

little ASSOCIATION



2^{1/2} - 5
ans years
años Jahre



little ASSOCIATION

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



Contenu :

- 3 animaux (1 lapin, 1 grenouille, 1 vache)
- 3 cartes univers (le potager, la mare, le pré)
- 30 cartes éléments appartenant aux 3 univers



Univers du lapin : le potager

- La carotte
- La salade
- Le hérisson
- L'escargot
- L'arrosoir
- Le râteau
- L'épouvantail
- Le lapin
- Le panier
- La tomate

Univers de la grenouille : la mare

- Le jonc
- Le papillon
- Le canard
- La grenouille
- La libellule
- Le poisson
- La tortue
- Le caneton
- Le héron
- La barque

Univers de la vache : le pré

- L'abreuvoir
- La pomme
- La cloche
- La barrière
- L'oiseau
- Le coquelicot
- Le pot à lait
- La vache
- La ruche
- L'abeille



Préparation :

Le lapin, la vache, la grenouille ainsi que les 3 cartes univers sont positionnés au centre de la table.
Les 30 cartes sont mélangées et posées en tas au centre de la table ; elles constituent la pioche.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur retourne une carte de la pioche.

Tous les enfants regardent alors cette carte et tentent de découvrir à quel univers celle-ci appartient.

Dès qu'un joueur a découvert de quel univers cet élément est issu, il s'empresse de saisir l'animal correspondant et le pose sur l'univers adéquat.

Le 1er joueur à poser le bon animal, gagne la carte retournée.

*Ex : la carte retournée est le poisson. Le poisson fait partie de l'univers de la grenouille : la mare.
Le plus rapide à poser la grenouille sur la carte « univers mare » gagne la carte « poisson ».*

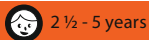
Si un joueur se trompe, il remet sous la pioche une carte précédemment gagnée. (S'il n'en possède pas encore, alors rien ne se passe).

Puis le joueur placé à la gauche du plus jeune, retourne une nouvelle carte et la partie reprend.

Qui gagne ?

Selon la durée de jeu souhaitée, on pourra décider en début de partie que le gagnant sera :

- le joueur ayant gagné le plus de cartes lorsque la pioche est épuisée,
- **ou** le premier joueur à totaliser 5 cartes.



2 ½ - 5 years



2 to 4 players



10 min

Contents:

3 animals (1 rabbit, 1 frog, 1 cow)

3 universe cards (the vegetable garden, the pond, the meadow)

30 element cards belonging to the 3 universes



Rabbit universe: the vegetable garden

- The carrot
- The lettuce
- The hedgehog
- The snail
- The watering can
- The rake
- The scarecrow
- The rabbit
- The basket
- The tomato



Frog universe: the pond

- The rush
- The butterfly
- The duck
- The frog
- The dragonfly
- The fish
- The tortoise
- The duckling
- The heron
- The boat



Cow universe: the meadow

- The trough
- The apple
- The bell
- The fence
- The bird
- The poppy
- The milk can
- The cow
- The hive
- The bee



Preparation:

The rabbit, cow and frog and the 3 universe cards are placed in the centre of the table.

The 30 cards are shuffled and placed in a pile in the centre of the table; they represent the stack.

Game proceedings:

The youngest player turns over a card from the stack.

All the children look at this card and discover to which universe it belongs.

Once they have discovered what universe this element comes from, they hurry to grab the corresponding animal and place it on the suitable universe.

The 1st player to put down the right animal wins the turned over card.

E.g.: the turned over card is the fish. The fish is part of the frog universe: the pond.

The quickest to play his frog on the "pond universe" card wins the "fish" card.

If a player gets it wrong, he puts a previously won card beneath the stack. (If he doesn't yet have any, nothing happens).

Then the player to the left of the youngest player turns over a new card and the game continues. And so on.

Who wins?

Depending on the desired game time, you can decide at the beginning of the game that the winner will be:

- the player who has won the most cards when there are no more cards in the stack,
- **or** the first player to have won 5 cards.

Inhalt:

3 Tiere (1 Kaninchen, 1 Frosch, 1 Kuh)

3 Universum-Karten (Garten, Teich, Wiese)

30 Karten mit Elementen, die zu den 3 Universen gehören



Das Universum des Kaninchens: der Garten

- Die Karotte
- Der Salat
- Der Igel
- Die Schnecke
- Die Gießkanne
- Die Harke
- Die Vogelscheuche
- Das Kaninchen
- Der Korb
- Die Tomate



Das Universum des Frosches: der Teich

- Das Schilfrohr
- Der Schmetterling
- Die Ente
- Der Frosch
- Die Libelle
- Der Fisch
- Die Schildkröte
- Der Entenküken
- Der Reiher
- Das Boot



Das Universum der Kuh: die Wiese

- Die Tränke
- Der Apfel
- Die Glocke
- Das Gatter
- Der Vogel
- Der Klatschmohn
- Die Milchkanne
- Die Kuh
- Der Bienenstock
- Die Biene



Vorbereitung:

Kaninchen, Kuh und Frosch sowie die drei Universum-Karten werden in die Tischmitte gelegt.

Die 30 Karten werden gemischt und auf einem Haufen in die Tischmitte gelegt. Sie sind der Kartenstock.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler deckt eine Karte aus dem Kartenstock auf.

Alle Kinder sehen sich die Karte an und versuchen herauszufinden, zu welchem Universum sie gehört.

Haben sie das Universum herausgefunden, nehmen sie schnell das dazu passende Tier und setzen es auf das betreffende Universum.

Der Spieler, der zuerst das richtige Tier setzt, gewinnt die aufgedeckte Karte.

Beispiel: Die aufgedeckte Karte ist ein Fisch. Der Fisch gehört zum Universum des Froschs, dem Teich. Wer zuerst den Frosch auf die Karte „Universum Teich“ setzt, gewinnt die Fisch-Karte.

Irrt sich ein Spieler, legt er eine seiner vorher gewonnenen Karten in den Kartenstock zurück (hat er noch keine gewonnenen Karten, passiert gar nichts).

Dann ist der Spieler links neben dem jüngsten Spieler an der Reihe und deckt eine neue Karte auf und das Spiel geht weiter. Und so weiter.

Wer gewinnt?

Je nach der gewünschten Spieldauer kann vor Spielbeginn festgelegt werden :

- dass der Spieler mit den meisten gewonnen Karten gewinnt, wenn der Kartenstock aufgebraucht ist
- **oder** dass der Spieler Sieger ist, der zuerst 5 Karten gewonnen hat.



Contenido:

- 3 animales (1 conejos, 1 ranas, 1 vaca)
- 3 cartas universo (el huerto, la charca, el prado)
- 30 cartas elementos pertenecientes a los 3 universos



Universo del conejo: el huerto

- La zanahoria
- La lechuga
- El erizo
- El caracol
- La regadera
- El rastrillo
- El espantapájaros
- El conejo
- La cesta
- El tomate

Universo de la rana: la charca

- El junco
- La mariposa
- El pato
- La rana
- La libélula
- El pez
- La tortuga
- El patito
- La garza
- La barca

Universo de la vaca: el prado

- El abrevadero
- La manzana
- El campanario
- La barrera
- El pájaro
- La amapola
- La lechera
- La vaca
- La colmena
- La abeja



Preparación:

Los tres animales (el conejo, la vaca y la rana) y las 3 cartas universo se posicionan en el centro de la mesa. Las 30 cartas se mezclan y se colocan apiladas en el centro de la mesa; constituyen el mazo.

Desarrollo del juego:

El jugador más joven gira una carta del mazo.

Todos los niños miran entonces esta carta e intentan descubrir a qué universo pertenece.

Una vez que han descubierto de qué universo procede este elemento, se apresuran en coger el animal correspondiente y lo colocan en el universo adecuado.

El primer jugador en colocar el animal correcto, gana la carta girada.

Ej: la carta girada es el pez. El pez forma parte del universo de la rana: la charca.

El más rápido en colocar su rana en la carta «universo charca» gana la carta «pez».

Si un jugador se equivoca, vuelve a colocar bajo el mazo una carta ganada anteriormente. (Si todavía no tiene, entonces no pasa nada).

Luego el jugador situado a la izquierda del más joven gira una nueva carta y se reanuda la partida. Y así sucesivamente.

¿Quién gana?

Según la duración de juego deseada, se podrá decidir al principio de la partida que el ganador será:

- el jugador que ha ganado más cartas cuando el mazo se haya agotado.
- el primer jugador en ganar 5 cartas.

**Contenuto:**

3 animali (1 coniglio, 1 rana, 1 mucca)

3 carte universo (l'orto, lo stagno, il prato)

30 carte di elementi appartenenti ai 3 universi

**Universo coniglio:
l'orto**

- La carota
- L'insalata
- Il riccio
- La lumaca
- L'innaffiatoio
- Il rastrello
- Lo spaventapasseri
- Il coniglio
- La cesta
- Il pomodoro

**Universo rana:
lo stagno**

- La canna
- La farfalla
- L'anatra
- La rana
- La libellula
- Il pesce
- La tartaruga
- L'anatraccolo
- L'airone
- La barca

**Universo mucca:
il prato**

- L'abbeveratoio
- La mela
- Il campanaccio
- Lo steccato
- L'uccello
- Il papavero
- La lattiera
- La mucca
- L'alveare
- L'ape

**Preparazione:**

Le carte coniglio, mucca e rana e le 3 carte universo vengono messe a centro tavolo. Le 3 carte universo sono posizionate a centro tavolo.

Le 30 carte vengono mescolate e messe a centro tavolo, costituendo il mucchio da cui pescare.

Svolgimento del gioco:

Il giocatore più giovane gira una carta del mucchio da cui pescare.

Tutti i bambini guardano questa carta e tentano di scoprire a quale universo appartenga.

Una volta scoperto da quale universo proviene la carta, si affretteranno a prendere l'animale corrispondente e a collocarlo nell'universo giusto.

Il primo giocatore che mette l'animale nell'universo giusto, vince la carta girata.

Es.: la carta girata è il pesce. Il pesce fa parte dell'universo della rana, cioè lo stagno.

Il giocatore più veloce a posare la propria rana sulla carta «universo stagno» vince la carta «pesce».

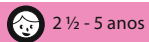
Se un giocatore si sbaglia, rimette sotto il mucchio una delle carte precedentemente vinte. (Se ancora non ha vinto carte, non succede nulla).

Quindi, il giocatore che si trova a sinistra del giocatore più giovane, gira un'altra carta, la partita continua, e così via.

Chi vince?

A seconda della durata di gioco desiderata, si potrà decidere a inizio partita che il vincitore sarà:

- il giocatore che avrà vinto il maggior numero di carte quando il mazzo da cui pescare sarà esaurito.
- **oppure** il primo giocatore che avrà vinto 5 carte.



Conteúdo:

3 animais (1 coelho, 1 rã, 1 vaca)

3 cartas do universo (da horta, pântano, do prado)

30 cartas elementos que pertencem aos 3 universos



Universo do coelho: A horta

- A cenoura
- A salada
- O ouriço
- O caracol
- O ouriço
- O ancinho
- O espantalho
- O coelho
- A bandeira
- O tomate

Universo da rã: O pântano

- O junco
- A borboleta
- O pato
- A rã
- A libelinha
- O peixe
- A tartaruga
- O patinho
- A garça-real
- A barca

Universo da vaca: O prado

- O bebedouro
- A maçã
- O sino
- A barreira
- O pássaro
- A papoila
- O jarro de leite
- A vaca
- A colmeia
- A abelha



Preparação :

O coelho, a vaca e a rã bem como as 3 cartas universo são colocadas no centro da mesa.

As 30 cartas são baralhadas e dispostas num monte no centro da mesa; estas constituem o baralho

Desenrolar do jogo:

O jogador mais novo vira uma carta do baralho.

Todas as crianças vêm então essa carta e tentam descobrir a que universo esta pertence.

Uma vez descoberto a que universo pertence, as crianças apressam-se a pegar no animal correspondente e colocá-lo no universo adequado.

O 1º jogador a colocar o animal correcto, ganha a carta virada.

Ex : a carta virada era o peixe, o peixe faz parte do universo da rã: o pântano.

O mais rápido a colocar a rã sobre a carta universo marinho ganha a carta do «peixe».

Se um jogador se enganar, devolve ao baralho uma carta ganha anteriormente. (se ainda não tem nenhum, então nada acontece).

Depois o jogador à esquerda do mais novo, devolve uma nova carta e a partida é retomada. E assim sucessivamente.

Quem ganha ?

De acordo com a duração pretendida do jogo, poder-se-á decidir logo no início do jogo que o vencedor será:

- o jogador que tiver ganho o maior número de cartas logo que o baralho é esgotado.
- **ou** o primeiro jogador que tiver ganho 5 cartas.

Inhoud:

3 dieren (1 konijn, 1 kikker, 1 koe)

3 omgevingskaarten (de moestuin, de vijver, de wei)

30 kaarten met elementen die in de 3 omgevingen passen



Omgeving van het konijn: de moestuin

- De wortel
- De slakrop
- De egel
- De slak
- De gieter
- De hark
- De vogelverschrikker
- Het konijn
- De mand
- De tomaat



Omgeving van de kikker: de vijver

- De rietstengel
- De vlinder
- De eend
- De kikker
- De libel
- De vis
- De schildpad
- Het jong eendje
- De reiger
- Het bootje



Omgeving van de koe: de wei

- De drinkbak
- De appel
- De koebel
- Het hek
- De vogel
- De klaproos
- De melkemmer
- De koe
- De bijenkorf
- De bij



Vorbereiding:

Het konijn, de koe en de kikker, plus de drie omgevingskaarten, worden midden op tafel gelegd.

De 30 kaarten met elementen worden geschud en worden op elkaar midden op tafel gelegd; dit is het stapeltje.

Verloop van het spel:

De jongste speler draait een kaart van het stapeltje om.

Alle kinderen bekijken deze kaart en proberen te bedenken bij welke omgeving het element hoort dat op deze kaart staat. Als ze dat eenmaal ontdekt hebben, pakken ze gauw het dier dat met deze omgeving overeenkomt en zetten het op de juiste omgevingskaart.

De speler die als eerste het juiste dier geplaatst heeft, wint de omgedraaide kaart.

Voorbeeld: Op de omgedraaide kaart staat een vis. De vis maakt deel uit van de omgeving van de kikker, dat wil zeggen de vijver. Degene die als eerste zijn kikker op de omgevingskaart van de vijver geplaatst heeft, wint de kaart met de vis erop.

Als een speler zich vergist, moet hij een eerder gewonnen kaart onderop het stapeltje leggen. (Als hij nog niets gewonnen heeft, gebeurt er niets).

Vervolgens draait de speler die links van de jongste speler zit een nieuwe kaart om en het spelletje gaat op dezelfde manier verder.

Wie wint?

Al naargelang de gewenste speeltijd kan men van te voren afspreken dat de winnaar is:

- de speler die de meeste kaarten gewonnen heeft als het stapeltje op is;
- of de speler die als eerste vijf kaarten gewonnen heeft.

Innehåll:

3 djur (kaniner, grodor, kor)

3 miljöbräden (köksträdgården, dammen, ängen)

30 bildkort från tre miljöer

**Kaninens miljö:
köksträdgården**

- Morot
- Sallad
- Igelkott
- Snigel
- Vattenkanna
- Kratta
- Fågelskrämma
- Kanin
- Korg
- Tomat

**Grodans miljö:
dammen**

- Vass
- Fjäril
- Anka
- Groda
- Trollslända
- Fisk
- Sköldpadda
- Ankunge
- Häger
- Båt

**Kons miljö:
ängen**

- Vattenho
- Äpple
- Klocka
- Stängsel
- Fågel
- Vallmo
- Mjölkkruka
- Ko
- Bikupa
- Bi

**Förberedelser:**

Kaninen, kon, grodan och de tre miljöbrädena läggs mitt på bordet.

De 30 korten blandas och läggs i en hög mitt på bordet; de bildat talongen.

Spelets gång:

Den yngsta spelaren vänder upp ett kort i talongen.

Alla barnen tittar på detta kort och försöker upptäcka i vilken miljö det avbildade djuret eller föremålet hör hemma. När de har upptäckt var det kommer ifrån, skyndar de sig att ta motsvarande djur och ställa det i rätt miljö.

Den första spelare som ställer ut rätt djur vinner det uppvända kortet.

Exempel: det uppvända kortet är en fisk. Fisken hör hemma i grodans miljö: dammen.

Den som först ställer sin groda på «damnbrädet» vinner «fiskkortet».

Om en spelare misstar sig, lägger spelaren et tidigare vunnet kort längst ned i talongen. (Om han eller hon inte har något kort än händer ingenting).

Därefter vänder den spelare som sitter till vänster om den yngsta spelaren upp ett nytt kort och spelet återupptas. Och så vidare.

Vem vinner?

Beroende på hur länge man vill spela kan man i början av partiet bestämma att vinnaren är:

- den spelare som har vunnit flest kort när talongen är slut,
- **eller** den första spelare som har vunnit fem kort.

Indhold:

3 dyr (1 kanin, 1 frø, 1 ko)

3 universkort (køkkenhave, dam, mark)

30 kort med elementer, der hører til de 3 universer

**Kaninens univers:
køkkenhaven**

- Gulerod
- Salat
- Pindsvin
- Snegl
- Vandkande
- Rive
- Fugleskræmsel
- Kanin
- Kurv
- Tomat

**Frøens univers:
dammen**

- Siv
- Sommerfugl
- And
- Frø
- Guldsmed
- Fisk
- Skildpadde
- Ælling
- Hejre
- Robåd

**Koens univers:
marken**

- Drikkebrug
- Æble
- Klokke
- Indhegning
- Fugl
- Valmue
- Mælkejunge
- Ko
- Bikube
- Bi

**Forberedelse:**

Kaninen, koen, frøen og de 3 kort lægges midt på bordet.

De 30 kort blandes og lægges i en bunke midt på bordet. Det er bunken.

Spillets gang:

Den yngste spiller vender et kort fra bunken.

Alle spillerne ser på dette kort og forsøger at finde ud af, hvilket univers det hører til. Når de har fundet ud af hvilket univers dette element hører til, skynder de sig at tage det dyr, der hører til, og sætter det i det pågældende univers.

Den 1. spiller, der sætter det rigtige dyr, vinder det vendte kort.

F.eks.: det vendte kort er en fisk. Fisken hører til frøens univers: dammen.

Den der hurtigst placerer sin frø på universkortet "dam" vinder kortet "fisk".

Hvis denne spiller tager fejl, skal han/hun lægge et kort han/hun tidligere har vundet, nederst i bunken. (Hvis vedkommende ikke har vundet noget kort endnu, sker der ingen ting).

Derefter vender den spiller, der sidder til venstre for den yngste, et nyt kort og spillet fortsætter. Og så videre...

Hvem vinder?

Alt efter hvor længe man har tænkt sig at spille, kan man ved spillets start beslutte, at vinderen er:

- den spiller, der har vundet flest kort, når bunken er opbrugt,
- **eller** den første spiller, som har vundet 5 kort.

Игровой комплект

3 животных (1 кролик, 1 лягушка, 1 корова)

3 карточки «миры» (огород, пруд, луг)

30 карточек с изображениями предметов, принадлежащих к разным мирам



Мир кролика: огород

- морковь
- салат
- ежик
- улитка
- лейка
- грабли
- чучело
- кролик
- корзина
- помидор



Мир лягушки: пруд

- камыш
- бабочка
- утка
- лягушка
- стрекоза
- рыба
- черепаха
- утёнок
- цапля
- лодка



Мир коровы: луг

- поилка
- яблоко
- колокольчик
- загородка
- птичка
- мак
- кувшин с молоком
- корова
- улей
- пчела



Подготовка к игре:

Кролик, корова, лягушка, а также три карты «миров» размещаются в центре стола.

30 карт перемешиваются и кладутся кучкой в центре стола – это колода, из которой берутся карты во время игры.

Ход игры:

Самый младший игрок открывает одну карту из колоды.

Все дети, участвующие в игре, смотрят на эту карту и стремятся определить, к какому миру принадлежит изображенный на ней предмет. Когда игрок понимает это, он как можно скорее ставит соответствующее животное на карту этого мира.

Тот, кто первым поставил животное правильно, забирает себе открытую карту.

Пример: на открытой карте изображена рыба. Она принадлежит к миру лягушки, т.е. пруду. Тот, кто первым поставит лягушку на карту мира «пруд», выигрывает карту «рыбка».

Если игрок ошибается, то он кладет в низ колоды карту, которую он выиграл ранее (если у него еще нет ни одной карты, то он не делает ничего).

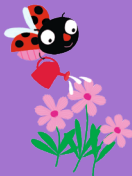
Затем тот игрок, который сидит слева от самого младшего, открывает следующую карту, и игра продолжается. И так далее.

Кто выигрывает?

В зависимости от желательной продолжительности игры, игроки могут перед началом игры решить, что в игре побеждает:

- игрок, который выиграл наибольшее количество карт к тому моменту, когда в колоде не остается больше карт,
- **либо** игрок, который первым выигрывает 5 карт.

little ASSOCIATION



Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren.
Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde
o endereço. Gem adressen. Περιέχει μικρά κομμάτια. Сохраняйте упаковку.
Адрес изготовителя.

DJ08553



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com

Design Nathalie Choux

Made in China - Designed in France