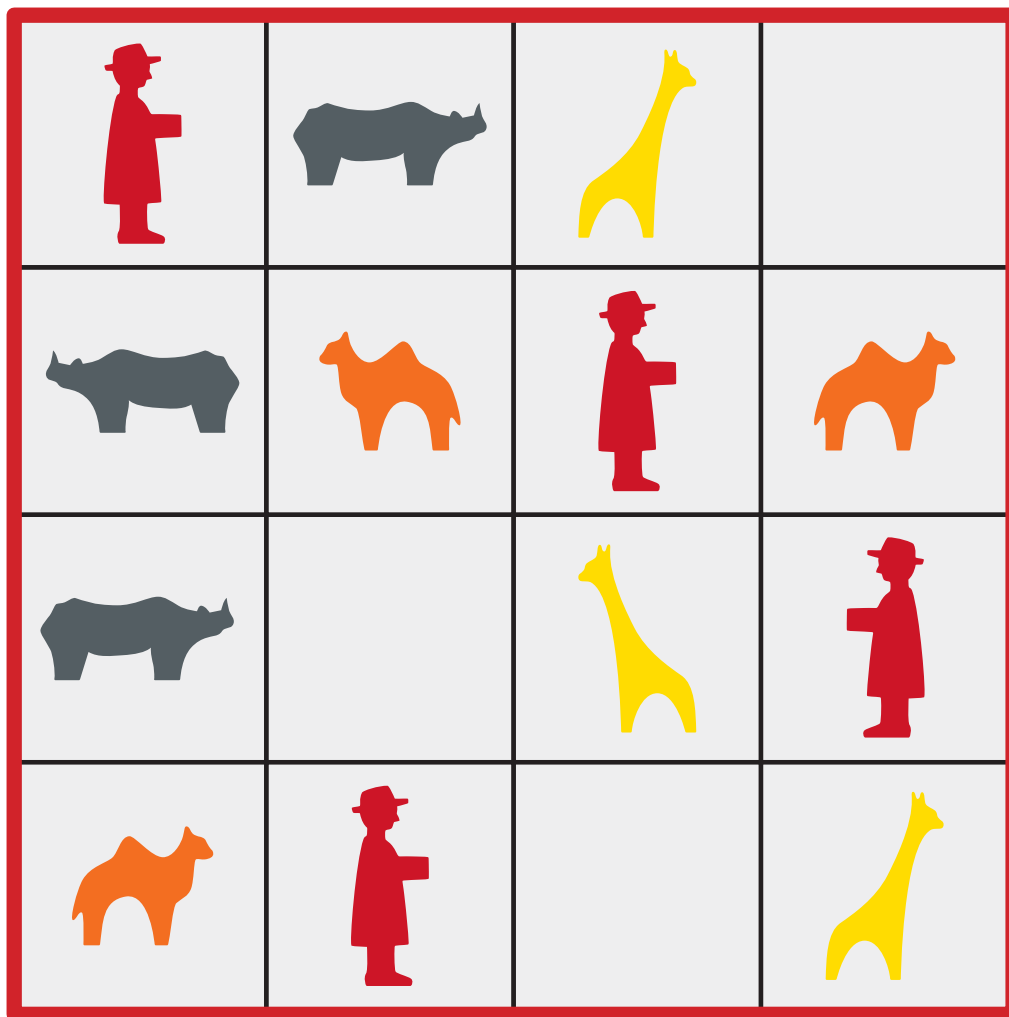
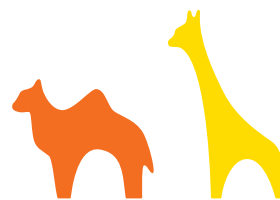


# Sortier

103 374



MENSCH

DROMEDAR

4

KAMEL

CE

Made in Germany

1-4 3+



Dusyma

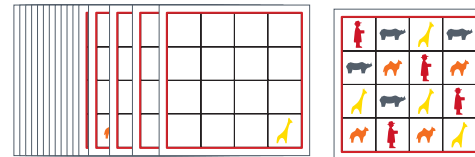


## Inhalt

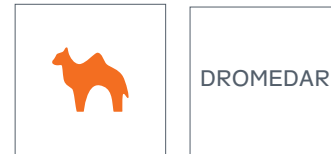
- 1 Spielbrett mit 4 x 4 (16) Spielfeldern
- 1 Rasterfolie mit 4 quadratischen Feldern
- 100 Holzfiguren: jeweils 10 x Elefant, Nashorn, Kamel\*, Dromedar, Krokodil, Giraffe, Löwe, Mensch, Baum und Busch



- 10 Kartensets mit je 16 Aufgabekarten und einer Lösungskarte



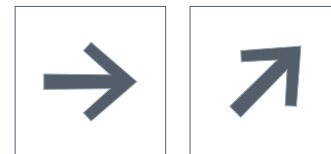
- 2 Kartensets mit je 10 „Bild-Wortkarten“ (deutsch und englisch)  
Vorderseite: Bild  
Rückseite: entsprechendes Wort



- 2 Kartensets mit je 10 „Ziffern-Mengenkarten“  
Vorderseite: Ziffer (1-10)  
Rückseite: entsprechende Mengenpunkte



- 1 Kartenset mit 4 Pfeilkarten  
Vorderseite: Pfeil, der nach oben, nach unten, nach links oder nach rechts zeigen kann  
Rückseite: Pfeil, der diagonal nach rechts oben, links oben, usw. zeigen kann



- 2 Karten mit Flaggen (Deutschland und Großbritannien)

- 1 Tastbeutel

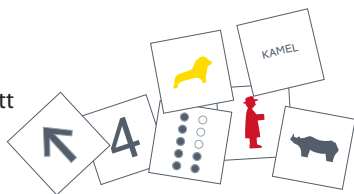
- 1 Spielanleitung

\* Wir verwenden den Überbegriff Kamel für das Trampeltier, weil es in unserem Sprachgebrauch meist so verwendet wird.



## Spielidee

Dusyma-Ideenwerkstatt



## Anzahl und Alter der Spieler

Je nach Spielvariante können 1-4 Spieler ab einem Alter von 3 Jahren (unter Aufsicht teilweise auch schon ab 2 Jahren) mitspielen. Genaue Angaben finden Sie in den Anleitungen zu den einzelnen Spielmöglichkeiten.

## Pädagogischer Ansatz

Durch seine Vielseitigkeit hat das Spiel einen hohen pädagogischen und didaktischen Wert. Spielerisch werden folgende Fähigkeiten gefördert: Die visuelle Wahrnehmung mit dem Erfassen räumlicher Beziehungen, Formkonstanz und Rechts- Links-Orientierung, das logische Denken, die taktile Wahrnehmung, planerisches Vorgehen, Auge-Hand-Koordination, Konzentra-

tion sowie die Entwicklung der mathematischen Vorläuferkompetenzen. Außerdem kann SorTier auch in der Sprachförderung eingesetzt werden. Unter anderem werden das Sprachverständnis und die Umsetzung verbaler Anweisungen gefördert.

## Spielmöglichkeiten – Übersicht

**A. Aufstellen der Figuren auf dem Spielfeld nach Aufgabenkarten**

**B. Aufstellen der Figuren nach den Vorgaben einer gelegten Matrix**

**C. Tiersudoku**

**D. Viertes Tier gewinnt**

**E. Spiele mit Spracheinbindung**

**F. Erstkontakt mit Fremdsprachen**

**G. Weitere Spielvorschläge ohne Spielbrett**

Einfaches Zuordnungsspiel (Figur zur Bildkarte)

Mengen Zuordnungsspiel

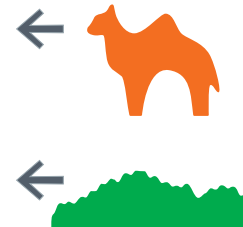
Tastspiel

Karawane

### Hinweis

In fast allen Spielvarianten werden die Holzfiguren auf die „Füße“ gestellt. In den Abbildungen in dieser Spielanleitung sowie auf den Aufgabenkarten sind die Figuren zum besseren Verständnis seitlich dargestellt.

Um zu beschreiben, wie eine Figur positioniert werden soll, wird der Begriff „Ausrichtung“ verwendet. Damit ist bei den Tieren und beim Mensch die Blickrichtung gemeint. Bei Baum und Busch kann eine beliebige Seitenfläche der Figur als Vorderseite gewählt werden.



# Spielmöglichkeit A: Aufstellen der Figuren auf dem Spielfeld nach Aufgabenkarten

Für 1-4 Spieler, ab 4 Jahre

Die Aufgabenkarten sind in 10 unterschiedliche Sets gegliedert, die man an der Farbe des Rahmens unterscheiden kann. Die Sets haben verschiedene Schwierigkeitsgrade, die sich durch die Anzahl der Figuren, die Ausrichtung der Figuren oder die Art der Darstellung auf der Karte ergeben.

## Die Sets nach Schwierigkeitsgraden abgestuft, von einfach nach schwierig:



### Sets rot und hellgrün:

Vier verschiedene Arten von Figuren, die nach rechts ausgerichtet sind.



### Sets blau und orange:

Vier verschiedene Arten von Figuren, die nach links oder nach rechts ausgerichtet sind.



### Sets pink und gelb:

Acht verschiedene Arten von Figuren, die nach rechts ausgerichtet sind (Ausnahme: der Baum ist symmetrisch).



### Sets violett und dunkelgrün:

Acht verschiedene Arten von Figuren, die nach links oder nach rechts ausgerichtet sind (Ausnahme: der Baum ist symmetrisch).



### Set schwarz:

Die oben auf der Karte gezeigte Figur soll jeweils in das Feld auf dem Spielbrett gesetzt werden, welches auf der Aufgabenkarte grau markiert ist.



### Set hellblau:

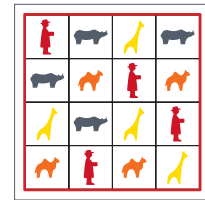
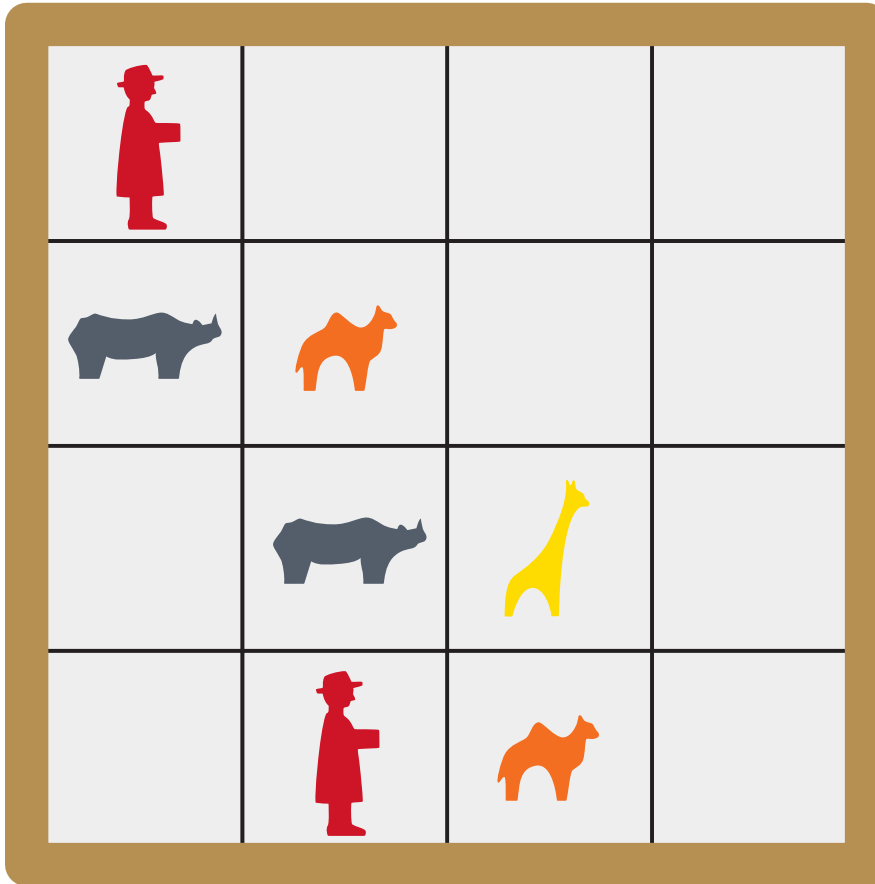
Die oben auf der Karte gezeigte Figur soll jeweils in das Feld auf dem Spielbrett gesetzt werden, welches auf der Aufgabenkarte grau markiert ist. Auf der Karte ist nur ein Teil des Spielbrettrasters zu sehen.

**Spielvorbereitung:** Ein Kartenset wird ausgewählt, die Lösungskarte beiseite gelegt und die Aufgabenkarten entweder unter den Mitspielern verteilt oder verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die Holzfiguren werden bereitgelegt.

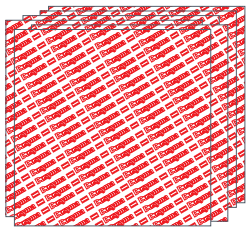
**Aufgabe:** Die Aufgabenkarten zeigen an, in welches Feld welche Figur gestellt wird. Nacheinander wird jede Karte aufgedeckt,

die jeweils die Position einer einzelnen Figur angibt. Zeigt die Aufgabenkarte z. B. eine Giraffe in der 4. Reihe und 4. Spalte an, so wird die Giraffe auf das entsprechende Feld des Spielbretts gestellt. Sind alle Figuren entsprechend der 16 Aufgabenkarten aufgestellt, so ist das Spielbrett ausgefüllt und kann mit der Lösungskarte verglichen werden.

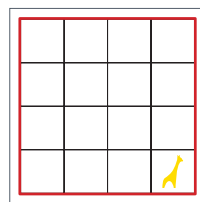
## Beispiel zur Spielmöglichkeit A



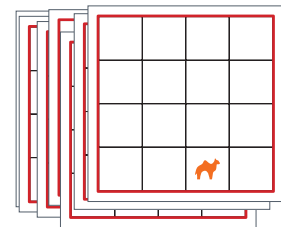
**Lösungskarte**  
(während des Spiels verdeckt)



**Aufgabenkarten**  
verdeckt



**Aufgabenkarte**



**Ablagestapel**

## Spielmöglichkeit B: Aufstellen der Figuren nach den Vorgaben einer gelegten Matrix

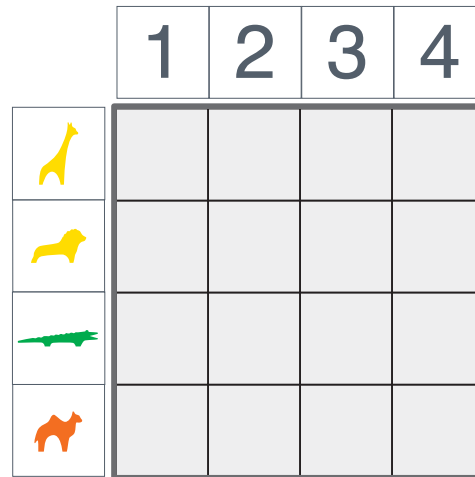
Aus den Pfeilkarten, Ziffern- Mengenkarten und Bild- Wortkarten können unterschiedliche Aufgabenstellungen gelegt werden. Die gewählten Karten werden waagrecht am oberen Rand des Spielfeldes und senkrecht am seitlichen Rand des Spielfeldes angesetzt. Eine solche Anordnung wird **Matrix** genannt. Hieraus ergeben sich interessante Kombinationen.

### Beispiel 1

Für 1-4 Spieler, ab 5 Jahre

**Vorbereitung:** An den oberen Rand des Spielfeldes werden aus den Ziffernkarten waagrecht die Zahlen 1-4 angelegt. An den linken Rand des Spielfeldes werden senkrecht vier beliebige Bildkarten gelegt.

**Aufgabe:** Die Planquadrate werden mit Tierfiguren versehen. In dem Planquadrat, in dem sich die Spalte 2 (Beispiel: Zahl 2) mit der Zeile 2 (Beispiel: Löwe) kreuzt, werden dann zwei Löwen aufgestellt. Am Ende dieses Spiels sind von den ausgewählten Tierarten jeweils alle 10 Tiere auf dem Spielbrett platziert.

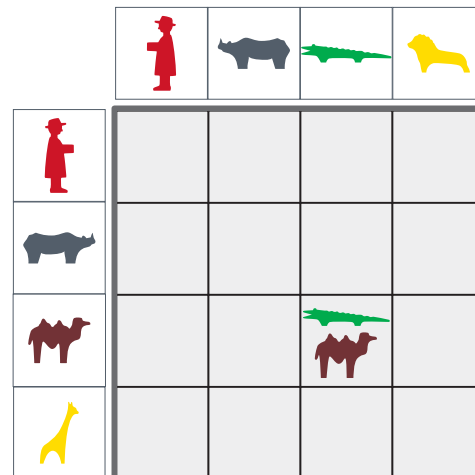


### Beispiel 2

Für 1-4 Spieler, ab 5 Jahre

**Vorbereitung:** An den oberen Rand werden waagrecht vier Bildkarten nach links ausgerichtet angelegt (z. B. Mensch, Nashorn, Krokodil und Löwe). An den linken Rand werden senkrecht vier Bildkarten nach rechts ausgerichtet angelegt (z. B. Mensch, Nashorn, Kamel und Giraffe).

**Aufgabe:** Nach diesem Beispiel wird in das Planquadrat von Spalte 3 und Zeile 3 ein Krokodil und ein Kamel gestellt. Die Figuren schauen in diesem Beispiel dann in entgegengesetzte Richtungen. Das Spiel ist beendet, wenn auf jedem Feld zwei Tiere stehen.



### Beispiel 3







Für 1-4 Spieler, ab 6 Jahre

**Vorbereitung:** An den oberen Rand des Spielfeldes werden waagrecht vier Wortkarten angelegt. An den linken Rand des Spielfeldes werden senkrecht vier Pfeilkarten, die in verschiedene Richtungen zeigen, angelegt.

**Aufgabe:** Die auf den Wortkarten benannten Figuren werden in die passenden Planquadrate gesetzt und entsprechend den Pfeilen ausgerichtet.

Weitere Matrix-Anordnungen mit den unterschiedlichen Karten-Typen sind möglich.

**In der Matrix kann zudem auch mit drei Komponenten gelegt werden.** Es können z. B. in der oberen Reihe waagrecht vier Wortkarten, an der linken Seite senkrecht die Mengenkarte 1-4, und an der rechten Seite senkrecht vier Pfeilkarten gelegt werden. Nach diesem Beispiel werden die Art, die Anzahl und die Ausrichtung der in ein Planquadrat zu setzenden Figur(en) bestimmt.

	KAMEL	MENSCH	GIRAFFE	KROKODIL
↗				
→				
↖				
↓				

### Spielmöglichkeit C: Tiersudoku

Für 1-2 Spieler, ab 5 Jahre

**Vorbereitung:** Auflegen der Rasterfolie auf das Spielbrett. Die Spieler suchen sich vier verschiedene Arten von Figuren aus, von denen sie je vier Exemplare bereit stellen (z. B. 4 Löwen, 4 Elefanten, 4 Krokodile, 4 Menschen).

**Aufgabe:** Der Reihe nach darf jeder Spieler eine der Figuren auf dem Spielbrett platzieren. Dabei darf jede Figur in der senkrechten und in der waagerechten Reihe sowie in jedem Viertel des Spielbrettes (dick eingerahmte Bereiche auf der Folie), nur einmal vorkommen. Das Spiel ist beendet, wenn in jedem Feld eine Figur steht und keine Dopplung nach den oben genannten Regeln bestehen.

Als Variante können vorab einzelne Figuren platziert werden. Die leer gebliebenen Felder werden dann von den Spielern nach den oben genannten Spielregeln ergänzt.

### Spielmöglichkeit D: Viertes Tier gewinnt

Für 2 Spieler, ab 6 Jahre

**Vorbereitung:** Jeder Spieler entscheidet sich für eine Art von Figuren, die je 8 x bereit gehalten wird.

**Aufgabe:** Nach dem Prinzip „Vier gewinnt“ setzen die Spieler im Wechsel ihre Figuren auf das Spielbrett. Gewinner ist, wer zuerst eine Reihe von vier Figuren bilden kann. Dies kann in der Waagerechten, in der Senkrechten oder in der Diagonalen sein.

## Spielmöglichkeit E: Spiele mit Spracheinbindung

### Positionieren

Für 2 Spieler, ab 4 Jahre

**Spielvorbereitung:** An den linken Rand des Spielfeldes werden senkrecht vier beliebige Ziffernkarten (Beispiel: Karte1-4) angelegt. An den oberen Rand werden waagrecht vier weitere Ziffernkarten (Beispiel: Karte1-4) angelegt.

**Aufgabe:** Die Spieler geben sich nun abwechselnd gegenseitig die Aufgabenstellung vor. Dazu nennt ein Spieler eine beliebige Figur und die Koordinaten eines Planquadrates. (Beispiel: Lege die Giraffe auf Feld 2 / 4). Der Mitspieler muss nun die verbale Anweisung umsetzen und die Figur auf die entsprechende Stelle auf dem Spielfeld platzieren.

**Hinweis:** Die Benennung der Koordinaten erfolgt erst waagrecht dann senkrecht.

Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades, können auch wahlweise pro Spielzug mehrere Figuren genannt werden, die auf ein oder zwei Planquadrate gelegt werden müssen.

### Präpositionen

Für 3 Spieler, ab 4 Jahre

**Spielvorbereitung:** Die Spieler suchen sich gemeinsam 16 Figuren aus, die um das Spielfeld herum gelegt werden.

**Aufgabe:** Der älteste Spieler darf sich als erstes eine Figur aussuchen (Beispiel: Elefant) und an einer beliebigen Stelle auf dem Spielfeld platzieren. Nun gibt er dem nächsten Mitspieler vor, welche Figur er wohin legen soll. Dazu muss er eine Figur und eine Präposition nennen und beides auf die erste Figur beziehen. (Beispiel: Nehme ein Nashorn und lege es unter den Elefanten.) Weitere Positionen wie diagonal, neben, über oder rechts, links sind möglich. Ebenso kann die Entfernung des Feldes bestimmt werden (Beispiel: Nehme ein Krokodil und lege es von der Giraffe aus zwei Felder nach links.). Die Spieler bestimmen nun reihum für ihren linken Sitznachbarn den Spielzug. Das Spiel ist beendet, wenn in jedem Feld ein Tier steht.

**Hinweis:** Das Spielbrett muss immer wieder gedreht werden, so dass es bei jeder neuen Aufgabe frontal zum jeweiligen Spieler steht.

**Variante:** Für 4 Spieler, ab 4 Jahren

Die Spieler suchen sich eine Lösungskarte aus und nehmen die 16 darauf abgebildeten Figuren aus dem Stoffbeutel heraus. Jedes Kind erhält entweder 4 gleiche Figuren oder 2 x 2 verschiedene Figuren. Bei dieser Spielvariante definiert die Lösungskarte die Anweisung, wo welche Figur platziert werden muss. Diese Karte wandert entweder reihum, so dass jeder Spieler seinem linken Sitznachbarn die Positionen der Figur nennt oder aber ein externer Spielleiter benannt diese. Sobald alle Figuren abgelegt wurden, kann mithilfe der Lösungskarte die Selbstkontrolle durchgeführt werden.

## Spielmöglichkeit F: Erstkontakt mit Fremdsprachen

Nur mit Zusatz „Kartensets englisch - japanisch“ (Art. Nr. 103 474)

### Wortklang

Für 1 - 2 Spieler, ab 7 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden ein Satz Figuren und jeweils ein Satz mit deutschen und englischen Bild- Wortkarten. Die Figuren werden in einer Reihe ausgelegt und die Karten gemischt und mit der Wort-Seite nach oben auf einen Stapel gelegt.

**Aufgabe:** Der Pädagoge zieht abwechselnd eine Karte und liest den Begriff laut vor. Anhand des Wortklanges wird von den Spielern entschieden, ob es sich um die deutsche oder die englische Bezeichnung für die Figur handelt. Die Zuordnung der Karte zur entsprechenden Figur kann dann für die deutschen Wörter z. B. oberhalb und die englischen Wörter unterhalb der Figuren erfolgen. Die entsprechende Reihe kann durch die passende Flaggenkarte markiert werden.

### Sprachbildraster

Für 1-4 Spieler, ab 7 Jahre

**Spielvorbereitung:** An den linken Rand des Spielfeldes werden senkrecht vier beliebige deutsche Wortkarten gelegt. An den oberen Rand werden waagrecht die entsprechenden Wortkarten einer Fremdsprache gelegt.

**Aufgabe:** In den Planquadraten sollen nun jeweils zwei Figuren platziert werden. Hierbei ist es hilfreich die Wortkarten, wie beim Spiel „Wortklang“ (s. o.), laut vorzulesen, um die richtige Figur zu finden. Zur Selbstkontrolle können die Wortkarten nach dem Platzieren der Figuren umgedreht werden.

**Variante:** Wahlweise kann sich der Spieler zuerst eine Figur nehmen, dann mit den Wortkarten abgleichen und einem Planquadrat zuordnen. Nicht passende Figuren werden wieder zurückgelegt.

### Schriftbild-Memo (deutsch - japanisch)

Für 1 - 4 Spieler, ab 5 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt wird je ein Kartenset in zwei Sprachen (z. B. 10 deutsche und 10 japanische Karten). Diese Karten werden gemischt und mit der Wort-Seite nach oben ausgelegt.

**Aufgabe:** Ein Spieler nimmt eine Karte auf (z. B. mit deutschem Schriftbild), legt sie vor sich hin und versucht nun die entsprechende Karte (mit japanischem Schriftbild) zu finden. Zur Kontrolle dreht der Spieler die Karten um und vergleicht die Bild-Seiten, ohne dass die anderen Spieler diese zu sehen bekommen. Hat der Spieler ein Kartenpaar gefunden, zeigt er es den Mitspielern und darf es behalten. Passen die Karten nicht zusammen, werden Sie wieder in ihre Ausgangsposition zurückgelegt. In beiden Fällen ist nun der nächste Spieler an der Reihe.

### Memospiel mit mehreren Fremdsprachen

Für 1 - 4 Spieler, ab 7 Jahre

**Spielvorbereitung:** Die Wort-Bildkarten in allen drei Sprachen (Deutsch, Englisch und Japanisch) werden sortiert: Es wird jeweils nur das einfache Set gebraucht, deshalb werden alle Karten, auf denen die Figuren nach links ausgerichtet sind, aus dem Spiel genommen. Die Wort-Bildkarten in der Muttersprache der Spieler werden mit der Wort-Seite nach oben auf einen Stapel gelegt. Die anderen Karten werden gemischt und mit der Wort-Seite nach oben auf dem Spieltisch ausgelegt.

**Aufgabe:** Der erste Spieler sieht sich die oberste Karte des Stapels an. Dann sucht er die passenden Fremdsprachenkarten auf dem Spielfeld. Hat er sich entschieden, welche es sind, darf er diese umdrehen und kann anhand des Bildes kontrollieren, ob seine Wahl richtig war. Hat er beide Fremdsprachenkarten richtig gewählt, darf er sie behalten. Entspricht einer der Karten nicht dem gesuchten Motiv, werden beide Karten wieder verdeckt zurückgelegt. In beiden Fällen ist nun der nächste Spieler an der Reihe.

**Variante:** Um das Spiel zu vereinfachen, kann auch mit den Karten in nur einer oder zwei Fremdsprachen gespielt werden.

## Spielmöglichkeit F: Weitere Spielvorschläge ohne Spielbrett

### Einfaches Zuordnungsspiel (Figur zur Bildkarte)

Für 1-3 Spieler, ab 3 Jahren (unter Aufsicht ab 2 Jahre)

**Vorbereitung:** Benötigt werden ein Satz Bildkarten und je eine Holzfigur pro Art (Elefant, Krokodil, Löwe, Kamel, Dromedar, Giraffe, Nashorn, Mensch, Baum und Busch).

**Aufgabe:** Die Figuren werden den Bildkarten zugeordnet. Der Spieler erkennt die richtige Form und legt sie deckungsgleich auf das Bild. Das Spiel ist beendet, wenn alle Figuren auf den Bildkarten liegen.

### Tastspiel

Für 1-4 Spieler, ab 3 Jahre

**Vorbereitung:** Benötigt werden ein Satz Bildkarten und je eine Holzfigur (Elefant, Krokodil, Löwe, Kamel, Dromedar, Giraffe, Nashorn, Mensch, Baum und Busch), die in den Tastbeutel gelegt wird.

**Aufgabe:** Es wird eine Bildkarte aufgedeckt. Die darauf abgebildete Figur wird nun vom Spieler durch ertasten im Beutel gesucht. Zieht der Spieler die richtige Figur, wird diese deckungsgleich auf die Bildkarte gelegt. Wenn die falsche Figur entnommen wurde, kommt sie wieder zurück in den Tastbeutel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Mengen Zuordnungsspiel (Figuren zu Ziffernkarten und Bildkarten)

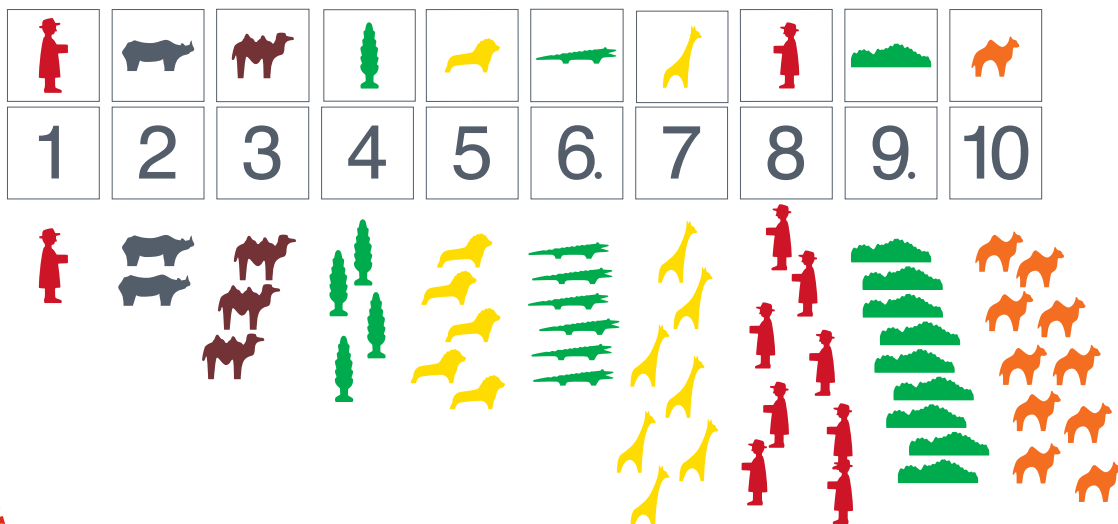
Für 1-2 Spieler, ab 4 Jahre

**Vorbereitung:** Die Ziffernkarten 1 bis 10 werden in einer Reihe ausgelegt. Oberhalb dieser Ziffernkarten wird ein Satz Bildkarten ausgelegt.

**Aufgabe:** Die Spieler stellen nun unter den Ziffernkarten die entsprechenden Holzfiguren auf.

Das können z. B. 1 Mensch, 2 Nashörner, 3 Kamele, 4 Bäume, 5 Löwen, 6 Krokodile, 7 Giraffen, 8 Menschen, 9 Büsche und 10 Dromedare sein.

Wahlweise können die Ziffernkarten durch Mengenkarten ersetzt werden.





## Karawane

Für 1-2 Spielern, ab 3 Jahre (unter Aufsicht ab 2 Jahre)

**Aufgabe:** Aufstellen von logischen Reihen die seriell fortgesetzt werden.

**Beispiel 1:** 2 Kamele, 1 Mensch, 1 Dromedar, 2 Kamele, 1 Mensch, usw.

**Beispiel 2:** 2 Giraffen, 1 Nashorn, 2 Giraffen, 1 Nashorn, usw.

Die Reihen können mit der Auswahl von 10 verschiedenen Figuren beliebig erstellt und fortgesetzt werden.

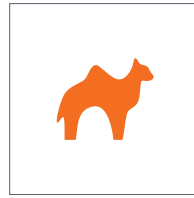
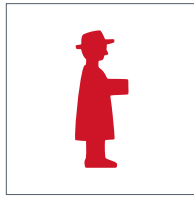
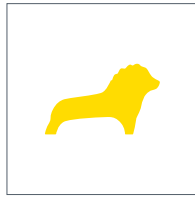
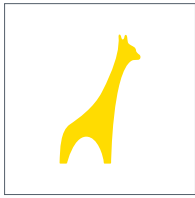


Karawane Beispiel 1



Karawane Beispiel 2



**deutsch**

deutsch

GIRAFFE

LÖWE

MENSCH

DROMEDAR

KAMEL

**englisch**

english

giraffe

lion

person

dromedary

camel

**japanisch**

にほんご

きりん

らいおん

ひと

ひとこぶらくだ

ふたこぶらくだ

**italienisch**

italiano

giraffa

leone

uomo

dromedario

cammello

**französisch**

français

girafe

lion

personne

dromadaire

chameau

**polnisch**

polski

żyrafa

lew

człowiek

dromader

wielbłąd

**russisch**

по-русски

жираф

лев

человек

дромедар

верблюд

**türkisch**

türkçe

zürafa

aslan

insan

hörgüçlü deve

deve

**spanisch**

español

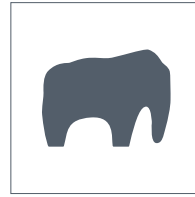
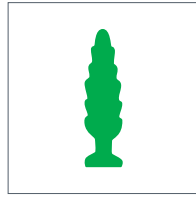
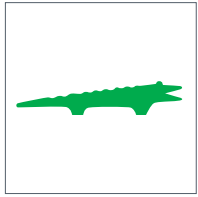
jirafa

león

hombre

dromedario

cammello



KROKODIL

BUSCH

BAUM

NASHORN

ELEFANT

crocodile

bush

tree

rhinoceros

elephant

わに

くさむら

き

さい

ぞう

cocodrillo

cespuglio

albero

rinoceronte

elefante

crocodile

arbuste

arbre

rhinocéros

éléphant

krokodyl

krzak

drzewo

nosorożec

słoń

крокодил

кустарник

дерево

носорог

слон

timsah

çali

ağaç

gergedan

fil

cocodrilo

arbusto

árbol

rinoceronte

elefante



# SorTier



## Contents

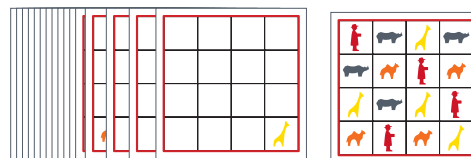
1 game board 4x4 squares

1 transparent matrix with four 2 x 2 grids

100 wooden figures including 10 of each of the following: elephants, rhinoceroses, camels, dromedaries, crocodiles, giraffes, lions, people, trees and bushes.



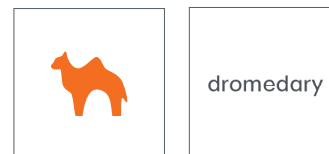
10 sets of cards comprising of 16 task cards and 1 master card per set.



1 set of cards with 20 double-sided cards (picture / matching word)

Front of card: Picture

Reverse: Matching word



2 sets of cards with 10 double-sided cards (number / dots) per set (20 cards in all)

Front of card: number (1–10)

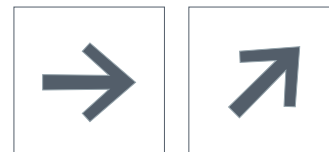
Reverse : matching number of dots



1 set of 4 double-sided direction cards (with arrows)

Front of cards: Arrow pointing upwards, downwards, left or right

Reverse side: Diagonal arrow pointing either up, down, left or right



1 Touch game bag

1 game instructions

## Game Idea

Dusyma - Creative Workshop



## Number and Age of Players

For 1-4 players, from 4 years, depending on the game variation chosen.

Age of players: 3+ (Some game options are also suitable for children) aged 2+ if played under adult supervision.

## Pedagogical Value

Versatile game of great pedagogical and didactic value. Excellent for developing visual perception, spatial position recognition, form constancy and right-left orientation, logical thinking, tactile awareness, strategic thinking, eye-hand coordination,

concentration skills and early mathematical skills. "Animal sorter" can also be used to promote language development, language understanding and the ability to follow verbal instructions.

## Game Options – Overview

**A. Placement game with task cards**

**B. Matrix placement game**

**C. Animal sudoku**

**D. Four in a row**

**E. Language-related games**

**F. First contacts with foreign languages**

**G. Further suggestions for play without the use of the game board**

Easy matching game

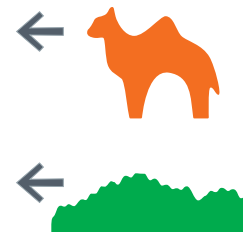
Match the numbers and pictures game

Touch game

Caravan

## Please Note

In nearly all the games the figures on the board should stand upright. In the illustrations in the instructions leaflet and on the task cards however, the figures are depicted sideways to make them more easily recognisable for younger players. The term "in the direction of" is used to indicate the position a figure has to be put down on the board. In the case of animal and people, "in the direction of" means in the players line of sight. For the trees and bushes any side can be chosen to represent the "back" or the "front" of the figure.



## Game Option A: Placement game with task cards

For 1-4 players, 4+

The task cards are grouped into 10 different sets, identifiable by the colour of the frame surrounding frame. The sets have different degrees of difficulty depending on the number of figures depicted, the direction of the figures, or the type of illustration.

### Sets and their level of difficulty, ranging from easy to difficult:



#### Red and light green card sets:

Four different types of figures, facing right



#### Blue and orange card sets:

Four different types of figures, facing left or right



#### Pink and yellow card sets:

Eight different types of figures, facing left or right (apart from the tree that is symmetrical in shape)



#### Violet and dark green card sets:

Eight different types of figures, facing the same direction (apart from the tree that is symmetrical in shape)



#### Black card set:

The figure shown on the card has to be placed in the corresponding square marked grey on the task card.



#### Light blue card set:

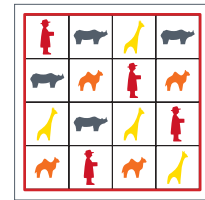
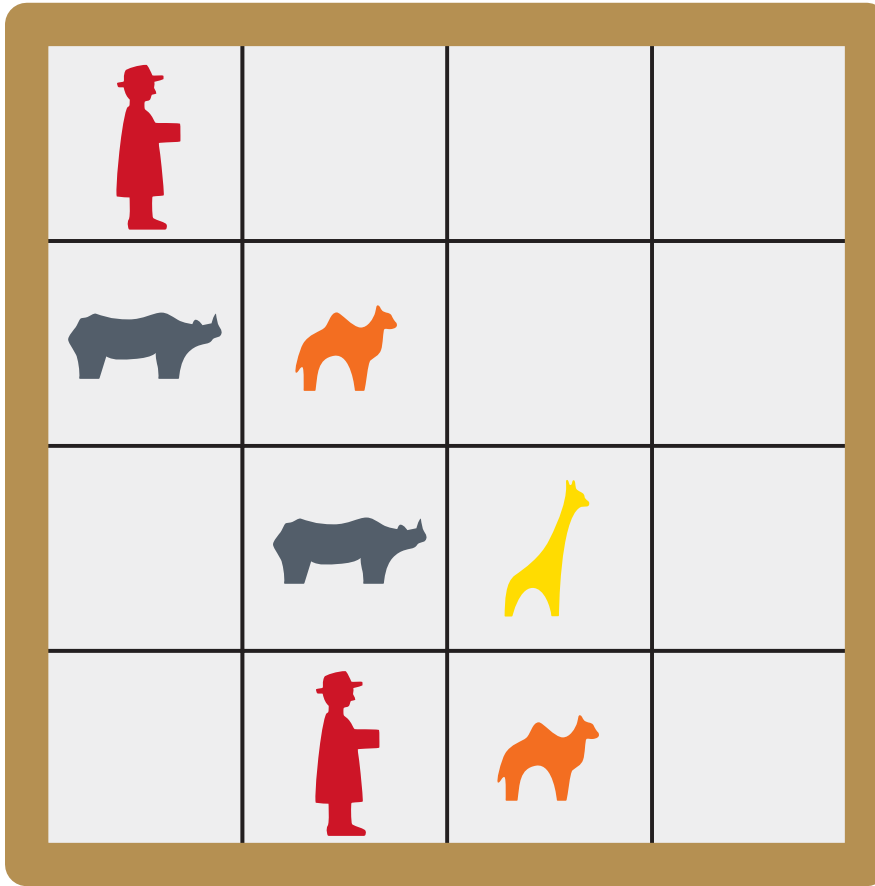
The figure shown on the card has to be placed in the corresponding square marked in grey on the task card. The matrix grid is only partly visible on the task card.

**Preparation:** First select a set of cards, remove the master card and put it to one side. Distribute the task cards amongst the players or place the cards face down in a pile. Set out the wooden figures ready to play.

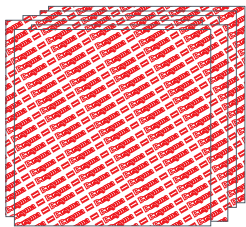
**Task:** The task cards show where each wooden figure has to be placed on the matrix grid. Players take it in turn to pick up cards

showing the exact position of the individual figures. If the task card shows, for example, a giraffe in row 4, column 3 then the giraffe must be placed down in the corresponding square. Once all the figures have been put down on the board according to the position shown on the task cards, the board will be full. The position of the figures can now be checked against the master card.

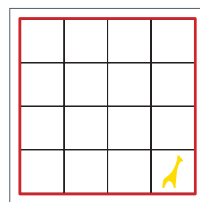
## Example for game option A



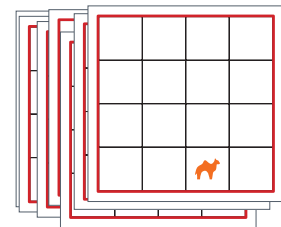
**Solution card**  
(face down during the game)



**Task cards**  
Face down



**Task cards**



**Discard pile**

## Game Option B: Matrix placement game

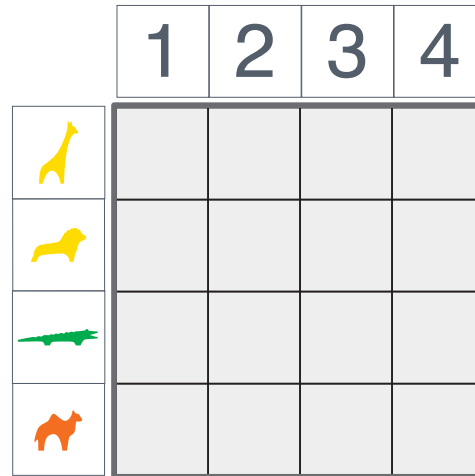
A variety of placement tasks can be created with the “arrow” cards, number / dot cards and the picture / word cards by arranging different selected cards along the top of the board horizontally and down the side of the board vertically. This type of arrangement is known as a matrix. Many interesting combinations can be made in this way.

### Example 1

For 1-4 players, 5+

**Preparation:** Arrange the four number cards 1-4 along the top of the board horizontally. Place four different animal picture cards down the left-hand side of the board vertically.

**Task:** To put down the same number of animals in a square to correspond to the number shown on the number card. For example, if in column 2 the number 2 card intersects row 2 where the “lion” card is, then two lions must be put down in the square. At the end of the game, there should be 10 of the animals shown on the picture cards on the board.

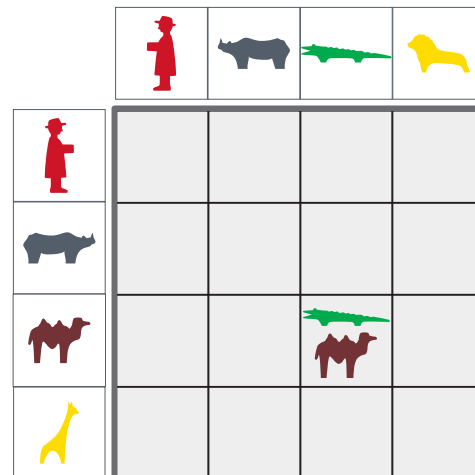


### Example 2

For 1-4 players, 5+

**Preparation:** Arrange four left-facing picture cards along the top of the board horizontally (e.g. person, rhinoceros, crocodile and lion). Place four right-facing picture cards on the left-hand side of the board in a vertical line (e.g. person, rhino, crocodile and lion).

**Task:** In this arrangement, the player has to place a crocodile and a camel in the square intersected by column 3 and row 3. In this example the figures will be looking in opposite directions. The game is over when there are two figures in each square.





### Example 3







For 1-4 players, 6+

**Preparation:** Place four “word” cards along the top of the board horizontally and four “arrow” cards down the left-hand side of the board vertically with the arrows pointing in different directions.

**Task:** Players find the animals to match the “word” cards and put them down in the correct squares. All animals must point in the direction shown on the “arrow” card.

#### Various matrix mixes can be made with the different cards.

A third element can also be added on to the matrix. For example, four “word” cards can be placed along the top of the board horizontally, four “dot” cards can be placed down the left-hand side of the board vertically and four “arrow” cards can be added on down the right-hand side of the board vertically. This type of matrix determines the type of figure, the quantity and the direction in which the figures point.

	KAMEL	person	giraffe	crocodile
↗				
→				
↖				
↓				

### Game Option C: Animal sudoku

For 1-2 players, 5+

**Preparation:** Insert the transparent grid overlay onto the board. Players choose 4 different figures and arrange them in sets of four (e.g. 4 lions, 4 elephants, 4 crocodiles, 4 people).

**Task:** The players take it in turn to put down their figures. No two figures are allowed in the same row or column in each of the four main grids (areas marked by thick black lines). The game is over when each of the 16 squares has a figure on it (only one figure per square is allowed – see rules above). Alternatively, individual figures can be placed on the board before the start of the game. The empty squares can only be filled by the players according to the rules set out above.

### Game Option D: Four in a row

For 2 players, 6+

**Preparation:** Each player chooses a figure and collects 8 figures of the same kind before the start of the game.

**Task:** This game is played along the same lines as “Connect Four”. Players take it in turn to place their figures on the board and try to make a line. The first player to make a horizontal, vertical or diagonal line of four is the winner.

## Game Option E: Language -related games

### Spatial position

For 2 players, 4+

**Preparation:** Select 4 “number” cards to place on the left of the board vertically. (For example: number cards 1-4) Place another four “number” cards along the top of the board horizontally. (For example: number cards 1-4)

**Task:** Players give each other instructions in turn. One player names the figure and coordinates (For example: Put the giraffe in square 2 / 4) The other player follows the instructions and puts down the figure correspondingly.

**Please note:** (The vertical coordinator) Players should always name the horizontal coordinator first.

To add to the level of difficulty more than one figure involving one or more squares can be included in the move.

### Prepositions / positional language

For 3 players, 4+

**Preparation:** All the players choose 16 figures together which they arrange around the board.

**Task:** The oldest player chooses a figure (e.g. elephant) which they put down anywhere on the board. The same player then tells the player to their left which figure to put down next and where it has to go. The player giving the instructions must always name the figure and use a preposition to describe the position of the figure in relation to the previous figure (e.g. put the rhinoceros under the elephant). Other terms such as diagonal, next to, above, right or left can also be introduced. Players can also refer to the placement of a figure in squares (e.g. place the crocodile two squares to the left of the giraffe). Players take it in turn to pass on their instructions to the player on their left. The game is over when there is an animal on each square.

**Please note:** The board must be turned before each new move so that it is in front of the player whose turn it is.

### Game variation:

For 4 players, 4+

The players select a “master” card and remove the 16 animals shown on the card from the cloth bag. Each child receives 4 figures of the same kind or 2 of each of a kind. In this game variation the position of the figures on the board is determined by the information given on the “master” card.

The “master” card is passed around from player to player and each player tells the player on their left where the respective figure is to be put down on the board. Alternatively, an external game leader can pass on the instructions on the card. As soon as all the figures have been put down on the board, players can check with the “master” card to see if the positions are correct.

## Game Option F: First contacts with foreign languages

Only with the additional “Sets of English and Japanese cards”  
(item no. 103 474)

### The sound of words

For 1-2 players, 7+

**Preparation:** For this game you will require a set of figures and a set each of German and English double-sided “picture/word” cards. Put the figures in a row. Shuffle the cards and put them on a pile with the word side face up.

**Task:** The educator picks up a word card and reads the word out aloud. The players listen to the sound of the word and decide whether the word is English or German. The children look for the figure to match the word. The German word cards can be put above the figures and the English word cards below the figures. The “flag” cards can be used to mark the rows.

---

### Language – mix matrix

For 1-4 players, 7+

**Preparation:** Choose any 4 German “word” cards and place them on the left side of the board vertically. Arrange the matching foreign language “word” cards horizontally above the top of the board.

**Task:** The players have to place two figures in each square. It is easier for the children to find the figures if the cards are read out loud, as in the game “The sound of words”. The cards can be turned over after the figures have been put down to check the moves.

**Variation:** Alternatively, players can take a figure and first compare it with the word card before putting it down on the board. “Incorrect” figures are put back.

### Word memo (German-Japanese)

For 1-4 players, 5+

**Preparation:** One set of cards is required for each language (e.g. 10 German and 10 Japanese cards). Shuffle the cards and spread them out word-side up.

**Task:** One player picks up a card (for example with the German word on it), puts it down in front of them and tries to find the matching Japanese card (with Japanese characters). The player checks to see if the cards match by comparing the pictures on both cards, without letting the other players see the cards. If the player finds a pair, the player shows the cards to the other players and is allowed to keep the pair. If the cards do not match, the player puts the cards back where they found them. In either case, it is then the turn of the next player.

---

### Language – mix memo

For 1-4 players, 7+

**Preparation:** Sort the three sets of foreign language “word/ picture” cards (German, English and Japanese). Discard all cards with left-facing figures. Only the easy card sets are required for Language – mix memo. Place the “word/picture” cards in the players’ native language in a pile, word-side up. Shuffle the remaining cards and spread them out on the table word-side up.

**Task:** The first player takes a look at the top card in the pile and then tries to find the matching “foreign language” cards on the table. Once the player has picked their cards, they are allowed to turn the cards over to see if they match. If the player finds the matching “foreign language” cards, they are allowed to keep them. If one of the cards is wrong, the player has to put both cards back down as found. In either case, it is then the turn of the next player.

**Variation:** For an easier version of Language – mix memo limit the number of languages used to only one or two.

## Game option G: Further suggestions for play without the game board

### Easy matching game: Match the figure to the picture card

For 1-3 players, 2+

**Preparation:** A set of “picture” cards and a wooden piece of each type (elephant, crocodile, lion, camel, dromedary, giraffe, rhinoceros, person, tree and bush).

**Task:** Players match the figures to the cards. Players have to recognise the shape of the figure and place it down on the picture to match. The game is over when all the figures have been matched to the “picture” cards.

### Touch game

For 1-4 players, 3+

**Preparation:** For this game you will require a set of “picture” cards and one each of the following figures (elephant, crocodile, lion, camel, dromedary, giraffe, rhinoceros, person, tree and bush). The figures are put into the cloth bag. Put the picture cards in a pile, picture face down.

**Task:** A “picture” card is turned over. The first player tries to find the matching figure in the cloth bag by touch alone. If the player finds the right figure, he/she places it down over the picture to match. If a player chooses the wrong figure, he/she puts it back into the feely bag and the next player has a go.

### Match the numbers and pictures game Match the figures to the “number and dots” cards

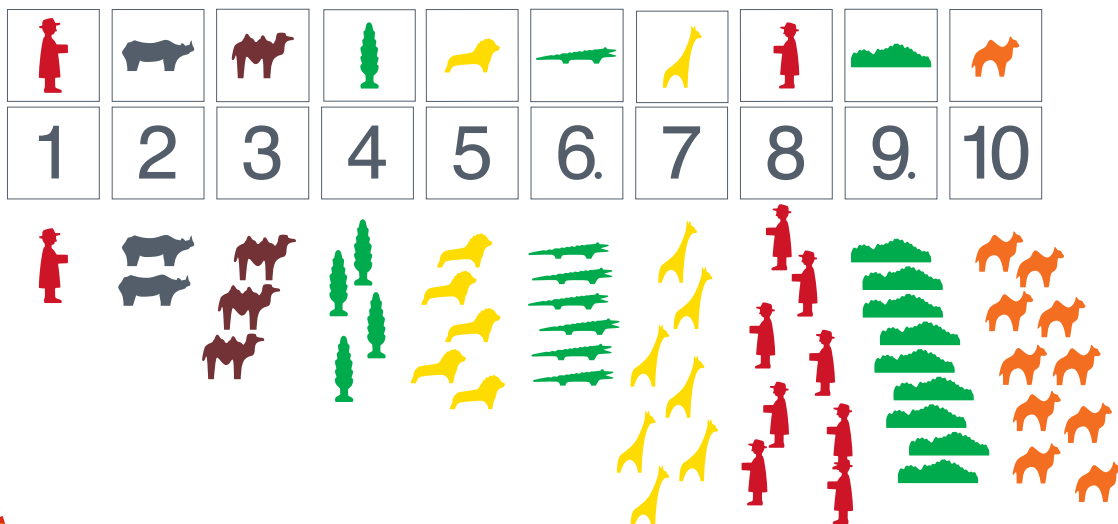
For 1-2 players, 4+

**Preparation:** Put the “number” cards 1-10 in a row. Place a set of “picture” cards above them.

**Task:** Players place the corresponding number of wooden figures below the “number” cards.

For example: 1 person, 2 rhinoceroses, 3 dromedaries, 4 trees, 5 lions, 6 crocodiles, 7 giraffes, 8 persons, 9 bushes and 10 dromedaries.

Alternatively, the dot cards can be used in place of the number cards.



## Caravan

From 2 years

**Task:** Follow on sequencing game.

**Example 1:** 2 rhinoceros, 1 dromedary, 1 person, 2 rhinoceroses, 1 dromedary, 1 person, and so on ...

**Example 2:** 2 crocodiles, 1 lion, 2 crocodiles, 1 lion, and so on ...

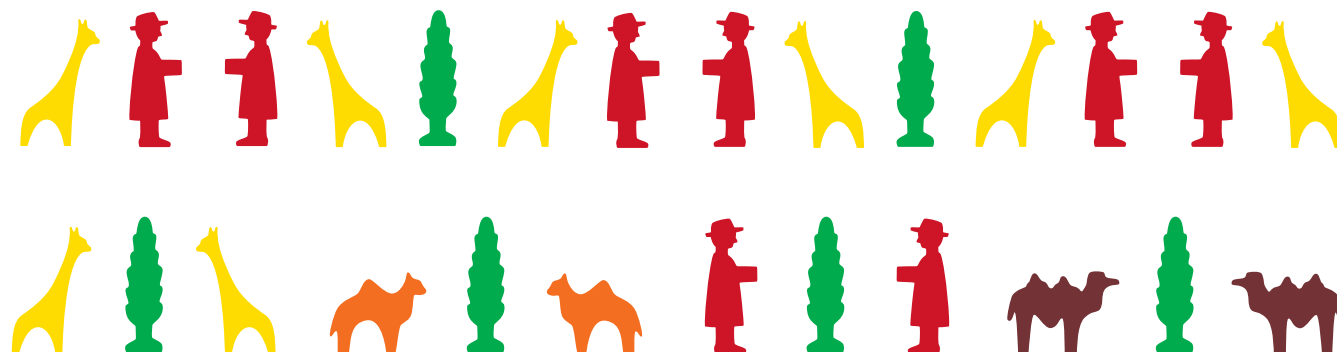
Any number of sequencing activities can be completed with the ten various figures.



Caravan example 1



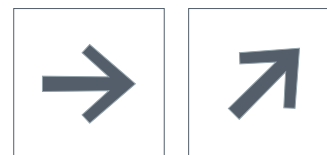
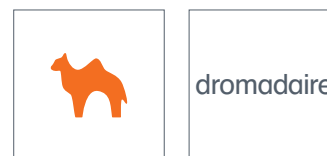
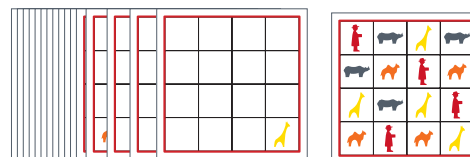
Caravan example 2



# SorTier

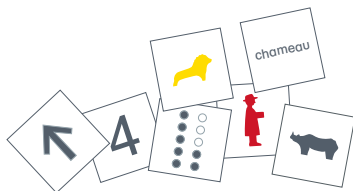
## Contenu

- 1 Plateau avec 4 x 4 (16) cases
- 1 Grille transparente avec 4 cases
- 100 figurines en bois : éléphant, rhinocéros, chameau, dromadaire, crocodile, girafe, lion, personne, arbre et buisson (10 exemplaires de chaque figurine)
- 10 séries avec dans chaque série : 16 cartes de consignes et 1 carte avec la solution finale (places de toutes les figurines sur le plateau)
- 2 séries de 10 cartes „image-mot“ (1 série images vers la droite et 1 série images vers la gauche)  
Recto : l'image (figurine dessinée)  
Verso : Le mot correspondant.
- 2 Cartes avec drapeau (Allemand et Anglais)
- 2 séries de 10 cartes „chiffre-quantité“  
Recto : le chiffre (1 à 10)  
Verso : les points représentant la quantité correspondante
- 1 série de 4 cartes flèches  
Recto: une flèche qui peut pointer vers le haut, vers le bas, à gauche ou à droite  
Verso : une flèche qui peut aller vers chaque diagonale.
- 1 Sac en coton
- 1 livret d'instructions



## Idées de jeu

Atelier d'idées Dusyma



## Nombre et âge des joueurs

1 à 4 joueurs en fonction des variantes du jeu

Âge des joueurs : tous âges à partir de 3 ans (certains jeux sont aussi possibles pour les enfants de 2 ans guidés par un adulte)

## But pédagogique

Grâce à sa polyvalence, le jeu représente une haute valeur pédagogique et didactique. Les facultés suivantes sont développées en jouant : la perception visuelle associée à la compréhension des repères spatiaux, la constance des formes et l'orientation gauche

et droite, la pensée logique, la perception tactile, les actions stratégiques, la coordination oculomotrice, la concentration ainsi que la préparation des concepts logico-mathématiques. Le jeu SorTier peut servir également de support linguistique. Grâce à ce jeu, sont aussi développées la compréhension et la formulation des consignes verbales.

## Possibilités du jeu – Aperçu

**1. Placement des figurines sur le plateau en fonction des cartes de consignes.**

**2. Placement des figurines en fonction d'une grille préparée avec double entrée.**

**3. Sudoku animaux.**

**4. Le quatrième animal gagne.**

**5. Jeu avec intégration de la langue.**

**6. Premier contact avec des langues étrangères.**

**7. D'autres propositions du jeu sans plateau.**

Simple jeu d'association des formes (figurine avec sa carte « image-mot »)

Jeu d'association des quantités

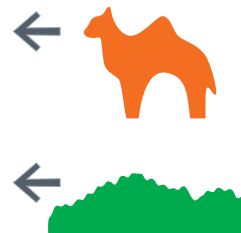
Jeu de reconnaissance tactile

Caravane

## Remarque

Dans presque toutes les variantes de jeu, les figurines de bois sont posées verticalement. Dans les illustrations dans ce livret d'instructions ainsi que sur les cartes de consignes, les figurines sont représentées « à plat » pour une meilleure identification de l'enfant.

Pour décrire comment positionner une figurine, nous utilisons le terme „orienté vers“. C'est la position de la tête et du regard des animaux et de la personne qui nous donne leur orientation. Pour l'arbre et le buisson, l'avant peut être indifféremment un côté ou l'autre.



## Possibilité 1 : Placement des figurines sur le plateau selon les cartes de consignes

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans

Les cartes de consignes sont réparties en 10 séries différentes identifiables par la couleur de leur cadre. Les séries ont des degrés de difficulté différents en fonction du nombre de figurines, de leur orientation et de la manière avec laquelle la consigne est illustrée.

### Les séries graduées selon leur niveau de difficulté, du plus facile au plus difficile:



#### Séries rouge et vert clair :

Quatre figurines différentes (de forme et de couleur), orientées vers la droite.



#### Séries bleu foncé et orange :

Quatre figurines différentes, orientées vers la gauche ou vers la droite.



#### Séries rose et jaune :

Huit figurines différentes, orientées vers la droite.  
(Exception : l'arbre est symétrique).



#### Séries violet et vert foncé :

Huit figurines différentes, orientées vers la gauche ou vers la droite.  
(Exception : l'arbre est symétrique).



#### Série noire :

Quatre figurines différentes. La place de chaque figurine est indiquée par une case grisée.



#### Série bleu ciel :

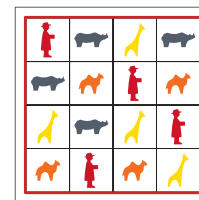
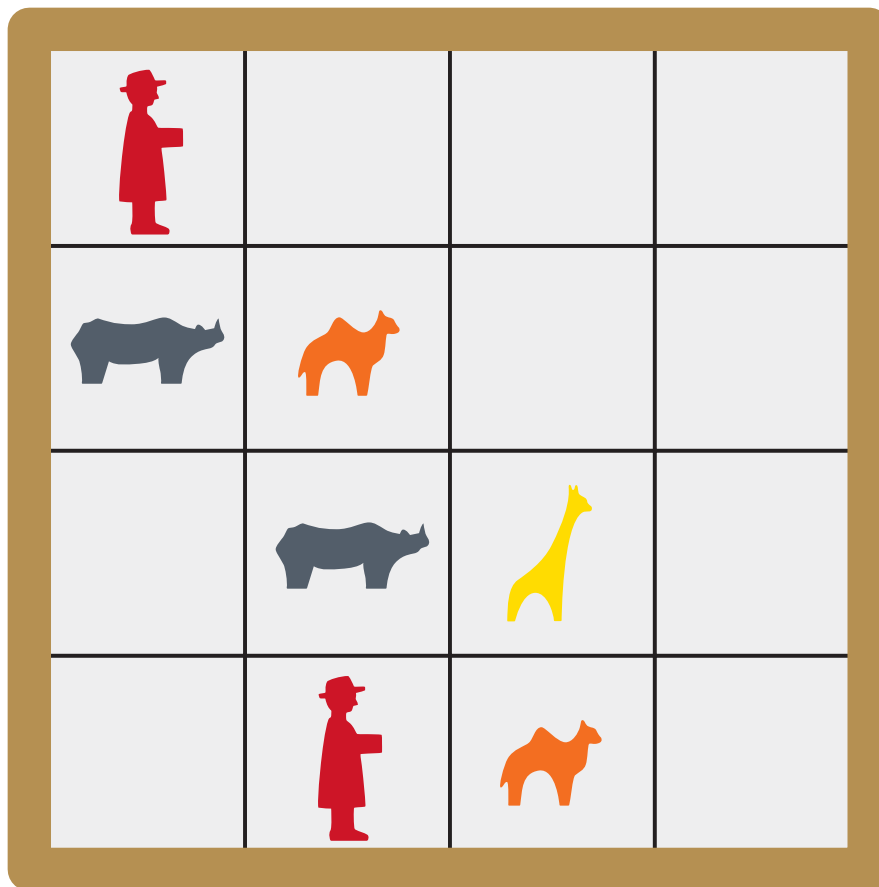
Quatre figurines différentes. La place de chaque figurine est indiquée par une case grisée. Seule une partie de la grille du plateau est représentée.

**Préparation du jeu:** Une des 10 séries de cartes est choisie ; la carte solution est mise de côté ; les cartes de consignes peuvent être distribuées entre les joueurs ou bien mises à l'envers sur une pile. Les figurines en bois sont mises à disposition.

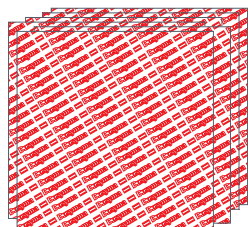
**Consignes:** Les cartes de consignes indiquent quelle figurine sera placée dans quelle case. Les cartes sont recouvertes l'une après l'autre, chacune indiquant la position des différentes figurines. Si par exemple la carte de consignes montre une girafe dans la 4ème ligne et la 4ème colonne, la girafe est placée dans la case correspondante du plateau. Quand toutes les figurines sont placées en respectant les 16 cartes de consignes, le plateau est rempli et peut être comparé avec la carte de solution.



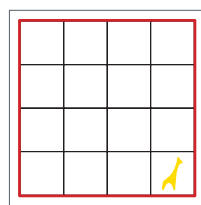
## Exemple Possibilité 1



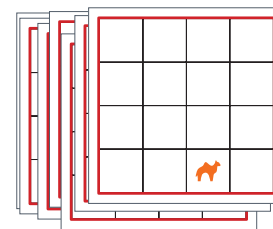
**Carte de solution**  
(couverte pendant le jeu)



**Carte de Consignes**  
couverte



**Carte de Consignes**



**Pile de cartes**

## Possibilité 2 : Placement des figurines en fonction d'une grille préparée avec double entrée





A l'aide des cartes flèches, des cartes chiffre-quantité et des cartes image-mot, on peut préparer des consignes différentes. Les cartes sélectionnées sont placées horizontalement sur le bord supérieur du plateau et verticalement le long du bord latéral du plateau. Une telle combinaison s'appelle une **matrice à double entrée** ou **tableau à double entrée**. Elle offre de multiples possibilités intéressantes.

### Exemple 1

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

**Préparation:** Sur le bord supérieur du plateau, on place horizontalement les cartes avec les chiffres 1 à 4. Le long du bord gauche du plateau, on place verticalement quatre cartes image au choix.

**Consigne:** Les figurines sont placées dans les cases au croisement des 2 entrées chiffres et image. Dans la case où se croisent la colonne 2 (exemple : chiffre 2) et la ligne 2 (exemple : lion) seront placés 2 lions. A la fin du jeu, 10 figurines de chacun des 4 animaux choisis se trouvent sur le plateau.










	1	2	3	4
				
				
				
				

### Exemple 2

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

**Préparation :** Sur le bord supérieur du plateau, on place horizontalement quatre cartes image, orientées vers la gauche (exemple : personne, rhinocéros, crocodile et lion). Le long du bord gauche, on place verticalement quatre cartes images, orientées vers la droite (exemple : personne, rhinocéros, chameau et girafe).

**Consigne:** Dans cette combinaison, on place un chameau et un crocodile dans la case à l'intersection de la colonne 3 et de la ligne 3. Dans cet exemple, les figurines regardent dans des directions opposées. Le jeu est terminé quand deux animaux se trouvent dans chaque case.

### Exemple 3

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 6 ans

**Préparation :** Sur le bord supérieur du plateau, on place horizontalement quatre cartes mot. Le long du bord gauche du plateau, on place verticalement quatre cartes flèche, les flèches pointant des directions différentes.

**Consigne:** Les animaux inscrits sur les cartes mot sont placés dans les cases correspondantes, et orientés selon la direction des flèches.

#### D'autres combinaisons de tableau à double entrée avec les différents types de cartes sont possibles.

Sur le tableau, on peut aussi proposer une combinaison avec 1 entrée verticale et 2 entrées horizontales (1 à gauche du tableau et 1 à droite). Par exemple : en haut on peut placer horizontalement quatre cartes mot, le long du côté gauche verticalement les cartes chiffres 1 à 4 et le long du côté droit verticalement quatre cartes flèches. Selon cette combinaison, sont déterminés le type, le nombre et l'orientation du/des figurine(s) à mettre dans les cases.

	chameau	personne	girafe	crocodile
↗				
→				
↖				
↓				

### Possibilité 3 : Sudoku animaux

Pour 1 à 2 joueurs, à partir de 5 ans

**Préparation :** Positionner grille transparente avec 4 cases sur le plateau. Les joueurs sélectionnent quatre types différents de figurines et prennent 4 exemplaires de chaque (par exemple : 4 lions, 4 éléphants, 4 crocodiles, 4 personnes).

**Consigne:** A tour de rôle, chaque joueur doit placer une des figurines sur le plateau. Sur chaque ligne horizontale, sur chaque ligne verticale et dans chacun des 4 carrés (espaces entourés d'un cadre épais sur la grille transparente), chaque animal ne doit apparaître qu'une seule fois. Le jeu est terminé quand il y a une figurine dans chaque case et s'il n'y a pas de doublement d'après les règles citées plus haut. Dans une variante, quelques figurines peuvent être placées sur le plateau avant. Les cases restées libres seront complétées par les joueurs en respectant la règle du Sudoku.

### Possibilité 4 : Le quatrième animal gagne

Pour 2 joueurs, à partir de 6 ans

**Préparation :** Chaque joueur décide quelle sorte de figurine il prend ; il en tient à disposition 8.

**Consigne :** D'après le principe „Quatre gagne“, les joueurs placent leurs figurines sur le plateau à tour de rôle. Celui qui gagne est celui qui peut compléter le premier une rangée de quatre figurines horizontalement, verticalement ou en diagonale.

## Possibilité 5 : Jeux avec intégration de la langue

### Positionner

Pour 2 joueurs, à partir de 4 ans

**Préparation :** Le long du bord gauche du plateau, on place verticalement quatre cartes chiffre au choix (exemple : les cartes 1 à 4). Sur le bord supérieur, on place horizontalement quatre autres cartes chiffre (exemple : les cartes 1 à 4). Attention : les chiffres n'indiquent plus les quantités mais le numéro de la colonne ou de la ligne.

**Consigne:** Les joueurs annoncent mutuellement et à tour de rôle la consigne. Un joueur nomme une figurine au choix et les coordonnées d'une case (exemple: mets la girafe sur la case 2 / 4). L'autre joueur doit suivre cette instruction verbale et placer la bonne figurine dans la case indiquée sur le plateau.

**Remarque:** L'ordre des coordonnées de la case reste toujours le même : le premier chiffre est le numéro de la ligne horizontale, le deuxième chiffre le numéro de ligne verticale.

Pour augmenter le niveau de difficulté les joueurs peuvent demander le placement de plusieurs figurines par jeu sur une ou plusieurs cases.

Les consignes sont données librement au début. Puis un enfant peut avoir entre les mains une des cartes solutions et donner à haute voix les consignes à l'autre enfant qui ne voit pas la carte solution.

### Préparation du jeu

Pour 3 joueurs, à partir de 4 ans

**Préparation:** Les joueurs sélectionnent ensemble 16 figurines qui sont placés autour du plateau.

**Consigne:** Le joueur le plus âgé doit choisir le premier une figurine (exemple : éléphant) et le placer à un endroit au choix sur le plateau. Ensuite, il demande au joueur suivant de placer une autre figurine (exemple : rhinocéros) à un certain endroit par rapport à sa première figurine placée. Il doit donc nommer le nom de la figurine et une préposition par rapport à la première figurine placée. (Exemple : prends un rhinocéros et place le sous l'éléphant.) D'autres mots de positionnement tels que dans la diagonale, à côté de, sur, à droite de, à gauche de, en dessous de, au-dessus de... sont possibles. La distance de la case peut aussi être déterminée. (Exemple: Prends un crocodile et place-le à deux cases à la gauche de la girafe). Les joueurs déterminent ainsi le jeu à tour de rôle pour leur voisin gauche. Le jeu est terminé quand il y a un animal dans chaque case.

Remarque : Le plateau doit être tourné avant le tour d'un joueur de sorte qu'il se trouve face à lui.

### Variante

Pour 4 joueurs, à partir de 4 ans

Les joueurs choisissent une carte solution et prennent dans le sachet les 16 figurines représentées sur le tableau de la carte. Les figurines sont laissées au milieu de la table à disposition de tous. Le premier joueur place une première figurine grâce à la disposition de la carte solution puis donne l'instruction à son voisin de gauche pour qu'il dispose une deuxième figurine. Quand le deuxième joueur a posé la deuxième figurine, il prend la carte solution et donne à son voisin de gauche les instructions pour la troisième figurine. Quand toutes les figurines sont placées un contrôle est possible grâce à la carte solution.

## Possibilité 6: Premier contact avec des langues étrangères

Uniquement avec le complément „Jeux de cartes anglais-japonais“(N° d’art.103 474)

### Le timbre des mots

Pour 1 à 2 joueurs, à partir de 7 ans

**Préparation du jeu:** Un jeu de figurines, un jeu français et un jeu anglais de cartes image-mot sont nécessaires pour ce jeu. Les figurines sont placées dans une rangée ; les cartes sont mélangées et mises sur une pile, les mots visibles.

**Consigne:** Le meneur du jeu prend une carte et lit le mot à haute voix. Les joueurs décident d’après le timbre s’il s’agit de la désignation française ou anglaise pour la figurine. L’attribution des cartes aux figurines correspondantes peut se faire au dessus de la figurine pour le mot français et en dessous pour le mot anglais. Des cartes avec le drapeau peuvent compléter la rangée de cartes.

---

### Grille langue - image

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

**Préparation du jeu:** On pose verticalement quatre cartes de mots français au choix le long du bord gauche du plateau. Les quatre cartes correspondantes de la langue étrangère sont mises horizontalement sur le bord supérieur du plateau.

**Consigne:** Dans les cases il faut placer deux figurines. Pour rendre le jeu plus facile, les mots sont lus à haute voix pour trouver la bonne figurine, comme pour le jeu „Timbre des mots“ (v. plus haut). Pour contrôler, les cartes peuvent être retournées dès que les figurines sont placées.

**Variante:** Le joueur pourrait d’abord prendre une figurine, comparer avec la carte mot et la placer ensuite dans une case. Les figurines qui ne correspondent pas sont remises de côté.

### Memo écriture (français - japonais)

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

**Préparation du jeu:** Un jeu de cartes en deux langues (par exemple : 10 cartes en français et 10 cartes en japonais) est nécessaire. Les cartes sont mélangées et étalées sur la table, la face du mot visible.

**Consigne:** Un joueur prend une carte (par exemple. avec l’écriture française) ; il la met devant lui sur la table et essaie de trouver la bonne carte (avec l’écriture japonaise). Pour contrôler, le joueur retourne les cartes et compare les côtés avec les images sans les faire voir aux autres joueurs. Si le joueur a trouvé une paire de cartes, il la montre aux autres joueurs et il peut les garder. Si les cartes ne vont pas ensemble, elles sont remises à leur place de départ. Dans les deux cas, c’est le tour du joueur suivant.

---

### Memo avec plusieurs langues étrangères

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

**Préparation du jeu:** Les cartes de mot-image, dans les trois langues (français, anglais et japonais) sont triées : on a besoin du set simple de chaque langue. Toutes les cartes avec une image orientée vers la gauche sont retirées du jeu. Les cartes image-mot dans la langue maternelle des joueurs sont mises sur une pile, la face du mot visible. Les autres cartes sont battues et étalées sur la table, le mot visible.

**Consigne:** Le premier joueur regarde la première carte de la pile. Puis, il cherche les cartes correspondantes dans les langues étrangères sur le plateau. Quand il a décidé les cartes qui vont ensemble, il peut les retourner et contrôler par l’image si son choix était bon. S’il a reconnu les deux bonnes cartes en langues étrangères, il peut les garder. Si une carte ne correspond pas, il faut reposer les deux cartes sur la table, mot visible. Dans les deux cas, c’est le tour du joueur suivant.

**Variante:** Pour simplifier le jeu, on peut jouer avec les cartes en une ou deux langues étrangères.

## Possibilité 7: D'autres propositions du jeu sans plateau

### Simple jeu d'association (figurine à la carte image)

Pour 1 à 3 joueurs, à partir de 3 ans (à partir de 2 ans guidé par l'adulte)

**Préparation :** Un jeu de cartes image et une figurine de chaque sorte (1 éléphant, 1 crocodile, 1 lion, 1 chameau, 1 dromadaire, 1 girafe, 1 rhinocéros, 1 personne, 1 arbre, 1 buisson) sont nécessaires.

**Consigne:** Les figurines sont associées aux cartes image. Le joueur reconnaît la bonne forme et pose les figurines sur les silhouettes des images. Le jeu est terminé quand toutes les figurines se trouvent sur les cartes image.

### Jeu de touche

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

**Préparation :** Un jeu de cartes image et un pion pour chaque image (éléphant, crocodile, lion, chameau, dromadaire, girafe, rhinocéros, homme, arbre et buisson) dans un sachet de touche sont nécessaires.

**Devoir :** Une carte à image est découverte. Le pion de l'image représenté est cherché par le joueur en tâtant dans le sachet. Si le joueur en retire le bon pion, il le pose sur l'image de manière congruente. S'il prend le mauvais pion, il le remet dans le sachet de touche et c'est le tour du joueur suivant.

### Jeu d'association des quantités (Figurines aux cartes chiffre et image)

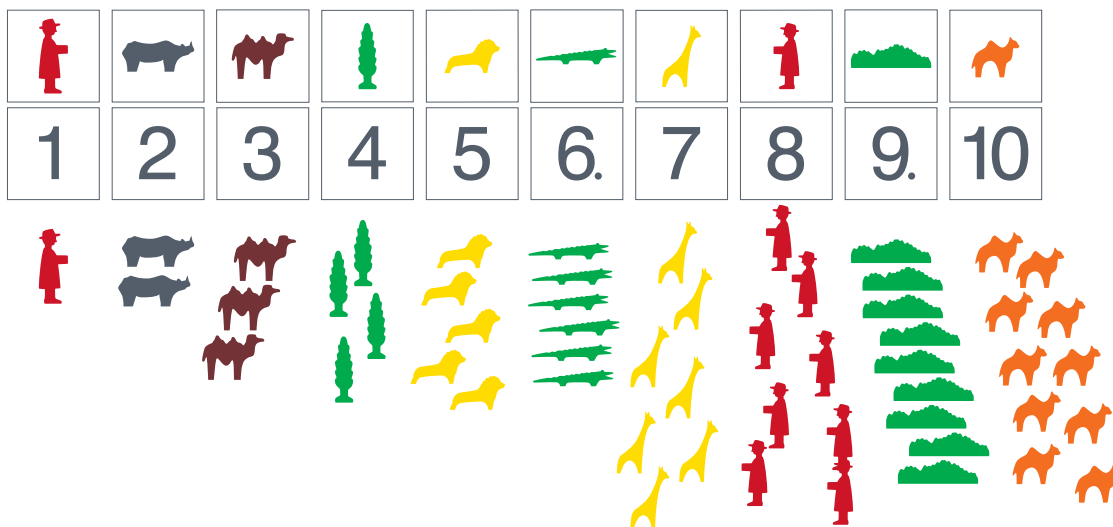
Pour 1 à 2 joueurs, à partir de 4 ans

**Préparation :** Les cartes chiffre de 1 à 10 sont étalées sur une rangée. Au dessus de ces cartes, on place une rangée de cartes image.

**Consigne:** Les joueurs posent les figurines de bois correspondants sous les cartes chiffre.

Par exemple : 1 personne orientée vers la droite, 2 rhinocéros, 3 chameaux, 4 arbres, 5 lions, 6 crocodiles, 7 girafes, 8 personnes orientées vers la gauche, 9 buissons et 10 dromadaires.

Les cartes chiffre peuvent être remplacées par des cartes quantité.



## Caravane

Pour 1 à 2 joueurs, à partir de 3 ans (à partir de 2 ans sous surveillance)

**Consigne :** Continuer une suite logique de 2, 3 ou 4 figurines.

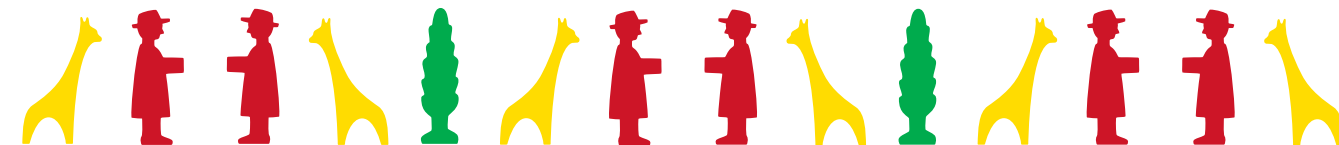
**Exemple1:** (toutes les figurines sont orientées vers la droite) 2 rhinocéros, 1 dromadaire, 1 personne, 2 rhinocéros, 1 dromadaire, 1 personne, et ainsi de suite.

**Exemple 2:** 1 girafe orientée vers la droite, 1 personne orientée vers la droite, 1 personne orientée vers la gauche, 1 girafe orientée vers la gauche, 1 arbre, 1 girafe orientée vers la droite, 1 personne orientée vers la droite, 1 personne orientée vers la gauche, 1 girafe orientée vers la gauche, 1 arbre, et ainsi de suite.

Les séries peuvent être composées avec des degrés de difficulté croissante en fonction de l'orientation des figurines et de leur nombre.



Exemple caravane 1



Exemple caravane 2



**Ergänzende Dusyma Produkte** / Complementary Dusyma products / Produits complémentaires Dusyma



**Sortier**

Sprachenkarten / Language Cards

**103 476 Französisch** / French /Français

**103 478 Polnisch** / Polish /

**103 477 Italienisch** / Italian /

**103 481 Türkisch** / Turkish /

**103 480 Spanisch** / Spanish /

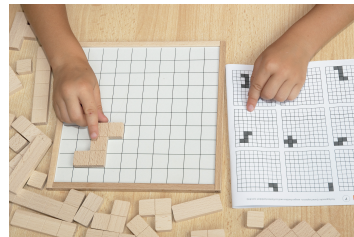
**103 479 Russisch** / Russian /

**103 482 Japanisch** / Japanese /





**103 318**  
**Verflixt und Zugelegt**  
Tricky laying game





**103 116**  
**Juwelen-Sudoku 9x9**  
 Jewels-Sudoku- 9x9



**SorTier**

**103 374**



Achtung! Erstickungsgefahr  
 wegen verschluckbarer Kleinteile.  
 Danger of choking due to small  
 parts that may be swallowed.  
 Attention! Risique d'asphyxie par  
 ingestion de petites pièces.

Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!  
 Please keep the instruction manual save for future consultation!  
 Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour  
 consultation ultérieure!

04/2013



**Kindergartenbedarf GmbH**  
 Haubersbronner Straße 40  
 73614 Schorndorf / Germany  
 Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0  
 Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41  
 e-mail: info@dusyma.de  
**www.dusyma.de**