



MONTESSORI BABY

MONTESSORI  
Сделано в Италии



1-4



# КОЛЛЕКЦИЯ ИГР

ДЛЯ  
САМЫХ

# МАЛЕНЬКИХ

CONFIRMED FOR PRINT 20.02.24



**RU** Прекрасная коллекция игр, основанных на методике Монтессори, предназначенная для самых маленьких детей.

**Состав набора:** 6 фигурных элементов • 18 частей геометрических фигур • 12 фигурных элементов в форме носков • Пазл Радуга • Сенсорная коробка Монтессори

**IT** Una fantastica raccolta di giochi basati sul metodo Montessori, dedicata ai più piccoli.

**Contenuto:** 6 forme geometriche • 18 pezzi delle forme • 12 calzini • Puzzle dell'arcobaleno • Scatola tattile

**EN** A fantastic collection of games based on the Montessori method, dedicated to the youngest children.

**Contents:** 6 geometric shapes • 18 pieces of the shapes • 12 socks • Rainbow puzzle • Tactile box

**DE** Eine fantastische Sammlung von Spielen, die auf der Montessori-Methode basieren und sich an kleine Kinder richten.

**Inhalt:** 6 geometrische Formen • 18 Teile der Formen • 12 Socken • Regenbogen-Puzzle • Tastbox

**FR** Un fantastique assortiment de jeux basés sur la méthode Montessori, dédiés aux plus petits.

**Contenu :** 6 formes géométriques • 18 pièces des formes • 12 chaussettes • Puzzle de l'arc-en-ciel • Boîte tactile

**ES** Una fantástica colección de juegos fundados en el método Montessori, dedicada a los más pequeños.

**Contenido:** 6 formas geométricas • 18 piezas de las formas • 12 calcetines • Puzle del arcoiris • Caja táctil

**NL** Een fantastische verzameling van spellen gebaseerd op de Montessori-methode geschikt voor kleine kinderen.

**Inhoud:** 6 geometrische vormen • 18 stukken van de vormen • 12 sokken • Puzzel van de regenboog • Tactiele doos.

**PL** Fantastyczna kolekcja gier opartych na metodzie Montessori, przeznaczona dla najmłodszych.

**Zawartość:** 6 kształtów geometrycznych • 18 kawałków kształtów • 12 skarpetek • Puzzle z tęczą • Pudełko dotykowe



**ПАЗЛ РАДУГА**



**18 ЧАСТЕЙ  
ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР**

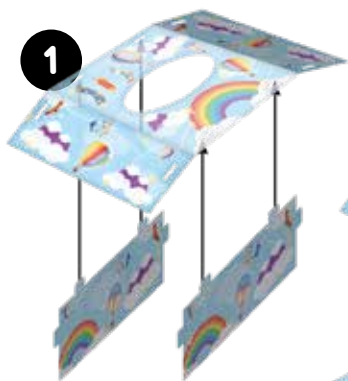


6 ДВУСТОРОННИХ  
ФИГУРНЫХ  
ЭЛЕМЕНТОВ



12 ФИГУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В ФОРМЕ НОСКОВ

СБОРНАЯ СЕНСОРНАЯ  
КОРОБКА МОНТЕССОРИ



**RU Игра 1 – Пазлы с геометрическими фигурами.** Используя основы для геометрических фигур, помогите ребёнку собрать элементы каждой фигуры в соответствии с цветами основ и нанесённых на них контуров. Озвучивайте названия собираемых фигур, чтобы ребёнок мог запомнить их.

**IT Gioco 1- Il puzzle delle forme:** Usando le basi per le forme e i pezzi delle forme geometriche, il bambino ricomponе ciascuna forma usando i pezzi dello stesso colore, accostandoli.

**EN Game 1- Shapes Puzzle:** Using the bases for the shapes and the geometrical pieces, children must put each shape together matching the colours and putting the pieces together.

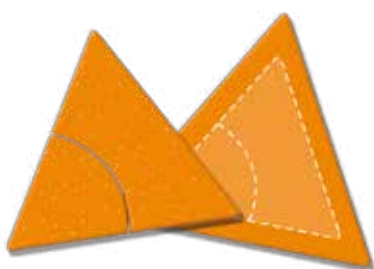
**DE Spiel 1 - Das Puzzle der Formen :** Mit Hilfe der Basis der Formen und der Teile der geometrischen Formen setzt das Kind jede Form mit den Teilen der gleichen Farbe wieder zusammen und stellt sie nebeneinander.

**FR Jeu 1 - Le puzzle des formes :** En utilisant les bases pour les formes et les pièces des formes géométriques, l'enfant recompose chaque forme en combinant les pièces d'une même couleur.

**ES Juego 1- El puzzle de las formas:** Usando las bases para las formas y las piezas de las formas geométricas, el niño monta cada forma usando las piezas del mismo color, uniéndolas.

**NL Spel 1- De puzzel van vormen:** Met behulp van de basissen voor de vormen en de stukken van de geometrische vormen, stelt het kind iedere vorm opnieuw samen waarbij het de stukken van dezelfde kleur naast elkaar plaatst.

**PL Gra 1- Puzzle kształtów:** Wykorzystując podstawy kształtów i części kształtów geometrycznych, dziecko układa każdy kształt, używając elementów w tym samym kolorze i ,zestawiając je tuż obok siebie.



**RU Игра 2 – Какого это цвета?** Используя основы для геометрических фигур с изображением животных на их обратной стороне, помогите ребёнку запомнить названия цветов. Например, покажите ему попугая и спросите: “Какого цвета попугай?”. Как только ребёнок правильно назовёт цвет, переверните карточку и покажите сторону с цветом. Таким образом, ребёнку предлагается сосредоточиться на цветах, тем самым помогая ему быстрее их запомнить.

**IT Gioco 2 - Che colore è?:** Usando le basi per le forme dal lato degli animali, guidiamo il bambino nell'apprendimento dei colori. Mostriamo al bambino ad esempio il pappagallo, e chiediamo: “Di che colore è il pappagallo?”. Una volta che il bambino avrà individuato il colore, giriamo la forma e mostriamo il lato con il solo colore. In questo modo, spingiamo il bambino a concentrarsi sul colore, per facilitarne l'apprendimento.

**EN Game 2 - What Colour is It?:** Using the bases for the shapes on the animal side, help your child learn the names of the colours. Show your child the parrot, for examples, and ask “What colour is the parrot?”. Once your child has identified the colour, turn the shape over and show the colour side. This way, your child is encouraged to concentrate on the colour, thereby helping them learn.

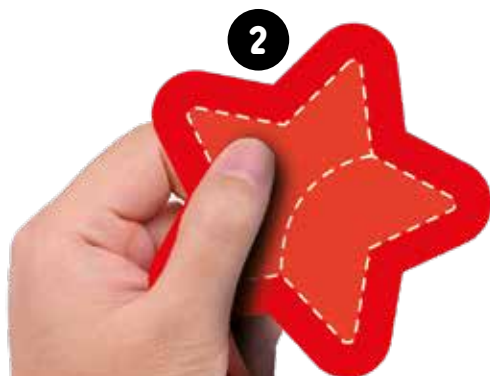
**DE Spiel 2 - Welche Farbe ist das? :** Anhand der Grundlagen für Formen aus der Tierwelt leiten wir das Kind an, Farben zu lernen. Wir zeigen dem Kind z.B. das Papagei und fragen: “Welche Farbe hat der Papagei?”. Sobald das Kind die Farbe identifiziert hat, drehen wir die Form um und zeigen die Seite, auf der sich nur die Farbe befindet. Auf diese Weise ermutigen wir das Kind, sich auf die Farbe zu konzentrieren, um das Lernen zu erleichtern.

**FR Jeu 2 - Quelle est la couleur? :** En utilisant les bases pour les formes face animaux, nous guidons l'enfant dans l'apprentissage des couleurs. Par exemple, en montrant le perroquet à l'enfant, demandez-lui : « De quelle couleur est le perroquet ? ». Une fois qu'il aura reconnu la couleur, retournez la forme afin qu'il puisse voir la face avec sa couleur. De cette manière, vous stimulez l'enfant à se concentrer sur la couleur, afin de faciliter son apprentissage.

**ES Juego 2 - ¿Qué color es?:** Usando las bases para las formas por el lado de los animales, guiamos al niño en el aprendizaje de los colores. Le mostramos al niño, por ejemplo, el loro y le preguntamos “¿De qué color es el loro?”. Cuando el niño haya identificado el color, le damos la vuelta a la forma y le mostramos el lado con solo el color. De esta manera, animamos al niño a concentrarse en el color para facilitar el aprendizaje.

**NL Spel 2 - Welke kleur is het?:** Met gebruik van de basissen van de vormen aan de kant van de dieren, begeleiden we het kind bij het leren van de kleuren. We laten het kind bijvoorbeeld de papegaai zien, en vragen: “Welke kleur heeft de papegaai?”. Telkens wanneer het kind de kleur heeft benoemd, draaien we de vorm om en tonen we de kant met alleen deze kleur. Op deze wijze moedigen we het kind aan zich te concentreren op de kleur, hetgeen het leren vergemakkelijkt.

**PL Gra 2 - Jaki to kolor?:** Wykorzystując podstawy kształtów po stronie zwierząt, należy pomóc dziecku dziecku w nauce kolorów. Przykładowo, pokazujemy dziecku papugę i pytamy: „Jakiego koloru jest papuga?”. Gdy dziecko zidentyfikuje kolor, odwracamy kształt i pokazujemy stronę, na której znajduje się tylko kolor. W ten sposób pobudzamy dziecko do skupienia się na kolorze, co ułatwia naukę.



**RU Игра 3 – Уборка.** Разложите элементы с изображением цветных носков и попросите ребёнка подобрать пары по цвету. В качестве альтернативы предложите убрать носки в комод где-нибудь в доме. Таким образом ему будет интереснее и проще запоминать цвета в игровой форме.

**IT Gioco 3 - Mettiamo in ordine:** Mettiamo sul piano di gioco i calzini colorati. E invitiamo il bambino a ricomporre le coppie associandoli a due a due in base al colore. Questo gioco, può essere fatto anche invitando il bambino a mettere in ordine i calzini dentro un vero e proprio cassetto di un mobile che abbiamo in casa. In questo modo il bambino si diventerà molto di più, compiendo un gioco di imitazione.

**EN Game 3 - Tidying Up:** Put the coloured socks on the playing surface and invite your child to match the pairs based on the colour. Alternatively, invite your child to put the socks away in a chest of drawers somewhere around the house. This way your child will have even more fun, taking part in an imitation game.

**DE Spiel 3 - Lass' uns aufräumen:** Wir legen die farbigen Socken auf das Spielbrett. Und wir fordern das Kind auf, die Paare wieder zusammensetzen, indem es sie paarweise der Farbe nach zuordnet. Dieses Spiel kann auch so gespielt werden, dass wir das Kind auffordern, die Socken in einer echten Schublade eines Möbelstücks, das wir zu Hause haben, zu ordnen. Auf diese Weise hat das Kind viel mehr Spaß an einem Nachahmungsspiel.

**FR Jeu 3 - Mettons en ordre :** Disposez les chaussettes colorées sur le plateau de jeu. Invitez l'enfant à recomposer les paires en les associant deux par deux selon la couleur. Ce jeu peut être réalisé en invitant également l'enfant à ranger les chaussettes dans un véritable tiroir d'un meuble de la maison. De cette manière, l'enfant s'amusera beaucoup plus, en accomplissant un jeu d'imitation.

**ES Juego 3 – Ponemos en orden:** Ponemos sobre la superficie de juego los calcetines de colores. Entonces animamos al niño a emparejarlos relacionándolos de dos en dos según el color. Este juego también puede hacerse animando al niño a poner en orden los calcetines dentro de un auténtico cajón o un mueble que tengamos en casa. De esta manera, el niño se divertirá mucho más, realizando un juego de imitación.

**NL Spel 3 - Laten we orde scheppen:** We leggen de gekleurde sokken op het speelvlak. We nodigen het kind uit om de paren weer samen te stellen door ze twee aan twee op basis van de juiste kleur te combineren. Dit spel, kan ook worden gedaan door het kind uit te nodigen om de sokken in een lade of kast te leggen die we thuis hebben. Op deze manier vermaakt het kind zich nog meer, doordat het een imitatiespel uitvoert.

**PL Gra 3 - Porządkowanie:** Na obszarze do gry kładziemy kolorowe skarpetki. Prosimy dziecko o ułożenie skarpetek parami, porządkują je po dwie według kolorów. Zabawę tę można również przeprowadzić, prosząc dziecko o uporządkowanie skarpetek w prawdziwej szufladzie mebla, który posiadamy w domu. W ten sposób, bawienie się w naśladowanie sprawi dziecku o wiele więcej frajdy.



**RU Игра 4 – Мемори Носки.** Положите элементы с изображением носков на игровую поверхность белой стороной вверх. Попросите ребёнка переворачивать по два носка за один раз. Если он найдёт пару одного цвета, их нужно отложить в сторону, в противном случае - положить обратно лицевой стороной вниз. Игра заканчивается, когда ребёнок соберёт все пары.

**IT Gioco 4 - Memo dei calzini:** Posizioniamo sul piano di gioco i calzini, dal lato bianco invitiamo il bambino a scoprire due calzini alla volta. Se il bambino trova due calzini dello stesso colore, li mette da parte, altrimenti ricopre i calzini. Il gioco termina quando il bambino avrà ricreato tutte le coppie.

**EN Game 4 - Socks Memory:** Put the socks on the playing surface, white side up. Invite your child to turn over two socks at a time. If they find two socks of the same colour, they must put them to one side, otherwise they put them back face down. Play ends when the child has sorted all the pairs.

**DE Spiel 4 - Socken-Memory:** Wir legen die Socken auf die Spielfläche. Auf der weißen Seite fordern wir das Kind auf, jeweils zwei Socken aufzudecken. Wenn das Kind zwei gleichfarbige Socken findet, legt es sie beiseite, ansonsten deckt es die Socken zu. Das Spiel endet, wenn das Kind alle Paare wiederhergestellt hat.

**FR Jeu 4 - Mémoire des chaussettes :** Positionnez les chaussettes sur le plateau de jeu, du côté blanc, puis invitez l'enfant à découvrir deux chaussettes à la fois. Si l'enfant trouve deux chaussettes de la même couleur, il les met de côté, sinon il retourne à nouveau les chaussettes. Le jeu se termine lorsque l'enfant aura formé toutes les paires.

**ES Juego 4 - Memo de los calcetines:** Colocamos los calcetines sobre la superficie de juego por el lado blanco y animamos al niño a destapar los calcetines de dos en dos. Si el niño encuentra dos calcetines del mismo color, los aparta, de lo contrario vuelve a girarlos. El juego termina cuando el niño haya formado todas las parejas.

**NL Spel 4 - Memory van de sokken:** We leggen de sokken met de witte kant naar boven op het speelvlak en vragen het kind om per keer twee sokken te bekijken. Wanneer het kind twee sokken van dezelfde kleur vindt, legt hij deze apart, en anders legt hij ze weer bedekt terug. Het spel eindigt wanneer het kind alle paren heeft gevormd.

**PL Gra 4 - Gra pamięciowa ze skarpetkami:** Kładziemy skarpetki na płaszczyźnie do gry, odwrócone białą stroną. Prosimy dziecko o jednoczesne odsłonięcie dwóch skarpetek. Jeśli dziecko znajdzie dwie skarpetki w tym samym kolorze, odkłada je na bok, w przeciwnym razie z powrotem je zakrywa. Gra kończy się, gdy dziecko utworzy wszystkie pary.



**RU Игра 5 - Какого носка не хватает?** Для этой игры сначала соберите коробку Монтессори. Положите все носки на игровую поверхность - кроме одного, который нужно спрятать в коробку. Попросите ребенка внимательно посмотреть на носки и угадать, какого из них не хватает.

**IT Gioco 5 - Dov'è il calzino?:** Per fare questo gioco, occorre montare la scatola tridimensionale come di seguito. A questo punto mettiamo tutti i calzini sul piano di gioco, tranne uno, che verrà nascosto nella scatola. Chiediamo al bambino di osservare i calzini e di dedurre quale calzino manca.

**EN Game 5 - Where is the Sock?:** For this game, you must first put together the 3D box as follows. At this point, we put all the socks down on the play surface - apart from one which is to be hidden in the box. Ask your child to look at the socks carefully and guess which one is missing.

**DE Spiel 5 - Wo ist die Socke?:** Um dieses Spiel zu spielen, muss die dreidimensionale Schachtel wie folgt zusammengesetzt werden. Jetzt legen wir alle Socken auf das Spielbrett bis auf eine, die in der Schachtel versteckt wird. Wir bitten das Kind, sich die Socken anzuschauen und herauszufinden, welche Socke fehlt.

**FR Jeu 5 - Où est la chaussette ? :** Pour faire ce jeu, il faut monter la boîte tridimensionnelle comme suit. À ce stade, mettez toutes les chaussettes sur le tableau de jeu, sauf une qui restera cachée dans la boîte. Demandez à l'enfant d'observer les chaussettes et de déduire quelle est celle manquante.

**ES Juego 5 - ¿Dónde está el calcetín?:** Para jugar a este juego hay que montar la caja 3D como se ve a continuación. Entonces, dejamos todos los calcetines sobre la superficie de juego, excepto uno, que habrá que esconder en la caja. Le pedimos al niño que observe los calcetines y deduzca qué calcetín falta.

**NL Spel 5 - Waar is de sok?:** Om dit spel te doen, moet eerst de driedimensionale doos in elkaar worden gezet zoals hier staat aangegeven. We leggen alle sokken op het speelvlak, behalve één, die zal worden verstopt in de doos. We vragen het kind de sokken te bekijken en aan te geven welke sok er ontbreekt.

**PL Gra 5 - Gdzie jest skarpetka?:** Aby zagrać w tę grę, należy zmontować trójwymiarowe pudełko w sposób pokazany na początku instrukcji. Należy położyć wszystkie skarpetki na płaszczyźnie do gry, z wyjątkiem jednej, która zostanie schowana do pudełka. Prosimy dziecko, aby przyjrzało się skarpetkom i wywnioskowało, której skarpetki brakuje.





- RU Игра 6 - Какого животного не хватает?** То же, что и Игра 5, но с использованием геометрических фигур с изображением животных, одну из которых нужно спрятать в коробку. Попросите ребёнка внимательно посмотреть на животных и угадать, кого из них не хватает.
- IT Gioco 6 - Dov'è l'animale?:** Facciamo lo stesso esercizio, usando le forme dal lato degli animali e nascondendone uno nella scatola.
- EN Game 6 - Where is the Animal?:** The same game as above, using the shapes on the animal sides and hiding one of these in the box.
- DE Spiel 6 - Wo ist das Tier?:** Wir machen die gleiche Übung, indem wir die Formen auf der Tierseite verwenden und eine in der Schachtel verstecken.
- FR Jeu 6 - Où est l'animal ? :** Faite le même exercice, en utilisant les formes face animaux et en cachant une dans la boîte.
- ES Juego 6 - ¿Dónde está el animal?:** Hacemos el mismo ejercicio, usando las formas por el lado de los animales y escondiendo uno en la caja.
- NL Spel 6 - Waar is het dier?:** We doen dezelfde oefening, terwijl we de vormen gebruiken aan de kant van de dieren en verstopten er één in de doos.
- PL Gra 6 - Gdzie jest zwierzątko?:** Wykonujemy to samo ćwiczenie, używając kształtów odwróconych stroną zwierząt i chowając jeden z nich do pudełka.



**RU Игра 7 - Коробка с сюрпризами.** Положите все геометрические фигуры в коробку и попросите ребёнка находить их по одной. Например, спросите “где треугольник?” и подождите, пока он найдет его. Таким образом ребёнок сможет изучать и запоминать геометрические фигуры. Когда он будет брать в руки каждый элемент, назовите цвет вслух, например, сказав: “это красный цвет”, и так для всех цветов.

**IT Gioco 7 - La scatola delle sorprese:** Mettiamo tutte le forme geometriche nella scatola e chiediamo al bambino di cercarne una alla volta. Ad esempio chiediamo: “Dov'è il triangolo?” e aspettiamo affinché possa cercarlo. In questo modo il bambino scopre le forme geometriche attraverso l'esperienza. Mentre il bambino manipola ciascun colore, nominiamo il colore stesso, dicendo ad esempio :” questo è il colore rosso”, e così per tutti i colori.

**EN Game 7 - The Box of Surprises:** Put all the geometric shapes in the box and ask your child to find them one at a time. For example, ask “where is the triangle?” and wait for them to find it. In this way your child can discover geometric shapes through experience. As your child handles each piece, name the colour out loud, for example saying “this is the colour red”, and so on for all the colours.

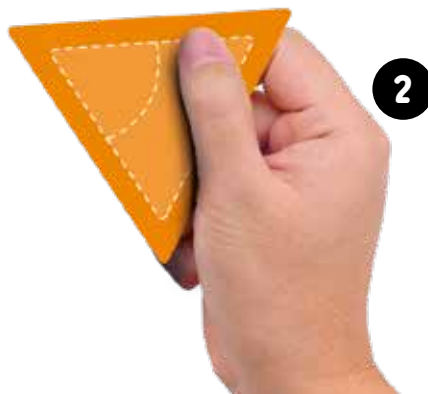
**DE Spiel 7 - Die Schachtel der Überraschungen:** Wir legen alle geometrischen Formen in die Schachtel und bitten das Kind, eine nach der anderen zu suchen. Wir fragen zum Beispiel: “Wo ist das Dreieck?” und warten darauf, dass es das sucht. Auf diese Weise lernt das Kind die geometrischen Formen durch Erfahrung kennen. Während das Kind mit jeder Farbe hantiert, benennen wir die Farbe selbst, z. B. “Das ist die Farbe Rot”, und so weiter für alle Farben.

**FR Jeu 7 - La boîte des surprises :** Mettez toutes les formes géométriques dans la boîte et demandez à l'enfant d'en chercher une à la fois. Par exemple, demandez-lui : « où est le triangle ? », puis attendez jusqu'à ce qu'il le trouve. De cette manière, l'enfant découvre les formes géométriques à travers l'expérience. Tandis que l'enfant manipule chaque couleur, nommez la couleur en disant par exemple : « c'est la couleur rouge », et ainsi de suite pour toutes les couleurs.

**ES Juego 7 - La caja de las sorpresas:** Metemos todas las formas geométricas en la caja y le pedimos al niño que las busque de una en una. Por ejemplo, le preguntamos: “¿Dónde está el triángulo?” y esperamos, para que pueda buscarlo. De esta manera, el niño descubre las formas geométricas a través de la experiencia. Mientras el niño manipula cada color, decimos su nombre, diciendo, por ejemplo: “Este es el color rojo”, y así con todos los colores.

**NL Spel 7 - De doos met verrassingen:** We doen alle geometrische vormen in de doos en vragen het kind ze één voor één te zoeken. We vragen bijvoorbeeld: “Waar is de driehoek?” en we wachten totdat hij het zoekt. Op deze wijze ontdekt het kind de geometrische vormen door de ervaring. Terwijl het kind iedere kleur pakt, benoemen we deze kleur, en zeggen bijvoorbeeld: “dit is de kleur rood”, en gaan zo verder voor alle kleuren.

**PL Gra 7 - Pudełko niespodzianek:** Wrzucamy wszystkie kształty geometryczne do pudełka i prosimy dziecko, aby szukało po kolei jednego z nich. Na przykład, pytamy: „Gdzie jest trójkąt?” i czekamy, aż go znajdzie. W ten sposób dziecko poznaje kształty geometryczne poprzez doświadczenie. W miarę jak dziecko manipuluje każdym kolorem, nadajemy mu jego nazwę, mówiąc np.: „to jest kolor czerwony”, postępując w ten sposób dla każdego z kolorów.



**RU Игра 8 – Радуга.** Соберите пазл Радуга на игровой поверхности и попросите ребёнка внимательно рассмотреть его. Затем распределите элементы пазла по игровой поверхности и предложите собрать их самостоятельно.

**IT Gioco 8 - L'arcobaleno:** Ricomponiamo il puzzle dell'arcobaleno su un piano di gioco e invitiamo il bambino a osservarlo attentamente. Poi disponiamo in ordine sparso sul piano di gioco i pezzi e invitiamo il bambino a ricomporlo.

**EN Game 8 - The Rainbow:** Put the rainbow puzzle together on the playing surface and invite your child to look at it carefully. Then scatter the pieces on the playing surface and encourage your child to put it back together.

**DE Spiel 8 - Der Regenbogen:** Wir setzen das Regenbogenpuzzle auf einem Spielbrett zusammen und fordern das Kind auf, es genau zu betrachten. Dann ordnen wir die Figuren in zufälliger Reihenfolge auf dem Spielbrett an und fordern das Kind auf, sie zusammenzusetzen.

**FR Jeu 8 - L'arc-en-ciel :** Recomposez le puzzle de l'arc-en-ciel sur un plateau de jeu et invitez l'enfant à l'observer attentivement. Puis disposez les pièces dans le désordre sur le plateau de jeu et invitez l'enfant à le recomposer.

**ES Juego 8 - El arcoíris:** Montamos el puzle del arcoíris sobre la superficie de juego y animamos al niño a observarlo atentamente. Después, colocamos las piezas desordenadas sobre la superficie de juego y animamos al niño a volver a montarlo.

**NL Spel 8 - De regenboog:** We maken de puzzel van de regenboog op het speelveld en vragen het kind om deze met aandacht te bekijken. We plaatsen de stukken in willekeurige volgorde op het speelveld en nodigen het kind uit om de puzzel weer in elkaar te zetten.

**PL Gra 8 - Tęcza:** Układamy puzzle z tęczą na obszarze do gry i prosimy dziecko o uważną ich obserwację. Następnie umieszczamy elementy w losowej kolejności i prosimy dziecko o ułożenie ich w całość.



**RU Игра 9 - Ловец цветов.** Разложите на игровой поверхности все носки, геометрические фигуры, элементы пазла Радуга и геометрических фигур. Теперь назовите цвет, например, зелёный, и попросите ребёнка найти все зелёные элементы и отложить их в сторону. И так далее с остальными цветами.

**IT Gioco 9 - L'acchiappacolori:** Posizioniamo sul piano di gioco i calzini, le forme geometriche, le parti del puzzle arcobaleno e i pezzi delle forme geometriche. Adesso decretiamo un colore, ad esempio il verde e invitiamo il bambino a cercare e a mettere da parte tutti gli elementi di quel colore.

**EN Game 9 - The Colour Catcher:** Put all the socks, the geometric shapes, pieces of the rainbow puzzles and the pieces of the geometric shapes. Now call out a colour, for example green, and invite your child to find all the green elements and put them to one side.

**DE Spiel 9 - Der Farbfänger:** Wir legen die Socken, die geometrischen Formen, die Teile des Regenbogenpuzzles und die Teile der geometrischen Formen auf das Spielbrett. Nun legen wir eine Farbe fest, z.B. Grün, und fordern das Kind auf, alle Elemente dieser Farbe zu suchen und beiseite zu legen.

**FR Jeu 9 - L'attrape-couleurs:** Disposez les chaussettes, les formes géométriques, les pièces du puzzle arc-en-ciel et les pièces des formes géométriques sur le plateau de jeu. Choisissez maintenant une couleur, par exemple le vert, et invitez l'enfant à chercher et rassembler tous les éléments appartenant à cet couleur.

**ES Juego 9 - El atrapacolor:** Colocamos sobre la superficie de juego las calcetines, las formas geométricas, las partes del puzle arcoíris y las piezas de las formas geométricas. Ahora decidimos un color, por ejemplo, el verde, y animamos al niño a buscar y apartar todos los elementos de ese color.

**NL Spel 9 - De kleurenvanger:** We leggen op het speelvlak de sokken, de geometrische vormen, de stukken van de regenboogpuzzel en de stukken van de geometrische vormen. We bepalen nu de kleur, bijvoorbeeld groen, en nodigen het kind uit om alle elementen van die kleur te zoeken en deze apart te leggen.

**PL Gra 9 - Znajdź kolor:** Na obszarze do gry umieszczamy skarpetki, kształty geometryczne, elementy puzzli z tęczą i kawałki kształtów geometrycznych. Teraz ustalamy jeden kolor, np. zielony, i prosimy dziecko, aby znalazło i odłożyło na bok wszystkie elementy w tym kolorze.



**RU Игра 10 - Охота за сокровищами.** Следующий этап после предыдущей игры - найти по всему дому как можно больше предметов, которые соответствуют 6 цветам игры. Так ребёнок лучше запомнит цвета, имея дело с различными оттенками и материалами.

**IT Gioco 10 - La caccia al tesoro:** Un successivo step del gioco precedente è quello di cercare in casa quanti più oggetti possibili da catalogare in base ai 6 colori del gioco. In questo modo, il bambino affina l'apprendimento dei colori, cimentandosi con sfumature e materiali diversi.

**EN Game 10 - Treasure Hunt:** The next step to the previous game is to find as many objects from around the house that can be divided into the 6 colours of the game. In this way, your child will refine their understanding of colours, dealing with different shades and materials.

**DE Spiel 10 - Die Schatzsuche:** Ein nächster Schritt im vorherigen Spiel besteht darin, das Haus nach so vielen Gegenständen wie möglich zu durchsuchen, um diese nach den 6 Farben des Spiels zu katalogisieren. Auf diese Weise verfeinert das Kind sein Wissen über Farben und experimentiert mit verschiedenen Farbtönen und Materialien.

**FR Jeu 10 - La chasse aux trésors :** Une étape ultérieure du jeu précédent consiste à chercher dans la maison un maximum d'objets à classer en fonction des 6 couleurs du jeu. De cette façon, l'enfant affine l'apprentissage des couleurs en expérimentant les nuances et différentes matières.

**ES Juego 10 - La búsqueda del tesoro:** Un paso sucesivo del juego anterior es el de buscar en casa el mayor número de objetos que catalogar según los 6 colores del juego. De esta manera, el niño afina el aprendizaje de los colores, enfrentándose con matices y materiales diferentes.

**NL Spel 10 - Jacht op de schat:** Een volgende stap op het vorige spel, is om in huis op zoek te gaan naar zoveel mogelijk voorwerpen die passen bij de 6 kleuren van het spel. Op deze manier, verrijkt het kind zijn kennis van de kleuren terwijl hij experimenteert met de verschillende kleurschakeringen en materialen.

**PL Gra 10 - Poszukiwanie skarbu:** Kolejnym krokiem w poprzedniej grze jest znalezienie w domu jak największej liczby przedmiotów, które należy posegregować zgodnie z 6 kolorami gry. W ten sposób dziecko doskonali naukę kolorów, eksperymentując z różnymi odcieniami i materiałami.



**RU Игра 11 - Мои вещи.** Положите в коробку какие-нибудь знакомые ребёнку предметы повседневного обихода. Например, расчёску, ложку и т.д. Попросите его опустить руку в коробку и определить, что это за предмет, прежде чем вытаскивать его.

**IT Gioco 11 - La scatola delle mie cose:** Mettiamo nella scatola oggetti familiari e d'uso quotidiano per il bambino. Ad esempio il suo pettine, il cucchiaino della sua pappa, etc.  
A questo punto invitiamo il bambino a mettere la mano nella scatola e a indovinare l'oggetto prima di tirarlo fuori.

**EN Game 11 - My Box of Things:** Put some of your child's familiar, everyday objects into the box. For example, their comb, spoon, etc.  
At this point, invite your child to place their hand in the box and guess what the object is before pulling it out.

**DE Spiel 11 - Die Box deiner Gegenstände:** Wir legen vertraute und alltägliche Gegenstände für das Kind in die Box. Zum Beispiel seinen Kamm, seinen Löffel, usw.  
An dieser Stelle fordern wir das Kind auf, seine Hand in die Box zu stecken und den Gegenstand zu erraten, bevor es das herausnimmt.

**FR Jeu 11 - Ma boîte à choses:** Mettez des objets familiers et d'usage quotidien pour l'enfant dans la boîte. Par exemple, son peigne, sa cuillère préférée, etc.  
À ce stade, invitez l'enfant à introduire sa main dans la boîte et à deviner l'objet avant de le sortir.

**ES Juego 11 - La caja de mis cosas:** Metemos en la caja objetos familiares y de uso cotidiano para el niño. Por ejemplo, su peine, su cuchara de la comida, etc.  
Entonces animamos al niño a meter en la mano la caja y adivinar el objeto antes de sacarlo.

**NL Spel 11 - De doos met mijn dingen:** We plaatsen bekende en alledaagse voorwerpen van het kind in de doos. Bijvoorbeeld, zijn kam, de lepel van zijn pap, enz.  
Nu nodigen we het kind uit om de hand in de doos te doen en te ontdekken om welk voorwerp het gaat, voordat deze uit de doos wordt gehaald.

**PL Gra 11 - Pudełko z moimi rzeczami:** Do pudełka wkładamy znane dziecku przedmioty codziennego użytku. Może to być grzebień, łyżka do jedzenia, itp.  
W tym momencie prosimy dziecko, aby włożyło rękę do pudełka i odgadło przedmiot, zanim go wyjmie.



**RU Игра 12 - Свободное творчество.** Эта игра предполагает свободное использование всех игровых материалов, чтобы ребёнок мог развивать своё собственное творческое мышление. Вы можете давать советы, например, предложить собрать забавные рожицы из материалов, входящих в набор.

**IT Gioco 12 - Crea libero:** Infine l'ultimo gioco prevede l'uso libero di tutti i materiali di gioco, in modo che il bambino sviluppi il pensiero creativo. Possiamo anche dare dei suggerimenti, come ad esempio invitarlo a creare delle faccine con i materiali in dotazione.

**EN Game 12 - Free Creation:** The last game involves free use of all the play materials, so that your child can develop their own creative thought. You can make suggestions, for example encouraging them to make little faces with the materials supplied.

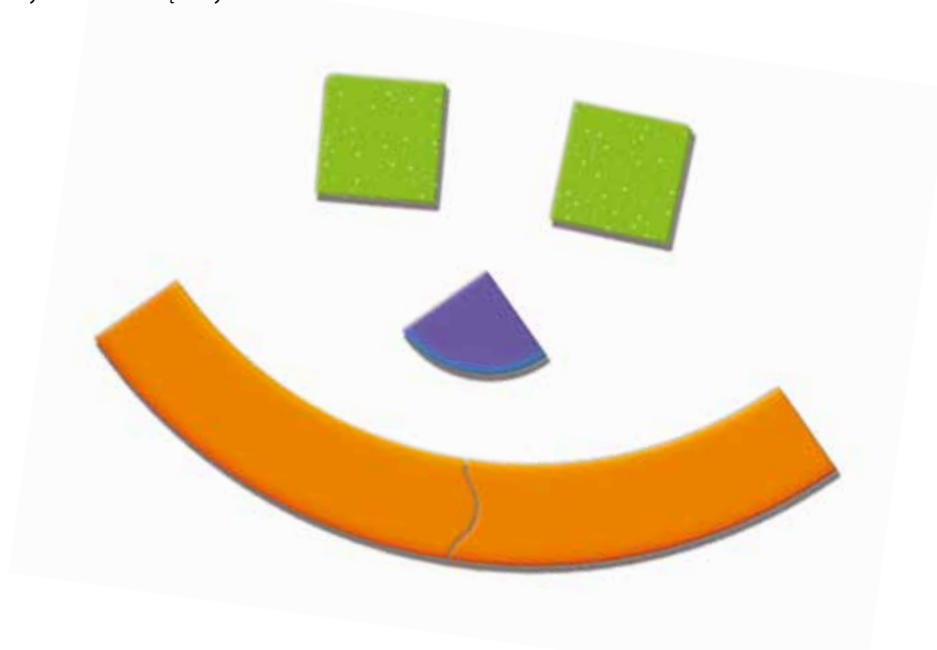
**DE Spiel 12 - Freies Kreieren:** Das letzte Spiel schließlich beinhaltet die freie Verwendung aller Spielmaterialien, so dass das Kind kreatives Denken entwickelt.  
Wir können ihm/ihr auch Vorschläge machen, wie z.B. die Aufforderung, mit den bereitgestellten Materialien Gesichter zu gestalten.

**FR Jeu 12 - Libre cours :** Enfin, le dernier jeu prévoit l'utilisation libre de tout le matériel de jeu, afin que l'enfant développe son esprit créatif. Vous pouvez également faire quelques suggestions, comme par exemple l'inviter à créer des émoticônes avec le matériel fourni.

**ES Juego 12 - Crea libre:** Para terminar, el último juego prevé el uso libre de todos los materiales de juego, de tal manera que el niño desarrolle el pensamiento creativo. También podemos darle sugerencias, como, por ejemplo, invitarlo a crear unas caritas con los materiales proporcionados.

**NL Spel 12 - Vrij spel:** Tenslotte kan er bij het laatste spel vrij met alle materialen van het spel worden gespeeld, zodat het kind het creatief denken ontwikkelt. We kunnen ook wat suggesties bieden, zoals bijvoorbeeld om wat gezichten te maken met de geleverde materialen.

**PL Gra 12 - Dowolna zabawa:** Ostatnia zabawa polega na swobodnym korzystaniu ze wszystkich elementów gry, dzięki czemu dziecko rozwija kreatywne myślenie. Możemy też podsuwać mu propozycje, np. zachęcić je do tworzenia małych buziek z dołączonych materiałów.



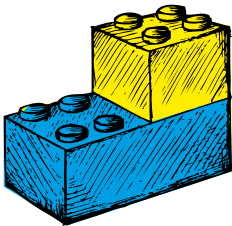
WE THINK  
**green!**



PAPER



RECYCLABLE



PLASTIC



**CHECK**  
WITH THE COMPETENT  
AUTHORITIES

© Liscianigiocchi S.p.A. Via Ruscitti 16, Zona Industriale, S. Atto,  
64100 Teramo, ITALY  
+39 0861/2311

**EAC**

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

**Apt. R97111**