



Depuis 1970





Tableau à double entrée



+4



Ce jeu a été créé en collaboration avec une professeure des écoles afin qu'il soit parfaitement adapté pour des enfants âgés de 4 à 6 ans. Tout au long de ses premières années d'école, votre enfant développera de nombreux apprentissages notamment par le jeu.

Le tableau à double entrée des petits est un jeu éducatif qui permettra à votre enfant de développer son esprit de logique et d'apprendre à se repérer dans l'espace. À travers un univers naturel où des escargots doivent retrouver leur coquille et une feuille de laitue, votre enfant apprendra à mettre en relation des caractéristiques qui se croisent horizontalement et verticalement. Ce jeu est idéal pour améliorer la compréhension des notions de cases, lignes et colonnes.

Le jeu se compose de plusieurs éléments :

- un plateau en bois
- 54 cartes rondes
- 3 cartes carrées avec de l'herbe
- 3 corps d'escargots
- 12 coquilles
- 3 feuilles de salades



Remarques :

Afin de favoriser la compréhension du jeu et les apprentissages qu'il implique, il est préférable que votre enfant soit accompagné d'un adulte.

Préparation :

De manière aléatoire, placez les cartes avec le corps des escargots dans les emplacements ronds en colonne. Puis, placez les cartes rondes avec les coquilles dans les emplacements ronds en ligne. Ensuite, disposez les 3 cartes carrées avec l'herbe sur les emplacements au centre du plateau. L'endroit où les cartes sont placées déterminera quel corps d'escargot doit être associé à quelle coquille.

A l'aide des pièces en bois, votre enfant devra placer la bonne coquille sur le bon corps d'escargot.

2 niveaux de difficulté sont proposés :

1/ L'enfant doit mettre la bonne coquille sur le dos de l'escargot.

2/ L'enfant doit mettre la bonne coquille sur le dos de l'escargot puis le placer sur la feuille de laitue de la bonne couleur.

Double entry table



+4



This game has been created in collaboration with a school teacher so that it is perfectly suited for children aged 4 to 6 years. Throughout their first years at school, your child will develop many skills, particularly through play.

The double entry table for children is an educational game that will help your child to develop their logic and learn how to get their bearings in space. Through a natural world where snails have to find their shells and a lettuce leaf, your child will learn to relate features that cross horizontally and vertically. This game is ideal for improving understanding of the concepts of squares, rows and columns.

The game consists of several elements:

- a wooden board
- 54 round cards
- 3 square cards with grass
- 3 snail bodies
- 12 shells
- 3 salad leaves



Note:

In order to promote understanding of the game and the learning involved, it is best for your child to be accompanied by an adult.

Setting up:

Place the snail body cards at random in the round column slots. Then place the round shell cards in the round row slots. Next, lay out the 3 square cards with grass on the slots at the centre of the board. The place the cards are positioned will determine which snail body should be joined to which shell.

Using the wooden pieces, your child will have to position the right shell on the right snail body.

There are two ways to play:

1/ The child has to put the right shell on the snail's back.

2/ The child has to put the right shell on the snail's back and then place it on the lettuce leaf of the correct colour.

Kreuztabelle



+4



Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit einer Lehrerin entwickelt, damit es für Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren optimal geeignet ist. Während der ersten Schuljahre lernt Ihr Kind zahlreiche Dinge, insbesondere durch das Spiel.

Die Kreuztabelle für kleine Kinder ist ein Lernspiel, mit dem Ihr Kind sein logisches Denken entwickeln und lernen kann, sich im Raum zu orientieren. Anhand einer natürlichen Umgebung, in der Schnecken ihr Haus und ein Salatblatt finden müssen, lernt Ihr Kind, Merkmale, die sich horizontal und vertikal überschneiden, in Beziehung zueinander zu setzen. Dieses Spiel ist ideal, um das Verständnis von Kästchen, Zeilen und Spalten zu verbessern.

Das Spiel besteht aus mehreren Elementen:

- einem Holzbrett
- 54 runden Karten
- 3 quadratischen Karten mit Gras
- 3 Schneckenkörpern
- 12 Häusern
- 3 Salatblättern



Hinweis:

Um das Verständnis des Spiels und die damit verbundenen Lernprozesse zu fördern, sollte Ihr Kind am besten von einem Erwachsenen begleitet werden.

Vorbereitung:

Legen Sie in zufälliger Reihenfolge die Karten mit den Schneckenkörpern auf die runden Plätze in der Spalte. Legen Sie dann die runden Karten mit den Häusern in die runden Aussparungen in einer Reihe. Legen Sie dann die drei quadratischen Karten mit dem Gras auf die Plätze in der Mitte des Spielbretts. Der Ort, an den die Karten gelegt werden, bestimmt, welcher Schneckenkörper mit welchem Schneckenhaus verbunden werden muss. Mithilfe der Holzteile muss Ihr Kind das richtige Schneckenhaus auf den richtigen Schneckenkörper setzen.

Es gibt 2 Spielmöglichkeiten:

- **Schwierigkeitsgrad 1:** Das Kind muss das richtige Schneckenhaus auf den Rücken der Schnecke legen.
- **Schwierigkeitsgrad 2:** Das Kind muss das richtige Schneckenhaus auf den Rücken der Schnecke legen und sie dann auf das Salatblatt mit der richtigen Farbe setzen.

Tabel met dubbele ingang



Dit spel werd gemaakt in samenwerking met een lerares om het perfect geschikt te maken voor kinderen tussen 4 en 6 jaar oud. Uw kind zal tijdens zijn eerste schooljaren vele dingen leren door te spelen.

De tabel met dubbele ingang voor de kleinsten is een educatief spel om uw kind zijn logisch denken verder te ontwikkelen en te leren hoe zich in een ruimte te oriënteren. Via een natuurlijk universum waar slakken hun huisje en een blaadje sla dienen te vinden, leert uw kind om verbanden te leggen tussen kenmerken die elkaar horizontaal en verticaal kruisen. Dit spel is ideaal om de begrippen vakken, rijen en kolommen beter te begrijpen.

Het spel bevat meerdere onderdelen:

- een houten bord
- 54 ronde kaarten
- 3 vierkante kaarten met gras
- 3 slakkenlichamen
- 12 slakkenhuisje
- 3 blaadjes sla



Opmerking:

Om het spel en de relevante leerprocessen beter te begrijpen, wordt het aanbevolen dat uw kind door een volwassene wordt begeleid.

Voorbereiding:

Plaats de kaarten met een slakkenlichaam willekeurig in de ronde kolomposities. Plaats vervolgens de ronde kaarten met een slakkenhuisje willekeurig in de ronde rijposities. Leg dan de 3 vierkante kaarten met het gras op de posities in het midden van het bord. De plek waar de kaarten zijn geplaatst bepalen welk slakkenlichaam met welk slakkenhuisje in verband moet worden gebracht.

Uw kind kan met behulp van de houten stukken het juiste slakkenhuis op het juiste slakkenlichaam plaatsen.

Er zijn 2 verschillende spelniveaus:

1/ Het kind moet het juiste slakkenhuisje op de rug van de slak aanbrengen.

2/ Het kind moet het juiste slakkenhuisje op de rug van de slak aanbrengen en deze vervolgens op het blaadje sla van de juiste kleur plaatsen.

Tablero de doble entrada



+4



Este juego ha sido creado en colaboración con un maestro de escuela para que esté perfectamente adaptado a los niños de 4 a 6 años. A lo largo de sus primeros años en el colegio, su hijo desarrollará numerosos aprendizajes, especialmente a través del juego.

El tablero de doble entrada para niños es un juego educativo que le permitirá a su hijo desarrollar su lógica y aprender a orientarse en el espacio. A través de un mundo natural donde los caracoles tienen que encontrar su concha y una hoja de lechuga, su hijo aprenderá a relacionar características que se cruzan horizontal y verticalmente. Este juego es ideal para mejorar la comprensión de los conceptos de casillas, filas y columnas.

El juego está compuesto por varios elementos:

- un tablero de madera
- 54 tarjetas redondas
- 3 tarjetas cuadradas con hierba
- 3 cuerpos de caracoles
- 12 conchas
- 3 hojas de lechuga



Nota:

Para favorecer la comprensión del juego y los aprendizajes que implica, es preferible que su hijo esté acompañado de un adulto.

Preparación:

Coloque al azar las tarjetas con los cuerpos de los caracoles en las casillas redondas en la columna. Luego coloque las tarjetas redondas con las conchas en las casillas redondas en la fila. A continuación, coloque las 3 tarjetas cuadradas con la hierba en las casillas del centro del tablero. El lugar donde se coloquen las tarjetas determinará qué cuerpo de caracol se deberá asociar a qué concha.

Con las piezas de madera, su hijo tendrá que colocar la concha correcta en el cuerpo del caracol correcto.

Ofrece dos niveles de juego:

1/ El niño deberá colocar la concha correcta en el lomo del caracol.

2/ El niño deberá colocar la concha correcta en el lomo del caracol y luego tendrá que colocarlo sobre la hoja de lechuga del color correcto.

Tabella a doppia entrata



+4



Questo gioco è stato creato in collaborazione con un'insegnante di scuola materna affinché sia perfettamente adatto ai bambini di età compresa tra 4 e 6 anni. Durante i primi anni di scuola il bambino farà numerose scoperte, in particolare attraverso il gioco.

La tabella a doppia entrata è un gioco educativo che permetterà al bambino di sviluppare il pensiero logico e imparare a orientarsi nello spazio. Attraverso un universo naturale in cui due lumache devono trovare la loro conchiglia e una foglia di lattuga, il bambino imparerà a mettere in relazione alcune caratteristiche che si incrociano in orizzontale e in verticale. Questo gioco è ideale per migliorare la comprensione delle nozioni di caselle, righe e colonne.

Il gioco è composto da diversi elementi:

- una piattaforma in legno
- 54 carte rotonde
- 3 carte quadrate con erba
- 3 corpi di lumaca
- 12 conchiglie
- 3 foglie di insalata



Nota:

Per facilitare la comprensione del gioco e gli apprendimenti, si consiglia a un adulto di guidare il bambino.

Preparazione :

Posizionare in modo casuale le carte con il corpo di lumaca nelle caselle rotonde verticali. Quindi posizionare le carte rotonde con le conchiglie nelle caselle rotonde orizzontali. Infine, disporre le 3 carte quadrate con l'erba nelle caselle al centro della piattaforma. Le caselle in cui sono posizionate le carte determinano quale corpo di lumaca deve essere associato a quale conchiglia.

Con i pezzi in legno, il bambino dovrà posizionare la conchiglia giusta su ogni corpo della lumaca.

Sono proposti due livelli di difficoltà :

1/ Il bambino deve posizionare la conchiglia giusta sul corpo di lumaca.

2/ Il bambino deve posizionare la conchiglia giusta sul corpo di lumaca, quindi posizionare la lumaca sulla foglia di lattuga del colore corretto.

Tabela krzyżowa



Gra została zaprojektowana we współpracy z pedagogiem tak, aby idealnie odpowiadała na potrzeby dzieci w wieku od 4 do 6 lat. Są to lata, które Twój maluch zazwyczaj spędza w przedszkolu (i rozpoczyna naukę w szkole), gdzie – głównie poprzez zabawę – rozwija wiele kluczowych umiejętności.

Tabela krzyżowa to gra edukacyjna, która pomoże twojemu dziecku rozwinąć logiczne myślenie i nauczyć się orientacji w przestrzeni. Z pomocą świata, w którym ślimaki muszą znaleźć swoje muszle i liście sałaty, dziecko nauczy się łączyć cechy, które przecinają się poziomo i pionowo w tabeli. Ta gra jest idealna również do lepszego zrozumienia pojęć kwadratów, rzędów i kolumn.

Zestaw do gry składa się z kilku elementów:

- drewnianej planszy
- 54 okrągłych kart
- 3 kwadratowych kart z ilustracją trawy
- 3 drewnianych korpusów ślimaków
- 12 drewnianych muszli ślimaków
- 3 liście sałaty



Uwaga:

Aby lepiej zrozumieć grę i płynącą z niej naukę, najlepiej, aby dziecku towarzyszyła osoba dorosła.

Przygotowanie:

Umieść losowo karty z korpusami ślimaków w okrągłych polach przy kolumnach, a karty z muszlami – w okrągłych polach przy rzędach. Następnie rozłóż 3 kwadratowe karty z trawą na dowolnych polach na środku planszy. Miejsce, w którym zostaną umieszczone te karty, określi, który korpus ślimaka należy połączyć z którą muszlą. Używając drewnianych elementów, Twoje dziecko będzie musiało umieścić odpowiednią muszlę na właściwym korpusie.

Są dwie możliwości rozgrywki:

- **Poziom 1:** Dziecko musi umieścić odpowiednią muszlę na właściwym korpusie ślimaka.
- **Poziom 2:** Dziecko musi umieścić odpowiednią muszlę na właściwym korpusie ślimaka, a następnie umieścić ślimaka na liściu sałaty o odpowiednim kolorze.

Tabuľka s dvojitým vstupom



Táto hra bola vytvorená v spolupráci s učiteľmi tak, aby sa dokonale hodila pre deti vo veku od 4 do 6 rokov. Počas rokov strávených v škôlke si vaše dieťa rozvinie veľa zručností, najmä prostredníctvom hry.

Tabuľka s dvojitým vstupom je vzdelávacia hra pre deti, ktorá pomôže vášmu dieťaťu rozvíjať jeho logiku a naučiť sa orientovať v priestore. V prírodnom svete, v ktorom musia slimáky nájsť svoje ulity a list šalátu, sa vaše dieťa naučí spájať prvky, ktoré sa pretínajú horizontálne a vertikálne. Táto hra je ideálna na zlepšenie porozumenia pojmov štvorcov, riadkov a stĺpcov.

Hra sa skladá z niekoľkých prvkov:

- drevená doska
- 54 okrúhlych kariet
- 3 štvorcové karty so šalátom
- 3 drevené telá slimákov
- 12 drevených ulít
- 3 šalátové listy



Poznámka:

Odporúčame sprevádzanie dospelého pre lepšie pochopenie hry a súvisiaceho učenia dieťaťom.

Rozmiestnenie hracej plochy:

Okrúhle karty tiel slimákov umiestnite náhodne do otvorov v okrúhlych stĺpcoch. Potom vložte okrúhle karty ulít slimákov do otvorov v okrúhlym riadku. Následne rozložte 3 štvorcové karty so šalátom na otvory v strede dosky. Miesto, kde sú karty so šalátom umiestnené, určí, ktoré telo slimáka by sa malo spojiť s ktorou ulitou.

Pomocou drevených dielikov bude musieť vaše dieťa umiestniť správnu ulitu na správne telo slimáka.

Existujú dva spôsoby, ako hrať:

- **Úroveň 1:** Dieťa musí nasadiť správnu ulitu na chrbát slimáka.
- **Úroveň 2:** Dieťa musí nasadiť správnu ulitu na chrbát slimáka a potom ju položiť na list šalátu správnej farby.

Tabulka s dvojitým vstupem



Tato hra byla vytvořena ve spolupráci s učiteli tak, aby se dokonale hodila pro děti ve věku od 4 do 6 let. Během let strávených ve školce si vaše dítě rozvine spoustu dovedností, zejména prostřednictvím hry.

Tabulka s dvojitým vstupem je vzdělávací hra pro děti, která pomůže vašemu dítěti rozvíjet jeho logiku a naučit se orientovat v prostoru. V přírodě, kde musí šneci najít své škeble a list salátu, se vaše dítě naučí spojovat prvky, které se protínají horizontálně a vertikálně. Tato hra je ideální pro zlepšení porozumění pojmů čtverců, řádků a sloupců.

Hra se skládá z několika prvků:

- dřevěná deska
- 54 kulatých karet
- 3 čtvercové karty se salátem
- 3 dřevěná těla šneků
- 12 dřevěných ulit
- 3 salátové listy



Poznámka:

Doporučujeme doprovod dospělého pro lepší pochopení hry a souvisejícího učení dítětem.

Rozmístění hrací plochy:

Kulaté karty těl hlemýžďů umístíte náhodně do otvorů v kulatých sloupcích. Potom vložte kulaté karty ulit hlemýžďů do otvorů v kulatém řádku. Následně rozložte 3 čtvercové karty se salátem na otvory ve středu desky. Místo, kde jsou karty se salátem umístěny, určí, které tělo šneka by se mělo spojit se kterou ulitou.

Pomocí dřevěných dílků bude muset vaše dítě umístit správnou ulitu na správné tělo šneka.

Existují dva způsoby, jak hrát:

- Úroveň 1: Dítě musí nasadit správnou ulitu na záda šneka.
- Úroveň 2: Dítě musí nasadit správnou ulitu na záda šneka a poté ji položit na list salátu správné barvy.

Дъска с охлюви



Тази игра е създадена в сътрудничество с преподавател в училище, така че да е перфектна за деца на възраст между 4 и 6 години. В годините, прекарани в детската градина, детето ви ще развие много умения, особено чрез игра.

Двойната маса за деца е образователна игра, която ще помогне на вашето дете да развие логиката си и да се научи как да се ориентира в пространството. Чрез натуралния свят, в който охлювите трябва да намерят черупките си и листата от маруля, вашето дете ще се научи да свързва елементи, които се пресичат хоризонтално и вертикално. Тази игра е идеална за подобряване на разбирането на концепциите за квадрати, редове и колони.

Играта съдържа няколко елемента:

- дървена дъска
- 54 кръгли карти
- 3 квадратни карти с трева
- 3 тела на охлюв
- 12 черупки
- 3 салатени листа



Забележка:

За да се насърчи разбирането на играта и изучаването, най-добре е детето ви да бъде придружено от възрастен.

Подготовка:

Поставете картите с телата на охлюви в кръглите места по вертикала. След това поставете кръглите карти с черупки в кръглите места по хоризонтала. След това поставете трите карти с трева на местата по диагонал в средата на дъската. Местата, на които са поставени картите, ще определят кое тяло с коя черупка трябва да бъде свързано. Използвайки дървените елементи, детето ви ще трябва да определи правилната черупка на правилното тяло.

Има два начина за игра:

- **Ниво 1:** Детето трябва да постави правилната черупка върху тялото.
- **Ниво 2:** Детето трябва да постави правилната черупка на правилното тяло и след това да постави охлюва върху салатеното листо от правилния цвят.

Доска с двойным условием



Игра разработана в сотрудничестве с педагогами и поэтому идеально подходит детям от 4 до 6 лет. В младшем школьном возрасте Вашему ребенку предстоит приобрести много навыков, в том числе и посредством игры.

"Доска с двойным условием" – это образовательная игра, которая поможет вашему ребенку развивать логику и научиться определять местонахождение в пространстве. В мире природы, где улитки должны отыскать свои ракушки и лист салата, Ваш малыш научится обращаться с объектами, которые пересекаются по горизонтали и вертикали. Эта игра идеально подходит для лучшего понимания концепций квадратов, линий и столбцов.

В игровой комплект входит:

- деревянное поле для игры
- 54 круглые карточки
- 3 квадратные карточки с травой
- 3 тела улиток
- 12 ракушек
- 3 салатных листа



Замечание:

Участие взрослого будет способствовать лучшему пониманию игры и продвижению в обучении.

Подготовка:

Разместите карточки с изображениями улиток без ракушек в круглых выемках столбцов в произвольном порядке. Затем разместите круглые карточки с изображениями ракушек в круглых выемках строк. Далее, разложите 3 квадратные карточки с изображением травы в выемках в центре игрового поля. Положение карт определит соответствие ракушек и тел улиток. Используя деревянные элементы, Ваш малыш должен правильно сопоставить улиток с их ракушками.

Есть 2 способа игры:

- **Уровень 1:** Ваш ребенок должен поместить на спину улитки правильно подобранную ракушку.
- **Уровень 2:** Ваш ребенок должен поместить на спину улитки правильно подобранную ракушку и затем поместить улитку на лист салата латук правильно подобранного цвета.

Dupla bejáratú asztal



A játék fejlesztésében iskolai pedagógusok vettek részt, így a játék alkalmas 4-6 éves gyerekek számára. Az óvodai évek alatt sok képesség fejlődik, különösen a játékok által.

Ez a fejlesztő játék segíti a gyerekeket, hogy megtanulják a logikáját, hogy hogyan helyezzenek el dolgokat a térben. A Természetben keresztül a mi kis csigánknak meg kell találnia az ő házat és saláta levelét, mely segíti a gyerekeknek megtanulni a horizontális és vertikális elhelyezkedést. Ez a játék nagyszerű, hogy olyan fogalmakkal ismerkedjen meg, mint négyzet, vonal vagy oszlop.

A játék több elemet is tartalmaz:

- egy fából készült táblát
- 54 kerek kártyát
- 3 négyzet alakú fűkártyát
- 3 csiga alakot ábrázoló kártya
- 12 házat
- 3 saláta levelet



Megjegyzés:

A játék gyors megértése érdekében javasolt, hogy a gyermek a játékot felnőtt társaságában kezdje el megismerni.

Előkészületek:

Helyezd a csiga alakot ábrázoló kártyákat véletlenszerűen a kerek oszlop kivágásba. Aztán helyezd a kerek ház kártyákat a kerek vonal kivágásba. Ezekután a három fűkártyát a közepén való kivágásba kell helyezni. Az fogja befolyásolni, hogy melyik csiga melyik házhoz tartozik, ahogy a kártyák elhelyezésre kerültek. A fadarabok használatával a gyerekeknek el kell helyezni a megfelelő házat a megfelelő csigán.

Két féle játékmód lehetséges:

1. szint: A gyerekeknek el kell helyezni a megfelelő házat a megfelelő csiga hátán.
2. szint: A gyerekeknek el kell helyezni a megfelelő házat a megfelelő csiga hátán, és a csigát szín szerint el kell helyezni a megfelelő salátalevelel.

Таблиця з подвійним входом



Ця гра розроблена разом із вчителями, тому вона ідеально підійде для дітей віком від 4 до 6 років. Під час перебування у дитячому садку, ваша дитина розвиватиме багато навичок, особливо в ігровій формі.

"Таблиця з подвійним входом" – це розвиваюча гра для дітей, яка допоможе розвинути логіку та навчитися орієнтуватися в просторі. Дитина навчиться співвідносити елементи, які перетинаються по горизонталі та вертикалі. Ця гра ідеально підходить для покращення розуміння таких понять, як квадрат, рядок і стовпчик.

Гра складається з таких елементів:

- дерев'яна основа
- 54 круглих картки
- 3 квадратних картки із зображенням трави
- 3 фігурки равликів
- 12 фігурок черепашок
- 3 фігурки листків салату



Примітка:

щоб сприяти розумінню гри та зацікавленості навчальним процесом, бажано, щоб дитина гралася в супроводі дорослого.

Підготовка до гри:

Помістіть картки з равликами в довільному порядку в круглі виїмки стовпця. Потім помістіть картки з черепашками в круглі виїмки рядка. Далі розкладіть 3 квадратні картки з травою у виїмки в центрі дерев'яної основи. Місце, де розміщені картки, визначатиме, яку фігурку равлика до якої черепашки потрібно приєднати. Далі дитина повинна буде правильно з'єднати фігурки равликів із черепашками.

Гра передбачає 2 рівні складності:

- Рівень 1: дитина повинна покласти правильну черепашку на равлика.
- Рівень 2: дитина повинна покласти правильну черепашку на равлика, а потім помістити равлика на лист салату правильного кольору.



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 : J05086
2022

www.janod.com

