

RO

ASCULTAȚI ȘI ORDONAȚI POVEȘTILE



Ref. 30760

Ref. 30760

ASCULTAȚI ȘI ORDONAȚI POVEȘTILE**CONȚINUT**

- 1 CD AUDIO MP3 cu narațiunea a 6 povești clasice în diferite limbi. CD-ul conține și textele celor 6 povești.
- 32 cartoane de 11,2 x 7,8 cm cu desfășurarea celor 6 povești.
- 1 Ghid pentru utilizarea CD-ului

OBIECTIVE PSIHO-PEDAGOGICE

JOC DE STABILIRE A SECVENȚELOR prin intermediul căruia se lucrează mai multe aspecte din dezvoltarea psihologică infantilă:

- Însușirea noțiunii de trecere a timpului.
- Dezvoltarea secvențelor temporale logice prin ordonarea corectă a scenelor.
- Învățarea noțiunilor temporale (înainte, după aceea, apoi,...).
- Dezvoltarea aptitudinilor de ascultare.
- Stimularea și îmbogățirea limbajului: stimulează pe copil să vorbească și îi permite să înceapă să structureze limbajul. Permite îmbogățirea vocabularului și asimilarea de structuri lingvistice complexe.
- Facilitează învățarea altor limbi.

VÂRSTA RECOMANDATĂ

De la 3 ani.

DESCRIERE

- CD-ul AUDIO conține narațiunea a 6 povești clasice în mai multe limbi. - Fiecare **POVESTE** este colorată diferit pentru a facilita clasificarea acesteia:

- * CEI TREI PURCELUȘI..... : 5 cartoane, marcate cu culoarea albastră.
- * TOM DEGEȚEL..... : 5 cartoane, marcate cu culoarea roz.
- * IEPURELE ȘI BROASCA ȚESTOASĂ: 5 cartoane, marcate cu culoarea mov.
- * MOTANUL ÎNCĂLȚAT..... : 5 cartoane, marcate cu culoarea verde.
- * CENUȘĂREASA..... : 6 cartoane, marcate cu culoarea galben.
- * PINOCHIO..... : 6 cartoane, marcate cu culoarea roșu.

Fișele au un **SISTEM AUTOCORECTOR PE VERSO**: o numerotare corelativă a cartoarelor fiecărei povești (de la 1 la 5 sau 6), conform ordinii în care se dezvoltă narațiunea.

SISTEM DE JOC ȘI RECOMANDĂRI DE UTILIZARE

În primul rând elevul trebuie să asculte poveștile înainte de a trece la ordonarea cartoarelor. În continuare, în timp ce ascultă povestea, poate începe să ordoneze cartoanele corespunzătoare poveștii. După ce a terminat, va privi numerotarea de pe verso fiecărui carton pentru a verifica dacă a ordonat corect povestea. În final, trebuie să poată spune povestea și să ordoneze cartoanele fără să fie nevoie să mai asculte povestea.

DEZVOLTAREA ACTIVITĂȚILOR

1. Ascultați cu atenție povestea înainte de a trece la ordonarea cartoarelor.
2. Cu cartoanele unei povești pe masă și în timp ce ascultă povestea, copilul va începe să aleagă cartoanele corespunzătoare și le va pune în ordine. După terminarea narațiunii va întoarce fiecare carton pentru a verifica dacă sunt ordonate conform numerotării de la 1 la 5 (sau 6).
3. Cu cartoanele unei povești pe masă și odată ce copilul cunoaște povestea, va realiza ordonarea cartoarelor fără a mai fi nevoie să asculte poveștile.
4. Cu cartoanele unei povești ordonate pe masă, copilul va spune povestea.
5. Cu cartoanele unei povești pe masă, copilul trebuie să le ordoneze în timp ce spune povestea.

“CEI TREI PURCELUSI”

Într-o pădure deasă trăiau trei purceluși care erau frați. Lupul umbla mereu încercând să îi vâneze.

Pentru a scăpa de lup, purcelușii au decis să își facă fiecare o casă. Cel mic și-a făcut casa din paie pentru a termina repede și a pleca la joacă. Cel mijlociu și-a construit o căsuță din lemn. Văzând că fratele său mai mic a terminat și se joacă, s-a grabit și s-a dus să se joace cu el.

Între timp, purcelușul cel mare și cel mai responsabil dintre cei trei frați a muncit mult la o casă puternică din cărămizi. – O să vedeți când vine lupul... cât o să reziste casele voastre, și-a certat frații care se jucau în pădure.

Dintr-o dată, a apărut lupul, și purceluși au fugit să se ascundă în casele lor. Lupul a atacat mai întâi casa celui mic. A suflat și a suflat și casa de paie s-a dărâmat.

Lupul l-a urmarit pe purcelușul cel mic care a fugit să se refugieze în casa purcelușului cel mijlociu. Însă lupul a suflat și a suflat și casa din lemn a dărâmat.

Cei doi purceluși au ieșit fugind. Cu lupul care îi urmărea, au reușit să ajungă aproape fără răsufare la casa fratelui mai mare. Cei trei au rămas înăuntru și au închis bine toate ușile și ferestrele.

Lupul s-a învârtit de câteva ori pe lângă casă, căutând un loc pe unde să intre. A urcat pe o scară până la acoperiș și s-a strecurat pe coș pentru a intra în casă. Însă purcelușul cel mare, care era foarte isteț, a pus pe foc o oală cu apă.

Lupul cel rău a cazut deasupra apei fierbinți și s-a ars. A scăpat de acolo urlând de durere. Se zice că de atunci, lupul nu s-a mai întors niciodată să îi deranjeze pe cei trei purceluși.

“TOM DEGETEL”

Tom Degețel era cel mai mic dintre cei șapte frați. Familia lui era foarte, foarte săracă. Părinții știau că nu și puteau hrăni copiii și nu vroiau să îi vadă murind de foame. Foarte triști, au decis să îi ducă în pădure în ziua următoare și să îi lase în voia sorții. Dar Tom Degețel, care era foarte inteligent, și-a dat seama care sunt intențiile părinților săi. În acea dimineață mama a dat fiecărui frate un codru de pâine.

Tom Degețel, în loc să îl mănânce, l-a folosit pentru a marca drumul, aruncând o firimitură de pâine la fiecare pas. Când frații au rămas singuri și rătăciți în mijlocul pădurii, Tom Degețel le-a spus să nu se îngrijoreze pentru că el va găsi drumul de întoarcere urmărind firimiturile de pâine. Din păcate însă, firimiturile fuseseră mâncate de păsări. Căutând la nimereală drumul spre casă, au găsit o căsuță și au decis să strige pentru a cere adăpost în acea noapte. A deschis o femeie, era soția unui căpcăun teribil care mânca copii. Însă când i-a văzut pe cei șapte micuți nu i-a putut refuza și i-a lăsat să stea acolo peste noapte, avertizându-i însă să se ascundă în pivniță atunci când vine soțul său.

A sosit căpcăunul întrebând de cină și a mirosit imediat carnea proaspătă de copii. A început să caute și i-a descoperit pe cei șapte frați ascunși. Din fericire soția l-a convins să aștepte până ziua următoare pentru a-i mânca, fiindcă în acea seară gătise o tocăniță de carne delicioasă.

Tom Degețel și frații săi au profitat de acest lucru pentru a fugi pe fereastra pe care femeia le-a lăsat-o deschisă. Când a descoperit căpcăunul în dimineața următoare că au scăpat copiii, își încălță cizmele magice de șapte leghe și ieși să îi caute. Obosit după umblatul prin pădure, s-a așezat pentru a se odihni și a adormi foarte aproape de locul unde s-au ascuns frații.

Tom Degețel, care era foarte curajos, i-a scos cizmele de șapte leghe și le-a încălțat el. Cizmele magice s-au făcut imediat pe mărimea lui. Tom Degețel a străbătut întreaga pădure în viteză cu noile sale cizme și a găsit casa. Astfel a putut să își ducă frații înapoi și să îi salveze de căpcăunul cel rău. Datorită cizmelor de șapte leghe, cu care putea să alerge iute și cu viteză, regele l-a transformat în mesagerul său regal. Astfel, Tom Degețel și familia sa nu au mai suferit niciodată de foame.

“IEPURELE ȘI BROASCA TESTOASĂ”

Într-o frumoasă pădure trăia un iepure și o broască țestoasă împreună cu multe alte animale. Iepurele era cunoscut pentru agilitatea, viteza și mândria sa. Pe de altă parte, pe broasca țestoasă toți o cunoșteau pentru încetineala, răbdarea și perseverența sa. Într-o zi s-a organizat o cursă la care s-au înscris cei doi, iepurele și broasca țestoasă.

- Broască țestoasă, ești sigură că vrei să participi la cursă? Știi că voi câștiga – și-a bătut joc mândrul și încrezătorul iepure.

A început cursa și broasca țestoasă a ieșit lent, pas cu pas, în timp ce iepurele a prins viteză cât ai clipi. Iepurele privi înapoi și în depărtare o văzu pe înceata broască țestoasă. Atunci s-a gândit că poate să se oprească să bea ceva. Răbdătoarea broască țestoasă continua să avanseze pas cu pas. Iepurele, după ce a terminat de băut, a privit încă o dată înapoi și a văzut că broasca țestoasă, deși mergea încet, avansase destul și aproape că l-a ajuns. A început din nou să fugă, distanțându-se imediat de broasca țestoasă. De îndată ce a văzut că avea mult avantaj („și” se borra) iepurele încrezător a decis să se oprească să se odihnească sub un copac.

Între timp, broasca țestoasă avansa lent, însă fără a se opri să bea ceva sau să se odihnească. Iepurele a rămas profund adormit și când s-a trezit, oricât ar fi alergat, broasca țestoasă a reușit să ajungă înaintea lui la final și să câștige cursa.

Astfel a câștigat broasca țestoasă răbdătoare și perseverentă în fața rapidului și mândrului iepure.

“MOTANUL ÎNCĂLTAT”

Era o dată un morar care, după moartea sa, a lăsat moștenire moara fiului său cel mare, un măgar fiului mijlociu și fiului cel mic, motanul său. Însă acesta nu era un motan oarecare. Pentru a-și ajuta stăpânul, motanul i-a cerut acestuia un sac, o pereche de cizme și a plecat la vânătoare.

A vânat două potârnichi, le-a băgat în sac și le-a dus la rege: - Maiestate, stăpânul meu marchizul de Carabás vă oferă acest umil cadou.

Într-o zi când a ieșit regele să se plimbe cu fiica sa, motanul i-a cerut stăpânului său să se scalde în râu. I-a ascuns hainele și când a trecut prin apropiere trăsura regelui, a început să strige: - Ajutor! stăpânul meu marchizul de Carabás se îneacă! Motanul povesti că niște bandiți i-au furat hainele stăpânului său și l-au aruncat în râu. Regele a ordonat să îl îmbrace cu haine de marchiz, iar prințesa, văzându-l atât de frumos, s-a îndrăgostit de el. Regele s-a oferit să îl ducă pe tânăr până la castel în trăsura regală.

Motanul a plecat înainte și a convins țăranii pe care îi întâlnea să îi spună regelui că pământurile pe care le săpau îi aparțineau marchizului de Carabás. Și așa au făcut când trecea trăsura regelui.

Motanul a ajuns la castelul adevăratului stăpân al pământurilor, care era un om rău care avea puterea să se transforme în orice animal. I-a cerut să se transforme în leu și omul s-a transformat într-un leu feroce. – Asta e ușor și-a bătut joc motanul, - sigur nu poți să te transformi într-un animal mic, cum ar fi un șoarece. Omul s-a transformat într-un șoarece, motanul a sărit și l-a mâncat.

În acel moment sosea trăsura regelui. Motanul l-a întâmpinat la castelul marchizului de Carabás. Regele s-a minunat văzând castelul și s-a gândit că marchizul ar fi un soț bun pentru fiica sa. Astfel, datorită ingeniosului Motan Încălțat, fiul unui morar, transformat în marchiz de Carabás, s-a casătorit cu fiica regelui.

“CENUȘĂREASA”

A fost odată, o tânără orfană dulce și frumoasă care se numea Cenușăreasa. Locuia cu mama sa vitregă și surorile sale vitrege, care o invidiau pentru că era atât de frumoasă și o obligau să muncească toată ziua.

Într-o zi au fost invitate la un bal oferit de prinț la palat, însă Cenușăresei nu i-au permis să meargă pentru că trebuia să lustruiască podeaua și să pregătească cina pentru când se întorceau.

Când a rămas singură, Cenușăreasa a început să plângă din cauza sorții sale triste.

Atunci a apărut zâna cea bună și i-a spus:

- Cenușăreaso, ești foarte bună și meriți să mergi la petrecere.

Cu o mișcare a mâinii, zâna i-a transformat hainele sale vechi într-o rochie fantastică. A transformat un dovleac într-o trăsură, patru șoareci în cai și alte câteva șopârle în vizitii.

Însă zâna i-a spus:

- Un singur lucru trebuie să îți amintești, nu trebuie să te întorci după miezul nopții deoarece vraja se va rupe.

Cenușăreasa a plecat chiar atunci la bal.

Pe tot parcursul petrecerii, prințul a avut ochi doar pentru ea și au dansat împreună toată noaptea. Invitații se întrebau cine era acea tânără frumoasă, nici chiar surorile sale vitrege nu au putut să o recunoască. Cenușăreasa era atât de fericită încât nu și-a amintit de avertizarea făcută de zâna cea bună până când nu a auzit prima bătaie a ceasului care indica miezul nopții. A ieșit din palat atât de grăbită încât și-a pierdut unul dintre pantofii de cristal.

Pantoful de cristal fiind singurul lucru care i-a rămas prințului de la ea, acesta a anunțat că se va căsători cu fata căreia îi aparținea pantoful.

A străbătut tot regatul probând pantoful la fiecare damă, însă nimeni nu avea picioarele fine ca ale Cenușăresei.

Spre uimirea tuturor, când a venit rândul Cenușăresei, pantoful se potrivea perfect.

Atunci tânăra și prințul și-au promis să nu se mai despartă niciodată, s-au căsătorit și au trăit fericiți până la adânci bătrâneți.

“PINOCHIO”

A fost odată ca niciodată un bătrânel simpatic și amabil numit Geppetto. Acesta era foarte iscusit în construcția de păpuși de lemn. Una dintre păpuși a ieșit atât de bine încât a privit-o și s-a gândit: -Se va numi Pinochio!Cât de mult mi-ar plăcea să fie un copil, ar fi ca un fiu pentru mine! - Visa bunul om care nu avea copii.

În acea noapte, în timp ce Geppetto dormea, a venit o Zână bună la atelierul bătrânului. L-a văzut pe Pinochio atât de frumos, încât a dorit să îl răsplătească pe bunul artist dând viață păpușii. Ce mare a fost bucuria lui Geppetto ziua următoare! Când a intrat în atelier, Pinocho se mișca, mergea, râdea și vorbea! Însă continua să fie din lemn.

Geppetto dorea să fie un copil foarte inteligent și l-a trimis la școală. Acolo, Pinocho l-a cunoscut pe Pepito, un greier care s-a transformat în cel mai bun prieten al său.

Însă Pinochio a cunoscut și alți doi copii năzdrăvani și răutăcioși și, în loc să meargă la școală și să asculte sfaturile bune ale greierului, el pleca cu cei doi copii să se distreze și să facă năzdrăvăni. Greierul Pepito era foarte trist când vedea felul în care se comporta prietenul său. Pinochio a plecat de acasă căutând aventuri și nu s-a mai dus la școală. Cu timpul i-au crescut niște urechi mari de măgar fiindcă nu știa să citească și să scrie și, de parcă asta ar fi fost puțin, de fiecare dată când spunea o minciună îi creștea nasul și se colora!

Într-o zi, Greierul Pepito a aflat că Geppetto a plecat în căutarea fiului său Pinochio și a fost înghițit de o balenă enormă. Greierul Pepito a pornit în căutarea lui Pinochio și cei doi au plecat pe mare pentru a-l salva pe bietul bătrânel.

Când Pinochio și greierul s-au aflat în fața balenei, aceasta a deschis gura sa enormă și i-a înghițit pe amândoi, așa cum a făcut și cu Geppetto. În sfârșit Geppetto și Pinochio erau din nou împreună! Acum trebuiau să se gândească cum să iasă din burta balenei. -Știu!- spuse Greierul Pepito –să facem un foc!-. Focul a făcut-o pe balena enormă să strănute, iar cei trei au ieșit zburând din stomac.

Pinochio s-a întors acasă cu Geppetto, mergea în fiecare zi la școală și se comporta ca un copil exemplar. Geppetto era mândru de el, iar Zâna cea Bună l-a transformat într-un copil în carne și oase pentru a-i răsplăti bunătatea!

ESCUCCHAR Y ORDENAR CUENTOS

Pista	Cuento	Color fichas
01	1. Los Tres Cerditos	
02	2. Pulgarcito	
03	3. La Tortuga y La Liebre	
04	4. El Gato con Botas	
05	5. La Cenicienta	
06	6. Pinocho	

Sistema de juego:

1. Agrupar las fichas por el color del marco.
2. Seleccionar del CD una pista/historia y coger las fichas con el marco de color correspondiente según se indica en la tabla de arriba.
3. Escuchar la historia y ordenar las fichas.
4. Comprobar que el orden es correcto mirando la numeración de las fichas en el reverso.

Imprimir del CD MP3 (30760_ES.pdf):

- Guía pedagógica e instrucciones de uso
- Textos de las historias

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No recomendado a menores de 36 meses por contener elementos susceptibles de desprendimiento con posibilidad de ser ingeridos. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.

LISTENING TO AND PUTTING STORIES IN ORDER

Track	Story title	Card colour
07	1. The Three Little Pigs	
08	2. Tom Thumb	
09	3. The Tortoise & The Hare	
10	4. Puss In Boots	
11	5. Cinderella	
12	6. Pinocchio	

How to play:

1. Put the cards into colour groups.
2. Select a track/story on the CD and take the cards bordered in the relevant colour, as shown in the above table.
3. Listen to the story and put the cards in order.
4. Check that the order is correct by looking at the numbers on the back of the cards.

Printing from the MP3 CD (30760_EN.pdf):

- Educational guide and instructions for use
- Texts of the stories

WARNING! Risk of asphyxia. Not recommended for children under 36 months as it contains elements that may come loose and be swallowed. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place.

ÉCOUTER LES CONTES ET METTRE EN ORDRE LES SÉQUENCES CORRESPONDANTES

Piste	Conte	Couleur fiches
13	1. Les Trois Petits Cochons	
14	2. Le Petit Poucet	
15	3. Le Lièvre Et La Tortue	
16	4. Le Chat Botté	
17	5. Cendrillon	
18	6. Pinocchio	

Principe du jeu :

1. Regrouper les fiches en fonction de la couleur du cadre.
2. Sélectionner une piste/histoire sur le CD et prendre les fiches dont le cadre correspond à la couleur indiquée dans le tableau ci-dessus.
3. Ecouter l'histoire et mettre les fiches dans l'ordre.
4. Vérifier que l'ordre est correct en regardant les numéros au verso des fiches.

Imprimer à partir du CD MP3 (30760_FR.pdf):

- Guide pédagogique et mode d'emploi
- Textes des histoires

ATTENTION! Risque d'asphyxie. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certains éléments sont susceptibles de se détacher et constituent un risque pour les enfants qui peuvent les avaler. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.

MÄRCHEN HÖREN UND ORDNERN

Track	Geschichte	Karten-farbe
19	1. Die Drei Kleinen Schweinchen	
20	2. Der Däumling	
21	3. Die Schildkröte Und Der Hase	
22	4. Der Gestiefelte Kater	
23	5. Aschenputtel	
24	6. Pinocchio	

Spielsystem:

1. Die Karten nach der Farbe des Rahmens sortieren.
2. Einen Track bzw. eine Geschichte von der CD wählen und die Karten mit der entsprechenden Rahmenfarbe wie in der oben abgebildeten Tabelle verwenden.
3. Die Geschichte anhören und die Karten ordnen.
4. Durch Vergleich mit der Nummerierung auf der Rückseite der Karten überprüfen, dass die Reihenfolge stimmt.

Von der MP3 CD drucken (30760_DE.pdf):

- Pädagogischer Leitfaden und Anleitung
- Texte der Geschichten

WARNHINWEIS: Nicht für Kinder unter 36 Monaten empfohlen. Enthält Teile, die sich lösen und verschluckt werden könnten. Erstickungsgefahr! Diese Informationen und die Angaben zum Hersteller aufbewahren.

ASCOLTARE E ORDINARE RACCONTI

Traccia	Titolo storia	Colore schede
25	1. I Tre Porcellini	
26	2. Pollicino	
27	3. La Tartaruga E La Lepre.	
28	4. Il Gatto Con Gli Stivali.	
29	5. Cenerentola	
30	6. Pinocchio	

Modalità di gioco:

1. Dividere le schede secondo il colore della cornice.
2. Selezionare nel CD una traccia/storia e prendere le schede con la cornice del rispettivo colore come indicato nella precedente tabella.
3. Ascoltare la storia e ordinare le schede.
4. Verificare che l'ordine sia quello corretto guardando la numerazione sul retro delle schede.

Stampare dal CD MP3 (30760_IT.pdf):

- Guida pedagogica e istruzioni per l'uso
- Testi delle storie

ATTENZIONE! Rischio di asfissia. Non raccomandato per bambini al di sotto dei 36 mesi poiché contiene elementi che si possono staccare e essere ingeriti. Conservare queste informazioni e i dati del fabbricante.

OUVIR E ORDENAR CONTO

Faixa	Conto	Cor fichas
31	1. Os Três Porquinhos	
32	2. Polegarzinho	
33	3. A Tartaruga e A Lebre	
34	4. O Gato Das Botas	
35	5. A Gata Borralheira	
36	6. Pinóquio	

Sistema de jogo:

1. Agrupar as fichas pela cor da moldura.
2. Seleccionar uma faixa/história do CD e apanhar as fichas com a moldura da cor correspondente, conforme se indica na tabela acima.
3. Ouvir a história e ordenar as fichas.
4. Verificar se a ordem é correcta, observando a numeração das fichas no verso.

Imprimir do CD MP3 (30760_PT.pdf):

- Guia pedagógico e instruções de utilização
- Textos das histórias

ATENÇÃO! Risco de asfixia. Não recomendado a menores de 36 meses por conter elementos susceptíveis de desprendimento com possibilidade de serem ingeridos. Conservar estas informações e os dados do fabricante.

ΑΚΟΥΣΤΕ ΚΑΙ ΒΑΛΤΕ ΣΕ ΤΑΞΗ ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

Πίστα	Παραμύθι	Χρώμα κάρτας
37	1. Τα Τρία Γουρουνάκια	
38	2. Ο Κοντορσβουθουλής	
39	3. Η Χελώνα Και Ο Λυγρός	
40	4. Ο Πεπουτοσκωμένος Γατος	
41	5. Η Σταχατούτα	
42	6. Πινόκιο	

Σύστημα παιχνιδιού:

1. Συγκεντρώστε τις κάρτες ανάλογα με το χρώμα του πλαισίου.
2. Επιλέξτε στο CD μια πίστα/ιστορία και πάρτε τις κάρτες με το αντίστοιχο χρώμα πλαισίου όπως απεικονίζεται στον παρακάτω πίνακα.
3. Ακούστε την ιστορία και βάλτε σε σειρά τις κάρτες.
4. Επαληθεύστε αν η σειρά είναι σωστή κοιτάζοντας την αρίθμηση των καρτών στο πίσω μέρος.

Εκτυπώστε από το CD MP3 (30760_EL.pdf):

- Τον Παιδαγωγικό Οδηγό και τις οδηγίες χρήσης
- Τα κείμενα των ιστοριών

ΠΡΟΣΟΧΗ! Κίνδυνος ασφυξίας. Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω των 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσυναρμολογούνται και τα οποία μπορούν να καταπιωθούν. Διατηρείστε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.

ESCOLTAR I ORDENAR CONTES

Pista	Conte	Color fitxes
43	1. Els Tres Porquets	
44	2. El Petit Polzet	
45	3. La Tortuga I La Llebre	
46	4. El Gat Amb Botes	
47	5. La Ventafocs	
48	6. Pinotxo	

Sistema de joc:

1. Agrupeu les fitxes pel color del marc.
2. Seleccioneu del CD una pista/història i agafeu les fitxes amb el marc de color corresponent segons s'indica a la taula que figura més amunt.
3. Escolteu la història i ordeneu les fitxes.
4. Comproveu que l'ordre és correcte mirant la numeració de les fitxes al revers.

Imprimiu del CD MP3 (30760_CA.pdf):

- Guia pedagògica i instruccions d'ús
- Textos de les històries

ADVERTIMENT! Risc d'asfissia. No recomanat a menors de 36 mesos per contenir elements susceptibles de desprendiment amb possibilitat de ser ingerits. Conserven aquestes informacions i les dades del fabricant.

CD MP3 – Ref. 30760



BELUISTEREN EN RANGSCHIKKEN VERHALEN

Track	Verhaal	Kleur kaarten
49	1. DE DRIE BIGGETJES	
50	2. KLEIN DUMPIJE	
51	3. DE SCHILDPAD EN DE HAAS	
52	4. DE GELAARDEDE KAT	
53	5. ASSEPOESTER	
54	6. PINOKKIO	

Spelsysteem:

1. Kaarten op kleur van de rand bij elkaar leggen.
2. Een track/verhaal van de CD kiezen en de kaarten met de rand met de juiste kleur pakken zoals in bovenstaande tabel is aangegeven.
3. Naar het verhaal luisteren en de kaarten rangschikken.
4. Controleren of de volgorde juist is door de nummering op de achterzijde van de kaarten te bekijken.

Drukwerk bij CD MP3 (30760_NL.pdf):

- Pedagogische handleiding en gebruiksaanwijzing
- Teksten van de verhalen

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar, omdat het onderdeel bevat die ingeslikt zouden kunnen worden. Bewaar deze informatie en de gegevens van de fabrikant.



LYSSNA PÅ SAGOR OCH ORDNA DEM

Spår	Saga	Färg kort
55	1. DE TRE SMÅ GRISARNA	
56	2. TUMMELITEN	
57	3. SKÖLDPADDAN OCH HAREN	
58	4. MÅSTERKATTEN I STÖVLAR	
59	5. ASKUNGEN	
60	6. PINOCCHIO	

Hur man spelar:

1. Gruppera korten efter färgen på ramen.
2. Välj ett spår/en berättelse på CD:n och ta de kort som har ramen i motsvarande färg såsom anges i tabellen ovan.
3. Lyssna på berättelsen och ordna korten.
4. Kontrollera att ordningen är den rätta genom att titta på siffrorna på baksidan av korten.

Skriv ut MP3 CD:n: (30760_SV.pdf)

- Pedagogisk guide och bruksanvisning
- Texten till berättelserna

VARNING! Kvinningsrisk. Rekommenderas ej för barn under 36 månader då det finns delar som kan lossna och sväljas. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.



SEUCHANIE I PORZĄDKOWANIE BAJEK

Ścieżka	Bajka	Kolor karty
61	1. TRZY ŚWINKI	
62	2. PALUSZEK	
63	3. ŻÓŁW I ZAJĄC	
64	4. KOT W BUTACH	
65	5. KOPCIUSZEK	
66	6. PINOKIO	

Sposób zabawy:

1. Poukładaj karty według koloru ramki.
2. Wybierz z płyty CD ścieżkę/opowiadanie i oddziel karty z odpowiednim kolorem ramki zgodnie z tabelką umieszczoną powyżej.
3. Wysłuchaj opowiadania i uporządkuj karty.
4. Sprawdź, czy kolejność kart jest odpowiednia (prawidłowy numer karty znajduje się na odwrocie).

Wydrukuj z płyty CD MP3 (30760_PL.pdf):

- wskazówki pedagogiczne oraz instrukcje dla użytkownika,
- teksty opowiadań,

UWAGA! Ryzyko uduszenia. Nie należy dla dzieci poniżej 3 lat, zawiera małe i tężne elementy, które mogą zostać połknięte. Zaleca się zachować niniejsze informacje i dane producenta.



HALLGASD MEG ÉS RAKD SORRENDBE AMESÉKET

Hangfelvétel	Mese	A kártyák színe
67	1. A HÁROM KISMALAC	
68	2. HÜVELYK MATYI	
69	3. A TEKNÓS ÉS A NYÚL	
70	4. CSIZMÁS KANDÚR	
71	5. HAMUPIPÓKE	
72	6. PINOKKIÓ	

A játék menete:

1. A kártyák csoportosítása a keret színe szerint.
2. A CD-ről egy hangfelvétel/történet kiválasztása és a megfelelő színű kerettel ellátott kártyák kiválasztása a fenti táblázat alapján.
3. A történet meghallgatása és a kártyák sorrendbe rakása.
4. A helyes sorrend ellenőrzése a kártyák hátoldalán található sorszámok segítségével.

A MP3 CD-ről nyomtassa ki a következőket (30760_HU.pdf):

- Pedagógiai útmutató és használati utasítás
- A történetek szövege

FIGYELMEZTETÉS! Fulladásveszély! 36 hónapos kor alatt nem ajánlott könnyen leváló tartozékok miatt, amelyek sérülést okozhatnak. Kérjük, ezeket az információkat és a gyártói adatait gondosan őrizze meg.



POČÚVAŤ A STANOVIŤ POSTUP DEJA PRÍBEHU

Nahrávka	Príbeh	Farba kariet
73	1. TRI PRASLATKA	
74	2. CHLAPČEK PALČEK	
75	3. KORYTNAČKA A ZAJAC	
76	4. KOCÚR V ČIŽMÁCH	
77	5. POPOLUŠKA	
78	6. PINOCCHIO	

Spôsob hrania:

1. Roztriedte karty podľa farby rámečkov.
2. Vyberte si z CD nahrávku/príbeh a vezmite si karty s rámečkom v zodpovedajúcej farbe tak, ako sa uvádza v homej tabuľke.
3. Vypočujte si príbeh a usporiadajte karty podľa sledu deja.
4. Podľa očíslovania na zadnej strane kariet si skontrolujte, či je poradie správne.

Z CD MP3 si vytlačte (30760_SK.pdf):

- Pedagogický návod a pokyny na použitie
- Text príbehov

UPOZORNENIE! Nebezpečenstvo udusenia. Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Obsahuje prvky, ktoré by sa mohli uvoľniť a byť dýchateľom problémom. Ušachovajte tieto informácie a údaje o výrobcovi.



ASCULTAȚI ȘI ORDONAȚI POVEȘTILE

Culoană sonoră	Poveste	Culoare fișe
79	1. CEI TREI PURCELUȘI	
80	2. TOM DEGETEL	
81	3. IEPURELE ȘI BROASCA ȚESTOASĂ	
82	4. MOTANUL ÎNCĂLȚAT	
83	5. CENUȘĂREASA	
84	6. PINOCHIO	

Sistem de joc:

1. Grupaiți fișele în funcție de culoarea cadrului.
2. Selectați o culoană sonoră/poveste de pe CD și luați fișele cu cadrul de culoare corespunzătoare conform indicațiilor din lista anterioară.
3. Ascultați povestea și ordonați fișele.
4. Verificați dacă ordinea este corectă privind numerotarea fișelor de pe spatele acestora.

Înregistrarea MP3 CD-ului (30760_RO.pdf):

- Ghid pedagogic și instrucțiuni de utilizare
- Textele poveștilor

AVERTISMENTI! Risc de asfiziere. Nu este recomandată copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conține elemente care se pot desprinde și care pot fi înghițite. Păstrați aceste informații și datele de la producător.