

Spielanleitung  
Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels  
Manuale \* 说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22325



belsduc

## Cumulo

Dieses Spiel weckt mit Hilfe von Wolkenformationen das Bewusstsein für geometrische Formen. Man benötigt vor allem *Geschick* sowie eine gute *Wahrnehmung*, um die unterschiedlichen Formen nachzubilden beziehungsweise wiederzufinden. Mit ein wenig *Phantasie* kann man die tollsten Dinge in den verschiedenen Formen erkennen, was wiederum die *Vorstellungskraft* und die *Erzählfreude* fördert.

<b>Inhalt:</b>	24 Holzkarten • 8 mit Sonne = leicht • 8 mit Regenbogen = mittel • 8 mit Gewitter = schwierig 24 Pappkärtchen • 8 Grüne mit Sonne = leicht • 8 Gelbe mit Regenbogen = mittel • 8 Orangene mit Gewitter = schwierig 1 Kartenhalter 1 Kette
<b>Alter:</b>	4+
<b>Mitspieler:</b>	3-6
<b>Spieldauer:</b>	je nach Spielvariante bzw. Schwierigkeitsgrad ca. 5-15 Minuten
<b>Autor:</b>	Kirsten Hiese

Es ist ein herrlicher Sommertag und der Himmel strahlend blau. Doch plötzlich ziehen Wolken auf. Es beginnt zu regnen und schließlich gewittert es heftig. Aber das Gewitter ist glücklicherweise nur von kurzer Dauer und als die Sonne wieder scheint, kommt ein wunderschöner Regenbogen zum Vorschein. Dieser lockt alle Kindern nach draußen. Sie beginnen sofort, in den davonziehenden Wolken lustige Figuren und Dinge zu suchen ...

### Kurzanleitung:

Die Pappkärtchen geben vor, welches Motiv mit Hilfe der Kette nachgelegt werden soll. Alle anderen Mitspieler suchen die entsprechende Motivkarte aus Holz und wer sie zuerst gefunden hat, darf sie an sich nehmen. Je nach gewählter Spielvariante gewinnt derjenige, der zuerst 3, 4 oder 5 Karten bzw. jeweils 1 x Sonne, 1 x Regenbogen & 1 x Gewitter gesammelt hat. Sollten vorher bereits alle Holzkarten aufgebraucht sein, gewinnt derjenige, der die meisten sammeln konnte.

### Spielvarianten:

Je nach Alter, Anzahl und Übungsfortschritt der Mitspieler können folgende Varianten, abhängig vom Schwierigkeitsgrad, gewählt werden:

1. Mit nur einer Kategorie spielen.
2. Mit zwei Kategorien spielen.
3. Mit drei (allen) Kategorien spielen.

Jede Kategorie besteht aus 8 Pappkärtchen und 8 Holzkarten. Die Zuordnung dieser beiden Kartengruppen wird durch jeweils identische Symbole erleichtert. Die Farbe der Pappkärtchen gibt dabei Aufschluss über den Schwierigkeitsgrad der in dieser Kategorie enthaltenen Formen. Welche Farben beziehungsweise Symbole welchem Schwierigkeitsgrad entsprechen, ist dem Inhalt zu entnehmen.

### Vorbereitung des Spiels:

Zuerst wird entschieden, welche Variante man spielen möchte. Davon abhängig werden entweder alle oder nur die mit dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad gekennzeichneten Holzkarten - mit dem Motiv nach oben - in der Tischmitte verteilt. Je nach gewählter Spielvari-

ante werden die Pappkärtchen gut gemischt und verdeckt aufgestapelt. Es ist wichtig, dass jeder Mitspieler den Stapel sowie sämtliche Holzkarten gut erreichen kann. Nun werden der Kartenhalter und die weiße Kette bereitgelegt und das Spiel kann beginnen.

### **Spielverlauf:**

Der erste Spieler zieht ein Pappkärtchen vom Stapel und steckt es so in den Kartenhalter, dass keiner der Mitspieler das darauf abgebildete Motiv sieht. Da die Pappkärtchen kein „Oben“ oder „Unten“ haben, ist es unwichtig, wie das Kärtchen in den Halter gesteckt wird. Derselbe Spieler legt danach mit der Kette die auf dem Pappkärtchen dargestellte Form nach. Alle anderen Mitspieler suchen nun die dazu passende Holzkarte. Wer zuerst den richtigen Tipp abgibt, darf die Holzkarte an sich nehmen. Zeigt einer der Mitspieler jedoch auf eine falsche Karte, darf er erst in der nächsten Runde wieder mitraten. Das Pappkärtchen wird nach dem richtigen Tipp zur Kontrolle in die Runde gezeigt, auf einen extra Ablagestapel gelegt und ist somit aus dem Spiel. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **Spielende:**

Es gibt 3 Möglichkeiten, die je nach Spielvariante, Spieleranzahl oder Alter der Mitspieler gewählt werden beziehungsweise auftreten können:

1. Wenn keine Holzkarten mehr in der Tischmitte liegen, hat der Spieler gewonnen, der die meisten Karten sammeln konnte. Für den Fall, dass nur eine Kategorie gespielt wurde und mehrere Mitspieler dieselbe Anzahl an Holzkarten haben, gibt es unter ihnen ein Stechen. Das bedeutet, alle Holzkarten und Pappkärtchen kommen zurück ins Spiel und die betroffenen Spieler ermitteln in gewohnter Spielweise den Sieger.
2. Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler je eine Holzkarte mit dem Symbol der Sonne, des Regenbogens und des Gewitters besitzt. Er gewinnt das Spiel. Dieses Spielende kommt jedoch nur in Frage, sofern mit allen Kategorien (mit allen Kärtchen) gespielt wird.
3. Sobald einer der Mitspieler die vorgegebene Anzahl an Karten gesammelt hat, ist er Sieger. Wenn nur eine Kategorie verwendet wird, sind dies 3 Karten. Bei zwei Kategorien müssen 4 Karten gewonnen werden. Und wenn alle Kategorien zum Einsatz kommen, benötigt man 5 Karten zum Sieg.

### **Vorschläge:**

Um das Spiel etwas schwieriger zu gestalten, nehmen die Spieler nicht die Holzkarte an sich, sondern das entsprechende Pappkärtchen. Damit bleiben alle Holzkarten auf dem Tisch und die richtige findet sich nicht so leicht.

Die Kette kann man auch mit nach draußen nehmen, um dort reale Wolkenformationen nachzubilden. Gleichzeitig erzählt jeder, welches Motiv er in den Wolkenformen erkennt. Hierbei sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Die einfachen Motive der grünen Pappkärtchen lassen sich auch sehr gut mit dem Finger auf den Rücken eines Mitspielers malen. Dieser versucht, das entsprechende Motiv zu erraten.

### **Förderung:**

Formwahrnehmung  
Geschicklichkeit / Feinmotorik / Auge-Hand-Koordination  
Kommunikation / Sprachentwicklung  
Vorstellungskraft / Phantasie  
Vorbereitung auf das Schreiben lernen

## Cumulo

This game increases awareness of geometrical shapes using cloud formations. You need dexterity and good perception to be able to reproduce the different shapes or find them again. With a bit of imagination you can recognise amazing things in the different shapes, which in turn stimulate the power of imagination and pleasure in telling stories.

<b>Content:</b>	24 wooden cards <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 with a sun = easy</li> <li>• 8 with a rainbow = average</li> <li>• 8 with a storm = difficult</li> </ul> 24 cardboard cards <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 green with a sun = easy</li> <li>• 8 yellow with a rainbow = average</li> <li>• 8 orange with a storm = difficult</li> </ul> 1 cardholder 1 chain
<b>Age:</b>	4+
<b>Players:</b>	3-6
<b>Length of game:</b>	Depending on the version and degree of difficulty ca. 5 - 15 minutes
<b>Author:</b>	Kirsten Hiese

It's a wonderful summer's day and the sky is bright blue. Suddenly clouds gather. It starts to rain and finally there is a heavy storm. Luckily though the storm is only short and when the sun shines again, a beautiful rainbow appears. This entices the children outside. They immediately start to look for funny shapes and things in the clouds moving away.

### Brief instructions:

The cardboard cards determine which motif is to be reproduced using the chain. All the other players look for the matching motif on a wooden card and whoever finds it first, keeps it. Depending on the game version chosen the person who is the first to have collected 3, 4 or 5 cards or 1 each of the sun, rainbow and storm, is the winner. If all the wooden cards have already been used up the person who has collected the most wins.

### Different versions of the game:

The following versions can be chosen depending on the age, number and progress of players and the level of difficulty:

1. Play with only one category.
2. Play with two categories.
3. Play with all three categories.

Each category consists of 8 cardboard cards and wooden cards. The classification of both these card groups is made easier by identical symbols. The colour of the cardboard cards also gives information about the level of difficulty of the shapes included in this category. Which colour or which symbol corresponds to which level of difficulty can be found in the contents.

### Preparing for the game:

First of all you need to decide which version you would like to play. Depending on this either all the wooden cards or only those labelled as the right level of difficulty are spread over the middle of the table with the motif facing upwards. Depending on the version of the game

chosen, the cardboard cards are shuffled well and placed in a pile face down. It is important that every player can easily reach the pile of cards and all the wooden cards. The cardholder and white chain are also laid out and the game can start.

### **Playing the game:**

The first player takes a cardboard card from the pile and places it in the cardholder so that none of the other players can see the motif on it. As the cardboard card does not have a top or bottom it is not important how the card is placed in the holder. The same player then reproduces the shape shown on the cardboard card using the chain. All other players now look for the matching wooden card. The first one to point to the correct wooden card may keep it. If a player points to the wrong card however, they have to miss a go. The cardboard card is then shown to the group to be checked, placed on an extra pile and is now no longer part of the game. It is now the next player's turn.

### **End of the game:**

There are 3 options that may be chosen or may occur depending on the version of the game, number and age of players:

1. If there are no more wooden cards in the middle of the table, the person who has collected the most cards wins. If you were playing with only one category and several players have the same number of wooden cards, there is a playoff between them. This means that all wooden cards and cardboard cards are back in the game and the players decide the winner in the usual way of playing.
2. The game ends as soon as one player has one wooden card with a sun, rainbow and storm symbol. They win the game. The game can only end in this way if all categories (all cards) are being played with.
3. As soon as one of the players has collected the specified number of cards, they are the winner. If only one category is being used, this is 3 cards. With two categories, 4 cards have to be won and if all categories are being used, 5 cards are needed to win.

### **Suggestions:**

To make the game more difficult, the players don't actually put the wooden card aside but just the matching cardboard card. This means all the wooden cards remain on the table and the right one is not as easy to find.

The chain can also be taken outside to reproduce real cloud shapes. At the same time each person narrates which motif they can see in the cloud shapes. There are no limits to the imagination with this.

The simple motifs on the green cardboard cards can also be easily drawn on a player's back using your finger. They then have to guess the matching motif.

### **Stimulation:**

Learning shapes

Dexterity / fine motor skills / eye-hand coordination

Communication / speech development

Imagination / fantasy

Preparation for learning to write

## Cumulo

Sur la base des nuages, ce jeu développe la connaissance des formes géométriques. Pour reproduire ou trouver les différentes formes, ce jeu demande surtout de l'habileté et une bonne perception. Avec un peu d'imagination, on peut reconnaître des choses extraordinaires dans les différentes formes, ce qui en revanche développe l'imagination et le plaisir de conter.

<b>Contenu :</b>	24 cartes en bois
	• 8 avec un soleil = facile
	• 8 avec un arc-en-ciel = moyennement difficile
	• 8 avec un orage = difficile
	24 cartes en carton
	• 8 cartes vertes avec un soleil = facile
	• 8 cartes jaunes avec un arc-en-ciel = moyennement difficile
	• 8 cartes orange avec un orage = difficile
	1 support de carte
	1 chaîne
<b>Âge :</b>	4+
<b>Joueurs :</b>	3-6
<b>Durée du jeu :</b>	selon la variante de jeu ou le degré de difficulté, entre 5 et 15 minutes
<b>Auteur :</b>	Kirsten Hiese

En ce magnifique jour d'été, le ciel est d'azur. Mais soudain, des nuages apparaissent. Il commence à pleuvoir puis il y a un gros orage. Mais heureusement, l'orage ne dure pas et lorsque le soleil refait son apparition, un arc-en-ciel magnifique se dessine. Tous les enfants sortent pour l'admirer. Ils commencent immédiatement à chercher des formes et des choses amusantes dans les nuages qui passent...

### Brèves instructions :

Les petites cartes en carton indiquent le motif à reproduire avec la chaîne. Tous les autres joueurs cherchent la carte en bois correspondante et le premier qui l'a trouvée peut la garder. Selon la variante de jeu choisie, le gagnant est le premier qui a rassemblé 3, 4 ou 5 cartes ou respectivement 1 x soleil, 1 x arc-en-ciel et 1 x orage. S'il ne reste plus aucune carte en bois, le gagnant est celui qui a rassemblé le plus grand nombre de cartes.

### Variantes de jeu :

Selon l'âge, le nombre et l'entraînement des joueurs, les variantes suivantes peuvent être choisies, en fonction du degré de difficulté :

1. Jouer avec une seule catégorie de cartes.
2. Jouer avec deux catégories de cartes.
3. Jouer avec trois (toutes les) catégories de cartes.

Chaque catégorie est composée de 8 cartes en carton et 8 cartes en bois. L'affectation de ces deux groupes de cartes est facilitée par les symboles identiques dans les deux groupes. La couleur des cartes en carton renseigne sur le degré de difficulté des formes représentées par cette catégorie. Pour reconnaître le degré de difficulté auquel une couleur ou un symbole correspond, veuillez observer le contenu.

### Préparation du jeu :

Tout d'abord, on opte pour une variante de jeu. Selon la variante choisie, répartir au centre de la table toutes les cartes en bois ou uniquement celles indiquant le degré de difficulté

correspondant, en tournant leur face vers le haut. En fonction de la variante choisie, mélanger les cartes en carton et les empiler avec leur face cachée. Il est important que chaque joueur ait facilement accès à la pile et à toutes les cartes en bois. Mettre le support de carte et la chaîne blanche à portée de main. Le jeu peut commencer.

#### **Déroulement du jeu :**

Le premier joueur prend une carte en carton dans la pile et la place dans le support de carte, de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir son illustration. Étant donné que les cartes en carton n'ont pas de sens (bas / haut), elles peuvent être placées dans n'importe quel sens dans le support de carte. Avec la chaîne, le même joueur reproduit la forme représentée sur la carte en carton. Tous les autres joueurs cherchent la carte en bois correspondante. Le premier qui a trouvé la bonne carte en bois garde cette dernière. Mais si un joueur ne montre pas la bonne carte, il ne pourra essayer de trouver la bonne carte qu'au tour suivant. Lorsqu'il a trouvé la bonne carte, le joueur la montre à tout le monde pour un contrôle, puis il la pose sur une pile à part, pour l'éliminer du jeu. Le tour passe au joueur suivant.

#### **Fin du jeu :**

Selon la variante de jeu, le nombre de joueurs ou l'âge des joueurs, il existe 3 façons, au choix, de terminer le jeu :

1. S'il n'y a plus de carte en bois au centre de la table, le joueur qui a rassemblé le plus grand nombre de cartes a gagné. Si l'on n'a joué qu'avec une catégorie de cartes et plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes en bois, les joueurs remettent toutes les cartes en bois et en carton dans le jeu et les joueurs concernés désignent le vainqueur en jouant normalement.
2. Le jeu est terminé dès qu'un joueur possède respectivement une carte en bois avec un soleil, un arc-en-ciel et un orage. Il gagne le jeu. Cette façon de terminer le jeu n'est applicable que si l'on a joué avec toutes les catégories (toutes les cartes).
3. Le gagnant est le premier qui a rassemblé le nombre de cartes prescrit. Si l'on joue avec une seule catégorie de cartes, ce sont 3 cartes. Si l'on joue avec deux catégories de cartes, il faut gagner 4 cartes. Et si l'on utilise toutes les catégories de cartes, il faut 5 cartes pour gagner.

#### **Suggestions :**

Le jeu est un peu plus compliqué si les joueurs prennent la carte en carton, au lieu de la carte en bois. De cette manière, toutes les cartes en bois restent sur la table et il n'est pas facile de trouver la bonne carte.

La chaîne peut également s'utiliser dehors pour y reproduire des nuages réels. Dans le même temps, chacun raconte ce qu'il voit dans les nuages. L'imagination ne connaît pas de limites.

On peut également reproduire les motifs simples des cartes vertes en carton sur le dos d'un joueur, avec le doigt. Celui-ci essaye de deviner le motif.

#### **Développe :**

Perception des formes

Adresse / motricité fine / coordination entre la vue et les gestes

Communication / Développement du langage

Imagination / fantaisie

Préparation à l'apprentissage de l'écriture

## Cumulo

Este juego estimula el reconocimiento de las formas geométricas con ayuda las formaciones de nubes dibujadas en las fichas. Lo que se necesita, ante todo, es habilidad y una buena percepción para reproducir y encontrar las diferentes formas. Con un poco de fantasía, se pueden ver las cosas más alucinantes en las diferentes formas, lo que desarrolla la imaginación y la destreza narrativa.

<b>Contenido:</b>	24 fichas de madera <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 con sol = fácil</li> <li>• 8 con arco iris = medio</li> <li>• 8 con tormenta = difícil</li> </ul> 24 fichas de cartón <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 verdes con sol = fácil</li> <li>• 8 amarillas con arco iris = medio</li> <li>• 8 anaranjadas con tormenta = difícil</li> </ul> 1 soporte para las fichas 1 cadena
<b>Edad:</b>	4+
<b>Jugadores:</b>	3-6
<b>Duración:</b>	Aprox. 5 a 15 minutos, según variante o grado de dificultad.
<b>Autora:</b>	Kirsten Hiese

Es un fantástico día de verano y el azul del cielo brilla como nunca. Pero, de repente, el cielo se nubla. Empieza a llover y, al final, estalla una tormenta con rayos y truenos. Afortunadamente, el temporal sólo es de corta duración, y cuando vuelve a salir el sol, aparece un maravilloso arco iris. Para contemplarlo, todos los niños salen de sus casas y, en seguida, empiezan a buscar figuras y formas divertidas en las nubes, que poco a poco van desapareciendo...

### Instrucciones breves:

Las fichas de cartón indican los dibujos que deben reproducirse con ayuda de la cadena. Los demás jugadores se ponen a buscar la ficha de madera correspondiente, y el primero en encontrarla se la puede quedar. Según la variante de juego escogida, gana el que primero consiga reunir 3, 4 ó 5 fichas, o bien, 1 sol, 1 arco iris y 1 tormenta. Una vez agotadas las fichas de madera, gana el jugador que haya podido reunir el mayor número de ellas.

### Variantes de juego:

Según la edad, el número de jugadores o el nivel de aprendizaje de los mismos, se puede escoger entre las siguientes variantes con sus diferentes grados de dificultad:

1. Jugar con una sola categoría.
2. Jugar con dos categorías.
3. Jugar con tres (todas) categorías.

Cada categoría se compone de 8 fichas de cartón y 8 fichas de madera. Para facilitar la identificación entre estos dos grupos de fichas, éstas llevan los mismos símbolos. El color de las fichas de cartón indica el grado de dificultad de las formas incluidas en la respectiva categoría. Para saber qué colores y símbolos pertenecen a los diferentes grados de dificultad, véase el apartado "Contenido" de estas instrucciones de juego.

### Preparación del juego:

Primero hay que decidir la variante que se desea jugar. En función de ésta, se reparten las fichas de madera (o todas o sólo las del grado de dificultad escogido) en el centro de la mesa, colocándolas con el dibujo señalando hacia arriba. Las fichas de cartón correspondientes a la variante escogida se mezclan bien y se dejan en una pila boca abajo. Es importante que cada



jugador pueda acceder fácilmente a esta pila y a todas las fichas de madera. Por último, se dejan preparados el soporte y la cadena blanca, y ya puede comenzar el juego.

### **Cómo se juega:**

El jugador que empieza coge una ficha de cartón de la pila y la inserta en el soporte, procurando que los demás no puedan ver el dibujo que hay en la ficha. No importa la posición en que se inserten las fichas, ya que éstas no tienen un "arriba" ni un "abajo". Entonces, el mismo jugador reproduce con la cadena la forma ilustrada en la ficha de cartón. Los demás jugadores deben buscar ahora la ficha de madera correspondiente. El jugador que primero la señale, se la puede quedar. Si se equivoca al señalar la ficha, pierde este turno y tiene que esperar hasta el próximo para poder continuar jugando. Una vez encontrada la ficha de madera correcta, se muestra a todos los jugadores la ficha de cartón, para que puedan verificarla, y se deposita en una pila aparte quedando así fuera del juego. Ahora, el turno pasa al siguiente jugador.

### **Fin de la partida:**

Hay 3 posibilidades de terminar la partida, que dependen de la variante escogida, del número de jugadores o de la edad de los mismos:

1. Una vez acabadas todas las fichas de madera, gana el jugador que haya podido reunir el máximo número de fichas. En el caso de haberse jugado con una sola categoría de fichas y haber conseguido varios jugadores el mismo número de fichas, debe jugarse un desempate. Esto significa que todas las fichas de cartón y de madera vuelven a introducirse en el juego y los jugadores afectados juegan de la forma habitual, hasta obtener un ganador.
2. El juego termina en el momento en que uno de los jugadores consiga reunir una ficha de madera de cada símbolo, o sea, sol, arco iris y tormenta. Este jugador gana la partida. No obstante, esta variante sólo es posible si se juega con todas las categorías (con todas las fichas).
3. Una vez uno de los jugadores consiga reunir el número de fichas establecido, gana la partida. Si se juega con una sola categoría, deben obtenerse 3 fichas; con dos categorías, deben reunirse 4 fichas, y con todas las categorías, se necesitan 5 fichas para ganar.

### **Sugerencias:**

Para aumentar un poco el grado de dificultad del juego, los jugadores no se quedan con las fichas de madera, sino con las de cartón. De esta manera, todas las fichas de madera permanecen en la mesa, lo que dificulta la localización de las figuras buscadas.

La cadena también puede llevarse afuera al aire libre, para reproducir las formaciones de nubes reales que aparecen en el cielo. Al mismo tiempo, los niños pueden dar rienda suelta a su imaginación al explicar las figuras que identifican en las nubes.

Las formas sencillas de las fichas de cartón de color verde también pueden dibujarse perfectamente con el dedo sobre la espalda de otro jugador que, a su vez, debe intentar adivinar la figura correspondiente.

### **Desarrolla:**

La percepción de las formas.

La habilidad manual / motricidad fina / coordinación ojo-mano.

La comunicación / el desarrollo del habla.

La imaginación / fantasía.

La preparación para aprender a escribir.

## Cumulo

Dit spel wekt met de hulp van wolkenformaties het bewustzijn voor geometrische vormen. Men moet vooral handig zijn en heeft ook een goede waarneming nodig om de verschillende vormen na te bouwen resp. terug te vinden. Met een beetje verbeelding kann men de grappigste dingen herkennen in de verschillende vormen, wat op zijn beurt de voorstellingskracht en de vertelvreugde bevordert.

<b>Inhoud:</b>	24 houten kaartjes
	• 8 met zon = gemakkelijk
	• 8 met regenboog = middelmatig
	• 8 met onweer = moeilijk
	24 kartonnen kaartjes
	• 8 groene met zon = gemakkelijk
	• 8 gele met regenboog = middelmatig
	• 8 oranje met onweer = moeilijk
	1 kaartenhouder
	1 ketting
<b>Leeftijd:</b>	4+
<b>Aantal spelers:</b>	3-6
<b>Speelduur:</b>	naargelang van de spelvariatie resp. moeilijkheidsgraad ca. 5-15 minuten
<b>Auteur:</b>	Kirsten Hiese

Het is een heerlijke zomerdag en de lucht is stralend blauw. Maar plots dagen er wolken op. Het begint te regenen en tenslotte breekt een heftig onweer los. Maar gelukkig is het onweer slechts van korte duur en als de zon weer schijnt komt een wondermooie regenboog tevoorschijn. Deze lokt alle kinderen naar buiten. Ze beginnen onmiddellijk in de voorbij trekkende wolken grappige figuren en dingen te zoeken ...

### Korte gebruiksaanwijzing:

De kartonnen kaartjes geven aan, welk motief er met de hulp van de ketting gelegd moet worden. Alle andere spelers zoeken de overeenkomstige motiefkaart in hout en wie deze het eerst gevonden heeft mag het kaartje nemen. Naargelang van de verkozen spelvariatie wint degene die het eerst 3, 4 of 5 kaarten resp. telkens 1 x zon, 1 x regenboog & 1 x onweer verzameld heeft. Indien alle houten kaartjes ervóór reeds opgebruikt zouden zijn, dan wint degene die de meeste kaartjes kon verzamelen.

### Spelvarianties:

Naargelang van de leeftijd, het aantal en het oefeningsniveau van de spelers kunnen de volgende variaties, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, verkozen worden:

1. Met slechts één categorie spelen.
2. Met twee categorieën spelen.
3. Met drie (alle) categorieën spelen.

Iedere categorie bestaat uit 8 kartonnen kaartjes en 8 houten kaartjes. De rangschikking van deze twee kaartgroepen wordt vereenvoudigd door telkens identieke symbolen. De kleur van de kartonnen kaartjes verleent daarbij informatie over de moeilijkheidsgraad van de vormen in deze categorie. Welke kleuren resp. symbolen overeenstemmen met welke moeilijkheidsgraad is te vinden in de inhoud.

### Vorbereitung van het spel:

Eerst wordt beslist welke variatie men wil spelen. Daarvan afhankelijk worden ofwel alle ofwel enkel de met de overeenkomstige moeilijkheidsgraad gekenmerkte houten kaartjes over het midden van de tafel verdeeld - met het motief naar boven. Naargelang van de spelvaria-

tie worden de kartonnen kaartjes goed gemengd en afgedekt opgestapeld. Het is belangrijk dat iedere speler de stapel en ook alle houten kaartjes goed kan bereiken. Nu worden de kaartenhouder en de witte ketting klaargelegd en het spel kan beginnen.

### Spelverloop:

De eerste speler neemt een kartonnen kaartje van de stapel en steekt het zo in de kaartenhouder, dat geen enkele andere speler het erop afgebeelde motief kan zien. Vermits de kartonnen kaartjes geen „boven“ of „onder“ hebben, is het niet belangrijk hoe het kaartje in de houder gestoken wordt. Dezelfde speler legt daarna met de ketting de op het kartonnen kaartje weergegeven vorm. Alle andere spelers zoeken nu het daarbij passende houten kaartje. Wie als eerste de juiste tip geeft, mag het houten kaartje nemen. Wanneer één van de spelers echter een verkeerde kaart aanwijst, mag hij pas weer in de volgende ronde meeraan. Het kartonnen kaartje wordt na de juiste tip ter controle aan iedereen getoond, op een aparte stapel gelegd en is daardoor buiten spel. Nu is de volgende speler aan de beurt.

### Einde van het spel:

Er zijn 3 mogelijkheden die, naargelang van de spelvariatie, het aantal spelers of de leeftijd van de spelers kunnen verkozen worden resp. die kunnen optreden:

1. Wanneer er geen houten kaartjes meer in het midden van de tafel liggen, heeft de speler gewonnen die het grootste aantal kaarten kon verzamelen. Voor het geval dat er slechts één categorie gespeeld werd en meerdere spelers hetzelfde aantal houten kaartjes hebben, wordt er onder hen nog eens gespeeld. Dat betekent dat alle houten en kartonnen kaartjes terug in het spel komen en de betrokken spelers bepalen zoals gewoonlijk de winnaar.
2. Het spel is uit van zodra een speler telkens een houten kaartje bezit met het symbool van de zon, de regenboog en het onweer. Hij is dan de winnaar van het spel. Dit einde van het spel komt natuurlijk alleen maar tot stand voor zover met alle categorieën (met alle kaartjes) werd gespeeld.
3. Van zodra één van de andere spelers het voorgegeven aantal kaartjes verzameld heeft is hij de winnaar. Wanneer slechts één categorie gebruikt werd zijn dit 3 kaarten. Bij twee categorieën moeten 4 kaarten gewonnen worden. En wanneer alle categorieën ingezet worden heeft men 5 kaarten nodig om te winnen.

### Voorstellen:

Om het spel een beetje moeilijker te maken nemen de spelers niet het houten kaartje maar wel het overeenstemmende kartonnen kaartje. Daarmee blijven alle houten kaartjes op tafel liggen en is het niet zo eenvoudig om de juiste kaart te vinden.

De ketting kan men ook mee naar de buitenkant nemen, om daar realistische wolkenformaties na te bouwen. Tegelijkertijd vertelt iedereen welk motief hij herkent in de wolkenvormen. Hierbij worden er geen grenzen gezet aan de verbeeldingskracht.

De eenvoudige motieven op de groene kartonnen kaartjes kunnen ook zeer goed met de vingers op de rug van een andere speler getekend worden. Deze probeert dan het passend motief te raden.

### Bevordering:

vormwaarneming  
handigheid / fijne motoriek / oog-hand-coördinatie  
communicatie / taalontwikkeling  
verbeeldingskracht / fantasie  
voorbereiding op het leren schrijven



## Cumulo

Con l'aiuto delle forme delle nuvole, questo gioco desta la consapevolezza delle forme geometriche. Serve soprattutto abilità, ma anche una buona percezione per ricostruire o ritrovare le diverse forme. Con un po' di fantasia si possono riconoscere cose fantastiche dalle forme più diverse, il che aiuta lo sviluppo dell'immaginazione e della gioia del racconto.

<b>Contenuto:</b>	24 carte di legno
	• 8 con il sole = semplice
	• 8 con l'arcobaleno = medio
	• 8 con il temporale = difficile
	24 cartoncini
	• 8 verdi con il sole = leicht
	• 8 verdi con l'arcobaleno = medio
	• 8 arancio con il temporale = difficile
	1 porta-carte
	1 catenella
<b>Età:</b>	4+
<b>Giocatori:</b>	3-6
<b>Durata del gioco:</b>	a seconda delle varianti di gioco ovvero del grado di difficoltà circa 5-15 minuti
<b>Autore:</b>	Kirsten Hiese

È un magnifico giorno d'estate e il cielo risplende di blu. Ma improvvisamente arrivano le nuvole. Inizia a piovere e alla fine ecco un forte temporale. Ma per fortuna dura poco, e quando torna a splendere il sole in cielo appare un meraviglioso arcobaleno. Che fa uscire fuori tutti i bambini. Questi iniziano subito a cercare nelle nuvole rimaste figure e cose divertenti...

### Istruzioni in breve:

I cartoncini indicano il disegno che deve essere creato con l'aiuto della catenella. Tutti gli altri giocatori cercano la carta in legno con il disegno corrispondente, e chi la trova per primo può prenderla. A seconda della variante prescelta, vince il gioco chi mette insieme per primo 3, 4 o 5 carte, oppure 1 sole, 1 arcobaleno e 1 temporale. Se le carte di legno finiscono prima che qualcuno ci sia riuscito, vince il giocatore che ne ha raccolte di più.

### Varianti:

A seconda dell'età, del numero e del livello di esercizio dei giocatori si può scegliere tra le seguenti varianti, di diversi gradi di difficoltà:

1. Giocare con una sola categoria.
2. Giocare con due categorie.
3. Giocare con tre categorie (tutte).

Ogni categoria è formata da 8 cartoncini e 8 carte di legno. La definizione dei due gruppi è facilitata da simboli identici a due a due. Il colore dei cartoncini indica poi il grado di difficoltà delle forme contenute in quella categoria. Nel contenuto è riportato quali colori e forme corrispondono a quali gradi di difficoltà.

### Preparazione del gioco:

Prima di tutto si decide con quale variante giocare. A seconda della variante scelta si prendono tutte le carte di legno oppure soltanto quelle contrassegnate dal grado di difficoltà scelto, e si dispongono al centro del tavolo con il disegno rivolto in alto. A seconda della variante di gioco scelta, si mescolano bene i cartoncini e messi uno sopra l'altro, coperti. È importante

che ogni giocatore possa raggiungere facilmente sia la pila che tutte le carte di legno. Ora si preparano i porta-carte e la catenella bianca, e il gioco può iniziare.

### **Svolgimento del gioco:**

Il primo giocatore prende un cartoncino dalla pila e lo mette sul porta-carte in modo che nessun altro giocatore possa vedere il disegno che riporta. Poiché i cartoncini non hanno un „alto“ e un „basso“, non è importante come si posizionano sul porta-carte. Lo stesso giocatore, quindi, riproduce con la catenella il disegno rappresentato sul cartoncino. Tutti gli altri giocatori cercano ora la carta di legno corrispondente. Chi suggerisce per primo il disegno giusto, può prendere la carta di legno. Se però un giocatore indica la carta sbagliata, può suggerire di nuovo solo nella manche seguente. Dopo il suggerimento giusto, il cartoncino viene mostrato a tutti per il controllo e posizionato in un'altra pila, e si procede quindi con il gioco. Ora è il turno del secondo giocatore.

### **Fine del gioco:**

Ci sono 3 possibilità tra le quali si può scegliere a seconda dell'età, del numero e del livello di esercizio dei giocatori:

1. Se non ci sono più carte di legno sul tavolo, vince il giocatore che ha messo insieme più carte. Nel caso in cui si sia giocato con soltanto una categoria e più giocatori abbiano raccolto lo stesso numero di carte di legno, si andrà ad uno spareggio tra questi. Ciò significa che tutte le carte di legno e i cartoncini vengono rimessi in gioco e si decreterà un vincitore tra i giocatori interessati giocando come di norma.
2. Il gioco termina quando un giocatore mette insieme una carta con il simbolo del sole, una con il simbolo dell'arcobaleno e una con il simbolo del temporale. Questo giocatore vince il gioco. Questa fine del gioco si può però avere solo se si gioca con tutte le categorie (con tutte le carte).
3. Quando uno dei giocatori ha raccolto il numero previsto di carte, questo giocatore vince. Se si utilizza soltanto una categoria, si vince con 3 carte. Con due categorie si devono vincere 4 carte. E se si utilizzano tutte le categorie, allora per vincere servono 5 carte.

### **Proposte:**

Per rendere il gioco un po' più difficile, quando i giocatori indovinano un disegno, questi non prendono la carta di legno, ma il relativo cartoncino. In questo modo, tutte le carte di legno rimangono in tavola, e non è così semplice trovare quella giusta.

Con la catenella si può anche giocare all'aperto, riproducendo le forme delle nuvole vere. E contemporaneamente ognuno racconta quale disegno riconosce nelle nuvole. Non ci sono limiti alla fantasia.

I semplici disegni dei cartoncini verdi possono benissimo essere disegnati anche con le dita sulla schiena di un altro giocatore. Questo cercherà di indovinare il disegno.

### **Questo gioco aiuta a sviluppare:**

consapevolezza delle forme  
 abilità / motoria fine / coordinazione occhio-mano  
 comunicazione / sviluppo del linguaggio  
 immaginazione / fantasia  
 preparazione all'apprendimento della scrittura

## 积云图

这款游戏运用云朵排列出不同形状的几何图形，可增进游戏者对图形的认知。若要模拟这些不同的几何图形或者再次找到它们，需要游戏者思考和良好的认知能力。幼儿通过丰富的想象力，可以从这些不同的几何图形联想到不同的事物。这款游戏能够激发想象力，在讲故事中体会到快乐。

<b>游戏配件:</b>	24张彩色木卡片 •8张印有太阳（游戏程度简单） •8张印有彩虹（游戏程度中等） •8张印有暴风雨（游戏程度难） 24张彩色纸卡 •8张印有太阳的绿色纸卡（游戏程度简单） •8张印有彩虹的黄色纸卡（游戏程度中等） •8张印有暴风雨的橙色纸卡（游戏程度难） 1个底座 1根塑料链子
<b>适合年龄:</b>	4岁以上
<b>游戏人数:</b>	3-6人
<b>游戏时间:</b>	根据游戏规则的不同和难易程度决定，大致5-15分钟
<b>游戏作者:</b>	科斯登·汉斯

在一个美妙的夏天里的一天，刚刚还晴朗的天空，突然乌云密布，顷刻间下起雨来，接下来是狂风暴雨。没下多大一会儿，天又开始放晴，彩虹出现了。这吸引了很多小朋友从家里跑出来，好奇地观察着天上飘着的各种有趣的云朵。

### 游戏简介:

在游戏中，模拟者(幼儿A)根据纸卡上的几何图形决定要模拟哪个图形。然后由除了模拟者之外的游戏者再找出同纸卡显示图形一样的木卡片，谁第一个找到，谁就能获得这张木卡片。根据游戏规则的不同，谁第一个获得3张或4张或5张木卡片，或印有太阳、彩虹、暴风雨的木卡片各1张的人，谁就是赢家。若所有的木卡片都用完了，看一下，谁拥有的木卡片最多，谁就是赢家。

### 游戏规则:

根据游戏参加者的年龄大小，数量和游戏的难易程度，将游戏规则分为以下三种：

- 1、只运用一种天气情况图案的彩色纸卡和彩色木卡片
- 2、运用两种不同天气情况图案的彩色纸卡和彩色木卡片
- 3、运用三种不同天气情况图案的彩色纸卡和彩色木卡片参与

每种天气情况图案都由8张彩色纸卡和8张彩色木卡片组成，木卡片上不同的天气情况图案将上述游戏规则区分开来。彩色纸卡的颜色将几何图形难易程度区分开来。也能从天气情况图案或者彩色纸卡的颜色来判断游戏的难易程度。

### 游戏准备:

首先，游戏者们要决定使用哪种游戏规则，再根据这个规则挑出相对应的木卡片或全部木卡片，将木卡片正面朝上（有图案的一面），平铺在桌子中央。然后根据要使用的规则再挑出相对应的纸卡或全部纸卡，打乱一下这些纸卡顺序，正面朝下叠放在一起。更重要的是，在

游戏过程中，每个游戏参与者能够轻易得到木卡片和纸卡。将底座和塑料链子取出摆在桌面上，游戏正式开始了。

### 游戏过程：

第一个游戏参与者从一叠纸卡里抽出一张纸卡，然后随意将它插在底座上，不用去管纸卡上显示的几何图形的方向，其它游戏参与者不允许看到纸卡上的几何图形。第一个游戏参与者按照纸卡上显示的几何图形，用放在桌上的塑料链子将其模拟下来，摆在自己面前。接下来其它游戏参与者根据这个模拟的几何图形，迅速地观察桌面上的木卡片，尽快地找到并指出显示有相同几何图形的木卡片。谁第一个指出这张木卡片，谁就能获得它。如果指错了，他就失去下轮游戏的机会。最后再由第一个游戏者将插在底座上的纸卡呈现给其它游戏者看看是否正确。将玩过的纸卡放置到一边，不再参加下一回合的游戏。接下去轮到下一个游戏者抽出另一张纸卡，游戏方法同上。

### 游戏结束：

根据游戏参与者的年龄大小，数量和游戏的难易程度，不同的游戏规则产生不同的结果，有以下三种情况：

- 1、如果桌上的木卡片全部被取完，看一下，谁获得的木卡片最多，谁就是赢家。如果按照第一种游戏规则玩，有可能出现获得几个人的木卡片数量相同且最多的结果，那需要重新游戏来决定胜负。有就是将原来所有的木卡片再次平铺到桌面上，把原来的所有纸卡重新打乱一下，堆放好，重新开始游戏。
- 2、如果按照第三种游戏规则玩，即24张彩色木卡片和24张彩色纸卡都参与，谁最早获得印有太阳、彩虹、暴风雨的木卡片各1张，这种情况下，游戏也可以结束。谁先获得这三张木卡片，谁就是赢家。
- 3、游戏参与者也可以按照不同的游戏规则规定获胜的条件，若按第一种游戏规则，谁先获得3张木卡片，谁就是赢家；若按第二种游戏规则，谁先获得4张木卡片，谁就是赢家；若按第三种游戏规则，谁先获得5张木卡片，谁就是赢家。

### 游戏提示：

为了增加游戏的难度，当游戏参与者找到并指出对应的木卡片后，不需要将它取走，还是将它留在桌面上，那样桌上的木卡片还是那么多，寻找对应的木卡片就难多了。

在游戏中，我们也可以不用塑料链子。游戏参与者可以充分地发挥想象力，向其它参加者描述所看到的图形。

在游戏中，当使用绿色的纸卡时，即印有太阳的纸卡，可以使用不同的游戏方法：轮到的游戏者将自己看到的图形，用手指在某个游戏者背部将其比画出来，然后由其它游戏者来猜这个是什么图形。

### 可激发的能力：

认识各种图形

良好的动手能力和手眼协调能力

培养良好的交际能力和语言能力

想象力和创造力

为写作打好基础

# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D- 09526 Olbernhau  
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
info@beleduc.de

© 2011



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Strangulierungsgefahr wegen langer Schnüre. Farbliche und technische Änderungen vorbehalten.

Warning! Not suitable for children under 3 years of age. Risk of strangulation due to long cords. Subject to technical modifications and variations in colour.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'étranglement dû aux longs cordons. Sous réserve de modifications de couleurs et techniques.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Verstikkingsgevaar i.v.m. het lange koord. Kleur- en technische wijzigingen voorbehouden.

Atención! No apto para menores de 3 años. Riesgo de estrangulamiento por contener cuerdas largas. Salvo modificaciones técnicas y/o de color.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Pericolo di strangolamento con spago lungo. Conservare il presente documento. Con riserva di modifiche di colore e tecniche.

注意! 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件和长绳, 有吞咽和缠绕窒息可能。以上信息非常重要, 请予以保留! 本公司对产品的技术修改和颜色差异保留最终的解释权!