

# SHAPY

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

22471



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:** Erkennen und Benennen von Formen, Kombinieren und Unterscheiden von Formen  
**Mathematical Education:** Recognising and naming shapes, combining and distinguishing different shapes  
**Formation mathématique:** Identification et désignation des formes, combinaison et distinction de formes  
**Desarrollo matemático:** Reconocer y nombrar, así como combinar y distinguir formas  
**Rekenkundige ontwikkeling:** Herkennen en benoemen van vormen, vormen combineren en onderscheiden  
**Educazione matematica:** Riconoscere e identificare le forme, combinare e distinguere le forme  
**数学能力发展:** 认识并命名形状, 学习组合并区分不同的形状



**Somatische Bildung:** Aktion-Reaktion, Feinmotorik beim Greifen der Plättchen  
**Health Education:** Action-reaction, fine motor skills when picking up the tiles  
**Formation somatique:** Action et réaction, motricité fine lors de la préhension des pièces  
**Desarrollo somático:** Capacidad de reacción, motricidad fina al coger las fichas  
**Somatische ontwikkeling:** Actie-reactie, fijne motoriek bij het pakken van de plaatjes  
**Educazione somatic:** Azione-reazione, capacità motorie nel raccogliere le tessere  
**生理发展和健康教育:** 行为-通过拾起动作来锻炼精细动作和反应能力



**Soziale Bildung:** gemeinsames Spielen, Sozialverhalten  
**Social Education:** Playing together, social behaviour  
**Sociabilisation:** Jeu collectif, comportement social  
**Desarrollo social:** Juego colectivo, conducta social  
**Sociale ontwikkeling:** Samen spelen, sociaal gedrag  
**Educazione sociale:** Giocare insieme, socializzare  
**社会交往能力:** 团队合作游戏, 学习社会关系



**Sprachliche Bildung:** Benennen und Erlernen der geometrischen Formen  
**Linguistic Education:** Naming and learning geometrical shapes  
**Formation linguistique:** Désignation et apprentissage des formes géométriques  
**Desarrollo del lenguaje:** Nombrar y aprender formas geométricas  
**Taalkundige ontwikkeling:** Benoemen en leren van de geometrische vormen  
**Educazione linguistica:** Identificare e imparare le forme geometriche  
**听说读写能力发展:** 命名并学习几何形状

---

## Spielinformationen:

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



# SHAPY



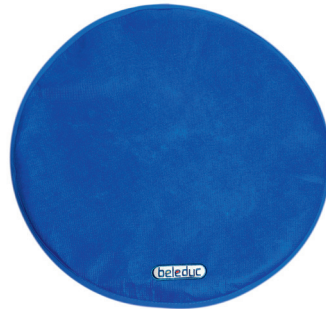
## Inhalt

- a) 41 bunte Holzplättchen
- b) 3 Formenwürfel
- c) 1 Spielunterlage

a)



c)



b)



## Contents

- a) 41 coloured wooden tiles
- b) 3 dice with shapes
- c) 1 play cloth



## Contenu

- a) 41 pièces de bois de couleur
- b) 3 dés avec des formes
- c) 1 tapis de jeu



## Contenido

- a) 41 fichas de madera de diferente color
- b) 3 dados con le formas
- c) 1 tablero



## Inhoud

- a) 41 bonte houten plaatjes
- b) 3 vormdobbelstenen
- c) 1 speelmat



## Contenuto

- a) 41 tessere di legno colorate
- b) 3 dadi con le forme
- c) 1 tabellone di stoffa



## 游戏配件

- a) 41 块印有形状图案的木片
- b) 3 颗骰子
- c) 1 块绒布垫



## 22471 Shapy

Hier sind Konzentration und schnelle Reaktion gefragt. Das spannende Suchspiel fördert die Beobachtungsgabe und das Erkennen von Formen und deren Kombinationen.

### Spielidee

Die Mitspieler würfeln gleichzeitig mit den drei Würfeln. Nun suchen alle gemeinsam das Plättchen, auf dem die gleichen Formen wie auf den Würfeln abgebildet sind. Unterschiedliche Varianten bieten Abwechslung und auch ältere Kinder und Erwachsene haben viel Spaß mit Shapy.

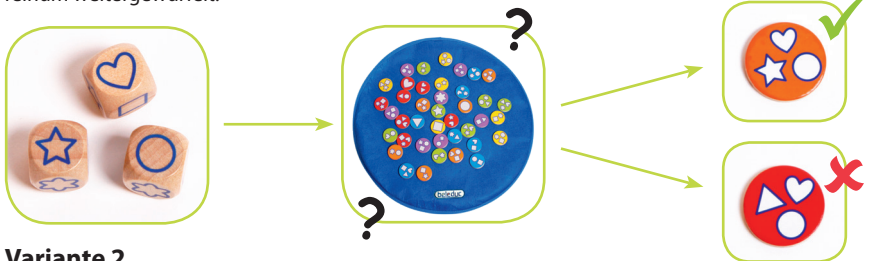
### Spielvorbereitung

Alle Holzplättchen werden durcheinander, mit der bunten Seite nach oben, auf der Spielunterlage verteilt (nicht bei Variante 3). Die drei Farbwürfel werden bereit gelegt. Nun gibt es verschiedene Varianten:

### Spielverlauf

#### Variante 1

Bei dieser Variante wird vor Spielbeginn festgelegt, wie viele Plättchen gesammelt werden müssen um zu gewinnen, z. B. derjenige der zuerst fünf Plättchen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen. Die Plättchen haben unterschiedliche Kombinationen mit bis zu drei Formen. Einige zeigen nur eine Form, andere zwei oder drei verschiedene Formen. Nun fängt das jüngste Kind an und würfelt mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Entsprechend der gewürfelten Formen muss das passende Plättchen gesucht werden. Alle Mitspieler suchen gleichzeitig und derjenige der das Plättchen entdeckt hat, zeigt es seinen Mitspielern und darf es dann an sich nehmen. Es wird reihum weitergewürfelt.



#### Variante 2

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Die Plättchen werden jedoch nicht weggenommen, sondern der Mitspieler deutet nur darauf, wenn er es entdeckt hat. Ein älterer Mitspieler oder ein Erwachsener führt eine Punkteliste. Für jedes richtig gefundene Plättchen erhält der Spieler einen Punkt. Bei einem Fehlversuch wird die Runde solange fortgesetzt, bis das richtige Plättchen gefunden wurde. Die Spieldauer kann man hier z.B. auf zehn Minuten begrenzen. Wer danach die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

#### Variante 3

Die Plättchen werden so unter allen Mitspielern verteilt, dass jeder gleich viele hat. Die Mitspieler legen die Plättchen offen vor sich ab. Plättchen die übrig sind, werden zur Seite gelegt. Nun wird gewürfelt und derjenige, der die gewürfelte Formenkombination auf einem Plättchen vor sich liegen hat, darf es auf die Spielunterlage in der Tischmitte legen. Wer zuerst keine Plättchen mehr hat, hat gewonnen. Auch hier kann vor Spielbeginn eine Zeit oder eine Stückzahl vorgegeben werden, damit es nicht zu lange dauert. Wer nach Ablauf der Zeit die wenigsten Plättchen vor sich liegen hat, hat das Spiel gewonnen.



## Tipps für Erzieher/ -innen



Domino (Alter: 5+ / 6+):

Mischen Sie die Plättchen verdeckt und verteilen Sie diese dann unter den Kindern, sodass jeder Spieler gleich viele Plättchen offen vor sich liegen hat. Ein Startplättchen kommt in die Tischmitte. Nun schauen die Spieler reihum, ob sie ein Plättchen haben, welches an das Startplättchen angelegt werden kann. Beispiel: Das Startplättchen zeigt drei Motive: Dreieck, Stern, Quadrat – nun darf ein Spieler sowohl ein Plättchen anlegen, welches nur eine der drei Formen zeigt als auch ein Plättchen mit zwei oder drei Formen. Wichtig ist, dass immer eine Form mit dem vorhergehenden Plättchen übereinstimmt. Derjenige, der als Erster keine Plättchen mehr vor sich liegen hat, hat gewonnen.

---



Primär- und Sekundärfarben (Alter: 4+ / 5+):

Die geometrischen Formen sind auf unterschiedlich farbigen Plättchen abgebildet. Benennen Sie zunächst mit den Kindern die Grundfarben Rot, Gelb und Blau. Gehen Sie dann später auf die Sekundärfarben ein und wie diese entstehen. Lassen Sie die Kinder geometrische Formen in den Farben malen. Motivieren Sie die Kinder ein Bild zu malen, indem alle geometrischen Formen wiederkehren, wie z.B. bei einem Haus. Beim Spielen sollte das Kind, nachdem es ein Plättchen von der Spielunterlage entnommen hat, sagen, welche Farbe das Plättchen zeigt.

---



Geometrische Formen (Alter: 5+):

Stellen Sie den Kindern zunächst die Grundformen Kreis, Dreieck und Quadrat vor. Suchen Sie sich dazu vielleicht auch Gegenstände aus dem Gruppenraum, die die gleiche Form haben. Verteilen Sie danach alle Plättchen auf der Spielunterlage und fordern Sie die Kinder abwechselnd auf, Ihnen die Plättchen mit den Formen Kreis, Dreieck oder Quadrat herauszusuchen. Später können Sie zwei oder auch drei Formen miteinander kombinieren sowie die übrigen Formen erörtern.

## Tipps für Eltern

Je nach Alter Ihres Kindes können Sie Plättchen weglassen oder hinzunehmen. Verwenden Sie zum Erlernen und Benennen der Formen zunächst nur Plättchen mit einer Form. Steigern Sie sich und erhöhen Sie nach und nach die Anzahl der Plättchen, erst die zweier und dann dreier Formen zusammen. Sie müssen die Spielvarianten auch nicht auf Schnelligkeit spielen. Geben Sie Ihrem Kind genug Zeit, um in Ruhe nach der passenden Formkombination zu suchen, auch wenn Sie es vielleicht schon entdeckt haben. Das Spiel eignet sich für die ganze Familie. Nehmen Sie es doch mal mit zu Oma und Opa – auch sie werden sichtlich Spaß haben.



## 22471 Shapy

Concentration and fast reactions are called for here. This exciting searching game trains powers of observation and the recognition of shapes and their combinations.

### Game idea

The players throw the three dice at one time and everyone looks together for the tile showing the same shapes as those that come up on the dice. Different versions offer variety, so that even older children and adults can have a lot of fun with Shapy.

### Game preparation

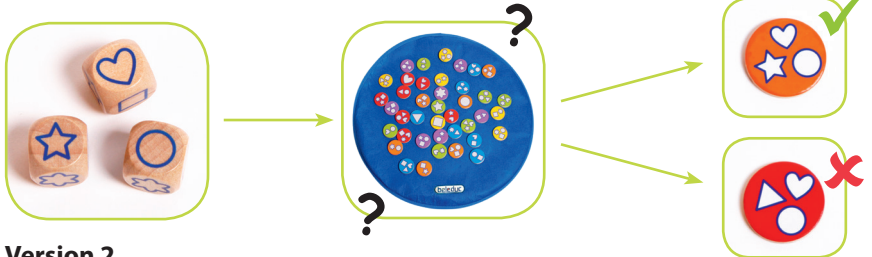
All wooden tiles are spread out face up in a haphazard manner on the play cloth (not in version 3). The three colour dice are placed next to them. There are different ways of playing the game:

### How to play

#### Version 1

In this version it is decided before the game begins how many tiles have to be collected in order to win. For example, the first player to collect five tiles wins that round of the game.

The tiles show different combinations of up to three shapes. Several only show one shape, while others have two or three different shapes. The youngest child starts, and throws all three dice together. The object is to find the tile with the shapes that come up on the dice. All players look at the same time and the one to find the tile shows it to the other players and can then keep it. Turns are taken in a clockwise direction.



#### Version 2

As above, except that the tiles are not taken away. Instead, the player points to the right tile when s(he) has found it and an older player or an adult keeps a record of the points. A player is awarded one point for each correct tile found. If the player fails to identify the correct tile, the round continues until it is found. The game time can be limited, e.g. to ten minutes. The winner is the player with the most points at the end of that time.

#### Version 3

The tiles are divided among all the players so that each player has the same number. The players lay the tiles out face up in front of them. Any tiles which are left over are set aside. The dice are thrown, and the player who has a tile in front of him with the same combination as the shapes that come up on the dice may put it out on the play cloth in the middle of the table. The winner is the first player to get rid of his or her tiles.

In this version, too, a time limit, or a number of remaining tiles, can be fixed so that the game doesn't go on for too long. For example, the winner is the player with the fewest tiles when the time has elapsed.



## Tips for (kindergarten) teachers



**Dominos (Age: 5+ / 6+):**

Mix the tiles, face downwards, and distribute the same number of tiles to each child. The children then set out the tiles face upwards in front of them. A starter tile is placed in the middle of the table. Now the players take turns to see if they have a tile that fits next to the starter tile. An example: the starter tile shows three motifs: a triangle, a star and a square – now a player can place next to it either a tile which shows only one of the shapes, or a tile with two or three shapes. The important thing is that one of the shapes should always be the same as on the previous tile. The winner is the player who has managed to put all his tiles down first.

---



**Primary and secondary colours (Age: 4+ / 5+):**

The tiles depicting the shapes have different colours. First, together with the children, name the primary colours red, yellow and blue. Later you can discuss the secondary colours and talk about how they are made. Let the children paint or draw geometric shapes in these colours, and motivate them to draw or paint pictures in which all the geometric shapes occur, for instance a house. When playing, the child should name the colour on the tile (s)he has removed from the play cloth.

---



**Geometric shapes (Age: 5+):**

First introduce the children to the basic shapes of circle, triangle and square. Perhaps you can look for objects in the group room which have the same shape. Then spread out the tiles on the play cloth and ask the children in turn to find tiles showing a circle, a triangle or a square. Later, you can ask for combinations of two or even three shapes, and can discuss the other shapes.

## Tips for parents

Depending on your child's age you can use some or all of the tiles. To learn and name the shapes, to begin with use only the tiles with one shape. Then gradually increase the number of tiles you use, first adding those with two shapes, and then with three. You don't have to play the different game versions for speed. Allow your child as much time as (s)he needs to look for the right combination of shapes, although you may already have found it yourself. The game can be enjoyed by the whole family. Take it with you when you go to see grannie and grandpa – they will have lots fun, too.



## 22471 Shapy

Il s'agit ici d'un jeu de concentration et de rapidité de réaction. Ce passionnant jeu de recherche encourage le don de l'observation et la reconnaissance de formes et de leurs combinaisons.

### Idée du jeu

Les joueurs lancent les trois dés en même temps et recherchent tous ensemble la pièce comportant les mêmes formes que celles représentées par les dés. Les différentes variantes de Shapy permettent de varier les plaisirs et garantissent un véritable amusement, y compris pour les enfants plus âgés et les adultes.

### Préparation du jeu

Les pièces en bois sont toutes mélangées et réparties sur le tapis, le côté en couleur vers le haut (pas pour la variante 3). Les trois dés sont tenus à disposition. Il existe différentes variantes:

### Déroulement du jeu

#### Variante 1

Pour cette variante, fixer avant de commencer le nombre de pièces à ramasser pour gagner. Par exemple, celui qui a amassé le premier cinq pièces a gagné. Les pièces présentent différentes combinaisons comportant jusqu'à trois formes. Certaines n'ont qu'une seule forme, d'autres deux et d'autres encore trois formes différentes. L'enfant le plus jeune commence et lance les 3 dés à la fois. Il s'agit de trouver la pièce correspondante présentant les mêmes formes. Tous les joueurs cherchent en même temps et celui qui a découvert la pièce la montre aux autres et peut ensuite la prendre. Chacun lance les dés à tour de rôle.



#### Variante 2

Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus. Toutefois les pièces ne pas prises mais seulement montrées par le joueur une fois découvertes. Un joueur plus âgé ou un adulte tient une liste de points. A chaque fois qu'il trouve la bonne pièce, le joueur gagne un point. En cas d'erreur, la partie continue jusqu'à ce que la pièce soit trouvée. Il est possible de limiter la durée du jeu, par exemple à dix minutes. Celui qui a alors le plus de points a gagné.

#### Variante 3

Les pièces sont distribuées entre tous les joueurs pour que chacun en ait le même nombre. Les joueurs posent les pièces découvertes devant eux. Les pièces restantes sont mises de côté. Les dés sont lancés et celui qui a la combinaison de dés figurant sur une de ses pièces peut la poser sur le tapis au centre de la table. Le premier qui n'a plus de pièces a gagné.

Ici aussi une durée de jeu ou un nombre de pièces peut être défini(e) de façon à ce que le jeu ne dure pas trop longtemps. Celui qui a, une fois le temps écoulé, le plus petit nombre de pièces devant lui a gagné le jeu.





## Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Domino (âge: 5/6 ans et plus):

Mélangez les pièces face tournée vers le tapis de jeu et distribuez-les aux enfants, de façon à ce que chaque joueur dispose du même nombre de pièces devant lui. Une première pièce est posée au centre de la table. Les joueurs regardent alors s'ils possèdent une pièce qui peut être posée à côté. Exemple : la première pièce comporte trois motifs : triangle, étoile et carré. Un joueur doit donc poser une pièce qui comporte soit l'une des trois formes, soit deux d'entre elles, soit les trois. Il est important qu'une des formes corresponde toujours à la pièce précédente. Le premier qui n'a plus de pièces devant lui a gagné.



Couleurs primaires et secondaires (âge: 4/5 ans et plus):

Les formes géométriques sont représentées sur des pièces de couleur différentes. Nommez d'abord les couleurs primaires avec les enfants : rouge, jaune et bleu. Passez ensuite aux couleurs secondaires et à la façon de les obtenir. Faites peindre aux enfants des formes géométriques de couleur différentes. Encouragez les enfants à peindre un dessin en utilisant toutes les formes géométriques, pour représenter une maison par exemple. Lors du jeu, l'enfant après avoir pris une pièce sur le tapis de jeu doit dire la couleur figurant dessus.



Formes géométriques (âge: 5 ans et plus):

Présentez d'abord aux enfants les formes de base: le cercle, le triangle et le carré. Cherchez ensuite éventuellement des objets de même forme dans la pièce. Répartissez les pièces sur le tapis de jeu et invitez les enfants à trouver les pièces comportant les formes de cercle, de triangle ou de carré chacun leur tour. Par la suite, vous pouvez combiner deux ou trois formes et discuter des autres formes restantes.

## Conseils pour les parents

Selon l'âge de votre enfant, vous pouvez laisser des pièces de côté ou en rajouter. Pour l'apprentissage et la désignation des formes, commencez par utiliser les pièces ne comportant qu'une forme. Augmentez progressivement le nombre de pièces en ajoutant celles qui comportent deux formes, puis trois. La rapidité ne doit pas être prise en compte. Donnez suffisamment de temps à votre enfant, pour chercher tranquillement la combinaison de formes correspondante même si vous l'avez déjà repérée. Ce jeu convient à toute la famille. Emmenez-le également chez papa et mamie, ils s'amuseront eux aussi beaucoup.



## 22471 Shapy

Aquí se necesita concentración y rapidez de reacción. Este emocionante juego de buscar estimula la capacidad de observación y el reconocimiento de formas y sus combinaciones.

### Idea del juego

Los jugadores tiran los tres dados a la vez y buscan, todos al mismo tiempo, la ficha que corresponda a las formas que indica el dado. Gracias a las diferentes variantes del juego, Shapy se hace muy ameno y aporta mucha diversión, incluso para niños más mayores o adultos.

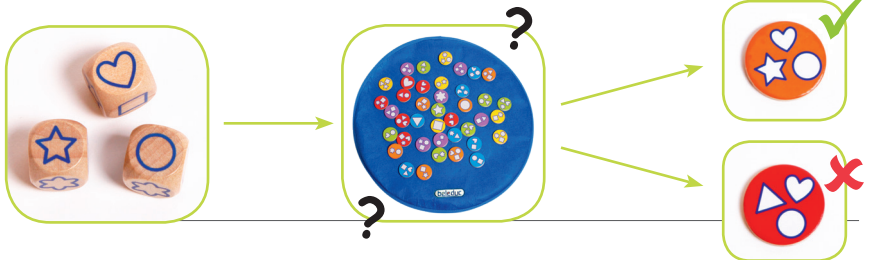
### Preparación del juego

Todas las fichas de madera se mezclan y se colocan con la cara de color boca arriba sobre el tablero (excepto en la variante 3). Los 3 dados de colores se dejan preparados. Ahora se ofrecen diferentes variantes de juego:

### Instrucciones

#### Variante 1

En esta variante se determina, antes de comenzar a jugar, cuántas fichas deben recogerse para ganar. Por ejemplo, el jugador que primero tenga 5 fichas, gana la partida. Las fichas presentan diferentes combinaciones de formas, hasta un máximo de tres. Algunas muestran una sola forma, otras 2 formas y otras 3 formas diferentes. El niño más joven empieza tirando los tres dados a la vez. Ahora se trata de buscar lo más rápidamente posible la ficha correspondiente a las formas que indica el dado. Todos los jugadores buscan al mismo tiempo; el que primero encuentra la ficha, se la enseña a los demás jugadores y se la puede quedar. A partir de ahora, los dados se siguen tirando por turnos.



#### Variante 2

Igual que la variante anterior, pero con la diferencia de que las fichas encontradas no se retiran del montón, sino el jugador que la ve la señala solo con el dedo. Un jugador más mayor o un adulto lleva una lista de puntuación. Por cada ficha encontrada el jugador se anota un punto. Si falla al elegir la ficha, continúa la partida hasta que se encuentre la ficha apropiada. Es conveniente acordar de antemano la duración del juego, por ejemplo, 10 minutos. Gana el jugador que una vez transcurrido este tiempo tenga más puntos.

#### Variante 3

Las fichas se reparten entre todos los jugadores, de manera que cada uno recibe la misma cantidad. Los jugadores colocan sus fichas boca arriba delante de sí. Las fichas que sobren se dejan a un lado. Se lanzan los dados y el jugador que posea la ficha correspondiente a la combinación que indican los dados, puede colocarla sobre el tablero en el centro. Gana el que primero se quede sin fichas.



En esta variante también se puede establecer de antemano un tiempo (diez minutos, por ejemplo) o bien un número de fichas limitado, de manera que la partida no se prolongue demasiado. Gana el jugador a quien le queden menos fichas transcurridos el tiempo.

### Consejos para educadores/as



**Dominó (edad: 5+ / 6+):**

Mezcle las fichas dejándolas boca abajo y repártalas luego entre los niños, de forma que cada niño tenga el mismo número de fichas delante. Se empieza colocando una de las fichas en el centro de la mesa. Los jugadores buscan por turnos si entre sus fichas si tienen alguna que puedan colocar junto a la que está en el centro. Supongamos, por ejemplo, que la ficha del centro indica tres figuras: un triángulo, una estrella y un cuadrado. El jugador deberá colocar una ficha que tenga una de las tres formas, o también una que tenga dos o tres formas. Lo importante es que una forma siempre coincida con la ficha que la precede. Gana el jugador que antes agote sus fichas.



**Colores primarios y secundarios (edad: 4+ / 5+):**

Las formas geométricas aparecen en las fichas de distinto color. Nombre primero con los niños los colores básicos: rojo, amarillo y azul. Pase luego a los colores secundarios y explique cómo se forman. Deje que los chicos dibujen las formas geométricas en los distintos colores. Motive a los niños para que hagan un dibujo donde aparezcan todas las formas geométricas, por ejemplo, una casa. Los niños, a la vez que juegan, al coger una ficha del tablero, deberán decir de qué color es la ficha.



**Formas geométricas (edad: 5+):**

Comience presentándole a los chicos las formas básicas: círculo, triángulo, cuadrado. Localice objetos en el aula con las respectivas formas. Reparta luego todas las fichas en el tablero y pídale a los niños por turnos que seleccionen las fichas con la forma del círculo, el triángulo o el cuadrado. Luego puede ir combinando dos y tres formas, y también presentar las demás formas geométricas.

### Consejos para los padres

Podrá añadir o retirar fichas en función de la edad de su hijo/a. Al principio, para que aprenda a reconocer y nombrar las formas, utilice sólo fichas con una única forma. Aumente gradualmente el número de fichas, pasando a las que tienen dos y, luego, tres formas. Es mejor que haga las variantes sin prisa. Déle a su hijo/a suficiente tiempo para que busque con calma la combinación de formas acertada, incluso cuando usted ya la haya podido encontrar. El juego es idóneo para toda la familia. Lleve el juego cuando vaya de visita a casa de los abuelos; también ellos lo van a disfrutar.



## 22471 Shapy

Hier zijn concentratie en snelle reactie nodig. Het spannende zoekspel bevordert het observatievermogen en het herkennen van vormen en de combinaties.

### Idee van het spel

De spelers dobbelen met de drie dobbelstenen tegelijk. Nu zoeken ze allemaal samen het plaatje waarop dezelfde vormen als op de dobbelstenen afgebeeld zijn. Verschillende varianten zorgen voor afwisseling en ook oudere kinderen en volwassenen hebben veel plezier met Shapy.

#### Vorbereiding van het spel

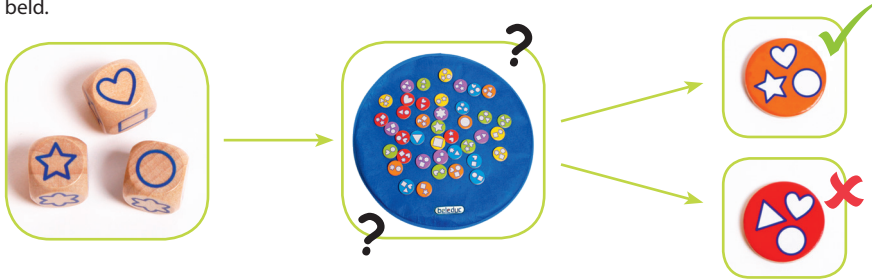
Alle houten plaatjes worden door elkaar met de gekleurde kant naar boven op de speelmat gelegd (alleen bij variant 3). De drie kleurendobbelstenen worden ernaast neergelegd. Nu zijn er verschillende mogelijkheden:

### Verloop van het spel

#### Variant 1

Bij deze variant wordt voor het begin van het spel bepaald, hoeveel plaatjes er verzameld moeten worden om te winnen. Bijvoorbeeld, degene die als eerste vijf plaatjes heeft, is de winnaar van die ronde.

De plaatjes tonen verschillende combinaties met maximaal drie vormen. Op sommige staat maar een vorm, op andere twee of drie verschillende vormen. Nu begint het jongste kind en dobbelt met alle drie dobbelstenen tegelijk. Afhankelijk van de gedobbelde vormen moet het passende plaatje gezocht worden. Alle spelers zoeken tegelijk en degene die het plaatje heeft ontdekt, laat het zijn medespelers zien en mag het dan houden. Er wordt om beurten gedobbeld.



#### Variant 2

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. De plaatjes worden echter niet opgepakt, maar de speler wijst er alleen op als hij het ontdekt heeft. Een oudere speler of een volwassene houdt de punten bij. Voor ieder correct gevonden plaatje krijgt de speler een punt. Als hij het verkeerd heeft gaat de ronde net zo lang door tot het juiste plaatje gevonden is. De speelduur kan hierbij bijvoorbeeld tot tien minuten beperkt worden. Wie daarna de meeste punten heeft, heeft gewonnen.

#### Variant 3

De plaatjes worden gelijk verdeeld onder alle spelers. De spelers leggen de plaatjes open voor zich neer. Plaatjes die over zijn worden aan de kant gelegd. Nu wordt er gedobbeld en degene die de gegooide combinatie als plaatje voor zich heeft liggen mag het op de speelmat in het midden van de tafel leggen. Wie als eerste geen plaatjes meer over heeft, heeft gewonnen. Ook



hier kan voor het begin van het spel een tijd of een aantal afspreken zodat het niet te lang duurt. Wie aan het einde het minste aantal plaatjes voor zich heeft liggen heeft het spel gewonnen.

## Tips voor opvoeders



Domino (leeftijd 5+ / 6+):

Hussel de plaatjes op zijn kop door elkaar en verdeel ze dan onder de kinderen zodat iedere speler evenveel plaatjes open voor zich heeft liggen. Leg een beginplaatje in het midden van de tafel. Nu kijken de spelers om beurten of ze een plaatje hebben dat aangelegd kan worden. Voorbeeld: het beginplaatje heeft drie vormen: driehoek, ster, vierkant – nu mag een speler zowel een plaatje aanleggen dat maar een van de drie vormen heeft, maar ook twee of drie vormen. Het is belangrijk dat er altijd een vorm met het voorgaande plaatje overeenkomt. Degene die als eerste geen plaatjes meer voor zich heeft liggen heeft gewonnen.

---



Primaire en secundaire kleuren (leeftijd 4+ / 5+):

De geometrische vormen zijn afgebeeld op plaatjes met verschillende ondergronden. Benoem om te beginnen met de kinderen de basiskleuren rood, geel en blauw. Ga later verder in op de secundaire kleuren, en op hoe deze ontstaan. Laat de kinderen geometrische vormen in die kleuren tekenen of schilderen. Motiveer de kinderen om een tekening te maken waarop alle geometrische vormen te zien zijn, bijvoorbeeld zoals bij een huis. Het is de bedoeling dat een kind dat een plaatje van de speelmat afpakt daarbij zegt welke kleur het plaatje heeft.

---



Geometrische vormen (leeftijd 5+):

Laat de kinderen als eerste de basisvormen cirkel, driehoek en vierkant zien. Zoek daarbij ook eventueel voorwerpen in de klas die dezelfde vorm hebben. Verdeel daarna alle plaatjes over de speelmat en laat de kinderen om de beurt de plaatjes met de vormen cirkel, driehoek of vierkant uitzoeken. Later kunt u twee of drie vormen met elkaar combineren, en ook de overige vormen behandelen.

## Tips voor ouders

Afhankelijk van de leeftijd van uw kind kunt u plaatjes weglaten of toevoegen. Gebruik voor het leren en benoemen van de vormen eerst alleen plaatjes met een vorm. Maak het steeds iets moeilijker en voeg steeds een aantal plaatjes toe, eerst die met twee vormen en later de plaatjes met drie vormen. U hoeft de spelvarianten ook niet op snelheid te spelen. Geef uw kind voldoende tijd om rustig naar de passende vormcombinaties te zoeken, ook als u deze zelf misschien al ontdekt heeft. Het spel is geschikt voor de hele familie. Neem het eens mee naar oma en opa – ook zij zullen er zichtbaar plezier aan beleven.



## 22471 Shapy

In questo gioco sono richiesti concentrazione e reazioni rapide. L'avvincente gioco di ricerca stimola lo spirito di osservazione e il riconoscimento delle forme e delle loro combinazioni.

### Idea del gioco

Giocatori tirano i tre dadi contemporaneamente. Cercano tutti insieme la tessera corrispondente con le stesse forme, come indicato sui dadi. Varianti diverse rendono il gioco vario, facendo divertire anche i bambini più grandi e gli adulti.

### Preparazione del gioco

Tutte le tessere di legno vengono distribuite alla rinfusa sul tabellone di stoffa con il lato colorato rivolto verso l'alto (eccetto che nella variante 3). I tre dadi colorati vengono collocati accanto ad esso. A questo punto vi sono diverse varianti:

### Svolgimento del gioco

#### Variante 1

In questa variante andrebbe stabilito prima di iniziare il gioco quante tessere devono essere accumulate per vincere. Ad es. vince il turno il primo che riesce a raccogliere cinque tessere. Le tessere mostrano diverse combinazioni, fino a tre forme. Alcune solo un'unica forma, altre due e altre ancora tre forme diverse. A questo punto inizia il gioco il più giovane, che tira tutti e tre i dadi contemporaneamente. A seconda delle forme tirate deve essere cercata la tessera giusta. Tutti i giocatori cercano contemporaneamente e colui che scopre la tessera la mostra agli altri giocatori e può impossessarsene. Si continua a tirare i dadi a turno.



#### Variante 2

Il gioco procede come descritto sopra. Tuttavia, le tessere non vengono rimosse, bensì il giocatore le indica quando le trova. Un giocatore più grande o un adulto tengono una lista dei punti. Il giocatore ottiene un punto per ogni tessera corretta trovata. Se il tentativo fallisce, il turno prosegue fino a quando non verrà trovata la tessera corretta. La durata del gioco può essere limitata ad esempio a dieci minuti. Chi allo scadere del tempo ha il maggior numero di punti, vince il gioco.

#### Variante 3

Le tessere vengono distribuite tra tutti i giocatori in maniera equa. I giocatori le scoprono e le posano davanti a sé. Le tessere in eccedenza vengono messe da parte. A questo punto si tirano i dadi e il giocatore che possiede la tessera con la combinazione tirata, la può posare sul tabellone di stoffa. Vince il gioco il giocatore che esaurisce per primo tutte le tessere.

Anche qui, prima dell'inizio del gioco è necessario stabilirne la durata, ad esempio dieci minuti, o decidere il numero di tessere da distribuire. Chi allo scadere del tempo ha davanti a sé il minor numero di tessere, vince la partita.



## Suggerimenti per gli educatori



Domino (età: 5+ / 6+):

Mescolare le tessere coperte e distribuirle tra i bambini, in modo che ciascun giocatore abbia lo stesso numero di tessere poggiate davanti a sé con il lato colorato rivolto verso l'alto. Poggiare una tessera di partenza al centro del tavolo. A turno i giocatori controllano se possiedono una tessera che può collegarsi a quella di partenza. Ad esempio: la tessera di partenza mostra tre forme: triangolo, stella, quadrato – il giocatore deve collegare una tessera che possieda almeno una delle tre forme illustrate. È importante che vi sia sempre una forma corrispondente alla tessera precedente. Il primo che resta senza tessere vince la partita.

---



Colori primari e secondari (età: 4+ / 5+):

Le forme geometriche sono raffigurate sulle varie tessere. Identificare insieme ai bambini i colori primari rosso, giallo e blu. Passare successivamente ai colori secondari ed analizzare la loro formazione. Far colorare ai bambini le forme geometriche nelle varie tonalità. Incoraggiare i bambini a realizzare un disegno con tutte le forme geometriche che conoscono, ad esempio una casa. Durante il gioco, il bambino dovrebbe raccogliere una tessera dal tabellone di gioco e dire di che colore è.

---



Forme geometriche (età: 5+):

Mostrare ai bambini prima le forme base del cerchio, del triangolo e del quadrato. Cercare insieme ai bambini gli oggetti presenti nell'aula della stessa forma delle tessere. Distribuire le tessere sul tabellone di gioco e invitare i bambini a raccogliere a turno le tessere a forma di cerchio, triangolo o quadrato. Successivamente, è possibile combinare anche due o tre forme e introdurre nuove forme.

## Consigli per i genitori

A seconda dell'età del bambino, è possibile escludere o includere determinate tessere. Per l'apprendimento e la denominazione delle forme, utilizzare per prime solo le tessere con un'unica forma. Aumentare poco a poco il numero di tessere e successivamente aggiungere anche quelle con più forme. Non bisogna svolgere le varianti velocemente. Lasciate il tempo sufficiente ai bambini di cercare con tranquillità la giusta combinazione di forme, anche se voi le avete già individuate. Il gioco è adatto a tutta la famiglia. Provate a coinvolgere nel gioco anche i nonni - si divertiranno tantissimo.



## 22471 形状游戏

这款游戏需要高度注意集中力和快速的反应能力。它是一款令人惊喜的搜索类游戏，可以训练游戏者的观察力，形状辨别和组合能力。

### 游戏理念

游戏者同时掷3颗骰子，所有游戏者一起找出同骰子所显示的形状图案相同的木片。我们提供以下几种不同的游戏方法，即使是大年龄的小朋友和成年人也可以享受到这款游戏的乐趣。

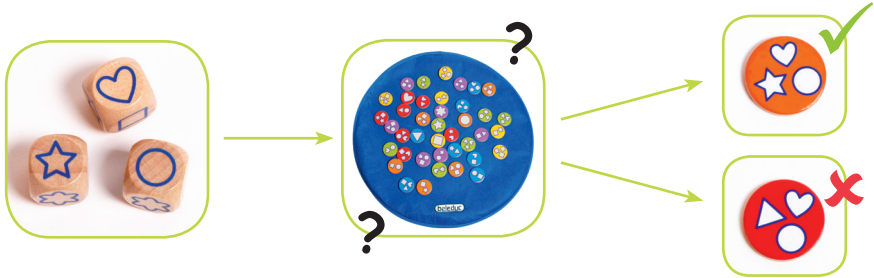
### 游戏准备

将41块印有形状图案的木片正面朝上随机放在布垫上（下面的第三种游戏方法除外）。3颗骰子放在布垫旁边。我们有多种游戏方法：

### 怎么玩

#### 玩法1

游戏者先决定获得多少块木片赢得游戏。比方说先得到5块木片的人获胜。木片上印着不同的形状，有的印着一种形状图案，有的印着2种，最多有3种不同的形状印在木片上。年龄最小的孩子优先（之后可按顺时针方向轮流进行），将3个骰子同时掷出，大家一起找出与骰子所显示的形状图案相同的木片，最快找到的人拿起木片并给其他人看，若是正确的，就可以获得这块木片。



#### 玩法2

不同的是最快找到木片的人不能将木片拿走，而是指着这块木片并让其他人检查它是否正确，对的话由裁判（指定年龄最大的孩子或成人）记分，错的不记分，游戏开始前可以先规定游戏的时间长短，比如限定10分钟，10分钟到了，谁得分最高，谁就获胜。

#### 版本3

将木片平分给参加游戏的人，多余的放一边。游戏者将得到的木片图案朝上平铺在自己的面前，大家轮流掷骰子，游戏者必须专注观察自己拥有的木片里面是否有和3颗骰子所显示的形状图案相同的木片，若有相同的木片，就可以取出自己的木片放到布垫上，谁最先将自己面前的木片放到布垫上，谁就获胜。





## 给幼儿园老师的贴士



### 多米诺游戏（年龄5岁或6岁以上）

将木片打乱，印有图案的正面朝下，并将它们平均分配给所有孩子，然后孩子将得到的木片翻过来正面朝上展示在自己面前，老师在垫子中央随机放一个木片作为起始木片，孩子们轮流寻找和起始木片有相同形状の木片接龙下去。例如：起始木片上显示3个形状：三角形，五角星和方形，需要找到有1个或2个甚至3个形状和起始木片相同的木片接龙下去。这个游戏的规则是，接龙的那个木片上至少有一个形状同被接龙的木片其中一个形状相同。

谁最先将手中的木片全部放到布垫上，谁就获胜。



### 原色和组合色（年龄4岁或5岁以上）

每块木片都印有不同的颜色，首先老师教孩子识别并命名颜色，如红色，黄色，蓝色等。接下来，可以讨论组合色并且讨论这些形状是怎么来的，让孩子画这些几何形状并用这些颜色填充它。

最后可以引导孩子运用木片上出现的几何形状画出一个物体，比如画一个房子。与此同时，鼓励孩子说出木片上的颜色，正确的就可以得到这块木片作为奖励。



### 几何形状的学习（年龄：5岁以上）

首先向孩子介绍基本的几何形状如圆形，三角形，方形等。

接下来可以让孩子学习在身边寻找相同的形状。

然后将木片放到布垫上，由老师随机拿出一块木片让孩子轮流辨别木片上的形状。最后老师可以说出2个或3个形状的组合，由孩子们找出正确的木片，也可以讨论其他的形状。

## 给家长的贴士

根据孩子的年龄来决定使用部分或所有的游戏木片。可以从只含有1个形状の木片开始教孩子认识并命名形状，然后适当增加木片的数量，如增加含有2个形状的所有木片，最后增加含有3个形状的所有木片。在游戏过程中，不需要玩的太快，虽然你自己已经找到了正确的形状卡片，但请给予孩子足够的时间去找到正确的形状卡片

这个游戏可以全家人一起玩，当你去看望奶奶和爷爷的时候，也可以带上，会给他们带来很多乐趣。





beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2017



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations à conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.  
Informatie te bewaren.

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

The logo for beleduc, featuring the brand name in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters are contained within a white, horizontally-oriented oval shape. The background of the entire page is a light green color with a pattern of vertical, wavy lines in a slightly darker shade of green.