



# Bingo 1, 2, 3

chiffres • numbers • zahlen • números



eduludo





# Bingo 1, 2, 3

chiffres • numbers • zahlen • números

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud  
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 4



x 24



x 1

## UN JEU D'ASSOCIATION POUR DÉCOUVRIR LES CHIFFRES.

**Contenu :** 4 planches, 1 roue, 24 jetons illustrés recto et verso.

**But du jeu :** Remplir sa planche en premier.

### Préparation du jeu :

En fonction de l'âge des joueurs, choisir une face des jetons ou l'autre :

- d'un côté se trouvent des chiffres
- de l'autre côté, se trouvent des constellations.



Chaque joueur choisit une planche et la place devant lui.

Les jetons sont placés au centre de la table, à côté de la roue, face choisie (chiffre ou constellation) visible.



## Déroulement du jeu :

- Le premier joueur fait tourner la flèche qui lui indique un animal.
- Le joueur compte combien de fois cet animal est présent sur sa planche.
- Le joueur prend alors le jeton avec le chiffre correspondant. Il le place sur sa planche, sauf si ce chiffre a déjà été posé lors d'un tour précédent.
- Puis c'est au joueur suivant de faire tourner la flèche.



**Le premier joueur à avoir rempli sa planche a gagné.**



**A MATCHING GAME FOR LEARNING ABOUT NUMBERS.**

**Contents:** 4 boards, 1 spinner and 24 tokens that are illustrated on both sides.

**Aim of the game:** Be the first to complete your board.

**Game set-up:**

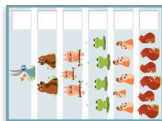
Choose which side of the tokens to play with, depending on the age of the players:

- one side features numerals;
- the other side features dots.



Each player chooses a board and places it in front of them.

The tokens should be placed in the centre of the table, next to the spinner, with the side chosen (numerals or dots) visible.



## How to play:

- The first player spins the spinner, which will point to an animal..
- The player counts how many times the animal appears on their board.
- The player then takes a token with the matching number. They add the token to their board, unless that number has already been added during an earlier turn.
- Play then passes to the next player to spin the spinner.

**The first player to complete their board is the winner.**



**EIN ZUORDNUNGSSPIEL, UM DIE ZAHLEN KENNENZULERNEN.**

**Inhalt:** 4 Tafeln, 1 Drehscheibe, 24 beidseitig illustrierte Spiel-Chips.

**Ziel des Spiels:** Seine Tafel als Erster vervollständigen.

**Spielvorbereitung:**

Abhängig vom Alter der Spieler eine Seite der Spiel-Chips wählen:

- auf einer Seite befinden sich Zahlen
- auf der anderen Seite befinden sich Würfelaugen.



Jeder Spieler wählt eine Tafel aus und legt sie vor sich hin.  
Die Spiel-Chips werden in der Tischmitte neben die Drehscheibe gelegt,  
die gewählte Seite (Zahl oder Würfelauge) ist sichtbar.





## Spielablauf:

- Der erste Spieler lässt den Pfeil kreisen, der ihm ein Tier zeigt.
- Der Spieler zählt, wie oft dieses Tier auf seiner Tafel erscheint.
- Der Spieler nimmt dann den Spiel-Chip mit der entsprechenden Zahl. Er legt den Chip auf seine Tafel, außer wenn diese Zahl bereits in einer vorhergehenden Runde gelegt wurde.
- Dann ist der nächste Spieler dran, den Pfeil zu drehen.



**Der erste Spieler, der seine Tafel vervollständigt hat, gewinnt.**



## UN JUEGO DE ASOCIACIÓN PARA DESCUBRIR LOS NÚMEROS.

**Contenido:** 4 cartones, 1 ruleta, 24 fichas ilustradas por el lado anverso y reverso.

**Objetivo del juego:** ser el primero en completar su cartón.

### Preparación del juego:

En función de la edad de los jugadores, elegir una cara de las fichas u otra:

- en una de las caras están los números
- en la otra cara están los puntos.



Cada jugador elige un cartón y lo coloca en frente de él.

Las fichas se colocan en el centro de la mesa, junto a la ruleta, con la cara elegida (números o puntos) hacia arriba.



## Desarrollo del juego:

- El primer jugador hace girar la flecha, que señalará uno de los animales.
- El jugador cuenta el número de veces que ese animal aparece en su cartón.
- Después, el jugador coge la ficha con el número correspondiente. La coloca sobre su cartón, excepto si ya ha colocado esa ficha en algún turno anterior.
- A continuación, el siguiente jugador debe hacer girar la flecha.

**El primer jugador que consiga completar su cartón gana.**



**UN GIOCO DI ASSOCIAZIONE PER SCOPRIRE I NUMERI.**

**Contenuto:** 4 tabelloni, 1 ruota, 24 gettoni illustrati fronte e retro.

**Scopo del gioco:** riempire il tabellone per primi.

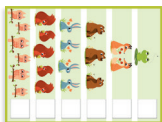
**Preparazione del gioco:**

in funzione dell'età dei giocatori, scegliere un lato dei gettoni o l'altro:

- da un lato ci sono i numeri;
- dall'altro ci sono i punti.



Ogni giocatore sceglie un tabellone che poggia davanti a sé.  
I gettoni sono posizionati al centro del tavolo, a fianco alla ruota,  
con il lato scelto (numero o punto) visibile.



### Svolgimento del gioco:

- il primo giocatore fa girare la freccia che gli indica un animale;
- il giocatore conta quante volte l'animale è presente sul suo tabellone;
- il giocatore prende quindi il gettone con il numero corrispondente. Lo posiziona sul tabellone, tranne se il numero è già stato posizionato in occasione di un turno precedente;
- tocca quindi al giocatore seguente girare la freccia.

**Vince il primo giocatore che riempie il tabellone.**



## UM JOGO DE ASSOCIAÇÃO PARA DESCOBRIR ALGARISMOS.

**Conteúdo:** 4 tabuleiros, 1 roda, 24 fichas ilustradas em ambas as faces.

**Objetivo do jogo:** Ser o primeiro a completar o seu tabuleiro.

### Preparação do jogo:

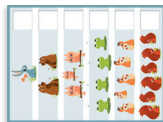
Escolher a face visível das fichas em função da idade dos jogadores:

- numa face encontram-se algarismos
- na outra face constelações.



Cada jogador escolhe um tabuleiro e coloca-o à sua frente.

As fichas colocam-se no centro da mesa, ao lado da roda com a face escolhida voltada para cima (algarismo ou constelação)



## Como jogar:

- O primeiro jogador roda a seta que lhe indica um animal.
- Esse jogador conta o número de vezes que esse animal aparece no seu tabuleiro.
- Em seguida pega na ficha com o algarismo correspondente. Ele coloca essa ficha no seu tabuleiro salvo se esse algarismo já foi selecionado numa partida anterior.
- Em seguida passa a vez ao jogador ao lado, que gira a seta.

**O primeiro a completar o seu tabuleiro ganha.**



**EEN COMBINATIESPEL OM GETALLEN TE ONTDEKKEN.**

**Inhoud:** 4 kaarten, 1 wiel, 24 fiches met illustraties aan beide zijden.

**Doel van het spel:** Als eerste zijn kaart volmaken.

**Vorbereiding van het spel:**

Kies met welke kant van de fiches je wilt spelen, naargelang de leeftijd van de spelers:

- op de ene kant staan getallen
- op de andere kant staan ogen van een dobbelsteen.



Elke speler kiest een kaart en legt deze voor zich neer.

De fiches worden in het midden van de tafel gelegd, naast het wiel, met de gekozen zijde (getallen of ogen) naar boven.





## Spelverloop:

- De eerste speler draait aan de pijl die naar een dier wijst.
- De speler telt hoe vaak dit dier op zijn kaart voorkomt.
- De speler pakt dan de fiche met het bijbehorende getal. Hij legt deze op zijn kaart, tenzij dit getal al in een eerdere ronde voorkwam.
- Dan draait de volgende speler aan de pijl.

**De eerste speler met een volle kaart wint.**



## ETT ASSOCIATIONSSPEL FÖR ATT UPPTÄCKA SIFFROR.

**Innehåll:** 4 spelplattor, 1 snurra, 24 tvåsidiga spelbrickor.

**Spelets mål:** Att vara först med att fylla sin platta.

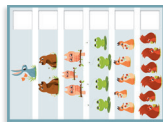
### Spelförberedelse:

Välj en sida på spelbrickorna utifrån spelarnas ålder:

- ena sidan har siffror
- andra sidan har tärningsprickar.



Varje spelare väljer en spelplatta och lägger den framför sig. Spelbrickorna placeras mitt på bordet, intill snurran, och med ena sidan vänd uppåt (siffror eller tärningsprickar).



## Spelets gång:

- Den första spelaren snurrar på snurran och ser vilket djur den stannar på.
- Spelaren räknar hur många gånger djuret finns representerat på hans spelplatta.
- Sedan tar spelaren en spelbricka med motsvarande siffra. Spelaren placerar brickan på sin platta, förutom om siffran redan har placerats där tidigare.
- Sedan är det nästa spelares tur att snurra på snurran.

**Den som först har fyllt sin spelplatta har vunnit.**





## ET ASSOCIATIONSSPIL HVOR DU LÆRER TAL.

**Indhold:** 4 plader, 1 hjul, 24 brikker med illustrationer på for- og bagside.

**Spillets formål:** At være den første til at udfylde sin plade.

### Forberedelse af spillet:

Afhængigt af spillernes alder vælger man, hvilken side af brikkerne, der spilles med:

- på den ene side er der tal
- på den anden side er der prikker.



Hver spiller vælger en plade og lægger den foran sig. Brikkerne placeres midt på bordet ved siden af hjulet med den valgte side opad (tal eller prikker).



## Sådan foregår spillet:

- Den første spiller drejer på pilen, som viser et dyr.
- Spilleren tæller hvor mange gange, dyret er tilstede på hans eller hendes plade.
- Spilleren tager derefter brikken med det tilsvarende tal. Han eller hun lægger den foran sig, med undtagelse af hvis tallet allerede er lagt ned tidligere.
- Derefter er det næste spillers tur til at dreje på pilen.



## Spilleren, som først udfylder sin plade, vinder.



## АССОЦИАТИВНАЯ ИГРА ДЛЯ ЗНАКОМСТВА С ЦИФРАМИ.

**Игровой комплект:** 4 игровых поля, 1 колесо, 24 фишки с изображениями на обеих сторонах.

**Цель игры:** первым заполнить свое игровое поле.

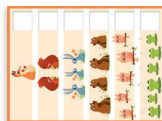
### Подготовка к игре:

В зависимости от возраста игроков решите, какую сторону фишек вы будете использовать:

- с одной стороны изображены цифры,
- с другой стороны изображено разное количество точек.



Каждый игрок выбирает одно игровое поле и кладет его перед собой. Фишки выкладываются в центр стола рядом с колесом выбранной стороной (с цифрами или точками) вверх.



## Ход игры:

- Первый игрок поворачивает стрелку колеса, которая указывает на какое-то животное.
- Игрок считает, сколько раз это животное появляется на его поле.
- Он берет фишку с соответствующей цифрой и кладет ее на свое игровое поле, но только при условии, что эта цифра не была выложена во время предыдущего хода.
- Затем настает очередь другого игрока поворачивать стрелку.

**Выигрывает игрок, который первым заполнит свое игровое поле.**



# Bingo 1, 2, 3

chiffres • numbers • zahlen • números

DJ08258



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Made in China – Designed in France



FR

**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)