

30109 Magische 13



Inhalt:

1 Holzbrett (28,5 x 7 x 2 cm), 1 Glaskugel

Anmerkung: Die Kugel wird entweder mit dem Finger angestoßen oder angeblasen.

Spielregel der Magischen 13 /Alter 4+

Einsatz des Materials: Brett und Kugel werden anstelle eines normalen Augen- oder Farbwürfels eingesetzt. Zielsetzung des Materials ist es, beim Würfeln nicht einfach vom Glück abzuhängen, sondern hier sein Glück selber bestimmen zu können.

Die Laufstrecke für die Kugel besteht aus einem Startkanal, 6 Wellentälern und am Ende ein Loch für die Kugel. Zum Start wird die Kugel irgendwo in den Startkanal gelegt und angestoßen. Erreicht die Kugel nicht das erste Wellental, so ist der Versuch nicht gültig und kann wiederholt werden. Rollt die Kugel über das sechste Wellental hinaus und fällt in das Loch, so ist das Ergebnis gleich null.

Spielregel der Magischen 13 /Alter 6+

Anzahl der Spieler unbegrenzt

A) Zielsetzung dieses Spiels ist es, mit 3 Versuchen 13 Punkte zu machen. Falls keiner der Spieler 13 Punkte erreicht, so entscheidet die Zahl, die der 13 am nächsten kommt: Wie z.B.: 12 oder 14, 11 oder 15, 10 oder 16 usw. Im Falle von Punktgleichheit gibt es einen weiteren Versuch pro Spieler, wobei nun das Ergebnis unter 13 zu und über 13 runtergezählt wird. Spielt man in einer Gruppe, so erhält der Spieler einen Punkt, der am nächsten an die 13 herankommt. Der Spieler, der 13 erreicht, erhält jedoch 2 Punkte. Wer am Schluss die meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger.

B) Mit wie viel Versuchen erhält man "13": Jeder Spieler versucht mit so wenig Versuchen wie möglich 13 zu erhalten, wobei wie oben, nachdem man 13 überschritten hat, die erzielten Punkte abgezogen werden. Es ist sehr reizvoll um Chips oder ähnlichen Einsatz zu spielen.

Wichtig: Es sollte darauf geachtet werden, dass das Spielbrett immer waagrecht liegt.

Einsatz des Fingers beim Anstoßen der Kugel:

Es wird empfohlen – um eine bessere Kontrolle und Feinmotorik des Fingers beim Einsatz zu haben – dass der Finger mit der Fingerkuppe fast parallel zum Holz in den Kanal gelegt wird und man so versucht, die Kugel ohne große Fingerbewegung durch Hand/Armbewegung anzustoßen.

Das Magische 13 Farbenspiel / Alter: 3+

Zu Spielbeginn werden pro Mitspieler je 6 Muggelsteine, Knöpfe oder Ähnliches in den 6 Farben auf die Tischmitte gelegt.

Sodann hat jeder Mitspieler der Reihe nach einem Spielversuch. Bleibt die Kugel bei einer Farbe liegen, so nimmt der Spieler den entsprechenden Farbstein. Jede Farbe kann nur einmal genommen werden.

Wer als Erster 6 Steine in den Farben hat, ist Sieger.

Variante:

Anstatt Farbsteine zu benutzen, erhält jeder Spieler ein Blatt Papier und ein Satz Farbstift für alle. Nun zeichnet jeder Spieler auf sein Blatt die Konturen der 6 geometrischen Formen.

Spielbeginn wie oben. Bleibt die Kugel auf einem Farbfeld liegen, so füllt der Spieler die geometrische Form mit der Farbe aus.

Wer als Erster alle Formen ausgefüllt hat, ist der Gewinner.

Einsatz als "AUFFORDERUNGSMEDIUM":

Werden zum Beispiel in der Sprachförderung bestimmte Wortkarten eingesetzt, die die Kinder nicht gerne verbalisieren, so kann man die Wortkarten mit Farbpunkten versehen und die Kinder spielen die Wortkarten selbst aus.

Zählen im Bereich bis 100:

Irgendeine Zahl zwischen 1 und 100 wird festgelegt. Wer mit den wenigsten Spielversuchen diese Zahl erreicht, ist Sieger.

Dabei können die 4 Grundrechenarten eingesetzt werden. Beispiel: Magische "58": $5 \times 3 = 15$ $15 \times 4 = 60$ $60 - 3 = 57$ $57 + 1 = 58$

Dies bedeutet, dass der Spieler 5 Versuche benötigt hat, um die Zahl 58 zu erreichen. Somit kann man mit diesem Spiel einfache Kopfrechenaufgaben spielerisch lösen.

Alle Spielregeln fördern die Feinmotorik, das Orientierungsvermögen und die Zuordnungsfähigkeit.

Fröhling-Spieleverlag
by
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.froehling-spieleverlag.de



Made in China
Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Die Adresse und diese Angaben bitte aufbewahren.

30109 Magic 13

Contents:

1 varnished wooden board (28,5 x 7 x 2 cm), 1 glass marble

Description of the material:

A wooden board with a starting channel and 6 individual hollows and a collecting hole for the marble.

Rules of Magic 13 / age: 4+

Playing technique: The player moves the ball using either his finger, any sort of stick or by blowing. In order to control the ball best the player should use his fingertip by running it along the starting channel. The ball can be pushed from anywhere within the channel.

Aim of the game:

The board and the marble replace the conventional die (number or colour) and can be used to match the 6 geometric shapes.

Therefore this material can be used with most board games.

By using the board and marble the player does not depend solely on luck but has to use his skill (coordination of the movement of his finger).

Rules of Magic 13 / age: 6+

Once the ball has left the starting channel in order to score the ball must stop in one of the 6 hollows. If the ball lands in the collection hole the score is zero.

Magic "13" with the use of the chips:

To prepare the game each player puts one chip into the pot. The aim of this game is for the player to score 13 by rolling the ball 3 times or more consecutively. As long as the player scores under 13 he adds his score. When his total score is over 13, he has to subtract his score. This continues until he reaches 13.

The winner is the player who needs least attempts so score 13. In the case of a tie the player continue according to the above rule. The winner gets all the chips out of the pot.

Young children:

The game helps young children with simple addition and subtraction.



Made in China
Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

30109 13 Magique

Contenu :
1 plaquette en bois vernis (28,5 x 7 x 2 cm), 1 bille en verre ou en bois

Remarque : La bille peut être bougée suivant le groupe de joueurs, avec un doigt, un batonnet ou en soufflant dessus.

Règle du jeu « 13 magique » / Age : 4+

Utilisation du matériel : Plaquette et bille sont utilisées a la place d'un de ordinaire ou d'un de ordinaire ou d'un de couleurs, et permettent également de jouer avec les 6 formes géométriques données. L'intérêt de la manipulation est de ne plus dépendre du facteur chance mais de pouvoir maîtriser le résultat souhaité. La piste est composée d'un canal de départ, de 6 cavités et d'un receptacle en bout de piste. Au départ la bille est placée dans le canal a l'endroit choisi par chaque joueur. Le moyen utilisé pour pousser la bille ne doit pas aller au dela du canal de lancement.

Le receptacle ne represente rien et n'a d'autre but que de recevoir la bille lorsqu'elle a été poussée avec trop de force.

L'AVANTAGE DE CE MATERIEL EST DE POUVOIR ETRE UTILISE A LA PLACE D'UN DE CLASSIQUE, DANS TOUT JEU DE SOCIETE :

Règle du jeu « 13 magique » / Age : 6+

Nombre de joueurs : illimité
En début de partie chaque joueur met en jeu le même nombre de jetons dans le pot. L'un des joueurs tient les comptes pour tout le monde, sur une feuille de papier. Chacun essaie de faire 13 en 3 coups minimum, a tour de rôle. Après le troisième coup, si le joueur a obtenu un score inférieur a 13, il continue d'ajouter ses points. Si son score est supérieur a 13 il doit alors se soustraire, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive a un total de 13. Le gagnant est celui qui y arrive en un minimum de coups. En cas d'ex-aequo chacun des joueurs a départager rejoue de la même façon. Le gagnant recupere tous les jetons mis en jeu

Variations :

Afin d'élargir les possibilités offertes par ce matériel, il est suggéré d'utiliser des billes de matériaux et poids différents.

Made in China. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

30109 El "13" mágico

Contenido:
1 tablero de madera (28,5 x 7 x 2 cm), 1 bola de vidrio

Nota: La bola puede moverse empujándose con el dedo,

o bien, soplando.

Règles del juego "El 13 mágico": /edad 4+

Uso del material: El tablero y la bola se utilizan en lugar de un dado normal de puntos o colores. El objetivo de este material es no depender únicamente de la suerte, sino poder controlarla uno mismo al "tirar el dado". El recorrido de la bola comprende un canal de salida, 6 "valles ondulados" (huecos) y un agujero al final del trayecto. Para empujar, la bola debe colocarse en algún punto del canal de salida y empujarse con el dedo. Si la bola se queda en el canal sin alcanzar el primer hueco, el intento no es válido y puede repetirse. Si la bola sobrepasa el sexto hueco y cae en el agujero, el intento es nulo y el jugador obtiene cero puntos.

Règles del juego "El 13 mágico": /edad 6+

Número ilimitado de jugadores.
A) El objetivo de este juego es obtener 13 puntos con sólo 3 intentos. Si ninguno de los jugadores obtiene los 13 puntos, decide el número que más se aproxima al 13, por ejemplo, 12 ó 14, 11 ó 15, 10 ó 16, etc. En caso de empate de puntos, los respectivos jugadores pueden tirar una vez más cada uno. Dependiendo de si el resultado anterior es inferior o superior a 13, los puntos obtenidos en este último intento de desempate se suman o se restan, según corresponda. Si se juega en grupo, el jugador que más cerca se queda de 13 se puede anotar 1 punto. Sin embargo, el jugador que obtiene exactamente 13 se lleva 2 puntos. Gana el jugador que al final alcanza el mayor número de puntos.

B) ¿Cuántos intentos necesitas para obtener 13? Los jugadores deben tratar de obtener 13 puntos con los mínimos intentos posibles. Igual que en la variante A), se restan los puntos obtenidos una vez sobrepasado 13. Resulta muy emocionante jugar apostando fichas u otras piezas similares.

Importante: Debe vigilarse que el tablero esté siempre colocado en posición horizontal.

Todas las reglas de juego estimulan la motricidad fina, la orientación y la capacidad de asociación.

Made in China. No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guardar esta advertencia.

30109 Magische "13"

Inhoud:
1 Houten bord (28,5 x 7 x 2 cm), 1 Glazen knikker

Opmerking: De knikker wordt of met de vinger aangestoten of aangeblazen.

Spelregels voor de "magische 13": /leeftijd 4+

Toepassing van het materiaal: Bord en knikker worden in plaats van een normale dobbelsteen of kleurendobbelsteen gebruikt. Het doel van het materiaal is het om bij het dobbelen niet gewoon van het geluk afhankelijk te zijn, maar hier zijn geluk zelf te kunnen bepalen. Het traject voor de knikker bestaat uit een startkanaal, 6 dalen en op het einde een gat voor de knikker. Voor de start wordt de knikker ergens in het startkanaal geplaatst en aangestoten. Wanneer de knikker het eerste dal niet bereikt, is de poging niet geldig en kan worden herhaald. Wanneer de knikker verder dan het zesde dal rolt en in het gat valt is het resultaat nul.

Spelregels voor de "magische 13": /leeftijd 6+

Aantal spelers onbeperkt
A) Doel van het spel is het om met 3 pogingen 13 punten te bereiken. Indien geen van de spelers 13 punten bereikt, is het getal beslissend dat het dichtste bij de 13 ligt. Als bijv.: 12 of 14, 11 of 15, 10 of 16 enz. In geval van een gelijk aantal punten krijgt iedere speler nog even opgeteld en boven de 13 er van afgetrokken. Wanneer men in een groep speelt krijgt de speler die het dichtste bij de 13 komt een punt. De speler die echter 13 heeft bereikt, krijgt 2 punten. Wie op het einde de meeste punten heeft bereikt is de winnaar.
B) Met hoe veel pogingen bereikt men "13": Iedere speler probeert om met zo weinig mogelijk pogingen de 13 te halen. Hierbij worden net als hierboven beschreven, wanneer de 13 overschreden zijn, de behaalde punten afgetrokken. Het is een leuk idee om met fiches of een eendere inzet te spelen.

Belangrijk: Er moet wel op worden gelet dat het bord altijd horizontaal ligt.

Alle spelregels bevorderen de fijne motoriek, het oriëntatievermogen en het toewijzingsvermogen.

Made in China.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar l.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.