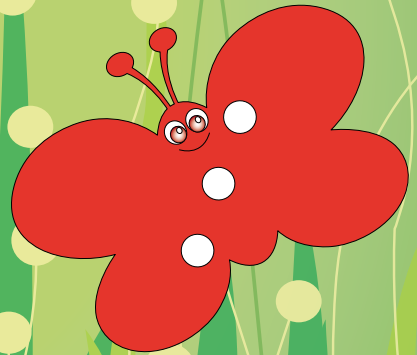
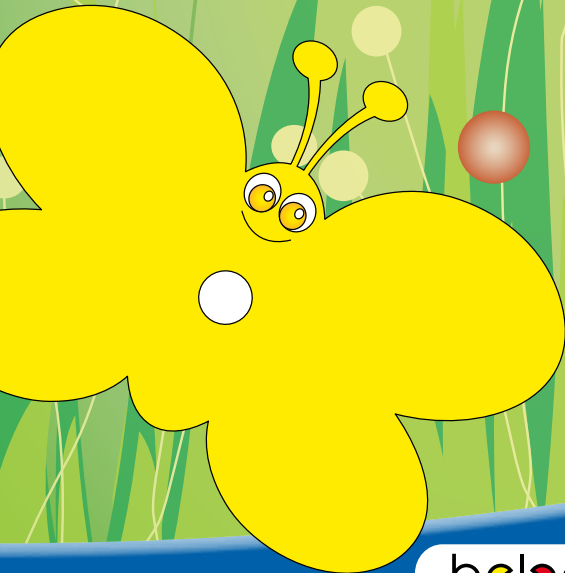
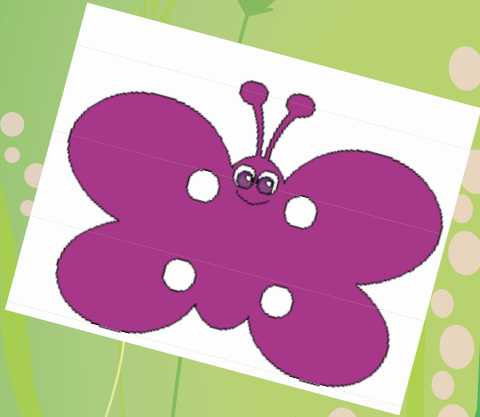


25516 XXL Papillon

XXL Papillon

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



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



Koordination und Motorik: Treffsicherheit und Schulung der Grob- und Feinmotorik
 Coordination and motor skills: Accurate aim, training of motor and fine motor skills
 Coordination et motricité : précision et développement de la motricité, primaire et fine
 Coordinación y motricidad: se ejercita la puntería y la motricidad fina y gruesa
 Coördinatie en motoriek: trefzekerheid en scholing van de grove en fijne motoriek
 Coordinazione e abilità motorie: mira ed esercizio di attività motorie di base e di precisione
 协调平衡能力和运动技能:准确的目标定位、训练小肌肉和手指精细动作能力。



Bewegung im Spiel / Zahlen, Mengen und Formen: Kombination von Bewegung mit mathematischer Bildung, Erfassen von Mengen, erstes Zählen, erstes Rechnen
 Movement in play / numbers, quantities and shapes: Combining movement with mathematical training, understanding quantities, first numbers, first calculations
 Mouvement dans le jeu / nombres, totaux et formes : Combinaison du mouvement à la formation mathématique, appréhension des quantités, initiation au comptage, initiation au calcul
 Movimiento en el juego / Números, cantidades y formas: Combinación del movimiento y el desarrollo del pensamiento matemático; comprensión de cantidades, primeros números y primeras operaciones
 Beweging in het spel / getallen, hoeveelheden en vormen: Combinatie van beweging met rekenkundige ontwikkeling, begrijpen van hoeveelheden, eerste tellen, eerste rekenen
 Movimenti di gioco/numeri, quantità, forme: combinazione di abilità motorie con educazione matematica, comprensione delle quantità, conteggio e prime operazioni

在游戏活动中/数字、数量和形状认知,将运动能力与数学训练能力相结合,理解数量和优先数字,优先计算的逻辑概念。



Farben: Erlernen von Grund- und Mischfarben
 Colours: Learning about primary and mixed colours
 Couleurs : découverte des couleurs primaires et secondaires
 Colores: aprendizaje de los colores primarios y secundarios
 Kleuren: leren van primaire en gemengde kleuren
 Colori: apprendimento dei colori primari e secondari

颜色认知: 熟悉本色与混色

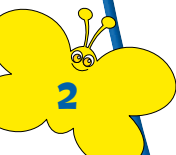


Kognition: Schulung der visuellen Wahrnehmung, erstes strategisches Denken
 Cognition: Training of visual perception and first strategic thinking
 Facultés cognitives : formation de la perception visuelle, première réflexion stratégique
 Desarrollo cognitivo: se ejercita la percepción visual y el pensamiento estratégico
 Cognitie: scholing van de visuele waarneming, eerste strategische denken
 Cognizione: stimolo della percezione visiva, elementi di pensiero strategico

逻辑思维能力: 培养视觉感知能力和优先策略思维。



Infobox: Pädagogische Tipps von der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann.
Infobox: Educational tips by kindergarten expert Katrin Erdmann.
Encadré: Conseils pédagogiques de l'experte en puériculture Katrin Erdmann.
Nota: Consejos pedagógicos de Katrin Erdmann, experta en guarderías.
Infobox: Pedagogische tips van de expert voor kleuterscholen Katrin Erdmann.
Informazioni: Consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.
Info-Box: 幼教专家凯特琳·艾德曼的教育小贴士



3+



1+



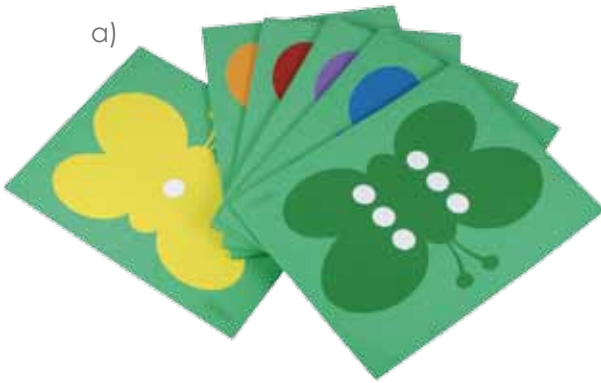
10 - 20 min

XXL- Papillon



Inhalt

- a) 6 Schmetterlingsplatten mit 1-6 Punkten (grün, rot, gelb, blau, orange, violett)
- b) 21 Lederbälle
- c) 21 Gewinnchips
- d) 1 Zahlen- und Farbwürfel



Contents

- a) 6 butterfly squares with 1-6 dots (green, red, yellow, blue, orange, purple)
- b) 21 leather balls
- c) 21 scoring tokens
- d) 1 dice with colours and numbers



Contenu

- a) 6 cibles papillons comportant de 1 à 6 points (vert, rouge, jaune, bleu, orange, violet)
- b) 21 balles en cuir
- c) 21 jetons
- d) 1 dé numéroté multicolore



Contenido

- a) 6 láminas con mariposas que tienen de 1 a 6 puntos (cada una de un color: verde, rojo, amarillo, azul, naranja y violeta)
- b) 21 bolas de cuero
- c) 21 fichas
- d) 1 dado con números de colores



Inhoud

- a) 6 vlinderplaatjes met 1-6 stippen (groen, rood, geel, blauw, oranje, paars)
- b) 21 leren ballen
- c) 21 fiches
- d) 1 dobbelsteen met cijfers en kleuren



Contenuto

- a) 6 favolette farfalla con punteggio da 1 a 6 (verde, rosso, giallo, blu, arancio, viola)
- b) 21 palline di cuoio
- c) 21 gettoni
- d) 1 dado con numeri e colori



游戏配件

- a) 6 个带有1-6个不等小圆点的蝴蝶方格 (绿色, 红色, 黄色, 蓝色, 橙色, 紫色)
- b) 21 个皮球
- c) 21 个赢点
- d) 1 颗带有颜色与数字的骰子





Kindergartenexpertin

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann auf Spielwert geprüft und mit pädagogischen Tipps erweitert.

Katrin Erdmann wurde 1969 in Gotha geboren. Sie ist staatlich anerkannte Sozialfachwirtin, Krippenpädagogin und staatlich anerkannte Erzieherin mit einer Zusatzqualifizierung in der Montessori-Pädagogik (Diplom). Frau Erdmann war 23 Jahre als Erzieherin tätig. Seit 2010 ist Frau Erdmann bundesweit als freiberufliche Bildungsreferentin in dem Bereich Kindertagespflege sowie in der frühkindlichen Bildung (Kinder bis 3 Jahre) tätig.



Kindergarten expert



This game has been examined for its entertainment and educational value and enriched by educational tips with the assistance of kindergarten expert Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann was born in Gotha in 1969. She is a state certified social administrator, day care teacher and pre-school educator with an additional diploma qualification in Montessori Pedagogy. Ms Erdmann has worked for 23 years as a day care and kindergarten teacher. Since 2010 Frau Erdmann has been active throughout Germany as a freelance educational consultant in the area of children's day care and early childhood education (children up to age 3).

Esperta delle scuole materne



Il valore ludico di questo gioco è stato controllato e integrato grazie ai consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

Katrin Erdmann è nata nel 1969 a Gotha, in Germania. È riconosciuta a livello statale come educatrice, esperta nella gestione aziendale in ambito sociale e nella pedagogia per le scuole per l'infanzia, e ha inoltre ottenuto un diploma in pedagogia secondo il Metodo Montessori. Ha lavorato come educatrice per 23 anni e dal 2010 è attiva su tutto il territorio tedesco come relatrice indipendente per l'educazione, nel settore dell'assistenza diurna dei bambini e dell'educazione per l'infanzia (fino ai tre anni d'età).

L'experte en école maternelle



La valeur ludique de ce jeu a été testée et celui-ci a été enrichi grâce à des éléments pédagogiques et à l'aide de l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann est née en 1969 à Gotha. Elle est spécialiste en sociologie reconnue par l'état, pédagogue en crèche, éducatrice assermentée et a une qualification supplémentaire de la méthode d'éducation Montessori (diplôme). Mme Erdmann a été éducatrice pendant 23 ans. Depuis 2010, Mme Erdmann travaille dans toute l'Allemagne en tant qu'intervenante indépendante en formation dans le domaine des services et de l'éducation à la petite enfance (enfants à partir de 3 ans).

Deskundige voor kleuterscholen



Dit spel werd op zijn waarde getest en met 'pedagogische tips' door de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann uitgebreid.

Katrin Erdmann werd in 1969 in Gotha geboren. Ze is erkende deskundige op het sociale vlak, pedagoog voor crèches en erkende opvoeder met een extra kwalificatie in de Montessori-pedagogiek (met diploma). Mevrouw Erdmann was 23 jaar werkzaam als kleuterleidster. Sinds 2010 is mevrouw Erdmann in de gehele Bondsrepubliek werkzaam als freelance referent in het onderwijs op het gebied van opvang van kinderen alsmede in de ontwikkeling van zeer jonge kinderen (kinderen tot 3 jaar).

La experta en guardería



Se ha probado el valor educativo de este juego y se han aportado consejos pedagógicos con ayuda de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann nació en Gotha en 1969. Posee el título oficial de técnico en educación social, es pedagoga especializada en jardín infantil y posee el título oficial para ejercer como educadora, con titulación adicional en pedagogía Montessori. Katrin Erdmann ha trabajado como educadora durante 23 años. Desde 2010 ejerce de forma independiente y se ha convertido, a escala nacional, en referente formativo en el ámbito del cuidado infantil y la formación en el jardín de infancia (niños menores de 3 años).

幼教专家



此款游戏的娱乐及教育价值都已经过相关测试，幼教专家凯特琳·德曼的教育小贴士使得游戏内容更为丰富。

凯特琳·艾德曼, 1969年出生于德国哥达。她是一名经国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙台梭利教学法文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作23年, 从2010年开始, 艾德曼女士作为一名在儿童日托及早教领域(三岁及三岁以下的幼儿)教育顾问而活跃在整个德国。



Autoren

Elisabeth Schug wurde 1959 in Mörsdorf geboren. Nach ihrer Ausbildung zur Krankenschwester arbeitete sie in den verschiedensten medizinischen Bereichen.

Zur Entwicklung von Spielideen für Kinder kam sie durch Ihren Ehemann **Werner Schug**.

beleduc verlegte bereits ihre Spielideen ‚Red wins‘, ‚Käfer Mambo‘ und ‚Der große Baumeister‘.



Authors

Elisabeth Schug, born in Mörsdorf in 1959, trained as a nurse and has subsequently worked in many different areas of medicine.

It was her husband **Werner Schug** who first introduced her to the idea of developing children's games.

Beleduc has already published her game concepts ‚Red wins‘, ‚Beetle Mambo‘ and ‚The Big Builder‘.



Auteurs

Elisabeth Schug est née 1959 à Mörsdorf. Après sa formation en tant qu'infirmière, elle a travaillé dans différents milieux médicaux.

C'est grâce à son mari **Werner Schug** qu'elle a commencé à développer des jeux pour enfants.

Beleduc a déjà publié ses concepts « Red wins », « Käfer Mambo » (Le mambo des cochenilles) et « Der große Baumeister » (Le grand architecte).



Autores

Elisabeth Schug nació en Mörsdorf en 1959. Se tituló en enfermería y trabajó después en distintas áreas dentro del ámbito de la salud.

Se adentró en el mundo de los juegos infantiles de mano de su marido **Werner Schug**.

Beleduc ya ha publicado algunos juegos de su autoría, como ‚Red wins‘, ‚Mambo el escarabajo‘ y ‚El gran constructor‘.



Autori

Elisabeth Schug è nata nel 1959 a Mörsdorf, in Germania. Dopo il termine dei suoi studi come infermiera ha lavorato nei campi più disparati della medicina.

È arrivata allo sviluppo di idee per giochi per bambini tramite il marito **Werner Schug**.

Fra i giochi da lei ideati, Beleduc ha già prodotto „Red wins“, „Käfer Mambo“ e „Der große Baumeister“.



Auteurs

Elisabeth Schug werd in 1959 in Mörsdorf geboren. Sinds haar opleiding tot verpleegster werkte ze in de meest uiteenlopende geneeskundige sectoren.

Haar echtgenoot **Werner Schug** spoorde haar aan tot het ontwikkelen van ideeën voor spelletjes.

Beleduc publiceerde reeds de door haar ontworpen spelletjes ‚Red wins‘, ‚Käfer Mambo‘ en ‚Der große Baumeister‘.



游戏作者

伊利莎白·舒格，1959年出生在摩尔斯多夫，参与过护士培训，随后在医药领域做了很多不同的工作。

她的丈夫维尔纳最先建议她开发儿童游戏，Beleduc已经发行过她的游戏‘Red wins’，‘Beetle Mambo’和‘The Big Builder’



25516 XXL Papillon

Ein lustiges Wurfspiel für drinnen und draußen

Spielvorbereitung

Zunächst sollten die 6 Schmetterlingsplatten für alle Spieler gut erreichbar auf dem Boden platziert werden. Sie können beliebig angeordnet werden. Durch unterschiedliche Plattenanordnungen entstehen verschiedene Schwierigkeitsgrade im Spiel.



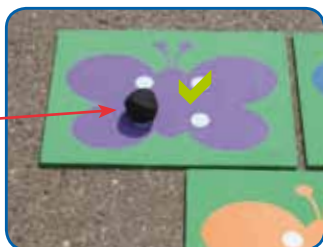
- Schmetterlingsplatten ausbreiten
- Lederbälle, Gewinnchips und Würfel bereitlegen
- Wurfpunkt definieren

Die Lederbälle, die Gewinnchips und der Würfel werden bereit gelegt. Da die Kinder mit den Lederbällen auf die Schmetterlinge zielen, sollten sie einen gewissen Abstand zum Schmetterling einhalten. Am Anfang wird für alle der Startpunkt festgelegt. Dieser kann je nach Alter oder Schwierigkeitsgrad variieren.

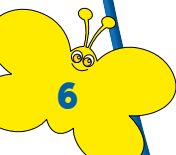
Spielverlauf

Spiel ohne Würfel:

Der erste Spieler nimmt einen Ball und sagt laut an, auf welchen Schmetterling er zielen möchte. Die kleineren Kinder können die Farbe benennen, die Größeren sagen die Zahl an. Beispiel: Der erste Spieler möchte z.B. auf den violetten Schmetterling zielen. Nun wirft er den Ball in dessen Richtung. Bleibt der Ball auf dem Schmetterling bzw. auf der Platte liegen, zählt der Treffer. Nun ist der nächste Spieler am Zug.



- auf den ausgewählten Schmetterling zielen
- Treffer zählt, sobald der Ball auf dem Schmetterling oder der Platte liegen bleibt



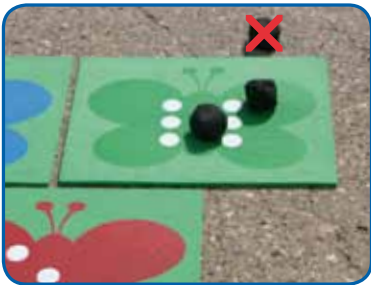


Sobald auf dem Schmetterling genauso viele Bälle liegen wie dieser Punkte hat, bekommt derjenige, der den letzten Treffer gelandet hat die Gewinnchips. Die Anzahl der Chips richtet sich dabei nach den Punkten, die auf dem Schmetterling abgebildet sind. Wurde also der violette Schmetterling gefüllt, bekommt der Spieler vier Gewinnchips.



- wurde der Schmetterling mit dem Ball komplettiert, erhält der Spieler Gewinnchips
- Bälle bleiben auf dem Schmetterling liegen. Dieser darf jetzt nicht mehr beworfen werden.

Nachdem der Schmetterling gefüllt und die Gewinnchips verteilt wurden, bleiben die Bälle trotzdem auf dem Schmetterling liegen. Dieser Schmetterling ist nun aus dem Spiel und darf nicht mehr beworfen werden.



Achtung:

Hat ein Spieler z.B. die Farbe grün bzw. die Zahl 6 angesagt, aber einen anderen Schmetterling getroffen oder darüber hinausgeworfen, wird der Ball zurückgenommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Es wird solange gespielt bis alle Schmetterlinge mit Bällen gefüllt und die Gewinnchips an die Spieler verteilt wurden. Derjenige, der die meisten Gewinnchips sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Variante für Fortgeschrittene

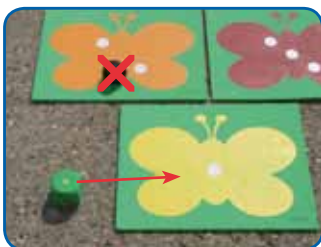
Diese Version empfehlen wir, wenn die Kinder das Zielen bereits etwas geübt haben. Denn hier sind Feingefühl und Zielsicherheit gefragt.

Nun kommt auch der Würfel zum Einsatz. Der erste Spieler würfelt und muss nun mit einem Ball auf den Schmetterling der gewürfelten Farbe/Zahl zielen. Nun gibt es folgende Möglichkeiten:





1. Er trifft den richtigen Schmetterling bzw. die Platte und der Ball bleibt dort liegen.



2. Er trifft den Schmetterling mit der gewürfelten Farbe/Zahl nicht oder der Ball fällt von der Platte. Der Ball wird aus dem Spiel genommen und darf nicht erneut verwendet werden.

Wurde der Schmetterling durch den Wurf komplettiert, erhält der Spieler, der den Treffer gelandet hat, genauso viele Gewinnchips wie der Schmetterling Punkte hat. Ist der gewürfelte Schmetterling schon voll, darf der Spieler noch einmal würfeln.

Spielende

Es wird solange gespielt, bis alle 21 Bälle geworfen wurden. Danach wird gezählt. Derjenige, der die meisten Gewinnchips sammeln konnte, gewinnt das Spiel.



Tipps für Erzieher/-innen:

Die verschiedenen Spielvarianten eignen sich sowohl für den Einsatz in der Kita, als auch für die Arbeit im Bereich der Frühförderung bzw. mit Menschen mit Behinderung.

Erarbeiten Sie mit den Kindern die Mischfarben

Stellen Sie den Kindern Fingerfarben in den entsprechenden Grundfarben zur Verfügung. Legen Sie die Platten in den Grundfarben entsprechend der zu mischenden Farbkombinationen aus. Lassen Sie die Kinder nun die jeweiligen Grundfarben auswählen und miteinander vermischen und ordnen Sie dann gemeinsam mit den Kindern die Platten in der jeweiligen Mischfarbe zu.

Einsatz im Sportunterricht

Gestalten Sie mit den Kindern Symbolkarten mit unterschiedlichen Bewegungen. Jedes Mal, wenn ein Kind den Schmetterling verfehlt oder den Ball daneben wirft, müssen die Kinder eine Bewegung ausführen. Die Anzahl der Wiederholungen bezieht sich dabei immer auf den gewürfelten Schmetterling. Beispiel: Ein Kind hat eine 2 gewürfelt, trifft aber den Schmetterling mit den 2 Punkten nicht. Nun sollten alle Kinder gemeinsam z.B.: 2 x hüpfen, 2 x klatschen oder 2 x einen Hampelmann machen.



Tipps für Erzieher/-innen:

Zahlen, Mengen und Formen:

Variante 1: Mengerverteilung und Mengenzersetzung

Durch Kombination verschiedener Schmetterlingsplatten entstehen Mengen. Die Kinder werden damit an die verschiedenen Möglichkeiten der Zahlenzerlegung herangeführt, welche durch die aufgedruckten Würfelanlagen verdeutlicht werden. Hier gibt es erste mathematische Regeln zu entdecken.

1. Der blaue und der rote Schmetterling werden gemeinsam mit dem violetten Schmetterling ausgelegt. So kommt folgende Rechnung zu Stande: $5+3=8$. Der violette Schmetterling mit der Zahl vier bildet somit die Hälfte von acht.
2. Der rote Schmetterling und der gelbe Schmetterling werden gemeinsam mit dem orangen Schmetterling ausgelegt. So kommt folgende Rechnung zu Stande: $3+1=4$. Der orangene Schmetterling mit der Zahl zwei bildet somit die Hälfte von vier.
3. Der blaue Schmetterling und der gelbe Schmetterling werden gemeinsam mit dem grünen Schmetterling ausgelegt. So kommt folgende Rechnung zu Stande: $5+1=6$. Der grüne Schmetterling mit der Zahl sechs hat die gleiche Menge wie der blaue und gelbe Schmetterling zusammen.

Variante 2: Mengenabgleich

Die Schmetterlingsplatten von 1 bis 6 sind die jeweiligen „Hausnummern“. Stellen Sie eine ausreichende Auswahl an Materialien zusammen. Jedes Kind bekommt eine „Hausnummer“ ausgehändigt und hat nun die Aufgabe, sich entsprechend der Punktzahl Materialien, wie z.B. Steine, Stöcke, Bausteine und Tücher zum Einrichten seines Hauses auszuwählen.

Variante 3: Zahlenraum 1-10

Erarbeiten Sie mit den Kindern den Zahlenraum 1-10. Die Kinder haben die Aufgabe, die Platten so zuzuordnen, dass sich jeweils die Menge „10“ ergibt. Es ergeben sich folgende Lösungsmöglichkeiten:

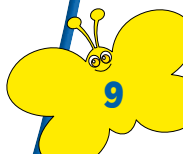
$$5 + 3 + 2$$

$$6 + 4$$

$$1 + 2 + 3 + 4$$

$$5 + 1 + 4$$

$$6 + 3 + 1$$





25516 XXL Papillon

A fun dice game for outdoors or indoors

Setting up the game

First place the 6 butterfly squares on the floor (or on the ground) within easy reach of all players. They can be set out in any order. Depending on the way they are arranged, the game will have different degrees of difficulty.



- spread out the butterfly squares
- set out the leather balls, the scoring tokens and the dice
- decide where the dice is to be thrown

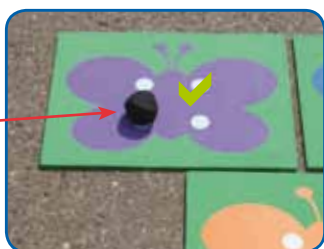
The leather balls, the scoring tokens and the dice are put out. Since the children will be aiming the leather balls at the butterflies, they should be a certain distance away from them. Before the game begins, the starting-point for all players is established. This may vary according to the players' age and the difficulty of the game.

How to play

Playing without the dice:

The first player takes a ball and states beforehand which butterfly he or she will be aiming at. Younger children can name the colour and older ones the number.

Example: The first player wants to aim at the purple butterfly. Now he throws the ball in that direction. If the ball stops on the named butterfly or on its square, this counts as a winning throw. Now it is the next player's turn.



- aim at the selected butterfly
- for a winning throw, the ball has to stop on the butterfly or on its square

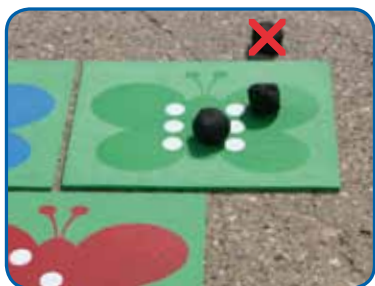


When as many balls have landed on a specific butterfly as the number of dots on the butterfly, the last ball to have landed there gains all the scoring tokens. The number of tokens depends on the butterfly's number of dots - for instance, when the purple butterfly is 'completed', the player wins four tokens.



- as soon as a butterfly is completed, the player who has thrown the last ball receives the corresponding number of scoring tokens
- The balls that have been thrown stay on the butterfly. No-one is allowed to aim at the 'completed' butterfly any more.

When the butterfly has been completed and the scoring tokens handed out, the balls that have been thrown still stay on it (and its square). This butterfly is now out of play and the players are not allowed to aim at it any more.



Please note:

If a player has named the colour green or the number 6 beforehand as the target, but the throw has ended up on another butterfly or rolled off again, the ball is removed and it is the next player's turn.

End of the game

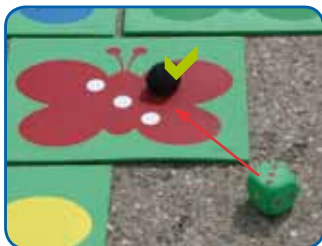
The game goes on until all the butterflies are 'complete' and the scoring tokens have been distributed to the players. The winner is the player with the most tokens.

Version for advanced players

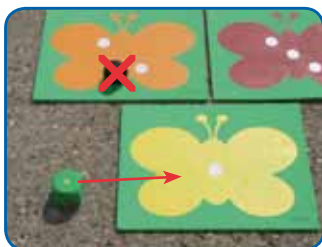
We recommend this version of the game for children who have already had some practice in throwing and aiming. The game requires accuracy and finesse.

In this version the dice is used. The first player throws the dice and has to aim a ball at the butterfly with the colour/number shown on the dice. Now there are the following possibilities:





1. The ball lands on the correct butterfly (or its square) and stays there.



2. The ball misses the butterfly (or its square) indicated by the colour/number on the dice, or lands on it but then rolls off again. In this case the ball is removed and the player is not allowed to try again.

If a player's throw 'completes' the number of balls equivalent to the dots on a butterfly, the player wins the same number of scoring tokens as the dots on that butterfly. If the dice indicates a butterfly which is already 'complete', then the player is allowed to throw the dice again.

End of game

The game continues until all 21 balls have been thrown. Then the scoring tokens are counted up. The player who has managed to collect the most tokens is the winner.



Tips for teachers:

The variations of the game are equally suitable for use in kindergarten or when working with special needs children or the mentally challenged.

Work on mixed (non-primary) colours with the children

Give the children finger paints in the relevant primary colours. Set out the squares which have primary colours on them, bearing in mind the colour combinations that you want to mix. Now let the children select the primary colours concerned and mix them together. Then, together with the children, match up the results with the appropriate square(s).

Uses in physical education

Together with the children, make cards showing symbols for various different movements. Each time a child throws and misses the specified butterfly, a movement has to be carried out. The number of times the movement is repeated depends on which butterfly is indicated by the dice. For example: A child has thrown a two, but fails to land a ball on the butterfly with 2 dots (or its square). Now all the children together perform e.g. 2 x hopping, 2 x clapping or 2 x 'Jumping Jack'.



Tips for teachers:

Numbers, quantities and shapes

Variant 1: Distribution of quantities, decomposition of quantities

By combining different butterfly squares, different quantities are formed. This introduces children to the various possibilities of number decomposition, which are reinforced by the dots on the butterflies' wings. Here, first mathematical rules can be discovered.

1. Display the blue and the red butterflies, together with the purple one. The calculation $5+3=8$ is obtained. The purple butterfly with the number four is exactly half of eight.
2. The red butterfly and the yellow butterfly are displayed together with the orange one, obtaining the calculation $3+1=4$. The orange butterfly with the number two is exactly half of four.
3. The blue butterfly and the yellow butterfly are displayed together with the green one. The following calculation is obtained: $5+1=6$. The green butterfly with the number six has the same quantity of dots as the blue and yellow butterflies together.

Variant 2: comparing quantities

The butterfly squares from 1 to 6 are the „house numbers“. Assemble a sufficient collection of suitable materials. Each child is handed a „house number“ and now has the task of selecting the appropriate number of items, e.g. stones, sticks, building blocks and cloths, to match the dots on the butterfly.

Variant 3: Number range 1-10

Work with the children in the number range 1-10. The children have the task of arranging the squares in different ways to make the quantity "10". The following solutions are possible:

$$5 + 3 + 2$$

$$6 + 4$$

$$1 + 2 + 3 + 4$$

$$5 + 1 + 4$$

$$6 + 3 + 1$$



25516 XXL Papillon

Jeu de dés amusant pour l'intérieur comme pour l'extérieur

Préparation du jeu

D'abord, les 6 cibles papillons doivent être posées par terre, de manière à ce que les joueurs puissent les saisir facilement. Vous pouvez les disposer à votre guise. Les différentes manières de les disposer permettent de rendre le jeu plus ou moins difficile.



- étaler les cibles papillons
- préparer les balles en cuir, les jetons et le dé
- définir la cible

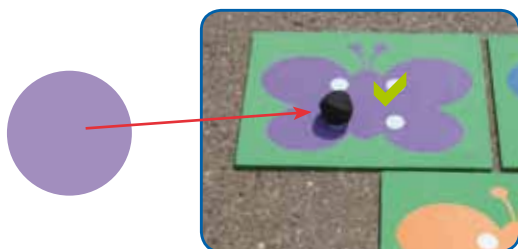
Les balles en cuir, les jetons et le dé sont posés à portée de main. Étant donné que les enfants doivent viser les papillons avec les balles en cuir, ils doivent se tenir à une certaine distance. On commence par définir le point de départ de tous les joueurs. Il peut varier selon l'âge et le niveau de difficulté.

Déroulement du jeu

Jeu sans dé:

Le premier joueur prend une balle et annonce le papillon qu'il vise. Dans le cas d'enfants plus jeunes, ils peuvent indiquer la couleur ; les plus grands doivent indiquer le nombre de points figurant sur les papillons.

Exemple : Le premier joueur souhaite tirer sur le papillon violet. Il lance alors la balle dans cette direction. Si la balle reste accrochée au papillon, ou sur la cible, il marque un point. C'est ensuite au tour du joueur suivant



- de viser le papillon de son choix
- Il marque un point si la balle reste accrochée au papillon ou sur la cible.

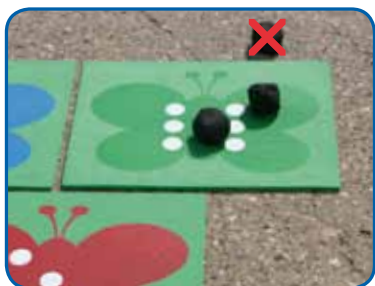


Dès que le nombre de balles sur un papillon est identique au nombre de points, le dernier joueur à avoir atteint sa cible reçoit les jetons. Le nombre de jetons dépend du nombre de points figurant sur le papillon. Ainsi, si tous les points du papillon violet sont pleins, le joueur reçoit quatre jetons.



- Lorsque tous les points d'un papillon sont remplis, le joueur reçoit des jetons.
- Les balles restent sur le papillon. Il n'est alors plus permis de le viser.

Lorsqu'un papillon est rempli et que les jetons ont été distribués, les balles doivent être laissées en place. Le papillon est alors hors jeu et ne doit plus être visé.



Attention:

Si un joueur a annoncé la couleur verte, c'est-à-dire le nombre 6, mais qu'il atteint un autre papillon ou manque sa cible, la balle est remise en jeu et donnée au joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les cibles papillons soient remplies et que tous les jetons aient été distribués aux joueurs. Celui qui a totalisé le plus de jetons remporte la partie.

Variante pour joueurs avancés

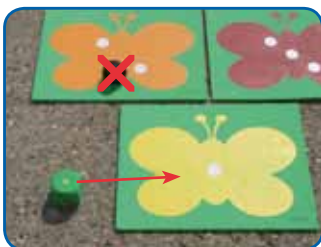
Nous recommandons cette version aux enfants qui possèdent déjà une certaine pratique du jeu. Cette variante exige en effet plus de sensibilité et une visée plus sûre.

C'est ici que le dé entre en jeu. Le premier joueur lance le dé et doit alors viser le papillon portant le nombre de points indiqué par la couleur ou le numéro sorti. On peut alors faire plusieurs choses :





1. La balle atteint le papillon ou la cible annoncée et y reste fixée.



2. La balle n'atteint pas le papillon de la couleur figurant sur le dé ou tombe de la cible. La balle est retirée du jeu et ne doit plus être utilisée.

Lorsqu'une cible est remplie, le joueur reçoit autant de jetons qu'il y a de points sur celle-ci. Si la cible papillon est déjà pleine, le joueur peut relancer le dé.

Fin de la partie

La partie se poursuit tant qu'il reste des balles. On compte alors les points. Celui qui a totalisé le plus de jetons remporte la partie.



Conseils pour éducateurs et éducatrices:

Les différentes variantes peuvent se pratiquer aussi bien dans une crèche qu'avec des enfants précoces ou des personnes handicapées.

Faites découvrir les couleurs secondaires aux enfants

Remettez aux enfants de la peinture à appliquer avec les doigts dans les couleurs primaires. Faites correspondre les cibles de couleur primaire aux cibles des couleurs secondaires correspondantes. Laissez les enfants choisir les couleurs primaires et les mélanger, puis ordonnez ensemble les cibles selon les couleurs secondaires correspondantes.

Dans l'éducation physique

Avec les enfants, créez des fiches représentant différents mouvements. A chaque fois qu'un enfant manque le papillon ou lance la balle à côté, il doit exécuter un mouvement particulier. Le nombre de fois qu'il doit l'exécuter doit correspondre au nombre de points figurant sur le papillon de la cible. Exemple : Lorsque l'enfant a jeté le dé, c'est le 2 qui est sorti. Cependant, il ne parvient pas à atteindre la cible du papillon avec 2 points. Ensemble, tous les enfants doivent, par exemple, sauter deux fois, frapper dans leurs mains deux fois ou siffler un patin deux fois.



Conseils pour éducateurs et éducatrices:

Nombres, quantités et formes

Variante 1 : Répartition des quantités

La combinaison de différentes cibles papillons produit des quantités. Les enfants sont ainsi amenés à découvrir les différentes possibilités d'analyse des nombres matérialisés par les points imprimés sur le dé. Ils ont ainsi l'occasion de découvrir les premières règles mathématiques.

1. Le papillon bleu et le rouge sont groupés avec le papillon violet. On obtient alors le résultat suivant : $5+3=8$. Le papillon violet, qui porte le chiffre de quatre, représente ainsi la moitié de huit.

2. Le papillon rouge et le jaune sont groupés avec le papillon orange. On obtient alors le résultat suivant : $3+1=4$. Le papillon orange, qui porte le chiffre de deux, représente ainsi la moitié de quatre.

3. Le papillon bleu et le jaune sont groupés avec le papillon vert. On obtient alors le résultat suivant : $5+1=6$. Le papillon vert, qui porte le chiffre de six, a le même nombre de points que le papillon bleu et le jaune ensemble.

Variante 2 : Totaux

Les cibles papillons de 1 à 6 représentent autant de « numéros de maison ». Rassemblez différents matériaux en nombre suffisant. Chaque enfant reçoit un « numéro de maison » et doit alors sélectionner les matériaux, par exemple, des pierres, des poteaux, des briques et des tissus, pour construire sa maison en fonction du numéro qu'ils portent.

Variante 3 : Nombre de 1 à 10

Faites découvrir aux enfants les nombres de 1 à 10. Les enfants doivent disposer les cibles de manière à obtenir à chaque fois un total de 10. On obtient alors les possibilités suivantes :

$$5 + 3 + 2$$

$$6 + 4$$

$$1 + 2 + 3 + 4$$

$$5 + 1 + 4$$

$$6 + 3 + 1$$



25516 XXL Papillon

Un divertido juego de dados para el interior y el exterior.

Preparativos

Primero se colocan en el suelo las 6 láminas con las mariposas, de forma que queden bien al alcance de todos los jugadores. Se pueden disponer como se quiera. El juego tendrá distintos niveles de dificultad en función de las distintas formas en que se dispongan las láminas.



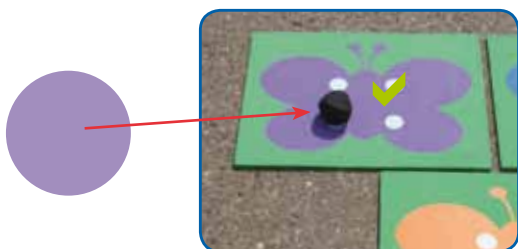
- Extender las láminas con las mariposas.
- Dejar preparadas las bolas, las fichas y el dado.
- Definir la línea desde dónde se lanzarán las bolas.

Se dejan preparadas las bolas, las fichas y el dado. Puesto que se trata de apuntar a las mariposas con las bolas, los niños deberían ponerse a una cierta distancia de las láminas. Se establece al empezar cuál será la línea de inicio para todos; podrá variar en función de la edad o del nivel de dificultad.

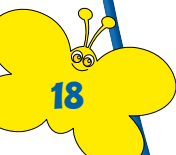
Desarrollo

Versión del juego sin dado:

El primer jugador coge una bola y dice en voz alta a qué mariposa quiere apuntar. Los más pequeños pueden decir el color de la mariposa, mientras que los mayores dirán el número. Ejemplo: supongamos que el primer jugador quiere apuntar a la mariposa de color violeta. Lanzará entonces la bola en esa dirección. Si la bola cae en la mariposa o lámina, el niño cuenta los aciertos, es decir, el número de bolas que haya sobre la mariposa.



- Apuntar a la mariposa seleccionada.
- Contar el número de aciertos si la bola se queda sobre la mariposa o la lámina.



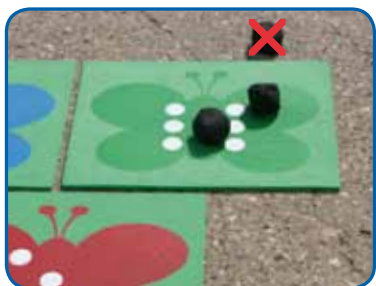


Cuando en la mariposa haya tantas bolas como puntos tiene, el último que haya lanzado y acertado se lleva las fichas. Se llevará tantas fichas como puntos haya en la mariposa. Por ejemplo, si se trata de la mariposa de color violeta, el jugador se llevará cuatro fichas.



- Cuando se completa una mariposa con las bolas, el jugador se lleva el número de fichas correspondiente.
- Las bolas se dejan en la lámina. Ya no se pueden volver a lanzar.

Cuando una mariposa ya se ha completado y se han repartido las fichas, las bolas se dejan en la mariposa. Esa lámina queda fuera del juego y no se le pueden lanzar ya más bolas.



Cuidado:

Si un jugador dice que va a apuntar al color verde (o al número 6), por ejemplo, y la bola cae fuera o en una mariposa diferente, se recoge la bola y le toca al siguiente jugador.

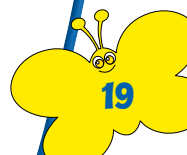
Final del juego

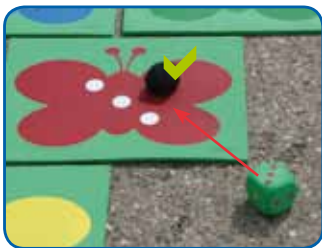
Se sigue jugando hasta que se rellenen todas las mariposas y se repartan las fichas. Gana el jugador que tenga más fichas.

Versión avanzada

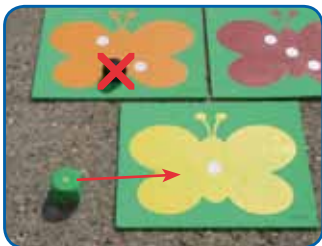
Esta versión se aconseja para niños que ya tengan alguna práctica con los números, pues requiere sensibilidad y buen tino.

En esta versión usaremos el dado. El primer jugador lanza el dado; tendrá luego que hacer caer la bola en la mariposa del color (o con el número) que le ha salido en el dado. Existen las siguientes posibilidades:





1. La bola cae en la mariposa/lámina correcta.



2. La bola no cae o se sale de la mariposa/lámina que ha salido en el dado. Habrá que retirar esa bola del juego y ya no se puede volver a utilizar.

Si con esa bola se completa el número de la mariposa, el jugador que ha atinado en ese último lanzamiento se llevará tantas fichas como puntos haya en la mariposa. Si la mariposa que sale al lanzar el dado ya está completa, se vuelve a lanzar el dado.

Final del juego

Se sigue jugando hasta que se hayan lanzado las 21 bolas. Toca luego contar. El ganador será el jugador que haya conseguido más fichas.



Consejos para educadores:

Las distintas versiones del juego dan la posibilidad de utilizarlo tanto en la guardería, como en centros de preasistencia pedagógica o con discapacitados.

Obtención de colores secundarios

Prepárele a los niños pinturas de dedos con los distintos colores primarios. Coloque láminas de uno u otro color en función de la mezcla de colores que se van a combinar. Deje que los niños vayan seleccionando y mezclando los colores primarios y luego ordene con ellos las láminas agrupándolas en base al color secundario que forman.

Aplicación en la clase de educación física

Junto con los niños, prepare unas tarjetas donde se ilustren distintos movimientos. Cuando la bola no caiga en la mariposa correcta o se salga de la lámina, los niños tendrán que hacer uno de los movimientos. Repetirán el movimiento más o menos veces según el número de mariposa que haya salido al lanzar el dado. Por ejemplo, si sale un 2 en el dado pero la bola no cae en la mariposa con 2 puntos, todos los niños tendrán que hacer juntos el ejercicio en cuestión dos veces (saltar dos veces, dar dos palmadas, abrir y cerrar las piernas dos veces...).



Consejos para educadores:

Números, cantidades y formas

Variante 1: División y descomposición de cantidades

Si se combinan varias láminas se obtienen cantidades. Se les presenta así a los niños las distintas posibilidades para combinar y descomponer números, tarea que les resulta aún más clara gracias a la visualización de los números en forma de dado. Todo un comienzo para descubrir las reglas matemáticas.

1. Se ponen la mariposa azul y la roja junto a la mariposa violeta. De ahí surge el cálculo siguiente: $5+3=8$. La mariposa violeta que tiene el número cuatro representa la mitad de ocho.
2. Se ponen la mariposa roja y la amarilla junto a la mariposa naranja. Surge el siguiente cálculo: $3+1=4$. La mariposa naranja que tiene el número dos constituye la mitad de cuatro.
3. Se ponen la mariposa azul y la amarilla junto a la mariposa verde. Surge el siguiente cálculo: $5+1=6$. La mariposa verde que tiene el número seis representa la misma cantidad que las mariposas azul y amarilla juntas.

Variante 2: Comparación de cantidades

Las láminas con las mariposas del 1 al 6 representan "el número de una casa". Prepare una gran variedad de materiales. A cada niño se le da un "número de casa" y tendrá luego que elegir igual número de materiales (piedras, palos, trapos...) para construir la casa.

Variante 3: Los números del 1 al 10

Trabaje con los niños los números del 1 al 10. Los niños tendrán que disponer las láminas de manera que, juntas, formen siempre el número 10. Se pueden obtener las siguientes combinaciones:

$$5 + 3 + 2$$

$$6 + 4$$

$$1 + 2 + 3 + 4$$

$$5 + 1 + 4$$

$$6 + 3 + 1$$



25516 XXL Papillon

Een leuk werpspel voor binnen en buiten.

Voorbereiding op het spel

Eerst moeten de 6 vlinderplaatjes voor alle spelers goed bereikbaar op de grond worden gelegd. Ze kunnen in een willekeurige volgorde worden gerangschikt. Door verschillende rangschikkingen ontstaan er verschillende moeilijkheidsgraden in het spel.



- vlinderplaatjes uitspreiden
- leren ballen, fiches en dobbelsteen klaarleggen
- werppunt definiëren

De leren ballen, de fiches en de dobbelsteen worden klaargelegd. Daar de kinderen met de leren ballen op de vlinders mikken, moeten ze op een veilige afstand tot de vlinder blijven. Aan het begin wordt voor alle spelers het startpunt bepaald. Dit kan al naargelang leeftijd of moeilijkheidsgraad variëren.

Spelverloop

Spel zonder dobbelsteen:

De eerste speler neemt een bal en zegt duidelijk op welke vlinder hij wil mikken. De kleinere kinderen kunnen de kleur aangeven, de grotere kinderen het getal.

Voorbeeld: de eerste speler wil bijv. op de paarse vlinder mikken. Nu gooit hij de bal in de richting van de paarse vlinder. Blijft de bal op de vlinder resp. het plaatje liggen, telt de treffer. Nu is de volgende speler aan de beurt.



- op de gekozen vlinder mikken
- treffer telt zodra de bal op de vlinder of het plaatje blijft liggen

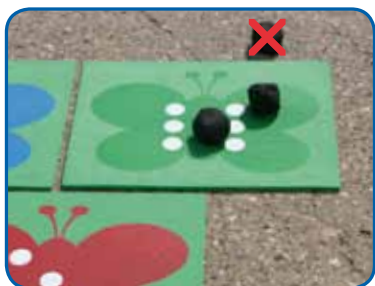


Zodra er op de vlinder net zoveel ballen liggen als het aantal stippen dat hij heeft, krijgt degene die de laatste treffer heeft gescoord de fiches. Het aantal fiches richt zich daarbij naar de stippen die op de vlinder zijn afgebeeld. Werd dus de paarse vlinder gevuld, krijgt de speler vier fiches.



- werd de vlinder met de bal gecompleteerd, krijgt de speler fiches
- Ballen blijven op de vlinder liggen. Nu mag op deze vlinder niet meer gegooid worden.

Nadat de vlinder gevuld en de fiches verdeeld zijn, blijven de ballen desondanks op de vlinder liggen. Deze vlinder is nu uit het spel en er mag niet meer naar worden gegooid.



Let op:

Heeft een speler bijv. de kleur groen resp. het getal 6 genoemd, maar een andere vlinder getroffen of te ver gegooid, wordt de bal teruggenomen en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Er wordt zo lang gespeeld tot alle vlinders met ballen gevuld en de fiches aan de spelers verdeeld zijn. Degene die de meeste fiches kan verzamelen, is de winnaar van het spel.

Variante voor gevorderden

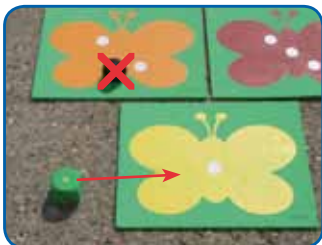
Deze versie bevelen we aan, wanneer de kinderen reeds enige oefening in het mikken hebben. Want hier gaat het om fijngevoeligheid en trefzekerheid.

Nu wordt ook de dobbelsteen gebruikt. De eerste speler gooit en moet nu met een bal op de vlinder van de gegooidde kleur/het gegooidde getal mikken. Nu zijn er de volgende mogelijkheden:





1. Hij treft de juiste vlinder resp. het plaatje en de bal blijft daar liggen.



2. Hij treft de vlinder met de gegooide kleur niet of de bal valt van het plaatje. De bal wordt uit het spel genomen en mag niet opnieuw worden gebruikt.

Werd de vlinder door de worp gecompleteerd, krijgt de speler die gescoord heeft net zo veel fiches als het aantal stippen van de vlinder. Is de gegooide vlinder al vol, mag de speler opnieuw gooien.

Einde van het spel

Er wordt zo lang gespeeld tot alle 21 ballen gegooid zijn. Daarna wordt er geteld. Degene die de meeste fiches kan verzamelen, is de winnaar van het spel.



Tips voor opvoeders:

De verschillende spelvarianten zijn zowel geschikt voor het gebruik op kleuterscholen als voor het werken met jonge kinderen resp. volwassenen met een handicap.

Behandel met de kinderen de gemengde kleuren

Stel de kinderen vingerkleuren in de desbetreffende primaire kleuren ter beschikking. Leg de plaatjes in de primaire kleuren volgens de te mengen kleurencombinaties neer. Laat nu de kinderen de betreffende primaire kleuren uitkiezen en met elkaar vermengen en rangschik dan samen met de kinderen de plaatjes in de betreffende gemengde kleur.

Gebruik bij sport resp. gymnastieklessen

Maak met de kinderen symboolkaarten met verschillende bewegingen. Iedere keer dat een kind de vlinder mist of de bal ernaast gooit, moeten de kinderen een beweging uitvoeren. Het aantal herhalingen heeft daarbij steeds betrekking op de gegooide vlinder. Voorbeeld: een kind heeft een 2 gegooid, treft echter de vlinder met de 2 stippen niet. Nu moeten alle kinderen samen bijv.: 2 x huppelen, 2 x in de handen klappen of 2 x een clown nabootsen.



Tips voor opvoeders:

Getallen, hoeveelheden en vormen

Variante 1: Verdeling en onderverdeling van hoeveelheden

Door combinatie van verschillende vlinderplaatjes ontstaan hoeveelheden. De kinderen maken daarmee kennis met de verschillende mogelijkheden van het onderverdelen van getallen, die door de ogen op de dobbelsteen verduidelijkt worden. Hier kunnen ze de eerste rekenkundige regels ontdekken.

1. De blauwe en de rode vlinder worden samen met de paarse vlinder neergelegd. Zo ontstaat de volgende rekensom: $5+3=8$. De paarse vlinder met het getal vier vormt dus de helft van acht.
2. De rode en de gele vlinder worden samen met de oranje vlinder neergelegd. Zo ontstaat de volgende rekensom: $3+1=4$. De oranje vlinder met het getal twee vormt dus de helft van vier.
3. De blauwe en de gele vlinder worden samen met de groene vlinder neergelegd. Zo ontstaat de volgende rekensom: $5+1=6$. De groene vlinder met het getal zes heeft dezelfde hoeveelheid als de blauwe en gele vlinder samen.

Variante 2: Afstemmen van de hoeveelheden

De vlinderplaatjes van 1 tot 6 zijn de „huisnummers“. Stel een voldoende grote keus aan materialen samen. Ieder kind krijgt een „huisnummer“ overhandigd en heeft nu de opgave om volgens het aantal stippen materialen zoals bijv. stenen, stokken, bouwstenen en doeken voor de inrichting van zijn huis uit te zoeken.

Variante 3: Getallen in het kader 1-10.

Behandel met de kinderen de getallen van 1-10. De kinderen hebben de opgave om de plaatjes zo te rangschikken dat steeds de hoeveelheid „10“ ontstaat. Volgende oplossingen zijn mogelijk:

$$5 + 3 + 2$$

$$6 + 4$$

$$1 + 2 + 3 + 4$$

$$5 + 1 + 4$$

$$6 + 3 + 1$$





25516 XXL Papillon

Un gioco con dadi per divertirsi in casa o all'aperto.

Preparazione del gioco

Posizionare a terra le 6 tavolette farfalla, in posizione facilmente raggiungibile per tutti i partecipanti. L'ordine non conta: ordini differenti possono creare diversi livelli di difficoltà per il gioco.



- distribuire le tavolette farfalla
- preparare palline di cuoio, gettoni e dado
- definire i punti sul dado



Palline di cuoio, gettoni e dado devono essere già pronti. Visto che i bambini devono mirare alle farfalle con le palline di cuoio, devono tenere una determinata distanza da esse. Stabilire il punto di partenza per tutti. Questo può variare a seconda dell'età o del livello di difficoltà.

Svolgimento del gioco

Gioco senza dadi:

Il primo giocatore prende una pallina e dichiara ad alta voce la farfalla che desidera colpire. I bambini più piccoli possono menzionare il colore, i più grandi il numero.

Esempio: il primo giocatore vuole colpire la farfalla viola e lancia la pallina nella sua direzione. Se la pallina rimane sulla farfalla o sulla tavoletta, il giocatore si aggiudica un punto. Ora tocca al prossimo giocatore.



- mirare alla farfalla prescelta
- viene assegnato un punto se la pallina rimane sulla farfalla o sul piatto

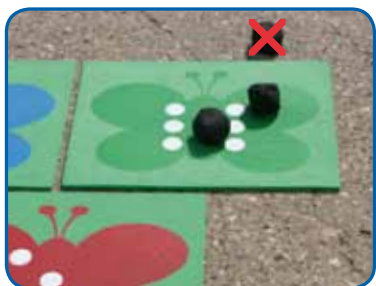


Appena sulla farfalla si accumula una quantità di palline corrispondente ai punti indicati sulla tavoletta, il giocatore che la ha colpita per ultimo vince i gettoni. La quantità di gettoni dipende dai punti rappresentati sulla farfalla. Nel caso in cui sia stata completata la farfalla viola, il giocatore si aggiudica quattro punti.



- Quando la tavoletta viene completata con la giusta quantità di palline, il giocatore si aggiudica dei gettoni
- Le palline rimangono sulla farfalla. Questa tavoletta non può più essere colpita.

Dopo che la tavoletta è stata completata e che i gettoni sono stati distribuiti, le palline rimangono comunque sulla farfalla. Questa farfalla è ora fuori dal gioco e non è più possibile colpirla.



Attenzione:

Se il giocatore ha chiamato il colore verde o il numero 6, ma ha colpito un'altra farfalla, per sbaglio o intenzionalmente, la pallina viene ritirata e il gioco prosegue con il prossimo giocatore.

Termine del gioco

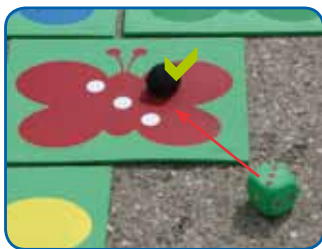
Il gioco prosegue finché tutte le tavolette farfalla sono state completate e i gettoni assegnati. Viene dichiarato vincitore chi è riuscito a raccogliere la maggiore quantità di gettoni.

Variante avanzata

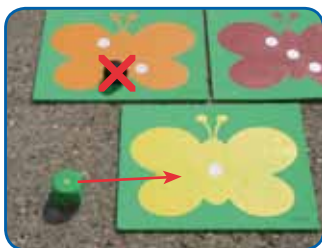
Questa versione è consigliata quando la mira del bambino è più allenata, poiché sono richiesti un certo livello di mira e precisione.

In questo caso verrà utilizzato anche il dado. Il primo giocatore lancia i dadi e deve colpire con una pallina la farfalla del colore/numero che appare sul dado. Ora le possibilità sono le seguenti:





1. Viene colpita la tavoletta farfalla corretta e la pallina si ferma su di essa.



2. La farfalla non viene colpita, o la pallina non si ferma sulla tavoletta. La pallina viene esclusa dal gioco e non può più essere riutilizzata.

Se la tavoletta è stata completata con questo lancio, il giocatore si aggiudica una quantità di gettoni corrispondente ai punti indicati sulla farfalla. Se il dado indica una tavoletta già completata, il giocatore ha il diritto di lanciare di nuovo il dado.

Termine del gioco

Il gioco procede finché tutte le 21 palline sono state lanciate. In seguito si procede al conteggio. Viene dichiarato vincitore chi è riuscito a raccogliere la maggiore quantità di gettoni.



Consigli per educatori:

Le diverse varianti del gioco si adattano sia per l'impiego nelle scuole materne che per l'educazione per l'infanzia o per portatori di handicap.

Apprendimento dei colori secondari

Fornite ai bambini colori a dita nelle tinte dei colori primari. Posizionate le tavolette rappresentanti i colori primari a seconda delle combinazioni da creare. Lasciate che i bambini scelgano i colori primari e li mescolino. In seguito associate insieme a loro la tavoletta al colore secondario corrispondente.

Lezione di educazione fisica

Preparate insieme ai bambini carte con simboli che rappresentano diversi movimenti. Ogni volta che un bambino manca una farfalla, o sbaglia la mira con la sua pallina, tutti i bambini devono fare un determinato movimento. La quantità di ripetizioni è quella indicata dal dado. Esempio: un bambino ha lanciato il dado e ottenuto 2, ma ha mancato la farfalla con i due punti. Ora tutti i bambini dovranno, ad esempio, saltare, battere le mani o fare lo spaventapasseri per due volte.



Consigli per educatori:

Numeri, quantità, forme

Variante 1: Distribuzione e scomposizione di quantità

Le quantità hanno origine dalla combinazione di diverse tavolette farfalla. I bambini possono così ottenere un'introduzione alle diverse possibilità di scomposizione dei numeri, che vengono rese più semplici da comprendere dalla visualizzazione sulle facce del dado. Ecco come scoprire le prime regole della matematica.

- 1) La farfalla blu e quella rossa vengono associate a quella viola, per dare luogo all'addizione $5 + 3 = 8$. La farfalla viola con il numero quattro costituisce la metà di otto.
- 2) La farfalla rossa e quella gialla vengono associate a quella arancio, per dare luogo all'addizione $3 + 1 = 4$. La farfalla arancio con il numero due costituisce la metà di quattro.
- 3) La farfalla blu e quella gialla vengono associate a quella verde, per dare luogo all'addizione $5 + 1 = 6$. La farfalla con il numero sei corrisponde alla somma delle farfalle blu e gialla.

Variante 2: Comparazione di quantità

Le tavolette farfalla da 1 a 6 corrispondono ai numeri civici di abitazioni. Mettete a disposizione una quantità sufficiente di materiali. Ogni bambino riceve un numero civico e ha ora il compito di scegliere materiali come pietre, bastoni, mattoni e panni per costruire la sua casa.

Variante 3: Numeri da 1 a 10

Studiate con i bambini i numeri da 1 a 10. I bambini hanno il compito di ordinare le tavolette in modo da produrre sempre la somma 10. Le possibilità sono le seguenti:

$$5 + 3 + 2$$

$$6 + 4$$

$$1 + 2 + 3 + 4$$

$$5 + 1 + 4$$

$$6 + 3 + 1$$





25516 特大号 蝴蝶游戏

一个有趣的适用于室外与室内的骰子游戏。

游戏准备

首先将6个蝴蝶方格放在所有游戏者能轻易够取的地上，游戏者们可以按不同的顺序放置。根据游戏者摆放的方式，游戏也会有不同的难易程度。



- 摆放蝴蝶方格
- 取出皮球，赢点与骰子
- 决定在哪里投掷骰子

将皮球、赢点和骰子都拿出来。因为小朋友们需要将皮球对准蝴蝶方格，所以游戏者需要与蝴蝶方格保持一定的距离。在游戏开始前，所有游戏者都应统一设置一个起始点。距离可以根据游戏者不同的年龄及游戏难度设定。

游戏玩法

没有骰子的玩法

第一个游戏者拿一颗球并预先指出他/她将球抛向哪只蝴蝶，年龄较小的游戏者可以根据颜色选定，年龄稍大的游戏者可以根据数字来选定

例如：第一个游戏者想抛向紫色蝴蝶，现在他朝紫色的那个方向抛球，如果球停在紫色蝴蝶或者在紫色蝴蝶的方格上，这就算成功了，轮到下一个游戏者。



- 瞄准指定的蝴蝶。
- 成功的投掷：球应停在设定的蝴蝶或者它的方格上



当游戏者将球扔在她/他指定的蝴蝶方格上的数量与蝴蝶身上的小圆点数量相同时，最后一颗落在那里的球将获得所有的赢点，计分取决于蝴蝶身上的小圆点数，例如：当球数与紫色蝴蝶身上的小圆点数相同时，游戏者赢得四个赢点。



- 当投掷在蝴蝶方格上的球数与蝴蝶方格上的小圆点数相同时，扔在蝴蝶方格上的最后一个游戏者得到相应的赢点数量。
- 当一个蝴蝶方格上的球数与小圆点数相同时，别人不可以再向此方格上扔球。

当蝴蝶方格上的球数与小圆点数相同时，赢点也已经分发给对应的游戏者，皮球仍然在蝴蝶方格上，这个蝴蝶方格退出游戏，游戏者不可以再向此方格扔球。



请注意：

如果一个游戏者将绿色方格作为目标或者预先设置“6”为目标，但是抛掷后将另一个蝴蝶方格达到小圆点数或者皮球滚出，这时应拿走皮球轮到下一个游戏者。

游戏结束

游戏直到所有的蝴蝶方格内的球数与小圆点数相同时就结束了，赢点会分发给游戏者，拿到最多赢点的游戏者获胜。

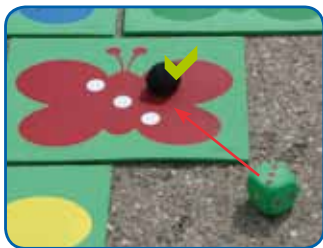
难度升级版

我们建议这个版本的游戏给在投掷与瞄准方面需要练习的幼儿。这款游戏需要准确性与手腕技巧。

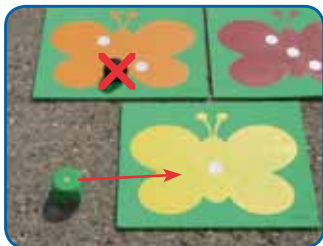
有骰子的玩法：

第一个游戏者抛掷骰子并根据骰子标注的颜色/数字将球扔向蝴蝶，这样就会存在以下可能性：





1. 球扔在正确的蝴蝶（或者方格上），并停留在上面



2. 球没有扔在骰子显示颜色的蝴蝶或者它的方格上或者扔在了上面但又滚了出去，这种情况下，应将球拿走，这名游戏者不能再重试。

如果一名游戏者抛掷在蝴蝶方格上的球与蝴蝶身上的小圆点数相同，该名游戏者将得到与蝴蝶身上小圆点数相同的赢点。如果骰子指示的蝴蝶小圆点数已满，游戏者可以重新抛掷骰子一次。

游戏结束

游戏在21个皮球都扔出后结束，获得最多赢点数量的游戏者获胜。



教师小贴士

这款游戏同样适合于幼儿园或者用于有特殊需要的幼儿或者智商有缺陷的儿童。

与孩子一起调配颜色

给孩子相关的手指画颜料，取出带有原始色的方格，思考你想调配的颜色，现在让幼儿选择相关的颜色并将它们混合，然后，和幼儿一起将颜色刷在适当的方格上。

可作为体育项目的运用

与幼儿一起，记录下多种不同活动。每次幼儿扔进或未扔进指定的蝴蝶方格，均需要完成一个动作。动作重复次数取决于投掷的骰子上显示那只蝴蝶。例如：一个幼儿抛掷的骰子显示“2”，但是没有成功将球扔在“2”个小圆点的蝴蝶方格上，那么现在所有幼儿就需要完成2次跳跃，2次拍手，2次跳跃动作。



教师小贴士

数字，数量与形状

形式1：数量分配，数量分解

通过结合不同蝴蝶方格的拼接会形成不同的数量。这会启发幼儿对于进行数字分解的多种可能，蝴蝶翅膀上的小圆点会加强这种意识。在这里，幼儿排序能力将被开发。

- 1) 蓝色和红色蝴蝶，连同紫色蝴蝶，计算公式 $5+3=8$ 将被认知，紫色蝴蝶身上的数字“4”正好是“8”的一半。
- 2) 红色蝴蝶和黄色蝴蝶，连同橙色蝴蝶，将得出计算公式 $3+1=4$ ，橙色蝴蝶上的数字“2”正好是“4”的一半。
- 3) 蓝色蝴蝶和黄色蝴蝶，连同绿色蝴蝶，将得出计算公式 $5+1=6$ ，绿色蝴蝶身上的“6”点正好是蓝色和黄色蝴蝶身上小圆点数加起来数量。

形式2：数量比较

可以想象蝴蝶方格从“1”到“6”是“门牌号”。充分搜集合适的物体，每个幼儿手握门牌号，现在根据门牌号选择对应数量物体的任务，例如：石头，标签，楼层和衣服。

形式3：数字范围1-10

在数字范围1-10之间，和幼儿一起合作，让幼儿用不同的方式得到数量“10”，以下为解决办法：

$$5 + 3 + 2$$

$$6 + 4$$

$$1 + 2 + 3 + 4$$

$$5 + 1 + 4$$

$$6 + 3 + 1$$





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。



beleduc

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

