

# Detecto

FR EN DE ES IT PT NL SE DA RU

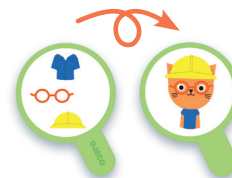


# Detecto

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



x1



x18

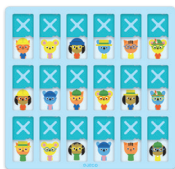
## UN JEU D'OBSERVATION POUR DÉVELOPPER LA DISCRIMINATION VISUELLE ET LA DÉDUCTION.

**Contenu :** 1 plateau avec pièces mobiles et 18 cartes-loupe.



**But du jeu :** Retrouver le personnage correspondant aux critères de la loupe.

### Préparation du jeu :

- Placer le plateau en face de l'enfant, avec tous les animaux visibles.
- Placer les cartes-loupe en pile, critères visibles (animal caché), à côté de l'enfant.



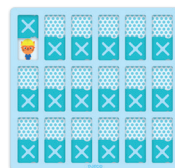
### Déroulement du jeu :

- L'enfant prend la carte-loupe en main. Il énonce le premier élément qu'il voit : « Un tee-shirt bleu ». 
- L'enfant cherche un personnage avec un tee-shirt bleu. En faisant glisser une à une les pièces mobiles, il cache tous les animaux qui n'ont pas de tee-shirt bleu. 
- L'enfant énonce le deuxième élément : « Une paire de lunettes rouges ». Il cache ensuite tous les animaux qui ne portent pas de lunettes et ceux qui portent une paire de lunettes d'une autre couleur que le rouge.

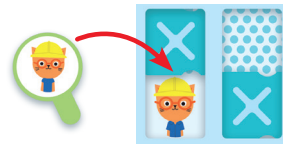
- L'enfant énonce enfin le troisième élément : « Un casque jaune ». Il cache tous les animaux qui portent un chapeau d'une autre couleur et ceux qui ne portent pas de chapeau.



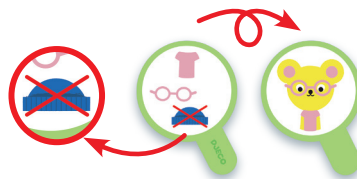
Il ne reste qu'un seul personnage sur le plateau.



Pour vérifier s'il s'agit bien du personnage recherché, il suffit de tourner la carte-loupe. Si les deux animaux sont identiques... c'est gagné!



- Parfois, certains éléments sont barrés. Cela signifie que le personnage recherché ne porte pas cet élément sur lui.





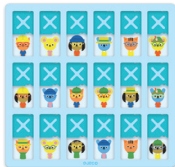
## AN OBSERVATION GAME THAT DEVELOPS VISUAL DISCRIMINATION AND DEDUCTION SKILLS.

**Contents:** 1 board with moving pieces and 18 magnifying glass cards.

**Aim of the game:** Find the character that matches the criteria on the magnifying glass.

### Game set-up:

- Place the board in front of the child, with all the animals visible.
- Create a pile with the magnifying glass cards, criteria side up (animal side down), and place it next to the child.



### How to play:

- The child takes a magnifying glass card. They say the first item that they see out loud: "A blue T-shirt".
- The child looks for a character wearing a blue T-shirt. They slide the moving pieces one by one to cover all the animals that aren't wearing a blue T-shirt.
- The child says the second item out loud: "A pair of red glasses".



They then cover all the animals that aren't wearing glasses or are wearing glasses that aren't red.

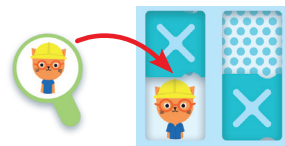
There should be one character left visible on the board.

- Finally, the child says the third item out loud: "A yellow cap".

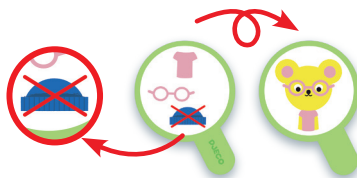
They cover all the animals that are wearing a hat in another colour or that aren't wearing a hat.



To check that it's the right character, turn over the magnifying glass card. If the two animals are the same, it's a win!



- Sometimes, certain items are crossed out. This means that the character to be found isn't wearing that particular item.





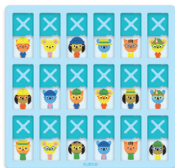
## EIN BEOBACHTUNGSSPIEL, UM DAS UNTERSCHIEDS- UND DEDUKTIONSVERMÖGEN ZU FÖRDERN.

**Inhalt:** Ein Spielbrett mit beweglichen Teilen und 18 Lupen-Kärtchen

**Spielziel:** Das passende Tier zu den in der Lupe dargestellten Merkmalen finden.

### Spielvorbereitung:

- Das Spielbrett so vor das Kind legen, dass alle dargestellten Tiere sichtbar sind.
- Die Lupen-Kärtchen neben dem Kind so aufstapeln, dass die Kriterien sichtbar sind (und das Tier versteckt ist).



### Spielverlauf:

- Das Kind nimmt ein Lupen-Kärtchen in die Hand. Es benennt das erste der gezeigten Merkmale: „Ein blaues T-Shirt“.



- Das Kind sucht ein Tier mit einem blauen T-Shirt. Eins nach dem anderen schiebt es die beweglichen Teile nach unten und versteckt so die Tiere, die kein blaues T-Shirt tragen.

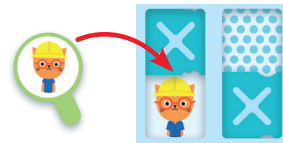
- Das Kind benennt das zweite Merkmal: „Eine rote Brille“. Es versteckt dann alle Tiere, die eine Brille in einer anderen Farbe oder gar keine tragen.

Jetzt ist nur noch ein Tier auf dem Spielbrett sichtbar.

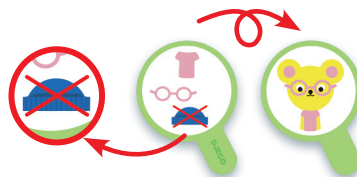
- Das Kind benennt nun das dritte Merkmal: „Ein gelber Helm“. Es versteckt alle Tiere, die eine Kopfbedeckung in einer anderen Farbe oder gar keine haben.



Um zu überprüfen, ob es sich um das gesuchte Tier handelt, kann einfach das Lupen-Kärtchen umgedreht werden. Wenn beide Tierdarstellungen identisch sind ... hat das Kind gewonnen!



- Auf manchen Kärtchen sind bestimmte Elemente durchgestrichen. Das bedeutet, dass das gesuchte Tier dieses Element nicht trägt.





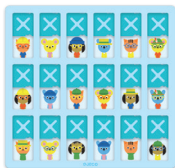
## UN JUEGO DE OBSERVACIÓN PARA DESARROLLAR LA DISCRIMINACIÓN VISUAL Y LA DEDUCCIÓN.

**Contenido:** 1 tablero con piezas móviles y 18 cartas-lupa.



**Objetivo del juego:** encontrar al personaje que cumpla con los criterios de la lupa.

### Preparación del juego:

- Colocar el tablero delante del niño, con todos los animales a la vista.
- Colocar las cartas-lupa en una pila, con los criterios a la vista (y el animal boca abajo), al lado del niño.




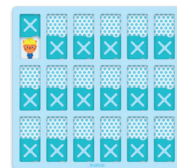
### Desarrollo del juego:

- El niño coge una carta-lupa. Dice en voz alta el primer elemento que ve: «Una camiseta azul». 
- El niño busca un personaje con una camiseta azul. Desliza una a una las piezas móviles y tapa a todos los animales que no lleven camiseta azul. 
- El niño dice en voz alta el segundo elemento: «Unas gafas rojas». Luego, tapa a todos los animales que no lleven gafas y los que lleven gafas de un color distinto al rojo.

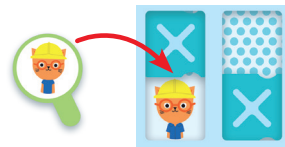
Solo queda un personaje en el tablero.

- Por último, el niño dice en voz alta el tercer elemento: «Un casco amarillo».

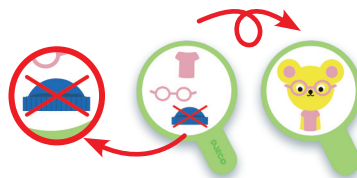
Tapa a todos los animales que lleven un sombrero de otro color y los que no lleven sombrero. 



Para comprobar que se trata del personaje buscado, basta con darle la vuelta a la carta-lupa. Si los dos animales son idénticos... ¡ha ganado!



- A veces, algunos elementos están tachados. Esto significa que el personaje buscado no lleva puesto este elemento.



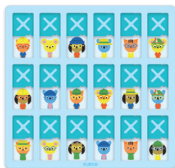
## UN GIOCO DI OSSERVAZIONE PER SVILUPPARE LA DISCRIMINAZIONE VISIVA E LA DEDUZIONE.

**Contenuto:** 1 tabellone con pezzi mobili e 18 carte lente di ingrandimento.

**Scopo del gioco:** trovare il personaggio corrispondente ai criteri della lente di ingrandimento.

### Preparazione del gioco:

- Posizionare il tabellone davanti al bambino con tutti gli animali visibili.
- Posizionare le carte lente di ingrandimento in una pila a fianco al bambino, con i criteri visibili (animale nascosto).



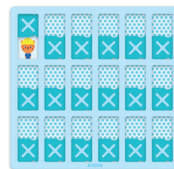
### Svolgimento del gioco:

- Il bambino prende in mano la carta lente di ingrandimento. Annuncia il primo elemento che vede: "Una t-shirt blu".
- Il bambino cerca un personaggio con una t-shirt blu. Facendo scorrere uno a uno i pezzi mobili, nasconde tutti gli animali che non hanno una t-shirt blu.
- Il bambino annuncia il secondo elemento: "Un paio di occhiali rossi". Nasconde poi tutti gli animali che non indossano occhiali e a quelli che indossano un paio di occhiali di un colore diverso dal rosso.

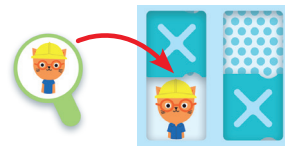


Rimane solo un personaggio sul tabellone.

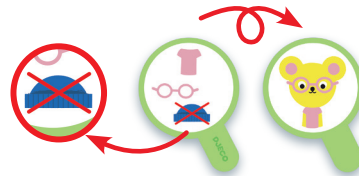
- Il bambino annuncia infine il terzo elemento: "Un casco giallo". Nasconde tutti gli animali che indossano un cappello di un altro colore e quelli che non lo indossano.



Per verificare che si tratti proprio del personaggio ricercato, basta girare la carta lente di ingrandimento. Se i due animali sono identici... Vittoria!



- A volte ci sono elementi barrati: il personaggio ricercato non indossa quindi questi elementi.





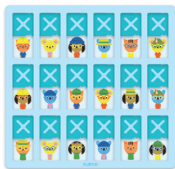
## UM JOGO DE OBSERVAÇÃO PARA DESENVOLVER A DISCRIMINAÇÃO VISUAL E A DEDUÇÃO.

**Conteúdo:** 1 tabuleiro com peças móveis e 18 cartões em forma de lupa.

**Objetivo do jogo:** Encontrar a personagem que corresponde aos critérios da lupa.

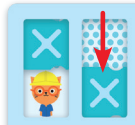
### Preparação do jogo:

- Colocar o tabuleiro de frente para a criança, com todos os animais à vista.
- Colocar os cartões-lupa numa pilha e os critérios da lupa à vista (com o animal tapado), ao pé da criança.



### Como jogar:

- A criança pega num cartão-lupa. E refere o primeiro elemento que vê: «Uma t-shirt azul».
- A criança procura uma personagem com uma t-shirt azul. E, ao fazer deslizar as peças móveis uma a uma, tapa todos os animais que não têm t-shirt azul.
- A criança refere o segundo elemento: «Um par de óculos vermelhos».



A seguir, tapa todos os animais que não usam óculos e os que usam óculos de cor diferente, sem ser vermelho.

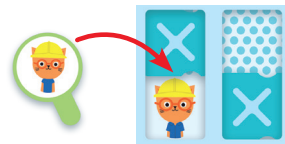
No tabuleiro fica apenas uma personagem.

- No fim, a criança refere o terceiro elemento: «Um capacete amarelo».

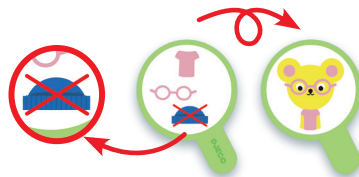
E tapa todos os animais que usam um chapéu de cor diferente e os que não usam chapéu.



Para confirmar que se trata realmente da personagem que a criança procurava, basta apenas virar o cartão-lupa. Se os dois animais são idênticos... ganha o jogo!



- Às vezes, alguns elementos são riscados. Isto significa que a personagem que a criança procura não está a usar um determinado elemento.





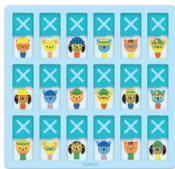
## EEN OBSERVATIESPEL OM HET VISUEEL ONDERSCHIEDINGSVERMOGEN EN DEDUCTIEVE VAARDIGHEDEN TE ONTWIKKELEN.

**Inhoud:** 1 bord met bewegende stukken en 18 loepkaarten.

**Doel van het spel:** Het figuurtje zoeken dat overeenkomt met de criteria van de loep.

### Vorbereiding van het spel:

- Leg het bord voor het kind neer. Alle dieren moeten zichtbaar zijn.
- Leg de loepkaarten op een stapel naast het kind. De criteria moeten zichtbaar zijn (het dier niet).



### Spelverloop:

- Het kind pakt de loepkaart. Hij noemt het eerste element dat hij ziet: 'een blauw T-shirt'.
- Het kind zoekt een figuurtje met een blauw T-shirt. Door een voor een de bewegende stukken te verschuiven, bedekt hij alle dieren die geen blauw T-shirt hebben.
- Het kind noemt het tweede element: 'een rode bril'. Vervolgens bedekt hij alle dieren die geen bril dragen en dieren die een bril dragen die niet rood is.

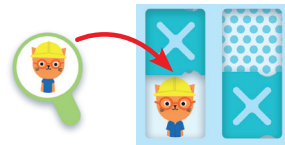


Er blijft maar één figuurtje op het bord over.

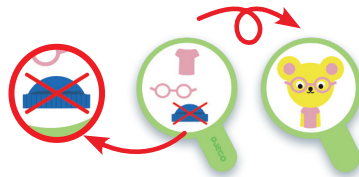
- Het kind noemt ten slotte het derde element: 'een gele helm'. Hij bedekt alle dieren die een hoed van een andere kleur dragen en dieren die geen hoed dragen.



Om te controleren of het inderdaad het gezochte figuurtje is, hoeft het kind alleen maar de loepkaart om te draaien. Als de twee dieren identiek zijn... dan heeft hij gewonnen!



- Soms zijn bepaalde elementen doorgestreept. Dit betekent dat het gezochte figuurtje dit element niet bij zich draagt.





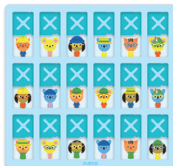
## ETT OBSERVATIONSSPEL SOM STÄRKER URSKILJNINGS- OCH DEDUKTIONSFÖRMÅGAN.

**Innehåll:** 1 spelplatta med rörliga delar samt 18 förstoringsglaskort.

**Spelets mål:** Hitta den figur som motsvarar kriterierna på förstoringsglaskortet.

### Spelförberedelse:

- Placera spelplattan framför barnet, med alla djur synliga.
- Lägg förstoringsglaskorten i en hög bredvid barnet, med kriterierna synliga (djuren syns inte).



### Spelets gång:

- Barnet tar ett förstoringsglaskort i handen och namnger kriterium nummer ett: "En blå t-shirt."
- Barnet letar efter figurer som bär en blå t-shirt och täcker över alla djur som inte har någon blå t-shirt genom att skjuta på de rörliga delarna, en efter en.
- Barnet namnger kriterium nummer två: "Ett par röda glasögon." Barnet täcker över alla djur som inte bär några glasögon och alla djur som bär glasögon i en annan färg än röd.

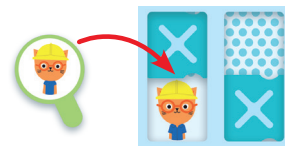


Nu återstår bara en figur på spelplattan.

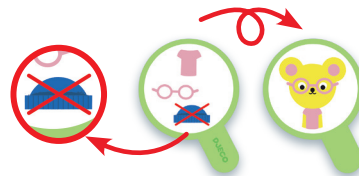
- Barnet namnger slutligen kriterium nummer tre: "En gul hjälm." Barnet täcker över alla djur som bär en huvudbonad i annan färg, plus dem som inte bär någon huvudbonad alls.



För att kontrollera om det är rätt figur räcker det med att vända på förstoringsglaskortet. Om de två djuren är identiska ... är spelet vunnit!



- Ibland är vissa kriterier överstrukna. Det betyder att den figur som eftersöks inte bär denna accessoar.





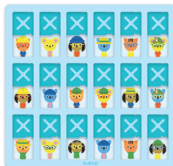
## ET OBSERVATIONSSPIL, DER STYRKER EVNEN TIL VISUEL SKELNEN OG DEDUKTION.

**Indhold:** 1 plade med bevægelige brikker og 18 lupkort.

**Spillets formål:** Find den figur, der svarer til ledetrådene på lupkortet.

### Forberedelse af spillet:

- Læg pladen foran barnet, og lad alle dyrene være synlige.
- Læg lupkortene i en bunke ved siden af barnet, så ledetrådene er synlige (og dyret skjult).



### Sådan foregår spillet:

- Barnet tager et lupkort i hånden og siger det første element, han eller hun ser: «En blå T-shirt.»
- Barnet leder efter en figur med en blå T-shirt. Ved at skubbe én bevægelig brik ad gangen skjuler han eller hun alle de dyr, der ikke har en blå T-shirt.

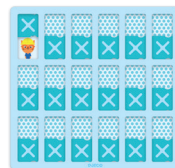


- Barnet siger det andet element: «Et par røde briller.»

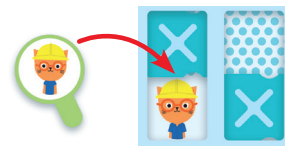
Derefter skjuler barnet alle de dyr, der ikke har briller, samt dem, der har briller i en anden farve end rød.

Der er nu kun én figur tilbage på pladen.

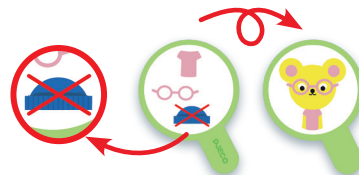
- Til sidst siger barnet det tredje element: «En gul hjelm.» Barnet skjuler alle de dyr, der har en hat i en anden farve, samt dem, der ikke har nogen hat.



For at kontrollere om det er den rigtige figur, vender man lupkortet. Hvis de to figurer er identiske ... er spillet vundet!



- Nogle gange er visse elementer streget over. Det betyder, at den søgte figur ikke bærer dette element.





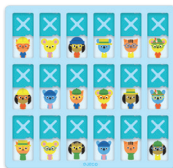
## ИГРА НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЗРИТЕЛЬНОЙ ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ И ДЕДУКТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ.

**Игровой комплект:** 1 игровое поле с подвижными элементами и 18 карточек в форме лупы.

**Цель игры:** найти персонажа, соответствующего критериям, изображенным на карточке-лупе.

### Подготовка к игре:

- Разместите перед ребенком игровое поле с видимыми изображениями всех животных.
- Рядом с ребенком положите стопкой карточки-лупы, стороной с критериями (изображением животных вниз).



### Ход игры:

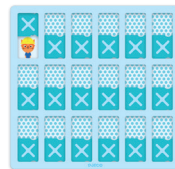
- Ребенок берет карточку-лупу. Он называет первый элемент карточки: «Синяя футболка».
- Ребенок ищет персонажа в синей футболке. Перемещая один за другим подвижные элементы, он закрывает всех животных, у которых нет синей футболки.
- Ребенок называет второй элемент: «Очки в красной оправе». И далее он закрывает всех животных без очков или в очках в оправе другого цвета.



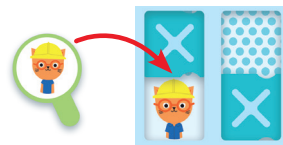
На игровом поле должен остаться всего один персонаж.

- Ребенок называет третий элемент: «Желтая каска».

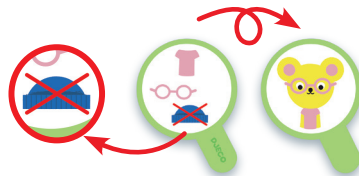
Аналогичным образом он закрывает всех животных в головных уборах другого цвета и животных без головных уборов.



Чтобы убедиться, что разыскиваемый персонаж найден правильно, достаточно перевернуть карточку-лупу. Если животное с игрового поля совпадает с животным на карточке-лупе, то вы выиграли!



- Некоторые элементы могут быть перечеркнуты. Это значит, что у разыскиваемого персонажа нет этого элемента.



# Detecto



DJ08279



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