



Edu Games Collection

2+



1 IL PUZZLE

IT · Consegniamo i tasselli del puzzle al bambino e chiediamogli di combinarli insieme per ricostruire la colorata scenetta. Per semplificare l'operazione di ricostruzione del puzzle, possiamo suggerire al bambino di ricomporlo all'interno della sua cornice.

EN · **THE PUZZLE**: Give the coloured pieces to the child and ask him to put them together to build the coloured scene. To make the construction of the puzzle easier suggest that the child builds the puzzle inside its frame.

FR · **LE PUZZLE**: On donne les pièces du puzzle à l'enfant et on lui demande de les combiner avec les autres pièces afin de reconstituer la scène colorée. Pour simplifier l'opération de reconstitution du puzzle, on peut suggérer à l'enfant de le reconstituer à l'intérieur de son cadre.

DE · **DAS PUZZLE**: Wir geben dem Kind die Teile des Puzzles und bitten es, sie miteinander zu kombinieren, um die bunte Szene wiederherzustellen. Um den Vorgang der Rekonstruktion des Puzzles zu vereinfachen, können wir dem Kind vorschlagen, das Puzzle in seinem Rahmen wieder zusammenzusetzen.

ES · **EL PUZZLE**: Le entregamos las piezas del puzzle al niño y le pedimos que las combine para montar la colorida escena. Para simplificar la operación de montaje del puzzle, podemos sugerirle al niño que lo haga dentro de su marco.

PL · **PUZZLE**: Dajemy dziecku elementy układanki i prosimy je o ich połączenie tak, aby odtworzyć kolorową ilustrację znaną z bajki. Aby ułatwić dziecku ułożenie puzzli, możemy zaproponować ułożenie obrazka w jego ramce.



2 LA TORRE DELLE FORME

IT · Consegniamo al bambino le 8 sagome geometriche, insieme agli 8 cilindri in plastica. Invitiamolo a costruire una torre di cilindri e forme, cercando di non farla cadere. In questo modo il bambino svilupperà manualità e prontezza.

EN · **THE TOWER OF SHAPES**: Give the child the 8 geometric shapes together with the 8 plastic cylinders. Ask the child to build a tower of cylinders and shapes so that it will not fall down. In this way the child will develop dexterity and quick thinking.

FR · **LA TOUR DES FORMES**: On donne à l'enfant les 8 formes géométriques, ainsi que les 8 cylindres en plastique. On l'invite à construire une tour de cylindres et de formes, tout en cherchant à ne pas la faire tomber. De cette façon l'enfant développera sa dextérité et sa rapidité.

DE · **DER TURM DER FORMEN**: Wir geben dem Kind die 8 geometrischen Formen, zusammen mit den 8 Plastikzylindern. Wir fordern es auf, einen Turm aus Zylindern und Formen zu bauen und dabei zu versuchen, ihn nicht fallen zu lassen. Auf diese Weise entwickelt das Kind manuelle Fähigkeiten und Wachseimkeit.

ES · **LA TORRE DE LAS FORMAS**: Le entregamos al niño las 8 formas geométricas, junto a los 8 cilindros de plástico. Lo animamos a construir una torre de cilindros y formas, intentando que no se caiga. De esta manera, el niño desarrollará manualidad y rapidez.

PL · **WIEŻA KSZTAŁTÓW**: Dajemy dziecku 8 geometrycznych kształtów wraz z 8 cylindrami wykonanymi z plastiku. Prosimy dziecko o zbudowanie wieży z cylindrów i kształtów, tak aby wieża nie upadła. W ten sposób dziecko rozwija zręczność i refleks.



3 IL PUZZLE GEOMETRICO

IT · Rimuovere le 4 sagome geometriche dalla base con la scenetta e consegnarle al bambino, invitandolo a incastrare correttamente le forme, per ricostruire la scenetta. Questo gioco stimola la manualità fine e la coordinazione occhio-mano.

EN · **THE GEOMETRIC PUZZLE**: Remove the 4 geometric shapes from the base of the scene and give them to the child, inviting him to join the shapes together correctly to replicate the scene. This game stimulates fine motor skills and hand, eye co-ordination.

FR · **LE PUZZLE GÉOMÉTRIQUE**: Enlever les 4 formes géométriques de la base avec la petite scène et les donner à l'enfant, tout en l'invitant à encastrier correctement les formes afin de reconstituer la petite scène. Ce jeu stimule la dextérité fine et la coordination œil-main.

DE · **DAS GEOMETRISCHE PUZZLE**: Die 4 geometrischen Formen aus dem Sockel mit der Szene herausnehmen und dem Kind geben und es dazu auffordern, die Formen richtig einzupassen, um die Szene wieder aufzubauen. Dieses Spiel fördert die Feinmotorik und die Hand-Augen-Koordination.

ES · **EL PUZZLE GEOMÉTRICO**: Sacar las 4 formas geométricas de la base con la escena y entregárselas al niño, animándolo a encajar correctamente las formas, para montar la escena. Este juego estimula la motricidad fina y la coordinación ojo-manual.

PL · **PUZZLE GEOMETRYCZNE**: Z zestawu należy wyjąć 4 kształty geometryczne i przekazać je dziecku, zapraszając je do ustawienia ich odpowiednio, aby poprawnie zrekonstruować scenkę. Ta gra stymuluje zręczność i koordynację ręka-oko.



4 IL CERCA TROVA

IT · Capovolgiamo e posizioniamo le 8 sagome circolari su una base e mostriamo al bambino il tabellone con la scena. Scopriamo la prima sagoma circolare e chiediamo al bambino di individuare sul tabellone l'immagine contenuta nella tessera che abbiamo scoperto. Procediamo così con tutte le forme circolari.

EN · **FIND AND MATCH GAME**: Turn over and position the 8 circular shapes on a base and show the child the board with the scene. Turn over the first shape and ask the child to find the image, on the board which matches the shape which we turned over. Proceed in this way with all the circular shapes.

FR · **LE CHERCHE-TRouve**: On retourne et on place les 8 formes circulaires sur une base et on montre le gros tableau avec la scène à l'enfant. On découvre la première forme circulaire et on demande à l'enfant d'identifier sur le tableau l'image contenue dans la petite carte que l'on a découverte. On procède de cette façon avec toutes les formes circulaires.

DE · **SUCHEN UND FINDEN**: Die 8 Kreisformen auf eine Unterlage legen und dem Kind die Tafel mit der Szene zeigen. Die erste Kreisform aufdecken und das Kind bitten, an der Tafel das Bild zu identifizieren, das auf der aufgedeckten Karte enthalten ist. Wir verfahren auf diese Weise mit allen Kreisformen.

ES · **EL BUSCA ENCUENTRA**: Giramos y colocamos las 8 figuras redondas sobre una base y le enseñamos al niño el tablero con la escena. Descubrimos la primera figura redonda y le pedimos al niño que localice sobre el tablero la imagen representada en la tarjeta que hemos descubierto. Hacemos lo mismo con todas las formas redondas.

PL · **SZUKAJ – ZNAJDUJ**: Odwracamy i kładziemy na podstawie 8 okrągłych kształtów i pokazujemy dziecku tablicę ze scenką. Odsłaniamy pierwszy okrągły kształt i prosimy o odnalezienie elementu na nim przedstawionego. Postępujemy w ten sposób ze wszystkimi okrągłymi kształtami.



5 I COLORI

IT · In questi mini puzzle sono rappresentati 6 oggetti colorati e le corrispondenti macchie di colore. Disponiamo le tessere sparse sul piano di gioco. Chiediamo al bambino di associare l'oggetto al giusto colore e ricostruire così i 6 mini puzzle. Questo gioco insegna ai bambini a riconoscere i colori stimolando quindi le capacità logiche e di associazione.

EN · **FIRST COLOURS**: In this mini puzzle there are 6 coloured objects with their corresponding colour spots. Spread the cards out on the playing surface. Ask the child to match the object with the right colour so that they make up the 6 mini puzzles. This game teaches the children to recognise colours and therefore stimulates logic and matching skills.

FR · **LES PREMIÈRES COULEURS**: Dans ces mini-puzzles sont représentés 6 objets colorés et les taches de couleur correspondantes. On dispose les cartes de manière éparpillée sur le plan de jeu. On demande à l'enfant d'associer l'objet à la bonne couleur et de reconstituer ainsi les 6 mini-puzzles. Ce jeu apprend aux enfants à reconnaître les couleurs tout en stimulant ses capacités logiques et d'association.

DE · **DIE ERSTEN FARBEN**: In diesen Minipuzzles sind 6 farbige Objekte und ihre entsprechenden Farbflecken dargestellt. Wir ordnen die Karten verstreut auf der Spielfläche an. Wir fordern das Kind auf, den Gegenstand der richtigen Farbe zuzuordnen und so die 6 Minipuzzles zu rekonstruieren. Dieses Spiel lehrt die Kinder das Erkennen von Farben und fördert so ihre logischen und assoziativen Fähigkeiten.

ES · **LOS PRIMEROS COLORES**: En estos minipuzzles están representados 6 coloridos objetos y las correspondientes manchas de color. Colocamos las tarjetas desordenadas sobre la superficie de juego y le pedimos al niño que relacione el objeto con el color correcto para montar los 6 minipuzzles. Este juego le enseña a los niños a reconocer los colores estimulando de esta manera las capacidades lógicas y de asociación.

PL · **KOLORY**: W tych układankach przedstawiono 5 kolorowych obiektów i odpowiadające im plamy kolorów. Układamy rozrzucone płytki na powierzchni gry. Prosimy dziecko, aby skojarzyło przedmiot z odpowiednim kolorem i w ten sposób odtworzyło 5 układankę. Ta gra uczy dzieci rozpoznawania kolorów poprzez stymulowanie umiejętności logicznego myślenia i skojarzeń.



6 I PRIMI NUMERI

IT · In questi mini puzzle sono rappresentati i numeri da 1 a 5 e le quantità corrispondenti. Disponiamo le tessere sparse sul piano di gioco. Guidiamo il bambino affinché associ ciascun numero alla relativa quantità. Questo gioco consente ai bambini di fare le prime associazioni quantità-numeri, preparandolo ai primi calcoli e stimolando le capacità logiche e di associazione.

EN · **FIRST NUMBERS**: In this mini puzzle the numbers 1 to 5 are represented with their corresponding quantities. Place the cards on the playing surface. Guide the child to match the numbers with the relative quantities. This game allows the children to take their first steps in relating quantities to numbers, preparing them for their first calculations and stimulating logic and matching skills.

FR · **LES PREMIERS CHIFFRES**: Dans ces mini-puzzles sont représentés les chiffres de 1 à 5 ainsi que les quantités correspondantes. On dispose les cartes de manière éparpillée sur le plan de jeu. On guide l'enfant afin qu'il associe chaque chiffre à la quantité correspondante. Ce jeu permet aux enfants de faire les premières associations quantités-chiffres, tout en les préparant aux premiers calculs et en stimulant leurs capacités logiques et d'association.

DE · **DIE ERSTEN ZAHLEN**: Diese Minipuzzles stellen die Zahlen von 1 bis 5 und die entsprechenden Mengen dar. Wir ordnen die Karten auf der Spielfläche an. Wir leiten das Kind an, jede Zahl mit der entsprechenden Menge zu assoziieren. Mit diesem Spiel können die Kinder erste Mengen-Zahlen-Assoziationen herstellen, die sie auf erste Berechnungen vorbereiten und ihre logischen und assoziativen Fähigkeiten fördern.

ES · **LOS PRIMEROS NÚMEROS**: En estos minipuzzles están representados los números del 1 al 5 y las cantidades correspondientes. Colocamos las tarjetas desordenadas sobre la superficie de juego y guiamos al niño para que relacione cada número con la cantidad correspondiente. Este juego le permite a los niños hacer las primeras asociaciones cantidades-números, preparándolos para los primeros cálculos y estimulando sus capacidades lógicas y de asociación.

PL · **PIERWSZE LICZBY**: W tych układankach przedstawiono cyfry od 1 do 5 i odpowiadające im ilości. Układamy rozrzucone płytki na planszy. Zachęcamy dziecko, aby skojarzyło poszczególną cyfrę z odpowiadającą jej ilością. Ta gra pozwala dzieciom na pierwsze skojarzenia ilościowo-liczbowe, przygotowując je do pierwszych obliczeń i stymulując umiejętności logicznego myślenia i skojarzeń.



7 IL GIOCO DELLE ASSOCIAZIONI

IT · Disponiamo le tessere sparse sul piano di gioco. Guidiamo il bambino affinché associ ciascun personaggio e il suo giocattolo, all'immagine del giocattolo singolo. In questo modo i bambini imparano a riconoscere gli oggetti stimolando capacità logiche e di associazione.

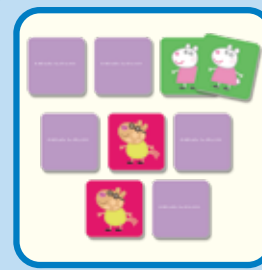
EN · **THE MATCHING GAME**: Spread the cards out on the playing surface. Guide the child so that he can match each character and its toy to the picture of the individual toy. In this way the children learn to recognise the objects stimulating logic and matching skills.

FR · **LE JEU DES ASSOCIATIONS**: On dispose les cartes de manière éparpillée sur le plan de jeu. On guide l'enfant afin qu'il associe chaque personnage et son jouet, avec l'image seule du jouet. De cette façon, les enfants apprennent à reconnaître les objets tout en stimulant leurs capacités logiques et d'association.

DE · **DAS ASSOZIATIONSSPIEL**: Wir ordnen die Karten verstreut auf der Spielfläche an. Wir leiten das Kind an, jede Figur und sein Spielzeug mit dem Bild des einzelnen Spielzeugs zu assoziieren. Auf diese Weise lernen die Kinder, Objekte zu erkennen, was die logischen und assoziativen Fähigkeiten fördert.

ES · **EL JUEGO DE LAS ASOCIACIONES**: Colocamos las piezas desordenadas sobre la superficie de juego. Guiamos al niño para que relaciona cada personaje y su juguete con la imagen del juguete solo. De esta manera, los niños aprenden a reconocer los objetos estimulando sus capacidades lógicas y de asociación.

PL · **SKOJARZENIA**: Układamy elementy na obszarze gry. Prowadzimy dziecko tak, aby skojarzyło każdą postać trzymającą zabawkę z obrazkiem przedstawiającym samą zabawkę. W ten sposób dzieci uczą się rozpoznawać przedmioty, stymulując zdolności logiczne i asocjacyjne.



8 IL MEMO

IT · Disponiamo le 16 tessere del memo in ordine su un piano dalla parte dei personaggi. Osserviamo le immagini per qualche minuto, poi capovolgiamo le tessere, stando attenti a mantenerle nella stessa posizione. Il bambino dovrà cercare le coppie di figure uguali. Vince chi conquista il maggior numero di coppie.

EN · **THE MEMORY GAME**: Place the 16 memory cards on the table, in order character side up. Look at the pictures for a couple of minutes, then turn them over taking care to keep them in the same position. The child must find the matching pairs. The winner is whoever collects the most pairs.

FR · **LE MÉMO**: On dispose les 16 cartes du mémo en ordre sur une table côté personnages. On observe les images durant quelques minutes, puis on retourne les cartes, en faisant attention à les laisser à leur place initiale. L'enfant devra chercher les paires de personnages. Le vainqueur est celui qui possède le plus de paires.

DE · **DAS MEMO**: Wir ordnen die 16 Memo-Karten der Reihe nach auf einer Ebene auf der Seite der Zeichen an. Wir betrachten die Bilder einige Minuten lang und drehen dann die Karten um, wobei wir darauf achten, dass sie in der gleichen Position bleiben. Das Kind muss nach Paaren von identischen Figuren suchen. Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Paare erhält.

ES · **EL MEMO**: Colocamos las tarjetas del memo sobre una superficie del lado de los personajes. Observamos las imágenes durante unos minutos, después les damos la vuelta a las tarjetas, prestando atención a mantenerlas en la misma posición. El niño tendrá que buscar las parejas de figuras iguales. Gana quien consiga el mayor número de parejas.

PL · **GRA PAMIĘCIOWA**: Aby zagrać, układamy kolejno 16 elementów do góry obrazkiem. Obserwować obrazki przez kilka minut, a następnie odwracamy elementy, zwracając uwagę, aby nie zmienić ich pozycji. Następnie prosimy dziecko o wyszukanie par takich samych postaci. W tę grę można grać nawet we dwoje: kto odkryje parę, zdobywa karty, w przeciwnym razie kolejka przechodzi na konkurenta. Wygrywa ten, kto odkryje najwięcej par.



9 LE OMBRE

IT · Posizioniamo le tessere del memo su un piano, dalla parte dei personaggi. Chiediamo al bambino di osservare le tessere e di individuare sulle cartelle le silhouette corrispondenti. Ad associazione avvenuta, premiamo il bambino leggendo il nome del personaggio. Per semplificare l'attività, possiamo scegliere di giocare solo con 4 sagome.

EN · **THE SHADOW GAME**: Place the memory cards on the table, character side up. Ask the child to observe the cards and to find the corresponding silhouette on the boards. Once matched reward the child by reading out the name of the character. To simplify the game you can play with just 4 shapes.

FR · **LE JEU DES OMBRES**: On place les cartes du mémo sur une table, côté personnages. On demande à l'enfant d'observer les cartes et d'identifier sur les cartons les silhouettes correspondantes. Une fois l'association réalisée, on récompense l'enfant en lui lisant le nom du personnage. Pour simplifier l'activité, on peut choisir de jouer avec 4 silhouettes seulement.

DE · **DAS SCHATTENSPIEL**: Wir legen die Memo-Karten auf eine Ebene, auf die Seite der Figuren. Wir bitten das Kind, sich die Karten anzusehen und die entsprechenden Silhouetten auf den Karten zu identifizieren. Wenn die Assoziation hergestellt ist, belohnen wir das Kind, indem wir den Namen der Figur vorlesen. Um die Aktivität zu vereinfachen, können wir wählen, mit nur 4 Silhouetten zu spielen.

ES · **EL JUEGO DE LAS SOMBRAS**: Colocamos las tarjetas del memo sobre una superficie, del lado de los personajes. Le pedimos al niño que observe las tarjetas y localice sobre los cartones las siluetas correspondientes. Cuando esté hecha la asociación, premiamos al niño leyendo el nombre del personaje. Para simplificar la actividad, podemos jugar solo con 4 siluetas.

PL · **CIENIE**: Układamy elementy na planie gry obrazkami do góry. Prosimy dziecko aby przyjrzało się elementom i zidentyfikowało odpowiednie sylwetki. Po skojarzeniu nagradzamy dziecko, czytając imię postaci. Aby uprościć zabawę, możemy grać z 4 sylwetkami.



10 TOMBOLA

IT · Posizioniamo le tessere del memo su un piano dalla parte del retro. Consegniamo una cartella con la silhouette a ciascun giocatore. Iniziamo il gioco girando la prima tessera: il giocatore che possiede la silhouette stimola le capacità di osservazione, di attenzione e la logica.

EN · **BINGO**: Place the memory cards face down on a flat surface. Give a silhouette board to each player. Begin the game by turning over the first card: the player who has the corresponding silhouette on his board wins the card and places it over the silhouette. The person who completes their board first wins. This game stimulates observation, attention and logic skills.

FR · **LA TOMBOLA**: On place les cartes du mémo sur une table face cachée. On donne un carton avec les silhouettes à chaque joueur. On commence le jeu en retournant la première carte: le joueur qui possède le carton avec la silhouette correspondante remporte la carte et la place sur la silhouette. Celui qui termine son carton en premier a gagné. Ce jeu stimule les capacités d'observation, d'attention et la logique.

DE · **DAS BINGOSPIEL**: Wir legen die Memo-Karten mit der Rückseite auf eine Fläche. Wir geben jedem Spieler einen Ordner mit den Silhouetten. Wir beginnen das Spiel, indem wir die erste Karte umdrehen: Der Spieler, der den Ordner mit der entsprechenden Silhouette hat, gewinnt die Karte und legt sie auf die Silhouette. Wer seinen Ordner zuerst vervollständigt, gewinnt. Dieses Spiel stimuliert die Fähigkeiten der Beobachtung, Aufmerksamkeit und Logik.

ES · **EL BINGO**: Colocamos las tarjetas del memo sobre una superficie del lado del reverso. Le entregamos un cartón con las siluetas a cada jugador. Empezamos el juego girando la primera tarjeta: el jugador que posea el cartón con la silueta correspondiente se queda con la tarjeta y la coloca sobre la silueta. Gana el primero en completar su cartón. Este juego estimula las capacidades de observación, de atención y la lógica.

PL · **BINGO**: Umieszczamy karty na obszarze gry, odwracając je obrazkami do dołu. Każdemu graczowi udostępniamy folder z sylwetkami. Grę rozpoczynamy od odwrócenia pierwszej karty: gracz, który posiada kartę z odpowiednią sylwetką wygrywa kartę i umieszcza ją na sylwetce. Przechodzimy dalej, odkrywając karty jedną po drugiej. Gracz, który jako pierwszy skompletuje folder, wygrywa. Gra stymuluje obserwację, koncentrację i umiejętności logicznego myślenia.



Ref. 86429
©Liscianigiochi S.p.A.
Via Ruscitti 16,
Zona Industriale
S. Atto, 64100 Teramo
ITALY

PEPPA PIG and all related trademarks and characters TM & © 2003
Astley Baker Davies Ltd and/or Ent. One UK Ltd. HASBRO and all related logos
and trademarks TM & ©2020 Hasbro. All Rights Reserved. Used with Permission.