



4 lotos bingo games  
Lotto-Spiele zum Zählen  
juegos de bingo  
giochi del bingo



# Numero Bingo

FR EN DE ES IT PT NL SE DA RU



# Numero Bingo

---

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



#### 4 JEUX DE LOTO POUR APPRENDRE À DÉNOMBRER ET À COMPTER

**CONTENU :** 4 plateaux de loto recto-verso et 48 tuiles.

##### RÈGLE DES 4 JEUX

**BUT DU JEU :** Placer les tuiles sur les cases correspondantes des plateaux.

- L'enfant peut chercher lui-même parmi toutes les tuiles celle qu'il va placer sur son plateau.

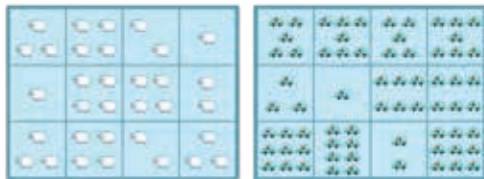
On peut aussi jouer à tous ces jeux en groupe ou par équipes.

- À plusieurs, chaque enfant a un plateau.
  - Le meneur de jeu tire une tuile après l'autre et la nomme ou la montre aux enfants.
  - Celui qui la demande en premier la prend et la place correctement sur son plateau.
- Le premier qui a rempli son plateau gagne.

Suivant les connaissances de l'enfant, on jouera à l'un ou l'autre des lotos suivants.

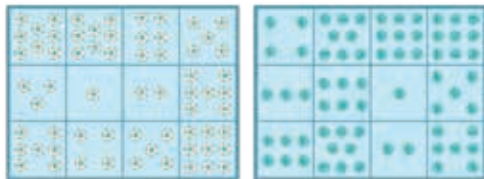
##### LOTO 1

POUR APPRENDRE  
À DÉNOMBRER  
des objets exactement  
semblables  
et rangés  
de la même manière.



##### PRÉPARATION DU JEU :

- Placer les plateaux côté constellations visible devant l'enfant.



##### DÉROULEMENT DU JEU :

- L'enfant place les tuiles côté constellations visible sur les cases semblables.



Pour s'assurer que l'enfant ne s'est pas trompé, inutile de soulever les tuiles une à une : à la fin de ce livret, identifier le plateau en regardant la première case, celle qui est en haut et à gauche.

##### LOTO 2

POUR APPRENDRE  
À DÉNOMBRER  
des objets exactement  
semblables et éparpillés.

Ceci est déjà plus difficile  
car les jouets ne sont pas toujours  
rangés par groupe de deux ou trois,  
mais souvent éparpillés sur la case.



##### PRÉPARATION DU JEU :

- Placer les plateaux côté jouets visible devant l'enfant.



**DÉROULEMENT DU JEU:**

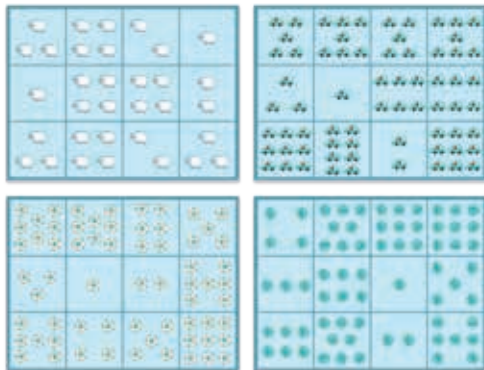
- L'enfant place les tuiles côté constellations visible sur les cases jouets.



Pour ce loto, comme pour les autres, vérifier les résultats à la fin de ce livret.

**LOTO 3**  
POUR APPRENDRE  
LA CORRESPONDANCE  
ENTRE QUANTITÉ ET CHIFFRES.

- PRÉPARATION DU JEU:**
- Placer les plateaux côté constellations visible devant l'enfant.

**DÉROULEMENT DU JEU:**

- L'enfant place les tuiles côté chiffres visible sur les cases constellations.



À NOTER: Adapter le jeu aux progrès de l'enfant. Au début de la partie, il peut regarder au dos des tuiles pour compter les points.

Pour ce loto, comme pour les autres, vérifier les résultats à la fin de ce livret.

**LOTO 4**  
POUR APPRENDRE  
LA CORRESPONDANCE  
ENTRE QUANTITÉ ET CHIFFRES.

- PRÉPARATION DU JEU:**
- Placer les plateaux côté jouets visible devant l'enfant.



**DÉROULEMENT DU JEU:**

- L'enfant place les tuiles côté chiffres visible sur les cases jouets.



Pour ce loto, comme pour les autres, vérifier les résultats à la fin de ce livret.

Variante plus difficile : nommer les chiffres à haute voix, sans montrer le chiffre correspondant.

**4 BINGO GAMES TO LEARN TO COUNT AND NUMBER**

**CONTENTS:** 4 double-sided bingo boards and 48 tiles.

**RULES FOR THE 4 GAMES**

**AIM OF THE GAME:** To place the tiles on the corresponding squares on the boards.

- The child can look amongst all the tiles for the one they want to put on their board by themselves.

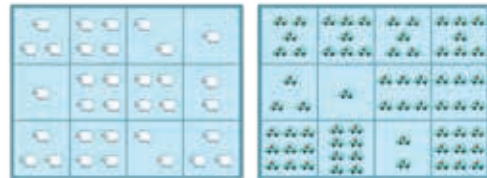
The games can also be played in a group or in teams.

- For multiple-player games, each child has a board.
  - The bingo caller draws one tile after another and names it or shows it to the children.
  - The player who asks for it first takes it and puts it on the correct square on their board.
- The first one to complete their board wins.

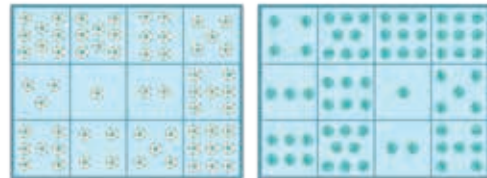
Depending on the child's knowledge, they can go on to play one of the following bingo games.

**BINGO 1**

TO LEARN  
TO COUNT  
identical objects  
that are  
organised  
in the same way.

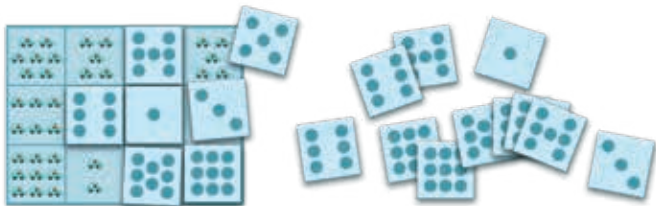
**GAME SET-UP:**

- Place the boards in front of the child, counting-pip side up.



**HOW TO PLAY:**

- The child places the counting-pip-side-up tiles on top of the matching squares.



To check that the child has not made a mistake, you don't need to lift the tiles one by one: at the end of this booklet, identify the board by looking at the first square, at the top left.

**BINGO 2**

TO LEARN  
TO COUNT

identical objects  
that are scattered.

This game is already more difficult because the toys aren't always organised into groups of two or three, but scattered on the square.

**GAME SET-UP:**

- Place the board in front of the child, toy side up.

**HOW TO PLAY:**

- The child places the counting-pip-side-up tiles on top of the toy squares.



For this bingo game, like the others, you can check the answers at the end of this booklet.

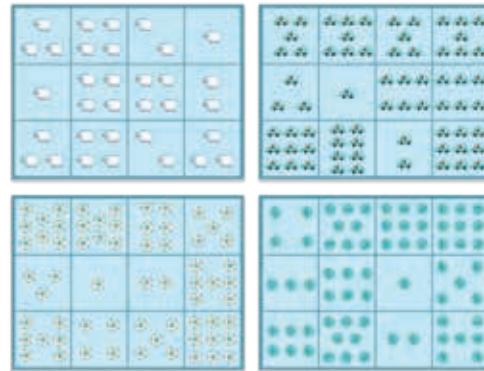
**BINGO 3**

TO LEARN

THE ASSOCIATION  
BETWEEN AMOUNTS AND  
NUMBERS.

**GAME SET-UP:**

- Place the boards in front of the child, counting pip side up.



**HOW TO PLAY:**

- The child places the number-side-up tiles on top of the counting-pip squares.



PLEASE NOTE: The game can be adapted to the child's progress. At the start of the game, they can look at the back of the tiles to count the pips.

For this bingo game, like the others, you can check the answers at the end of this booklet.

**BINGO 4**

TO LEARN  
THE ASSOCIATION  
BETWEEN AMOUNTS AND  
NUMBERS.

**GAME SET-UP:**

- Place the boards in front of the child, toy side up.

**HOW TO PLAY:**

- The child places the number-side-up tiles on top of the toy squares.



For this bingo game, like the others, you can check the answers at the end of this booklet.

More challenging variant: read the numbers aloud without showing the number.

#### 4 LOTTO-SPIELE, UM MENGEN ZU ERFASSEN UND ZÄHLEN ZU LERNEN

**INHALT:** 4 Lotto-Tafeln mit Vorder- und Rückseite und 48 Plättchen.

##### SPIELREGELN FÜR DIE 4 SPIELE

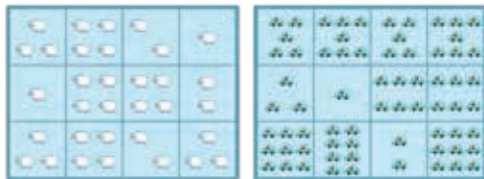
- ZIEL DES SPIELS:** Die Plättchen auf die entsprechenden Felder auf den Tafeln legen.
- Das Kind kann selbst unter allen Plättchen dasjenige aussuchen, das es auf seine Tafel legt.
- Alle diese Spiele können auch gemeinsam oder in Teams gespielt werden.
- Bei mehreren Spielern hat jedes Kind eine Tafel.
  - Der Spielleiter zieht ein Plättchen nach dem anderen und benennt es oder zeigt es den Kindern.
  - Wer sich als Erstes meldet, nimmt das Plättchen und legt es an die richtige Stelle auf seiner Tafel.

Der Erste, der seine Tafel vervollständigt hat, gewinnt.

Je nach Kenntnisstand des Kindes wird eines der folgenden Lotto-Spiele gespielt.

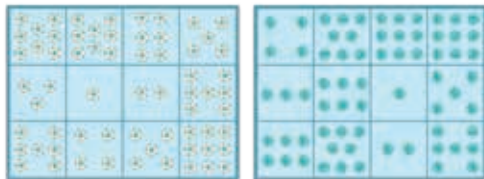
##### LOTTO 1

UM ZU LERNEN,  
OBJEKTE ZU ZÄHLEN,  
die genau gleich  
aussehen und auf  
die gleiche Art  
angeordnet sind.



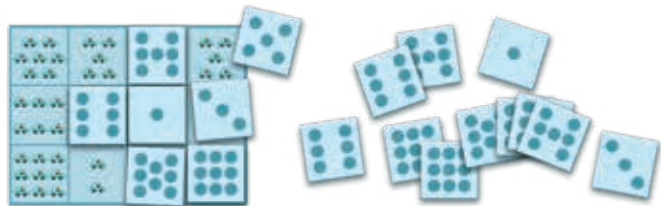
##### SPIELVORBEREITUNG:

- Lege die Tafeln mit den Konstellationen oben vor dem Kind ab.



##### SPIELABLAUF:

- Das Kind legt die Plättchen mit den Konstellationen oben auf die entsprechenden Felder.



Um sicherzustellen, dass das Kind alles richtig gemacht hat, brauchst du nicht alle Plättchen einzeln anzuheben: Suche am Ende dieser Anleitung die entsprechende Tafel, indem du dir das erste Feld oben links ansiehst.

##### LOTTO 2

UM ZU LERNEN,  
OBJEKTE ZU ZÄHLEN,  
die genau gleich  
aussehen und bunt  
verstreut sind.

Das ist schon schwieriger, da die Spielzeuge nicht immer in Zweier- oder Dreiergruppen angeordnet, sondern über das Feld verteilt sind.

##### SPIELVORBEREITUNG:

- Lege die Tafeln mit den Spielzeugen oben vor dem Kind ab.



**SPIELABLAUF:**

- Das Kind legt die Plättchen mit den Konstellationen oben auf die Spielzeug-Felder.



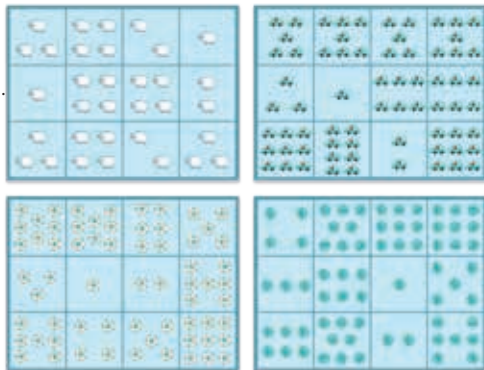
Für dieses Lotto-Spiel wie für alle anderen kannst du die Ergebnisse am Ende dieser Anleitung überprüfen.

**LOTTO 3**

UM ZU LERNEN,  
WELCHE MENGEN UND  
ZAHLEN ZUEINANDER GEHÖREN.

**SPIELVORBEREITUNG:**

- Lege die Tafeln mit den Konstellationen oben vor dem Kind ab.

**SPIELABLAUF:**

- Das Kind legt die Plättchen mit den Zahlen oben auf die Spielzeug-Felder.



ZU BEACHTEN: Passe das Spiel an die Fortschritte des Kindes an. Zu Beginn der Spielrunde kann es die Rückseite der Plättchen anschauen, um die Punkte zu zählen.

Für dieses Lotto-Spiel wie für alle anderen kannst du die Ergebnisse am Ende dieser Anleitung überprüfen.

**LOTTO 4**

UM ZU LERNEN,  
WELCHE MENGEN UND ZAHLEN  
ZUEINANDER GEHÖREN.

**SPIELVORBEREITUNG:**

- Lege die Tafeln mit den Spielzeugen oben vor dem Kind ab.



**SPIELABLAUF:**

- Das Kind legt die Plättchen mit den Zahlen oben auf die Spielzeug-Felder.



Für dieses Lotto-Spiel wie für alle anderen kannst du die Ergebnisse am Ende dieser Anleitung überprüfen.

Schwierigere Variante: Sprich die Zahlen laut aus, ohne die entsprechende Zahl zu zeigen.

**4 JUEGOS DE BINGO PARA APRENDER A DEFINIR LA CANTIDAD Y CONTAR**

**CONTENIDO:** 4 tableros de bingo con lado anverso y reverso y 48 fichas.

**REGLAS DE LOS 4 JUEGOS**

**OBJETIVO DEL JUEGO:** Colocar las fichas en las casillas correspondientes de los diferentes tableros.

- El niño puede buscar él mismo entre todas las fichas la que va a colocar sobre su tablero. También se puede jugar a todos estos juegos en grupo o por equipos.
  - Con varios jugadores, cada niño dispone de un tablero.
  - El líder del juego saca una ficha tras otra y la nombra o se la enseña a los niños.
  - El primero que la pida, la coge y la coloca correctamente sobre su tablero.
- El primero en completar su tablero gana.

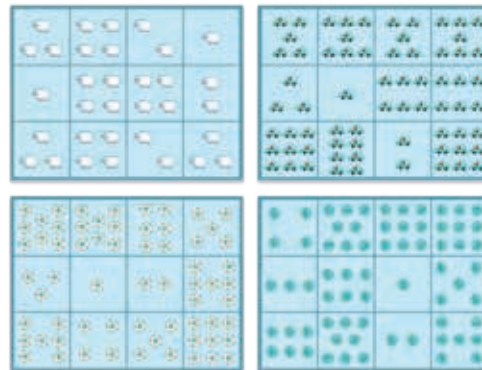
En función de los conocimientos del niño, se jugará a uno u otro de los siguientes bingos.

**BINGO 1**

PARA APRENDER  
A DEFINIR LA CANTIDAD  
objetos exactamente  
iguales  
y ordenados  
de la misma forma.

**PREPARACIÓN DEL JUEGO:**

- Colocar los tableros delante del niño con el lado de las constelaciones hacia arriba.





**DESARROLLO DEL JUEGO:**

- El niño coloca las fichas sobre las casillas de constelaciones con el lado de los números hacia arriba.



**IMPORTANTE:** adaptar el juego al progreso del niño. Al principio de la partida, puede mirar el reverso de las fichas para contar los puntos.

Para este bingo, al igual que para los demás, comprobar los resultados al final de este folleto.

**BINGO 4**

PARA APRENDER  
LA CORRESPONDENCIA  
ENTRE NÚMEROS Y CANTIDAD.

**PREPARACIÓN DEL JUEGO:**

- Colocar los tableros delante del niño con el lado de los juguetes hacia arriba.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

- El niño coloca las fichas sobre las casillas de juguetes con el lado de los números hacia arriba.



Para este bingo, al igual que para los demás, comprobar los resultados al final de este folleto.

Variante más difícil: decir los números en voz alta, sin mostrar el número correspondiente.

#### 4 GIOCHI DI TOMBOLA PER IMPARARE A DEFINIRE LA QUANTITÀ E A CONTARE

**CONTENUTO:** 4 tabelloni di tombola fronte retro e 48 tessere.

##### REGOLAMENTO DEI 4 GIOCHI

**SCOPO DEL GIOCO:** Posizionare le tessere sulle caselle corrispondenti dei tabelloni.

• Il bambino o la bambina può cercare, lui stesso o lui stessa, tra tutte le tessere quella che posizionerà sul suo tabellone.

Si può giocare a tutti questi giochi anche in gruppo o a squadre.

• In gruppo: ogni bambino o bambina ha un tabellone.

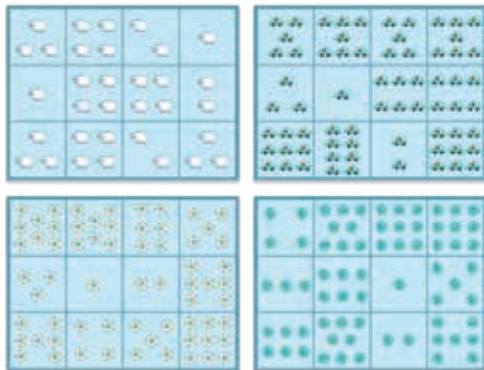
• Il conduttore del gioco estrae una tessera dopo l'altra e ne dice il nome o la mostra ai bambini.

• Colui che la richiede per primo la prende e la posiziona correttamente sul proprio tabellone.

Il primo che riempie il proprio tabellone vince.

A seconda delle conoscenze del bambino o della bambina, si giocherà a una o all'altra delle tombole seguenti.

**TOMBOLA 1**  
PER IMPARARE  
A DEFINIRE LA QUANTITÀ  
oggetti esattamente  
simili  
e sistemati  
nello stesso modo.

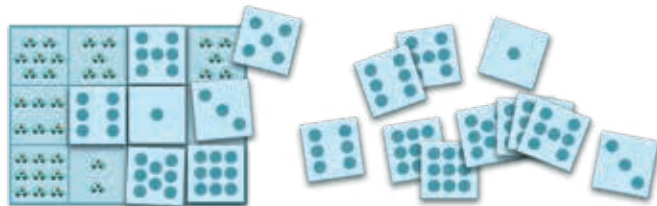


##### PREPARAZIONE DEL GIOCO:

• Posizionare i tabelloni con le costellazioni a faccia in su davanti al bambino o alla bambina.

##### SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

• Il bambino o la bambina posiziona le tessere con le costellazioni a faccia in su sulle caselle simili.



Per assicurarsi che il bambino o la bambina non si siano sbagliati non serve sollevare le tessere una a una: alla fine di questo libretto identifica il tabellone osservando la prima casella, quella che si trova in alto a sinistra.

**TOMBOLA 2**  
PER IMPARARE  
A DEFINIRE LA QUANTITÀ  
oggetti esattamente  
simili e sparsi.

Questa tombola è già più difficile poiché i giocattoli non sono sempre sistemati in gruppi da due o tre, ma spesso sparsi sulla casella.

##### PREPARAZIONE DEL GIOCO:

• Posizionare i tabelloni con i giocattoli a faccia in su davanti al bambino o alla bambina.



**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

- Il bambino o la bambina posiziona le tessere con le costellazioni a faccia in su sulle caselle con i tabelloni.

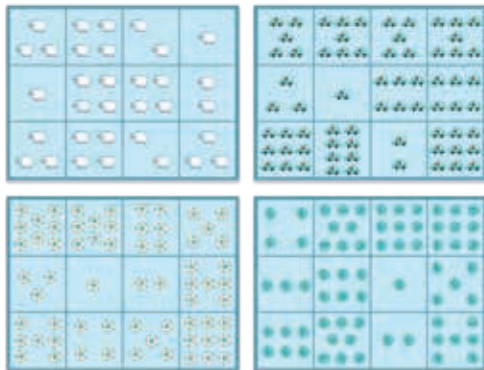


Per questa tombola, così come per le altre, verifica i risultati alla fine di questo libretto.

**TOMBOLA 3**  
PER IMPARARE  
LA CORRISPONDENZA  
TRA QUANTITÀ E NUMERI.

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

- Posizionare i tabelloni con le costellazioni a faccia in su davanti al bambino o alla bambina.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

- Il bambino o la bambina posiziona le tessere con i numeri a faccia in su sulle caselle con le costellazioni.



N.B.: Adatta il gioco ai progressi del bambino o della bambina. All'inizio della partita può guardare sul retro delle tessere per contare i punti.

Per questa tombola, così come per le altre, verifica i risultati alla fine di questo libretto.

**TOMBOLA 4**  
PER IMPARARE  
LA CORRISPONDENZA  
TRA QUANTITÀ E NUMERI.

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

- Posizionare i tabelloni con i giocattoli a faccia in su davanti al bambino o alla bambina.



**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

- Il bambino o la bambina posiziona le tessere con i numeri a faccia in su sulle caselle con i giocattoli.



Per questa tombola, così come per le altre, verifica i risultati alla fine di questo libretto.

Variante più difficile: dire il nome dei numeri ad alta voce, senza mostrare il numero corrispondente.

**4 JOGOS DE LOTO PARA APRENDER A DEFINIR A QUANTIDADE E A CONTAR**

**CONTEÚDO DA EMBALAGEM:** 4 tabuleiros de loto frente e verso e 48 peças.

**REGRA DOS 4 JOGOS**

**OBJETIVO DO JOGO:** Colocar as peças nos quadrados correspondentes dos respetivos tabuleiros.

- A criança pode procurar por si mesma entre todas as peças aquela que irá colocar no seu tabuleiro.

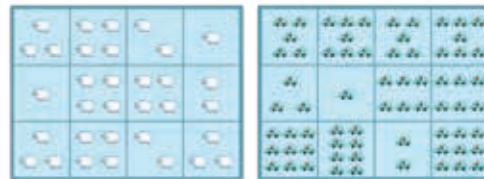
Todos estes jogos também podem ser jogados em grupo ou por equipas.

- Quando há várias crianças, cada uma tem um tabuleiro.
  - O líder do jogo tira uma peça de cada vez e nomeia-a ou mostra-a às crianças.
  - Quem a pedir primeiro, recebe-a e coloca-a corretamente no seu tabuleiro.
- O primeiro a encher o seu tabuleiro ganha.

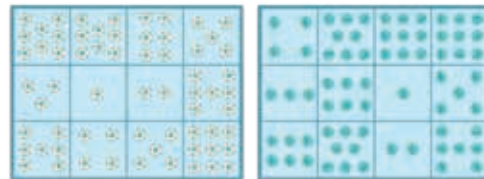
Dependendo do conhecimento da criança, jogaremos um ou outro dos seguintes jogos de loto.

**LOTO 1**

PARA APRENDER  
A CONTAR  
objetos exatamente  
iguais  
e organizados  
da mesma maneira.

**PREPARAÇÃO DO JOGO:**

- Colocar as bandejas com as constelações visíveis à frente da criança.



**COMO JOGAR:**

- A criança coloca as peças com as constelações visíveis nas casas semelhantes.



Para garantir que a criança não se enganou, não é necessário levantar as peças uma a uma: no final deste livreto, identifique o tabuleiro observando a primeira casa, aquela que está no canto superior esquerdo.

**LOTO 2****PARA APRENDER****A CONTAR**

objetos exatamente iguais e dispersos.

Isso já é mais difícil, pois os brinquedos nem sempre estão arrumados em grupos de dois ou três, mas muitas vezes espalhados pela casa.

**PREPARAÇÃO DO JOGO:**

- Colocar os tabuleiros com os brinquedos visíveis à frente da criança.

**COMO JOGAR:**

- A criança coloca as peças com as constelações visíveis nas casas com brinquedos.



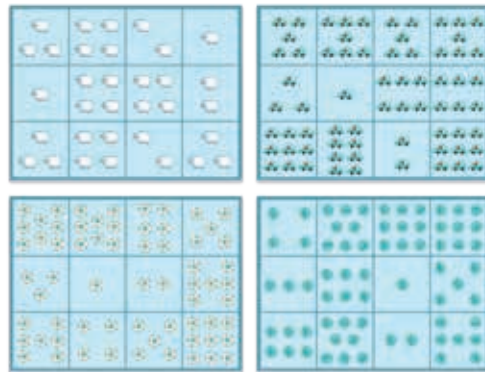
Para este jogo de loto, assim como para os outros, verificar os resultados no final deste livreto.

**LOTO 3**

**PARA APRENDER  
A CORRESPONDÊNCIA  
ENTRE QUANTIDADE E  
NÚMEROS.**

**PREPARAÇÃO DO JOGO:**

- Colocar as bandejas com as constelações visíveis à frente da criança.



**COMO JOGAR:**

- A criança coloca as peças com os números visíveis nas casas das constelações.



NOTA: adaptar o jogo ao progresso da criança. No início do jogo, ele(a) pode olhar para o verso das peças para contar os pontos.

Para este jogo de loto, assim como para os outros, verificar os resultados no final deste livroto.

**LOTO 4**

PARA APRENDER  
A CORRESPONDÊNCIA  
ENTRE QUANTIDADE E  
NÚMEROS.

**PREPARAÇÃO DO JOGO:**

- Colocar os tabuleiros com os brinquedos visíveis à frente da criança.

**COMO JOGAR:**

- A criança coloca as peças com os números visíveis nas casas dos brinquedos.



Para este jogo de loto, assim como para os outros, verificar os resultados no final deste livroto.

Variante mais difícil: dizer os números em voz alta sem mostrar o número correspondente.



#### 4 LOTTOSPELLEN OM AANTALLEN TE LEREN HERKENNEN EN TE TELLEN

**INHOUD:** 4 dubbelzijdige speelborden en 48 kaartjes.

##### REGELS VOOR DE 4 SPELLEN

**DOEL VAN HET SPEL:** De kaartjes op de juiste vakjes op de bordjes leggen.

- Het kind mag zelf uit alle kaartjes kiezen welke het op zijn bord wil leggen.

Je kunt al deze spellen ook in een groep of in teams spelen.

- Als je met meerdere kinderen speelt, krijgt elk kind een eigen bord.
- De spelleider pakt de kaartjes één voor één, benoemt ze of laat ze aan de kinderen zien.
- Wie als eerste om het kaartje vraagt, mag het pakken en op de juiste plek op zijn bord neerleggen.

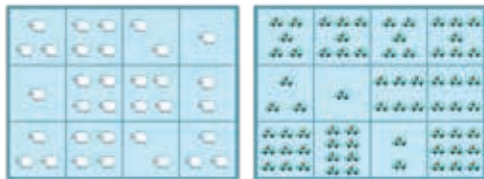
Wie als eerste zijn bord vol heeft, wint.

Afhankelijk van wat het kind al weet, kun je een van de volgende lottospellen spelen.

##### LOTTOSPEL 1

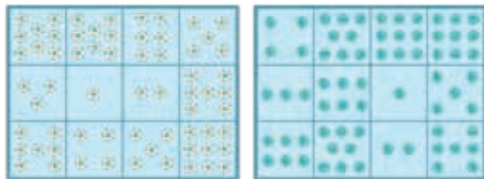
OM VOORWERPEN

TE LEREN TELLEN  
die er precies hetzelfde  
uitzien en op  
dezelfde manier  
zijn gerangschikt.



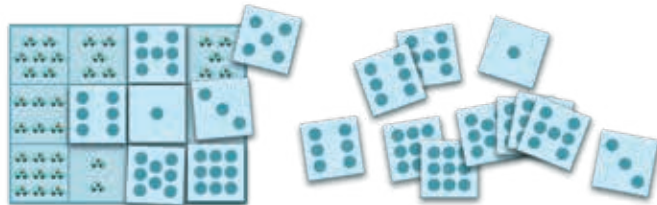
##### VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

- Leg de bordjes met de getalbeelden naar boven voor het kind neer.



##### SPELVERLOOP:

- Het kind legt de kaartjes met de getalbeelden naar boven op de overeenkomstige vakjes.



Om te controleren of het kind geen fouten heeft gemaakt, hoef je de kaartjes niet één voor één op te tillen: aan het einde van dit boekje kun je het bord herkennen aan het linkerbovenste vakje.

##### LOTTOSPEL 2

OM VOORWERPEN

TE LEREN TELLEN  
die er precies hetzelfde  
uitzien en die verspreid liggen.

Dit is al wat moeilijker, omdat het speelgoed niet altijd netjes in groepjes van twee of drie staan, maar vaak verspreid over het vak liggen.



##### VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

- Leg de bordjes met de speelgoedkant naar boven voor het kind neer.



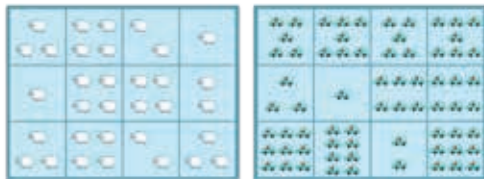
**SPELVERLOOP:**

- Het kind legt de kaartjes met de getalbeelden naar boven op de vakjes met speelgoed.



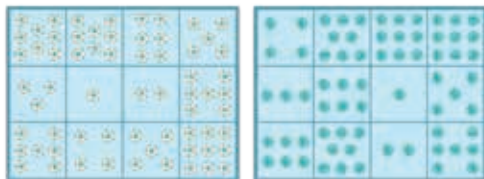
Controleer, net als bij de andere lottospellen, de resultaten aan het einde van dit boekje.

**LOTTOSPEL 3**  
OM HOEEVELHEDEN  
MET CIJFERS  
TE LEREN VERBINDEN.



**VOORBEREIDING VAN HET SPEL:**

- Leg de borden met de getalbeelden naar boven voor het kind neer.

**SPELVERLOOP:**

- Het kind legt de kaartjes met de cijferkant naar boven op de vakjes met de getalbeelden.



OPMERKING: Pas het spel aan de voortgang van het kind aan. In het begin van het spel mag het kind op de achterkant van de kaartjes kijken om de punten te tellen.

Controleer, net als bij de andere lottospellen, de resultaten aan het einde van dit boekje.

**LOTTOSPEL 4**  
OM HOEEVELHEDEN  
MET CIJFERS  
TE LEREN VERBINDEN.



**VOORBEREIDING VAN HET SPEL:**

- Leg de borden met de speelgoedkant naar boven voor het kind neer.



**SPELVERLOOP:**

- Het kind legt de kaartjes met de cijferkant naar boven op de vakjes met speelgoed.



Controleer, net als bij de andere lottospellen, de resultaten aan het einde van dit boekje.

Moelijkere variant: noem de cijfers hardop, zonder het bijbehorende cijfer te laten zien.

**4 BINGOSPEL FÖR ATT LÄRA SIG ATT KÄNNA IGEN MÄNGDER OCH ATT RÄKNA**

**INNEHÅLL:** 4 4 dubbelsidiga bingobräden och 48 brickor.

**REGLER FÖR DE 4 SPELEN**

**SPELETS MÅL:** Placera brickorna på motsvarande rutor på bräderna.

- Barnet kan själv välja ut vilken av alla brickor som ska placeras på brädet.
- Alla spel kan även spelas i grupp eller i lag.
- Vid flera spelare har varje barn ett eget bräde.
- Spelledaren drar en bricka i taget och namnger eller visar den för barnen.
- Den som först begär brickan tar den och placerar den på rätt plats på sitt bräde.

Den som först fyller sitt bräde vinner.

Beroende på barnets kunskapsnivå går det att spela något av följande bingon.

**BINGO 1**

FÖR ATT LÄRA SIG

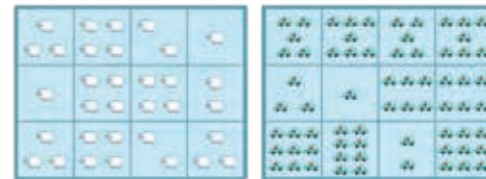
ATT RÄKNA

föremål som är exakt

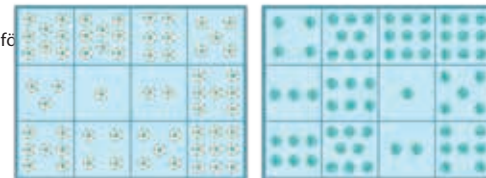
likadana

och ordnade

på samma sätt.

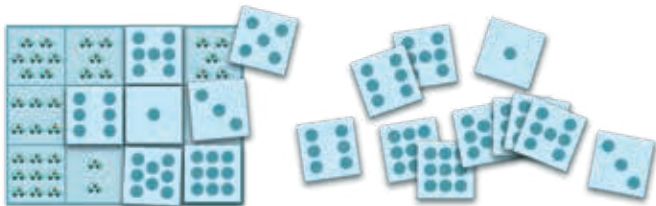
**SPELFÖRBEREDELSE:**

- konstellationerna synliga framför barnet.



**SPELETS GÅNG:**

- Barnet placerar brickorna med konstellationerna synliga på motsvarande rutor.



Det är inte nödvändigt att lyfta på brickorna en och en för att kontrollera barnets svar: se slutet av häftet och identifiera brädet genom att titta på den första rutan högst upp till vänster.

**BINGO 2**

FÖR ATT LÄRA SIG  
ATT RÄKNA

föremål som är exakt  
likadana, men utspridda.

Detta är svårare eftersom  
leksaker inte alltid är ordnade i  
grupper om två eller tre, utan ofta  
utspridda i rutan.

**SPELFÖRBEREDELSE:**

- Placera bräderna med leksakerna synliga framför barnet.

**SPELETS GÅNG:**

- Barnet placerar brickorna med konstellationerna synliga på motsvarande leksaksrutor.



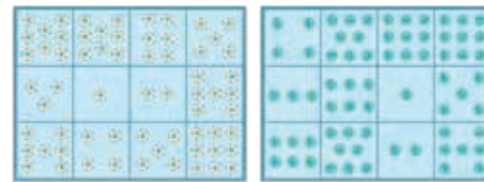
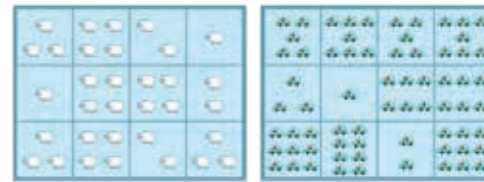
Som för de andra bingospelen anges rätt svar i slutet av detta häfte.

**BINGO 3**

FÖR ATT LÄRA SIG  
SAMBANDET  
MELLAN ANTAL OCH SIFFROR.

**SPELFÖRBEREDELSE:**

- Placera bräderna med konstellationerna synliga framför barnet.



**SPELETS GÅNG:**

- Barnet placerar brickorna med siffrorna synliga på motsvarande konstellersrutor.



ATT TÄNKA PÅ: Anpassa spelet efter barnets kunskapsnivå. I början av partiet kan barnet titta på brickornas baksidor och räkna prickarna.

Som för de andra bingospelen anges rätt svar i slutet av detta häfte.

**BINGO 4**

FÖR ATT LÄRA SIG  
SAMBANDET  
MELLAN ANTAL OCH SIFFROR.

**SPELFÖRBEREDELSE:**

- Placera bräderna med leksakerna synliga framför barnet.

**SPELETS GÅNG:**

- Barnet placerar brickorna med siffrorna synliga på motsvarande leksaksrutor.



Som för de andra bingospelen anges rätt svar i slutet av detta häfte.

Svårare variant: Ange siffrorna muntligt, utan att visa respektive siffra.



#### 4 BINGOSPIL TIL AT LÆRE AT GENKENDE EN MÆNGDE OG AT TÆLLE

**INDHOLD:** 4 bingoplader med for- og bagside og 48 brikker.

##### REGLER FOR DE 4 SPIL

**SPILLETS FORMÅL:** At placere brikkerne på de tilsvarende felter på pladerne.

• Barnet kan selv lede blandt alle brikkerne og finde den, han eller hun vil lægge på sin plade.

Man kan også spille alle disse spil sammen som en gruppe eller opdelt i hold.

• Når man er flere om at spille, har hvert barn en plade.

• Spillelederen trækker en brik ad gangen og navngiver den eller viser den til børnene.

• Den, der først beder om brikken, får den og lægger den på det rigtige felt.

Den første, der har dækket sin plade, vinder.

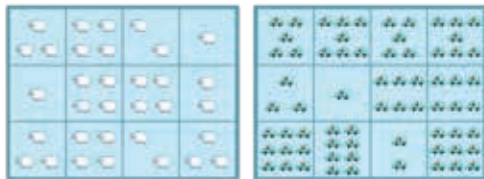
Alt efter barnets niveau spilles et af følgende bingospil:

##### BINGO 1

FOR AT LÆRE

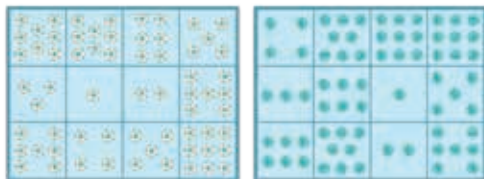
AT TÆLLE EN MÆNGDE

af helt ens objekter,  
placeret på samme måde.



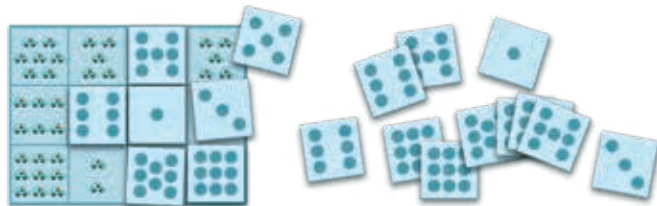
##### FORBEREDELSE AF SPILLET:

• Læg pladerne med siden med konstellationer opad foran barnet.



#### SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

• Barnet lægger brikkerne med siden med konstellationer opad på de tilsvarende felter.



For at sikre sig, at barnet ikke har taget fejl, behøver man ikke løfte brikkerne én for én. Bagerst i dette hæfte kan man identificere pladen ved at kigge på det første felt øverst til venstre.

##### BINGO 2

FOR AT LÆRE

AT TÆLLE EN MÆNGDE

af helt ens objekter,  
der er spredt ud.

Det er lidt sværere, fordi legetøjet ikke altid er ordnet i grupper af to eller tre, men ofte er spredt ud over feltet.



##### FORBEREDELSE AF SPILLET:

• Læg pladerne med siden med legetøj opad foran barnet.



**SÅDAN FOREGÅR SPILLET:**

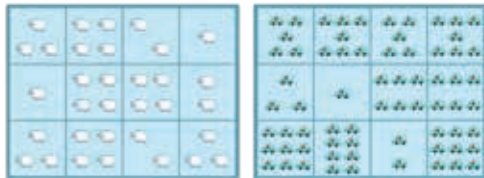
- Barnet lægger brikkerne med siden med konstellationer opad på felterne med legetøj.



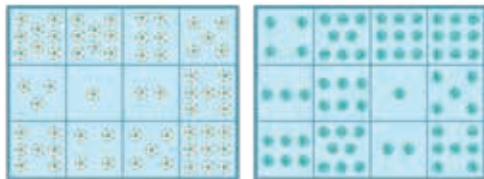
Ligesom i de andre bingospil kan man kontrollere resultatet bagerst i hæftet.

**BINGO 3**

FOR AT LÆRE  
AT MATCHE MÆNGDE OG TAL.

**FORBEREDELSE AF SPILLET:**

- Læg pladerne med siden med konstellationer opad foran barnet.

**SÅDAN FOREGÅR SPILLET:**

- Barnet lægger brikkerne med siden med tal opad på felterne med konstellationer.



BEMÆRK: Tilpas spillet til barnets fremskridt. I begyndelsen kan barnet kigge på bagsiden af brikkerne for at tælle prikkerne.

Ligesom i de andre bingospil kan man kontrollere resultatet bagerst i hæftet.

**BINGO 4**

FOR AT LÆRE  
AT MATCHE MÆNGDE OG TAL.

**FORBEREDELSE AF SPILLET:**

- Læg pladerne med siden med legetøj opad foran barnet.



**SÅDAN FOREGÅR SPILLET:**

- Barnet lægger brikkerne med siden med tal opad på felterne med legetøj.



Ligesom i de andre bingospil kan man kontrollere resultatet bagerst i hæftet.

En lidt sværere variant: Sig tallene højt uden at vise det tilsvarende tal.

**4 ИГРЫ В ЛОТО ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕНИЮ КОЛИЧЕСТВА И СЧЕТУ**

**ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:** 4 двусторонних игровых поля для лото и 48 фишек.

**ПРАВИЛА 4-Х ВАРИАНТОВ ИГРЫ**

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** разместить фишки на соответствующие ячейки игрового поля.

- Ребенок может сам выбирать среди фишек ту, которую он хочет поместить на своем поле.

В эти игры можно также играть с другими игроками или разделившись на команды.

- Если в игре принимает участие несколько детей, то каждый ребенок заполняет свое игровое поле.

- Ведущий игрок вытягивает фишки, одну за другой, и называет или показывает их другим игрокам.

- Фишка достается тому игроку, который просит ее раньше других; он размещает ее должным образом на своем поле.

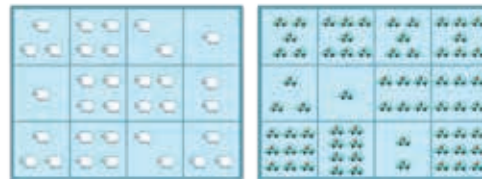
Игрок, первым заполнивший свое игровое поле, становится победителем.

В зависимости от уровня навыков и знаний ребенка предлагаются следующие варианты игры.

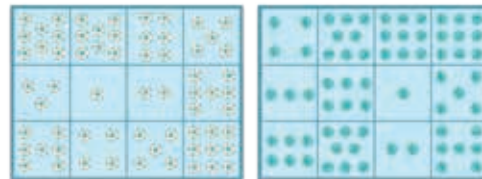
**ЛОТО 1**

НАУЧИТЬСЯ  
ОПРЕДЕЛЯТЬ  
КОЛИЧЕСТВО

одинаковых предметов,  
расположенных в  
определенном порядке..

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:**

- Поместить перед ребенком игровое поле стороной с изображением группы предметов вверх.





**ХОД ИГРЫ:**

- Ребенок размещает фишки цифрами вверх на соответствующие ячейки с изображением группы предметов.



ПРИМЕЧАНИЕ: Адаптировать игру к процессу освоения ребенком необходимых навыков. В начале партии он может смотреть на обратную сторону фишек, чтобы сосчитать точки.

Правильность результатов этого варианта игры в лото, как и других, можно проверить в конце брошюры.

**ЛОТО 4**

НАУЧИТЬСЯ  
СООТНОСИТЬ  
КОЛИЧЕСТВО С ЦИФРАМИ.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:**

- Поместить перед ребенком игровое поле стороной с изображением игрушек вверх.

**ХОД ИГРЫ:**

- Ребенок размещает фишки цифрами вверх на соответствующие ячейки с изображением игрушек.

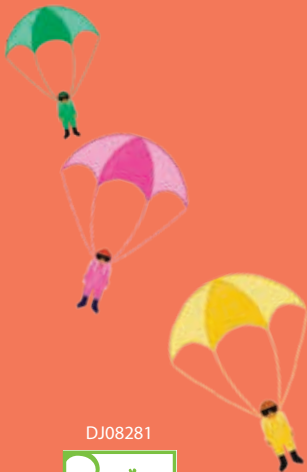


Правильность результатов этого варианта игры в лото, как и других, можно проверить в конце брошюры.

Более сложный вариант игры: называть цифры вслух, не показывая ребенку их изображение.



# Numero Bingo



DJ08281



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)