



MY LITTLE
HOUSE
Montessori
Everything in its place!



My Little House Montessori

EN

Those for whom the game is intended

The game is intended for children aged from 2 to 5 years. In this phase of growth, it is important to develop an interest and curiosity in the world that surrounds them, because the potentials of each child are considerable.

Contents of the game

- 8 illustrated cards with the rooms of the house: kitchen, living room, bathroom, bedroom, terrace, kids bedroom, garage, laundry room;
- 32 shaped objects relating to the corresponding rooms (4 per room).

Discovering and using the objects

Each shaped object is illustrated in two different ways (on the shaped object and in the cut-out). This dual representation allows children to understand their uses. In playing, the children acquire knowledge of the correct daily use of the objects inside the house.

Build the house

Children will enjoy completing the 8 environment-cards with the equivalent 32 shaped objects, and then moving them, thus building a large house. To do this, they can play freely, or else carry out the first classifications, dividing the objects up in accordance with the micro-environment to which they belong.

Bingo of the rooms

This game is played by a minimum of 2 and a maximum of 8 players.

Each child chooses an environment-card and places it in front of him- or herself. The 32 shaped objects are mixed up and placed, covered, in the centre of the game board. In turn the children uncover a shaped object. If it is present in their environment-card, they win it, and put it in the space provided; otherwise, they reposition it, covered, on the game board. The winner is the child who first completes his/her environment card with the 4 shaped objects.

Find the intruder

This game is played with two couples of children.

Put 4 objects of one environment and 1 intruder into the box. One player of the couple must run towards the box, look for the intruder and then run back to give it to his or her companion, who must say out loud the intruder's name. The pair of winners are the ones who succeed in doing this first.

Find the shape

This game is played with two couples of children. Put the 32 shaped objects in the box. An adult must indicate to the children an object to be found that begins with a certain letter. One player of each couple must run towards the box, look for the object and run back to give it to his or her companion, who must say out loud the name of the object. The pair of winners are the ones who succeed in doing this first.

Glow in the Dark

The 8 cards which represent the rooms of the house have different details made with a special fluorescent effect which glows in the dark. In order to obtain a stronger glow-in-the-dark effect, we recommend putting the house in bright sunlight for a few minutes. Point out to the children all the glow-in-the-dark elements on the surface of the game and ask them to point to them.

IT

A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età dai 2 ai 5 anni. In questa fase di crescita è importante sviluppare l'interesse e la curiosità per il mondo che li circonda poiché notevoli sono le potenzialità di ciascun bambino.

Contenuto del gioco

- 8 cartelle illustrate con gli ambienti della casa: cucina, salone, bagno, camera, cameretta, terrazzo, lavanderia, garage;
- 32 oggetti sagomati relativi agli ambienti di appartenenza (4 per ogni ambiente).

Gli oggetti e il loro utilizzo

Ogni oggetto sagomato è illustrato in due modi differenti (sul soggetto sagomato e nell'incastro). Questa duplice rappresentazione permette ai bambini di comprenderne l'utilizzo che se ne fa. Giocando, i bambini acquisiscono consapevolezza del corretto utilizzo quotidiano degli oggetti all'interno della casa.

Costruisci la casetta

Il bambino si diverte a completare le 8 cartelle-ambiente con i corrispettivi 32 oggetti sagomati, per poi accostarle costruendo una grande casetta. Per farlo, potrà giocare liberamente, oppure potrà compiere le prime classificazioni, dividendo gli oggetti secondo il loro micro-ambiente di appartenenza.

La tombola degli ambienti

Si gioca da un minimo di 2 ad un massimo di 8 giocatori.

Ogni bambino sceglie una cartella-ambiente e la posiziona davanti a sé. I 32 oggetti sagomati vengono mischiati e posizionati coperti al centro del piano di gioco. A turno i bambini scoprono un oggetto sagomato. Se questo è presente nella loro cartella-ambiente lo guadagnano, collocandolo nello spazio dato; altrimenti lo riposizionano coperto sul piano di gioco. Vince il bambino che, per primo, completa la sua cartella-ambiente con i 4 oggetti sagomati.

Trova l'intruso

Si gioca in 2 coppie di bambini.

Mettere nella scatola 4 oggetti di un ambiente e 1 intruso. Un giocatore per coppia dovrà correre verso la scatola, cercare l'intruso e correre di nuovo a consegnarlo al proprio compagno, che dovrà dire ad alta voce il nome dell'intruso. Vince la coppia che riesce a farlo per prima.

Trova la sagoma

Si gioca in 2 coppie di bambini.

Mettere nella scatola i 32 oggetti sagomati. Un adulto dovrà indicare ai bambini un oggetto da ritrovare che inizia per una lettera data. Un giocatore per coppia dovrà correre verso la scatola, cercare l'oggetto e correre di nuovo a consegnarlo al proprio compagno, che dovrà dire ad alta voce il nome dell'oggetto in questione. Vince la coppia che riesce a farlo per prima.

Brilla al buio

Le 8 cartelle che rappresentano gli ambienti della casa hanno diversi dettagli realizzati con uno speciale effetto fluorescente che brilla al buio. Per ottenere un effetto di luce ancora più forte, consigliamo di esporre la casetta al sole per qualche minuto. Facciamo notare ai bambini tutti gli elementi fluorescenti sulla superficie del gioco e chiediamo loro di indicarci con il dito.

FR

À qui s'adresse le jeu

Ce jeu est conçu pour les enfants de 2 à 5 ans. Au cours de cette phase de la croissance, il est essentiel de favoriser le développement de l'intérêt et de la curiosité des enfants envers le monde qui les entoure, étant donné que leurs potentialités sont considérables.

Contenu

- 8 planches illustrées représentant les différents espaces de la maison : cuisine, salon, salle de bain, chambre, terrasse, chambre des enfants, garage, buanderie;
- 32 objets prédécoupés appartenant aux différents environnements (4 par environnement).

A la découverte des objets et de leur fonction

Chacun des objets prédécoupés est illustré de deux manières différentes (celle représentée sur le sujet prédécoupé et celle dans l'encastrement correspondant). Cette double représentation permet aux enfants, tout en jouant, de prendre conscience de la fonction que ces objets jouent au quotidien, dans la maison.

Construire la maisonnette

Les enfants s'amuse tout d'abord à compléter les 8 fiches-environnements en y insérant les 32 objets prédécoupés, puis les assemblent pour construire une grande maison. Ils pourront jouer en toute liberté ou bien effectuer leurs premières opérations de catégorisation en rangeant les objets en fonction du micro-environnement auquel ils appartiennent.

Le loto des environnements

Le jeu est prévu pour 2 à 8 joueurs. Chaque enfant choisit son carton-environnement et le place devant soi. Les 32 objets prédécoupés sont mélangés et déposés face cachée au centre de la table. Chacun leur tour, les enfants retournent l'un des objets. Si l'objet retourné est représenté sur leur carton, ils le gardent et le placent à l'endroit correspondant ; dans le cas contraire, ils replacent l'objet face cachée, sur le plan de jeu. Le premier à compléter son carton avec les 4 objets prédécoupés sera le gagnant.

Trouve l'intrus

Cette activité prévoit 2 équipes de 2 joueurs.

Placez dans la boîte 4 objets appartenant à un même environnement et 1 intrus. L'un des deux joueurs de chaque équipe devra courir vers la boîte, trouver l'intrus et le ramener en courant à son partenaire qui devra dire le nom de l'intrus à haute voix. L'équipe qui accomplit la tâche en premier remporte le tour.

Trouve la silhouette

Cette activité est prévue pour 2 équipes de 2 joueurs.

Placez les 32 objets prédécoupés dans la boîte. L'adulte demandera aux enfants de retrouver un objet commençant par une lettre donnée. Un joueur de chaque équipe devra alors courir vers la boîte et chercher l'objet puis le ramener en courant à son partenaire qui devra à son tour dire le nom de l'objet à haute voix. L'équipe qui accomplit la tâche en premier remporte le tour.

Ma maison brille dans le noir

Sur les 8 planches qui représentent les différents environnements de la maison, certains détails brillent dans le noir. Afin d'augmenter la luminosité, il est conseillé d'exposer la maison au soleil pendant quelques minutes. Faisons ensuite remarquer aux enfants que certains détails sont fluorescents et demandons-leur de les indiquer avec le doigt.

ES

A quién se dirige el juego

El juego se dirige a niños en la franja de edad entre los 2 y los 5 años. En esta fase del crecimiento es importante desarrollar el interés y la curiosidad hacia el mundo que los rodea, ya que las potencialidades de cada niño son considerables.

Contenido del juego

- 8 fichas ilustradas con los ambientes de la casa: cocina, salón, baño, habitación, terraza, habitación de los niños, ropa sucia, garaje;
- 32 objetos perfilados relativos a los ambientes a los que pertenecen (4 para cada ambiente).

Los objetos y su uso

Cada objeto perfilado tiene dos ilustraciones diferentes (en el objeto perfilado y en tablero donde se encaja). Esta doble representación permite a los niños comprender bien su uso. Mediante el juego, los niños y niñas adquieren conciencia de la correcta utilización de los objetos cotidianos que tenemos en casa.

Construye la casita

En niño se divierte completando las 8 fichas-ambiente con los respectivos 32 objetos perfilados, para a continuación juntarlas y construir una gran casita. Para hacerlo, podrá jugar libremente o podrá llevar a cabo las primeras clasificaciones, dividiendo los objetos según el microambiente al que pertenecen.

El bingo de los ambientes

Se juega desde un mínimo de 2 hasta un máximo de 8 jugadores. Cada niño escoge una ficha ambiente y la coloca delante de sí. Los 32 objetos perfilados se mezclan y se colocan boca abajo en el centro de la superficie de juego. Por turnos, los niños descubren un objeto perfilado. Si este está presente en su ficha-ambiente se lo quedan, colocándolo en el espacio correspondiente; de lo contrario, vuelven a colocarlo boca abajo sobre la superficie de juego. Gana el primer niño en completar su ficha-ambiente con los 4 objetos perfilados.

Encontrar el intruso

Se juega entre 2 parejas de niños. Meter en la caja 4 objetos de un ambiente y 1 intruso. Un jugador por pareja tendrá que correr hacia la caja, buscar el intruso y correr de nuevo a entregárselo a su compañero, que tendrá que decir en voz alta el nombre del intruso. Gana la primera pareja en conseguirlo.

Encuentra la figura

Se juega con 2 parejas de niños. Meter en la caja los 32 objetos perfilados. Un adulto tendrá que indicarles a los niños el objeto que tienen que encontrar que empiece con una determinada letra. Un jugador por pareja tendrá que correr hacia la caja, buscar el objeto y correr de nuevo para entregárselo a su compañero, que tendrá que decir en voz alta el nombre del objeto en cuestión. Gana la primera pareja en conseguirlo.

Brilla en la oscuridad

Las 8 fichas que representan los ambientes de la casa tienen cortes diferentes realizados con un efecto fluorescente especial que brilla en la oscuridad. Para obtener un efecto lumínico aún más fuerte, aconsejamos exponer la casita al sol durante unos minutos. Mostramos a los pequeños y pequeñas los elementos fluorescentes sobre la superficie del juego y les pedimos que nos los indiquen con el dedo.

DE

Für welche Altersgruppe ist das Spiel geeignet?

Das Spiel richtet sich an Kinder im Alter von 2 bis 5 Jahren. In dieser Wachstumsphase ist es wichtig für Kinder, Interesse und Neugier für die Welt um sie herum zu entwickeln, da sie in dem Alter ein beachtliches Potential haben.

Spielinhalt

- 8 Bildtafeln mit Umgebungen eines Hauses: Küche, Wohnzimmer, Bad, Schlafzimmer, Terrasse, Kinderzimmer, Wäscherei, Garage;
- 32 geformte Gegenstände, die zu einer bestimmten Umgebung gehören (jeweils 4).

Die Gegenstände und ihre Verwendung

Jeder geformte Gegenstand ist auf zwei verschiedene Arten dargestellt (auf dem geformten Element und dem Einsteck-Element). Diese doppelte Darstellung ermöglicht es Kindern, seine Verwendung leicht zu verstehen. Die Kinder lernen spielerisch den richtigen Umgang mit Haushaltsgegenständen kennen.

Baue das Häuschen auf

Dem Kind wird Spaß machen, die 8 Bildtafeln verschiedener Umgebungen mit den insgesamt 32 geformten Gegenständen zu vervollständigen, um anschließend ein großes Haus aufzubauen. Das Kind kann dabei völlig frei spielen oder die Gegenstände zunächst nach ihrer Zugehörigkeit zu den verschiedenen Umgebungen sortieren.

Das Lottospiel der Umgebungen

Dieses Spiel wird mit mindestens 2 bis maximal 8 Spielern gespielt.

Jedes Kind wählt eine Umgebungstafel aus und legt sie vor sich. Die 32 geformten Gegenstände werden gemischt und verdeckt in der Mitte der Spielfläche platziert. Abwechselnd decken die Kinder einen geformten Gegenstand auf. Passt der Gegenstand zur ausgewählten Umgebung, darf das Kind ihn behalten und in dem entsprechenden Feld einsetzen, andernfalls legt es die Form wieder verdeckt auf die Spielfläche zurück. Das Kind, das zuerst seine Umgebungstafel mit den passenden 4 Gegenständen vervollständigt, hat gewonnen.

Finde den Eindringling

Die Kinder spielen in 2er-Teams.

Legen Sie 4 Gegenstände, die zu einer Umgebung gehören und 1 Eindringling in die Schachtel. Ein Spieler pro Team läuft zur Schachtel, sucht den Eindringling raus und läuft zum Partner zurück, übergibt den Eindringling, dessen Bezeichnung der Partner dann laut sagen muss. Das schnellere Team gewinnt.

Finde die richtige Form

Die Kinder spielen in 2er-Teams.

Legen Sie die 32 geformten Gegenstände in die Schachtel. Ein Erwachsener gibt den Kindern den Anfangsbuchstaben des Gegenstandes vor, den die Kinder finden sollen. Ein Spieler pro Team läuft zur Schachtel, sucht den richtigen Gegenstand raus und läuft zum Partner zurück, übergibt den Gegenstand, dessen Bezeichnung der Partner dann laut sagen muss. Das schnellere Team gewinnt.

Es leuchtet im Dunkeln

Die 8 Bildtafeln, die die Umgebungen des Hauses darstellen, weisen verschiedene Details mit einem speziellen fluoreszierenden Effekt auf, sodass sie im Dunkeln leuchten. Um einen noch stärkeren Leucht-Effekt zu erhalten, empfehlen wir, das Spielhaus einige Minuten in die Sonne zu legen. Lassen Sie die Kinder alle fluoreszierenden Elemente auf der Spieloberfläche erkennen und fordern Sie sie auf, diese mit dem Finger anzudeuten.

PT

A quem se destina o jogo

O jogo destina-se a crianças na faixa etária dos 2 aos 5 anos. Nesta fase de crescimento é importante desenvolver o interesse e a curiosidade para com o mundo em seu redor, já que as potencialidades de cada criança são notáveis.

Conteúdo do jogo

- 8 cartões ilustrados com as divisões da casa: cozinha, sala de estar, casa de banho, quarto, terraço, quarto infantil, lavanderia, garagem;
- 32 objetos perfilados relativos às divisões a que pertencem (4 para cada divisão).

Os objetos e a sua utilização

Os objetos perfilados são ilustrados de duas formas diferentes (no elemento perfilado e no encaixe). Esta dupla representação permite que as crianças compreendam a utilização à qual se destinam. Ao jogar, as crianças adquirem consciência da correta utilização diária dos objetos, dentro da casa.

Constrói a casa

A criança diverte-se a completar os 8 cartões das divisões com os 32 objetos perfilados correspondentes para depois os juntar construindo uma grande casa. Para isso, poderá jogar livremente ou realizar as primeiras classificações, dividindo os objetos de acordo com a divisão a que pertence.

O bingo das divisões

São precisos um mínimo de 2 a um máximo de 8 jogadores.

Cada criança escolhe um cartão de uma divisão e coloca-o à sua frente. Os 32 objetos perfilados são misturados e colocados voltados para baixo no centro da superfície de jogo. À vez, as crianças viram um objeto perfilado. Se este estiver presente no seu cartão da divisão, ganham-no, colocando-o no espaço fornecido; caso contrário, colocam-no novamente voltado para baixo na superfície de jogo. Vence a criança que, em primeiro lugar, completar o seu cartão de divisão com os 4 objetos perfilados.

Encontrar o intruso

Joga-se com 2 pares de crianças.

Colocar 4 objetos de uma divisão e 1 intruso na caixa. Um jogador por par terá de correr para a caixa, procurar o intruso e correr novamente para o entregar ao seu parceiro, que terá de dizer em voz alta o nome do intruso.

Vence o par que conseguir acabar primeiro.

Encontrar a figura

Joga-se com 2 pares de crianças.

Colocar os 32 objetos perfilados na caixa. Um adulto deve indicar às crianças um objeto a encontrar e a letra por que começa. Um jogador por par terá de correr para a caixa, procurar o objeto e correr novamente para o entregar ao seu parceiro, que terá de dizer em voz alta o nome do objeto. Vence o par que conseguir acabar primeiro.

Brilha no escuro

Os 8 cartões que representam as divisões da casa têm vários detalhes realizados com um especial efeito fluorescente, que brilha no escuro. Para obter um efeito de luz ainda mais evidente, aconselhamos a exposição da casinha ao sol por alguns minutos. Convidemos as crianças a notar todos os elementos fluorescentes na superfície do jogo e peça-lhes para que os indiquem com o dedo.



Multiple Intelligences Games

Ref. IT20836 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy