

MARBELINO 1

SORTIERE GRÖSSEN & FARBEN

SORTING SIZES & COLOURS

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



beleduc

Das Spiel fördert

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



Mathematische Bildung: Konzentration, räumliche Wahrnehmung, Erkennen und Wiedergeben von Mengen, erstes Zählen.

Mathematical education: concentration, spatial perception, recognition and reproduction of quantities, first counting.

L'enseignement des mathématiques: concentration, perception spatiale, reconnaissance et reproduction des quantités, premier comptage.

Educación matemática: concentración, percepción espacial, reconocimiento y reproducción de cantidades, cálculo temprano.

Wiskundige vaardigheden: concentratie, ruimtelijke waarneming, herkennen en weergeven van hoeveelheden, eerste tellen.

Educazione matematica: concentrazione, percezione spaziale, riconoscimento e riproduzione di quantità, primi calcoli.

数学教育：培养专注力，空间感知力，数量的认知和复现，学会初步的计数。



Künstlerische Bildung: Farben erkennen und dimensionale Unterscheidung, visuelle und räumliche Wahrnehmung von Elementen, Wiedergabe von Bildern der Aktivitätskarten, Kreativität, freies Spiel.

Art education: colour recognition and dimensional discrimination, visual and spatial perception of elements, reproduction of the pictures shown on the activity cards, creativity, free play.

L'éducation artistique : discrimination visuelle des couleurs et des dimensions, perception visuelle et spatiale des éléments, reproduction des images figurant sur les cartes d'activité, créativité, jeu libre.

Educación artística: reconocimiento de los colores y discriminación dimensional, percepción visual y espacial de los elementos, reproducción de las imágenes mostradas en las tarjetas de actividades, creatividad, juego libre.

Artistieke vaardigheden: kleurenherkenning en dimensionale discriminatie, visuele en ruimtelijke perceptie van elementen, reproductie van de afbeeldingen op de activiteitenkaarten, creativiteit, vrij spel.

Educazione artistica: riconoscimento di colori, discriminazione visiva di diverse dimensioni, percezione visiva e spaziale di elementi, riproduzione delle immagini mostrate sulle carte attività, creatività, gioco libero.

艺术教育：颜色识别和尺寸辨别，元素的视觉和空间感知，任务卡上图片的复现，自由创作游戏。



Somatische Bildung: Räumliche Wahrnehmung von Elementen, Hand-Auge Koordination, Feinmotorik.

Somatic education: spatial perception of elements, hand-eye coordination, fine motor skills.

L'éducation somatique : perception spatiale des éléments, coordination œil-main, motricité fine.

Educación somática: percepción espacial de elementos, coordinación mano-ojo, motricidad fina.

Motorische vaardigheden: ruimtelijke perceptie van elementen, hand-oog coördinatie, fijne motoriek.

Educazione somatica: percezione spaziale di elementi, coordinazione occhio-mano, motricità fine.

健康教育：锻炼手眼协调和精细动作。



Sprachliche Bildung: Kommunikation und die Fähigkeit zuzuhören.

Linguistic education: communication and listening skills.

L'éducation linguistique : compétences en matière de communication et d'écoute.

Educación lingüística: habilidades de comunicación y escucha.

Taalvaardigheden: communicatie- en luistervaardigheden.

Educazione linguistica: abilità di comunicazione ed ascolto.

语言教育：培养交流和聆听能力

MARBELINO 1

SORTIERE GRÖSSEN & FARBEN

SORTING SIZES & COLOURS



Spielinformationen

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



Autör & Illustration

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

Author & Illustration

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



21022 MARBELINO 1

An die Kugeln, fertig, los! Bei diesem Sortier-Spiel gibt es die Möglichkeit alleine oder mit anderen gemeinsam zu spielen. Es gibt Kugeln in zwei verschiedenen Größen und eine Zange, die für beide Größen passt. Mit den Aufgabenkarten können Kinder lernen, die unterschiedlichen Größen, Mengen und Farben der Kugeln zu erkennen. Um die Feinmotorik zu trainieren, legen die Kinder die Kugeln mit der Holzzange in die Vertiefungen. Das Holz-Spielbrett hat 6 kreisförmige Vertiefungen mit einer weißen Innenfläche und eine farbige Umrandung, entsprechend der Kugelfarben. Kinder können die Aufgabenkarten nutzen, das Würfelspiel spielen oder ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

Spielvorbereitung

Lege vor Spielbeginn alle bunten Kugeln in das große Körbchen.

Spielablauf

Aktivitätskarten

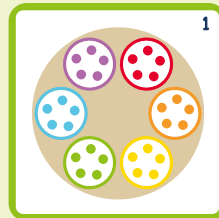
Die Sortier-Aktivitäten auf den Karten basieren auf Farben, Größen und Mengen der bunten Kugeln. Sie haben 3 verschiedene Schwierigkeitsstufen: Einfach, mittel und schwer. Nur die Karten der Stufe „schwer“, haben die Lösung auf der Rückseite zur Selbstkontrolle. Auf den anderen Karten können die Kinder sofort sehen, ob sie die Aufgabe richtig gelöst haben.

Alle Aktivitäten können auch als Kommunikationspiel gespielt werden. Ein Kind beschreibt dem anderen die Karte, es muss die Kugeln an die richtige Stelle legen.



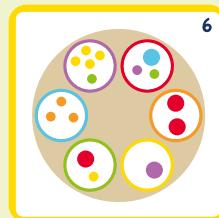
5x Einfach | Grün:

Diese Karten schlagen Sortier-Aktivitäten, basierend auf Farben vor, die auch das Unterscheiden von Größen beinhalten. Die Kinder müssen auf die visuelle Zusammensetzung auf den Karten schauen und dann mit der Zange oder den Händen die Kugel aus dem Körbchen nehmen und sie an die korrekte Stelle des Spielbretts legen.



5x Mittel | Gelb:

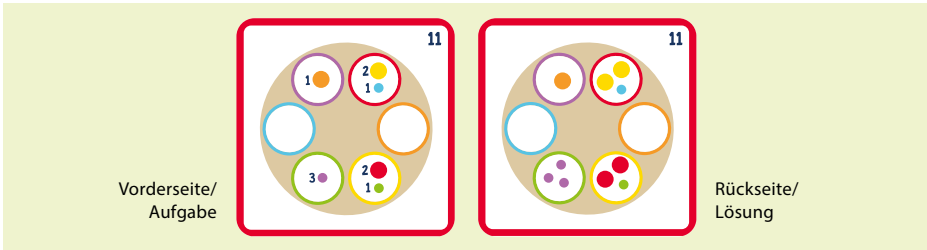
Diese Karten zeigen eine visuelle Darstellung der Kombinationen, die wiedergegeben werden müssen, durch ein Sortieren anhand von Farben und Größen.





5x Schwer | Rot:

Diese Karten zeigen keine visuelle, sondern eine numerische Darstellung eines Musters. Auf der Vorderseite der Karten sind Nummern neben den verschiedenen großen Kugeln zu sehen. Diese sind in bestimmten Vertiefungen platziert. Genau dieses Muster soll wiederholt werden, durch richtiges Sortieren der Kugeln in den richtigen Farben, Größen und Mengen. Dies fördert zudem erstes Zählen. Auf der Rückseite ist die visuelle Lösung für die Selbstkontrolle.



Würfelspiele für 2 bis 4 Spieler

Bei diesen Würfelspielen können sich die Kinder auf verschiedene Arten Kugeln erspielen oder versuchen ihre Kugeln als erster auf dem Spielbrett abzulegen. Es wird entweder der Farb- oder der Zahlenwürfel verwendet.

Version A – Farbwürfel

Für diese Variante wird der Farbwürfel benötigt.

Die Kugeln werden gerecht unter den Spielern verteilt und in die kleinen Körbchen gelegt, wobei die Menge jeder Farbe pro Spieler gleich sein sollte. Die Größe der Kugeln ist egal. Die genaue Anzahl ebenso, weil sie je nach Spielerzahl variiert.

Der Spieler würfelt und platziert eine seiner Kugeln in die richtige Vertiefung, je nach gewürfelter Farbe.

Derjenige, der zuerst alle Kugeln auf dem Spielbrett abgelegt hat, gewinnt das Spiel!



Version B – Farb- oder Zahlenwürfel

Für diese Variante verwenden die Kinder den Farbwürfel oder den Zahlenwürfel 1 bis 3.

Alle Kugeln liegen in den Vertiefungen mit der passenden Farbe. Jeder Spieler hat ein leeres Körbchen vor sich.

Bei jedem Zug würfeln die Kinder (nur die Farben oder nur die Zahlen) und nehmen sich entweder eine Kugel der gewürfelten Farbe (die Größe ist egal) oder die genaue Anzahl der Kugeln, die der Würfel zeigt 1, 2 oder 3 (die Größe ist egal), und legen diese in ihrem Körbchen ab.

Wenn alle Kugeln verteilt sind, gewinnt der Spieler, der die meisten Kugeln einsammeln konnte.





Version C – Farbwürfel

Für diese Variante wird der Farbwürfel benötigt.

Alle Kugeln werden zufällig in die Vertiefungen gelegt, die einzige Regel ist, dass in jeder Vertiefung maximal zwei Kugeln jeder Farbe sein sollten.

Bei jedem Zug würfeln die Kinder einmal mit dem Farbwürfel: Der Spieler nimmt eine Kugel der gewürfelten Farbe aus einer der Vertiefungen und lässt sie in die nächste Vertiefung „hüpfen“ (im oder gegen den Uhrzeigersinn).

Wenn nun drei Kugeln einer Farbe in dieser Vertiefung liegen, darf der Spieler eine davon entnehmen und in sein Körbchen legen. Wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Für jede gewonnene große Kugel gibt es zwei Punkte, für eine kleine einen Punkt.

Das Spiel endet, wenn entweder eine Farbe nicht mehr auf dem Spielbrett zu finden ist oder wenn nach dreimaligem Würfeln keine Farbe angezielt wurde, die noch auf dem Spielfeld ist. Auch wenn nur noch insgesamt zwei Kugeln jeder Farbe auf dem Spielbrett liegen ist das Spiel beendet.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

Beispiel:



Spielaufbau - maximal 2 Kugeln einer Farbe pro Vertiefung.



Der Würfel zeigt „Orange“. Die orange Kugel aus der roten Vertiefung „hüpft“ in die nächste. Die Richtung kann frei gewählt werden.



Jetzt liegen drei orange Kugeln in der Vertiefung.



Der Spieler darf nun eine der orangefarbenen Kugeln nehmen und in sein Körbchen legen.



21022 MARBELINO 1

The sorting game proposes some sorting activities with coloured balls in 2 different sizes and can be also played as a dice game. It also trains fine motor skills when using the tongs suitable for both ball sizes. The wooden board has 6 circular slots identified by white areas inside, and by outer circles in 6 different colours. Kids can use the activity cards, play the dice game, or also use their creativity and do free play.

Game preparation

Put all the coloured balls into the big felt tray before starting to play.

How to play

Activity cards

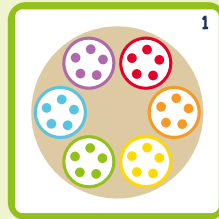
The sorting activities proposed on the cards are based on colours, dimensions and quantities of the coloured balls and have 3 different levels of difficulty: easy, medium, hard. Only the hard cards have the solution on the back for self-check, while on the other cards kids can immediately see if they have solved the task correctly.

All the activities can be played also as a communication game, where one kid describes the card to the other, who has to follow the instructions and put the balls in the right place.



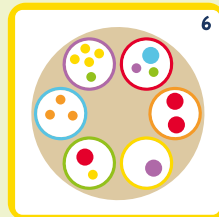
5x Easy | green frame:

These cards propose sorting activities based on colours, which include also size discrimination. Kids have to look at the visual composition shown on the cards, and then use the tongs or their hands to take the balls from the big tray and place them in the correct slot on the board.



5x Medium | yellow frame:

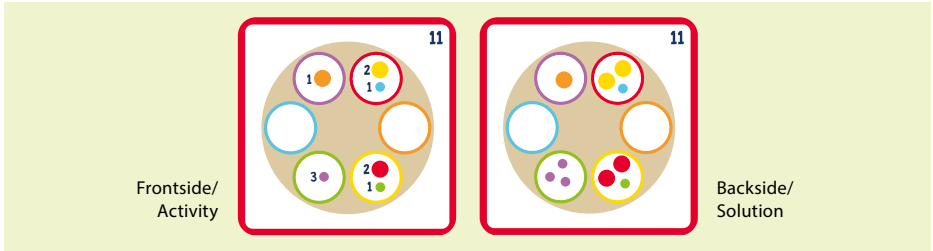
These cards show a visual representation of the combination that has to be reproduced by sorting according to colours and sizes.





5x Hard | red frame:

These cards don't show a visual but a numerical representation of a pattern. On the front of the cards there are numbers next to coloured balls in the 2 sizes which are placed in the coloured slots on the board. This pattern should be reproduced by sorting balls in the right colours, sizes and quantities which also practices first counting. On the back there is the visual solution for self-check.



Dice games: 2 to 4 players

In the dice game kids can play together using one of the 2 dice (colours & numbers 1 to 3) in different versions of an amusing sorting challenge.

Version A – colour dice

For this modality the coloured dice is needed.

The balls should be divided equally among players (quantity of each colour per player should be balanced, but exact number does not matter, and neither does the size) and placed in the small trays, one for each player. Each player at his turn throws the colour dice and places one of his ball in the correct slot, according to the dice colour.

The one who first places all his balls on the board wins the game!



Version B – colour or number dice

For this modality kids can use just the colour dice or the number dice 1 to 3.

All the balls are placed into the slots, according to the colours. Each player has one empty tray.

At each turn, kids throw the dice (just colours or just numbers) and pick up the balls from the slots according to the dice (size does not matter), placing them in their small trays.

For colour dice modality, one ball (no matter the size) should be picked up at each turn, according to the dice colour. For number dice modality, 1, 2 or 3 balls should be picked up according to the dots on the dice, no matter their colour or size.

When all the balls are picked up, the player who has collected the most balls wins the game!



Version C – colour dice

For this modality the coloured dice is needed.

All the balls are randomly placed into the slots, the only rule is that in each slot should be maximum 2 balls for each colour.

At each turn, kids throw the colour dice: they pick up one ball of this colour in one slot they choose, and make it “jump” to the next slot (clockwise or anti-clockwise).

If doing so they reach 3 balls of this colour in this last slot, they take one ball of that colour into their felt tray. If not, it’s the next players turn.

The big balls count for 2 points and the small ones count for 1 point.

When some colours are out and one colour is not shown after 3 rolls, or when only 2 balls of each colour remain on the board, the game is over and the player that has the most points wins the game!

Example:

1



Game preparation – each slot should be maximum 2 balls for each colour.

2



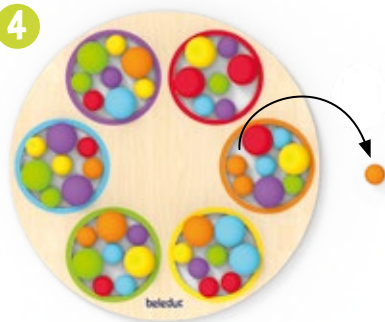
The dice shows orange. This orange ball jumps to the next slot. The direction can be chosen freely.

3



Now there are 3 orange balls in the slot.

4



The player takes one and gets 1 point.



21022 MARBELINO 1

Le jeu de tri propose des activités de tri avec des balles de couleur de deux tailles différentes et peut également être joué comme un jeu de dés. Il entraîne également la motricité fine en utilisant les pinces adaptées aux deux tailles de balles. La planche de bois comporte 6 fentes circulaires identifiées par des zones blanches à l'intérieur et par des cercles extérieurs de 6 couleurs différentes. Les enfants peuvent utiliser les cartes d'activité, jouer au jeu de dés, ou encore faire preuve de créativité et de jeu libre.

Préparation du jeu

Mettez toutes les balles de couleur dans le plateau en feutre avant de commencer à jouer.

Comment jouer

Cartes d'activités

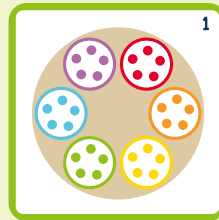
Les activités de tri proposées sur les cartes sont basées sur les couleurs, les dimensions et les quantités des boules de couleur et présentent 3 niveaux de difficulté différents : facile, moyen, dur. La solution ne figure qu'au dos des cartes de niveau difficile, les enfants peuvent ainsi immédiatement savoir s'ils ont résolu la tâche correctement.

Toutes les activités peuvent également être réalisées sous forme de jeu de communication, où un joueur décrit la carte à l'autre, qui doit suivre les instructions et mettre les balles au bon endroit.



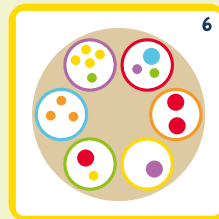
5x Facile | cadre vert :

Ces cartes proposent des activités de tri basées sur les couleurs, qui incluent également la discrimination par la taille. Les enfants doivent regarder la composition visuelle indiquée sur les cartes, puis utiliser la pince ou leurs mains pour prendre les balles du grand plateau et les placer dans la fente correcte du tableau.



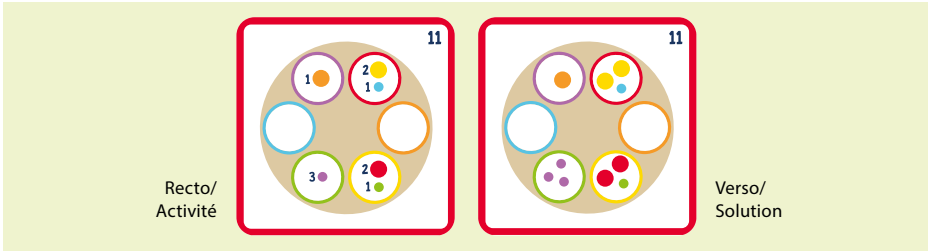
5x Moyen | cadre jaune :

Ces cartes proposent une représentation visuelle de la combinaison qui doit être reproduite par un tri selon les couleurs et les tailles.



5x Difficile | cadre rouge :

Ces cartes ne proposent pas de représentation visuelle mais numérique d'un motif. Sur le recto des cartes, il y a des numéros à côté des balles de couleur de 2 tailles différentes qui sont placées dans les fentes colorées du tableau. Ce modèle doit être reproduit en triant les balles selon leurs couleur, taille et quantité, ce qui implique également un premier comptage. Au verso, il y a la solution visuelle pour l'autocontrôle.



Jeu de dés : 2 à 4 joueurs

Dans le jeu de dés, les enfants peuvent jouer ensemble en utilisant l'un des 2 dés (couleurs et chiffres de 1 à 3) dans différentes versions d'un amusant défi de tri.

Version A – dé de couleur

Dans cette version, les dés colorés sont nécessaires.

Les balles doivent être réparties de manière égale entre les joueurs (la quantité de chaque couleur par joueur doit être équilibrée, mais le nombre exact n'a pas d'importance, ni la taille) et placées dans les petits plateaux, un pour chaque joueur. Chaque joueur lance à son tour les dés de couleur et place une de ses billes dans la fente correcte, selon la couleur des dés.

Le premier qui parvient à placer toutes ses boules sur le plateau gagne la partie !

Version B – dé de couleur ou de numéro

Dans cette version, les enfants peuvent utiliser uniquement les dés de couleur ou les dés numérotés de 1 à 3.

Toutes les balles sont placées dans les fentes, en fonction des couleurs. Chaque joueur dispose d'un plateau vide. À chaque tour, les enfants lancent les dés (uniquement les couleurs ou les chiffres) et ramassent les balles dans les fentes en fonction des dés (la taille n'a pas d'importance), en les plaçant dans leurs petits plateaux.

Pour la version avec les dés de couleur, une balle (quelle que soit sa taille) doit être ramassée à chaque tour, en fonction de la couleur du dé. Pour la version avec les dés numérotés, 1, 2 ou 3 balles doivent être ramassées en fonction des points sur les dés, quelle que soit leur couleur ou leur taille.

Lorsque toutes les balles sont ramassées, le joueur qui a ramassé le plus de balles gagne la partie !





Version C – dé de couleur

Dans cette version, les dés colorés sont nécessaires.

Toutes les balles sont placées au hasard dans les fentes, la seule règle consiste à ne placer que 2 balles de chaque couleur dans chaque fente.

À chaque tour, les enfants lancent les dés de couleur : ils prennent une balle de cette couleur dans une fente qu'ils choisissent, et la font „sauter“ dans la fente sur le côté (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse).

Ce faisant, ils obtiennent 3 boules de cette couleur dans cette dernière fente, ils en prennent une dans leur plateau en feutre. Sinon, le tour passe au joueur suivant.

Les grosses balles comptent pour 2 points et les petites comptent pour 1 point.

Lorsque certaines couleurs sont éliminées et qu'une couleur n'est pas affichée après 3 lancers, ou lorsque seules 2 balles de chaque couleur restent sur le plateau, le jeu est terminé et le joueur qui a le plus de points gagne la partie !

Exemple:



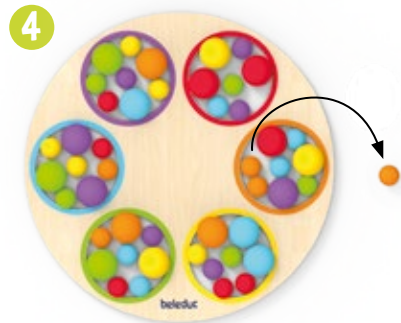
Préparation du jeu - ne placer que 2 balles de chaque couleur dans chaque fente.



Le dé indique orange. Cette balle orange saute dans la case suivante.



Maintenant, il y a 3 balles orange dans la fente...



...alors j'en prends une et j'obtiens 1 point.



21022 MARBELINO 1

El juego de clasificación propone algunas actividades de clasificación con bolas de colores de 2 tamaños diferentes y también se puede jugar como un juego de dados. Asimismo, entrena la motricidad fina al utilizar las pinzas adecuadas para ambos tamaños de bola. El tablero de madera tiene 6 ranuras circulares identificadas por áreas blancas en el interior y por círculos exteriores de 6 colores diferentes. Los niños pueden utilizar las tarjetas de actividades, jugar al juego de dados o también utilizar su creatividad y hacer un juego libre.

Preparación del juego

Coloca todas las bolas de colores en la bandeja grande de fieltro antes de empezar a jugar.

Cómo se juega

Tarjetas de actividades:

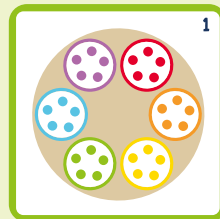
Las actividades de clasificación propuestas en las tarjetas se basan en los colores, las dimensiones y las cantidades de las bolas de colores y tienen 3 niveles de dificultad diferentes: fácil, medio y difícil. Solo las tarjetas difíciles tienen la solución en el reverso para su autocorrección, mientras que en las otras tarjetas los niños pueden ver inmediatamente si han resuelto la tarea correctamente.

Todas las actividades también se pueden desarrollar como un juego de comunicación, en el que un niño describe la tarjeta a otro, que debe seguir las instrucciones y poner las bolas en el lugar correcto.



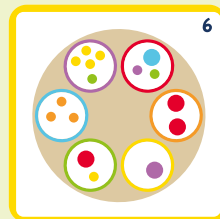
5x Fácil | marco verde:

Estas tarjetas proponen actividades de clasificación por colores, lo que también incluye la discriminación por tamaños. Los niños tienen que mirar la composición visual que se muestra en las tarjetas, y luego usar las pinzas o sus manos para sacar las bolas de la bandeja grande y colocarlas en la ranura correcta del tablero.



5x Medio | marco amarillo:

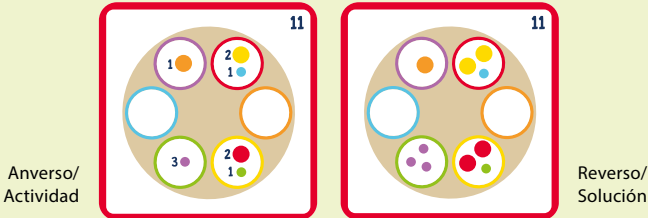
Estas tarjetas muestran una representación visual de la combinación que se debe reproducir clasificando por colores y tamaños.





5x Difícil | marco rojo:

Estas tarjetas no muestran una representación visual sino numérica de un patrón. En el anverso de las tarjetas, hay números junto a bolas de colores de los 2 tamaños, que se colocan en las ranuras de color del tablero. Este patrón debe reproducirse clasificando las bolas por los colores, tamaños y cantidades correctas, lo que también sirve para practicar el cálculo temprano. En el reverso se encuentra la solución visual para la autocomprobación.



Juego de dados: 2-4 jugadores

En el juego de dados, los niños pueden jugar juntos utilizando uno de los 2 dados (colores y números del 1 al 3) en diferentes versiones de un divertido reto de clasificación.

Versión A – dado de colores

Para esta modalidad se necesitan el dado de colores.

Las bolas deben repartirse equitativamente entre los jugadores (la cantidad de cada color por jugador debe ser equilibrada, pero no importa que el número sea exacto, como tampoco el tamaño) y se deben colocar en las bandejas pequeñas, una para cada jugador. Cada jugador, en su turno, lanza el dado de colores y coloca una de sus bolas en la ranura correcta, según el color del dado.

¡El que primero coloque todas sus bolas en el tablero gana!

Versión B – dado de colores o el dado numérico

Para esta modalidad los niños pueden utilizar solo el dado de colores o el dado numérico del 1 al 3.

Todas las bolas se colocan en las ranuras, según los colores. Cada jugador tiene una bandeja vacía.

En cada turno, los niños lanzan el dado (solo colores o solo números) y recogen las bolas de las ranuras según el dado (el tamaño no importa), colocándolas en sus pequeñas bandejas.

Para la modalidad de dado de colores, se debe recoger una bola (sin importar el tamaño) en cada turno, según el color del dado. Para la modalidad de dado numérico, se deben recoger 1, 2 o 3 bolas según los puntos del dado, sin importar su color o tamaño.

Cuando se han recogido todas las bolas, el jugador que ha recogido más bolas gana.





Versión C – dado de colores

Para esta modalidad se necesitan el dado de colores.

Todas las bolas se colocan al azar en las ranuras; la única regla es que en cada ranura debe haber un máximo de 2 bolas de cada color.

En cada turno, los niños lanzan el dado de colores: recogen una bola de ese color en la ranura que eligen y la hacen “saltar” a la ranura del lado (en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario).

Si al hacerlo alcanzan 3 bolas de ese color en esa última ranura, toman una en su bandeja de fieltro. Si no, el turno pasa al siguiente jugador.

Las bolas grandes suman 2 puntos y las pequeñas 1 punto.

Cuando se agotan algunos colores y un color no aparece después de 3 tiradas, o cuando solo quedan 2 bolas de cada color en el tablero, el juego se acaba y el jugador con más puntos gana.

Ejemplo:

1



Preparación del juego - en cada ranura debe haber un máximo de 2 bolas de cada color.

2



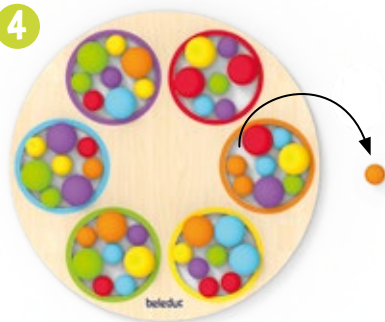
El dado muestra el color naranja. Esta bola naranja salta a la siguiente ranura.

3



Ahora hay 3 naranjas en la ranura...

4



...así que tomo una y obtengo 1 punto.



21022 MARBELINO 1

Het sorteerspel stelt enkele sorteeractiviteiten voor met gekleurde ballen in 2 verschillende maten en kan ook als dobbelspel worden gespeeld. Het traint ook de fijne motoriek bij het gebruik van de tang die geschikt is voor beide maten ballen. Het houten bord heeft 6 cirkelvormige gleuven, herkenbaar aan de witte vlakken binnenin, en de buitenste cirkels in 6 verschillende kleuren. Kinderen kunnen de activiteitenkaarten gebruiken, het dobbelspel spelen, of ook hun creativiteit gebruiken en vrij spelen.

Spelvoorbereiding

Doe alle gekleurde ballen in de grote vilten bak.

Spelverloop

Activiteitenkaarten

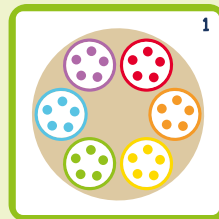
De sorteeractiviteiten die op de kaarten worden voorgesteld zijn gebaseerd op kleuren, afmetingen en hoeveelheden van de gekleurde ballen en hebben 3 verschillende moeilijkheidsgraden: gemakkelijk, middelmatig, moeilijk. Alleen de moeilijke kaarten hebben de oplossing op de achterkant afgedrukt, terwijl de kinderen op de andere kaarten onmiddellijk kunnen zien of ze de opdracht juist hebben opgelost.

Alle activiteiten kunnen ook als communicatiespel worden gespeeld, waarbij het ene kind de kaart beschrijft aan het andere kind, dat de instructies moet opvolgen en de ballen op de juiste plaats moet leggen.



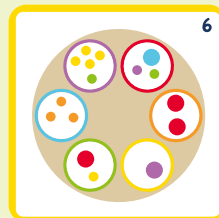
5x Gemakkelijk | groen kader:

Deze kaarten stellen sorteeractiviteiten voor op basis van kleuren, waarbij ook onderscheid wordt gemaakt naar grootte. De kinderen moeten naar de visuele compositie op de kaarten kijken, en dan de ballen met de tang of met hun handen uit de grote bak nemen en ze in de juiste gleuf op het bord leggen.



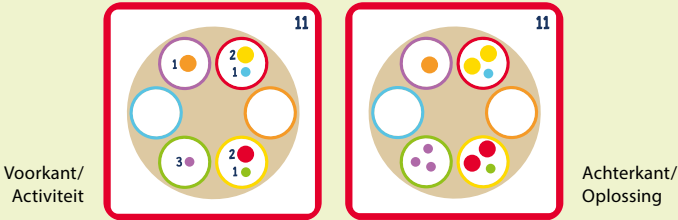
5x Gemiddeld | geel kader:

Deze kaarten tonen een visuele voorstelling van de combinatie die moet worden gereproduceerd door te sorteren volgens kleur en grootte.



5x Moeilijk | rood kader:

Deze kaarten tonen geen visuele maar een numerieke voorstelling van een patroon. Op de voorkant van de kaarten staan getallen bij gekleurde ballen in de 2 maten die in de gekleurde gleuven op het bord worden gelegd. Dit patroon moet worden nagebootst door ballen in de juiste kleuren, maten en hoeveelheden te sorteren, waarmee ook het eerste tellen wordt geoefend. Op de achterkant staat de visuele oplossing.



Dobbelspel: 2 tot 4 spelers

In het dobbelspel kunnen kinderen samen spelen met een van de 2 dobbelstenen (kleuren en getallen 1 tot 3) in verschillende versies van een leuke sorteerruitdaging.

Versie A – gekleurde dobbelsteen

Voor deze versie is de gekleurde dobbelsteen nodig. De ballen moeten gelijk over de spelers worden verdeeld (de hoeveelheid van elke kleur per speler moet ongeveer gelijk zijn, maar het precieze aantal doet er niet toe, evenmin als de grootte) en in de kleine bakjes worden gelegd, één voor elke speler. Elke speler die aan de beurt is gooit met de kleurendobbelsteen en legt één van zijn ballen in het juiste vakje, volgens de kleur van de dobbelsteen.

Degene die als eerste al zijn ballen op het bord legt, wint het spel!

Versie B – gekleurde dobbelsteen / de dobbelsteen met de getallen

Voor deze versie kunnen kinderen alleen de kleurendobbelsteen gebruiken of de dobbelsteen met de getallen 1 tot en met 3.

Alle ballen worden in de gleuven geplaatst, volgens de kleuren. Elke speler heeft een leeg bakje.

Bij elke beurt gooien de kinderen met de dobbelsteen (alleen kleuren of alleen getallen) en pakken de ballen uit de gleuven volgens de dobbelsteen (grootte doet er niet toe) en leggen ze in hun kleine bakjes.

Voor de versie met de kleurendobbelsteen moet bij elke beurt één bal (ongeacht de grootte) worden gepakt, overeenkomstig de kleur van de dobbelsteen. Bij het dobbelen met getallen moeten 1, 2 of 3 ballen worden gepakt volgens de stippen op de dobbelsteen, ongeacht hun kleur of grootte.

Als alle ballen zijn gepakt, wint de speler die de meeste ballen heeft verzameld!





Versie A – gekleurde dobbelsteen

Voor deze versie is de gekleurde dobbelsteen nodig.

Alle ballen worden willekeurig in de gleuven geplaatst, de enige regel is dat in elke gleuf maximaal 2 ballen van elke kleur mogen liggen.

Bij elke beurt gooien de kinderen met de kleurendobbelsteen: ze pakken een bal van deze kleur in een gleuf naar keuze, en laten hem «springen» naar de gleuf aan de zijkant (met de klok mee of tegen de klok in).

Als zij daarbij 3 ballen van deze kleur in dit laatste vak bereiken, nemen zij er één in hun vilten bak. Zo niet, dan gaat de beurt naar de volgende speler.

De grote ballen tellen voor 2 punten en de kleine tellen voor 1 punt.

Als sommige kleuren op zijn en een kleur na 3 worpen niet meer te zien is, of als er nog maar 2 ballen van elke kleur op het bord liggen, is het spel afgelopen en wint de speler die meer punten heeft!

Voorbeeld:



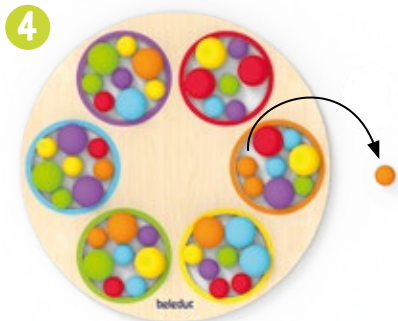
Spelvoorbereiding -maximaal 2 ballen van één kleur per gleuf.



de dobbelsteen toont oranje. Deze oranje bal springt in de volgende gleuf.



Nu zijn er 3 oranje ballen in de gleuf...



...dus ik neem er een en krijg 1 punt.

21022 MARBELINO 1



Sorting game propone alcune attività di classificazione con palline colorate in 2 diverse dimensioni e può anche essere utilizzato per alcuni giochi con i dadi; allena inoltre la motricità fine attraverso l'utilizzo della pinza, adatta per entrambe le dimensioni delle palline. La plancia in legno ha 6 spazi circolari identificati dal colore bianco all'interno e da 6 cerchi colorati all'esterno. I bambini possono usare le carte attività, giocare alle versioni con i dadi, o utilizzare la creatività nel gioco libero.

Preparazione del gioco

posizionare tutte le palline colorate all'interno del vassoio grande in feltro prima di iniziare il gioco.

Come si gioca

Carte attività

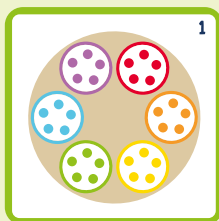
Le attività di classificazione proposte sulle carte si basano su colori, dimensioni e quantità delle palline colorate ed hanno 3 livelli diversi di difficoltà: facile, medio, difficile. Solo le carte difficili presentano la soluzione visiva sul retro per il controllo autonomo delle risposte, mentre sulle altre carte i bambini possono comprendere immediatamente se hanno svolto l'attività correttamente.

Tutte le attività possono diventare un gioco di comunicazione, in cui un bambino descrive la carta al compagno, il quale deve posizionare le palline al posto giusto seguendo le indicazioni ricevute.



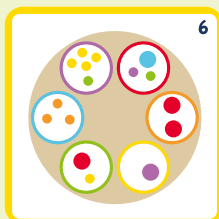
5x Facile | bordo verde:

Queste carte propongono attività di classificazione basate sui colori, che includono anche il riconoscimento dimensionale. I bambini devono osservare la composizione visiva mostrata sulle carte, ed utilizzare la pinza o le mani per prendere le palline dal vassoio grande e posizionarle nello spazio corretto sulla plancia.



5x Medio | bordo giallo:

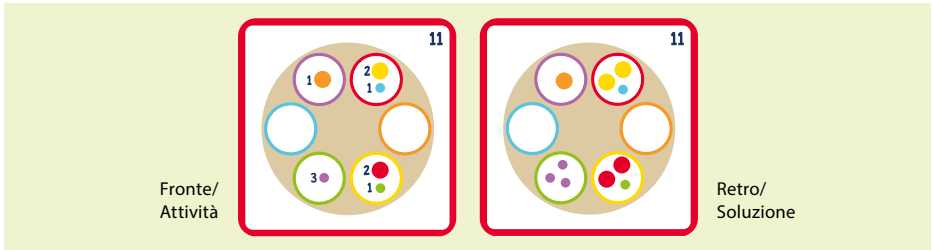
Queste carte mostrano una rappresentazione visiva della combinazione da riprodurre, a seconda di colori e dimensioni.





5x Difficile | bordo rosso:

Queste carte non mostrano una rappresentazione visiva della combinazione, ma numerica. Questa classificazione coinvolge colori, dimensioni e quantità e propone prime attività di calcolo. Sul fronte delle carte ci sono dei numeri vicino alle palline colorate nelle 2 dimensioni, posizionate negli spazi sulla plancia. I bambini devono riprodurre queste combinazioni attraverso la classificazione e semplici conteggi. Sul retro è mostrata la soluzione visiva per il controllo autonomo delle risposte.



Gioco con i dadi: da 2 a 4 giocatori

Nel gioco con i dadi i bambini possono giocare insieme utilizzando uno dei 2 dadi (colorato, con numeri da 1 a 3), in versioni diverse di un divertente gioco di classificazione.

Versione A: per questa modalità serve il dado colorato.

Le palline devono essere suddivise in modo equo fra i giocatori (la quantità di palline per ogni colore dovrebbe essere bilanciata fra i giocatori, ma il numero esatto non è importante, così come non lo è la dimensione) e posizionate nei vassoi piccoli, uno per ogni giocatore. Ogni giocatore al proprio turno lancia il dado colorato e posiziona una delle proprie palline nel cerchio corretto sulla plancia, a seconda del colore sul dado. Il primo che posiziona tutte le sue palline sulla plancia vince la partita!

Versione B: per questa modalità i bambini possono usare soltanto il dado colorato, o soltanto quello con i numeri da 1 a 3.

Tutte le palline sono posizionate negli spazi sulla plancia, a seconda del colore. Ogni giocatore ha un piccolo vassoio vuoto.

Ad ogni turno, i bambini lanciano il dado (colorato o numerico) e prendono le palline dalla plancia a seconda di ciò che mostra il dado, posizionandole all'interno del proprio vassoio. Per la modalità con il dado colorato, una pallina (di qualsiasi dimensione) deve essere presa in ogni turno, a seconda del colore del dado; per la modalità con il dado numerico, 1, 2 o 3 palline devono essere prese a seconda del numero mostrato sul dado, non importa né il colore, né la dimensione.

Quando tutte le palline sono state raccolte, il giocatore che ne ha raccolte di più vince la partita!



Versione C: per questa modalità serve il dado colorato.

Tutte le palline sono distribuite in ordine sparso all'interno degli spazi sulla plancia, l'unica regola è che in ogni spazio ci siano al massimo 2 palline di ogni colore.

Ad ogni turno, i bambini lanciano il dado colorato: prendono una pallina di questo colore da uno spazio a scelta e la fanno "saltare" nello spazio adiacente (in senso orario o antiorario).

Se così facendo raggiungono il numero di 3 palline dello stesso colore in questo ultimo spazio, ne prendono una e la mettono nel proprio vassoio. Altrimenti il turno passa al giocatore successivo.

Le palline grandi valgono 2 punti e le palline piccole valgono 1 punto.

Quando alcuni colori sono fuori dal gioco ed un determinato colore non esce sul dado dopo 3 lanci, o quando sulla plancia restano solo 2 palline per ogni colore, il gioco termina ed il giocatore che ha più punti vince la partita!

Esempio:



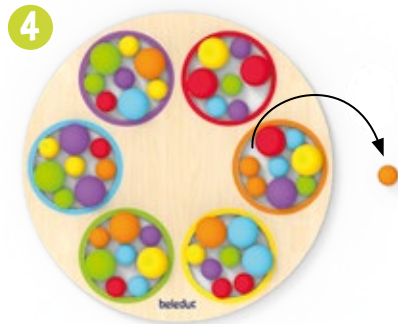
Preparazione del gioco - in ogni spazio ci siano al massimo 2 palline di ogni colore.



Il dado colorato mostra il colore arancione. Questa pallina arancione salta nello spazio successivo.



Ora ci sono 3 palline arancioni in questo spazio...



...quindi ne prendo una e ottengo 1 punto.



21022 MARBELINO 1

逻辑游戏 - 分类可以根据球的大小进行，也可以将其作为骰子游戏。使用钳子可以同时锻炼孩子们的精细运动技能。木板共有6个不同颜色的圆形凹槽。孩子们可以根据任务卡进行游戏，也可以按他们自己的创意自由玩耍。

游戏准备： 在开始之前，将所有彩球放入大毛毡托盘中。

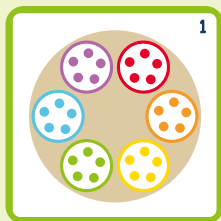
怎么玩：

任务卡：基于彩球的颜色，尺寸和数量，卡片提供了多样的任务，并且分为了3个难度等级：初级，中级，高级。高级难度下正确的解决方法在卡的背面，而在另外两个难度下，孩子们可以立即查看正确的解决方法。

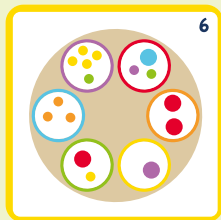
所有任务都可以作为团队游戏来进行，一个孩子向另一个孩子描述卡片，另一个孩子必须根据指示把球放置在正确的位置上。



初级(绿色边框板, 5个):根据任务卡上显示的颜色和尺寸, 孩子们可以使用钳子或自己的手从毛毡托盘里拿出球, 然后放置在正确的凹槽中。

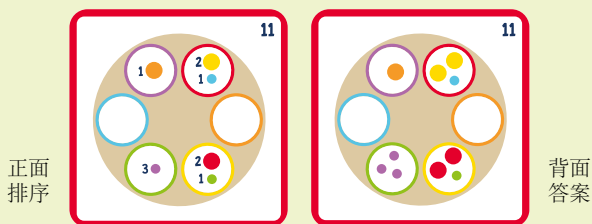


中级(黄色边框板, 5个):根据颜色和大小组成的图案来复制图案。





高级 (红色边框板, 5个): 在此难度下, 任务卡上不再显示直观的图案, 而是由数字代替。在卡的正面, 两种尺寸的球旁边用数字标记出了对应的数量, 孩子们需要根据球的尺寸和对应的数量来复现图案, 这也同时锻炼了孩子们的初步计数能力。在卡的背面, 可以检查正确的解决方法。



骰子游戏: 2-4人

在骰子游戏中, 孩子们可以使用其中任意一个骰子 (颜色或数字1至3) 进行游戏。

版本A: 请使用彩色骰子。

平均分配小球给每个孩子 (颜色尽可能保持均匀) 并放在各自的托盘里。每个孩子轮流掷骰子, 根据掷出的颜色放置小球到对应的颜色凹槽内。

第一个正确放置全部小球的孩子获得胜利!

版本B: 任意使用其中一个骰子 (颜色或数字1至3)。

根据颜色将所有小球放在对应的凹槽内。每个孩子拿一个空的毛毡托盘。

孩子们轮流掷骰子, 根据骰子掷出的结果, 放置小球到自己的毛毡托盘内 (尺寸无关紧要)。

如果是投掷颜色骰子, 每轮根据颜色拿取一个小球。

如果是投掷数字骰子, 根据骰子显示的数量拿取对应数量的小球, 尺寸和颜色无关紧要。

当凹槽内的所有球都被拿取后, 收集到最多球的孩子获得胜利!





版本C: 请使用颜色骰子。

随机放置小球到任意凹槽内, 请确保单个凹槽内的每种颜色不超过2个。

孩子们轮流掷骰子, 根据骰子的颜色拿取一个小球并放在旁边的凹槽内 (顺时针方向或逆时针方向)。

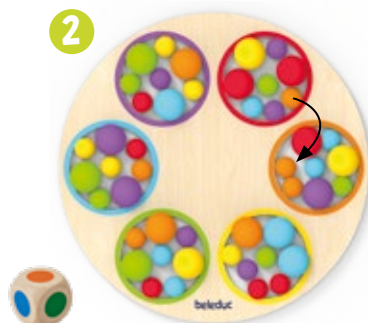
如果放置后的同颜色小球数量超过2个, 则拿走一个放在自己的毛毡托盘内。如果不超过, 则直接轮到下一个小朋友掷骰子。

大球算2分, 小球算1分。

当经过3轮投掷骰子后, 游戏盘中小球无法再凑够3个 (即游戏者无法再获取多余的颜色小球) 或者当盘上每种颜色只剩下2个球时, 游戏结束, 此时获得最多分的玩家获得胜利!



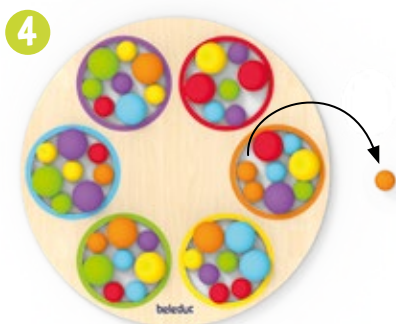
游戏准备-每个槽中最多有两个相同颜色的球



如果骰子投出橙色, 则橙色的球跳到下一个槽



此时该槽中有三个橙色的球



玩家拿掉该槽中的一个橙色球, 并获得一分

ENTDECKE AUCH / DISCOVER

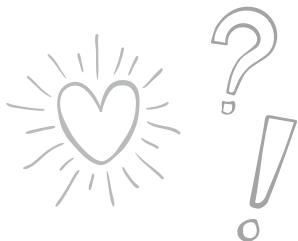
MARBELINO 2

LEGE
LOGISCHE
MUSTER
& REIHEN

FOLLOW
LOGICAL
PATTERNS &
SEQUENCES



FOLLOW US...



**DIREKT AUF UNSERE
SOCIAL MEDIA SEITEN
GEHEN UND LIKEN!**

**GO DIRECTLY TO
OUR SOCIAL MEDIA
PAGE AND LIKE!**



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PlayExperienceLearn



beleduc

KREATIV

mit beleduc



* **AUSMALBILDER**
COLOURING PICTURES



* **DIY IDEEN**
DIY IDEAS

* **BASTELVIDEOS**
CRAFTY VIDEOS

* **DOWNLOAD HIER**
DOWNLOAD HERE



SCAN ME!

UPCYCLING MIT BELEDUC

Wir basteln ein Insektenhotel in der Dose!

- * **DAS BENÖTIGST DU DAFÜR:**
- Saubere Konservendose
 - 8-10 kleine runde Papierstreifen (z.B. Schutz- & Brandklebeband oder Klebeband)
 - Klebkleber (flüssig)
 - Schwabwischer und Hammer
 - Stab, Kneifband, evtl. Feile

* **FÜLLMATERIAL:**

- Röhren (z.B. Bambusröhren aus einem Baumstamm oder Röhren aus Papier oder Weidengeflecht) – eignen sich super für Wildbienen
- Schilfröhren, reines Stroh
- Schilfröhren und Hohlfliegen bevorzugte Holzrinne
- Zapfen (speichern für und eher weniger gut geeignet, können aber als Lockmittel verwendet werden)

LOS GEHT'S...



MAN KANN VORBEREITETES MATERIAL ALTERNATIV VERWENDEN



ZWEI KINABIN DIE ZWISCHEN ERKLEBEN

beleduc

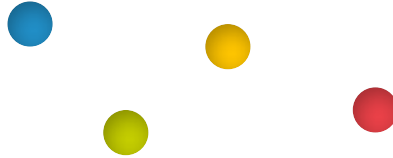


Alle Materialien gibt es in Deutsch und Englisch.
Andere Sprachen?
Sprechen Sie uns gerne an!

All materials are available in German and English.
Other languages?
Feel free to contact us!



CREATIVE
with beleduc



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

© beleduc 2021

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.



EN71 and ASTM tested

DE: Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr. Kleine Teile und kleine Kugeln. **EN: Warning!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard. Small parts and small balls. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Petits éléments et petites balles. **ES: Advertencia!** No conviene para niños menores de 36 meses. Peligro de atragantamiento. Partes pequeñas y bolas pequeñas. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Kleine onderdelen en kleine ballen. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Rischio di soffocamento. Piccole parti e piccole palle. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí zalknutí. Malé části a malé koule. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo udławienia się. Małe części i małe kulki. **HU: Figyelmeztetés!** Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas. Fojtásveszély. Kis alkatrészek és kis labdák. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvelningsfare. Små deler og små baller. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under 36 månader. Kvävningrisk. Små delar och små bollar. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Nebezpečenstvo dusenia. Malé časti a malé guľky a loptičky. **FI: Varoitus!** Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Tukehtumisvaara. Pieniä osia ja pieniä palloja. **DA: Advarsel!** Ikke egnet til børn under 36 måneder. Kvælningsfare. Små dele og små bolde/kugler. **CN:** 内含小零件以及小球, 不适合3岁以下儿童使用, 以免窒息.