EL

ΑΚΟΥΣΤΕ ΚΑΙ ΒΑΛΤΕ ΣΕ ΤΑΞΗ ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

www.playcity.gr

akros®

Ref. 30760

EL

Ref. 30670 ΑΚΟΥΣΤΕ ΚΑΙ ΒΑΛΤΕ ΣΕ ΤΑΞΗ ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ
- 1 CD AUDIO MP3 με την αφήγηση **6 κλασσικών παραμυθιών σε διάφορες γλώσσες.**
- 32 **καρτέλες-σκίτσα** 11,2 x 7,8 εκ. όπου αναπτύσσονται τα 6 παραμύθια.

ΨΥΧΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ
ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑΣ, με το οποίο μπορείτε να εργαστείτε πάνω σε διάφορες όψεις της ψυχολογικής εξέλιξης του παιδιού:
- Απόκτηση του νοήματος της διέλευσης του χρόνου.
- Ανάπτυξη της λογικής χρονικής αλληλουχίας με την σωστή τακτοποίηση σκηνών.
- Εκμάθηση των χρονικών νοημάτων (πριν, έπειτα, μετά,…).
- Ανάπτυξη των δραστηριοτήτων ακοής.
- Διέγερση και εμπλουτισμός της γλώσσας: διεγείρει την λειτουργία της ομιλίας του παιδιού και του επιτρέπει να ξεκινήσει τη δόμηση της γλώσσας. Καθιστά δυνατό τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου και την αφομοίωση περίπλοκων γλωσσικών δομών.
- Διευκολύνει την εκμάθηση άλλων γλωσσών.

ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ ΗΛΙΚΙΑ: Από 3 ετών και μετά.

ΠΕΡΙΡΑΦΗ
- Το **CD AUDIO** περιλαμβάνει την αφήγηση **6 κλασικών παραμυθιών** σε διάφορες γλώσσες.
- Κάθε **ΠΑΡΑΜΥΘΙ** έχει ένα πλαίσιο με διαφορετικό χρώμα για να διευκολύνεται η ταξινόμησή τους:
- ΤΑ ΤΡΙΑ ΓΟΥΡΟΥΝΑΚΙΑ …….. : 5 σκίτσα, με πλαίσιο σε μπλε χρώμα.
- Ο ΚΟΝΤΟΡΕΒΥΘΟΥΛΗΣ …….. : 5 σκίτσα, με πλαίσιο σε ροζ χρώμα.
- Η ΧΕΛΩΝΑ ΚΑΙ Ο ΛΑΓΟΣ …… : 5 σκίτσα, με πλαίσιο σε λιλά χρώμα.
- Ο ΠΑΠΟΥΤΣΩΜΕΝΟΣ ΓΑΤΟΣ …. : 5 σκίτσα, με πλαίσιο σε πράσινο χρώμα.
- Η ΣΤΑΧΤΟΠΟΥΤΑ ……..…… : 6 σκίτσα, με πλαίσιο σε κίτρινο χρώμα.
- ΠΙΝΟΚΙΟ …… : 6 σκίτσα, με πλαίσιο σε κόκκινο χρώμα.

Οι καρτέλες διαθέτουν ένα **ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΥΤΟΔΙΟΡΘΩΣΗΣ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΜΕΡΟΣ**: μια σχετιζόμενη αρίθμηση των σκίτσων κάθε παραμυθιού (από το 1 έως το 5 ή το 6), σύμφωνα με τη σειρά με την οποία γίνεται η αφήγηση.

ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ
Στην αρχή, ο μαθητής πριν προβεί στην τακτοποίηση των σκίτσων καλό είναι να ακούσει το παραμύθι. Έπειτα, ενόσω ακούει το παραμύθι, μπορεί να τακτοποιεί στη σειρά τα σκίτσα που αντιστοιχούν στο παραμύθι. Αφού τελειώσει το παραμύθι θα κοιτάξει την αρίθμηση στο πίσω μέρος του κάθε σκίτσου για να επαληθεύσει ότι τα έβαλε στη σειρά σωστά. Τέλος, θα πρέπει να είναι ικανός να διηγηθεί το παραμύθι και να τακτοποιήσει στη σειρά τα σκίτσα χωρίς να χρειάζεται να ακούσει το παραμύθι.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ
1. Τα παιδιά ακούν προσεκτικά το παραμύθι πριν προβούν στην τακτοποίηση των σκίτσων.
2. Αφήνετε τα σκίτσα ενός παραμυθιού επάνω στο τραπέζι και το παιδί ενόσω θα ακούει το παραμύθι θα επιλέγει το αντίστοιχο σκίτσο και θα το τοποθετεί στη σειρά. Όταν τελειώσει η αφήγηση θα γυρίσει από την άλλη πλευρά το κάθε σκίτσο για να επαληθεύσει εάν είναι ταχτοποιημένα σύμφωνα με την αρίθμησή τους από το 1 μέχρι το 5 (ή το 6).
3. Αφήνετε τα σκίτσα ενός παραμυθιού επάνω στο τραπέζι και το παιδί αφού ξέρει το παραμύθι, θα προβεί στην ταχτοποίηση των σκίτσων χωρίς να χρειάζεται να το ακούσει.
4. Τα σκίτσα είναι ταχτοποιημένα στη σειρά επάνω στο τραπέζι. Το παιδί θα αφηγηθεί το παραμύθι.
5. Αφήνετε τα σκίτσα ενός παραμυθιού επάνω στο τραπέζι και το παιδί πρέπει να τα ταχτοποιήσει και συγχρόνως να αφηγείται το παραμύθι

Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω από 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσυναρμολογούνται και τα οποία μπορεί να καταπιωθούν. Διατηρείστε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.

" ΤΑ ΤΡΙΑ ΓΟΥΡΟΥΝΑΚΙΑ "

Σε ένα πυκνό δάσος ζούσαν κάποτε τρία γουρουνάκια που ήταν αδέρφια. Ο λύκος συνεχώς μηχανευόταν τρόπους για να τα πιάσει.
Για να ξεφύγουν από τον λύκο, τα γουρουνάκια αποφάσισαν να κάνουν το καθένα το σπίτι του. Το μικρό έφτιαξε το σπίτι από άχυρα, για να τελειώσει γρήγορα και να πάει να παίξει. Το μεσαίο έφτιαξε ένα σπιτάκι από ξύλα. Έβλεπε ότι το μικρό του αδερφάκι είχε τελειώσει και έπαιζε, και για αυτό έκανε γρήγορα και πήγε να παίξει μαζί του.
Εντωμεταξύ, το μεγαλύτερο και πιο υπεύθυνο από τα τρία αδερφάκια, δούλεψε σκληρά για να φτιάξει ένα στέρεο σπίτι από τούβλα. – Θα δείτε όταν εμφανιστεί ο λύκος… πόσο θα αντέξουν τα σπίτια σας – μάλωσε τα αδέρφια του που διασκέδαζαν παίζοντας στο δάσος.
Ξαφνικά ο λύκος εμφανίστηκε και τα γουρουνάκια έτρεξαν να κρυφτούν στα σπίτια τους. Ο λύκος πρώτα επιτέθηκε στο σπίτι του πιο μικρού από τα γουρουνάκια. Φύσηξε και ξαναφύσηξε, και το σπιτάκι από άχυρα γκρεμίστηκε.
Ο λύκος κυνήγησε το μικρό γουρουνάκι, που έτρεξε να κρυφτεί στο σπίτι του μεσαίου αδερφού του. Όμως ο λύκος φύσηξε και ξαναφύσηξε, και το ξύλινο σπιτάκι γκρεμίστηκε κι αυτό.
Τα δύο γουρουνάκια βγήκαν τρέχοντας. Με τον λύκο ξωπίσω τους, κατάφεραν να φτάσουν, σχεδόν χωρίς ανάσα, στο σπίτι του μεγάλου τους αδερφού. Και τα τρία κλείστηκαν μέσα και κλείδωσαν καλά όλες τις πόρτες και τα παράθυρα.
Ο λύκος γύρισε πολλές φορές γύρω από το σπίτι, ψάχνοντας ένα τρόπο να μπει μέσα. Με μία μεγάλη σκάλα σκαρφάλωσε μέχρι τη στέγη και χώθηκε στην καμινάδα προσπαθώντας να γλιστρήσει μέσα στο σπίτι. Όμως το μεγαλύτερο γουρουνάκι, που ήταν πολύ έξυπνο, είχε βάλει στη φωτιά ένα καζάνι με νερό που έβραζε.
Ο κακός λύκος έπεσε πάνω στο καυτό νερό και ζεματίστηκε. Εξαφανίστηκε από εκεί φωνάζοντας από τον πόνο.
Λέγεται μάλιστα ότι από τότε, ο λύκος δεν ξαναπείραξε ποτέ τα τρία γουρουνάκια.

"Ο ΚΟΝΤΟΡΕΒΥΘΟΥΛΗΣ"

Ο Κοντορεβυθούλης ήταν ο μικρότερος από επτά αδέλφια. Η οικογένειά του ήταν πολύ, πολύ φτωχή. Οι γονείς τους κατάλαβαν ότι δεν μπορούσαν να θρέψουν τα παιδιά τους και δεν ήθελαν να τα δουν να πεθαίνουν από την πείνα. Πολύ στεναχωρημένοι αποφάσισαν να τα πάνε στο δάσος την επόμενη ημέρα και να τα εγκαταλείψουν στην τύχη τους. Όμως ο Κοντορεβυθούλης, που ήταν πολύ έξυπνος, κατάλαβε τις προθέσεις των γονιών του. Εκείνο το πρωινό, η μητέρα έδωσε σε κάθε ένα από τα αδέλφια από ένα κομμάτι ψωμί. Ο Κοντορεβυθούλης, αντί να το φάει, το χρησιμοποίησε για να σημαδέψει το δρόμο, ρίχνοντας ένα ψιχουλάκι ψωμί σε κάθε βήμα. Όταν τα αδέλφια βρέθηκαν μόνα και χαμένα στη μέση του δάσους, ο Κοντορεβυθούλης τους είπε να μην ανησυχούν γιατί εκείνος θα έβρισκε το δρόμο του γυρισμού στο σπίτι τους, ακολουθώντας τα ψίχουλα του ψωμιού. Όμως τελικά διαπίστωσαν ότι τα ψίχουλα τα είχαν φάει τα πουλάκια. Ψάχνοντας στην τύχη τον δρόμο για το σπίτι τους, βρήκαν ένα σπιτάκι και αποφάσισαν να χτυπήσουν την πόρτα για να ζητήσουν καταφύγιο για εκείνη τη νύχτα. Άνοιξε μία γυναίκα, που ήταν η γυναίκα ενός φοβερού γίγαντα που έτρωγε τα παιδιά. Άλλα όταν είδε τα επτά μικρά παιδάκια δεν μπόρεσε να τους αρνηθεί και τα άφησε να περάσουν εκεί τη νύχτα, όμως τα ειδοποίησε να κρυφτούν στο κελάρι όταν θα έφτανε ο άντρας της. Έφτασε ο γίγαντας ρωτώντας για το δείπνο του και γρήγορα μυρίστηκε το φρέσκο κρέας των παιδιών. Άρχισε να ψάχνει και ανακάλυψε τελικά κρυμμένα τα επτά αδέλφια. Ευτυχώς, η γυναίκα του τον έπεισε να περιμένει την επόμενη μέρα για να τα φάει, αφού εκείνο το βράδυ του είχε ετοιμάσει ένα κρέας νοστιμότατο. Ο Κοντορεβυθούλης και τα αδέλφια του βρήκαν την ευκαιρία να το σκάσουν από ένα παράθυρο που είχε αφήσει ανοικτό η γυναίκα. Όταν το επόμενο πρωινό ο γίγαντας ανακάλυψε ότι τα παιδιά το είχαν σκάσει, έβαλε τις μαγικές του μπότες που με κάθε βήμα έκανε επτά λεύγες και ξεκίνησε να τα βρει. Κουρασμένος από το ψάξιμο στο δάσος, ο γίγαντας ξάπλωσε να ξεκουραστεί και αποκοιμήθηκε πολύ κοντά στην κρυψώνα των παιδιών. Ο Κοντορεβυθούλης, που ήταν πολύ γενναίος, του έβγαλε τις μαγικές μπότες και τις φόρεσε. Αυτές αμέσως ήρθαν στα μέτρα του. Ο Κοντορεβυθούλης με τις νέες μπότες του διέσχισε με μεγάλη ταχύτητα το δάσος και βρήκε το σπίτι του. Έτσι μπόρεσε να φέρει και τα άλλα αδέλφια του πίσω και να τα σώσει από τον κακό γίγαντα. Χάρη στις μπότες που με κάθε βήμα έκανε επτά λεύγες και με τις οποίες μπορούσε να τρέχει σαν αστραπή, ο βασιλιάς τον έκανε επίσημο αγγελιοφόρο του.
Έτσι ο Κοντορεβυθούλης και η οικογένειά του δεν ξανάνιωσαν ποτέ ξανά πείνα.

Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω από 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσυναρμολογούνται και τα οποία μπορεί να καταπιωθούν. Διατηρείστε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.

"Η ΧΕΛΩΝΑ ΚΑΙ Ο ΛΑΓΟΣ"

Σε ένα όμορφο δάσος ζούσαν κάποτε ένας λαγός και μία χελώνα μαζί με πολλά άλλα ζώα. Ο λαγός ήταν γνωστός για την ευκινησία, την ταχύτητα και την περηφάνια του. Από την άλλη, την χελώνα όλοι την ήξεραν για το πόσο αργή είναι , για την υπομονή και την επιμονή της. Μία ημέρα, οργανώθηκε ένας αγώνας δρόμου, στον οποίο δήλωσαν συμμετοχή αυτά τα δύο ζώα, ο λαγός και η χελώνα.
- Χελώνα, σίγουρα θέλεις να πάρεις μέρος στον αγώνα; Το ξέρεις ότι θα σε νικήσω- είπε περιπαιχτικά ο περήφανος και υπερόπτης λαγός.
Άρχισε ο αγώνας και η χελώνα ξεκίνησε αργά, ενώ ο λαγός έφυγε μπροστά με δύο δρασκελιές. Ο λαγός κοίταξε πίσω και κάπου μακριά είδε την αργή χελώνα. Τότε σκέφτηκε ότι θα μπορούσε να σταματήσει να πιει λίγο νερό. Η υπομονετική χελώνα συνέχιζε να προχωρά βήμα-βήμα. Ο λαγός, αφού ήπιε νερό, κοίταξε και πάλι προς τα πίσω και είδε τη χελώνα, που αν και πήγαινε αργά, είχε προχωρήσει αρκετά και σχεδόν τον είχε φτάσει. Άρχισε και πάλι να τρέχει, μεγαλώνοντας αμέσως πολύ την απόσταση από την χελώνα. Γρήγορα αντιλήφθηκε ότι την είχε περάσει πάρα πολύ και ο υπερόπτης λαγός αποφάσισε να σταματήσει να ξεκουραστεί κάτω από ένα δέντρο. Εντωμεταξύ, η χελώνα προχωρούσε αργά, χωρίς να σταματήσει να πιει νερό ή να ξεκουραστεί. Ο λαγός αποκοιμήθηκε βαριά και όταν κάποια στιγμή ξύπνησε, όσο και να έτρεξε, τελικά η χελώνα είχε καταφέρει να φτάσει νωρίτερα στο τέρμα και είχε νικήσει στον αγώνα δρόμου.
Με αυτόν τον τρόπο η σταθερή και υπομονετική χελώνα νίκησε εκείνη την ημέρα τον γρήγορο και υπερόπτη λαγό.

"Ο ΠΑΠΟΥΤΣΩΜΕΝΟΣ ΓΑΤΟΣ"

Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας μυλωνάς που όταν πέθανε άφησε κληρονομιά το μύλο στο μεγαλύτερο γιο του, ένα γάιδαρο στο μεσαίο και στον πιο μικρό του άφησε το γάτο του. Όμως αυτός ο γάτος δεν ήταν σαν τους άλλους. Για να βοηθήσει το αφεντικό του του ζήτησε ένα σάκο, ένα ζευγάρι μπότες και πήγε να κυνηγήσει.
Έπιασε δύο πέρδικες, τις έβαλε στο σάκο και τις πήγε στο βασιλιά: - Μεγαλειότατε, ο αφέντης μου, ο μαρκήσιος του Καραμπά, σας προσφέρει αυτό το ταπεινό δώρο-.
Μια μέρα, ο βασιλιάς βγήκε να κάνει μία βόλτα με την κόρη του, και ο γάτος ζήτησε από τον αφέντη του να μπει να κάνει μπάνιο στο ποτάμι. Έκρυψε τα ρούχα του και όταν πέρναγε από κοντά η άμαξα του βασιλιά, άρχισε να φωνάζει: - Βοήθεια! Ο αφέντης μου, ο μαρκήσιος του Καραμπά, πνίγεται! – Ο γάτος διηγήθηκε ότι μερικοί ληστές είχαν κλέψει τα ρούχα του αφέντη του και τον είχαν ρίξει στο ποτάμι. Ο βασιλιάς διέταξε να τον ντύσουν με ρούχα που ταιριάζουν σε μαρκήσιο και η πριγκίπισσα, βλέποντάς τον τόσο όμορφο, τον ερωτεύτηκε αμέσως. Ο βασιλιάς προσφέρθηκε να πάει το νεαρό στο κάστρο του με την βασιλική άμαξα.
Ο γάτος πήγαινε μπροστά και έπειθε τους χωρικούς που έβρισκε να λένε στο βασιλιά ότι τα χωράφια που θέριζαν ανήκαν στον μαρκήσιο του Καραμπά. Και αυτό έκαναν όταν πέρασε η άμαξα του βασιλιά.
Ο γάτος έφτασε στο κάστρο του πραγματικού ιδιοκτήτη των χωραφιών, ο οποίος ήταν ένας μοχθηρός άνθρωπος που είχε τη δύναμη να μεταμορφώνεται σε οποιοδήποτε ζώο. Του ζήτησε να μεταμορφωθεί σε λιοντάρι, και ο άντρας μεταμορφώθηκε σε ένα άγριο λιοντάρι. – Αυτό είναι εύκολο – τον πείραξε ο γάτος, - σίγουρα όμως δεν μπορείς να μεταμορφωθείς σε ένα ζώο μικρό, όπως ένα ποντίκι-. Τότε ο άντρας μεταμορφώθηκε σε ποντίκι, και ο γάτος με ένα πήδημα το έφτασε και το έφαγε.
Εκείνη τη στιγμή έφτασε η άμαξα του βασιλιά. Ο γάτος τους υποδέχτηκε στο κάστρο του μαρκησίου του Καραμπά. Ο βασιλιάς εντυπωσιάστηκε από το κάστρο και σκέφτηκε ότι ο μαρκήσιος θα ήταν ένας καλός σύζυγος για την κόρη του.
Και έτσι έγινε, αφού χάρη στην εξυπνάδα του Παπουτσωμένου Γάτου, ο γιος του μυλωνά, έγινε μαρκήσιος του Καραμπά και παντρεύτηκε την κόρη του βασιλιά.

Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω από 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσυναρμολογούνται και τα οποία μπορεί να καταπιωθούν. Διατηρείστε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.

"Η ΣΤΑΧΤΟΠΟΥΤΑ"

Μια φορά και έναν καιρό, ζούσε ένα γλυκό και πανέμορφο ορφανό κορίτσι που το έλεγαν Σταχτοπούτα. Ζούσε με την μητριά της και τις δύο ετεροθαλείς αδελφές της, που την ζήλευαν για την ομορφιά της και την υποχρέωναν να δουλεύει όλη την ημέρα.
Κάποια ημέρα τις κάλεσαν να πάνε σε ένα χορό που διοργάνωνε ο πρίγκιπας στο παλάτι, όμως στη Σταχτοπούτα δεν της επέτρεψαν να πάει γιατί έπρεπε να σφουγγαρίσει το πάτωμα και να ετοιμάσει το δείπνο όταν θα επέστρεφαν.
Όταν έμεινε μόνη η Σταχτοπούτα άρχισε να κλαίει θρηνώντας για την κακή της τύχη.
Τότε εμφανίστηκε η καλή της νεράιδα και της είπε:

- Σταχτοπούτα, είσαι πολύ καλή και το αξίζεις να πας στο χορό.

Και με μία κίνηση του χεριού, η καλή νεράιδα μεταμόρφωσε τα κουρέλια που φορούσε σε ένα υπέροχο φόρεμα. Μεταμόρφωσε επίσης μία κολοκύθα σε άμαξα, τέσσερα ποντίκια σε άλογα και άλλες τόσες σαύρες σε αμαξάδες.
Όμως η νεράιδα της είπε:

- Ένα πράγμα θα πρέπει να θυμάσαι, δεν μπορείς να επιστρέψεις μετά τα μεσάνυχτα γιατί όλα τα μάγια θα διαλυθούν.

Και η Σταχτοπούτα ξεκίνησε αμέσως για το χορό.
Ολόκληρη τη βραδιά, ο πρίγκιπας είχε μάτια μόνο για εκείνη και χόρευαν μαζί όλο το βράδυ. Οι καλεσμένοι απορούσαν ποια ήταν αυτή η πανέμορφη νέα και ούτε καν οι ετεροθαλείς αδελφές της δεν μπορούσαν να την αναγνωρίσουν. Η Σταχτοπούτα ήταν τόσο ευτυχισμένη που δεν θυμόταν την προειδοποίηση της καλής της νεράιδας μέχρι που άκουσε το πρώτο χτύπημα της καμπάνας που σήμαινε τα μεσάνυχτα. Έφυγε από το παλάτι τόσο γρήγορα που έχασε ένα από τα κρυστάλλινα γοβάκια της.
Καθώς το μοναδικό στοιχείο που είχε από εκείνη ο πρίγκιπας ήταν το κρυστάλλινο γοβάκι, ανακοίνωσε ότι θα παντρευόταν την κοπέλα στην οποία ανήκε το γοβάκι.
Διέσχισε ολόκληρο το βασίλειο δοκιμάζοντας το γοβάκι σε όλες τις κοπέλες, όμως καμία δεν είχε τα υπέροχα πόδια της Σταχτοπούτας. Όταν έφτασε η σειρά της Σταχτοπούτας, προς έκπληξη όλων, το γοβάκι της ταίριαξε απόλυτα.
Τότε η νέα και ο πρίγκιπας υποσχέθηκαν να μην χωρίσουν ποτέ ξανά, παντρεύτηκαν και έζησαν πολύ ευτυχισμένοι.

"ΠΙΝΟΚΙΟ"

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε ένας συμπαθητικός και αξιολάτρευτος γεράκος που τον έλεγαν Τζεπέτο. Είχε μία μεγάλη επιδεξιότητα στο να κατασκευάζει κούκλες από ξύλο. Μία από αυτές τις κούκλες του βγήκε τόσο καλή που την κοίταξε και σκέφτηκε: - Θα λέγεται Πινόκιο! Πόσο θα ήθελα να ήταν ένα παιδάκι, θα ήταν σαν γιος μου για μένα! - ονειρευόταν ο καλός άνθρωπος, που δεν είχε παιδιά.
Εκείνη τη νύχτα, ενώ ο Τζεπέτο κοιμόταν, έφτασε μία καλή νεράιδα στο εργαστήρι του παππούλη. Εντυπωσιάστηκε από τον Πινόκιο και θέλησε να ανταμείψει τον καταπληκτικό καλλιτέχνη δίνοντας ζωή σε αυτήν την κούκλα. Τι χαρά πήρε ο Τζεπέτο την επόμενη μέρα! Όταν μπήκε στο εργαστήρι, ο Πινόκιο μπορούσε να κινείται, να περπατά, να γελά και να μιλά! Αν και εξακολουθούσε να είναι από ξύλο.
Ο Τζεπέτο ήθελε να γίνει ένα παιδί πολύ έξυπνο και τον έστειλε στο σχολείο. Εκεί ο Πινόκιο γνώρισε τον Πεπίτο, έναν καλοσυνάτο γρύλο που έγινε ο καλύτερός του φίλος.
Όμως ο Πινόκιο γρήγορα γνώρισε και άλλα δύο παιδιά πολύ κακά και άτακτα, και αντί να πηγαίνει στο σχολείο για να ακούει τις καλές συμβουλές του γρύλου, πήγαινε με αυτά για να διασκεδάσει και να κάνει αταξίες. Ο γρύλος Πεπίτο ήταν πολύ στενοχωρημένος με τον τρόπο που συμπεριφερόταν ο φιλαράκος του. Ο Πινόκιο έφυγε από το σπίτι αναζητώντας παριπέτειες και σταμάτησε να πηγαίνει στο σχολείο. Με τον καιρό του φύτρωσαν και κάτι μεγάλα αυτιά γαιδάρου γιατί δεν ήξερε να διαβάζει και να γράφει, και λες και αυτό ήταν λίγο, κάθε φορά που έλεγε ένα ψέμα η μύτη του μεγάλωνε και κοκκίνιζε!
Μία ημέρα ο γρύλος Πεπίτο έμαθε ότι ο Τζεπέτο είχε βγει να αναζητήσει τον γιο του Πινόκιο με μία μικρή βάρκα με πανί και τον είχε καταπιεί μία τεράστια φάλαινα. Ο γρύλος Πεπίτο πήγε να βρει τον Πινόκιο και μετά και οι δύο μαζί ανοίχτηκαν στη θάλασσα για να σώσουν τον φτωχό γεράκο.
Όταν ο Πινόκιο και ο γρύλος έφτασαν μπροστά στη φάλαινα, αυτή άνοιξε το τεράστιο στόμα της και τους κατάπιε ολόκληρους, όπως είχε κάνει και με τον Τζεπέτο. Επιτέλους, ο Τζεπέτο και ο Πινόκιο ήταν και πάλι μαζί! Τώρα όμως έπρεπε να σκεφτούν πως θα βγουν από την κοιλιά της φάλαινας. - Το βρήκα! - είπε ο γρύλος Πεπίτο - ας ανάψουμε μία φωτιά!-. Η φωτιά έκανε την τεράστια φάλαινα να φτερνιστεί και η βάρκα βγήκε πετώντας από το στόμα της με τα τρία μέλη του πληρώματος επάνω.
Ο Πινόκιο γύρισε στο σπίτι με τον Τζεπέτο, πήγαινε κάθε μέρα στο σχολείο και συμπεριφερόταν σαν ένα πολύ καλό παιδάκι.
Ο Τζεπέτο ήταν περήφανος για αυτόν και η καλή νεράιδα σε ανταμοιβή της καλοσύνης του τον μετέτρεψε τον Πινόκιο σε παιδάκι με σάρκα και οστά!

CD MP3 – Ref. 30760

akros EDUCATIVO

ESCUCHAR 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 ORDNEN

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 CONTOS

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 historias

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 Τρια Γουρουνακια	
38	2. Ο Κοντορεβυθουλης	
39	3. Η Χελωνα Και Ο Λαγος	
40	4. Ο Παπουτσωμενος Γατος	
41	5. Η Σταχτοπουτα	
42	6. Πινοκιο	

Σύστημα παιχνιδιού:
1. Συγκεντρώστε τις κάρτες ανάλογα με το χρώμα του πλαισίου.
2. Επιλέξτε στο CD μια πίστα/ιστορία και πάρετε τις κάρτες με το αντίστοιχο χρώμα πλαισίου όπως απεικονίζεται στον παραπάνω 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 μηνων διότι περιεχει τεμάχια που απσυνταμπολογούνται και τα οποία μπορούν να καταπιωθούν. Διατηρειστε 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'asfixia. No recomanat a menors de 36 mesos per contenir elements susceptibles de despreniment amb possibilitat de ser ingerits. Conserveu aquestes informacions i les dades del fabricant.

www.playcity.com

INTERDIDAK, S.L. Av. Pobla de Vallbona, 34. 46183 La Eliana (Valencia) ESPAÑA

CD MP3 – Ref. 30760

BELUISTEREN EN RANGSCHIKKEN VERHALEN

Track	Verhaal	Kleur kaarten
49	1. DE DRIE BIGGETJES	
50	2. KLEIN DUIMPJE	
51	3. DE SCHILDPAD EN DE HAAS	
52	4. DE GELAARSDE 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 onderdelen 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. MÄSTERKATTEN 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! Kvävningsrisk. Rekommenderas ej för barn under 36 månader då det finns delar som kan lossna och sväljas. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.

SŁUCHANIE 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 udławienia. Nie zalecane dla dzieci poniżej 3 lat, zawiera małe i luźne elementy, które mogą zostać połknięte. Zaleca się zachować niniejsze informacje i dane producenta.

HALLGASD MEG ÉS RAKD SORRENDBE A MESÉKET

Hangfelvétel	Mese	A kártyák színe
67	1. A HÁROM KISMALAC	
68	2. HÜVELYK MATYI	
69	3. A TEKNŐS ÉS A NYÚL	
70	4. CSIZMÁS KANDÚR	
71	5. HAMUPIPŐKE	
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 (36760_HU.pdf):
- Pedagógiai útmutató és használati utasítás
- A történetek szövege

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

POČÚVAŤ A STANOVIŤ POSTUP DEJA PRÍBEHU

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

Spôsob hrania:
1. Roztriďte karty podľa farby rámčekov.
2. Vyberte si z CD nahrávku/príbeh a vezmite si karty s rámčekom v zodpovedajúcej farbe tak, ako sa uvádza v hornej 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 dieťaťom prehltnuté. Uschovávajte tieto informácie a údaje o výrobcovi.

ASCULTAŢI ŞI ORDONAŢI POVEŞTILE

Coloană sonoră	Poveste	Culoare fişe
79	1. CEI TREI PURCELUŞI	
80	2. TOM DEGEŢEL	
81	3. IEPURELE ŞI BROASCA ŢESTOASĂ	
82	4. MOTANUL ÎNCĂLŢAT	
83	5. CENUŞĂREASA	
84	6. PINOCHIO	

Sistem de joc:
1. Grupaţi fişele în funcţie de culoarea cadrului.
2. Selectaţi o coloană sonoră/poveste de pe CD şi luaţi fişele cu cadrul de culoare corespunzătoare conform indicaţiilor din lista anterioară.
3. Ascultaţi povestea şi ordonaţi fişele.
4. Verificaţi dacă ordinea este corectă privind numerotarea fişelor de pe spatele acestora.

Înregistrarea MP3 CD-ului (30760_RO.pdf):
- Ghid pedagogic şi instrucţiuni de utilizare
- Textele poveştilor

AVERTISMENT! Risc de asfixiere. Nu este recomandat copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conţine elemente care se pot desprinde şi care pot fi înghiţite. Păstraţi aceste informaţii şi datele de la producător.

INTERDIDAK, S.L. Av. Pobla de Vallbona, 34. 46183 La Eliana (Valencia) ESPAÑA

akros EDUCATIVO