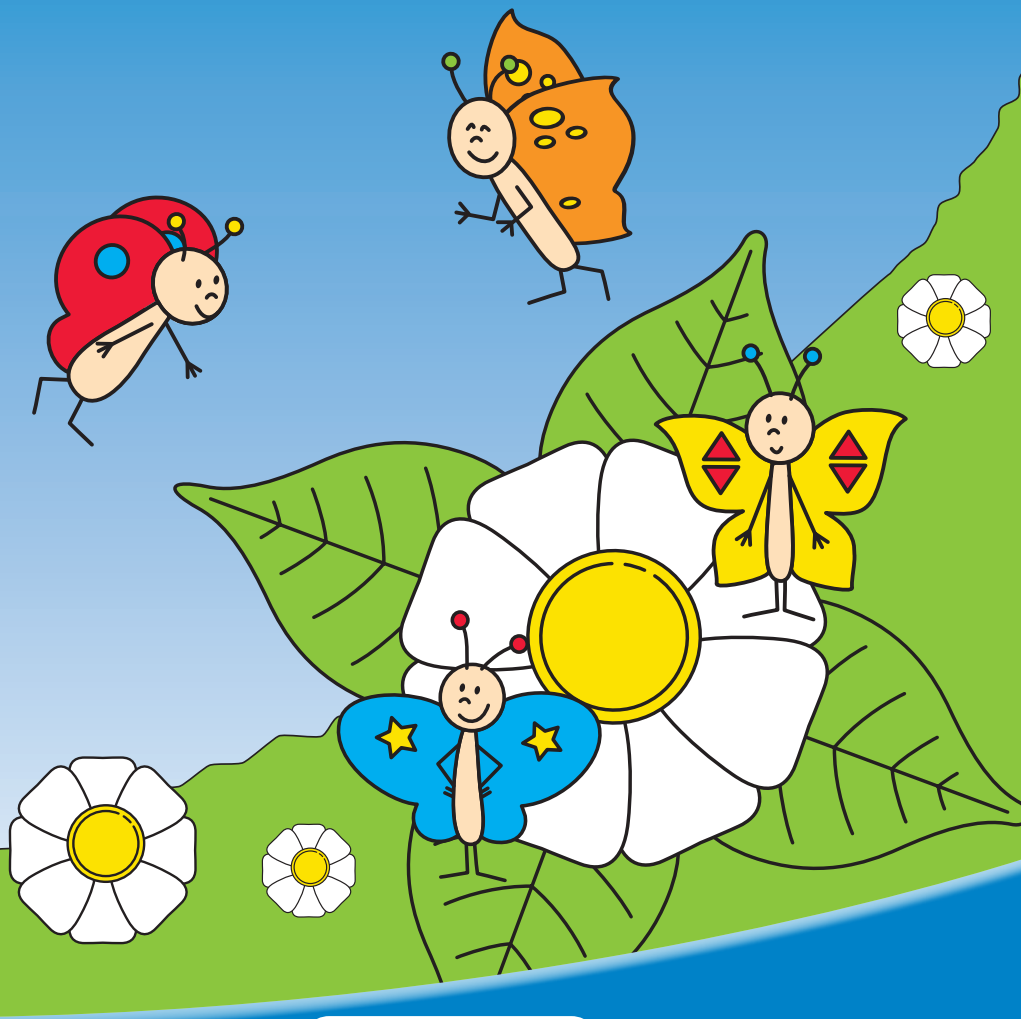




Mariposa



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:



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen der Farben, Kombinieren und Zuordnen von Farben, Unterscheiden von Primär- und Sekundärfarben

Art Education: Recognising and naming colours, combining and classifying colours, differentiating between primary and secondary colours

Formation artistique: Reconnaître et nommer les couleurs, combiner et associer les couleurs, distinguer les couleurs primaires et secondaires

Desarrollo artístico: Reconocer y nombrar colores, combinar y asociar colores, distinguir entre colores primarios y secundarios

Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van kleuren, combineren en toewijzen van kleuren, onderscheiden van primaire en secundaire kleuren

Educazione artistica: Riconoscere e nominare i colori, combinare e associare colori, distinguere tra colori primari e secondari

艺术和创新能力发展: 识别和命名颜色, 颜色的组合和分类, 区分基本色和组合色



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Greifen der Schmetterlingschips, Aktion-Reaktion, Schnelligkeit

Health Education: Fine motor skills when picking up the butterfly chips, action and reaction, quickness

Formation somatique: Motricité fine pour attraper les jetons-papillon, action-réaction, rapidité

Desarrollo somático: Motricidad fina en el contacto con las fichas, velocidad de reacción y reflejo

Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het pakken van de vlinderchips, actie-reactie, snelheid

Educazione somatic: Abilità motore per afferrare le pedine farfalla, azione e reazione, rapidità

生理发展和健康教育: 拿蝴蝶片的精细动作训练, 训练行动和反应速度



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Sozialverhalten

Social Education: Playing together, social skills

Sociabilisation: Jouer ensemble, comportement social

Desarrollo social: Juego colectivo, conducta social

Sociale ontwikkeling: Samen spelen, sociaal gedrag

Educazione sociale: Giocare insieme, abilità sociali

社会交往能力: 团队游戏, 社交技巧



Mariposa



Inhalt

- a) 1 Holzbrett
- b) 20 Schmetterlingschips
- c) 3 Farbwürfel



b)



a)



c)



Contents

- a) 1 wooden game board
- b) 20 butterfly chips
- c) 3 colour dice



Contenu

- a) 1 plateau de jeu en bois
- b) 20 jetons-papillon
- c) 3 dés de couleurs



Contenido

- a) 1 tablero
- b) 20 fichas-mariposa
- c) 3 dados



Inhoud

- a) 1 houten bord
- b) 20 vlinderschips
- c) 3 kleurendobbelstenen



Contenuto

- a) 1 tabellone in legno
- b) 20 pedine farfalla
- c) 3 dadi con colori



游戏配件

- a) 1 个木制游戏板
- b) 20 个蝴蝶片
- c) 3 个颜色骰子



Mariposa

Endlich! Es ist wieder Frühling und die Blumen auf der Wiese beginnen in den unterschiedlichsten Farben zu blühen. Das gefällt natürlich auch den vielen bunten Schmetterlingen, die sich gleich auf den Blumen niederlassen. Der eine Schmetterling ist sogar ganz bunt. Er hat drei Farben, der andere nur zwei – und schau, da drüben – der Schmetterling zeigt nur eine Farbe. Versucht so schnell wie möglich fünf Schmetterlinge in der gewürfelten Farbkombination zu finden und gewinnt so das Spiel!

Die Spieler würfeln reihum mit allen drei Farbwürfeln gleichzeitig und müssen nun den Schmetterling mit der gewürfelten Farbkombination finden. Wer zuerst fünf Schmetterlinge finden kann, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn wird das Spielbrett für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert und die Schmetterlingschips werden unter den Spielern verteilt. Die drei Farbwürfel werden ebenfalls bereit gelegt. Derjenige, der von allen als Letzter einen Schmetterling gesehen hat, beginnt. Wenn kein Spieler einen Schmetterling gesehen hat, beginnt der Jüngste.



- Spielbrett in die Tischmitte legen
- Schmetterlingschips verteilen
- Würfel bereitlegen



Spielverlauf

1. Spielvariante (2-4 Mitspieler):

Zunächst wählt sich jeder Spieler eine Schmetterlingsfigur aus und erhält fünf Chips dieser Figur. Danach wird ein Spielführer bestimmt, der keine Chips erhält, sondern das Würfeln übernimmt und den gesamten Spielverlauf überwacht. Wir empfehlen einen Elternteil bzw. eine Erzieherin oder einen Erzieher.

Der Spielführer würfelt mit allen drei Farbwürfeln gleichzeitig. Danach müssen alle Kinder so schnell wie möglich versuchen den Schmetterling mit der gewürfelten Farbkombination zu finden und mit ihrem Schmetterlingschip zu versehen. Derjenige, der den Schmetterling in der gewürfelten Farbkombination gefunden hat, legt einen Schmetterlingschip darauf ab.

Danach wird verglichen, ob der Spieler richtig lag. Falls ja, dann bleibt der Chip liegen. Falls nicht, dann muss er den Chip zurücklegen und es darf weiter nach der richtigen Farbkombination gesucht werden.



Würfeln



Schmetterling suchen und mit dem Spielchip versehen



Vergleichen:
Richtig oder falsch?

Gewonnen hat derjenige, der zuerst alle fünf Schmetterlingschips auf dem Spielbrett platzieren konnte.

Tipp: Es können durchaus mehr als vier Kinder mitspielen. Verteilen Sie die Spielchips einfach zu gleichen Teilen. Ein Spieler benötigt nicht zwingend zwei gleiche Spielchips, vielmehr geht es darum, seine Chips als Erster abzulegen.





2. Spielvariante (2-10 Mitspieler):

Die Schmetterlingschips werden bei dieser Spielvariante nicht benötigt. Vor Spielbeginn kann eine Zeit, z.B. 10 Minuten, oder eine bestimmte Anzahl von Punkten für die Spielrunde vorgegeben werden. Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte oder alternativ zuerst die vorher vereinbarte Anzahl an Punkten sammeln kann, gewinnt. Nachdem die Namen der Mitspieler durch den Spielführer auf ein Blatt Papier geschrieben wurden, würfelt der Spielführer ebenso wie in der ersten Variante mit allen drei Farbwürfeln. Alle Kinder suchen so schnell wie möglich nach dem Schmetterling in der richtigen Farbkombination. Ist ein Spieler der Meinung, den richtigen Schmetterling gefunden zu haben, deutet er mit dem Zeigefinger darauf. Bei einer Übereinstimmung notiert der Spielführer einen Punkt auf der Namensliste. Wer am Ende die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

3. Spielvariante (2-10 Mitspieler):

Auch in dieser Spielvariante werden keine Schmetterlingschips benötigt. Gewürfelt wird wie in der ersten Spielvariante. Derjenige, der zuerst den richtigen Schmetterling findet, darf sich einen Mitspieler aussuchen, dem er eine Aufgabe stellen darf. Dieser muss dann zum Beispiel ein bestimmtes Tier imitieren, beschreiben oder pantomimisch darstellen, ein Gedicht aufsagen oder eine sportliche Übung ausführen, wie beispielsweise mit den Armen flattern wie ein Schmetterling.

Bei dieser Spielvariante gibt es keinen Gewinner.

Tipps für Erzieher/ -innen und Eltern



Beschreiben (Spielvariante, Alter: 4+, 2-4 Mitspieler):

Für diese Spielvariante werden keine Würfel benötigt. Die Spieler erhalten jeweils die gleiche Anzahl an Schmetterlingschips. Es wird reihum gespielt. Es wird ein Startspieler bestimmt, der sich heimlich einen Schmetterling aussucht, welchen er den anderen Mitspielern beschreiben will. Beim Beschreiben sollte auf die Form, das Muster und die vorhandenen Farben eingegangen werden. Derjenige, der den Schmetterling als Erster gefunden hat, darf seinen Schmetterlingschip darauf legen. Danach ist der nächste Spieler mit dem Beschreiben am Zug. Wer zuerst seine Schmetterlingschips ablegen kann, gewinnt das Spiel.



Erlernen der Primär- und Sekundärfarben (Alter: 4+):

Lassen Sie die Kinder ihre Phantasie- und Lieblingsschmetterlinge malen. Stellen Sie ihnen zunächst nur die Grundfarben Rot, Gelb und Blau sowie Weiß und Schwarz zum Aufhellen oder Abdunkeln zur Verfügung. Lassen Sie die Kinder selbst experimentieren und die tollsten Farben mischen. Weiterführend können Sie der Gruppe zeigen, aus welchen Mischverhältnissen die Sekundärfarben entstehen.



Schmetterlingsfarm besuchen (Alter: 4+):

Unternehmen Sie mit der Gruppe oder in Familie einen Ausflug in eine Schmetterlingsfarm. Dort sieht man die farbenfrohesten und außergewöhnlichsten Schmetterlinge, die es auf der ganzen Welt gibt.

Entwicklung eines Schmetterlings: (Alter: 4+):

Das Spiel bietet sich zum Erforschen der Thematik „Die Entwicklung eines Schmetterlings“ an. Erklären Sie, dass ein Schmetterling aus einer Raupe entsteht. Sie sollten sich im Vorfeld zu diesem Thema belesen.





Mariposa

At last it's spring again, and the flowers in the meadow are starting to bloom in all sorts of beautiful colours. And of course they attract many brightly coloured butterflies, who love to settle on the flowers. Look – there's a very colourful butterfly, with three colours. This one only has two colours, and look – over there is a butterfly with just one colour. Try to find five butterflies in the colour combinations shown on the dice, and win the game!

The players take turns to throw the dice. All three dice are thrown together. Now all the players try to find the butterfly with the colour combination thrown. The first player to find five butterflies has won the game.

Game preparation

Before starting the game the board is placed in the middle of the table within easy reach of all the players, and the butterfly chips are distributed to the players. The three colour dice are set out ready. The child who has most recently seen a butterfly is allowed to begin. If none of the players have seen a butterfly the youngest begins.



- Place the game board in the middle of the table
- Give out the butterfly chips
- Put out the dice



How to play

1st game version (2-4 players):

First, each player chooses a butterfly shape and is given five counters (chips) with this shape depicted on them. Then a game master is put in charge. The game master doesn't receive any chips, but takes charge of the dice and supervises the whole game. We recommend that this should be done by a kindergarten teacher or parent. The game master throws all three colour dice at once. All the children must then try to find the butterfly with the colour combination shown on the dice as quickly as possible, and place their butterfly chip on it. The player who finds the butterfly with the corresponding colour combination lays one of his butterfly chips on it. Then a comparison is made to check whether the player was right. If he was, the chip stays on the butterfly. If he was wrong, he has to take back the chip, and the search for the correct colour combination continues.



Throw the dice



Look for the butterfly and place a chip on it



Compare: Right or wrong?

The winner is the player who first succeeds in placing all five of his butterfly chips on the board.

Tip: It is quite possible for a larger number of children to play. Just distribute the chips equally. A player does not have to have two chips which look the same – the important thing is for him to place his chips on the board first.





2nd game version (2-10 players):

In this version the butterfly chips are not needed. Before starting to play, agree on a specified time, e.g. 10 minutes, or a specific number of points. The player who has the most points at the end of the agreed time – or alternatively, the first player to collect the agreed number of points – has won the game.

When the game master has written down all the players' names on a sheet of paper, he or she throws all three dice, as in the first version of the game.

All the children try to find the butterfly with the colour combination shown on the dice as quickly as possible. If a player thinks he has found the right butterfly, he points it out with his index finger. If the combination corresponds correctly to the dice, the game master enters a point by the player's name on the list.

The winner is the player who has the most points at the end of the game.

3rd game version (2-10 players):

In this version of the game the butterfly chips are not needed either. The dice are thrown as in the first version. The player who finds the right butterfly first is allowed to ask any player to perform a task. He may have to describe or imitate a particular animal, for instance, recite a poem or perform a physical exercise, e.g. flapping his arms like a butterfly's wings.

In this game version there isn't a winner.

Tips for kindergarten teachers and parents



Game of descriptions (game version, Age: 4+, 2-4 players):

For this version of the game, no dice are needed. The players all receive the same number of butterfly chips. The players take turns. When it has been decided who is to go first, this player secretly thinks of one of the butterflies on the board, which he then describes to the other players. In his description he should include the shape, the pattern and the colours of the butterfly. The player who finds the correct butterfly first is allowed to place his butterfly chip on it. Then it is the next player's turn to describe a butterfly. The player who has first managed to place all his chips on the board wins the game.



Learning the primary and secondary colours (Age: 4+):

Let the children paint imaginary butterflies and their favourite butterflies. First give them the colours red, yellow and blue to use, as well as white and black to lighten and darken the shades. Let the children experiment themselves and mix fantastic colours. You can follow up the topic by showing the group which colours are mixed to produce the secondary colours.



Visiting a butterfly farm (Age: 4+):

With the group or in the family, visit a butterfly farm. There you can see the most vividly coloured and unusual butterflies from all over the world.

Development of a butterfly: (Age: 4+):

This game provides a good opportunity to explore the theme "The development of a butterfly". Explain that a butterfly comes from a caterpillar. You should read up on the topic beforehand.



Mariposa

Enfin ! Le printemps est revenu et les fleurs dans les prés commencent à fleurir et exposer leurs mille couleurs. Cela plaît bien sûr aussi aux nombreux papillons colorés, qui s'installent très vite sur elles. L'un d'eux aussi est très coloré. Il a trois couleurs, l'autre seulement deux. Et regarde, là, ce papillon n'a qu'une couleur. Essaie de retrouver le plus vite possible cinq papillons des mêmes couleurs que les dés et gagne la partie !

À tour de rôle, les joueurs lancent les trois dés de couleurs en même temps et doivent ensuite retrouver le papillon portant la même combinaison de couleurs. Le premier qui trouve cinq papillons gagne la partie.

Préparation du jeu

Avant de débiter la partie, on place le plateau de jeu au centre de la table et à portée de tous puis on répartit les jetons-papillon entre les joueurs. Les trois dés de couleurs sont mis à disposition. Celui qui a vu un papillon le plus récemment a le droit de jouer en premier. Si aucun joueur n'a vu de papillon, c'est le plus jeune qui commence.



- Placer le plateau de jeu au centre de la table
- Distribuer les jetons-papillon
- Préparer les dés



Déroulement de la partie

1. Variante du jeu (2-4 joueurs) :

Pour commencer, chaque joueur choisit une silhouette de papillon et reçoit cinq jetons correspondant à cette silhouette. On désigne un meneur de jeu qui ne reçoit pas de jetons mais s'occupe du lancer de dés et surveille le jeu. Il est préférable de confier ce rôle à un parent, une éducatrice ou un éducateur.

Le meneur de jeu lance les trois dés de couleurs en même temps. Les enfants doivent reconnaître le plus vite possible le papillon qui a les mêmes couleurs que les dés et se munir d'un de leurs jetons-papillon. Celui qui trouve le papillon avec la combinaison de couleurs indiquée par les dés pose son jeton-papillon dessus.

Puis on vérifie si le joueur a raison. Si oui, le jeton reste en place. Si non, le joueur reprend son jeton et on reprend la recherche du bon papillon.



Lancer les dés



Chercher le papillon et le couvrir d'un jeton



Comparer: Juste ou faux ?

Le premier qui a posé ses cinq jetons-papillon sur le plateau de jeu a gagné.

Conseil : Il est tout à fait possible de jouer à plus de quatre joueurs. Il suffit de distribuer équitablement les jetons. Un joueur n'a pas forcément besoin de deux jetons identiques, il s'agit surtout de poser ses jetons en premier.



2. Variante du jeu (2-10 joueurs) :

Les jetons-papillon ne sont pas nécessaires dans cette variante du jeu. Avant de commencer à jouer, on définit une durée, 10 minutes par exemple, ou un nombre de points à atteindre pour chaque manche. Celui qui a le plus de points à la fin du temps imparti ou le premier à atteindre le nombre de points défini au préalable gagne la partie.

Une fois que le meneur de jeu a écrit le nom des joueurs sur une feuille de papier, il lance les trois dés, comme dans la première variante du jeu.

Tous les enfants essayent de trouver le plus vite possible le papillon avec la bonne combinaison de couleurs. Si un joueur pense avoir trouvé le bon papillon, il le montre avec l'index. Si sa réponse est validée, le meneur de jeu inscrit un point sous le nom du joueur.

Celui qui a récolté le plus de points à la fin de la partie gagne la partie.

3. Variante du jeu (2-10 joueurs) :

Dans cette variante du jeu aussi, les jetons-papillon ne sont pas nécessaires. Les dés sont lancés comme dans la première variante. Celui qui trouve le bon papillon en premier choisit un joueur et lui attribue un gage. Il doit par exemple imiter, décrire ou mimer un animal, réciter un poème ou exécuter un exercice sportif, comme par exemple bouger ses bras à la manière d'un papillon.

Il n'y a pas de gagnant dans cette variante.

Conseils pour les éducateurs/éducatrices et les parents



Décrire (Variante du jeu, Âge : 4+, 2-4 joueurs) :

On n'a pas besoin des dés pour cette variante du jeu. Les joueurs reçoivent tous le même nombre de papillons. On joue à tour de rôle. Un premier joueur est désigné. Il choisit un papillon dans sa tête et doit le décrire aux autres joueurs. La description doit combiner la forme, le dessin et les couleurs présentes. Celui qui reconnaît le papillon en premier pose son jeton dessus. Le joueur suivant décrit à son tour un papillon. Le premier qui a posé tous ses jetons-papillon a gagné.



Apprendre les couleurs primaires et secondaires (Âge : 4+) :

Demandez aux enfants de peindre leurs papillons imaginaires et préférés. Donnez-leur pour commencer les couleurs primaires rouge, jaune et bleu ainsi que du blanc et du noir pour éclaircir ou foncer. Laissez les enfants faire des expériences et mélanger de magnifiques couleurs. Ensuite, vous pouvez montrer au groupe à partir de quels mélanges sont obtenues les couleurs secondaires.



Visiter une ferme aux papillons (Âge : 4+) :

Organisez une excursion en groupe ou en famille dans une ferme aux papillons. On y trouve les papillons les plus colorés et les plus inhabituels, venus du monde entier.

La métamorphose d'un papillon : (Âge : 4+) :

Le jeu invite à faire des recherches sur « la métamorphose d'un papillon ». Expliquez aux enfants qu'avant de se métamorphoser, un papillon est une chenille. Vous devrez au préalable vous informer sur ce sujet.

Mariposa

¡Qué bien! Por fin es primavera y comienzan a florecer las flores en el campo; las hay de todos los colores. Las mariposas también están encantadas con las flores y por supuesto se van posando en unas y otras. Una de las mariposas es ella misma súper colorida. Tiene tres colores; hay otra que tiene dos y, ¡mira!, ahí arriba hay una mariposa de un solo color. ¡Date prisa en encontrar cinco mariposas con los colores que te salgan en los dados y conviértete así en el ganador del juego!

Los jugadores lanzan los tres dados de colores a la vez y buscan una mariposa en la combinación de colores obtenida. Gana el juego quien antes encuentre cinco mariposas.

Preparación del juego

Antes de empezar, se coloca el tablero en el centro de la mesa, bien al alcance de todos, y se reparten las fichas entre los jugadores. Se preparan también los dados.

Empieza el jugador que haya visto una mariposa más recientemente. Si ningún jugador ha visto una mariposa, empieza el más joven.



- Colocar el tablero en el centro de la mesa
- Repartir las fichas
- Preparar los dados



Instrucciones

1. Primera variante (2-4 jugadores):

Los jugadores escogen primero una mariposa y reciben cinco fichas con la misma forma. Después se decide quién va a dirigir el juego. La persona que dirige no recibe fichas, sino que se queda a cargo de los dados y controla durante el juego. Aconsejamos que sea uno de los padres, o un educador o educadora quien dirija.

La persona que dirige lanza los tres dados a la vez. Los niños deben buscar lo antes posible una mariposa que tenga los mismos colores que han salido en los dados. Aquel que la encuentra coloca encima una de sus fichas.

Hay que comparar después si el jugador lo ha hecho bien. Si no, tendrá que retirar su ficha y todos continúan buscando la mariposa correcta.



Lanzar los dados



Buscar la mariposa y colocar la ficha



Comparar: ¿coinciden o no?

Gana quien antes coloque sus cinco fichas en el tablero.

Consejo: Pueden jugar más de cuatro niños. En ese caso se reparte igual cantidad de fichas para todos. No hace falta que un jugador tenga dos fichas iguales, lo importante es ser el primero en colocarlas.



2. Segunda variante (2-10 jugadores):

En esta variante no se necesitan fichas. Antes de comenzar, los jugadores se ponen de acuerdo para que una ronda dure un tiempo determinado, por ejemplo, diez minutos, o bien hasta que se alcance un número determinado de puntos. Gana quien más puntos consiga antes de que se agote el tiempo, o quien antes reúna los puntos acordados.

La persona que dirige el juego anota los nombres de todos los jugadores en un papel. Es dicha persona quien lanza los dados, como en la primera variante.

Los niños buscan la mariposa en los colores correspondientes. El jugador que crea haberla encontrado, la señala. Si está en lo cierto, la persona que está dirigiendo el juego le anota un punto en la lista con los nombres. Habrá ganado quién más puntos tenga al final del juego.

3. Tercera variante (2-10 jugadores):

En esta variante tampoco se necesitan las fichas. Como en la primera variante, habrá una persona encargada de lanzar los dados. El jugador que antes encuentre la mariposa correcta, puede elegir a un compañero y pedirle que haga algo. La prueba puede ser, por ejemplo, imitar un animal, describirlo con palabras o con gestos, recitar una poesía o hacer un determinado ejercicio de gimnasia, como, por ejemplo, batir los brazos a modo de mariposa. En esta variante no hay ganadores.

Consejos para educadores/as y padres



Describir (variante de juego, Edad: 4+, 2-4 jugadores):

En esta variante no se necesitan los dados. Los jugadores reciben igual número de fichas. Se va jugando por turnos. Juntos deciden quién comienza. El primero elige una mariposa sin decir nada y trata de describirla a los compañeros. En la descripción se puede hablar de la forma, el dibujo y los colores. Quien antes encuentre la mariposa, puede colocar una ficha. Pasa el turno al siguiente jugador, que debe describir otra mariposa. Gana quien antes termine sus fichas.



Aprender los colores primarios y secundarios (Edad: 4+):

Dígales a los niños que dibujen una mariposa, según su imaginación y gustos. Prepáreles primero los colores básicos (rojo, amarillo y azul), además del blanco y el negro para aclarar u oscurecer. Permita que los niños experimenten mezclando todo tipo de colores. En un segundo paso, puede enseñarles a partir de qué combinaciones se forman los colores secundarios.



Visitar un parque de mariposas (Edad: 4+):

Vayan de excursión, con la clase o con la familia, y visiten un parque de mariposas. En estos parques se pueden ver las mariposas más extraordinarias y coloridas del mundo entero.

Ciclo de vida de una mariposa: (Edad: 4+):

El juego se presta a explorar el tema: "Ciclo de vida de una mariposa". Explique cómo las mariposas surgen de una oruga. Prepare e imparta antes una clase sobre este tema.

Mariposa

Eindelijk! De lente is aangebroken en de bloemen op de wei beginnen in de meest uiteenlopende kleuren te bloeien. Dat bevat natuurlijk ook de vele bonte vlinders, die meteen op de bloemen gaan zitten. Die ene vlinder is zelfs heel bont. Hij heeft drie kleuren, de andere vlinders maar twee – en kijk daar – die vlinder heeft maar één kleur. Probeer zo snel mogelijk vijf vlinders in de gegooide kleurencombinatie te vinden en win zo het spel!

De spelers gooien om de beurt met alle drie kleurendobbelstenen gelijktijdig en moeten nu de vlinder met de gegooide kleurencombinatie vinden. Wie als eerste vijf vlinders kan vinden, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Voor het begin van het spel wordt het spelbord voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel geplaatst en de vlinderchips worden onder de spelers verdeeld. De drie kleurendobbelstenen worden eveneens klaargelegd.

Degene die van alle spelers als laatste een vlinder heeft gezien, mag beginnen. Wanneer geen speler een vlinder heeft gezien, begint de jongste.



- Spelbord in het midden van de tafel leggen
- Vlinderchips verdelen
- Dobbelstenen klaarleggen



Spelverloop

1. Spelvariant (2-4 medespelers):

Eerst kiest iedere speler een vlinderpion uit en krijgt vijf chips van deze pion. Daarna wordt een speelleider vastgelegd die geen chips krijgt, maar het gooien voor zijn rekening neemt en het spelverloop bewaakt. We raden aan hiervoor een van de ouders resp. opvoeders te nemen. De speelleider gooit met alle drie kleurendobbelstenen gelijktijdig. Daarna moeten de kinderen zo snel mogelijk proberen de vlinder met de gegooide kleurencombinatie te vinden en van hun vlinderchip te voorzien. Degene die de vlinder in de gegooide kleurencombinatie heeft gevonden, legt daar een vlinderchip op. Daarna wordt er vergeleken of de speler het correct heeft gedaan. Zo ja, dan blijft de chip liggen. Is het niet correct, dan moet hij de chip terugleggen en er mag verder naar de juiste kleurencombinatie worden gezocht.



Gooien



Vlinder zoeken en van de spelchip voorzien



Kleurencombinatie: goed of fout?

Gewonnen heeft degene die als eerste alle vijf vlinderchips op het spelbord heeft geplaatst.

Tip: Er kunnen zeker meer dan vier kinderen meespelen. Verdeel de chips eenvoudig in gelijke aantallen. Een speler heeft niet per se twee dezelfde chips nodig, het gaat er meer om zijn chips als eerste naar te leggen.



2. Spelvariant (2-10 medespelers):

De vlinderchips zijn bij deze spelvariant niet nodig. Voor het begin van het spel kan een tijd, bijv. 10 minuten, of een bepaald aantal punten voor de spelronde worden aangegeven. Wie na afloop van de vastgelegde tijd de meeste punten of alternatief als eerste het van tevoren afgesproken aantal punten heeft verzameld, wint het spel.

Nadat de namen van de medespelers door de spelleider op een vel papier werden geschreven, gooit de spelleider net als in de eerste variant met alle drie kleurendobbelstenen.

Alle kinderen zoeken zo snel mogelijk naar de vlinder in de juiste kleurencombinatie. Is een speler van mening dat hij de juiste vlinder heeft gevonden, wijst hij er met zijn wijsvinger naar. Als het klopt, noteert de spelleider een punt op de lijst met de namen.

Wie aan het eind de meeste punten kon verzamelen, wint het spel.

3. Spelvariant (2-10 medespelers):

Ook in deze spelvariant zijn geen vlinderchips nodig. Er wordt gegooid zoals in de eerste spelvariant. Degene die als eerste de juiste vlinder vindt, mag een medespeler uitzoeken aan wie hij een opgave geven mag. Deze moet dan bijvoorbeeld een bepaald dier imiteren, beschrijven of pantomimisch uitbeelden, een gedicht opzeggen of een sportoefening uitvoeren, zoals bijvoorbeeld met de armen fladderen als een vlinder. Bij deze spelvariant zijn er geen winnaars.

Tips voor spelbegeleiders en ouders



Beschrijven (spelvariant, Leeftijd: 4+, 2-4 medespelers):

Voor deze spelvariant zijn geen dobbelstenen nodig. De spelers krijgen elk hetzelfde aantal vlinderchips. Er wordt om de beurt gespeeld. Er wordt een speler vastgelegd die mag beginnen - deze zoekt stiekem een vlinder die hij de andere medespelers wil beschrijven. Bij het beschrijven dient te worden ingegaan op de vorm, het patroon en de aanwezige kleuren. Degene die de vlinder als eerste heeft gevonden, mag zijn vlinderchip erop leggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt met het beschrijven. Wie als eerste zijn vlinderchips kan neerleggen, wint het spel.



Leren van de primaire en secundaire kleuren (Leeftijd: 4+):

Laat de kinderen hun fantasie- en lievelingsvlinder tekenen. Stel hun eerst alleen de basiskleuren rood, geel en blauw alsmede wit en zwart voor het lichter resp. donkerder maken ter beschikking. Laat de kinderen zelf experimenteren en de prachtigste kleuren mengen. Daarna kunt u de groep tonen uit welke mengverhoudingen de secundaire kleuren ontstaan.



Vlinderfarm bezoeken (Leeftijd: 4+):

Maak met de groep of met uw gezin een uitstapje naar een vlinderfarm. Daar ziet men de meest buitengewone vlinders in schitterende kleurencombinaties die er op de hele wereld bestaan.

Ontwikkeling van een vlinder (Leeftijd: 4+):

Het spel biedt zich aan voor het onderzoeken van de thematiek „De ontwikkeling van een vlinder“. Leg uit dat een vlinder uit een rups ontstaat. U dient zich over dit thema te informeren, alvorens het er met de kinderen over te hebben.



Mariposa

Finalmente! È di nuovo primavera e i fiori nei prati cominciano a fiorire, con tutti i loro colori, attirando tante farfalle colorate! Guarda, c'è una farfalla coloratissima, con tre colori! Quest'altra ne ha solo due. E guarda là in alto: una farfalla con un solo colore. Prova a trovare velocemente cinque farfalle nelle combinazioni di colori estratte con i dadi, e vinci il gioco!

I giocatori tirano contemporaneamente tutti e tre i dadi, a turno. In seguito, devono trovare la farfalla con la combinazione di colori mostrata dai dadi. Chi riesce a trovare per primo cinque farfalle, vince la partita.

Preparazione del gioco

Prima dell'inizio del gioco, il tabellone viene posizionato al centro del tavolo, in una posizione ben raggiungibile per tutti i giocatori; le pedine farfalla vengono distribuite tra tutti i giocatori e vengono preparati i tre dadi con colori.

L'ultimo che vede una farfalla inizia; se nessun giocatore ha visto una farfalla, comincia il più giovane.



- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Distribuire le pedine farfalla
- Preparare i dadi



Svolgimento del gioco

1. Variante di gioco (2-4 giocatori):

Inizialmente, ogni giocatore sceglie una forma di farfalla e riceve cinque pedine con questa figura. Si determina un capo che non riceve pedine, ma è responsabile dei dadi e controlla l'intero andamento del gioco (suggeriamo di scegliere un genitore o un(a) maestro/a dell'asilo).

Il capo lancia tutti e tre i dadi con colori contemporaneamente. In seguito, tutti i bambini devono cercare di trovare, nel minor tempo possibile, la farfalla con la combinazione di colori indicata dai dadi e posizionarvi sopra la loro pedina farfalla. Chi trova la farfalla con la combinazione di colori indicata dai dadi vi posiziona sopra una pedina farfalla.

In seguito si controlla se il giocatore aveva ragione: se sì, la pedina rimane sulla farfalla, altrimenti il giocatore deve riprendersi la pedina e la ricerca della giusta combinazione di colori continua.



Tirare i dadi



Cercare la farfalla e posizionarvi sopra una pedina



Confrontare: è giusta o sbagliata?

Vince chi è riuscito a posizionare tutte e cinque le pedine farfalla sul tabellone.

Consiglio: Possono giocare più di quattro bambini, basta semplicemente distribuire le pedine in parti uguali. Un giocatore non deve avere due pedine uguali: la cosa più importante è che deponga la pedina per primo.



2. Variante di gioco (2-10 giocatori):

In questa variante, le pedine farfalla non sono necessarie. Prima dell'inizio del gioco, si può concordare ad es. un tempo di 10 minuti, oppure un determinato numero di punti per partita. Chi allo scadere del tempo ha guadagnato il numero più alto di punti o in alternativa è riuscito a raccogliere il punteggio concordato in precedenza, vince.

Dopo aver scritto i nomi di tutti i partecipanti su un foglio di carta, il capo lancia tutti e tre i dadi come nella prima variante.

Tutti i bambini cercano la farfalla con la giusta combinazione di colori nel minor tempo possibile. Se il giocatore ritiene di aver trovato la giusta farfalla, la indicherà con il dito indice: se la combinazione corrisponde, il capo annota un punto sull'elenco dei nomi.

Vince chi riesce ad aggiudicarsi il numero più elevato di punti.

3. Variante di gioco (2-10 giocatori):

Neanche in questa variante di gioco sono necessarie le pedine farfalla. I dadi vengono tirati come nella prima variante di gioco. Il primo che trova la giusta farfalla può chiedere a un compagno di gioco di svolgere un determinato compito. Egli dovrà ad es. imitare o descrivere un determinato animale, recitare una poesia o svolgere un'attività fisica, come ad esempio agitare le braccia come una farfalla.

In questa variante di gioco non ci sono vincitori.

Suggerimenti per gli educatori e genitori



Descrizione (variante di gioco, Età: 4+, 2-4 giocatori):

Per questa variante di gioco non sono necessari dadi. I giocatori ricevono lo stesso numero di pedine farfalla. Si gioca a turni. Si definisce il primo giocatore, che penserà segretamente a una farfalla e la descriverà agli altri giocatori. La descrizione riguarda la forma, il motivo e i colori. Chi trova la farfalla per primo, può deporre la propria pedina farfalla. Poi tocca al giocatore successivo descrivere la farfalla. Chi riesce a deporre per primo tutte le sue pedine, vince il gioco.



Apprendimento dei colori primari e secondari (Età: 4+):

Lasciate che i bambini disegnano farfalle fantasiose e le loro farfalle preferite. Mettete a loro disposizione inizialmente i colori base rosso, giallo e blu nonché bianco e nero per schiarire o scurire. Permettete ai bambini di sperimentare da soli, mescolando i colori più belli. In seguito, potrete mostrare al gruppo da quali rapporti di miscela nascono i colori secondari.



Visitare una fattoria delle farfalle (Età: 4+):

Organizzate una gita con il gruppo o la famiglia in una fattoria di farfalle: potrete vedere le farfalle più straordinarie e dai colori più vivaci di tutto il mondo.

Sviluppo di una farfalla: (Età: 4+):

Il gioco offre un'ottima occasione per esplorare l'argomento „Lo sviluppo di una farfalla“. Spiegate che una farfalla nasce da un bruco (informatevi prima a riguardo).

蝴蝶游戏

春天终于到来了，草地上的花朵开始绽放美丽的色彩。在这个过程中吸引了很多彩色蝴蝶，他们喜欢定居在花朵上。看！这里有一只彩色的蝴蝶，有3种颜色呢。这里有一只两种颜色的蝴蝶，再看这里，一只单色的蝴蝶。根据3个骰子颜色的组合，看谁先最快找到5只蝴蝶，则获胜。游戏者轮流掷骰子。三个骰子一起掷出。现在所有游戏者试着找到和骰子颜色组合一样的蝴蝶。哪个游戏者最快找到5只蝴蝶，则获胜。

游戏准备

游戏开始之前，将游戏板放在桌子中间，让每个游戏者都可以够到。将蝴蝶片分给游戏者。准备好3个颜色骰子。最近哪个小孩看到的蝴蝶最多，则先开始游戏。如果最近没有一个游戏者看到过蝴蝶，则年纪最小的孩子先开始游戏。



- 游戏板放在桌子中间
- 分配好蝴蝶片
- 准备好骰子

怎么玩

1. 第一个游戏版本 (2-4个游戏者) :

首先，每个游戏者选择形状一致的蝴蝶，然后游戏者拿5片和选择形状一致的计分蝴蝶片。游戏主持人负责整个游戏。游戏主持人不需要拿任何蝴蝶片，只是负责掷骰子和监督整个游戏。我们建议由幼儿园老师或者父母当游戏主持人。

游戏主持人同时迅速掷3个骰子。所有孩子需要尽可能快的找到和骰子上组合颜色一致的蝴蝶，然后让他们的蝴蝶片放到游戏板对应颜色蝴蝶位置上。

然后看下游戏者是否找到了正确的蝴蝶，如果找到了，蝴蝶片就放在游戏板对应的蝴蝶上。如果错了，他要拿回蝴蝶片，继续找正确颜色的蝴蝶



掷骰子



找到蝴蝶并将蝴蝶片放上面



组合颜色的蝴蝶和骰子做比较：正确或者错误？

谁最先将5个蝴蝶片放到游戏板蝴蝶上，则获胜

贴士：也可以给更多人数的孩子一起玩。仅需要平分蝴蝶片。游戏者不必看2个蝴蝶片形状看起来是否一样，重要的是先将蝴蝶片按照颜色要求放到游戏板上。



2.第二版本游戏 (2-10游戏者) :

这个版本蝴蝶片不需要用到。游戏开始之前,先固定好游戏时间,例如10分钟,或者特定的分数。哪个游戏者在特定的时间里获得的分数最多,或者看哪个游戏者最先获得设定好的分数,则获胜

游戏主持人将所有游戏者的名字写在纸上,他或者她同时掷三个骰子,操作和第一版本游戏一样。所有的孩子尽可能快的找到和颜色骰子一样颜色的组合颜色蝴蝶。如果游戏者觉得找到了正确颜色的蝴蝶,就用自己的食指指出在哪里。如果找的组合颜色蝴蝶颜色和骰子一致,游戏主持人在游戏者的名字后计分。

谁在游戏结束时获得最多分数,则获胜

3.第三版本游戏 (2-10游戏者) :

这个版本蝴蝶片不需要用到。和第一版本游戏方式一样掷骰子。谁最快找到正确颜色的蝴蝶,游戏者可以指定任何一个游戏者表演任务。他可能要求描述或者模仿特定的动物,例如,背诵一首诗或者表演一个体育运动,又例如像蝴蝶翅膀一样挥动手臂。

这个游戏版本没有胜利者。

给 (幼儿园) 老师贴士



游戏描述 (游戏版本, 年龄4+, 2-4游戏者) :

第一个版本游戏,不需要骰子。每个游戏者拿到数量一样的蝴蝶片。轮流开始。当决定谁先开始游戏之后,游戏者在心里选定一只游戏板上的蝴蝶(不让同伴知道选择的是哪一个。),然后她开始描述给其他游戏者,在描述过程中,必须包括蝴蝶对应的形状,图案和颜色。谁最快在游戏板上找到对应的蝴蝶,则将蝴蝶片放在上面。游戏者轮流描述,哪个游戏者最快将自己的蝴蝶片都放在游戏板上,则获胜



学习基本色和混合色 (年龄4+) :

让孩子们画自己想象的或者最喜欢的蝴蝶。先给他们红,黄,蓝3个颜色,同样也给他们白色和黑色用于深浅色调描绘。让孩子们自己尝试混合多种颜色。你可以跟随这个主题,给团队里展示哪个颜色是组合后产生的混合色。



参观蝴蝶农场 (年龄4+) :

组团或者和家人一起参观蝴蝶农场。你可以看到全世界最生动和不寻常的彩色蝴蝶

蝴蝶发展 (年龄4+) :

这个游戏提供了很好的机会用于探索“蝴蝶发展史”这个话题。解释蝴蝶来自于毛毛虫。你应该事先了解这个话题。

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 2016



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。



Squiro

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



belsduc

Das Spiel fördert:

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



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen der Farben, Merkfähigkeit
Art Education: Recognising and naming colours, memory training
Formation artistique: Reconnaître et nommer les couleurs, mémoriser
Desarrollo artístico: Reconocer y nombrar colores, capacidad de observación
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van de kleuren, herinneringsvermogen
Educazione artistic: Riconoscere e nominare i colori, capacità di memorizzazione
艺术和创新能力发展: 识别和认识颜色, 记忆训练



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Greifen der Nüsse
Health Education: Fine motor skills when picking up the nuts
Formation somatique: Motricité fine pour attraper les noisettes
Desarrollo somático: Motricidad fina a la hora de coger las avellanas
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het pakken van de noten
Educazione somatic: Capacità motorie per afferrare le noci
生理发展和健康教育: 拿坚果过程对精细动作训练



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Aufmerksamkeit, Konzentration
Social Education: Playing together, attentiveness, concentration
Sociabilisation: Jouer ensemble, attention, concentration
Desarrollo social: Juego colectivo, atención, concentración
Sociale ontwikkeling: Samen spelen, oplettendheid, concentratie
Educazione sociale: Giocare insieme, attenzione, concentrazione
社会交往能力: 团队玩耍, 注意力, 专注力



4+



2-4



10 min

Squiro



Inhalt

- a) 1 Holzbrett
- b) 20 Haselnüsse
- c) 1 Farb- und Symbolwürfel



b)



c)



Contents

- a) 1 wooden game board
- b) 20 hazelnuts
- c) 1 dice with colours and symbols



Contenu

- a) 1 plateau de jeu en bois
- b) 20 noisettes
- c) 1 dé de couleurs et symbole



Contenido

- a) 1 tablero
- b) 20 avellanas
- c) 1 dado con símbolos y colores



Inhoud

- a) 1 houten bord
- b) 20 hazelnoten
- c) 1 kleuren- en symbooldobbelsteen



Contenuto

- a) 1 tabellone in legno
- b) 20 noci
- c) 1 dado con colori e simboli



游戏配件

- a) 1 个木制游戏板
- b) 20 个坚果
- c) 1 个带颜色和标记的骰子



Squiro

Endlich sind die Nüsse reif! Jedes Eichhörnchen will sich nun möglichst schnell einen Vorrat für den langen Winter anlegen... doch auch eine kleine Maus saust zwischen den hektischen Eichhörnchen herum und versucht hier und da noch eine Nuss zu stibitzen. Ein Glück für die Eichhörnchen, dass sie die schlaue Eule kennen! Mit ihrem großen Überblick gibt sie immer wieder mal einen Tipp, wo die besten Nüsse in der Baumkrone versteckt sind.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn wird das Spielbrett für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Die Nüsse werden gemischt und auf dem großen Baum in der Mitte des Spielbrettes verteilt. Nachdem der Würfel bereit liegt und sich jeder Spieler eine Farbe und ein Nest ausgewählt hat, wird ein Startspieler bestimmt. Derjenige, der als Letzter ein Eichhörnchen gesehen hat oder der jüngste Mitspieler beginnt.



- Spielbrett in die Tischmitte legen
- Nüsse mischen und in die vorgestanzenen Löcher stellen
- Würfel bereitlegen



Spielverlauf

Spielvariante ohne Würfel:

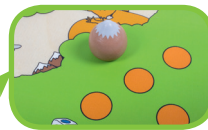
Bei dieser Spielvariante wird der Farb- und Symbolwürfel nicht benötigt. Der erste Spieler wählt sich eine beliebige Nuss aus der Mitte aus und vergleicht den Farbpunkt auf der Unterseite der Nuss mit seiner Nestfarbe. Stimmen die Farben überein, so zeigt er seinen Mitspielern die Nuss und darf sie in sein Nest legen. Stimmen die Farben nicht überein, legt der Spieler die Nuss wieder zurück auf den Baum, ohne den anderen Mitspielern den Farbpunkt auf der Unterseite der Nuss zu zeigen.



Beliebige Nuss wählen



Farben vergleichen



Nuss in das eigene Nest legen
oder



Nuss zurück in die Mitte legen

Gewonnen hat derjenige, der zuerst das Nest mit fünf Nüssen der eigenen Farbe füllen konnte.

Spielvariante mit Würfeln:

Hier kommt der Farb- und Symbolwürfel zum Einsatz. Bei dieser Spielvariante spielt die eigene Nestfarbe keine Rolle. Jeder Spieler versucht, sein Nest so schnell wie möglich mit fünf Nüssen zu füllen.

Der erste Spieler würfelt mit dem Farb- und Symbolwürfel und wählt eine beliebige Nuss aus der Mitte aus. Stimmt die Farbe auf der Unterseite der Nuss mit der gewürfelten Farbe überein, so zeigt er seinen Mitspielern die Nuss und darf sie in sein Nest legen.

Stimmen die Farben nicht überein, wird die Farbe unter der Nuss allen Mitspielern gezeigt und die Nuss in ihren Platz in der Baumkrone zurückgelegt.



Für die anderen Spieler heißt es gut aufzupassen und sich die Farbe unter der zurückgelegten Nuss zu merken, falls sie diese Farbe in der nächsten Runde würfeln. Nun ist der nächste Spieler am Zug.



Würfelt ein Spieler die Eule, darf er sich eine beliebige Nuss aus der Mitte nehmen und in sein eigenes Nest legen.



Würfelt ein Spieler die kleine Maus, so war er nicht achtsam genug und die kleine Maus hat dem Eichhörnchen eine Nuss stibitzt. Daher muss der Spieler eine beliebige Nuss aus seinem Nest zurück auf den großen Baum legen. Befindet sich noch keine Nuss in seinem Nest, muss der Spieler keine Nuss abgeben, sondern setzt eine Runde aus.

Gewonnen hat derjenige, der zuerst sein Nest mit fünf Nüssen füllen konnte.



Tipps für Erzieher/ -innen und Eltern



Farbspiel für die Kleinsten (Alter: 3+):

Nutzen Sie das Spiel zum Erlernen der Farben. Legen Sie die Nüsse neben das Spielbrett und lassen Sie die Kinder würfeln. Animieren Sie die Kinder dazu die gewürfelte Farbe bzw. das gewürfelte Tier zu benennen.



Wurde eine Farbe gewürfelt, so darf sich das Kind eine Nuss mit dem entsprechenden Farbpunkt nehmen und auf die richtige Nestfarbe legen.



Wurde die Eule gewürfelt, so darf sich das Kind eine beliebige Nuss nehmen und sie auf der richtigen Nestfarbe ablegen.

Wurde die Maus gewürfelt, muss das Kind aussetzen.

Mit dieser Spielvariante führen Sie die Kinder an das erste Regelspiel heran. Sie schulen spielerisch Farberkennung und -zuordnung sowie Auge-Hand-Koordination und Sprachentwicklung.



Leben des Eichhörnchens (Alter: 4+):

Das Spiel bietet sich an um ein Projekt „Das Leben der Eichhörnchen“ im Kindergarten anzugehen. Gestalten Sie z.B. eine Wandzeitung. Schneiden Sie dazu Eichhörnchen sowie deren Nahrung beispielsweise aus Zeitschriften aus. Erklären Sie den Kindern außerdem den Unterschied zwischen Winterschlaf und Winterruhe.

Unternehmen Sie einen Spaziergang im Park. Vielleicht können Sie dort gemeinsam mit den Kindern Eichhörnchen beobachten.

Kastanienmännchen basteln (Alter: 4+):

Gehen Sie mit den Kindern in den Wald und sammeln Sie Nüsse, Kastanien, kleine Stöckchen und Moos. Zurück im Kindergarten können Sie nun beginnen kleine, lustige Kastanienmännchen zu basteln. Dabei leben Kinder ihre Phantasie aus und trainieren ihre Fingerfertigkeit.



Bewegungsspiel (Alter: 5+):

Animieren Sie die Kinder zunächst dazu, wie ein Eichhörnchen zu hüpfen. Danach teilen Sie jedem Kind fünf Nüsse aus, welche Sie vorher besorgt haben. Die Kinder sind jetzt die Eichhörnchen und dürfen ihre Nüsse an einem Platz oder mehreren Plätzen verstecken. Danach begeben sie sich zur Winterruhe. Hin und wieder werden die kleinen Eichhörnchen aufgeweckt und müssen schnell eine Nuss aus ihrem Versteck holen und in ein Nüsschenglas werfen. Wurden am Ende auch wirklich alle Nüsse wieder gefunden? Oder hat eine kleine Maus etwas stibitzt?

Squiro

The nuts are ripe at last! Now every squirrel wants to collect a supply for the winter as fast as possible ... but there is also a little mouse, running to and fro between the busy squirrels and trying to sneak a nut or two. Luckily for the squirrels, they know the wise owl! With her bird's-eye view, she can always give them a tip about where the best nuts are hidden in the treetop.

Game preparation

Before starting the game, the game board is placed in the middle of the table within easy reach of all the players. The nuts are mixed and distributed on the big tree in the middle of the board. When the dice has been put out, and each player has chosen a colour and a nest (a drey), a decision is made as to which player starts the game. Either the child who has most recently seen a squirrel, or the youngest child, goes first.



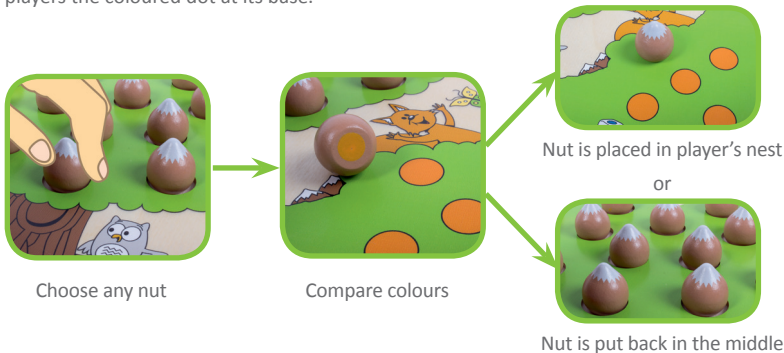
- Place the game board in the middle of the table
- Mix the nuts and place them in the pre-cut recesses
- Put out the dice

How to play

Game version without dice:

In this version, the colour and symbol dice is not required. The first player selects any nut from the middle of the board and compares the colour at its base with the colour of his own nest. If the colours match, he shows the nut to the other players and is allowed to put it in his nest.

If the colours are not the same, the player replaces the nut in the middle without showing the other players the coloured dot at its base.



The winner is the first player to fill the nest with five nuts of his own colour.

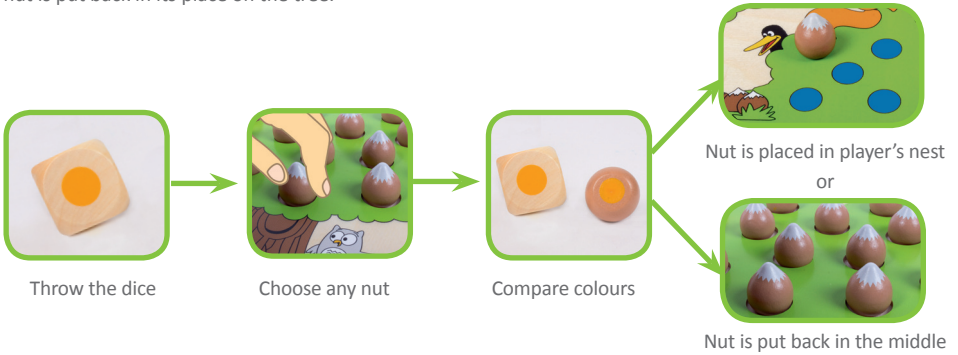


Game version with dice:

In this version, the dice with colours and symbols is used. The colour of the nest is not important in this version. Each player tries to fill his nest with any five nuts as quickly as possible.

The first player throws the colour and symbol dice and chooses a nut from the middle. If the colour at the base of the nut is the same as the colour on the dice, he shows the nut to the other players and is allowed to place it in his nest.

If the colours don't match up, the colour at the base of the nut is shown to all the other players and the nut is put back in its place on the tree.



The other players should keep their eyes open, and note the colour at the base of the nut which has been put back, because they might throw that colour in the next round. Now it is the next player's turn.



If a player throws the owl, he is allowed to take any nut he likes from the middle of the table and put it in his own nest.



If a player throws the little mouse, this means he hasn't been careful enough and the little mouse has managed to take one of his nuts. As a result the player has to take a nut from his nest and put it back on the big tree.

If the player who throws the mouse doesn't yet have any nuts in his nest, he doesn't have to give back a nut but he misses his turn for one round.

The winner is the first player who has succeeded in filling his nest with five nuts.



Tips for kindergarten teachers and parents



Colour game for the youngest children (Age:3+):

Use the game as an opportunity to learn colours. Place the nuts beside the game board and let the children throw the dice. Get them to name the colour – or creature – they have thrown.



If a child has thrown a colour, he or she is allowed to take a nut with the same colour and place it in the right-coloured nest.



If the owl has been thrown, the child can take any nut and place it in the nest of the right colour.

If the mouse is thrown, the child has to miss a turn.

This game version is an approach to the children's first game with rules. You are training colour recognition, colour classification, eye-to-hand coordination and language development.



The life of the squirrel (Age: 4+):

The game is a good opportunity to organise a project in kindergarten on "The life of the squirrel". You can create a wall newspaper, for instance. Cut out pictures of squirrels and their food from magazines, and explain to the children the difference between hibernation and resting (reduced activity) in winter.

Go for a walk in a park. Perhaps you can observe some squirrels there with the children.

Making chestnut men (Age: 4+):

Take the children for a woodland walk and collect hazelnuts, chestnuts, small sticks and moss. Back in the kindergarten, you can start making funny little chestnut men. Children can give free rein to their imagination and train their dexterity.



Movement game (Age: 5+):

First, get the children to leap around like squirrels. Then distribute five hazelnuts to each child (make sure of having enough nuts beforehand). The children are now squirrels and are allowed to hide their nuts in one or several different places. Then they settle down for their winter rest. From time to time the little squirrels are woken up, and have to quickly run and fetch a nut from their hiding-place and put it into a nut collecting jar. Have all the nuts really been found again? Or has a little mouse taken some of them?



Squiro

Les noisettes sont enfin mûres ! Chaque écureuil doit maintenant se constituer au plus vite des réserves, en prévision du long hiver... Mais c'est compter sans la petite souris qui s'est glissée parmi les écureuils fébriles et cherche à chaparder une noisette par-ci par-là. Heureusement que les écureuils connaissent l'intelligente chouette ! Avec sa vue perçante, elle leur indique où trouver les meilleures noisettes à la cime des arbres.

Préparation du jeu

Avant de commencer la partie, on place le plateau de jeu au centre de la table et à portée de tous. Les noisettes sont mélangées et réparties sur le grand arbre au centre du plateau de jeu. Quand le dé est prêt et que chaque joueur a choisi une couleur et un nid, le premier joueur est désigné. Celui qui a vu un écureuil le plus récemment, ou le plus jeune, a le droit de commencer.

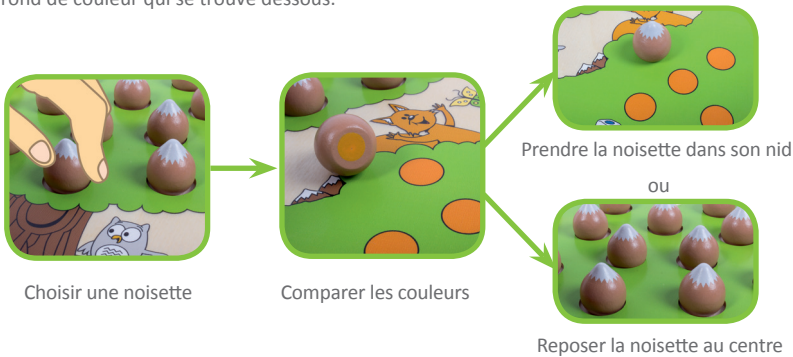


- Placer le plateau de jeu au centre de la table
- Mélanger les noisettes et les répartir sur les emplacements prévus
- Préparer le dé

Déroulement de la partie

Variante du jeu sans dé :

Pour cette variante du jeu, le dé de couleurs et symbole n'est pas nécessaire. Le premier joueur pioche une noisette au milieu et compare le rond de couleur qui se trouve en-dessous avec la couleur de son nid. Si la couleur est identique, le joueur montre la noisette aux autres et la met dans son nid. Si les couleurs sont différentes, le joueur repose la noisette sur l'arbre sans montrer aux autres joueurs le rond de couleur qui se trouve dessous.



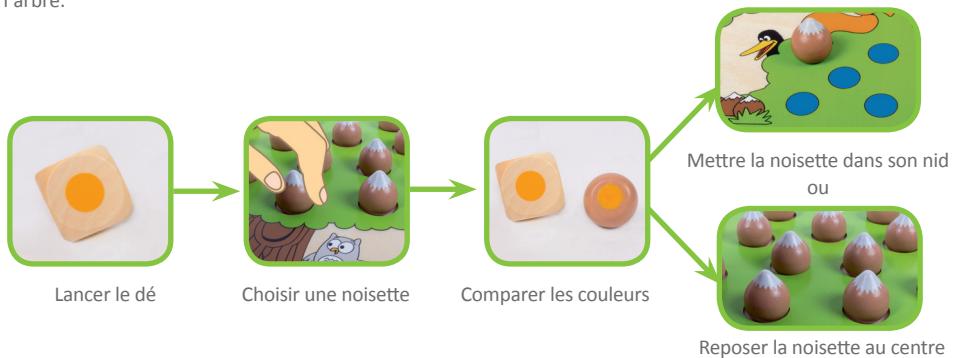
Le premier joueur qui a cinq noisettes de sa couleur dans son nid a gagné la partie.

Variante du jeu avec le dé :

On utilise ici le dé de couleurs et symbole. Dans cette variante du jeu, la couleur des nids ne joue aucun rôle. Chaque joueur essaye de remplir son nid le plus vite possible avec cinq noisettes.

Le premier joueur lance le dé de couleurs et symbole et pioche une noisette au milieu du plateau. Si la couleur qui se trouve sous la noisette est la même que sur le dé, il montre la noisette aux autres joueurs et la met dans son nid.

Si les couleurs ne correspondent pas, le joueur montre la noisette aux autres et la replace à la cime de l'arbre.



Les autres joueurs doivent être attentifs et mémoriser la couleur de la noisette au cas où ils obtiendraient la même couleur sur le dé au prochain tour. C'est maintenant au tour du joueur suivant.



Si un joueur obtient la chouette sur le dé, il peut prendre la noisette de son choix et la mettre dans son nid.



Si un joueur obtient la petite souris, il n'a pas été assez attentif et la petite souris lui a chapardé une noisette. Le joueur doit donc prendre une noisette dans son nid et la reposer dans le grand arbre.
Si le joueur n'a pas encore de noisette dans son nid, il n'en rend pas mais passe son tour.

Le premier qui a cinq noisettes dans son nid a gagné la partie.

Conseils pour les éducateurs/éducatrices et les parents



Jeu de couleurs pour les plus petits (Âge : 3+) :

Utilisez le jeu pour apprendre les couleurs. Posez les noisettes à côté du plateau de jeu et faites lancer le dé aux enfants. Demandez-leur de nommer les couleurs ou l'animal indiqué sur le dé.



Si le dé indique une couleur, l'enfant choisit une noisette de la même couleur et la pose sur le nid de la même couleur.



Si le dé indique la chouette, l'enfant choisit la noisette qu'il veut et la pose sur le nid de la couleur correspondante.

Si le dé indique la souris, l'enfant doit passer son tour.

Cette variante de jeu vous aide à initier les enfants à la première règle du jeu. Vous leur apprenez à reconnaître et associer les couleurs par le jeu, vous développez leur coordination œil-main et leur langage.



La vie des écureuils (Âge : 4+) :

Ce jeu est l'occasion de s'intéresser à un projet « La vie d'un écureuil » à l'école maternelle. Vous pouvez par exemple bricoler un panneau mural. Découpez dans des magazines des images d'écureuils et de leur nourriture. Expliquez également aux enfants la différence entre l'hibernation et l'hivernation.

Organisez une promenade dans le parc. Vous pourrez peut-être y observer des écureuils.

Fabriquer des petits bonshommes en châtaignes (Âge : 4+) :

Allez dans la forêt avec les enfants et ramassez des noisettes, des châtaignes, des brindilles et de la mousse. De retour à l'école, vous pouvez commencer à fabriquer de rigolos petits bonshommes en châtaigne. Les enfants laissent ainsi courir leur imagination et développent leur agilité.



Jeu de mouvement (Âge : 5+) :

Faites sauter les enfants comme des écureuils. Ensuite, donnez-leur à chacun cinq noisettes qu'ils ont ramassées un peu plus tôt. Les enfants se transforment en écureuils et doivent cacher leurs noisettes dans un ou plusieurs endroits. Puis ils rentrent en hibernation. De temps en temps, les petits écureuils sont réveillés et doivent vite aller récupérer une de leurs noisettes et la mettre dans un verre de noisettes. Est-ce que toutes les noisettes pourront être retrouvées ? Ou est-ce qu'une petite souris en a chapardé ?

Squiro

¡Por fin han madurado los frutos! Todas las ardillas se apresuran para hacerse con una buena provisión para el largo invierno... Lo que pasa es que anda por ahí un ratoncillo que se cuela entre las ardillas e intenta llevarse alguna que otra avellana. ¡Menos mal que las ardillas conocen a las lechuzas que son muy listas! Las lechuzas tienen muy buen ojo y les echan una mano a las ardillas diciéndoles dónde hay avellanas dentro de la copa del árbol.

Preparación del juego

Antes de comenzar, se coloca el tablero en el centro de la mesa, bien al alcance de los jugadores. Se mezclan las avellanas y se distribuyen por el árbol del centro del tablero. Cuando el dado esté preparado y los jugadores hayan elegido un color y una madriguera, se elige quién comienza. Puede empezar aquel que haya visto más recientemente una ardilla, o bien el más joven.



- Colocar el tablero en el centro de la mesa
- Mezclar las avellanas y ponerlas en los agujeros que hay marcados
- Dejar el dado preparado



Instrucciones

Variante sin dado:

En esta variante no se necesita el dado. El primer jugador elige una de las avellanas del centro y compara el punto de color que tiene por debajo con el color de su madriguera. Si los colores coinciden, se la enseña a los demás jugadores y se la lleva a su madriguera.

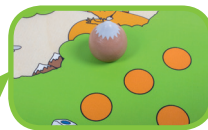
Si los colores no coinciden, se vuelve a poner la avellana en el árbol sin que los compañeros vean el color del punto.



Coger una avellana



Comparar los colores



Poner la avellana en la madriguera
o



Devolverla al árbol

Gana quien antes consiga tener en su madriguera cinco avellanas de su propio color.



Variante con dado:

En este caso hay que usar el dado. Sin embargo, no se tiene en cuenta el color de las madrigueras. Los jugadores intentan llenar su madriguera con cinco avellanas lo más rápido posible.

El primer jugador lanza el dado y escoge una de las avellanas del centro. Si el color de la parte inferior de la avellana coincide con el que sale en el dado, le enseña la avellana a los compañeros y se la lleva a su madriguera.

Si los colores no coinciden, se muestra igualmente a los jugadores el color de la avellana y se vuelve a colocar en el árbol.



Es importante que los demás jugadores estén atentos al color de las avellanas que se devuelven al árbol, por si les sale a ellos ese color en la siguiente ronda. Se pasa el turno al siguiente jugador.



Si al lanzar el dado sale la lechuza, el jugador puede coger la avellana que quiera y llevársela a su madriguera.



Si sale el ratón, quiere decir que el jugador ha bajado la guardia y el ratoncillo se ha llevado una de sus avellanas. Así que el jugador tendrá que sacar una avellana de su madriguera y ponerla en el árbol.

Si no tiene ninguna avellana en su madriguera, no pone nada y simplemente corre el turno.

Gana quien antes tenga cinco avellanas en su madriguera.

Consejos para educadores/as y padres



Juego de colores para los más pequeños (Edad: 3+):

Utilice el juego para enseñar los colores. Ponga las avellanas junto al tablero y que los chicos vayan lanzando el dado. Anímeles a que nombren el color, o el animal, que vaya saliendo.



Cuando sale un color en el dado, el niño coge una avellana de dicho color y la pone en la madriguera también del mismo color.



Si sale la lechuza, el niño podrá coger la avellana que quiera y ponerla en una madriguera del mismo color.

Si sale el ratón, pasa el turno al siguiente.

Esta variante introduce a los niños a su primer juego con reglas. De forma lúdica aprenden a reconocer y asociar colores; ejercitan la coordinación ojo-mano y el desarrollo del lenguaje.



Cómo viven las ardillas (Edad: 4+):

Este juego se presta a trabajar en la escuela un proyecto sobre "Cómo viven las ardillas". Puede preparar, por ejemplo, un periódico mural. Busque en periódicos, y recorte imágenes de ardillas o de lo que suelen comer. Explíqueles a los niños la diferencia entre la hibernación y un reposo invernal.

Salga de paseo al parque con ellos. A lo mejor pueden ver juntos algunas ardillas.

Manualidades y muñecos de castañas (Edad: 4+):

Vaya con los niños al bosque y recoja frutos, castañas, ramas, hierbas. Luego, en la escuela, pueden hacer pequeños y divertidos muñecos de castañas. Los niños se divierten inventando y ejercitan a la vez la habilidad manual.



Juego motor (Edad: 5+):

Primero, pídeles a los niños que salten como lo hacen las ardillas. Tenga avellanas preparadas y reparta cinco a cada uno. Tendrán que hacer ahora como si fueran ardillas, esconder sus avellanas en uno o distintos lugares. Luego se preparan para el reposo invernal. Las ardillas se despiertan de vez en cuando, sacan una avellana de su escondite y la echan a un pequeño recipiente. ¿Se han encontrado todas las avellanas? ¿O se ha llevado alguna un ratoncillo?





Squiro

Eindelijk zijn de noten rijp! Ieder eekhoortje wil nu zo snel mogelijk een voorraad voor de lange winter aanleggen ... maar ook een kleine muis rent tussen de hectische eekhoortjes heen en weer en probeert hier en daar nog een noot te pikken. Groot geluk voor de eekhoortjes dat ze de slimme uil kennen! Met zijn grote overzicht geeft hij steeds weer een tip waar de beste noten in de boomkruin verstopt zijn.

Spelvoorbereiding

Voor het begin van het spel wordt het spelbord voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel neergelegd. De noten worden geschud en op de grote boom in het midden van het spelbord verdeeld. Nadat de dobbelsteen klaarligt en iedere speler een kleur en een nest heeft uitgezocht, wordt vastgelegd wie er begint. Degene die als laatste een eekhoortje heeft gezien of de jongste medespeler begint.



- Spelbord in het midden van de tafel leggen
- Noten schudden en in de geponste gaten zetten
- Dobbelsteen klaarleggen



Spelverloop

Spelvariant zonder dobbelsteen:

Bij deze spelvariant is de kleuren- en symbooldobbelsteen niet nodig. De eerste speler kiest een willekeurige noot uit het midden en vergelijkt de gekleurde punt aan de onderkant van de noot met de kleur van zijn nest. Zijn de beide kleuren hetzelfde, dan toont hij zijn medespeler de noot en mag deze in zijn nest leggen.

Kloppen de kleuren niet, dan legt de speler de noot weer terug op de boom zonder de andere medespelers de gekleurde punt aan de onderkant van de noot te tonen.



Willekeurige noot kiezen



Kleuren vergelijken



Noot in het eigen nest leggen
of



Terug in het midden leggen

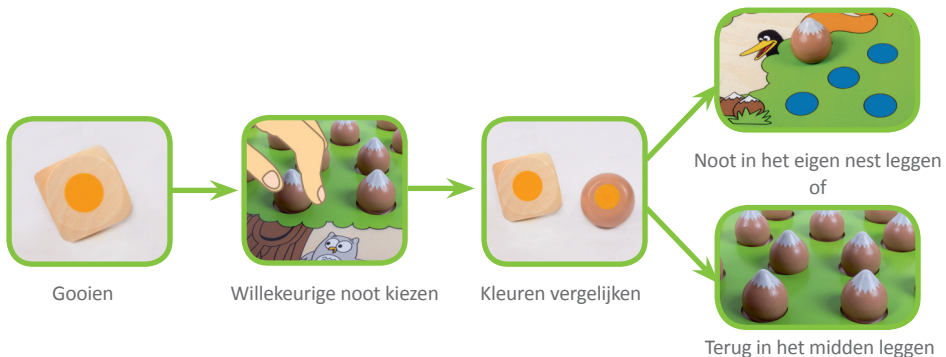
Gewonnen heeft de speler die als eerste het nest met vijf noten van de eigen kleur kon vullen.

Spelvariant met dobbelsteen:

Hier wordt de kleuren- en symbooldobbelsteen gebruikt. Bij deze spelvariant speelt de eigen nestkleur geen rol. Iedere speler probeert zijn nest zo snel mogelijk met vijf noten te vullen.

De eerste speler gooit nu met de kleuren- en symbooldobbelsteen en kiest een willekeurige noot uit het midden. Komt de kleur aan de onderkant van de noot overeen met de gegooidde kleur, dan toont hij zijn medespelers de noot en mag deze in zijn nest leggen.

Kloppen de kleuren niet, wordt de kleur onder de noot aan alle medespelers getoond en de noot op zijn plaats in de boomkruin teruggelegd.



Voor de andere spelers is het belangrijk om goed op te letten en de kleur onder de teruggelegde noot te onthouden, mochten ze deze kleur in de volgende ronde gooien. Nu is de volgende speler aan de beurt.



Gooit een speler de uil, mag hij een willekeurige noot uit het midden nemen en in zijn eigen nest leggen.



Gooit een speler de kleine muis, heeft hij niet goed opgelet en de kleine muis heeft het eekhoortje een noot weggepikt. Daarom moet de speler een willekeurige noot uit zijn nest op de grote boom terugleggen.

Bevindt zich nog geen noot in zijn nest, hoeft de speler geen noot af te geven, maar moet een beurt overslaan.

Gewonnen heeft de speler die als eerste zijn nest met vijf noten kon vullen.

Tips voor spelbegeleiders en ouders



Kleurenspel voor de kleinste kinderen (Leeftijd: 3+):

Gebruik het spel om de kleuren te leren kennen. Leg de noten naast het spelbord en laat de kinderen gooien. Animeer de kinderen om de gegooide kleur resp. het gegooide dier te benoemen.



Werd een kleur gegooid, mag het kind een noot met de daarbij passende gekleurde punt nemen en deze op de juiste nestkleur leggen.



Werd de uil gegooid, mag het kind een willekeurige noot nemen en deze op de juiste nestkleur leggen.

Werd de muis gegooid, moet het kind een beurt overslaan.

Met deze spelvariant maken de kinderen voor het eerst kennis met spelregels. Ze leren spelenderwijs het herkennen en toewijzen van kleuren alsmede oog-hand-coördinatie en taalontwikkeling.



Leven van het eekhoortje (Leeftijd: 4+):

Het spel biedt zich aan om een project „Het leven van de eekhoortjes“ op de kleuterschool te leren kennen. Maak bijv. een muurkrant. Knip daarvoor eekhoortjes alsmede hun voedsel bijvoorbeeld uit tijdschriften uit. Leg de kinderen bovendien het verschil tussen winterslaap en winterrust uit.

Maak een wandeling in het park. Misschien kunt u daar samen met de kinderen eekhoortjes gadeslaan.

Kastanjepoppetjes knutselen (Leeftijd: 4+):

Ga met de kinderen het bos in en verzamel noten, kastanjes, kleine stokjes en mos. Terug in de kleuterschool kunt u nu beginnen met het knutselen van kleine, grappige kastanjepoppetjes. Daarbij leven de kinderen hun fantasie uit en trainen hun handvaardigheid.



Bewegingsspel (Leeftijd: 5+):

Animeer de kinderen eerst om te springen als een eekhoortje. Daarna geeft u ieder kind vijf noten, die u van tevoren hebt bezorgd. De kinderen zijn nu de eekhoortjes en mogen hun noten op een of meerdere plekken verstoppen. Daarna begeven ze zich in hun winterrust. Af en toe worden de kleine eekhoortjes gewekt, moeten snel een noot uit hun schuilplaats halen en in een notenglasje gooien. Werden aan het eind ook werkelijk alle noten gevonden? Of heeft een kleine muis er een paar weggepikt?

Squiro



Finalmente le noci sono mature! Ogni scoiattolo vuole preparare velocissimamente la propria provvista per il lungo inverno... ma c'è anche un topolino, che ronza tra i frenetici scoiattoli e prova a sgraffignare qualche noce qua e là. Per fortuna gli scoiattoli conoscono la furba civetta! Con il suo occhio, è sempre pronta a dare agli scoiattoli consigli per trovare le noci migliori nella chioma dell'albero!

Preparazione del gioco

Prima dell'inizio del gioco, il tabellone viene posizionato al centro del tavolo, in posizione comodamente raggiungibile per tutti i giocatori. Le noci vengono mischiate e distribuite sull'albero grande al centro del tabellone. Una volta preparato il dado e dopo che i partecipanti avranno selezionato un colore e una tana, si deciderà chi sarà il primo giocatore. Inizierà chi ha visto per ultimo uno scoiattolo, o il giocatore più giovane.



- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Mescolare le noci e posizionarle nei fori presenti
- Preparare i dadi



Svolgimento del gioco

Variante senza dadi:

In questa variante, non è necessario il dado con colori e simboli. Il primo giocatore sceglie una noce a piacere dal centro e confronta il punto colorato sul lato inferiore della noce con il colore della sua tana. Se i colori coincidono, può mostrare la noce agli altri giocatori e portarla nella tana.

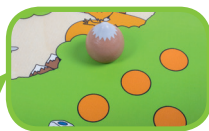
Se i colori non coincidono, il giocatore riporta la noce sull'albero, senza mostrare agli altri giocatori il punto di colore sul lato inferiore.



Scegliere una noce



Confrontare i colori



Inserire la noce nella propria tana
o



Riportarla al centro

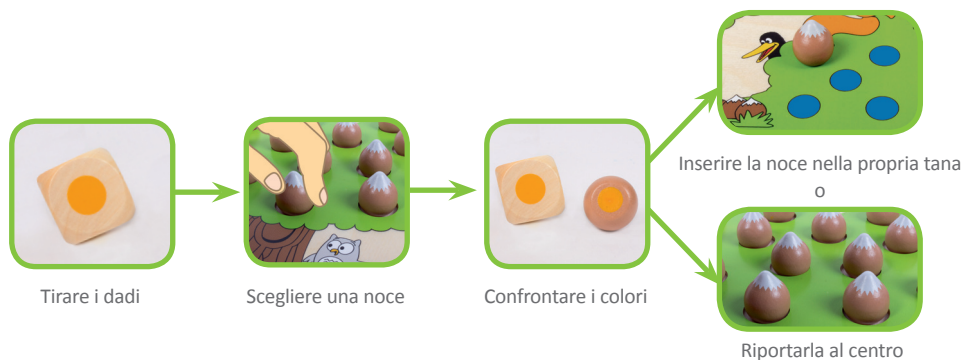
Vince chi riesce a riempire la propria tana per primo con cinque noci del proprio colore.

Variante con dadi:

Qui si utilizza il dado con colori e simboli. In questa variante, il colore della propria tana non è importante. Ogni giocatore prova a riempire, nel modo più rapido possibile, la propria tana con cinque noci.

Il primo giocatore tira il dado con colori e simboli e seleziona una noce a piacere dal centro. Se il colore sul lato inferiore della noce coincide con quello mostrato dal dado, egli può mostrare la noce agli altri giocatori e portarla nella tana.

Se i colori non coincidono, il colore sotto la noce viene mostrato a tutti gli altri giocatori e la noce viene riposta al proprio posto nella chioma dell'albero.



Gli altri giocatori devono fare attenzione al colore sotto la noce riposta nella chioma dell'altro, perché al loro lancio successivo potrebbe risultare proprio quel colore. Adesso tocca al giocatore successivo.



Se quando il giocatore lancia i dadi essi mostrano la civetta, il giocatore può prendere una noce a piacere dal centro e riporla nella sua tana.



Se invece esce il topolino, significa che non è stato abbastanza attento, e il topolino ha sgraffignato la noce: il giocatore deve riportare una noce a piacere dalla sua tana al grande albero.

Se non vi sono ancora noci nella tana, il giocatore non deve restituire le noci, ma salta un turno.

Vince chi riesce a riempire la propria tana per primo con cinque noci.

Suggerimenti per gli educatori e genitori



Gioco a colori per i più piccoli (Età: 3+):

Utilizzate il gioco per apprendere i colori. Portate le noci vicino al tabellone e chiedete ai bambini di tirare i dadi. Incoraggiate i bambini a dire il nome del colore o dell'animale mostrato dal dado.



Se il bambino lancia i dadi ed essi mostrano un colore, il bambino può prendere una noce con il punto di colore corrispondente e posizionarla nella tana del giusto colore.



Se è stata sorteggiata la civetta, il bambino deve prendere una noce a piacere per deporla nella giusta tana.

Se è stato estratto il topo, il bambino deve saltare un turno.

Con questa variante di gioco, guiderete i bambini lungo il primo gioco con regole. Apprenderanno, giocando, a riconoscere e classificare i colori nonché la coordinazione oculo-manuale e lo sviluppo della parola.



Vita dello scoiattolo (Età: 4+):

Il gioco è un'ottima occasione per dare il via al progetto „La vita degli scoiattoli“ all'asilo. Ad esempio, potete creare un giornale murale: ritagliate dai giornali immagini di scoiattoli e del loro cibo preferito! Spiegate, inoltre, ai bambini la differenza tra letargo e ibernazione.

Fate una passeggiata nel parco: forse riuscirete a vedere gli scoiattoli insieme ai bambini!

Preparate l'omino-castagna (Età: 4+):

Andate con i bambini nel bosco e raccogliete noci, castagne, bastoncini e muschio. Tornati all'asilo potrete cominciare a costruire piccoli e simpatici omini-castagna: i bambini svilupperanno la loro immaginazione e la loro destrezza.



Gioco di movimento (Età: 5+):

Prima, incoraggiate i bambini a saltellare come uno scoiattolo. Poi consegnate a ogni bambino cinque noci, che vi eravate procurati prima. I bambini sono adesso degli scoiattoli e possono nascondere le loro noci in uno o più posti. Poi vanno in letargo. Ogni tanto gli scoiattoli si svegliano e devono prendere rapidamente una noce dalla loro tana e gettarla in un vaso per noci. Sono state davvero trovate tutte le noci? O un topolino le ha rubate?

坚果游戏

坚果终于成熟了！每个松鼠想要尽可能快地收集好过冬的坚果。。。但是总是有一只小老鼠忙碌地在松树之间来回奔跑，试图偷走1或2个坚果。幸运的是松鼠知道聪明的猫头鹰！在她的俯瞰看，猫头鹰可以给他们提示在树梢的哪个地方藏有最好的坚果。

游戏准备

在游戏开始之前，游戏板被放在桌子中间，并让所有游戏者都能够得到。坚果混合好，然后分布在游戏板中间的树梢上面。当骰子准备好的时候，每个游戏者需要选好有颜色的松鼠窝。可以根据最近哪个小孩看过松鼠或者最小的游戏者先开始游戏。

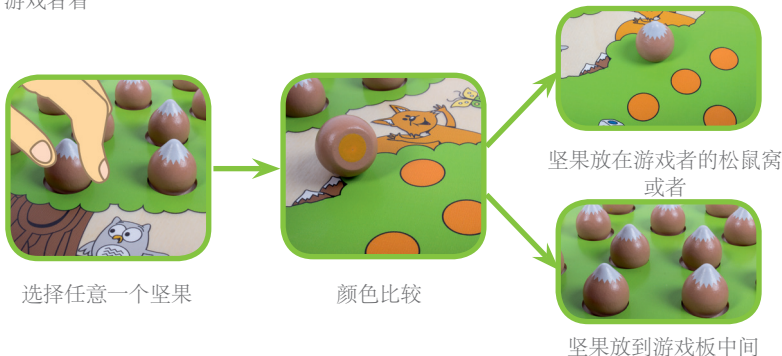


- 游戏板放在桌子中间
- 坚果做好混淆，放在凹槽内
- 准备好骰子

怎么玩

没有骰子的游戏版本:

在这个版本，带标记和颜色的骰子不需要用到。游戏者从中间选择一个坚果看是否和自己的松鼠窝颜色一致，如果颜色是匹配的，他把坚果给其他游戏者看后，放在自己的松鼠窝里。如果坚果颜色和松鼠窝颜色不一样，游戏者将坚果放回原处，同时不能将坚果底部的颜色给其他游戏者看

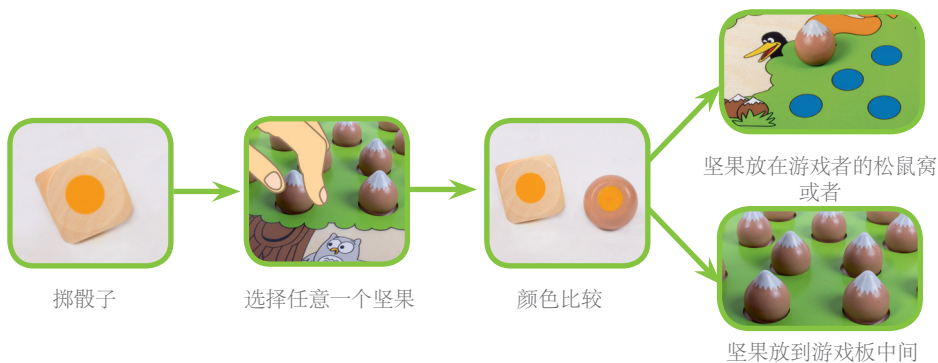


谁将自己对应颜色的坚果收集5个，并放到松鼠窝里，则获胜。

有骰子的游戏版本:

在这个版本里，带标记和颜色骰子需要使用到。这个版本里，松鼠窝的颜色就不重要了。每个游戏者先收集满5个坚果就可以

第一个游戏者通过掷骰子，然后选择一个在游戏板中间的坚果。如果坚果底部的颜色和骰子的颜色一致，那么游戏者将坚果给其他游戏者看，并放在自己的松鼠窝中。如果坚果底部颜色和骰子颜色不一致，那么游戏者将坚果给所有游戏者看，然后将坚果放回原来位置



其他游戏者此时要高度关注，记住被放回去的坚果是什么颜色。因为其他游戏者有可能在下一轮会掷到这个颜色的骰子。现在轮到下一个游戏者。



如果游戏者掷骰子显示猫头鹰，他可以任意拿一个自己喜欢的坚果放到自己的松鼠窝里。



如果游戏者掷骰子显示的小老鼠，那就意味着他太不小心了，小老鼠设法拿走一个坚果。结果游戏者就要从自己的松鼠窝里拿一个坚果放回游戏板中间的树梢上。如果游戏者的松鼠窝里没有任何坚果，而且掷骰子又显示小老鼠，那么他下一轮不能玩耍。

谁将自己的松鼠窝收集满5个坚果，则获胜。

给（幼儿园）老师贴士



颜色游戏针对年纪小的孩子（年纪3+）：

使用这款游戏用于学习颜色。将坚果放在游戏板边上，让孩子们掷骰子。根据他们掷的骰子，去命名颜色或者动物。

当孩子掷好骰子，他（她）允许拿走同颜色的坚果，并放到对应颜色的松鼠窝里

如果掷骰子显示猫头鹰，游戏者可以拿和松鼠窝颜色一致的坚果

如果掷骰子显示老鼠，那么将失去这轮机会

这个版本游戏是孩子们对第一个有规则的游戏的一个探索。可以训练他们颜色识别，颜色分类，手眼协调和语言开发能力



松鼠的生活（年纪4+）：

这个游戏有利于在幼儿园里组织关于“松鼠生活”的课题。你可以制作墙纸。从杂志上剪下松鼠的图片或者他们的食物，给孩子们解释在冬天里休眠和休息（减少活动）的区别 在公园里散步你或许可以和你的孩子在那里看到松鼠。

做板栗的人（年纪4+）：

带孩子去林地收集榛子，栗子，小木棍和苔藓。然后回到幼儿园，你就可以做一个有趣的做板栗人。孩子们可以自由发挥自己的想象力，并训练自己的灵活度



运动游戏（年纪5+）：

首先，让孩子们像松鼠一样四处跳跃。然后分给孩子们5个榛子（在分发之前确保有足够的坚果）。现在孩子们就是松鼠了，允许他们将自己拿到的坚果藏在好几个地方。然后他们安定下来准备过冬。松鼠们不时的被吵醒，然后他们必须迅速的跑动，然后去他们隐藏坚果的地方找回自己的坚果。是否所有的坚果都被找到了？是不是有一些给小老鼠偷走了呢？

belsoduc

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 2016



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。

