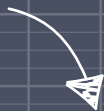
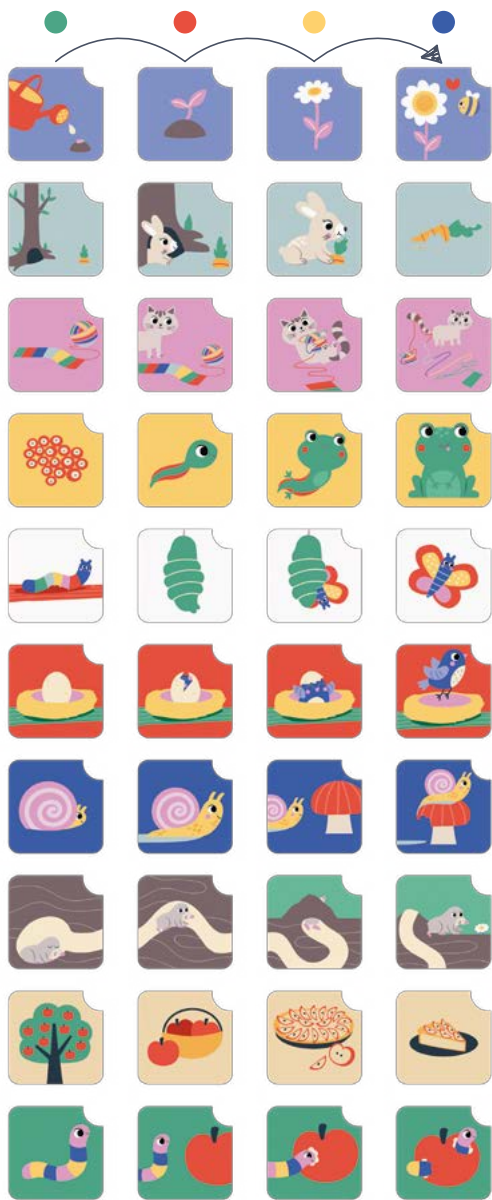




Depuis 1970





Cartes séquences



+3



Ce jeu a été créé en collaboration avec une professeure des écoles afin qu'il soit parfaitement adapté pour des enfants âgés de 3 à 5 ans. Tout au long de ses années de maternelle, votre enfant développera de nombreux apprentissages notamment par le jeu.

Les cartes séquences permettront à votre enfant de comprendre la chronologie d'une suite d'actions grâce à 4 cartes étapes et de développer un vocabulaire descriptif. Exemple : Il y a des œufs de grenouille, les œufs se transforment en têtards, le têtard se développe, le têtard devient grenouille.

Le jeu se compose de plusieurs éléments :

- un support en bois avec 4 emplacements
- 40 cartes imprimées représentant 10 histoires composées de 4 étapes

Astuce ! Un système d'autocorrection permettra à votre enfant de vérifier si les étapes sont dans le bon ordre. Au dos des cartes est placé un point de couleur que l'on retrouve également sur le support en bois. La carte avec un point bleu devra donc se retrouver à l'emplacement bleu sur le support.



2 modes de jeu sont proposés :

1/ Atelier autonome :

"J'apprends tout seul à placer les cartes dans le bon ordre".

2/ Atelier duo :

"Je place les étapes dans le bon ordre, et je raconte ce qu'il se passe." L'enfant place les cartes sur le support puis décrit la scène de 4 étapes à un adulte.

Exemple : "Dans le salon se trouve une écharpe tricotée. Un chat arrive et voit l'écharpe. Il commence à jouer avec. Le chat a détricoté l'écharpe puis s'en va".

Sequence cards



This game has been created in collaboration with a school teacher so that it is perfectly suited for children aged 3 to 5 years. Throughout their years at nursery, your child will develop many skills, particularly through play.

The sequence cards will enable your child to understand the chronology of a series of actions thanks to 4 stage cards, and to develop descriptive vocabulary. Example: There are some frog's eggs, the eggs turn into tadpoles, the tadpole develops, the tadpole becomes a frog.

The game consists of several elements:

- a wooden base with 4 spaces
- 40 printed cards representing 10 stories made up of 4 stages.

Tip! A self-correction system will allow your child to check if the stages are in the right order. On the back of the cards is a coloured dot, which is also found on the wooden base. The card with a blue dot should therefore be in the blue space on the base.



There are 2 game modes:

1/ Independent Workshop:

"I learn on my own to place the cards in the right order."

2/ Duo Workshop:

"I put the stages in the right order, and say what happens."

The child places the cards on the base then describes the 4 stages of the scene to an adult. Example: "In the living room is a knitted scarf. A cat arrives and sees the scarf. He starts playing with it. The cat unravelled the scarf then left."

Kartensequenzen



Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit einer Lehrerin entwickelt, damit es für Kinder im Alter von 3 bis 5 Jahren optimal geeignet ist. Während der gesamten Kindergartenzeit lernt Ihr Kind viele Dinge, insbesondere durch das Spiel.

Mit den Reihenfolgekarten kann Ihr Kind anhand von vier Schrittkarten die zeitliche Abfolge einer Reihe von Handlungen verstehen und einen beschreibenden Wortschatz entwickeln. Beispiel: Es gibt Froschlaich. Die Eier entwickeln sich zu Kaulquappen, die Kaulquappe wächst und wird zum Frosch.

Das Spiel besteht aus mehreren Elementen:

- eine Holzunterlage mit 4 Steckplätzen
- 40 bedruckte Karten, die 10 Geschichten darstellen, die aus 4 Schritten bestehen.

Tip! Anhand eines Autokorrektursystems kann Ihr Kind überprüfen, ob die Schritte in der richtigen Reihenfolge ausgeführt werden. Auf der Rückseite der Karten befindet sich ein farbiger Punkt, der sich auch auf der Holzunterlage wiederfindet. Die Karte mit dem blauen Punkt muss sich also am blauen Steckplatz auf der Holzunterlage befinden.



Es gibt 2 Spielmöglichkeiten:

1) Selbständiges Spielen:

"Ich lerne selbständig, die Karten in die richtige Reihenfolge zu bringen."

2) Spielen zu zweit:

"Ich bringe die Schritte in die richtige Reihenfolge und erzähle, was passiert."

Das Kind platziert die Karten auf der Holzunterlage und beschreibt dann einem Erwachsenen die Szene in vier Schritten.

Beispiel: "Im Wohnzimmer liegt ein gestrickter Schal. Eine Katze kommt und sieht den Schal. Sie beginnt, damit zu spielen. Die Katze hat den Schal aufgetrennt und läuft dann weg."

Volgordekaarten



Dit spel werd gemaakt in samenwerking met een lerares om het perfect geschikt te maken voor kinderen tussen 3 en 5 jaar oud. Uw kind zal tijdens zijn kleuterjaren vele dingen leren door te spelen.

De reeksen kaarten laten uw kind de chronologie van een reeks handelingen begrijpen door middel van 4 stappenkaarten en ontwikkelen een beschrijvende woordenschat. Voorbeeld: Er is kikkerdril, deze verandert in kikkervisjes, het kikkervisje ontwikkelt zich en het kikkervisje wordt een kikker.

Het spel bevat verschillende onderdelen:

- een houten houder met 4 posities
- 40 bedrukte kaarten die 10 verhalen uit 4 stappen voorstellen.

Tip! Een zelfcorrigerend systeem stelt uw kind in staat om na te gaan of de stappen zich in de juiste volgorde bevinden. Aan de achterkant van de kaarten bevindt zich een gekleurde stip die men tevens op de houten houder terugvindt. De kaart met de blauwe stip moet zich aldus op de blauwe positie van de houder bevinden.



Er zijn 2 verschillende spelmodi:

1/ Een zelfstandig atelier:

"Ik leer zelf de kaarten in de juiste volgorde te leggen".

2/ Een duo-atelier:

"Ik plaats de stappen in de juiste volgorde en ik vertel wat er gebeurt."

Het kind plaats de kaarten op de houder en beschrijft vervolgens het tafereel uit 4 stappen aan een volwassene.

Voorbeeld: "In de woonkamer bevindt zich een gebreide sjaal. Een kat komt de kamer binnen en ziet de sjaal. Hij speelt met de sjaal. De kat heeft de sjaal ontrafeld en hij verlaat de kamer."

Tarjetas de secuencias



Este juego ha sido creado en colaboración con un maestro de escuela para que esté perfectamente adaptado a los niños de 3 a 5 años. A lo largo de sus años en el jardín de infancia, su hijo desarrollará numerosos aprendizajes, especialmente a través del juego.

Las tarjetas de secuencias permitirán a su hijo comprender la cronología de una secuencia de acciones, gracias a las 4 tarjetas de etapas, y desarrollar un vocabulario descriptivo. Ejemplo: Hay huevos de rana, los huevos se convierten en renacuajos, el renacuajo se desarrolla y el renacuajo se convierte en rana.

El juego está compuesto por varios elementos:

- un soporte de madera con 4 casillas
- 40 tarjetas impresas que representan 10 historias compuestas por 4 etapas.

Consejo: Un sistema de autocorrección permitirá a su hijo verificar si las etapas están en el orden correcto. En el reverso de las tarjetas se coloca un punto de color que también se encuentra en el soporte de madera. Por lo tanto, la tarjeta con un punto azul deberá estar en la casilla azul del soporte.



Ofrece 2 formas de jugar:

1/ Actividad en solitario:

"Aprendo yo solo a colocar las tarjetas en el orden correcto."

2/ Actividad en dúo:

"Coloco las etapas en el orden correcto y cuento lo que sucede."

El niño colocará las tarjetas en el soporte y luego describirá la escena de 4 etapas a un adulto.

Ejemplo: "En el salón, hay una bufanda tejida. Viene un gato y ve la bufanda. Empieza a jugar con ella. El gato ha deshecho la bufanda y se va."

Carte sequenza



+3



Questo gioco è stato creato in collaborazione con un'insegnante di scuola materna affinché sia perfettamente adatto ai bambini di età compresa tra 3 e 5 anni. Durante gli anni della scuola materna il bambino farà numerose scoperte, in particolare attraverso il gioco.

Le carte-sequenza permetteranno al bambino di comprendere la cronologia di una serie di fasi grazie a 4 carte-fase e di sviluppare un lessico descrittivo. Esempio: Ci sono delle uova di rana; le uova diventano girini; il girino si sviluppa; il girino diventa una rana.

Il gioco è composto da diversi elementi:

- Un supporto in legno con 4 caselle
- 40 carte illustrate che rappresentano 10 scene composte da 4 fasi.

Nota: Un sistema di autocorrezione permetterà al bambino di verificare se le carte-fase sono posizionate correttamente. Sul retro delle carte è presente un puntino colorato, riportato anche sul supporto in legno. La carta con il puntino blu dovrà essere posizionata nella casella blu del supporto.



Sono proposte 2 modalità di gioco:

1/ Attività in autonomia:

"Imparo da solo a posizionare le carte nella sequenza corretta".

2/ Attività in coppia:

"Io posiziono le carte nella sequenza corretta e racconto ciò che succede".

Il bambino posiziona le carte sul supporto, quindi descrive la scena composta dalle 4 fasi a un adulto.

Esempio: "In soggiorno c'è una sciarpa con un gomitolino di lana. Arriva un gatto, che vede il gomitolino. Comincia a giocare con il gomitolino. Il gatto disfa la sciarpa e se ne va".

Karty sekwencji



Gra została zaprojektowana we współpracy z pedagogiem tak, aby idealnie odpowiadała na potrzeby dzieci w wieku od 3 do 5 lat. Są to lata, które Twój maluch zazwyczaj spędza w przedszkolu, gdzie - głównie poprzez zabawę - rozwija wiele kluczowych umiejętności.

Karty sekwencji umożliwią dziecku zrozumienie chronologii wydarzeń, dzięki ich podziałowi na 4 etapy/czynności, oraz na rozwinięcie słownictwa opisowego, np.: są jaja żab – jaja zamieniają się w kijanki – kijanka rośnie i zmienia się – kijanka staje się żabą.

Zestaw do gry składa się z kilku elementów:

- drewnianej podstawki z 4 wgłębieniami na karty,
- 40 kart z ilustracjami, które przedstawiają 10 historyjek, z których każda składa się z 4 etapów.

Wskazówka! System autokorekty pozwoli Twojemu dziecku sprawdzić, czy ułożyło poszczególne etapy historyjki w odpowiedniej kolejności. Z tyłu kart i we wgłębieniach na podstawce znajdują się kolorowe kropki. Karta z niebieską kropką powinna się zatem znajdować na podstawce w polu z niebieską kropką.



Można grać w 2 trybach:

1/ Gra samodzielna:

"Sam uczyć się układać karty we właściwej kolejności".

2/ Gra w duecie:

"Układam etapy we właściwej kolejności i opowiadam co się dzieje".

Dziecko kładzie karty na podstawce, a następnie opisuje dorosłemu 4 etapy sceny.

Przykład: "W pokoju znajduje się wełniany szalik. Przychodzi kot i zauważa szalik. Kot zaczyna bawić się szalikiem. Kot popruł szalik i wychodzi z pokoju."

Karty na postupnosť



Táto hra bola vytvorená v spolupráci s učiteľmi tak, aby sa dokonale hodila pre deti vo veku od 3 do 5 rokov. Počas rokov strávených v škôlke si vaše dieťa rozvinie veľa zručností, najmä prostredníctvom hry.

Karty na postupnosť umožnia vášmu dieťaťu pochopiť chronológiu série akcií vďaka 4 etapovým kartám a rozvíjať popisnú slovnú zásobu. Príklad: Žaba nakladie vajíčka, tieto vajíčka sa zmenia na žubrienky, žubrienka sa vyvinie a stane sa z nej žaba.

Hra pozostáva z niekoľkých prvkov:

- drevená základňa so 4 priestormi
- 40 kariet predstavujúcich 10 príbehov, ktoré pozostávajú zo 4 etáp.

Tip! Samokontrolovací systém umožní vášmu dieťaťu skontrolovať, či sú etapy v správnom poradí. Na zadnej strane kartičiek je farebná bodka, ktorá sa nachádza aj na drevenom podklade. Karta s modrou bodkou by preto mala byť v modrom priestore na podložke.



K dispozícii sú 2 herné varianty:

1/ Nezávislý workshop:

"Učím sa sám umiestňovať karty v správnom poradí."

2/ Duo Workshop:

"Poskladám etapy do správneho poradia a poviem, čo sa stane." Dieťa umiestni karty na základňu a potom opíše dospelému 4 etapy daného scenára.

Príklad: V obývačke je pletený šál. Prichádza mačka a zbadá šál. Začne sa s ním hrať. Potom mačka šál rozmotá a odchádza preč.

Karty na posloupnost



Tato hra byla vytvořena ve spolupráci s učiteli tak, aby se dokonale hodila pro děti ve věku od 3 do 5 let. Během let strávených ve školce si vaše dítě rozvine spoustu dovedností, zejména prostřednictvím hry.

Karty na posloupnost umožní vašemu dítěti pochopit chronologii série akcí díky 4 etapovým kartám a rozvíjet popisnou slovní zásobu. Příklad: Žába naklade vajíčka, tato vajíčka se změní na pulce, pulci se vyvinou a stanou se z nich žáby.

Hra se skládá z několika prvků:

- dřevěná základna se 4 prostory
- 40 karet představujících 10 příběhů, které se skládají ze 4 etap.

Tip! Samokontrolovací systém umožní vašemu dítěti zkontrolovat, zda jsou etapy ve správném pořadí. Na zadní straně kartiček je barevná tečka, která se nachází také na dřevěném podkladu. Karta s modrou tečkou by proto měla být v modrém prostoru na podložce.



K dispozici jsou 2 herní varianty:

1/ Nezávislý workshop:

"Učím se sám umísťovat karty ve správném pořadí."

2/ Duo Workshop:

"Poskládám etapy do správného pořadí a řeknu, co se stane." Dítě umístí karty na základnu a poté popíše dospělému 4 etapy daného scénáře.

Příklad: V obývacím pokoji je pletená šála. Přichází kočka a spatří šálu. Začne si s ní hrát. Pak kočka šálu rozmotá a odchází pryč.

Карти с последователности



Тази игра е създадена в сътрудничество с преподавател в училище, така че да е перфектна за деца на възраст между 3 и 5 години. В годините, прекарани в детската градина, детето ви ще развие много умения, особено чрез игра.

Картите с последователности ще позволят на вашето дете да разбере хронологията на поредица от действия, благодарение на четирите карти с етапи, и да развие описателен речник. Пример: „Има няколко жабешки яйца, жабешките яйца се превръщат в попови лъжички, поповата лъжичка се развива, поповата лъжичка става жаба.“

Играта съдържа няколко елемента:

- Дървена основа с 4 места
- 40 принтирани карти, показващи 10 различни истории, съставени от 4 етапа.

Съвет! Системата за самопроверка ще позволи на детето ви да провери дали стъпките са направени в правилния ред. На гърба на картите има цветна точка, която също може да бъде намерена върху дървената основа. Картата със синя точка трябва съответно да бъде на синята позиция върху основата.



Има два модела на игра:

1/ Самостоятелна:

"Аз сам научавам как да поставя картите в правилен ред."

2/ За двама:

"Аз подреждам правилния ред на картите и разказвам случката."

Детето поставя картите на основата и описва четирите етапа на сцената на възрастен. Пример: "В хола има плетен шал. Котка се появява и вижда шала. Започва да си играе с него. Котката разплете шала и си тръгна."

Карты-последовательности



Игра разработана в сотрудничестве с педагогами и поэтому идеально подходит детям от 3 до 5 лет. В дошкольном возрасте Вашему ребенку предстоит приобрести много навыков, в том числе и посредством игры.

Благодаря наличию карточек, разбитых по 4 в каждой серии, игра поможет Вашему ребенку понять хронологию ряда событий и расширить запас "описательных" слов. Например: "Имеются яйца лягушек. Эти яйца превращаются в головастики, головастики развиваются, и из головастика появляется лягушка".

В игровой комплект входит:

- деревянное поле с 4 углублениями,
- 40 карточек, представляющих 10 историй, разбитых по 4 стадии в каждой.

Подсказка! Система самопроверки позволит Вашему ребенку определить правильно ли расположены стадии. На обратной стороне карточки имеется цветная точка. Точно такая же точка имеется в одном из углублений на деревянном поле. Таким образом, карточка с синей точкой должна располагаться на деревянном поле в углублении с синей точкой.



Доступно 2 режима игры:

1/ независимый:

"Я самостоятельно изучаю как размещать карточки в правильном порядке".

2/ совместный (дуо):

"Я размещаю стадии в правильном порядке, и комментирую происходящее".

Ребенок размещает карточки на деревянной основе и описывает 4 стадии происходящего взрослому.

Пример: "В гостиной вязаный шарф. Приходит кошка и видит шарф. Кошка начинает играть с шарфом. Кошка распустила шарф и затем ушла".

Sorrend kártyák



A játék fejlesztésében iskolai pedagógusok vettek részt, így a játék alkalmas 3-5 éves gyerekek számára. Az óvodai évek alatt sok képesség fejlődik, különösen a játékok által.

A Sorrend kártyák játék segíti a gyerekeket, hogy 4 nehézségi szinten keresztül megtanulják a sorrend kialakítását, és fejlesszék szókincsüket. Például: Van néhány békapete, a petéből ebihal lesz, az ebihal fejlődik, és béka lesz belőle.

A játék több elemet is tartalmaz:

- fa tartó négy kártya számára
- 40 nyomtatott kártya 10 történetről 4 nehézségi szinten

Javaslat! A játék lehetővé teszi, hogy a gyermek saját maga ellenőrizze, hogy az elkészült sorrend megfelelő-e. A kártyák hátulján színes pötty található, mely színének meg kell egyeznie a kártyatartón lévő pötty színével.



Két féle játékmód lehetséges:

1/ Egyedüli játék:

Önállóan megtanulom, hogy kell sorba rendezni a kártyákat.

2/ Két fős játék:

Elkészítem a sorrendet, és elmesélem egy felnőttnek, hogy mit mutat meg a sorrend. Példa: "A szobában található egy kötött sál. Egy macska bejön a szobába és meglátja a sálát. Elkezd játszani vele. A macska lefejtja a sálát és elmegy."

Картки послідовності



Ця гра розроблена разом із вчителями, тому вона ідеально підійде для дітей віком від 3 до 5 років. Під час перебування у дитячому садку, ваша дитина розвиватиме багато навичок, особливо в ігровій формі.

Гра допоможе дитині зрозуміти поняття хронології подій завдяки 4-етапним карткам і розширити описовий словниковий запас. Наприклад: "Жаба відкладає яйця, з яєць вилуплюються пуголочки, далі пуголочки розвиваються, а потім із них виростають жаби".

Гра складається з таких елементів:

- дерев'яна основа з 4 виїмками;
- 40 карток, які відтворюють 10 історій, що складаються з 4 етапів.

Порада: завдяки системі самокорекції дитина зможе перевірити, чи правильно вона розташувала картки. На зворотному боці карток і на дерев'яній основі є кольорові крапки. Таким чином, картка із синьою крапкою має розташовуватися у виїмці із синьою крапкою на дерев'яній основі.



Є 2 режими гри:

1/ Самостійна гра:

дитина сама вчиться розташовувати картки в правильному порядку.

2/ Гра за участю дорослих:

дитина розташовує картки на дерев'яній основі, а потім описує 4 етапи події дорослому. Приклад: "У вітальні лежить в'язаний шарф. Заходить кіт і бачить шарф. Кіт починає гратися з шарфом. Кіт розгорнув шарф і пішов".



JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet - FRANCE

JURATOYS UK.LTD

Studio 1S.08,
The Barley Mow Centre
10 Barley Mow Passage,
Chiswick, W4 4PH

ref : JO5083
2022

www.janod.com

