

# DOMInext

XL

Spielanleitung \* Instruction



PLAY & LEARN  
**MATH**  
GAME  
SPIELEN & LERNEN

beleduc

# Das Spiel fördert

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



**Mathematische Bildung: Spontanes Erkennen von Mengen (simultane Anzahlerfassung), Mengen klassifizieren, erstes bildunterstütztes Rechnen im Zahlenraum von 1 bis 10, Zuordnung: Zahlenbild – Menge, Aufbau eines Zahlengrundverständnisses.**

Mathematical education: Spontaneous recognition of quantities (simultaneous number recognition), classification of quantities, first image-supported counting in the number range 1-10, assignment of number-image, developing an understanding of numbers.

Formation mathématique: reconnaissance spontanée des quantités (identification des nombres), classement des quantités, premier calcul à l'aide des images entre les chiffres 1 à 10, catégorisation : r représentation des quantités, structuration d'un raisonnement numérique.

数学教育：认识数字：识别数量（同时认识数字，学会分类数量，根据图片从1数到10，分配数字-图像，培养对数字的理解。

Rekenvaardigheid: Spontane herkenning van hoeveelheden (gelijktijdige getalherkenning), classificeren van hoeveelheden, eerste beeldondersteund rekenen in de getallenreeks 1-10, sorteren: Getalbeeld - hoeveelheid, het opbouwen van een begrip van getallen.

Educazione matematica: riconoscimento spontaneo di quantità (riconoscimento simultaneo di numeri), classificazione di quantità, primo calcolo supportato da immagini nella gamma di numeri da 1 a 10, Classificazione: immagine del numero - quantità, costruzione della comprensione dei numeri.

La educación matemática: Reconocimiento espontáneo de cantidades (detección simultánea de números), clasificación de cantidades, primeras operaciones matemáticas con la ayuda de las imágenes y en el rango numérico de 1-10, asignación: imagen del número-cantidad, formación de la comprensión de los números.



**Sprachliche Bildung: Training und Erweiterung des Wortschatzes in verschiedenen Bereichen, genaues Beschreiben, Argumentieren und Begründen, Einüben von Kommunikationsregeln.**

Linguistic education: training and expansion of vocabulary in different areas, precise describing, arguing and justifying, practicing communication rules.

Formation linguistique : entraînement et développement du vocabulaire dans différents domaines, description précise, argumentation et justification, pratique des règles de communication.

语言教育：训练和扩展不同领域的词汇，精确描述、辩论和论证，练习沟通方式。

Taalvaardigheden: Training en uitbreiding van de woordenschat op verschillende gebieden, precieze beschrijving, argumentatie en rechtvaardiging, oefenen van communicatieregels.

Educazione linguistica: allenamento ed espansione del vocabolario in diverse aree, descrizione accurata, argomentazione e motivazione, applicazione delle regole della comunicazione.

La educación lingüística: Aprendizaje y ampliación del vocabulario en distintas áreas temáticas, descripción precisa, argumentación y justificación, puesta en práctica de las normas de la comunicación.



**Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Sozialverhalten, Regeln innerhalb einer Gruppe.**

Social Education: playing together, social behavior, rules within a group.

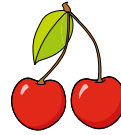
Education sociale : Jeu en commun, comportement social, règles au sein du groupe.

社会教育：一起玩耍，适应社会行为和群体中的规则。

Educazione sociale: imparare a giocare insieme, socializzazione, apprendimento delle regole all'interno di un gruppo.

La educación social: Juego en grupo, conducta social, normas dentro de un grupo.

# DOMInext



Zähle und lege passend an!  
Count and place correctly!

Ein Domino der anderen Art, innovativ und neu. Spielerisch werden mathematische und sprachliche Kompetenzen gefördert. Das Besondere ist, dass es immer mehrere Möglichkeiten gibt. Zu jedem Motiv passen mehrere Zahlen.

A different kind of domino, innovative and new. Mathematical and linguistic skills and memory are promoted in a playful way. The special feature is that there are always several possibilities. More than one number matches each motif.

1 x



32 x



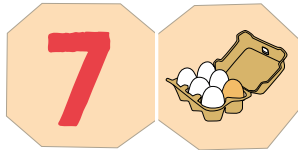
## Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/  
Información sobre el juego/Spelinformatie/  
Informazioni sul gioco/ 游戏信息

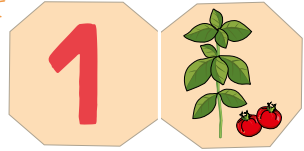


## Beispiel / Example:

Hier passen die Zahlen 1, 5 oder 6.  
Here the numbers 1, 5 or 6 match.



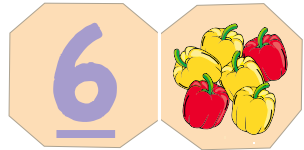
Ei – egg (1/5/6)\*



Cherry-Tomate / Basilikum –  
cherry tomato / basil



Zitrone – lemon



Paprika – paprica

**Unser Tipp:** Besprechen Sie im Vorfeld mit den Kindern die Motive. Welche Bilder sehen die Kinder? Welche Mengen verstecken sich? Dadurch fällt den Kindern das Spielen leichter, denn sie sind schon mit den Mengen und dem Grundprinzip des Spiels vertraut.

**Our tip:** Talk about the picture and number cards with the children before the game. What pictures do the children see? Which quantities are hidden? This makes it easier for the children to play because they are already familiar with the quantities and the basic concept of the game.

## Übersicht / Overview:



Cherry-Tomate / Basilikum –  
cherry tomato / basil  
(1/2/10)\*



Orange – orange (1/2/3/5)\*

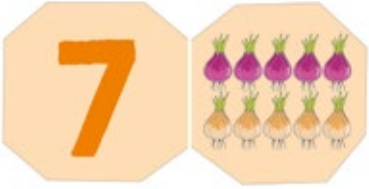
\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die möglichen 2-4 Kombinationen.  
The numbers in the brackets show the 2-4 possible combinations.



Chilli – chili pepper (2/4)\*



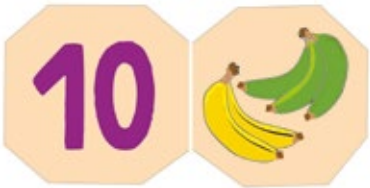
Zitrone – lemon (3/4/7)\*



Zwiebel – onion (5/10)\*



Drachenfrucht – dragon fruit (2/3/5)\*



Banane – banana (2/3/5)\*



Ei – egg (1/5/6)\*



Kiwi – kiwi (3/2/1)\*



Paprika – paprica (2/4/6)\*

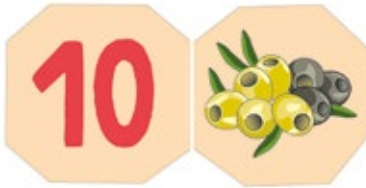


Erbse – pea (1/4/5/9)\*



Apfel – apple (2/3/7)\*

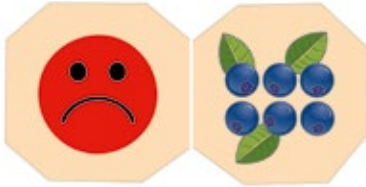
\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die möglichen 2-4 Kombinationen.  
The numbers in the brackets show the 2-4 possible combinations.



Olive – oliv (3/5/8)\*



Erdbeere – strawberry (2/4/7)\*



Heidelbeere – blueberry (3/6)\*



Kirsche - cherry (1/2)\*



Stachelbeere – gooseberry (1/4/5/9)\*



Mandarine – mandarine (1/2/4)\*



Wassermelone – watermelon (1/5/10)\*



Weintraube – grape (3/4/10)\*



Walnuss – walnut (1/2/5)\*

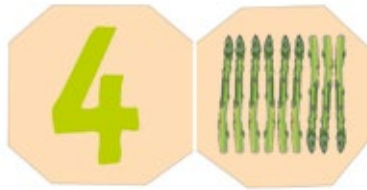


Erdbeere – strawberry (4/8)\*

\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die möglichen 2-4 Kombinationen.  
The numbers in the brackets show the 2-4 possible combinations.



Johannisbeere – currant (2/8)\*



Spargel – asparagus (3/6/9)\*



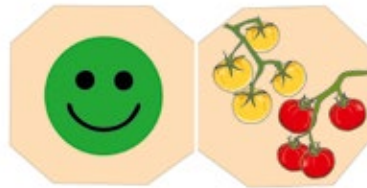
Pilz – mushroom (2/4/8)\*



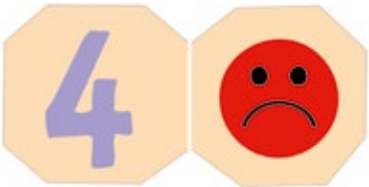
Karotte – carrot (3/5/8)\*



Sternfrucht – starfruit (4/8)\*



Tomate – tomato (4/8)\*



\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die möglichen 2-4 Kombinationen.  
The numbers in the brackets show the 2-4 possible combinations.



# 22617 DOMInext

## Zähle und lege passend an!

Dieses spannende Spiel funktioniert ähnlich wie ein klassisches Domino-Spiel. Das Besondere an den Bildmotiven ist, dass es mehrere Möglichkeiten gibt, die abgebildete Anzahl auf den Bildern zu deuten. Auf jeder Karte ist (links) jeweils eine Zahl und (rechts) ein Bildmotiv. Jedes Bildmotiv steht also für mehrere Zahlenwerte. Unser Tipp: Besprechen Sie im Vorfeld mit den Kindern die DOMInext-Karten. Was sehen die Kinder in den Bildern? Welche Mengen verstecken sich? Dadurch fällt den Kindern das Spielen leichter, denn sie sind schon mit den Mengen und dem Grundprinzip des Spiels vertraut. Es hängt vom Spieler ab, welche Zahlenwerte er darin findet bzw. für welchen er sich entscheidet und wie er diese begründet.

Ziel des Spiels ist es, möglichst alle seine Karten als Erster richtig anzulegen.

## Spielvorbereitung

Alle DOMInext-Karten werden gemischt. Anschließend werden sie wie folgt auf die Mitspieler verteilt:

Für 2 Spieler jeweils 7 Karten

Für 3 Spieler jeweils 5 Karten

Für 4 Spieler jeweils 4 Karten

Jeder Spieler legt seine Karten offen und für alle sichtbar vor sich ab. Die übrigen Karten kommen als verdeckter Vorratsstapel für alle zugänglich an den Tischrand. Die oberste Karte des Vorratsstapels dient als Startkarte und wird in die Tischmitte gelegt. An der Startkarte darf nun beidseitig angelegt werden.

**Wichtig! Auf eine Zahl folgt ein Bild. Die Ausnahme bilden die traurigen und fröhlichen Gesichter.**

## Beispiele:

1



10 – (2/3/5)\*

1

Das erste Bildmotiv steht sowohl für die Zahl 2 als auch für die Zahl 3 und 5. Mögliche Begründungen: „Ich sehe 2 gelbe Bananen“. „Ich sehe 3 grüne Bananen“. „Ich sehe 5 Bananen“.

Auf diese Weise schult das Spielen sowohl die detailbeachtende Wahrnehmung, das Mengenverständnis und die sogenannte simultane Anzahlerfassung. Letzteres bezeichnet die Fähigkeit, eine Anzahl von mehreren Dingen auf einen Blick gleichzeitig zu erfassen, ohne diese abzählen zu müssen.

2



7 – (1/5/6)\*

2

Ein Beispiel für das Klassifizieren und das Zusammenfassen von Objekten in Mengen: z.B.: „Ich sehe 5 weiße und 1 braunes Ei, insgesamt sind es 6 Eier.“ oder einfache mathematische Relationen, wie z.B.: „Ich sehe 4 Erbsen in und 5 außerhalb der Hülse“. Auf dem zweiten Bild können also sowohl die Zahl 5 als auch die Zahlen 1 und 6 ausgewählt werden.

3



9 – (1/4/5/9)\*

3

Das dritte Bild ermöglicht vier verschiedene Antwortmöglichkeiten: „Ich sehe eine Hülse“. „Ich sehe 5 Erbsen außerhalb der Hülse“. „Ich sehe 4 Erbsen in der Hülse“. „Ich sehe 9 Erbsen“.

\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die möglichen 2-4 Kombinationen.



## Der Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und schaut, ob er eine passende Karte vor sich liegen hat. Eine DOMInext-Karte darf nur dort angelegt werden, wo der Zahlenwert mit der (abgezählten oder simultan erfassten) Menge auf dem Bild übereinstimmt. Ein Bild folgt immer auf eine Zahl oder umgekehrt – auf der anderen Seite des Spielfelds – eine Zahl auf ein Bild. Somit kann der Spieler auf beiden Seiten der Reihe anlegen.

Beispiel: 5 Orangen zu Zahl 5 oder die Zahl 3 zu 3 Zitronen.



Bei den Bildmotiven entscheidet der Spieler selbst, welche Menge er abzählt und auswählt. Wichtig ist jedoch, dass der Spieler sprachlich korrekt begründet, warum dieser Zug passt. Was dann schlussendlich gilt und was nicht, entscheidet die Gruppe ebenfalls gemeinsam.

### **Wichtig! Jedes Bild enthält mindestens zwei Mengen.**

Kann ein Spieler keine Karte anlegen, so zieht er eine solche vom verdeckten Vorratsstapel und schaut, ob sie passt. Wenn ja, darf er diese sofort anlegen. Wenn nicht, legt er die Karte vor sich ab und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ist der Vorratsstapel aufgebraucht, so wird weitergespielt, bis kein Zug mehr möglich ist.



### **Das traurige Gesicht ...**

... ist ein Pechsymbol und darf nirgendwo angelegt werden. Nur das Bild oder die Zahl neben dem Gesicht kann zum Anlegen verwendet werden. Sollte dies passieren, endet im Anschluss an das traurige Gesicht das weitere Anlegen in dieser Richtung.

Die einzige Möglichkeit, diese Blockade aufzulösen, bilden die glücklichen Gesichter. Diese dürfen als einziges Symbol an die traurigen Gesichter angelegt werden. Das Bildmotiv oder die Zahl neben dem glücklichen Gesicht dürfen dann wieder als neue Stelle zum Weiteranlegen verwendet werden.



Beispiel: Die durch das traurige Gesicht blockierte Reihe wird mit dem glücklichen Gesicht freigemacht. Ab sofort kann dort mit einer neuen Zahl weitergebaut werden. In diesem Beispiel würden die Zahlen 4 (gelbe/rote Tomaten) 8 (Tomaten) oder 8 (Ästchen) angelegt werden können.



### **Das glückliche Gesicht ...**

... dient als Joker. Sie dürfen an jede beliebige DOMInext-Karte (Bildmotiv, Zahl und Pechsymbol) in der Reihe angelegt werden. Es kann passieren, dass sich die Abfolge Bild-Zahl ändert.

\* Die Zahlen in der Klammer zeigen die möglichen 2-4 Kombinationen.



## Ende des Spiels

Das Spiel kann auf drei unterschiedliche Arten beendet werden:

1. Gelingt es einem Spieler seine letzte DOMInext-Karte anzulegen, so hat dieser gewonnen.
2. Auf beiden Seiten der Reihe liegt ein trauriges Gesicht und keiner der Spieler kann ein glückliches Gesicht anlegen. Es gewinnt/gewinnen der oder die Spieler, mit den wenigsten DOMInext-Karten, wobei ein Unentschieden möglich ist.
3. Der Vorratsstapel ist aufgebraucht und kein Spieler kann noch eine Karte anlegen. Es gewinnt/gewinnen auch hier der oder die Spieler, mit den wenigsten DOMInext-Karten, wobei wieder ein Unentschieden möglich ist.

# PLAY·EXPERIENCE·LEARN



## Die Besonderheit dieses Spiels

DOMINO-Spiele machen große Freude, sie trainieren das Gedächtnis der Kinder und fördern zusätzlich deren Sprachentwicklung.

**DOMInext** kann aber deutlich mehr. Es wurde auf der Grundlage aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse zum Zahlbegriffserwerb entwickelt und fördert darüber hinaus zentrale Basiskompetenzen, welche entscheidend für den späteren schulischen Erfolg sind.

- Aktiv-entdeckendes Lernen zur Förderung mathematischer Lernneugierde
- Erkennen von Mustern, Regeln, Symbolen und Zusammenhängen
- Entwicklung von Mengenvorstellungen und Verhältnissen, Erkennen von Zahlen (Simultane Anzahlerfassung)
- Aufbau eines sicheren Zahlengrundverständnisses und erste Rechenoperationen im Zahlenraum von 1 bis 10
- Interesse und Freude, gemeinsam über Dinge oder Probleme nachzudenken
- Systematisieren und Dokumentieren von Beobachtungen

### Wichtige Kernkompetenzen des 21. Jahrhunderts:

- Entwicklung neuer Argumentationsfähigkeiten und sozial verträgliche Konfliktlösestrategien, Problemlösung durch Kommunikation





# 22617 DOMInext

## Count and place correctly!

This exciting game works like a classic Domino game. The special thing about the motif cards is that there are several ways to interpret the number in the pictures. On each card is a number on the left and a picture on the right. Each picture card therefore stands for several number values. Our tip: Talk about the DOMInext cards before the game. What do the children see in the pictures? Which quantities are hidden? This makes it easier for the children to play because they are already familiar with the quantities and the basic concept of the game. It depends on each player which numerical value they decide on for each card and how they explain their choice. The goal of the game is to be the first to place all your cards correctly.

## Game preparation

All DOMInext cards are mixed. Then they are distributed to the players as follows:

For 2 players 7 cards each

For 3 players 5 cards each


For 4 players 4 cards each

Each player places their cards in front of them for all to see. The other cards are placed on the edge of the table as a hidden stack, which is accessible for all. The top card of the stack serves as the starting card and is placed in the centre of the table. The starting card may now be played on both sides.

**Important: A number is always followed by a picture. The sad and happy faces are the exception.**

## Example:


- 1**



10 – (2/3/5)\*


**1** The first image can stand for the number 2 as well as the number 3 and 5. Possible reasons:  
„I see 2 yellow bananas.“ „I see 3 green bananas“.  
„I see 5 bananas“.

In this way, playing trains both the detail-observant perception, the understanding of quantity and the so-called simultaneous number recognition. The last concept refers to the ability to grasp a quantity of several things at one glance at the same time without having to count them.
- 2**



7 – (1/5/6)\*

**2** An example of classifying and grouping objects into sets:  
„I see 5 white eggs and 1 brown egg, in total there are 6 eggs“ or simple mathematical relations, such as:  
„I see 4 peas inside and 5 outside the shell“.  
So on the second picture, both the number 5 and the numbers 1 and 6 can be selected“.
- 3**



9 – (1/4/5/9)\*

**3** The third picture allows four different possible answers: „I see a shell“. „I see 5 peas outside the shell“.  
„I see 4 peas inside the shell“. „I see 9 peas“.

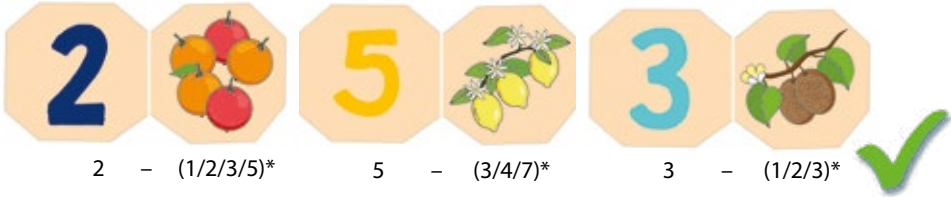
\* The numbers in brackets show the possible 2-4 combinations.



## How to play

The youngest player starts and looks if he has a matching card in front of him. A DOMInext card may only be placed where the number value matches the quantity (counted or simultaneously recorded) on the picture. A picture always follows a number or vice versa – on the other side of the board – a number follows a picture. Each player can place their cards on both.

Example: 5 oranges to number 5 or number 3 to 3 lemons.



With the picture motifs, the player decides for himself which quantity he counts and selects. However, it is important that the player justifies correctly in words why this card fits.

The group also decides together what is valid and what is not.

**Important! Every picture contains at least two quantities.**

If a player cannot place a card, he draws one from the face-down stack and sees if it fits. If it does, he may put it on immediately. If not, he puts the card in front of him and it is the next player's turn. If the stack is used up, the game continues until no more turns are possible.



### The sad face ...

... is an unlucky symbol and may not be put on anywhere. Only the picture or the number next to the face can be used to place it. If this should happen, the sad face is followed by the end of any further placing in that direction.

The only way to dissolve this block is through the happy faces. These are the only symbols that may be placed next to the sad faces. The picture motif or the number next to the happy face may then be used again as a new place to continue.



Example: The row blocked by the sad face is made free with the happy face. From now on, you can continue building there with a new number. In this example, the numbers 4 (yellow/red tomatoes), 8 (tomatoes) or 8 (branches) can be put on.



### The happy face ...

... is a joker. They may be placed next to any DOMInext card (picture motif, number and bad luck symbol) in the row. It can happen that the picture-number sequence changes.

\* The numbers in brackets show the possible 2-4 combinations.

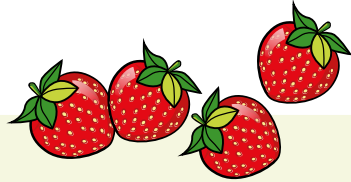


## End of the game

The game can be finished in three different ways:

1. If a player is able to place his last DOMInext card, he wins.
2. A sad face lies on both sides of the row and none of the players can unblock by placing a happy face. The player(s) with the lowest number of DOMInext cards wins, with a possibility of a draw.
3. The stack is used up and no player can add another card. The player(s) with the fewest DOMInext cards also win(s) here, whereby a draw is again possible.

# PLAY·EXPERIENCE·LEARN



## The special feature of this game

DOMINO games are great fun, they train children's memory and additionally promote their language development.

But DOMInext can do much more. It was developed on the basis of current scientific research on the learning of numbers and also promotes basic skills that are essential for later success at school.

- Active discovery learning to support mathematical learning curiosity
- Recognising patterns, rules, symbols and contexts
- Developing ideas of quantities and proportions, recognition of numbers (simultaneous number recognition)
- Building a solid understanding of basic numbers and first mathematical operations in the number range from 1 to 10
- Interest and fun in thinking about things or problems together
- Systematising and documenting observations

### Important core competences of the 21st century:

- Development of new argumentation skills and socially acceptable conflict-solving-strategies, problem solving by communication





# 22617 DOMInext

## Compte et pose en fonction !

Ce jeu captivant fonctionne comme un jeu de domino classique. La particularité des motifs est qu'ils offrent plusieurs façons de déterminer la quantité représentée. Sur chaque carte, se trouve un chiffre (à gauche) et une image (à droite). Chaque motif représente donc plusieurs valeurs numériques. Notre conseil : Discutez au préalable avec les enfants des cartes DOMInext. Que voient les enfants sur les images ? Quelles quantités sont cachées ici ? Cela facilite le jeu pour les enfants car ils sont déjà familiarisés avec les quantités et le principe de base du jeu. Le joueur décide seul de la valeur numérique qu'il trouve sur chaque motif ou de laquelle il décide et de la façon dont il la justifie.

L'objectif du jeu est d'être le premier à placer correctement autant de cartes que possible.

## Préparation du jeu

On mélange toutes les cartes DOMInext. Ensuite, on les répartit comme suit entre les joueurs :  
 pour 2 joueurs, 7 cartes chacun  
 pour 3 joueurs, 5 cartes chacun  
 pour 4 joueurs, 4 cartes chacun

Chaque joueur pose ses cartes face vers le ciel devant lui, pour que tout le monde puisse les voir. Les autres cartes forment une pile de réserve, face cachée, placée au bout de la table et accessible à tous. La première carte de la pile de réserve sert de carte de départ et est posée au centre de la table. On peut maintenant poser des cartes des deux côtés de la carte de départ.

**Important ! Un chiffre est toujours suivi d'une image. Les exceptions sont marquées par des visages tristes et joyeux.**

## Exemple:

1



10 – (2/3/5)\*

1

Le premier motif correspond aussi bien au chiffre 2 qu'aux chiffres 3 et 5. Justifications possibles :  
 « Je vois 2 bananes jaunes ». « Je vois 3 bananes vertes ».  
 « Je vois 5 bananes ».

De cette façon, le jeu enseigne aussi la perception détaillée, la compréhension des quantités que ce qu'on appelle la perception simultanée des nombres. Cette dernière notion désigne la capacité à saisir immédiatement la quantité d'un ensemble de choses sans devoir les compter.

2



7 – (1/5/6)\*

2

Un exemple de classification et la perception des objets en quantité : par ex :  
 « Je vois 5 œufs blancs et 1 œuf brun, en tout 6 œufs »,  
 ou des relations mathématiques simples, comme :  
 « Je vois 4 pois et 5 en dehors de la cosse ».

Sur la deuxième image, on peut aussi bien choisir le chiffre 5 que les chiffres 1 et 6.

3



9 – (1/4/5/9)\*

3

La troisième image permet quatre réponses différentes : « Je vois une cosse »,  
 « Je vois 5 pois en dehors de la cosse »,  
 « Je vois 4 pois dans la cosse », « Je vois 9 pois ».

\* Les chiffres entre parenthèses indiquent les combinaisons 2 -4 éventuelles.

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et regarde si l'une des cartes posées devant lui convient. On ne peut poser une carte DOMInext que là où la valeur numérique correspond à la quantité de l'image (comptée ou bien perçue simultanément). Une image suit toujours un chiffre ou inversement - de l'autre côté du plateau de jeu - un chiffre suit une image. Ainsi, le joueur peut poser sa carte des deux côtés de la ligne.

Exemple : 5 oranges après le chiffre 5 ou le chiffre 3 après les 3 citrons.



Le joueur décide lui-même de la quantité qu'il compte ou choisit sur chaque motif. Cependant, il est important que le joueur explique dans une langue correcte pourquoi son action est correcte. On décide aussi en groupe de ce qui est accepté ou non.

**Important ! Chaque image représente au moins deux quantités.**

Si le joueur ne peut pas poser de carte, il en tire une dans la pile de cartes face cachée et regarde si elle correspond. Si oui, il peut la poser tout de suite. Si non, il pose la carte devant lui et c'est le tour du joueur suivant. Si la pile de réserve est épuisée, on continue de jouer, jusqu'à ce que cela ne soit plus possible.



### Le visage triste...

...est un symbole de malchance et peut être posé n'importe où. Seuls le chiffre ou l'image à côté du visage peuvent être utilisés pour poser une carte. Le cas échéant, le visage triste marque la fin de la ligne dans cette direction.

La seule possibilité pour lever ce blocage est de poser un visage joyeux. Ceux-ci sont les seuls symboles que l'on peut poser à côté des visages tristes. Le motif ou le chiffre à côté du visage joyeux peuvent alors être utilisés comme nouveaux points de départ pour reposer des cartes.



Exemple : la ligne bloquée par le visage triste est libérée par le visage joyeux. À partir de maintenant, on peut continuer avec un nouveau chiffre. Dans cet exemple, les chiffres 4 (tomates jaunes/rouges) 8 (tomates) ou 8 (tiges) peuvent être posés.



### Le visage joyeux...

...sert de joker. Ils peuvent être posés après n'importe quelle carte DOMInext (motif image, chiffre et symbole de malchance) sur le chemin des cartes. Il se peut que la séquence image-chiffre change.



## Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de trois façons différentes :

1. si un joueur arrive à poser sa dernière carte DOMInext, il a gagné la partie.
2. des deux côtés de la ligne, se trouve un visage triste et aucun joueur ne peut poser de visage joyeux. Le gagnant est /les gagnants sont alors celui / ceux à qui il reste le moins de cartes DOMInext. Il peut y avoir un match nul.
3. la pile de réserve est utilisée et aucun joueur ne peut poser de carte. Dans ce cas également, le gagnant est /les gagnants sont alors celui / ceux à qui il reste le moins de cartes DOMInext. Il peut là aussi y avoir un match nul.

# PLAY·EXPERIENCE·LEARN



## Les particularités de ce jeu

Les jeux de dominos sont très amusants, ils entraînent la mémoire des enfants et favorisent également le développement de la parole.

Cependant, DOMInext propose bien plus. Il a été conçu sur la base des connaissances scientifiques actuelles sur le développement des concepts numériques et favorise ainsi également les compétences de base centrales qui sont décisives pour la réussite scolaire ultérieure.

- Apprendre de manière active pour favoriser la curiosité intellectuelle pour les mathématiques
- Reconnaître des motifs, règles, symboles et les relations
- Développer la représentation des quantités et des rapports, identifier les chiffres (perception simultanée des nombres)
- Développer une compréhension solide des chiffres et effectuer ses premières opérations de calcul avec les chiffres de 1 à 10
- s'intéresser et s'amuser à réfléchir ensemble aux problèmes et aux choses
- systématiser et documenter les observations

### Compétences clé importantes du 21ème siècle :

- Développer de nouvelles capacités d'argumentation et de stratégies socialement acceptables de résolution des conflits socialement acceptables, résolution des problèmes grâce à la communication







# 22617 DOMInext

## 数一数并放对位置!

这个令人兴奋的游戏是一款经典的接龙游戏。卡片图案的特别之处在于有多种方法可以解释图片上显示的数字。每张卡片的左边是一个数字，右边是一张图片，同时每个图片都代表着多个数值。我们的提示：在游戏前和孩子们讨论游戏中卡片内容。孩子们在图片中看到了什么？哪些数量是隐藏的？这让孩子们玩起来更容易，因为他们已经熟悉了这些数量和游戏的基本概念。游戏的走向取决于游戏者在图片中找到了哪个对应数量，或者他决定选择哪个数量，并看看是否能够合理解释。

游戏的目标是成为第一个正确摆放所有卡片的人。

### 游戏准备

将所有的果蔬卡片混合起来。然后按以下方式分配给游戏者。

-如果有2名游戏者，则每人7张卡片

-如果有3名游戏者，则每人5张卡片

-如果有4名游戏者，则每人4张卡片

每位游戏者将自己的卡片放在自己面前，让大家看到。其他的卡片放在桌子的边缘，作为一个不公开的卡片堆，供所有人使用。卡片堆中最上面的卡片作为”开端”，放在桌子的中央。现在可以从”开端”卡片的两边内容开始游戏了。

**重要提示：数字后面必须跟图片，除了哭脸和笑脸。**

1



10 - (2/3/5)\*

1 第一张图片代表数字2，以及数字3和5。  
可能的原因：“我看到2根黄色的香蕉”，  
“我看到了3根绿色的香蕉”，  
“我看到了5根香蕉”。

通过这种方式，游戏训练了孩子对细节的观察、对数量的理解以及同时识别多个数字的能力。最后一种考验的是孩子的目测能力：是指不需要数数就能一眼同时掌握多个事物的数量的能力。

2



7 - (1/5/6)\*

2 将物体分类和分组的一个例子：  
例如：“我看到5个白鸡蛋和1个棕色鸡蛋，总共有6个鸡蛋”。或描述简单的数学关系，例如：“我看到里面有4个豌豆，外面有5个豌豆”。所以在第二张图上，数字5、数字1和数字6都可以选择。

3



9 - (1/4/5/9)\*

3 第三幅图允许四个不同的答案。“我看到一个壳”。“我看到壳外有5颗豌豆”。“我看到壳里有4颗豌豆”。“我看到了9颗豌豆”。

\*括号内的数字表示可能的2-4种组合。



## 怎么玩

最年纪最小的游戏者开始，看看他面前是否有匹配的卡片。游戏中的所有卡片只能放在数字与图片上的数量（已经数过的或已经同时记录）相符的地方。图片只能跟在数字后面，反之亦然--在起始卡片的另一边，数字跟在图片后面。游戏者可以同时从卡片的两边开始游戏。

举例：5个橙子对应数字5，3个柠檬对应数字3。



卡片接龙时，游戏者可以自己决定选择使用哪一个数出来的数量来接龙，同时游戏者要正确地用语言来解释说明为什么这张卡片适合。如果是小组游戏，也可以一起讨论哪些是解释的通的，哪些是解释的不通的。需要重要提醒的是！每张图片至少包含两个数量。

如果游戏者手上没有合适的卡片了，他就从面朝下的卡片堆中抽一张，看看是否合适。如果合适，他可以立即放上去。如果不合适，他就把卡片放在自己面前，然后就轮到下一个游戏者了。如果卡片堆里的卡片用完了，也可以用自己的卡片接龙，直到不能再轮流下去。



### 哭脸...

...是一个不幸的图案，不能放在任何地方，只有哭脸旁边的数字或图案能够使用。如果发生这种情况，就意味着哭脸后面不能再进行进一步游戏了。

解除这个障碍的唯一方法是通过使用笑脸。笑脸是唯一可以放在哭脸旁边的图案。然后，笑脸旁边的图案或数字就可以再次作为一个新的开始继续使用。



举例：被哭脸拦住的这一排，可以用笑脸来接上。从现在开始，你可以用一个新的数字在那里继续进行游戏。在这个例子中，数字4（黄/红番茄）、8（番茄）或8（树枝）都可以放在后面。



### 笑脸...

...是一个王牌卡片。笑脸可以放在这一排任何果蔬卡片（图案，数字和哭脸）的后面。这可能会造成图片-数字顺序的变化。

\*括号内的数字表示可能的2-4种组合。

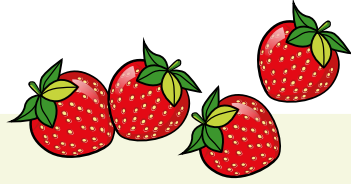


## 游戏结束

游戏可能通过三种不同的方式结束：

1. 如果游戏者能够用完他手上所有的果蔬卡片，则他获胜。
2. 一排的两边都是哭脸，没有任何一个游戏者的手上有笑脸，则拥有最少果蔬卡片的游戏者获胜，有可能出现平局。
3. 当卡片堆已经用完，同时任何游戏者都无法再添加卡片。则拥有最少果蔬卡片的游戏者也将在此局中获胜，这个时候可能会出现平局。

# PLAY·EXPERIENCE·LEARN



## 这个游戏的特色

果蔬接龙游戏非常有趣，它们可以训练孩子的记忆力，还能促进他们的语言发展。

但是果蔬接龙游戏可以做的远不止这些。它是在当前有关数字学习的科学研究的基础上开发的，还培养了儿童的一些基本技能，对他们以后适应学校课程至关重要。

主动探索式学习，支持对数学学习的好奇心

认识模式、规则、符号和语境

培养关于数量、比率和数字识别的概念

建立对基本数字的扎实理解和从 1 到 10 的数字范围内的初级数学运算

对共同思考事物或问题的兴趣和乐趣

系统化地观察并记录

**21世纪的重要核心竞争力：**

提升新的辩论技巧和社会认可的解决冲突的能力，通过沟通解决问题。





# 22617 DOMInext

## Tellen en matchen!

Dit spannende spel werkt ongeveer hetzelfde als een klassiek dominospel. Het bijzondere van de beeldmotieven is dat er verschillende manieren zijn om het getal dat op de afbeeldingen staat te interpreteren. Op elke kaart staat een getal (links) en een beeldmotief (rechts). Elk beeldmotief staat dus voor meerdere getalswaarden. Onze tip: Bespreek de DOMInext-kaarten van tevoren met de kinderen. Wat zien de kinderen op de afbeeldingen? Welke hoeveelheden zijn verborgen? Dit maakt het voor de kinderen gemakkelijker om te spelen, omdat zij dan al vertrouwd zijn met de hoeveelheden en het basisprincipe van het spel. Het hangt van de speler af welke numerieke waarden hij erin vindt of welke hij kiest en hoe hij ze rechtvaardigt.

Het doel van het spel is om als eerste alle kaarten correct te plaatsen.

## Spelvoorbereiding

Alle DOMInext-kaarten worden geschud. Daarna worden ze als volgt onder de spelers verdeeld:

Voor 2 spelers elk 7 kaarten

Voor 3 spelers elk 5 kaarten

Voor 4 spelers elk 4 kaarten

Elke speler legt zijn kaarten open voor zich neer zodat iedereen ze kan zien. De overgebleven kaarten worden op de tafel gelegd als een verdeckte voorraadstapel die voor iedereen toegankelijk is. De bovenste kaart van de voorraadstapel dient als startkaart en wordt in het midden van de tafel gelegd. Beide zijden van de startkaart mogen nu gebruikt worden.

**Belangrijk! Een getal wordt gevolgd door een plaatje. De droevige en blij gezichten zijn de uitzondering.**

## Voorbeeld:

1



10 – (2/3/5)\*

1 Het eerste beeldmotief staat voor zowel het getal 2 en ook voor de getallen 3 en 5.

Mogelijke rechtvaardigingen: „Ik zie 2 gele bananen“. „Ik zie 3 groene bananen“. „Ik zie 5 bananen“.

Op deze manier traint het spelen de waarneming van details, het begrip van hoeveelheden en de gelijktijdige getalherkenning. Het laatste verwijst naar het vermogen om een aantal verschillende dingen tegelijk te zien zonder ze te hoeven tellen.

2



7 – (1/5/6)\*

2 Een voorbeeld van het classificeren en groeperen van voorwerpen in hoeveelheden: Bijv:

„Ik zie 5 witte eieren en 1 bruin ei, in totaal zijn er 6 eieren.“ of eenvoudige getalsrelaties, zoals:

„Ik zie 4 erwten binnen en 5 buiten de peul“.

Op de tweede afbeelding kan dus het cijfer 5 worden gekozen, evenals de cijfers 1 en 6.

3



9 – (1/4/5/9)\*

3 Het derde plaatje laat vier verschillende mogelijke antwoorden toe: „Ik zie een peul“, „Ik zie 5 erwten

buiten de peul“, „Ik zie 4 erwten in de peul“.

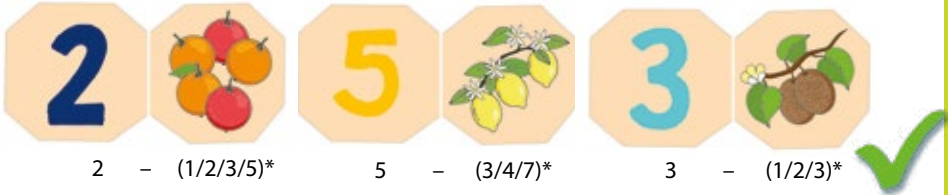
„Ik zie 9 erwten“.

\* De getallen tussen haakjes geven de mogelijke 2-4 combinaties aan.

## Het verloop van het spel

De jongste speler begint en kijkt of hij een passende kaart voor zich heeft. Een DOMInext-kaart mag alleen geplaatst worden waar de getalwaarde overeenkomt met de (getelde of gelijktijdig opgenomen) hoeveelheid op de foto. Een plaatje volgt altijd op een getal of omgekeerd - aan de andere kant van het bord - een getal volgt op een plaatje. De speler kan dus aan beide kanten van de rij creëren.

Voorbeeld: 5 sinaasappels voor getal 5 of getal 3 voor 3 citroenen.



Bij de beeldmotieven bepaalt de speler zelf welke hoeveelheid hij aftelt en kiest. Het is echter belangrijk dat de speler correct uitlegt waarom deze zet past. De groep beslist ook samen wat geldig is en wat niet. **Belangrijk! Elk plaatje bevat ten minste twee sets.**

Als een speler geen kaart kan aanleggen, trekt hij er een van de open stapel en kijkt of die past. Als dat zo is, mag hij de kaart meteen aanleggen. Zo niet, dan legt hij de kaart voor zich neer en is de volgende speler aan de beurt. Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt er doorgespeeld tot er geen zetten meer mogelijk zijn.



### Het droevige gezicht...

... is een ongelukssymbool en mag nergens geplaatst worden. Alleen het plaatje of het getal naast het gezicht kan worden gebruikt. Als dit gebeurt, kan het droevige gezicht niet meer in die richting worden gebruikt.

De enige manier om deze blokkade te doorbreken is door de blijde gezichten te gebruiken. Dit zijn de enige symbolen die naast de droevige gezichten mogen worden geplaatst. Het beeldmotief of het getal naast het blijde gezicht kan dan opnieuw worden gebruikt als een nieuwe plaats voor verdere plaatsing.



Voorbeeld: De rij geblokkeerd door het droevige gezicht wordt vrijgemaakt met het blijde gezicht. Nu kan er verder gebouwd worden met een nieuw getal. In dit voorbeeld kunnen de getallen 4 (gele/rode tomaten) 8 (tomaten) of 8 (kleine takken) worden gecreëerd.



### Het blijde gezicht...

... dient als een joker. Zij mogen op elke DOMInext-kaart (beeldmotief, getal en pechsymbool) in de rij worden gelegd. Het kan gebeuren dat de volgorde beeld/getal verandert.



## Einde van het spel

Het spel kan op drie verschillende manieren worden beëindigd:

1. Als een speler erin slaagt zijn laatste DOMInext-kaart te leggen, heeft hij gewonnen.
2. Aan beide kanten van de rij staat een droevig gezicht en geen van de spelers kan een blij gezicht plaatsen. De speler(s) met de minste DOMInext-kaarten wint (winnen), hoewel een gelijkspel mogelijk is.
3. De voorraadstapel is opgebruikt en geen enkele speler kan nog een kaart aanleggen. De speler(s) met de minste DOMInext-kaarten wint(en) ook hier, waarbij weer een gelijkspel mogelijk is.

# PLAY·EXPERIENCE·LEARN



## De bijzonderheid van dit spel

DOMINO-spelletjes zijn erg leuk, ze trainen het geheugen van kinderen en stimuleren ook hun taalontwikkeling.

Maar DOMInext kan veel meer. Het is ontwikkeld op basis van de huidige wetenschappelijke bevindingen over de verwerving van getalbegrippen. Het spel bevordert ook centrale basisvaardigheden die van cruciaal belang zijn voor later succes op school.

- Actief-ontdekkend leren om de rekenkundige leergierigheid te bevorderen
- Herkenning van patronen, regels, symbolen en relaties
- Ontwikkeling van ideeën over hoeveelheden en verhoudingen, Herkenning van getallen (gelijktijdige getalherkenning)
- Het opbouwen van een veilig basisbegrip van getallen en eerste rekenkundige bewerkingen in het getallengebied van 1 tot 10
- Interesse en plezier om samen over dingen of problemen na te denken
- Systematiseren en documenteren van observaties

### Belangrijke kerncompetenties van de 21e eeuw:

- Ontwikkeling van nieuwe argumentatievaardigheden en sociaal aanvaardbare strategieën om conflicten op te lossen, problemen oplossen door communicatie



# 22617 DOMInext

## Conta e scegli la tessera corrispondente!

Questo gioco appassionante funziona come il classico gioco del domino. Caratteristica particolare dei disegni è che vi sono diverse possibilità di interpretare il numero raffigurato nelle immagini. Su ogni tessera sono raffigurati un numero (a sinistra) e un'immagine (a destra). Ogni immagine corrisponde quindi a diversi valori numerici. Il nostro suggerimento: Prima di iniziare a giocare parlate con i bambini delle tessere di DOMInext. Cosa vedono nelle immagini i bambini? Quali quantità si nascondono? In questo modo per i bambini il gioco sarà più semplice, dal momento che avranno familiarizzato con le quantità e con il principio fondamentale del gioco. Spetterà al giocatore trovare i valori numerici, scegliere con quali giocare e motivare la scelta.

Lo scopo del gioco è depositare per primi tutte le tessere.

## Preparazione del gioco

Si mescolano le tessere di DOMInext. Quindi le tessere vengono distribuite ai giocatori:

se i giocatori sono 2, riceveranno 7 tessere ognuno

se i giocatori sono 3, riceveranno 5 tessere ognuno

se i giocatori sono 4, riceveranno 4 tessere ognuno

Ogni giocatore metterà le proprie tessere davanti a sé in modo che siano visibili a tutti. Le altre tessere verranno collocate, impilate e coperte, sul bordo del tavolo in modo da essere accessibili a tutti. La tessera che si trova più in alto è la tessera di avvio e viene posta al centro del tavolo. Ora sarà possibile posizionare le altre tessere su entrambi i lati della tessera di avvio.

**Importante! Ad ogni numero segue un'immagine. L'unica eccezione è rappresentata dalle faccine tristi e felici.**

## Esempio:

1

10 – (2/3/5)\*

1 La prima immagine corrisponde sia al numero 2 che al numero 3 ed al numero 5. Possibili motivazioni: „lo vedo 2 banane gialle“, „lo vedo 3 banane verdi“, „lo vedo 5 banane“.

In questo modo, il gioco insegna a percepire correttamente i dettagli, a comprendere le quantità e a riconoscere simultaneamente i numeri. Quest'ultima si riferisce alla capacità di riconoscere un numero di oggetti contemporaneamente senza doverli contare.

2

7 – (1/5/6)\*

2 Esempio di classificazione e riepilogo di oggetti in quantità: Ad es.: „Vedo 5 uova bianche e 1 uovo marrone, in tutto ci sono 6 uova.“ oppure semplici relazioni matematiche, come ad es.: „Vedo 4 piselli all'interno del baccello e 5 al di fuori“. Sulla seconda immagine è possibile scegliere sia il numero 5 sia i numeri 1 e 6.

3

9 – (1/4/5/9)\*

3 La terza immagine consente quattro diverse possibilità di risposta: „lo vedo un baccello“. „Vedo 5 piselli fuori dal baccello“. „Vedo 4 piselli all'interno del baccello“. „lo vedo 9 piselli“.

\* I numeri tra parentesi mostrano le possibili combinazioni 2-4.



## Lo svolgimento del gioco

Inizia il gioco il giocatore più giovane che guarda se davanti a sé c'è una tessera adatta.

Una tessera DOMInext può essere posata solo se il valore numerico coincide con la quantità (contata o rilevata simultaneamente) sull'immagine. Un'immagine segue sempre ad un numero e viceversa - sull'altro lato del campo di gioco - un numero segue sempre ad un'immagine.

In questo modo il giocatore può posare la propria tessera su entrambi i lati della serie.

Esempio: 5 arance in corrispondenza del numero 5 o il numero 3 in corrispondenza di 3 limoni.



Il giocatore decide quale quantità contare e scegliere. È importante però che il giocatore motivi correttamente a voce perché la sua mossa è corretta. Il gruppo, di comune accordo, decide insieme se la mossa è corretta oppure no.

### Importante! Ogni immagine contiene almeno due quantità.

Se un giocatore non è in grado di posare una delle sue tessere ne pescherà una dal mazzo di tessere coperte e verificherà se questa tessera è corretta. Se lo è, il giocatore potrà posarla immediatamente. Se non lo è depositerà la tessera di fronte a sé e il gioco passerà al giocatore successivo. Una volta usate tutte le tessere del mazzo si continua a giocare fino a quando non è più possibile effettuare alcuna mossa.



### La faccina triste ...

... è un simbolo di sfortuna e non può essere collocata in nessun posto. Per posare la carta si può utilizzare solo l'immagine o il numero accanto alla faccina. Nel caso in cui la tessera venisse utilizzata, accanto alla faccina triste non è più possibile posare altre tessere in quella direzione.

L'unica possibilità di superare questo blocco è rappresentata dalle faccine felici. Queste tessere solo l'unico simbolo che può essere accostato alle faccine tristi. L'immagine o il numero accanto alla faccina felice possono di nuovo essere utilizzati come nuova posizione per continuare a posare le tessere.



Esempio: La serie bloccata da una faccina triste viene riavviata da una faccina felice. Immediatamente si può continuare il gioco con un nuovo numero. In questo esempio sarebbe possibile posare i numeri 4 (pomodori gialli/rossi), 8 (pomodori) oppure 8 (rametti).



### La faccina felice ...

... serve a sbloccare il gioco. Le faccine possono essere posate accanto a qualsiasi tessera di DOMInext (immagine, numero e simbolo sfortunato) nella serie di tessere. Può accadere che la successione di immagine-numero venga modificata.

\* I numeri tra parentesi mostrano le possibili combinazioni 2-4.



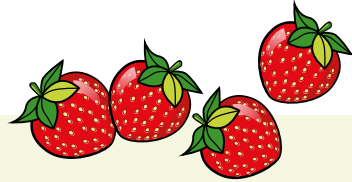


## Fine del gioco

Il gioco può essere terminato in tre diversi modi:

1. Se un giocatore riesce a posare la sua ultima tessera DOMInext, ha vinto.
2. Su entrambi i lati della serie è stata posizionata una faccina triste e nessun giocatore può posare una faccina felice. Vince/vincono il giocatore o i giocatori che ha/hanno il minor numero di tessere DOMInext, la partita può concludersi in parità.
3. Il mazzo di tessere è stato usato completamente e nessun giocatore è in grado di posare ancora una tessera. Vince/vincono il giocatore o i giocatori che ha/hanno il minor numero di tessere DOMInext, la partita può di nuovo concludersi in parità.

# PLAY·EXPERIENCE·LEARN



## Le particolarità di questo gioco

I giochi DOMINO sono divertenti perché allenano la memoria dei bambini e inoltre favoriscono il loro sviluppo linguistico.

DOMInext però fa chiaramente molto di più. Il gioco è stato sviluppato sulla base delle conoscenze scientifiche più aggiornate relative all'apprendimento dei concetti numerici e favorisce inoltre lo sviluppo delle competenze centrali che sono decisive per il successo scolastico successivo.

- Apprendimento attivo per promuovere la curiosità di apprendimento matematico
- Riconoscimento di modelli, regole, simboli e correlazioni
- Sviluppo dei concetti di quantità e dei rapporti, riconoscimento dei numeri (riconoscimento simultaneo dei numeri)
- Costruzione di una sicura comprensione di base dei numeri e delle prime operazioni aritmetiche nell'intervallo da 1 a 10
- Interesse e gioia nel riflettere insieme sulle cose e sui problemi
- Sistematizzazione e documentazione delle osservazioni

### Importanti competenze fondamentali del 21° secolo:

- Sviluppo di nuove capacità di argomentazione e di strategie di risoluzione dei conflitti socialmente accettabili, soluzione dei problemi grazie alla comunicazione





# 22617 DOMInext

## ¡Contar y colocar la tarjeta adecuada!

Este emocionante juego sigue el mismo principio que un juego clásico de dominó. Lo destacable de los motivos de las imágenes es que hay varias posibilidades de interpretar la cantidad reflejada en ellas. Cada tarjeta cuenta con un número (en la izquierda) y un motivo de imagen (en la derecha). Así, cada motivo de imagen representa varios valores numerales. Nuestro consejo: Al jugar, deje acordado con los niños cómo se deben interpretar las tarjetas DOMInext. ¿Qué ven los niños en las imágenes? ¿Qué cantidades hay detrás? Así, el juego será más sencillo para los niños, puesto que ya estarán familiarizados con las cantidades y el principio básico del juego. Depende de cada jugador qué valores numerales utiliza o por qué valor se decanta y también cómo justifica su elección.

El objetivo del juego es ser el primero en colocar todas sus tarjetas correctamente.

## Preparación del juego

Se barajan todas las tarjetas DOMInext. A continuación, se reparten entre los jugadores de la siguiente manera:

Para 2 jugadores: 7 tarjetas cada uno

Para 3 jugadores: 5 tarjetas cada uno

Para 4 jugadores: 4 tarjetas cada uno

Cada jugador debe colocar sus tarjetas destapas en la mesa, de manera que todo el mundo pueda verlas. Las tarjetas restantes se colocan en un borde de la mesa a modo de montón de reserva accesible para todo el mundo. La primera tarjeta del montón de reserva sirve como tarjeta inicial y se coloca en el centro de la mesa. A ambos lados de la tarjeta inicial se pueden colocar otras tarjetas.

**Atención Después de un número siempre debe venir una imagen. La única excepción son las caritas sonrientes y tristes.**

## Ejemplo:

1



10 – (2/3/5)\*

1

El primer motivo de imagen representa tanto el número 2 como los números 3 y 5. Posibles justificaciones: «Veo 2 plátanos amarillos». «Veo 3 plátanos verdes». «Veo 5 plátanos».

Así, el juego mejora tanto la percepción detallada como la comprensión de las cantidades y la denominada detección simultánea de cantidades. Esta última hace referencia a la capacidad de distinguir una cantidad de varios objetos con una sola mirada sin necesidad de contarlos.

2



7 – (1/5/6)\*

2

Un ejemplo de clasificación y agrupación de objetos en cantidades: por ejemplo: «Veo 5 huevos blancos y 1 marrón, en total son 6 huevos» o relaciones matemáticas sencillas, como por ejemplo: «Veo 4 guisantes dentro de la judía y 5 fuera». Por lo tanto, en la segunda imagen se pueden elegir tanto el número 5 como el 1 y el 6.

3



9 – (1/4/5/9)\*

3

La tercera imagen permite cuatro interpretaciones posibles: «Veo una judía». «Veo 5 guisantes fuera de la judía». «Veo 4 guisantes dentro de la judía». «Veo 9 guisantes».

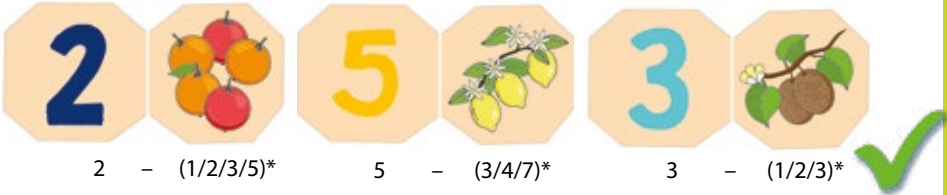
\* Los números entre paréntesis muestran las 2-4 combinaciones posibles.



## Desarrollo del juego

El jugador más joven empieza y mira a ver si alguna de las tarjetas destapadas le sirve. Solo se puede colocar una tarjeta DOMInext si el valor numérico coincide con la cantidad (contada o detectada de forma simultánea) de la imagen. Después de una imagen siempre viene un número y viceversa, en el otro lado de la mesa, después de un número siempre viene una imagen. De esta manera, el jugador puede colocar tarjetas en ambos lados de la fila.

Ejemplo: 5 naranjas al lado del número 5 o el número 3 al lado de 3 limones.



En los motivos de las imágenes, cada jugador decide por sí mismo qué cantidad cuenta o elige. Lo importante es que el jugador justifique de forma verbal y correcta por qué su jugada está bien hecha. Lo que vale y lo que no también se decide en grupo.

### ¡Atención Cada imagen contiene al menos dos cantidades!

Si un jugador no puede colocar ninguna tarjeta, debe coger una del montón de reserva y ver si le vale. Si es el caso, la puede colocar inmediatamente. Si no, debe depositar la tarjeta en su parte de la mesa y el turno pasa al siguiente jugador. Una vez que se haya agotado el montón de reserva, hay que seguir jugando hasta que ya no haya ninguna jugada posible.



### La carita triste ...

...es una señal de mala suerte y no se puede colocar en ninguna situación. Solo se pueden usar la imagen o el número que hay al lado de la carita. Si es el paso y se coloca la tarjeta, ya no se pueden colocar más tarjetas en esa dirección y la fila termina con la carita triste.

La única forma de deshacer este bloqueo son las caritas sonrientes. Son el único símbolo que puede colocarse al lado de las caritas tristes. Una vez colocada, la imagen o el número que aparece al lado de la carita sonriente se puede volver a utilizar para seguir colocando tarjetas.



Ejemplo: La fila bloqueada por la carita triste se despeja con la carita sonriente. Ya se puede seguir la fila con un nuevo número. En este ejemplo se podrían colocar los números 4 (tomates amarillos/rojos), 8 (tomates) u 8 (ramas).



### La carita sonriente ...

... funciona como un comodín. Se pueden colocar al lado de cualquier tarjeta DOMInext (al lado de una imagen, un número o una carita triste) para seguir con la fila. Es posible que cambie la secuencia imagen-número.

\* Los números entre paréntesis muestran las 2-4 combinaciones posibles.

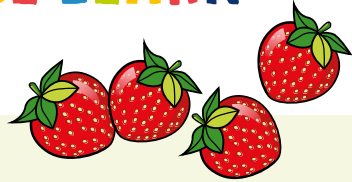


## Final del juego

El juego puede finalizar de tres formas diferentes:

1. Si un jugador logra colocar su última tarjeta DOMInext, ganará el juego.
2. Ambos lados de la fila terminan con una cara triste y ninguno de los jugadores puede colocar una carita sonriente. Gana o ganan el o los jugadores con el menor número de tarjetas DOMInext sin colocar, aunque en este caso es posible que haya un empate.
3. El montón de reserva se ha agotado y ningún jugador puede colocar una tarjeta. De nuevo, gana o ganan el o los jugadores con el menor número de tarjetas DOMInext sin colocar y en este caso vuelve a ser posible el empate.

# PLAY·EXPERIENCE·LEARN



## El factor diferencial de este juego

Los juegos de dominó son muy divertidos, estimulan la memoria de los niños y también fomentan el desarrollo del lenguaje.

Pero DOMInext es mucho más. Está basado en hallazgos científicos sobre la adquisición de la comprensión numérica y también fomenta capacidades centrales clave para superar satisfactoriamente los futuros desafíos escolares.

- Aprendizaje de descubrimiento activo para fomentar la curiosidad por el aprendizaje matemático
- Reconocimiento de patrones, normas, símbolos y relaciones
- Desarrollo de la capacidad para imaginar cantidades y relaciones, reconocimiento de números (detección simultánea de cantidades)
- Formación de una comprensión numérica sólida y primeras operaciones matemáticas dentro del rango del 1 al 10.
- Interés y alegría por debatir temas o problemas en grupo
- Capacidad de sistematizar y documentar observaciones

### Capacidades clave del siglo XXI:

- Desarrollo de nuevas habilidades de argumentación y estrategias de conflicto aceptables en sociedad, solución de problemas a través de la comunicación



ENTDECKE AUCH / DISCOVER

# MEMOnext



PASSEN  
BILD & ZAHL  
ZUSAMMEN?

DO THE  
PICTURES  
& NUMBERS  
MATCH?



# Autoren / Authors



Dr. habil. Gerhard Friedrich ist Diplom-Pädagoge und unterrichtete als Lehrer die Fächer Mathematik, Technik, Pädagogik und Psychologie. Er ist Privatdozent für Allgemeine Didaktik an der Universität Bielefeld sowie Buch- und Spieleautor.

*Dr. habil. Gerhard Friedrich is a diploma pedagogue and a teacher of mathematics, technology, pedagogic and psychology. He is a private tutor for general didactics at the university of Bielefeld as well as an author of book and games.*



Lara Schiefer ist staatlich anerkannte Sozialpädagogin B.A. und war zuletzt in ihrem Ausbildungsberuf als staatlich anerkannte Erzieherin in einer Kleinkindertagesstätte tätig. Darüber hinaus ist sie Spieleautorin.

*Lara Schiefer is a certified social pedagogue B.A. and recently worked as a state-certified educator in an early childhood nursery. She is also an author of games.*



Felix Friedrich-Schiefer ist Diplom-Pädagoge, Studienrat und Spieleautor. Er unterrichtet an einer Berufsfachschule für Erzieher in den Fächern Pädagogik, Psychologie und Gerontologie.

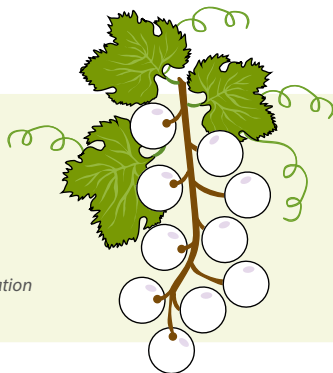
*Felix Friedrich-Schiefer is diploma pedagogue, student councilor and an author of games. He teaches at a professional school for nursery in the subject pedagogy, psychology and gerontology.*

## Illustration



Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/-in.

*Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.*



# CREATIVE

with beleduc



AMAZING ADDITIONAL MATERIAL:  
HANDCRAFTING VIDEO TUTORIALS,  
PRINT & PAINT AND MORE...



**NEW!**  
beleduc.de/  
en/creative

## EL GECKO



ENJOY THE COLOURING FUN BY

beleduc

### SOWING CALENDAR

Vegetables · Herbs · Flowers

	January	February	March	April	May	June	July	August	September	October	November	December	Germination	Seed depth
<b>Vegetables</b>														
Radishes													6-10	0.5 - 1
Kohlrabi													6-10	2
Pumpkin													8-12	2,5
Spring Onion													14-20	1-2
Carrot													10-20	2
Peppers													10-20	1
Salad (Picking Salad)													7-14	1
<b>Herbs</b>													2-5	-
Cress													21-28	2
Lemon Balm													15-25	1
Parsley													14-20	2
Chives													14-28	2
<b>Flowers</b>													14-28	2
Sunflower													14-20	0.5
Daisies													14-20	1
Forget-me-not													8-15	2
Marigold														





beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: [info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

© beleduc 2022



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations á conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
Informatie te bewaren.  
Conservare per future referenze.  
请保留包装材料上的产品信息。

