

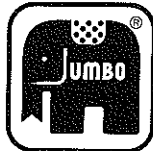


# klokkijken \* quelle heure est-il ? wie spät ist es? \* what is the time?

Spelregels \* Règles du jeu \* Spielregeln  
Rules of the game \* Spelregler \* Spilleregler  
Regolamento \* Reglas del juego  
Spilleregler \* Pelisäännöt  
As regras do jogo \* Κανόνες του παιχνιδιού



00204





Retirez les horloges de puzzles de planches et donnez ces planches à l'enfant. L'enfant pose les planches bien en évidence devant lui sur la table. Prenez alors une

### 1. Avec l'aide d'une personne plus âgée

On peut jouer à ce jeu de trois manières différentes :

On peut jouer à "Winnie the Pooh Quelle heure est-il ?" de différentes manières. Les parents et les professeurs peuvent ainsi adapter le jeu aux besoins de l'enfant.

Contenu: 12 puzzles d'horloge

## WINNIE THE POOH QUELLE HEURE EST-IL ?

F

**3. Voor 2 tot 4 spelers**  
Haal de klokken uit de puzzelplaten en leg alle stukken door elkaar heen en met de illustratie naar boven op tafel. Als er meerdere kinderen mee willen doen met "Hoe laat is het?", dan proberen de spelers om de beurt een puzzel compleet te maken. Als alle puzzelplaten compleet zijn is het spel afgelopen. Degene die dan de meeste puzzelplaten heeft, heeft gewonnen.

**2. Zonder hulp van een ouder iemand**  
Haal de klokken uit de puzzelplaten en leg alle stukken door elkaar heen en met de illustratie naar boven op tafel. Het kind moet nu proberen om de juiste klokken bij de juiste puzzelplaat te zoeken door de tijd die de klok aangeeft te vergelijken met de tijd die de illustratie op de puzzelplaat aangeeft. Alleen de juiste combinaties passen in elkaar zodat de kinderen zelf kunnen zien of de twee stukken bij elkaar horen of niet.

**1. Met hulp van een ouder iemand**  
Haal de klokken uit de puzzelplaten en geef de puzzelplaten aan het kind. Het kind legt de puzzelplaten duidelijk zichtbaar voor zich op tafel. Houdt u nu een klok omhoog en vraag het kind of het weet welke tijd de klok aangeeft. (Als het kind hier moeite mee heeft, pak dan eerst een andere klok en probeer deze klok later nog eens.) Als het kind weet hoe laat het is, laat het dan daarna proberen om de juiste puzzelplaat erbij te zoeken. Vraag het kind ook de digitale tijd te noemen die op de puzzelplaat staat, of als het kind dit nog niet herkent vraag het kind te beschrijven wat Winnie en zijn vriendjes aan het doen zijn en welk tijdstip van de dag het ongeveer moet zijn. Deze oefeningen helpen het kind verder de juiste klok bij de juiste puzzelplaat te zoeken. Speel zo verder totdat alle puzzles compleet zijn.

Er zijn drie verschillende manieren waarop dit spel gespeeld kan worden:

Je kunt het spel "Winnie the Pooh Hoe laat is het?" op verschillende manieren spelen. Ouders en leraren kunnen het spel aanpassen aan de behoeftes van het kind of de kinderen.

Inhoud: 12 klokpuzzels

## WINNIE THE POOH HOE LAAT IS HET?

NL

horloge, tenez-la en l'air et demandez à l'enfant s'il sait quelle heure indique cette horloge. (Si l'enfant a du mal à le dire, prenez une autre horloge et réessayez l'autre plus tard). Si l'enfant reconnaît l'heure qu'il est, laissez-le ensuite chercher la bonne planche. Demandez également à l'enfant d'indiquer l'heure digitale qui figure sur la planche. S'il n'y parvient pas, demandez-lui alors de décrire ce que Winnie et ses amis sont en train de faire et quelle heure de la journée devrait-il être. Ces exercices aident ensuite l'enfant à trouver la bonne horloge et la planche correspondante. Continuez à jouer de cette manière jusqu'à ce que tous les puzzles soient complets.

## 2. Sans l'aide d'une personne plus âgée

Retirez les horloges des planches de puzzle, mélangez toutes les pièces et posez-les sur la table avec l'illustration visible. L'enfant doit maintenant essayer de chercher pour chaque horloge la planche correspondante, en comparant l'heure indiquée par l'horloge avec l'heure représentée sur l'illustration de la planche. Seules les bonnes combinaisons horloge-planche s'emboîtent correctement, de sorte que les enfants peuvent voir par eux-mêmes si les pièces correspondent ou non.

## 3. Pour 2 à 4 joueurs

Retirez les horloges des planches de puzzle, mélangez toutes les pièces et posez-les sur la table avec l'illustration visible. Les joueurs doivent essayer à tour de rôle de reconstituer un puzzle. La partie s'achève lorsque toutes les planches sont complètes. Celui qui a réussi à reconstituer le plus de puzzles, a gagné.

---

## WINNIE THE POOH WIE SPÄT IST ES?

D

**Spielinhalt:** 12 Puzzle-Bilder mit Zifferblatt

### Spielinformation:

Es gibt verschiedene Möglichkeiten mit „Winnie the Pooh – Wie spät ist es?“ zu spielen. Eltern und Erzieher können das Spiel nutzen, je nachdem wozu das Kind schon in der Lage ist.

### 1. Spielmöglichkeit (mit elterlicher Hilfe):

Die Zifferblätter werden von den Puzzle-Bildern getrennt. Die Bilder werden nebeneinander und offen vor das Kind gelegt. Jetzt wird dem Kind ein Zifferblatt gezeigt und das Kind gefragt, welche Uhrzeit die Zeiger auf dem Zifferblatt angeben? (Wenn das Kind Schwierigkeiten bei der Beantwortung dieser Frage hat, wird zunächst ein anderes Zifferblatt gewählt.) Das Kind wählt das passende Puzzle-Bild aus dem Vorrat. Dann wird es gefragt, welche Zeit abgebildet ist. Wenn das Kind allerdings noch nicht die richtige Zeit benennen kann, soll es beschreiben, was es auf dem Bild sieht. Dann soll es noch sagen, zu welcher Tageszeit sich diese Handlung wohl ereignet. Das soll dem Kind helfen, das richtige Zifferblatt zum passenden Puzzle-Bild zu finden und die richtige Zeit zu benennen. So wird fortgefahren, bis alle Zifferblätter zu ihren Puzzle-Bildern passen!

### 2. Spielmöglichkeit (ohne elterliche Hilfe):

Die Zifferblätter werden von den Puzzle-Bildern getrennt und durcheinander, mit der





Separate the clock faces from the puzzle pictures and lay all pieces in a jumble face-up over the play area. When more than one child is playing "What is the time?" the players can take it in turns to try and complete a puzzle. When all the pieces are fitted together the player who has completed the most "What is the Time?" puzzles is the winner.

### Game 3 – for 2 to 4 players

Separate the clock faces from the puzzle pictures and lay all pieces in a jumble face-up over the play area. The child should then try to put together the correct clock faces with the associated time of day shown on each puzzle picture. Only the correct combinations will join together so that children can see for themselves when two pieces do not go together.

### Game 2 – without parental guidance

Separate the clock faces from the puzzle pictures and give the puzzle pictures to the child. He/she should lay these pieces face-up in front of him/her. Hold up a clock face and ask the child to try to tell the time shown by the hands of the clock. (If they have difficulty with this one, go on to another and return to it later). The child should then try to pick the matching puzzle picture. Ask the child to read the digital time on each puzzle or if they do not yet recognise these ask them to describe what they see. Winnie and his friends doing and at what time of the day they think this activity might happen. This should help the child correctly match the clock face to the puzzle picture. Continue in this manner until all puzzles are complete.

### Game 1 – with parental guidance

#### How to Play:

There are various ways to play with "Winnie the Pooh" What is the time? It is hoped that parents and teachers will work the game towards the needs of the child or children playing.

**Contents:** 12 clock puzzles

## WINNIE THE POOH WHAT IS THE TIME?



Die Zifferblätter werden auch diesmal von den Puzzle-Bildern getrennt und durcheinander, mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Der Reihe nach versucht jedes Kind, zwei passende Teile (Zifferblatt und Puzzle-Bild) zusammenzusetzen. Gehören die beiden Teile zusammen, darf das Kind diese Kombination behalten und vor sich ablegen. Passen die zwei Teile nicht zusammen, werden sie wieder in die Tischmitte gelegt. Nach jedem Versuch, ob erfolgreich oder nicht, ist der nächste Spieler am Zug. Wenn alle Teile zusammengefügt worden sind, gewinnt das Kind, das die meisten Kombinationen von „Wie spät ist es?“ zusammengefügt hat!

### 3. Spielmöglichkeit (für 2 bis 4 Spieler):

Bildseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Das Kind versucht dann, die passenden Teile (Zifferblatt und Puzzle-Bild) zusammenzusetzen. Nur die richtige Kombination paßt auch zusammen, so dass das Kind selber erkennen kann, wenn zwei Teile nicht zusammengehören.

## NALLE PUH VAD ÄR KLOCKAN?

S

**Innehåll:** 12 klockpussel

"Vad är klockan?" med Nalle Puh går att spela på flera olika sätt. Avsikten är att föräldrar och lärare ska använda spelet på ett sätt som passar det eller de deltagande barnens nivå.

**Så här spelar man:**

### Spel 1 – med föräldrahjälp

Ta isär klockbilderna och pusselbilderna, och ge pusselbilderna till barnet. Han eller hon lägger dessa framför sig med bildsidorna upp. Håll nu upp en klockbild och be barnet tala om vad visarna står på och därmed vad klockan är. (Om barnet inte klarar ett visst klockslag, så gå vidare till nästa och återkom senare till det.) Efter att barnet talat om vad klockan är ska han/hon försöka välja ut rätt pusselbild till det klockslaget, och sätta ihop pusslet. Be också barnet att läsa den digitalt angivna tiden nedanför klockbilden – eller, om barnet ännu inte kan det, att beskriva vad Nalle och hans vänner gör och när på dagen barnet tror att det sker. Detta bör hjälpa barnet att korrekt para ihop klockbilderna med rätt pusselbilder. Fortsätt så tills alla pusslen är klara.

### Spel 2 – utan föräldrahjälp

Ta isär klockbilderna från pusselbilderna, och blanda om bitarna huller om buller på bordet med framsidorna upp. Nu gäller det för barnet att försöka para ihop de olika klockslagen med motsvarande aktivitet på pusselbilderna. Det är bara de rätta kombinationerna som passar ihop med varandra, så barnet märker självt när två bitar inte hör ihop.

### Spel 3 – för 2-4 deltagare

Ta isär klockbilderna från pusselbilderna, och blanda om bitarna huller om buller på bordet med framsidorna upp. Nu turas barnen om att försöka sätta ihop ett pussel. När alla är klara vinner den som har flest "Vad är klockan?"-pussel framför sig.

---

## PETER PLYS HVAD ER KLOKKEN?

DK

**Indhold:** 12 ur-puslespil

Der er forskellige måder at spille med "Peter Plys – Hvad er klokken?" på. Forældre og lærere bør tilpasse spillet efter det barn eller de børn, der spiller.

**Sådan spilles spillet:**

### Spil 1 – med hjælp fra voksne

Skil urskiverne fra puslebillederne og giv puslebillederne til barnet. Barnet lægger brikkerne foran sig med billedsiden opad. Hold en urskive op og bed barnet om at sige, hvad klokken er - ud fra viserne på uret. (Har barnet svært ved at klare denne opgave, så gå videre til en anden og forsøg igen senere). Barnet forsøger derefter at finde de puslebilleder, der passer til urskiven. Bed barnet om at læse den digitale tid på hvert





**Gioco 2 – senza l'assistenza dei genitori**

Separate i quadranti dell'orologio dalle figurine del puzzle e mettetevi tutti i pezzi sparsi a faccia in su sul piano di gioco. Il bambino dovrebbe quindi cercare di rimettere insieme i quadranti dell'orologio esatti con l'ora del giorno corrispondente rappresentata su ciascuna figura del puzzle. Poiché solitamente le combinazioni esatte potranno congiungersi, il bambino potrà accorgersi immediatamente se due pezzi non corrispondono.

**Gioco 1 – con l'assistenza dei genitori**

Separate i quadranti dell'orologio dalle figurine del puzzle e date le figurine al bambino. Quest'ultimo dovrebbe mettere a faccia in su davanti a sé. Prendete un quadrante di orologio e mostratelo al bambino chiedendogli di provare a dire che ora indicano le lancette dell'orologio. (Se il bambino avrà difficoltà con questo quadrante, potete passare ad un altro e ritornare indietro in seguito). Il bambino dovrebbe quindi cercare di scegliere la figura del puzzle corrispondente a tale quadrante. Dornandate al bambino di leggere l'orario digitale su ciascun puzzle o, se non lo sa riconoscere, di descrivere quello che stanno facendo Winnie ed i suoi amici e a che ora del giorno pensa che questa attività possa svolgersi. Ciò dovrebbe aiutare il bambino ad associare in modo esatto il quadrante dell'orologio con la figura del puzzle. Continuate in questo modo finché tutti i puzzle non saranno stati completati.

**Come si gioca:**

Ci sono vari modi di giocare con "Winnie the Pooh Che ora è?" I genitori e gli insegnanti possono adattare il gioco alle esigenze del bambino o dei bambini che vi prenderanno parte.

**Completo di:** 12 puzzle rappresentanti un orologio

**WINNIE THE POOH CHE ORA È?**



**Spil 2 – uden hjælp fra voksne**

Skil urskiverne fra puslebillederne, læg alle brikkerne med billedsiden opad og bland dem godt på bordet. Barnet skal nu forsøge at sætte de rigtige urskiver sammen med de brikker, der viser billeder, der forbindes med den pågældende tid på dagen. Kun de rigtige kombinationer kan sættes sammen, sådan at barnet selv kan se, hvis der er to brikker, der ikke passer sammen.

**Spil 3 – for 2 til 4 spillere**

Skil urskiverne fra puslebillederne, læg alle brikkerne med billedsiden opad og bland dem godt på bordet. Hvis der er flere om at spille "Hvad er klokken?", skiftes børnene til at forsøge at samle et puslespil. Når alle puslespil er samlet, er vinderen den spiller, der har samlet flest puslespil.

Fortset på denne måde, indtil alle puslespillene er samlet.

hvad Peter Pys og hans venner laver, og fortæl på hvilket tidspunkt af dagen barnet tror, det sker. Det kan hjælpe barnet til at finde den rigtige urskive til puslebillederne.

enkelt puslespil eller, hvis barnet endnu ikke er i stand til det, så bed barnet beskrive,

### **Juego 3 – da 2 a 4 jugadores**

Separate i quadranti dell'orologio dalle figurine del puzzle e disponete tutti i pezzi sparsi e a faccia in su sul piano di gioco. Se a "Che ora è" partecipa più di un bambino, i giocatori potranno fare a turno per cercare di completare il puzzle. Quando tutti i pezzi saranno uniti gli uni agli altri, il giocatore che avrà completato la maggior parte dei puzzle di "Che ora è?" sarà proclamato vincitore.

---

## **WINNIE THE POOH ¿QUÉ HORA ES?**

E

**Contenido:** 12 rompecabezas de relojes

Hay varias formas de jugar al ¿Qué hora es? de Winnie. Se supone que los padres y maestros escogerán la modalidad de juego que mejor se adapte a las necesidades del niño o niños que vayan a jugar.

### **Cómo jugar:**

#### **Juego 1 – con ayuda de los padres**

Separad las piezas del reloj del rompecabezas y dadle al niño o niña las restantes. Él/ella tendrá que poner estas piezas boca arriba delo suyo. Coged una pieza de reloj y pedid al niño/a que intente decir la hora que muestran las manecillas del reloj (si una pieza le resulta demasiado difícil, dejadla para después y mostradle otra). El niño deberá entonces intentar encontrar la pieza con la ilustración que encaje. Pedid al niño/a que lea la hora digital en cada rompecabezas o, si todavía no la reconoce, pedidle que describa lo que están haciendo Winnie y sus amigos, y que deduzca en qué hora del día puede hacerse esa actividad. Esto ayudará al niño/a a encajar correctamente la pieza del reloj al rompecabezas. Seguir de este modo hasta que todos los rompecabezas estén completos.

#### **Juego 2 – sin ayuda de los padres**

Separad las piezas del reloj del rompecabezas y ponedlas desordenadas en el área de juego. El niño o niña tendrá que intentar unir correctamente las piezas del reloj con la hora del día asociada que se muestra en cada rompecabezas. Sólo las combinaciones correctas encajarán, así que el niño podrá ver por sí mismo si dos piezas van o no juntas.

#### **Juego 3 – para 2 - 4 jugadores**

Separad las piezas del reloj del rompecabezas y dejadlas desordenadas en el área de juego. Los jugadores, por turnos, intentarán componer un rompecabezas hasta que esté completo. El ganador es el jugador que consiga completar más rompecabezas del ¿Qué hora es?



Innhold: 12 klokke-puslespill

Ole Brumm-spiilet "Hva er klokken?" kan spilles på flere forskjellige måter. Vi håper at foreldre og lærere vil tilpasse spillet etter behovet til barnet eller barna som spiller.

### Spiilet:

#### Spill 1 – med veiledning av en voksen

Skill urskivene fra puslespillbildene og gi puslespillbildene til barnet. Be barnet legge bitene foran seg med bildesiden opp. Hold opp en urskive og spør barnet om hun/han kan si hvor myke klokken viser. (Hvis barnet har problemer med dette, kan du gå videre og komme tilbake til det siden). Barnet skal deretter forsøke å plukke ut puslespillbildet som hører til urskiven. Be barnet lese det digitale klokkeslettet på hvert puslespill. Hvis barnet ikke kan lese disse ennå, kan du be ham/henne om å beskrive hva Ole Brumm og vennene hans gjør på bildet og si når på døgnet de tror at denne aktiviteten foregår. Dette burde hjelpe barnet til å finne ut hvilken urskive som hører til puslespillbildet. Fortsett slik til alle puslespillene er ferdige.

#### Spill 2 – uten veiledning av en voksen

Skill urskivene fra puslespillbildene og legg alle bitene i en haug med bildesiden opp – over spilleområdet. Barnet skal deretter prøve å sette sammen hver av urskivene med et puslespillbilde som viser et tilsvarende klokkeslettet. Bare de riktige kombinasjonene passer sammen, slik at barnet selv kan se når to biter ikke hører sammen.

#### Spill 3 – for 2 til 4 spillere

Skill urskivene fra puslespillbildene og legg alle bitene i en haug med bildesiden opp – over spilleområdet. Når flere enn ett barn spiller "Hva er klokken", kan spillerne etter tur forsøke å bygge ferdig puslespiilet. Når alle bitene er på plass, har spilleren som har satt sammen flest "Hva er klokken?"-puslespill vunnet.

## NALLE PUH MITÅ KELLO ON?

SF

Sisäho: 12 kellopalapeliä

"Nalle Puhin" Mitä kello on? -peliä voi pelata monella eri tavalla. On toivottavaa että vanhemmat ja opettajat tarvitteessa pelaavat yhdessä lapsen tai lapsien kanssa.

### Pelin kulku:

#### Peli 1 – Vanhempien seurassa

Irrota kellotaulujen palat ja anna palapelikuvat lapselle. Lapsi asettaa ne eteensä kuvapuoli ylöspäin. Näytä yhtä kellotaulua lapselle ja pyydä tätä kertomaan viisariden osoittama aika. (Jos ajan tunnistamisessa on vaikeuksia, ota uusi aika ja koeta tätä hieman myöhemmin). Sitten lapsen tulee löytää oikea kuva kellotaululle. Lapsen tulisi lukea kellonaika kuvan numeroista. Jos hän ei tätä vielä osaa, pyydä häntä kertomaan



mitä Nalle Puh ystävineen kuvassa puuhailee ja mihin aikaan päivästä kyseisiä toimia mahdollista tehdä. Tämän pitäisi helpottaa lasta löytämään oikea kuva kellotaululle. Jatkaa samalla tavalla, kunnes kaikki kellotaulut ovat oikeilla paikoillaan.

### **Peli 2 – ilman vanhempia**

Irrota kellotaulujen palat ja sekoita ne. Palat asetetaan pelialustalle kuvapuoli ylöspäin. Tämän jälkeen lapsi yrittää löytää oikeat parit kellotauluille. Vain oikeat valinnat sopivat keskenään, joten lapsi huomaa itsekin, mitkä kellonajat kuuluvat mihinkin kuvaan.

### **Peli 3 – 2-4 pelaajaa**

Irrota kellotaulujen palat ja sekoita ne. Palat asetetaan pelialustalle kuvapuoli ylöspäin. Kun peliin osallistuu useampi kuin yksi lapsi, pelaajat yrittävät vuorotellen koota palapelin. Kun kaikki palat on saatu paikoilleen, "Mitä kello on?" -pelin voittaa pelaaja, joka on koonnut eniten palapelejä.

## **WINNIE THE POOH QUE HORAS SÃO?**



**Conteúdo:** 12 quebra-cabeças de relógios

Existem várias formas de brincar com "Winnie the Pooh – Que horas são?". Os pais ou educadores deverão escolher a modalidade que se adapte mais às necessidades da criança ou crianças que estiverem a brincar.

### **Modalidades**

#### **Modalidade 1 – com ajuda dos pais**

Separe os relógios das ilustrações dos quebra-cabeças e dê essas ilustrações à criança para que as ponha, viradas para o alto, à sua frente. Apanhe um relógio e peça para a criança tentar dizer a hora que ele mostra (se tiver dificuldade com esse, apanhe outro relógio e deixe esse para mais tarde).

Depois a criança deverá encontrar a ilustração correspondente. Peça-lhe que leia a hora digital em cada quebra-cabeças ou se ainda não for capaz disso, peça-lhe que descreva o que estão a fazer o Winnie e os seus amigos e que deduza a que hora do dia costumam-se fazer essas actividades. Isso ajudá-lo-á a encaixar o relógio no quebra-cabeças que lhe corresponder. Seguir esse procedimento até completar todos os quebra-cabeças.

#### **Modalidade 2 – sem ajuda dos pais**

Separe os relógios das ilustrações dos quebra-cabeças e ponha todas as peças misturadas sobre a área de jogo. A criança deverá encaixar correctamente os relógios com as respectivas horas do dia mostradas nas ilustrações. O encaixe só é possível se a associação for correcta. Dessa forma, a criança pode ver por si mesma se as duas peças são correspondentes.

#### **Modalidade 3 – para 2 a 4 jogadores**

Separe os relógios das ilustrações dos quebra-cabeças e ponha todas as peças misturadas sobre a área de jogo. Os jogadores, seguindo uma ordem, devem tentar





μαίχνιδι, "Τι φάρμακός είναι αυτό;", οι παίκτες μπορούν να υποστηρίξουν την άποψή τους με το δικό τους σκεπτικό. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του.

**Παιχνίδι 3 – Για 2 έως 4 παίκτες**

Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του.

**Παιχνίδι 2 – Χωρίς επιτηρηση των γονέων**

Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του.

**Παιχνίδι 1 – με επιτηρηση των γονέων**

Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του. Ο παίκτης που κερδίζει πρέπει να δικαιολογήσει την απάντησή του.

**Πώς παίζεται το παιχνίδι:**

Το παιχνίδι παίζεται με το παιχνίδι "Winnie the Pooh" και οι δασκάλοι μπορούν να προσαρμόσουν το παιχνίδι στις ανάγκες του παιδιού / παιδιών που το παίζουν.

Περσέφωνα: 12 ποζήγια παζά

**WINNIE THE POOH TI ΠΑ ΕΙΝΑΙ;**



encalixar um dos quebra-cabeças. Se errar, passa a vez ao seguinte. O vencedor será o jogador que tiver conseguido montar mais quebra-cabeças "Que horas são?", quando todos os relógios tiverem sido encaixados nas ilustrações correspondentes.

να ολοκληρώσουν κάποιο παζλ. Όταν ολοκληρωθούν όλα τα κομμάτια, ο παίκτης που θα έχει συμπληρώσει τα περισσότερα παζλ του παιχνιδιού “Τι ώρα είναι;” είναι ο νικητής.





εξαρτηματα, δεν ειναι καταλληλα για παιδια κατω 3 χρονων.

GR Προσοχη: Αδγω του οτι αυτο το παιχνιδι περιεχει πολυ μικρα

com menos de 3 anos de idade.

P Atenção: Por conter peças pequenas este jogo não é aconselhável para crianças lapstille.

SF Varoitus: Tämä peli sisältää pieniä ja teräviä osia, eikä siksi ole sopiva alle 3-vuotiaille  
N Legnet for barn under 3 år. Dette spillet inneholder små og skarpe deler.

menores de 3 años.

E Precaución: Este juego contiene piezas pequeñas, por lo que no conviene a los niños

I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.

DK Advarsel: Dette spil er uegnet for børn under 3 år da det indeholder smådele.

S Varning: Detta spel innehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under 3 år.

GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts.

Jahren.

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3

petites dimensions pouvant être absorbés.

F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de

jaar.

NL Opgeliet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3

© Disney

<http://www.jumbo-spiele.de>

<http://www.jumbo.nl>

© 1999 Jumbo International, Amsterdam.

