

Развитие навыков:



Счет, начальная арифметика, сопоставление.



Узнавание, распознавание и сортировка цветов.



Мелкая моторика при вставлении деревянной палочки.



Развитие речи при сортировке и сборе деревянных палочек.



Знакомство с образом жизни осьминога, каракатицы и др.

Возраст:	4+
Количество игроков:	1-4
Длительность игры:	10 - 20 мин.

Автор

Мартин Нидергард Андерсен живет со своей супругой и двумя детьми в Копенгагене, Дания. В 2007 году его первая изданная игра получила в Дании награду „Семейная игра года“. Его следующая игра, созданная вместе с его пятилетней дочерью, получила премию „Детская игра года“ в Дании. Начиная с 2001 года он является автором игр на постоянной основе, и в течение трёх лет создал 84 игры. В 2012 году Мартин Нидергард Андерсен был удостоен премии Тэги “Восходящая звезда дизайна” в Чикаго. Наряду с созданием игр он пишет книги с шуточными цитатами из детской речи и путеводители. Кроме того, он работает доцентом на факультете МВА.

„Калькулино“ – его первая игра для beleduc.

Содержание:

- 4 деревянные панели;
- 78 деревянных палочек (24 синих, 24 желтых, 24 красных и по 2 запасных каждого цвета);
- 3 кубика счета;
- 3 кубика с цветами;
- 3 войлочные корзинки.

Идея игры:

В морских просторах живет множество маленьких и больших обитателей. Среди них осьминог Калькулино и красивые морские звезды, переливающиеся тремя различными цветами. Больше всего им нравится греться на буйках, которые есть везде в море. Калькулино уже многое повидал на бескрайних морских просторах и вообще он знает самые лучшие места с буйками. Он уже об этом много рассказывал морским звездам, и теперь он хочет свозить их туда. При этом он может захватывать своими щупальцами по четыре морские звезды одного цвета. Помоги Калькулино как можно быстрее взять с собой на борт четыре синих, четыре желтых и четыре красных звезды, чтобы начать большое путешествие по морю.

Основной вариант игры

Подготовка к игре

Синие, желтые и красные деревянные палочки сортируются по цвету и кладутся в три корзинки. Каждый игрок получает деревянную панель с осьминогом Калькулино. Также берут цветные кубики. Кубики с цифрами в этом варианте игры не понадобятся. Каждый игрок берет себе из корзинки по шесть деревянных палочек каждого цвета (6 синих, 6 желтых, 6 красных), так чтобы у всех было равное количество деревянных палочек. Их игроки произвольно вставляют в отверстия на планке над поверхностью воды на своих деревянных панелях.

При этом не разрешается заполнять отрезок 1-6 только одним цветом. Игрок, увидевший осьминога последним, может начинать. Игра идет по часовой стрелке.

Указания по структуре деревянной панели



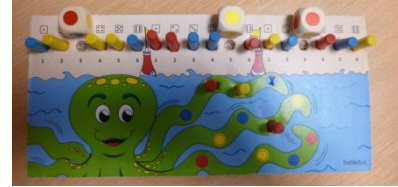


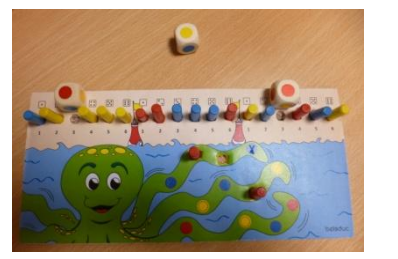

Над водной поверхностью находится планка с отверстиями, которая разделена на три части цифрами от единицы до шести и картинками с изображением кубиков. Буйки показывают тройное разделение и упрощают позже распределение кубиков. Над планкой с отверстиями изображены картинки с кубиков, такие же, как на кубике. Под планкой указано число.

В воде сидит осьминог Калькулино. В процессе игры необходимо заполнить его щупальца, на них есть место для четырех синих, четырех желтых и четырех красных палочек.

Описание игры

Заполнить планку с отверстиями цветными палочками и игру можно начинать. Первый игрок бросает три цветных кубика одновременно. Теперь он может положить по одному кубику на каждый из трех отрезков.

После этого он достает из каждого отрезка деревянную палочку того цвета, на который указал кубик и вставляет в определённую цветную точку на щупальцах осьминога.

Кубики			
Кубик 1:	 <p data-bbox="335 705 678 884">Все три кубика с изображением цвета можно разместить на планке с цифрами.</p>	<p data-bbox="686 750 989 996">Из каждого отрезка можно вытащить только одну палочку того цвета, на который указал кубик.</p>	<p data-bbox="997 728 1412 896">Три палочки вынимаются из цифровой планки и вставляются в щупальце осьминога.</p>
Кубик 2:	 <p data-bbox="335 884 678 1086">К сожалению, здесь можно положить только два цветных кубика.</p>		 <p data-bbox="997 1198 1412 1355">Только две палочки можно убрать с цифровой планки и вставить в щупальца осьминога.</p>
Кубик 3:			

В ходе игры при работе с кубиками от игроков требуется все больше стратегии. Какие цвета у меня еще есть? Какие цвета нужны еще моему осьминогу? Куда и какой кубик мне поставить, чтобы я мог вытащить необходимые палочки?

Цвета, которые осьминогу больше не нужны, остаются в планке с отверстиями над поверхностью воды.

Конец игры

Выигрывает тот, кто первым заполнил все щупальца осьминога.

Вариант игры для кубиков счета для детей от 4 лет:



Подготовка к игре

Подготовка к игре происходит так же как в исходном варианте. Но вместо трех кубиков с цветами здесь понадобятся три кубика с цифрами.

Описание игры

Первый игрок бросает одновременно три кубика. После этого он может поставить по одному кубику на каждый из отрезков на деревянной панели. Изображения кубиков над планкой с отверстиями предназначены для младших детей, так как их можно сопоставить напрямую с числом на кубике. Кроме того, глядя на изображение числа под планкой с отверстиями, дети запоминают, как оно пишется.

В первом раунде игры указания кубика не так значимы. Но в дальнейшем ходе игры это будет важнее. Какие цвета у меня уже есть? Какие еще нужны моему осьминогу? Куда и какой кубик я ставлю для того, чтобы вытянуть деревянную палочку, чтобы укомплектовать щупальца Калькулиноса?

<p>Кубики</p> <p>Кубик 1:</p>  <p>Кубик 2:</p>  <p>Кубик 3:</p> 	 <p>Все три кубика с числами можно разместить на планке с цифрами.</p>	<p>С</p>  <p>каждого участка можно убрать только одну палочку того цвета, который выпал.</p>	 <p>Палочки вынимаются из цифровой планки и вставляются в щупальца осьминога.</p>
---	--	---	---

Теперь он достает из каждого отрезка деревянную палочку от той цифры, на которую указал кубик и вставляет в определенную цветную точку на щупальцах осьминога.

Цвета, которые осьминогу больше не нужны, остаются в планке с отверстиями над водной поверхностью.

Конец игры

Выигрывает тот, кто первый смог заполнить щупальца осьминога Калькулиноса.







Вариант «Эксперт» для детей от 6 лет (сложение):





Подготовка к игре

Подготовка к игре происходит как в варианте с кубиками с цифрами. Для этого варианта игры рекомендуем через три отрезка (1-6) проложить числовой луч (1-18) из бумаги или белой клейкой ленты. Для лучшего понимания изображения на кубиках не перекрывать.

Описание игры

Первый игрок бросает три кубика с цифрами одновременно. В этом варианте игроки могут сами решить, считать один, сумму двух или трех кубиков. За один ход всегда вынимается только одна деревянная палочка. Также в этом варианте игроку важно стратегически идти вперед и думать, какие цвета в щупальцах Калькулино еще отсутствуют и в каких позициях они могут получить необходимые цвета.




<p>Кубики</p> <p>Кубик 1:</p>  <p>Кубик 2:</p>  <p>Кубик 3:</p> 	<p>Игрок имеет следующие возможности:</p> <p>Вариант 1: $3+5+1 = 9 \rightarrow$</p> <p>Деревянная палочка вынимается возле цифры 9</p> <p>Вариант 2: $3+5 = 8 \rightarrow$ Деревянная палочка вынимается возле цифры 8</p> <p>Вариант 3: $3+1 = 4 \rightarrow$</p> <p>Деревянная палочка вынимается возле цифры 4</p>	<p>Вариант 1:</p>  <p>Вариант 2:</p>  <p>Вариант 3:</p> 
--	---	--

	<p>Вариант 4: $5 + 1 = 6 \rightarrow$</p> <p>Деревянная палочка вынимается возле цифры 9</p> <p>Вариант 5: 1 или 3 или 5 \rightarrow</p> <p>Деревянная палочка вынимается возле цифры 1, 3 или 5</p>	<p>Вариант 4:</p>  <p>Вариант 5:</p>  <p>или</p>  <p>или</p> 
--	---	--

Конец игры.

Тот, кто первый смог заполнить щупальца осьминога Калькулино, побеждает и становится королем счета.

Советы для воспитателей:

	Сортировка (возраст: 4+): Попросите детей рассортировать деревянные палочки по цветам. Таким образом, закрепляются основные цвета. Кроме того, дети могут получить первое представление о количестве.
	Образ жизни осьминога (возраст: 4+): Поговорите с детьми о жизни в море. Коснитесь особенностей и адаптации животного мира в биосфере. В частности вы можете поговорить об интересном образе жизни нашего главного героя игры. Для этого очень полезным может быть посещение аквариума.
	Счет (возраст: 5+): Возьмите деревянные палочки как счетные. Так вы сможете объяснить детям первые простые арифметические задачи. Диапазон чисел для начала должен ограничиваться пятью и может быть при необходимости расширен, например, 3 синие палочки +1 красная палочка = 4 палочки. Дети могут таким образом воспринимать количество визуально и развивать представление об этом. Кроме того они могут подсчитать количество палочек, чтобы получить правильный результат.

Советы родителям:

Найдите время, чтобы найти основные цвета вместе с вашими детьми, при этом соедините их с числами. Ищите вместе в квартире или на улице предметы основных цветов: синего, желтого и красного. Сколько предметов синего, желтого и красного цвета вы найдете? Вы также могли бы пойти на экскурсию в аквариум. Какие рыбы синего, желтого или красного цвета, и сколько рыб каждого цвета? Возможно, во время пребывания в аквариуме вы также встретите главного героя нашей игры—осьминога. Наблюдение за перемещением и образом жизни осьминога может быть увлекательным как для родителей, так и для детей.

Надпись на коробке:

В морских просторах живет множество маленьких и больших обитателей. Среди них также осьминог Калькулино и красивые морские звезды, переливающиеся тремя различными цветами. Больше всего им нравится греться на буйках, которые есть везде в море. Калькулино уже многое повидал на бескрайних морских просторах и вообще он знает самые лучшие места с буйками. Он уже об этом много рассказывал морским звездам, и теперь он хочет свозить их туда. При этом он может захватывать своими щупальцами по четыре морские звезды одного цвета. Помогите Калькулино как можно быстрее взять с собой на борт четыре синих, четыре желтых и четыре красных звезды, чтобы начать большое путешествие по морю.

Развитие навыков: счет, начальная арифметика, сопоставление, распознавание и сортировка цветов, мелкая моторика.