

Spiky

22430 Spiky

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



belsduc

Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



Mathematische Bildung: Sortieren, Zählen, Rechnen, Mengenerlegung
Mathematical Education: sorting, counting, calculating, separating amounts
Formation mathématique: Le tri, le comptage, l'arithmétique, la décomposition du volume
Desarrollo matemático: Clasificación, conteo, cálculo, división de cantidades
Rekenkundige ontwikkeling: Sorteren, tellen, rekenen, verdelen
Educazione matematica: separare, contare, calcolare, scomporre le quantità
数学领域: 分类, 数数, 计算, 数字加减



Sprachliche Bildung: freies Sprechen, Kommunikationsfähigkeit, Satzbau
Linguistic Education: free speech, ability to communicate, building sentences
Formation linguistique: la liberté d'expression, la communication, la structure des phrases
Desarrollo del lenguaje: Libre expresión, habilidades de comunicación, estructura de la oración
Taalkundige ontwikkeling: vrijuit spreken, communicatieve vaardigheden, zinsbouw
Educazione linguistica: pensare liberamente, capacità di comunicazione, costruzione della frase
语言领域: 讲述能力, 沟通能力, 语言组织能力



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Tasten der Zacken
Health Education: fine motor skills used when feeling the spikes
Formation somatique: La motricité fine en ressentant les pointes
Desarrollo somático: Motricidad fina al detectar puntas
Somatische ontwikkeling: fijne motoriek bij het betasten van de stekels
Educazione somatica: motricità fine nella percezione dei denti
健康领域: 在触摸恐龙角时能锻炼手指精细动作



Soziale Bildung: gemeinsames Spielen, Teamfähigkeit, soziales Denken
Social Education: playing together, ability to work in a team, social thinking
Sociabilisation: jouer ensemble, le travail d'équipe, la pensée sociale
Desarrollo social: Juegos comunes, habilidades de equipo, pensamiento social
Sociale ontwikkeling: Samen spelen, groepswerk, rekening houden met anderen
Educazione sociale: gioco di squadra, capacità di gruppo, pensiero sociale
社会领域: 共同玩耍, 团队合作能力, 社交思维



Künstlerische Bildung: Wahrnehmung von Tönen
Art Education: perception of tones
L'enseignement des arts: La perception des sons
Educação artística: Percepção de sons
Artistieke ontwikkeling: Waarnemen van tonen
Educazione artistica: percezione delle tonalità
艺术领域: 语调的理解和感知



4+



2 - 4



15 - 20 min

Spiky



Inhalt

- a) 5 Drachen
- b) 1 Drachenei
- c) 1 Zahlen- & Symbolwürfel
- d) 20 Feuersteine
- e) 1 Beutel

a)



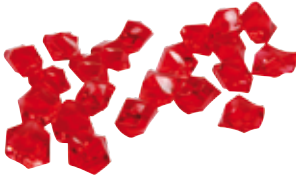
b)



c)



d)



e)



Contents

- a) 5 Dragons
- b) 1 Dragon Egg
- c) 1 Number & symbol dice
- d) 20 Flints
- e) 1 Bag



Contenu

- a) 5 Dragons
- b) 1 Ceuf de dragon
- c) 1 Dé de chiffres et de symboles
- d) 20 Silex
- e) 1 Sac



Contenido

- a) 5 Dragones
- b) 1 Huevo de dragón
- c) 1 Dado colorato & con símbolos
- d) 20 Piedras focaie
- e) 1 Bolsa



Inhoud

- a) 5 Draken
- b) 1 Draken-ei
- c) 1 Tel- & symbooldobbelsteen
- d) 20 Vuurstenen
- e) 1 Zak



Contenuto

- a) 5 Draghi
- b) 1 Uovo di drago
- c) 1 Dado colorato & con simboli
- d) 20 Pietre focaie
- e) 1 Sacchetto



游戏配件

- a) 5 只恐龙
- b) 1 只恐龙蛋
- c) 1 颗骰子
- d) 20 颗打火石
- e) 1 个棉布袋

Autor

Karin Hetling lebt in Osnabrück und ist hauptberuflich Lehrerin an einer Förderschule. Die Schule hat sich auf Kinder mit körperlichen und motorischen Entwicklungsdefiziten spezialisiert und fokussiert sich auf den Bereich Inklusion. Ihre beruflichen Erfahrungen verhelfen Karin Hetling Spielideen zu entwickeln, die alle Kinder begeistern. Im Jahr 2010 gewann sie das Spielautoren-Stipendium der „Jury Spiel des Jahres“. Seit 2012 hat sie bereits sieben Spiele veröffentlicht.

Neben „Spiky“ veröffentlichte Katrin Hetling auch das Spiel „Find Monty“ bei beleduc.



Author

Karin Hetling lives in Osnabruck and is primarily a teacher in a school for children with learning difficulties. The school specialises in helping children with bodily and motor deficiencies and focuses on the area of inclusion. Her professional experiences help Karin Hetling to create ideas for games that the children get excited about. In 2010 she won the game author's scholarship for "Jury game of the year". Since 2012 she has already published seven games.

Besides "Spiky" Karin Hetling also released the game "Find Monty" by beleduc.

Auteur

Karin Hetling vit à Osnabrück et est enseignante à plein temps dans une école d'éducation spéciale. L'école est spécialisée dans les enfants ayant des déficits physiques et de développement moteur et se concentre sur le domaine de l'inclusion. Ses expériences professionnelles aident Karin Hetling à développer des idées de jeux qui inspirent tous les enfants. En 2010, elle a remporté la subvention pour auteurs de jeux au „Prix du jeu de l'année“. Depuis 2012, elle a publié sept jeux.

En plus de „Spiky“ Karin Hetling a également sorti le jeu „Find Monty“ chez beleduc.

Autor

Karin Hetling vive en Osnabrück y es profesora a tiempo completo en una escuela de educación especial. La escuela se especializa en niños con deficiencia física y de desarrollo de motricidad y se centra en el ámbito de la inclusión. Sus experiencias profesionales ayudan a Karin Hetling a desarrollar ideas de juegos que entusiasman a todos los niños. En el año 2010 ganó la beca para los autores de juegos „Juego jurado del año“. Desde el año 2012 ha publicado siete juegos.

Además de „Spiky“ Katrin Hetling también lanzó el juego „Find Monty“ en beleduc.

Auteur

Karin Hetling woont in Osnabrück en haar hoofdberoep is onderwijzeres in het bijzonder onderwijs. De school waar ze werkt is speciaal bedoeld voor kinderen met leermoeilijkheden vanwege lichamelijke en motorische beperkingen en richt zich op passend onderwijs (inclusie). Haar beroepservaring helpt Karin Hetling om spelideeën te ontwikkelen waar elk kind enthousiast van raakt. In 2010 won ze de beurs voor spelontwikkelaars van de jury van 'Spel van het jaar'. Sinds 2012 heeft ze reeds zeven spellen uitgebracht.

Naast "Spiky" bracht Karin Hetling ook het spel "Vind Monty" uit bij Beleduc.

Autore

Karin Hetling vive a Osnabrück e, come attività principale, è insegnante presso una scuola per bambini con difficoltà di apprendimento. La scuola si è specializzata in bambini con deficit di sviluppo fisici e motori e si concentra nel settore dell'inclusione. Le esperienze professionali maturate aiutano Karin Hetling a sviluppare delle idee di gioco amatissime da tutti i bambini. Nel 2010, l'autrice ha vinto il premio per autori di giochi „Gioco dell'anno“. Dal 2012 ha già pubblicato sette giochi. Oltre a „Spiky“, Katrin

Hetling ha pubblicato con beleduc anche il gioco „Find Monty“.



游戏作者

卡琳·海特林居住在奥斯纳布吕克，她是位小学老师。她所在的学校专门为学习有障碍的孩子而设立，专注于帮助那些肢体和精细动作不足的孩子。她丰富而又专业的经验让很多游戏都充满创意，让幼儿很感兴趣。2010年，她获得了“年度陪审游戏”创作者奖学金。自2012年来，她已经出版了7款游戏。

除了“恐龙角游戏”，贝乐多的“寻找蒙提”游戏也是卡琳·海特林的作品。

22430 Spiky



Pure Aufregung im Drachenland! Bald schlüpft ein kleiner Drache aus dem Ei. Alle sind schon ganz gespannt. Spiky und seine Freunde können es kaum erwarten, dass er schlüpft und bewachen das Ei nun täglich. Doch der kleine Drache hat es nicht eilig und so vertreiben sich Spiky und die anderen Drachen die Zeit beim „Zacken raten“. Sie verbinden sich dabei gegenseitig die Augen und tasten nacheinander ihre Zacken ab. Wie viele Zacken fühlst du? Für das richtige Erraten gibt es Feuersteine, die dafür sorgen, dass es im Drachenland für das Ei und die Drachen immer schön warm bleibt.

Kurzanleitung

Nacheinander erfühlen die Kinder Drachen anhand der Anzahl ihrer Zacken aus dem Beutel. Der Würfel gibt dabei vor, welcher Drache, mit den Zacken eins bis fünf, erfastet werden muss. Für jeden richtigen Versuch erhält man einen Feuerstein. Mit etwas Konzentration und Fingerspitzengefühl bist du der Erste, der fünf Feuersteine erspielt.

Spielvorbereitung

Zunächst werden alle Spielmaterialien zusammen mit den Kindern betrachtet und einzeln erklärt. So können sie sich bereits vor Spielbeginn mit den Spielgegebenheiten vertraut machen. Das Ei wird in der Tischmitte, gut zugänglich für alle Spieler, platziert. Um das Ei herum verteilt ihr die Feuersteine. Bevor die Zackendrachen in den Beutel gelegt werden, darf sie jedes Kind schon einmal anfassen und ausprobieren. Jeder Drache hat eine unterschiedliche Anzahl an Zacken (1-5) auf dem Rücken. Es werden alle Zacken ab dem Kopf gezählt, der Schwanz zählt nicht dazu. Der Würfel zeigt die Zahlen eins bis fünf und ein Drachenei.



- Drachenei in die Tischmitte legen
- Feuersteine um das Drachenei herum verteilen
- Drachen in den Beutel legen
- Würfel bereitlegen

Spielverlauf

Der kleinste Drache unter euch darf beginnen. Er würfelt, greift in den Beutel und versucht dabei, den Zackendrachen der gewürfelten Zahl zu erfühlen. Dabei zählt er die Zacken. Wenn du der Meinung bist, den richtigen Drachen erfühlt zu haben, holst du ihn aus dem Beutel und vergleichst. Die Zahl auf dem Bauch des Drachen hilft dir dabei.



+



+



=

Richtig erfühlt!
Du erhältst einen Feuerstein.





+



+



=

Leider falsch!
Der Drache kommt zurück in den Beutel und du versuchst es in der nächsten Runde noch einmal.

Das Drachenei

Das Drachenei sorgt für Aktion. Damit du als Erster das Drachenei zu schnappen bekommst, solltest du immer schön aufmerksam sein, denn die anderen Spieler möchten es ebenfalls haben.



Alle Kinder greifen gleichzeitig nach dem Ei. Der schnellste Spieler erhält einen Feuerstein und stellt das Ei danach in die Tischmitte zurück.

Spielende

Hast du das nötige Feingefühl und zuerst fünf Feuersteine gesammelt? Dann hast du gewonnen.

Nachfolgend bieten wir weitere Spielvarianten, die das Grundspiel um zusätzliche Lerninhalte erweitern.

Tipps für Erzieher/-innen



Sortieren (3+):

Der Würfel, das Ei und der Beutel werden nicht benötigt. Verteilt die Drachen bunt durcheinander auf dem Tisch. Nun bringt ihr sie in die richtige Reihenfolge, aufsteigend von eins bis fünf (oder absteigend von fünf bis eins). Hierbei lernen die Kinder, Dinge in eine Reihenfolge zu bringen und zu sortieren. Zusätzlich lernen sie Mengen kennen und Muster zu bilden.

Zählen von 1-5 (3+):

Jeder Spieler nimmt sich genauso viele Feuersteine wie der Drache Punkte hat. Nun wird gezählt. Weiterführend kann die richtige Anzahl an Feuersteinen vor den jeweiligen Drachen gelegt werden. Auf diese Weise wird die dazugehörige Menge verdeutlicht. Somit prägt sich spielerisch der Zusammenhang zwischen Würfelbild und Zahl ein.

Mengenzerlegung (5+/6+):

Ein Drache wird in die Tischmitte gestellt und die dazugehörige Anzahl an Feuersteinen bereit gelegt. Überlegt alle zusammen, ob die Zahl zerlegt werden kann, wie z.B. die Zahl 4. Beispiel der Zerlegung wie folgt:
 $4 = 1 + 3$ / $4 = 2 + 2$





Rechnen (6+):

Alle Drachen befinden sich im Beutel. Der Würfel und das Ei werden nicht benötigt. Die Erzieherin nennt eine Rechenaufgabe im Zahlenraum 1 bis 5, z.B. $2+2$. Mit den Fingern kann man dies sehr gut verdeutlichen. Derjenige, der die Antwort als Erster weiß, greift in den Beutel und versucht, den Drachen mit der richtigen Zackenanzahl zu erfühlen. Bei richtigem Ergebnis erhält der Spieler einen Feuerstein. Für Fortgeschrittene kann man den Zahlenraum bis 10 erweitern und die Kinder subtrahieren lassen, zum Beispiel: $8 - 5 = 3$. Aber Achtung! Ob addiert oder subtrahiert, das Ergebnis darf maximal fünf ergeben. Für jede Zahl die größer ist als fünf kann das Drachenei geschnappt werden.



Zackenpost zu dritt (Teamspiel) (4+):

Setzt euch dabei hintereinander in eine Reihe. Der Spieler am hinteren Ende erhält den Würfel, der vor ihm sitzende Spieler die Feuersteine und der vordere Spieler den Beutel mit den Drachen. Das Drachenei wird nicht benötigt. Als hinterer Spieler würfelst du so, dass es die anderen Spieler nicht sehen können. Die gewürfelte Zahl schreibst du deinem Vordermann nun mit dem Finger auf den Rücken. Dieser muss die Zahl nun erkennen und die entsprechende Anzahl an Feuersteinen auf den Tisch legen. Nun muss der vordere Spieler anhand der vorgelegten Feuersteine den richtigen Zackendrachen aus dem Beutel erfühlen. War es richtig, bekommt das Team einen Feuerstein. Jetzt ist das nächste Team an der Reihe. Das Team, das am Ende die meisten Feuersteine gesammelt hat, gewinnt.



Zackendrachen-Geschichte (4+):

Platziert die Drachen, die Feuersteine und das Drachenei für jeden gut sichtbar in der Tischmitte. Jetzt darf sich jeder einen Satz oder einen Teil einer Geschichte für die Drachen ausdenken. Wo kommen die Drachen eigentlich her? Was ist wohl in dem Drachenei? Wieso haben die Drachen unterschiedliche Zacken? Und was kann mit Feuersteinen noch alles angestellt werden? So kann später eine ganze Geschichte entstehen. Hierbei lernen Kinder sich verbal zu äußern und Ihren Sprachgebrauch bzw. Satzbau zu verbessern. Sie kommunizieren miteinander und tauschen Wissen aus.



Klangdrachen (4+):

Der Würfel und das Ei werden nicht benötigt. Zwei Kinder setzen sich gegenüber. Ein Kind erhält den Beutel mit Drachen. Das zweite Kind klopft auf den Tisch (1-mal bis max. 5-mal). Für das erste Kind gilt es dabei gut zuzuhören! Wie oft wurde geklopft? Nun versucht das Kind, den entsprechenden Drachen in dem Beutel zu erfühlen und herauszunehmen. Ist es der richtige Drache? Dann gibt es einen Feuerstein zur Belohnung. Danach wird getauscht.



Tipps für Eltern

Geben Sie Ihrem Kind das Gefühl, ein Teil des Spiels und der Geschichte zu sein. Beantworten sie die Fragen, die Ihr Kind Ihnen stellt. Lassen sie ihrem Kind genügend Raum und Zeit beim Erkunden der Zahlen. Geben Sie wenn nötig bei den Aufgaben Hilfestellungen. Zählen Sie ruhig vor oder auch mit, damit sich Ihr Kind die Zahlenbilder einprägen kann. Greifen sie die Ideen und Spielzüge Ihres Kindes auf. Zusammen können Sie neue kreative Spielmöglichkeiten schaffen.





22430 Spiky

Huge excitement in Dragonland! Soon a small dragon will hatch from the egg. Everyone is already very excited. Spiky and his friends can hardly wait until it hatches and watch the egg every day. But the small dragon is not in a hurry and so Spiky and the other dragons play 'guess the spikes' during this time. They connect with each other at the eyes and buttons and scan one another for their spikes. How many spikes do you feel? For getting the right answer, you get flints which ensure that Dragon-land stays nice and warm for the egg and the dragons.

Brief Instructions

One by one, the children feel for a dragon, based on the amount of spikes in the bag. With the spikes numbered one to five, the dice decides which dragon must be identified. For each correct attempt you receive a flint. Using concentration and finger sensitivity, the first person to reach five flints plays on.

Game preparation

Then all materials for the game are assembled with the children and explained individually. So before playing the game you can be familiar with the game situations. The egg is placed in the middle of the table, so that there's good access for all players. Placed around the egg are the fire stones. Before the dragon spikes are put in the bag, each child is allowed to handle these and try them out once again. Each dragon has a different amount of spikes (1-5) on its back. All spikes are counted from its head and the tail doesn't count. The dice shows the numbers one to five and a dragon egg.



- Place dragon egg in middle of the table
- Surround the dragon egg by fire stones
- Place dragons in the bag
- Have the dice ready

Game procedure

The smallest dragon out of them can begin the game. He rolls, reaches into the bag and in so doing tries to feel the right dragon spikes for the number rolled. Then he counts the spikes. When you think you have felt the correct dragon, pull it out of the bag and compare. The number printed on the dragon's body helps you.



+



+



=

Correctly identified!
You receive a flint.





Unfortunately incorrect. The dragon is put back in the bag and you try again in the next round.

The Dragon egg

The dragon's egg calls for action. In order for you to grab the first dragon egg, you should always be pretty careful, as the other players will also want it.



All children reach to grab the egg. The fastest player receives a fire stone and then places the egg back in the middle of the table.

Game ending

Have you got the sensitivity needed to be the first to collect five fire stones? Then you're the winner!

In addition to this we offer further game varieties, which are an extension to the basic game and promote additional learning content.

Practical tips for teachers



Sorting (3+):

The dice, the egg and the bag are not needed. Mix up the coloured dragon parts from each other on the table. Now put these in the correct order, starting from one to five (or descending from five to one). In this way the children learn how to place things in the right order and to sort them. In addition they learn amounts and how to form patterns.

Counting from 1-5 (3+):

Each player takes the same amount of flints as the spikes on the dragon. Now they're counted. Then, the correct number of flints can be set in front of the relevant dragons. In this way the corresponding amount is illustrated. Therefore they playfully learn the connection between the dice picture and the number imprints.

Amount decomposition (5+/6+):

A dragon is placed in the middle of the table and the relevant number of flints is prepared. Consider all together, if the number can be disassembled, for example, number 4. An example of this is as follows: $4=1 + 3$ / $4 = 2 + 2$.





Calculating (6+):

All dragons are in the bag. The dice and egg are not required. The teacher reads out an arithmetic problem, using the number range 1-5, for example $2 + 2$. You can illustrate this very well using the finger. Whoever guesses the answer first, reaches into the bag and tries to feel the dragon with the correct number of spikes. Giving the correct result, the player gets a flint. For advanced players, you can extend the number range to 10 and let the children subtract, for example: $8 - 5 = 3$. But be careful! Whether adding or subtracting, the result can only be 5 at the most. For each number that is greater than 5, the dragon egg can be grabbed.



Spikes in sets of three (team game) (4+):

Sit down behind each other in a line. The player at the back receives the dice, the players sitting before him get the flints and the front players get the bag containing the dragon. The dragon egg is not required this time. The player at the back rolls the dice, so that the other players can't see. The player at the back writes the number rolled with his finger on the back of the child in front. They must identify the number drawn and set the relevant amount of flints on the table. Now the player at the front must sense the correct dragon spikes in the bag, based on the flints that were set out. If he is right, the team receives a flint. Now it's the other team's turn. The team that has collected the most flints at the end wins.



Dragon-spikes story (4+):

Place the dragon, flints and the dragon's egg in the middle of the table so that everyone can see. Now each child can think of a sentence or part of a story about the dragon. Where does the dragon actually come from? What do you think is in the dragon egg? Why do the dragons have different spikes? And what else can be done with flints? Then later a complete story can be made. In this way the children learn how to express themselves verbally and how to improve their speech and sentence building. They communicate with each other and exchange knowledge and ideas.



Dragon sounds (4+):

The dice and the egg are not required. Two children sit opposite each other. One child gets the bag with the dragon. The second child knocks on the table (1 to 5 times maximum). The first child must listen carefully to this! How many times was the table knocked? Now the child tries to find the corresponding dragon in the bag and take it out. Is it the right dragon? Then, he gets a flint as a reward. Then they swap around.



Tips for Parents

Let your child feel that they are part of the game and story. Answer the questions your child asks you. Allow your child sufficient space and time for counting while exploring the numbers. If needed, give your child some help during the exercises. Count quietly before or else with your child, so that they can memorise the number images. Grasp your child's ideas and games. Together you could create new creative possibilities for games.

22430 Spiky



De l'excitation pure au pays des dragons! Bientôt, un petit dragon va éclore de l'œuf. Ils sont tous très heureux. Spiky et ses amis ne peuvent plus attendre de le voir se glisser dehors et gardent maintenant l'œuf tous les jours. Mais le petit dragon n'est pas pressé et Spiky et les autres dragons jouent à „deviner les pointes“ pendant ce temps. Vous vous connectez à l'autre sans vos yeux et en suivant la succession des boutons de ses pointes. Combien de pointes sentez-vous ? Pour chaque bonne proposition il y a un silex, qui assure qu'il fasse toujours beau et chaud dans le pays des dragons pour l'œuf et pour le dragon.

Instructions courtes

Un par un, les enfants détectent le dragon sur la base du nombre de ses pointes sortant du sac. Le dé est supposé refléter ce dragon, avec de une à cinq pointes devant être ressenties. Pour chaque tentative correcte, un silex est obtenu. Avec un peu de concentration et d'intuition vous serez la première personne à gagner cinq silex.

Préparation du jeu

Toutes les composantes du jeu sont premièrement considérées avec les enfants et expliquées individuellement. Ainsi, ils peuvent se familiariser avec la situation du jeu avant qu'il ne commence. L'œuf est placé au milieu de la table, facilement accessible pour tous les joueurs. Autour de l'œuf, on distribue les silex. Avant de placer les pointes de dragon dans le sac, les enfants qui ne l'ont pas déjà essayé peuvent les toucher. Chaque dragon a un nombre différent de pointes (1-5) sur son dos. Sont comptées toutes pointes de la tête, la queue ne compte pas. Le dé présente les chiffres de un à cinq et un œuf de dragon.



- Mettre l'œuf de dragon au milieu de la table
- Distribuer les silex autour de l'œuf du dragon
- Mettre les dragons dans le sac
- Mettre le dé en position

Déroulement du jeu

Le plus petit dragon parmi vous peut commencer. Il roule le dé, met la main dans le sac et essaye de ressentir les pointes de dragon correspondant au nombre roulé. Il est celui des pointes. Si vous croyez avoir senti le bon dragon, vous le faites sortir du sac et le comparez. Le nombre sur le ventre du dragon vous aidera.



+



+



=

Correctement détecté!
Vous recevez un silex.



+



+



=

Malheureusement incorrect! Le dragon est de retour dans le sac et vous essayerez de nouveau au prochain tour.

L'œuf de dragon

L'œuf de dragon crée l'action. Vous devez toujours faire preuve d'attention, car tous les autres joueurs veulent avoir le droit de saisir l'œuf de dragon en premier.



Tous les enfants essaient d'atteindre l'œuf. Le joueur le plus rapide reçoit un silex et remet l'œuf au milieu de la table.

Fin du jeu

Avez-vous collecté avec la sensibilité requise les cinq premiers silex? Alors, vous avez gagné!

Ci-dessous, nous fournissons des modes de jeu supplémentaires qui élargissent le jeu de base avec plus de contenu d'apprentissage.

Conseils pratiques pour éducateurs et éducatrices



Trier (3+):

Le cube, l'œuf et le sac ne sont pas nécessaires. Étaler les dragons en un désordre coloré sur la table. Maintenant, vous les mettez dans le bon ordre, croissant de un à cinq (ou ordre décroissant de cinq à un). Ici, les enfants apprennent à mettre les choses en ordre et à les trier. En outre, ils apprennent les quantités et les formations des motifs.

Compter de 1 à 5 (3+):

Chaque joueur prend autant de cailloux que de pointes de dragon. Maintenant on les compte. En référence au bon nombre, il faut placer le bon nombre de pierres devant le dragon respectif. De cette manière, la quantité correspondante est illustrée. Ainsi, la relation entre l'image du dé et le nombre est ludiquement caractérisée.

Décomposition des volumes (5+/6+):

Un dragon est placé au milieu de la table et le nombre correspondant de silex est préparé. Considérer tous ensemble si le nombre peut être décomposé, ainsi le nombre 4 est décomposé de la façon suivante:

$$4 = 1 + 3 \quad / \quad 4 = 2 + 2$$



Arithmétique (6+):

Tous les dragons sont dans le sac. Le dé et l'œuf ne sont pas nécessaires. L'enseignant appelle à un problème d'arithmétique dans la plage de numéros de 1 à 5, par exemple, $2 + 2$. Avec vos doigts, vous pouvez très bien illustrer ceci. Celui qui trouve la réponse en premier, met la main dans le sac et essaye de ressentir le dragon avec le bon nombre de pointes. Avec chaque bon résultat, le joueur reçoit un silex. Pour les utilisateurs avancés, vous pouvez étendre les nombres jusqu'à 10 et laisser les enfants soustraire, par exemple : $8 - 5 = 3$. Mais attention ! Que ce soit en addition ou en soustraction, le résultat ne peut donner qu'un maximum de cinq. Pour chaque numéro supérieur à cinq, l'œuf de dragon est capturé.



Poste des pointes en trio (jeu d'équipe) (4+):

Asseyez-vous l'un après l'autre en une série. Le joueur à l'extrémité arrière obtient le dé, le joueur qui est assis en face de lui les pierres et le joueurs avant le sac avec les dragons. L'œuf de dragon n'est pas nécessaire. En tant que joueur vous lancez le dé à l'arrière de sorte qu'il ne puisse pas être vu par les autres joueurs. Maintenant, vous écrivez le nombre tiré au dé avec votre doigt sur le dos du joueur devant. Il doit reconnaître le numéro maintenant et mettre le nombre approprié de silex sur la table. Ainsi, le joueur avant doit détecter du sac le dragon avec le nombre de pointes correct correspondant aux silex présentés. Si c'est la bonne réponse, l'équipe obtient un silex. Maintenant au tour de l'équipe suivante. L'équipe qui recueille le plus de silex à la fin gagne.

L'histoire des pointes de dragon (4+):

Placer le dragon, les silex et l'œuf de dragon bien visibles pour chacun au milieu de la table. Maintenant chacun peut penser à une phrase ou une partie d'une histoire pour le dragon. D'où les dragons viennent-ils ? Qui est probablement dans l'œuf du dragon ? Pourquoi le dragon a-t-il différentes pointes ? Et quoi d'autre peut-on faire avec des silex ? Ainsi, on peut plus tard développer toute une histoire.

Ici, les enfants apprennent à s'exprimer verbalement et à améliorer leur utilisation de la structure linguistique et de la phrase. Ils communiquent les uns avec les autres et partagent leurs connaissances.



Le dragon sonore (4+):

Le dé et l'œuf ne sont pas nécessaires. Deux enfants sont assis l'un en face de l'autre. Un enfant reçoit le sac avec les dragons. Le deuxième enfant frappe sur la table (1 fois à 5 fois max.). Il appartient au premier enfant de bien écouter ! Combien de fois a-t-il frappé ? Maintenant l'enfant essaie de détecter et de prendre le dragon correspondant dans le sac. Est-il le bon dragon ? Il obtient donc un silex pour le récompenser. Après cela on échange.



Conseils pour les parents

Donnez à votre enfant le sentiment d'être une partie du jeu et de l'histoire. Répondez aux questions que votre enfant vous pose. Laissez à votre enfant suffisamment d'espace et de temps avec les chiffres lors de l'exploration des numéros. Intervenez si nécessaire avec les tâches d'assistance. Comptez dans le calme avec ou même avant votre enfant, de sorte qu'il puisse mémoriser les numéros des photos. Ayez recours aux idées et aux mouvements de votre enfant. Ensemble, vous pouvez créer de nouvelles possibilités créatives.



22430 Spiky

¡Emoción pura en la Tierra de los Dragones! Pronto, saldrá un pequeño dragón del huevo. Todos están muy emocionados. Spiky y sus amigos apenas pueden esperar a que salga y protegen el huevo todos los días. Pero el pequeño dragón no tiene ninguna prisa y así Spiky y otros dragones pasan el tiempo en „Adivinar puntas“. Por esta razón se vendan mutuamente los ojos y exploran sus puntas. ¿Cuántas puntas detectas? En el caso de acierto correcto hay pedernales que cuidan de que la tierra de los dragones se mantenga cálida para el huevo y los dragones.

Guía de inicio rápido

Uno por uno los niños detectan los dragones en la bolsa en función del número de sus puntas. El dado fija que dragón con las puntas entre una y cinco debe ser detectado. Por cada intento correcto se recibe un pedernal. Con un poco de concentración e intuición perspicaz eres el primero que gana cinco pedernales.

Preparación del juego

Ante todo se observa y explica de forma individual todos los materiales del juego junto con los niños. De esta manera pueden familiarizarse con las particularidades del juego antes de iniciarlo. El huevo se coloca en el centro de la mesa para fácil acceso para todos los jugadores. Alrededor del huevo se distribuyen los pedernales. Antes de colocar los dragones con puntas en la bolsa, cada niño puede una vez tocarlos y experimentarlos. Cada dragón tiene un número diferente de puntas (1-5) en el lomo. Se cuentan todas las puntas de la cabeza, la cola no está incluida. El dado muestra los números uno a cinco y un huevo de dragón.



- Colocar el huevo de dragón en el centro de la mesa
- Distribuir los pedernales alrededor del huevo de dragón
- Colocar los dragones en la bolsa
- Disponer del dado

Juego

El dragón más pequeño entre vosotros puede comenzar. Se tira el dado, se mete la mano en la bolsa y se trata de detectar al dragón con puntas con el número que sale tirando el dado. Por esa razón cuenta las puntas. Si crees que has detectado el dragón correcto, sacarlo de la bolsa y compáralo. Además, te ayuda el número en el vientre del dragón.



+



+



= ¡Detectado correctamente!
Recibes un pedernal.



+



+



=

¡Desafortunadamente incorrecto! El dragón se devuelve de nuevo a la bolsa e inténtalo en la próxima ronda de nuevo.

Huevo de dragón

El huevo de dragón se encarga de la acción. Para que puedas agarrar el primero el huevo de dragón, siempre tienes que prestar atención, porque los otros jugadores también lo quieren tener.



Todos los niños se lanzan al mismo tiempo por el huevo. El jugador más rápido recibe un pedernal y a continuación vuelve a colocar el huevo en el centro de la mesa.

Final del juego

¿Tienes la sensibilidad necesaria y has acumulado primero las cinco piedras? Entonces has ganado.

A continuación, ofrecemos modos de juego adicionales que amplían el juego básico con contenido adicional para el aprendizaje.

Consejos para educadores



Clasificar (3+):

No necesita el dado, el huevo y la bolsa. Distribuir los dragones mezclados en la mesa. Ahora colóquelos en el orden correcto, ascendente de uno a cinco (o descendente de cinco a uno). Aquí, los niños aprenden a poner las cosas en orden y clasificarlas. Además, aprenden acerca de cantidades y formar patrones.

Contar de 1 a 5 (3+):

Cada jugador recibe tantos pedernales, cuantos puntos tiene el dragón. Ahora se cuenta. A continuación se puede colocar el número correcto de pedernales delante de los respectivos dragones. De esta manera se explica la cantidad correspondiente. Así, se memoriza jugando la relación entre la imagen del dado y el número.

División de cantidades (5+/6+):

Se coloca un dragón en el centro de la mesa y se pone el número correspondiente de pedernales. Reflexionan todos juntos si el número se puede dividir, por ejemplo, número 4. Ejemplo de la división de la siguiente manera:

$$4 = 1 + 3 \quad / \quad 4 = 2 + 2$$



Cálculo (6+):

Todos los dragones están en la bolsa. No se necesitan el dado y el huevo. La maestra especifica una tarea de cálculo en el rango numérico de 1 a 5, por ejemplo, $2+2$. Con los dedos se puede ilustrar muy bien. El que conoce la respuesta primero mete la mano en la bolsa y trata de detectar el dragón con el número correcto de las puntas. El jugador que tiene el resultado correcto recibe un pedernal. Para usuarios avanzados se pueden ampliar los números hasta el 10 y dejar que los niños resten, por ejemplo: $8 - 5 = 3$. Pero ¡cuidado! Si se suma o resta, el resultado puede dar un máximo de cinco. Para cada número mayor a cinco, se puede coger un huevo de dragón.



Mensaje de puntas para tres (juego de equipo) (4+):

Entretanto siéntese uno detrás del otro en una fila. El último jugador trasero recibe el dado, el jugador que está sentado delante los pedernales, y el jugador delantero el bolso con el dragón. No se necesita el huevo de dragón. Como jugador trasero, tiras el dado de tal forma que los otros jugadores no puedan verlo. El número resultante al tirar el dado se lo escribes con el dedo en la espalda, a la persona que tengas delante. El último debe reconocer el número y colocar el número apropiado de pedernales en la mesa. Ahora el jugador delantero en base a los pedernales colocados debe detectar en la bolsa el dragón con puntas correcto. En el caso correcto el equipo consigue un pedernal. Ahora es el turno para el siguiente equipo. Gana el equipo que ha acumulado la mayor cantidad de pedernales.



Historia del dragón con puntas (4+):

Se colocan el dragón, los pedernales y el huevo de dragón para cada uno bien visibles en el centro de la mesa. Ahora todo el mundo puede imaginar una frase o una parte de la historia sobre el dragón. ¿De donde realmente vienen los dragones? ¿Que hay entonces en el huevo de dragón? ¿Por qué los dragones tienen puntas diferentes? ¿Y qué más se puede hacer con los pedernales? Así, más tarde se puede desarrollar toda una historia. Aquí, los niños aprenden a expresarse verbalmente y mejorar el uso del lenguaje y la estructura de la oración. Se comunican entre sí y comparten los conocimientos.



Dragón de sonido (4+):

No se necesitan el dado y el huevo. Dos niños se sientan uno frente al otro. Un niño recibe la bolsa con los dragones. El otro niño golpea la mesa (1 vez hasta máx. 5 veces). ¡El primer niño debe escuchar con atención! ¿Cuántas veces se golpeó? Ahora el niño trata de detectar el dragón adecuado en la bolsa y sacarlo. ¿Es el dragón correcto? Entonces hay un pedernal para la recompensa. Después se intercambian.



Consejos para los padres

Ofrezca a su niño la sensación de ser parte del juego y la historia. Conteste las preguntas que su hijo le pregunte. Deje a su hijo suficiente tiempo y espacio para descubrir los números. Si es necesario introduzca ayuda para las tareas. No dude en contar en alto para que su niño/a vaya memorizando los imágenes numéricas. Fíjense en las ideas y los movimientos de juego de su hijo. Juntos, pueden crear nuevas y creativas maneras de jugar.

22430 Spiky



Grote opwinding in drakenland! Binnenkort kruipt een klein draakje uit het ei. Iedereen is erg benieuwd. Spiky en zijn vrienden kunnen nauwelijks wachten tot het ei uitkomt en passen er de hele dag op. Maar het kleine draakje heeft niet zoveel haast, en daarom spelen ze als tijdverdrijf 'stekels tellen'. Ze doen elkaar een blinddoek om en tasten dan na elkaar de stekels van de draken af. Hoeveel stekels voel jij? Als je het goed raadt win je vuurstenen die er voor zorgen dat het in drakenland voor het ei en de draken lekker warm blijft.

Korte spel uitleg

Na elkaar betasten de kinderen het aantal stekels van de draken in de zak. De dobbelsteen bepaalt welke draak, met een tot vijf stekels, gevonden moet worden. Voor elke keer dat het lukt krijg je een vuursteen. Met wat concentratie en een goed gevoel in je vingertoppen ben jij de eerste die vijf vuurstenen bij elkaar heeft.

Spelvoorbereiding

Eerst wordt al het spelmateriaal met de kinderen bekeken en per onderdeel uitgelegd. Zo kunt u zich voorafgaand aan het spel vertrouwd maken met de speleigenschappen. Het ei wordt midden op tafel gelegd waar iedereen er goed bij kan. Om het ei heen worden de vuurstenen verdeeld. Voordat de stekeldraken in de zak worden gestopt mag elk kind ze een keer vasthouden om te proberen. Elke draak heeft een ander aantal stekels (1-5) op zijn rug. Alle stekels vanaf de kop worden geteld, de staart telt niet mee. Op de dobbelsteen staan de getallen van een tot vijf en een draken-ei.



- Draken-ei in het midden van de tafel leggen
- Vuurstenen rondom het ei verdelen
- Draken in de zak doen
- Dobbelsteen klaar leggen

Speelwijze

De kleinste draak van jullie mag beginnen. Hij dobbelt, graait in de zak en probeert daarbij de draak met het gegooide aantal stekels te vinden. Daarbij telt hij de stekels. Als je denkt dat je de goede draak hebt gevonden, dan haal je hem uit de zak om te controleren. Het getal op de buik van de draak helpt je daarbij.



+



+



=

Goed gevoel!
Je krijgt een vuursteen.



+



+



=

Helaas fout! De draak gaat terug in de zak en in de volgende ronde probeer je het nog een keer.

Het draken-ei

Het draken-ei zorgt voor actie. Om het draken-ei als eerste te pakken te krijgen moet je goed opletten, want de andere spelers willen het ook hebben.



Alle kinderen grijpen tegelijkertijd naar het ei. De snelste speler krijgt een vuursteen en zet daarna het ei weer midden op tafel terug.

Eind van het spel

Heb jij een goede tastzin en heb je als eerste vijf vuurstenen verzameld? Dan heb je gewonnen.

Onderstaand bieden we spelvarianten aan waarmee het basisspel uitgebreid kan worden met aanvullende leerdoelen.

Tips voor de praktijk voor opvoeders



Sorteren (3+):

De dobbelsteen, het ei en de zak zijn hierbij niet nodig. Verdeel de draak door elkaar over de tafel. Leg ze daarna op oplopende volgorde van een tot vijf (of aflopend, van vijf naar een). Hierbij leren de kinderen om dingen op volgorde te leggen en te sorteren. Daarnaast leren ze aantallen kennen en patronen te maken.

Tellen van 1-5 (3+):

Elke speler neemt evenveel vuurstenen als de draak stekels heeft. Dan wordt er geteld. Vervolgens kan het juiste aantal vuurstenen bij de bijbehorende draak gelegd worden. Op die manier wordt het bijbehorende aantal verduidelijkt. Op die manier wordt spelenderwijze de samenhang tussen het cijfer op de dobbelsteen en het aantal ingeprent.

Aantallen onderverdelen (5+/6+):

Een draak wordt midden op tafel gelegd, en het daarbij behorende aantal vuurstenen wordt klaar gelegd. Bedenk samen of het aantal onderverdeeld kan worden zoals bv. het getal 4. Bijvoorbeeld als volgt:

$$4 = 1 + 3 \quad / \quad 4 = 2 + 2$$



Rekenen (6+):

Alle draken zitten in de zak. De dobbelsteen en het ei zijn niet nodig. De onderwijzer noemt een rekenopgave tussen 1 tot 5, bv. $2+2$. Dit kan goed met de vingers verduidelijkt worden. Degene die als eerste het antwoord weet grijpt in de zak en probeert op de tast de draak met het juiste aantal stekels te vinden. Bij een juist resultaat krijgt de speler een vuursteen. Voor gevorderden kan men de getal ruimte vergoten tot 10 en de kinderen laten aftrekken, bijvoorbeeld : $8 - 5 = 3$. Maar let op! Het resultaat mag opgeteld of afgetrokken ten hoogste vijf zijn. Voor elk getal boven de vijf kan het draken-ei gegrepen worden.



Stekelpost met zijn drieën (groepsspel) (4+):

Ga achter elkaar in een rij zitten. De achterste speler krijgt de dobbelsteen, de speler voor hem de vuurstenen en de speler daarvoor de zak met draken. Het draken-ei is niet nodig. Als achterste speler dobbel je zo, dat de andere het niet kunnen zien. Het getal dat je hebt gegooid schrijf je met je vinger op de rug van degene die voor je zit. Die moet het getal herkennen en hetzelfde aantal vuurstenen op tafel leggen. De speler daarvoor moet nu op basis van het aantal vuurstenen de draak uit de zak halen die hetzelfde aantal stekels heeft. Als het klopt krijgt het team een vuursteen. Daarna is het volgende team aan de beurt. Het team wat op het eind de meeste vuurstenen heeft, wint.



Stekeldraak verhalen (4+):

Plaats de draken, de vuurstenen en het draken-ei voor iedereen goed zichtbaar in het midden van de tafel. Iedereen mag voor zichzelf een zin of een deel van het verhaal van de draak bedenken. Waar komen draken eigenlijk vandaan? Waarom hebben ze een verschillend aantal stekels? En wat kun je met de vuurstenen allemaal doen? Op die manier kan later een heel verhaal ontstaan.

Hierbij leren kinderen om zich verbaal te uiten en hun spraakgebruik resp. zinsbouw te verbeteren. Ze communiceren onderling en wisselen kennis uit.



Klankdraken (4+):

De dobbelsteen en het ei zijn niet nodig. Twee kinderen gaan tegenover elkaar zitten. Een van de kinderen heeft de zak met de draken. Het andere kind klopt op de tafel (1 tot max. 5 maal) Voor het eerste kind geldt dat hij goed moet luisteren! Hoe vaak werd geklopt? Daarna probeert het kind op de tast de draak met het juiste aantal stekels uit de zak te halen. Is het de goede draak? Dan krijgt het een vuursteen als beloning. Daarna worden de rollen omgedraaid.



Tips voor ouders

Geef uw kind het gevoel deel uit te maken van het spel en het verhaal. Beantwoord de vragen die uw kind aan u stelt. Gun uw kind voldoende tijd bij het achterhalen van de getallen. Geef als dat nodig is bij de opgaven wat ondersteuning. Tel rustig vooraf, of tel met het kind mee, zodat ze zich een voorstelling kunnen maken van de cijfers. Pak ideeën en spel zetten van uw kind op. Samen kunt u nieuwe creatieve spelmogelijkheden scheppen.





22430 Spiky

Emozione allo stato puro nella terra dei draghi! Ben presto dall'uovo verrà fuori un piccolo drago. Tutti sono emozionatissimi. Spiky e i suoi amici non vedono l'ora che esca e controllano l'uovo ogni giorno. Ma il piccolo drago non ha fretta e così Spiky e gli altri draghi passano il tempo „indovinare le scaglie“. Si bendano reciprocamente gli occhi e uno dopo l'altro toccano le scaglie. Quante scaglie senti? Chi indovina riceve delle pietre focaie, che servono per far sì che nella terra dei draghi sia l'uovo che i draghi restino sempre al calduccio.

Istruzioni sintetiche

Uno dopo l'altro, i bambini percepiscono i draghi sulla base delle scaglie, toccandole dal sacchetto. Il dado indica quale drago, con le scaglie da uno a cinque, debba essere trovato. Per ogni tentativo andato a buon fine, si riceve una pietra focaia. Con un pò di concentrazione e di tatto, sarai tu il primo a ricevere le cinque pietre focaie.

Preparazione del gioco

Per prima cosa si osservano con i bambini tutti i materiali di gioco e li si spiega singolarmente. Prima di giocare, si può prendere confidenza con le condizioni di gioco. L'uovo viene messo al centro del tavolo, in modo da essere ben accessibile per tutti i giocatori. Intorno all'uovo si distribuiscono le pietre focaie. Prima di mettere nel sacchetto i draghi con le scaglie, ogni bambino può già toccarli e provare. Ogni drago riceve un diverso numero di scaglie (1-5) sulla schiena. Si contano tutte le scaglie a partire dalla testa, la coda non conta. I dadi indicano il numero di scaglie da uno a cinque e un uovo di drago.



- Porre al centro del tavolo l'uovo di drago
- Distribuire le pietre focaie intorno all'uovo di drago
- Mettere i draghi nel sacchetto
- Preparare il dado

Svolgimento

Comincia il drago più piccolo tra di voi. Getta il dado, mette le mani nel sacchetto e cerca di toccare il drago col numero di scaglie indicato dal dado. Conta le scaglie. Se ritieni di aver toccato il drago giusto, lo tiri fuori dal sacchetto e controlli. Il numero sulla pancia del drago ti aiuta.



+



+



=

Hai indovinato!
Ricevi una pietra focaia.



Purtroppo hai sbagliato! Il drago torna nel sacchetto e tu proverai di nuovo al prossimo round.

L'ovo di drago

L'ovo di drago garantisce l'azione. Perché tu possa essere il primo ad acchiappare l'ovo di drago, dovresti sempre stare attento perché gli altri giocatori hanno la stessa intenzione.



Tutti i bambini toccano contemporaneamente l'ovo. Il giocatore più veloce riceve una pietra focaia e rimette l'ovo al centro del tavolo.

Fine del gioco

Hai la sensibilità necessaria e hai raccolto per primo cinque pietre focaie? Allora hai vinto.

A seguire proponiamo altre varianti del gioco che aggiungono alla variante di base altri contenuti didattici.

Consiglio pratico per gli educatori



Selezionare (3+):

Il dado, l'ovo e il sacchetto non servono. Distribuite i draghi in disordine sul tavolo. Ora li metti nell'ordine corretto, crescente da uno a cinque (o decrescente da cinque a uno). Così i bambini imparano a costruire le sequenze e a selezionare. Inoltre imparano a capire le quantità e a creare dei modelli.

Contare da 1 a 5 (3+):

Ogni giocatore prende tante pietre focaie quante sono le scaglie del drago. A questo punto si conta. Si può inoltre posizionare il numero corretto di pietre focaie davanti al proprio drago. In questo modo si capisce la quantità. Così si crea una relazione tra immagine sul dado e il numero.

Scomposizione della quantità (5+/6+):

Al centro del tavolo si mette un drago e si prepara il rispettivo numero di pietre focaie. Riflettete tutti insieme se il numero possa essere scomposto, come ad es. Il numero 4. Ecco un esempio della scomposizione:

$$4 = 1 + 3 \quad / \quad 4 = 2 + 2$$



Calcolare (6+):

Tutti i draghi sono nel sacchetto. Il dado e l'uovo non servono. L'educatrice indica di eseguire un calcolo nell'intervallo numerico da 1 a 5, ad es. $2+2$. Ciò si può spiegare molto bene con le dita. Il primo che risponde correttamente, mette le mani nel sacchetto e cerca di toccare il drago con il giusto numero di scaglie. Se indovina, riceve una pietra focaia. Per i più esperti, si può portare l'intervallo numerico fino a 10 e invitare i bambini ad eseguire delle sottrazioni, ad esempio: $8 - 5 = 3$. Ma attenzione! Che si aggiunga o si sottragga, il risultato deve dare al massimo cinque. Per ogni numero maggiore di cinque, si può acchiappare l'uovo di drago.



Gioco delle scaglie in tre (gioco di gruppo) (4+):

Sedetevi in fila uno dietro l'altro. Il giocatore che si trova all'estremità posteriore riceve il dado, quello davanti a lui le pietre focaie e il giocatore seduto avanti riceve il sacchetto con i draghi. L'uovo di drago non è necessario. Il giocatore seduto dietro lancia il dado in modo che gli altri giocatori non possano vederlo. Scrivi con il dito il numero uscito sulla schiena del giocatore seduto davanti a te. Questo giocatore deve indovinare il numero e porre sul tavolo il rispettivo numero di pietre focaie. A questo punto, il giocatore seduto davanti, sulla base delle pietre focaie deposte sul tavolo, deve trovare il drago col numero giusto di scaglie ed estrarlo dal sacchetto. Se il drago è quello giusto, la squadra riceve una pietra focaia. Adesso tocca al gruppo successivo. Vince la squadra che, alla fine, ha ottenuto il maggior numero di pietre focaie.



La storia delle scaglie del drago (4+):

Posizionate i draghi, le pietre focaie e l'uovo di drago al centro del tavolo, in modo che siano per visibili a tutti. A questo punto, ognuno deve pensare una frase o la parte di una storia per i draghi. Da dove arrivano davvero i draghi? Cosa c'è nell'uovo di drago? Perché i draghi hanno scaglie diverse? E cos'altro si può fare con le pietre focaie? Così alla fine ci sarà davvero un'intera storia. In questo gioco i bambini apprendono l'espressione verbale e migliorano il loro utilizzo della lingua e la costruzione della frase. Comunicano tra di loro e si scambiano le conoscenze.



Drago sonoro (4+):

Il dado e l'uovo non servono. Due bambini si siedono uno di fronte all'altro. Un bambino riceve il sacchetto con i draghi. Il secondo bambino bussa sul tavolo (da 1 a massimo 5 volte). Il primo bambino deve ascoltare attentamente! Quante volte l'altro bambino ha bussato? A questo punto il bambino cerca di trovare nel sacchetto il drago corrispondente al numero di colpi battuti sul tavolo e quindi lo estrae. Il drago estratto è quello giusto? Allora come premio c'è una pietra focaia. Poi ci si scambiano i ruoli.



Consigli per i genitori

Trasmettete al vostro bambino la sensazione di essere parte del gioco e della storia. Rispondete alle domande che il vostro bambino vi pone. Concedete al vostro bambino tempo a spazio a sufficienza per scoprire i numeri. Se necessario, aiutatelo nei compiti. Contate tranquillamente prima di lui o con lui, in modo che le immagini dei numeri possano imprimerli nella sua memoria. Siate ricettivi alle idee e ai giochi del vostro bambino. Insieme potete inventare tanti nuovi giochi creativi.



货号

在一个令人无比兴奋的恐龙园里，一只小恐龙很快就要破壳而出了，大家都非常的兴奋。Spiky和他的小伙伴们每天都期盼着小恐龙的诞生。然而这只小恐龙一点都不急着出壳，于是spiky和其他恐龙们开始玩“猜恐龙角”的游戏。恐龙们排好队并互相看对方的恐龙角。你摸到了多少个恐龙角？如果答对了，就能得到一颗打火石，然后放在恐龙园里，既能温暖恐龙蛋和恐龙们，也非常的漂亮！

游戏简介

参与者们一个个轮流去触摸袋子里的恐龙，每只恐龙都长有角，分别从1个到5个，由骰子来决定参与者们需要摸到哪只恐龙。每次摸到正确的恐龙都会得到一颗打火石。凭借专注力和手指的敏感度，最先得到5颗打火石的就是胜利者。

游戏准备

游戏中所有的配件都需要与小朋友们一起摆放好，并一一说明其用途。所以在游戏开始之前，先要熟悉各配件位置。恐龙蛋摆放在桌面中间，这样可以方便每个游戏参与者。在恐龙蛋周围放上打火石。在把恐龙放进棉布袋前，可以让每个小朋友触摸并感受下恐龙角。每只恐龙背上的恐龙角数量都不一样（分别是，从1-5）。所有恐龙角都只限于头部的，尾巴上的不能算。骰子上的印刷点数是从1到5，剩下一面是恐龙蛋图案。



- 恐龙蛋摆放在桌面中间
- 恐龙蛋周围放上打火石
- 把恐龙装进棉布袋
- 准备好骰子

游戏说明

从最小的“恐龙”（游戏参与者中年龄最小的幼儿）开始游戏，先投骰子，然后根据骰子上的点数，把手伸进布袋摸出恐龙角与骰子点数相符的那只恐龙。拿出这只恐龙，对比是否正确。恐龙身上印刷的点数有助于核对答案。



+



+



=

如左图：匹配正确，赢得一颗打火石



+



+



=

如左图：匹配错误！
需把恐龙放回棉布袋，
只能等到下轮再继续。

恐龙蛋

恐龙蛋表示行动----大家一起去拿，看谁能第一个拿到，所以在游戏过程中，参与者需提高警惕。



孩子们都去争夺恐龙蛋，第一个拿到的将得到一颗打火石，然后把恐龙蛋放回桌子中间。

游戏结束

你是否有足够的敏感度，并最先拿到5颗打火石了呢？那么你就是游戏胜利者。

除了以上游戏玩法，此产品还有另外延伸的玩法，增添更多学习内容。

给老师的实用小贴士



分类 (3+):

先准备好5只恐龙（骰子、恐龙蛋和棉布袋不需要），打乱顺序放在桌面上。然后根据恐龙身上的点数图案或者恐龙角数量开始从1到5升序排列（或者从5到1降序排列）。幼儿可以从中学习物体归类和排序，另外他们还可以学习数字和图案组合。

1-5数数 (3+):

每个游戏者拿等量的打火石，当作恐龙角。然后根据恐龙角的数量把相应数量的打火石放在恐龙前面，而恐龙身上又有相应的骰子点数图案，幼儿可从中学习骰子点数和数字间的联系。

数量分解 (5+/6+):

在桌面中间放一只恐龙，同时准备好与恐龙角等量的打火石。小朋友们一起思考，比如4，是否可以被分解？ $4=1+3$ 或者 $4=2+2$



计算 (6+):

把所有的恐龙放到棉布袋里（骰子和恐龙蛋不需要）。老师读出一道1-5间的算数题，比如 $2+2$ 。同时可以用手指比划，以便于充分说明。谁第一个回答正确，就伸手进棉布袋把与答案一致的恐龙摸出。完成这步后将得到一颗打火石。对于比较擅长算数或者年龄大点的游戏者，可以把数字加大到10来做减法，例如： $8-5=3$ 。但是请注意不管是加法还是减法，答案都不能大于5，因为最大的恐龙角只有5个。如果答案大于5时，就可以使用到恐龙蛋，看谁先抢到一颗打火石。



人团队游戏 (4+):

游戏者纵向排队坐好，坐在最后的那个人会拿着一颗骰子，中间那位拿着打火石，最前面的一位拿着装有恐龙的棉布袋。这一环节不需要用到恐龙蛋。坐最后的游戏者投骰子，其他游戏者不能看，然后用手指把与骰子点数对应的数字写在前面那位的背上，他需要感觉出是什么数字，然后把相应数量的打火石拿出放桌子上。最前面那位游戏者根据桌面上打火石数量，从棉布袋中摸出相应的恐龙。如果结果正确，这个团队会得到一颗打火石。然后轮到另外一组进行游戏。最终哪组得到的打火石最多就是赢家。



恐龙角的故事 (4+):

在桌面上准备好恐龙、打火石和恐龙蛋，让每个人都能看见。然后每个小朋友想出关于恐龙的一句话或者一段故事。恐龙是从哪里来的？恐龙蛋里装有什么东西呢？为什么每只恐龙上有不同数量的角？打火石还能有哪些用途？最终组成一个完整的故事。

这一环节，能使小朋友们学到口头表达能力，提高讲述和语句组织能力。互相交流来交换各自的想法和知识。



恐龙声音 (4+):

骰子和恐龙蛋不需要用到，两个小朋友面对面坐着，其中一个小朋友拿着装有恐龙的棉布袋，另一个小朋友在桌子上敲打（1-5下）。总共打击了几下呢？第一个小朋友请仔细听着并根据敲打声数摸出相应的恐龙。如果结果是对的，就能得到一颗打火石作为奖品。然后互换角色玩。



给家长的小建议

请让孩子融入到游戏中，并感受自己是故事和游戏中的一员，同时也回答孩子提出的各种问题。在学习数字时给孩子足够的时间去数数和计算。在练习过程中，可适当给予帮助。家长与孩子一起数数，以此来加深孩子对数字的记忆和印象。领会孩子的想法，然后和孩子一起创造新游戏。



belduc

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

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

© beleduc 2014



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickengefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。