

LEGOLINO

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

22571



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: Logisches Denken, Kombinationsfähigkeit, geometrische Formen (Erlernen der Flächen, Flächenteilung, Flächenzusammensetzung)
Mathematical Education: Logical thinking, deduction, geometric shapes (learning two-dimensional shapes, decomposition and composition of two-dimensional shapes)
Formation mathématique: Logique, capacité d'association, formes géométriques (apprentissage des surfaces, division des surfaces, combinaison de surfaces)
Desarrollo matemático: Pensamiento lógico, capacidad de combinar, figuras geométricas (aprendizaje sobre superficies, división de superficies, combinación de superficies)
Rekenkundige ontwikkeling: Logisch denken, het vermogen om te combineren, geometrische vormen (het leren van vlakken, vlakverdelingen, samenstelling van het oppervlak)
Educazione matematica: Pensiero logico, attitudine combinatoria, forme geometriche (apprendimento delle superfici, divisione delle superfici, composizione delle superfici)
数学教育: 逻辑思维、推理能力、几何形状 (学习平面形状、平面形状的分解和组合)



Soziale Bildung: Gemeinsames Kombinieren der Tangram Teile
Social Education: Combining the Tangram pieces working as a group
Sociabilisation: Travail d'équipe pour combiner les pièces du Tangram
Desarrollo social: Desarrollo social: combinar juntos las piezas del Tangram
Sociale ontwikkeling: Het samen combineren van Tangram-delen
Educazione sociale: Combinare gli elementi del Tangram
语言教育: 共同拼搭七巧板



Künstlerische Bildung: Kreativer Umgang mit gleichbleibenden Formen
Art Education: Creative treatment of the same shapes
Formation artistique: Utilisation créative des formes
Desarrollo artístico: Manejo creativo con formas fijas
Artistieke ontwikkeling: Creatief gebruik van gelijkblijvende vormen
Educazione artistic: Utilizzo creativo delle forme omogenee
艺术和创新能力发展: 创作出相同的形状



Sprachliche Bildung: Freies Sprechen über Größenverhältnisse und gefertigte abstrakte Formen
Linguistic Education: Free verbal expression about relative sizes and abstract shapes that have been formed
Formation linguistique: S'exprimer sur les proportions et la formation de formes abstraites toujours identiques
Desarrollo del lenguaje: Hablar sobre proporciones y formas abstractas elaboradas
Taalkundige ontwikkeling: Vrij spreken over verhoudingen en vaste abstracte vormen
Educazione linguistica: Pensiero libero sulle proporzioni e le forme astratte costruite
社会教育: 自由描述相对大小和组合后的抽象形状

Spielinformationen:

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



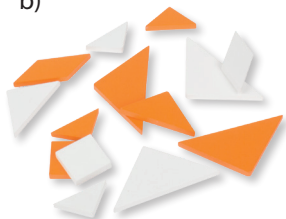
LEGOLINO



Inhalt

- a) 2 Sets mit je 7 Legesteinen aus Holz
- b) 15 Vorlagekarten
- c) 1 Baumwollbeutel

b)



a)



c)



Contents

- a) 2 sets of 7 wooden pieces
- b) 15 template cards
- c) 1 cotton bag



Contenu

- a) 2 jeux de 7 pièces en bois chacun
- b) 15 cartes-modèles
- c) 1 sachet en coton



Contenido

- a) 2 juegos con 7 piezas de madera
- b) 15 tarjetas
- c) 1 bolsa de tela



Inhoud

- a) 2 sets elk met 7 stukken uit hout
- b) 15 sjabloonkaarten
- c) 1 katoenen zakje



Contenuto

- a) 2 set ciascuno con 7 tavolette in legno
- b) 15 carta modelli
- c) 1 sacchetto di cotone



游戏配件

- a) 1 套七巧板 (每套有7个板块)
- b) 15 张彩卡
- c) 1 个棉布袋



Illustration

Nadine Bougie wurde 1975 in Hilden geboren. Nach Ihrem Designstudium war Sie einige Jahre als Modedesignerin tätig. Seit 2008 illustriert sie freiberuflich für verschiedene Verlage und lebt heute in Neuss.

Nadine Bougie hat bereits viele Spiele und Puzzles für beleduc illustriert, wie z.B. Happy Farm, die Rahmenpuzzle-Serie und unsere XXL Lernpuzzles.



Illustration

Nadine Bougie was born in 1975 in Hilden. After completing her degree in design, she spent a few years employed as a fashion designer. Since 2008, she has been a freelance illustrator for various publishing houses and now lives in Neuss.

Nadine Bougie has already illustrated many games and puzzles for beleduc, including Happy Farm, the Frame Puzzle series and our XXL Learning Puzzles.



Illustrazione

Nadine Bougie est née à Hilden (Allemagne) en 1975. Après ses études de design, elle a été styliste de mode pendant quelques années. Elle travaille depuis 2008 comme illustratrice indépendante pour diverses maisons d'édition et vit aujourd'hui à Neuss.

Nadine Bougie a déjà illustré de nombreux jeux et puzzles pour beleduc, comme par exemple Happy Farm, la série de puzzles à superposition et nos puzzles éducatifs XXL.



Ilustración

Nadine Bougie nació en 1975 en Hilden (Alemania). Tras cursar una carrera de diseño gráfico, trabajó durante unos años como diseñadora de moda. Desde el año 2008, se dedica a realizar ilustraciones para diferentes editoriales como profesional libre y vive actualmente en la ciudad alemana de Neuss.

Nadine Bougie ya ha ilustrado numerosos juegos y puzzles para beleduc, como Happy Farm, la serie de puzzles enmarcados y nuestros puzzles didácticos XXL.



Illustratie

In 1975 werd Nadine Bougie geboren in Hilden. Nadat zij haar studie design afgesloten had was zij een paar jaar actief als modeontwerper. Sedert 2008 illustreert zij freelance voor verschillende uitgeverijen en tegenwoordig woont zij in Neuss.

Nadine Bougie heeft reeds vele spelen en puzzels voor beleduc geïllustreerd, zoals bijv. Happy Farm, de serie puzzels met rand en onze XXL leerpuzzels.



Illustrazione

Nadine Bougie è nata a Hilden nel 1975. Dopo la laurea in design, ha lavorato per alcuni anni nel settore della moda. Dal 2008, lavora come illustratrice autonoma per diverse case editrici e vive a Neuss.

Nadine Bougie ha già illustrato numerosi giochi e puzzle per beleduc, quali Happy Farm, la serie di puzzle cornice e i nostri puzzle per apprendimento XXL.



游戏设计

纳丁·布日伊，1975年生于希尔登。在完成她的设计专业后的头几年里她一直是一位服装设计师，自2008年起，她成了多家出版社的自由插图画家，现居住于诺伊斯。

Nadine Bougie 已经给BELEDUC设计了多款游戏和拼图，包括快乐农场，框架拼图系列以及大号学习拼图。



22571 Legolino

TANGRAM – Ein jahrhundertealtes, vielseitiges Formenspiel

TANGRAM ist ein spannendes, kurzweiliges und interessantes Knobelspiel für ganz unterschiedliche Altersgruppen, das alleine und als Team gespielt werden kann. Dabei versucht man, vorgegebene Motive aus mehr oder weniger Teilstücken zusammensetzen und so Bilder entstehen zu lassen. Die 7 Formen dieses jahrhundertealten, chinesischen Legepuzzles sind immer gleich: 5 Dreiecke (mit verschiedenen Maßen), 1 Parallelogramm und ein kleines Quadrat.

Mit Hilfe dieser 7 Teile können vorgegebene oder auch freie Formen zusammengelegt werden. Dies stellt hohe Anforderungen an unser Vorstellungsvermögen und trainiert ganz nebenbei den kreativen Umgang mit bekannten Formen. Diese geniale Aufteilung der Teile, die schon um das Jahr 500 v. Chr. entdeckt wurde, bildet durch Umgruppierung ihrer Elemente hunderte von figürlichen und abstrakten Formen. TANGRAM ist dadurch zu einem nicht wegzudenkenden Legespiel weltweit geworden.

Mit unserer Version des TANGRAMs halten wir uns nicht immer genau an die Ursprungsregel, Figuren grundsätzlich aus allen 7 Teilen legen zu müssen. Es gibt, unterstützt durch farbige Hintergrundbilder, die Möglichkeit, vorgegebene Figuren auch aus 3, 4, 5 und 6 Teilen zu legen.

Spielvorbereitung

Die Vorlagekarten werden gut erreichbar in die Tischmitte gelegt und die Holzteile daneben platziert. Der Spieler sucht sich eine Vorlagekarte aus, um das Bild darauf zu vervollständigen und legt diese Karte vor sich ab.



- Alle Vorlagekarten in die Tischmitte legen
- Holzteile ebenfalls bereitlegen

Spielverlauf

Der Spieler schaut auf die vorliegende Vorlagekarte, um die Ziffer am Rand der Bildtafel herauszufinden, die angibt, wie viele Teile für das TANGRAM benötigt werden. Anschließend gilt es, selbst herauszufinden, welche Teile für eine zu legende Form gebraucht werden, sofern sie aus weniger als 7 Teilen bestehen soll. Manchmal ist es nicht so einfach zu erkennen, welche Teile benötigt werden, doch durch geduldiges Probieren ist jedes TANGRAM ganz sicher zu lösen.



Suche dir eine Vorlagekarte aus



Finde die passenden Legesteine und setze sie in die Vorlagekarte



Fertiges Motiv entsteht



Spielende

Das Spiel endet, wenn die Vorlagekarte vollständig und korrekt ausgefüllt wurde.

Variante

Der Spieler versucht sich eigene TANGRAM-Figuren mit den zur Verfügung stehenden Teilen auszudenken. Hat er ein Motiv gefunden, kann dieses auf ein weißes Blatt gelegt und mit einem Stift umrandet werden. So kann dieses Bild auch als Vorlagekarte für andere Kinder dienen.

Tipps für Erzieher/-innen



Geometrische Formen (Alter: 3+)

Nehmen Sie die TANGRAM-Teile zum Anlass über verschiedene geometrische Formen mit den Kindern zu reden. Welche Formen kennen die Kinder bereits? Lassen Sie die Kinder im Kindergartenraum nach geometrischen Formen suchen und diese den anderen Kindern im Sitzkreis vorstellen.



Malen (Alter: 3+)

Kopieren Sie die Vorlagekarten für die Kinder und lassen Sie sie die Aussparungen nach Belieben kolorieren. Sie können auch TANGRAMs ohne Hintergrund kopieren, sodass sich die Kinder eine Landschaft für das Motiv ausdenken können.



Abstrakte Motive (Alter: 5+)

Reden Sie mit den Kindern über die abstrakten Motive, die aus den TANGRAM-Teilen entstehen. Welche Motive sind für die Kinder gut erkennbar, welche weniger gut? Hilft die Szenerie dabei das Motiv eindeutig zu identifizieren?

Tipps für Eltern

TANGRAM ist ein Spiel, das viel Konzentration und Vorstellungskraft bedarf. Ermutigen Sie Ihr Kind mit Ihnen gemeinsam Motive zu legen und durch Ausprobieren herauszufinden, welche Teile das Bild vervollständigen. Trainieren Sie so mit ihrem Kind gemeinsam Durchhaltevermögen und erfahren Sie selbst die magische Anziehungskraft des Knobelspiels.



22571 Legolino

TANGRAM – a versatile game with shapes, hundreds of years old

TANGRAM is an intriguing, exciting puzzle game for any age group. It can be played either alone or as a team. The game consists in trying to create pictures by reproducing various motifs using some or all of the pieces. The 7 shapes of this ancient Chinese puzzle are always the same: 5 triangles (of various sizes), 1 parallelogram, and one small square.

Using these 7 pieces shapes can either be copied or freely formed. This demands a lot of imagination, and also trains the creative handling of familiar shapes. This game, with its ingenious combination of shapes, was invented around 500 BC. By grouping its elements in different ways, hundreds of figurative and abstract shapes can be made. It is now a classic game played throughout the world.

With our version of TANGRAM we do not stick rigidly to the original rule that all 7 pieces have to be used for each figure. There is the possibility of recreating given figures from 3, 4, 5 or 6 pieces, with the help of a coloured background.

Game preparation

The template cards are placed in the middle of the table within easy reach and the wooden shapes are placed next to them. The player selects a template card in order to complete the picture on it, and lays the card in front of him.



- Place all the template cards in the middle of the table
- Set out the wooden pieces as well

How to play

The player looks at the template cards to find the number at the edge of the card that tells him how many pieces are needed to complete this TANGRAM. Then if less than 7 pieces are required, he has to find out for himself which pieces are needed to make the shape. Sometimes it's not all that easy to tell which pieces will be needed, but by trying them out patiently every TANGRAM can be solved for sure.



Choose a template card



Find the matching pieces and place them on the template card



This completes the motif



End of the game

The game ends when the template card is fully and correctly completed.

Variation

The player tries to think up her own TANGRAM figures using the available pieces. When she has thought of a motif, it can be laid out on a white sheet of paper and drawn around. In this way, the picture can act as a template for other children.

Tips for kindergarten teachers



Geometric shapes (Age: 4+)

Use the TANGRAM pieces as an opportunity to discuss various geometric shapes with the children. What shapes do the children already know? Let the children look for geometric shapes in the kindergarten room and present them to the other children in the group circle.



Painting and colouring (Age: 3+)

Make copies of the templates for the children and let them colour in the blanks freely. You can also copy TANGRAMS without a background, so that the children can think out a landscape for the motif.



Abstract motifs (Age: 4+)

Discuss with the children the abstract motifs created with the TANGRAMS. Which motifs can the children recognise easily, and which not so well? Does the scenery help to identify the motif clearly?

Tips for parents

TANGRAM is a game that requires a great deal of concentration and imagination. Encourage your child to lay out motifs together with you and find out by trial and error which pieces complete the picture. Train your child's staying power and discover the magic attraction of this puzzle game for yourself.



22571 Legolino

TANGRAM – Un jeu de formes ancien et varié

TANGRAM est un puzzle passionnant et divertissant, qui convient à différentes tranches d'âge. Il peut se jouer seul ou en équipe. Le but est de créer des formes définies à l'aide d'un certain nombre de pièces. Les 7 formes de ce puzzle chinois séculaire sont toujours identiques : 5 triangles (de différentes dimensions), 1 parallélogramme et un petit carré.

A l'aide de 7 pièces, on peut composer des formes définies ou libres. Ceci stimule notre imagination et développe la créativité à l'aide de formes connues. La décomposition ingénieuse des pièces, qui remonte à l'an 500 avant J.C., permet de réaliser plusieurs centaines de figures concrètes et de formes abstraites en modifiant simplement la position des éléments. Ce puzzle est devenu un jeu incontournable dans le monde entier.

Avec notre TANGRAM, nous ne respectons pas exactement la règle d'origine qui consiste à utiliser impérativement les 7 pièces pour former une figure. Le jeu propose également de réaliser des figures définies à l'aide de 3, 4, 5, et 6 pièces, exercice facilité par les décors colorés.

Préparation du jeu

Les cartes-modèles se placent au centre de la table afin d'être facilement accessibles pour tous. Les pièces en bois se posent à côté. Le joueur choisit une carte-modèle qu'il devra réaliser et la pose devant lui.



- Poser toutes les cartes-modèles au centre de la table
- Préparer les pièces en bois

Déroulement du jeu

Le joueur regarde la carte choisie et doit prendre en compte le nombre situé au bord de la carte-modèle afin de savoir combien de pièces il doit utiliser pour le TANGRAM. Ensuite, si l'image se compose de moins de 7 pièces, il doit trouver les pièces nécessaires pour reproduire l'image de la carte-modèle. Parfois, il n'est pas évident de trouver les pièces contenues dans la figure. Mais avec de la patience, on parvient à former tous les TANGRAM.



Choisis une carte-modèle



Trouve les pièces en bois nécessaires et pose-les sur la carte-modèle



La figure se dessine



Fin de la partie

Le jeu est terminé quand la carte-modèle a été remplie correctement.

Variante

Le joueur tente de créer ses propres figures TANGRAM à l'aide des pièces disponibles. Quand il a trouvé une figure, il peut la recopier sur une feuille blanche en suivant les contours à l'aide d'un feutre. Ainsi, cette figure peut être utilisée comme modèle pour les autres enfants.

Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Formes géométriques (âge : 4+)

Utilisez les pièces du TANGRAM pour parler des formes géométriques avec les enfants. Quelles formes connaissent les enfants ? Demandez aux enfants de chercher des formes géométriques dans la salle et de les présenter ensuite aux autres enfants lors d'une ronde.



Peinture (âge : 3+)

Réalisez des copies des cartes-modèles et demandez aux enfants de les colorier. Vous pouvez également copier les TANGRAM sans décor et demandez aux enfants de créer un paysage pour la figure choisie.



Figures abstraites (âge : 4+)

Parlez aux enfants des formes abstraites que l'on peut créer avec les pièces du TANGRAM. Quelles formes les enfants reconnaissent-ils facilement, ou moins bien ? Le décor aide-il les enfants à reconnaître la figure ?

Conseils pour les parents

TANGRAM est un jeu qui nécessite concentration et imagination. Encouragez votre enfant à poser des figures avec vous et d'essayer de trouver les pièces nécessaires pour compléter l'image. Entraîner la persévérance de votre enfant et découvrez vous aussi l'attrait magique de ce puzzle.



22571 Legolino

Un juego de figuras variado de siglos de antigüedad

TANGRAM es un rompecabezas divertido, entretenido e interesante para un grupo de edad muy amplio que puede jugarse en solitario o en equipo. Consiste en componer motivos predeterminados con más o menos piezas y construir, así, una imagen. Las 7 figuras de este puzzle chino de siglos de antigüedad son siempre las mismas: 5 triángulos (de distintas dimensiones), 1 paralelogramo y un cuadrado pequeño.

Con ayuda de las 7 piezas se pueden componer figuras predeterminadas o crear otras libremente. Esto nos exige grandes dosis de imaginación y ejercita, al mismo tiempo, el manejo creativo de figuras conocidas. Esta fantástica distribución de piezas, descubierta ya en el 500 a. C., construye mediante la reagrupación de sus elementos, cientos de formas figurativas y abstractas y se ha convertido en un puzzle imprescindible en todo el mundo.

En nuestra versión del TANGRAM no siempre nos ceñimos a la regla original, la cual establece que debemos construir las figuras a partir de las 7 piezas. Gracias a las imágenes de fondo de colores, es posible realizar figuras predeterminadas con 3, 4, 5 y 6 piezas.

Preparación del juego

Se colocan las tarjetas en el centro de la mesa y al alcance de la mano y las piezas de madera junto a ellas. El jugador escoge una tarjeta sobre la que tendrá que completar la imagen y la coloca frente a él.



- Colocar todas las tarjetas en el centro de la mesa
- Preparar, también, las piezas de madera

Instrucciones

El jugador mira la tarjeta y la cifra situada en el borde de la ilustración que indica el número de piezas necesario para el TANGRAM. A continuación, deberá averiguar también qué piezas se requieren para esa figura, siempre y cuando conste de menos de 7 piezas. A veces no resulta tan sencillo reconocer qué piezas son necesarias, aunque probando con paciencia se acaba resolviendo cualquier TANGRAM.



Escoja una tarjeta



Encuentre las piezas adecuadas y colóquelas en la tarjeta



Motivo terminado



Fin de la partida

El juego termina cuando las tarjetas se han completado correctamente.

Variante

El jugador intenta crear sus propias figuras de TANGRAM con las piezas disponibles. Si ha encontrado una imagen, puede colocarla sobre una hoja en blanco y trazar una línea por el borde con un lápiz. De esta forma, este dibujo puede servir también como tarjeta para otros niños.

Consejos para educadores/as



Figuras geométricas (edad: 4+)

Aproveche las piezas del TANGRAM para hablar con los niños sobre las distintas figuras geométricas. ¿Qué figuras conocen ya? Deje que busquen figuras geométricas en el aula y que las presenten a los demás sentados en círculo.



Pintar (edad: 3+)

Haga copias de las tarjetas para los niños y déjeles colorear los huecos a su gusto.

También puede copiar los TANGRAMS sin el dibujo de fondo para que puedan crear su propio paisaje para la figura.



Motivos abstractos (edad: 4+)

Hable con los niños sobre las imágenes abstractas que se crean a partir de las piezas del TANGRAM. ¿Qué motivos son más reconocibles para los niños? ¿Cuáles lo son en menor medida? ¿Resulta de ayuda el escenario para identificar el motivo de forma clara?

Consejos para padres

TANGRAM es un juego que requiere mucha concentración y poder de imaginación. Anime a su hijo a colocar imágenes juntos y a descubrir probando qué piezas completan el dibujo. Ejercite la perseverancia con su hijo y descubra usted mismo el atractivo mágico de los rompecabezas.



22571 Legolino

TANGRAM – een eeuwenoud, veelzijdig vormspel

TANGRAM is een spannend, leuk en interessant puzzelspel voor alle leeftijdsgroepen, dat alleen of in een groep kan worden gespeeld. Hierbij probeert men om vooraf gedefinieerde motieven uit meer of juist minder stukken samen te stellen en zo een beeld te creëren. De zeven vormen van deze eeuwenoude Chinese legpuzzels zijn altijd hetzelfde: 5 driehoeken (met verschillende grootten), 1 parallellogram en een klein vierkant.

Met behulp van deze 7 stukken kunnen voorafbepaalde vormen of vrije vormen worden samengevoegd. Dit stelt hoge eisen aan onze verbeelding en traint het creatieve gebruik van bekende vormen. De ingenieuze indeling van de stukken bestaat al sinds het jaar 500 voor Christus. Met het hergroeperen van de stukken zijn honderden figuratieve en abstracte vormen mogelijk en is daarmee niet meer weg te denken als wereldwijd legpuzzelspel.

Met onze versie van TANGRAM houden we ons niet altijd nauwkeurig aan oorspronkelijke regel dat figuren in principe uit alle zeven stukken moeten bestaan. Met ondersteuning van de gekleurde sjabloonkaarten is het ook mogelijk om figuren uit 3, 4, 5 en 6 delen te vormen.

Spelvoorbereiding

De sjabloonkaarten worden goed bereikbaar op het midden van de tafel gelegd met de stukken eraanast. De speler kiest een sjabloonkaart en probeert de afbeelding te maken en legt de kaart voor zich neer.



- Alle sjabloonkaarten liggen in het midden van de tafel
- Houten stukken ook klaarleggen

Spelverloop

De speler kijkt naar de sjabloonkaart en ziet aan het cijfer op de rand uit hoeveel stukken de TANGRAM moeten bestaan. Dan is het belangrijk om uit te vinden welke stukken nodig zijn om het figuur te creëren, als deze uit minder dan 7 stukken moet bestaan. Soms is het niet zo makkelijk om te herkennen welke stukken moeten worden gebruikt. Toch kan met wat geduld de TANGRAM worden opgelost.



Kies een sjabloonkaart



Vind de passende stukken en leg die in de sjabloonkaart



De afbeelding is gecreëerd



Einde van het spel

Het spel eindigt als de sjabloonkaart volledig en correct is ingevuld.

Variant

De speler probeert een eigen TANGRAM-figuur te creëren met de beschikbare stukken. Heeft hij een motief gevonden, dan kunnen de stukken op een wit stuk papier worden gelegd en kan met een pen de buitenrand worden getekend. Zo kan de afbeelding ook als sjabloonkaart door anderen worden gebruikt.

Tips voor spelbegeleiders



Geometrische vormen (Leeftijd: 4+)

Gebruik de TANGRAM-vormen en praat met de kinderen over verschillende geometrische vormen. Welke andere vormen kennen de kinderen al? Laat de kinderen in de klas naar andere vormen zoeken en laat hen dit presenteren aan de andere kinderen in de kring.



Inkleuren (Leeftijd: 3+)

Kopieer de originele sjabloonkaart voor de kinderen en laat hen het figuur naar eigen inzicht inkleuren. U kunt ook TANGRAMS zonder achtergrond kopiëren zodat de kinderen een landschap voor het figuur kunnen bedenken.



Abstracte motieven (Leeftijd: 4+)

Praat met de kinderen over de abstracte motieven die met de TANGRAM-stukken kunnen worden gemaakt. Welke motieven zijn duidelijk herkenbaar en welke zijn minder goed herkenbaar? Helpt een achtergrond of een omgeving om een figuur makkelijker te herkennen?

Tips voor ouders

TANGRAM is een spel dat veel concentratie en verbeelding vereist. Moedig het kind aan om samen figuren te creëren en leer de kinderen hoe men door uitproberen een beeld compleet kan maken. Ontwikkel met het kind op deze manier het doorzettingsvermogen en ervaar zelf de aantrekkingskracht van dit puzzelspel.



22571 Legolino

TANGRAM – il più antico e versatile gioco delle forme

TANGRAM è un rompicapo emozionante, divertente e interessante adatto a tutte le fasce di età, che può essere giocato sia da soli che in gruppo. Consiste nell'assemblare diversi elementi in base a carta modelli predefiniti per formare una immagine. Le 7 forme di questo secolare rompicapo cinese sono sempre le stesse: 5 triangoli (di diverse dimensioni), 1 parallelogramma e un piccolo quadrato.

Con questi 7 elementi è possibile creare forme predefinite o inventarne di nuove. Ciò richiede elevate capacità di immaginazione e per questo incentiva l'utilizzo creativo delle forme conosciute. Questa geniale distribuzione degli elementi, scoperta nel lontano 500 a.C., consente di creare centinaia di disegni geometrici e astratti ed è uno dei rompicapi più famosi al mondo. Con la nostra versione del TANGRAM non ci atteniamo strettamente alle regole del gioco originale, che richiede di assemblare tutti e 7 gli elementi per formare delle figure. C'è infatti la possibilità, mediante modelli colorati, di realizzare figure da 3, 4, 5 e 6 elementi.

Preparazione del gioco

I carta modelli sono collocati al centro del tavolo in modo da essere facilmente raggiungibili e le tavolette in legno sono poggiate accanto. Il giocatore sceglie un modello da copiare e lo colloca davanti a sé.



- Posizionare tutti i carta modelli al centro del tavolo
- Preparare anche gli elementi in legno

Svolgimento del gioco

Il giocatore osserva il modello scelto per trovare il numero sul bordo che indica quanti elementi del TANGRAM sono necessari. Successivamente, se gli elementi da utilizzare sono meno di 7, dovrà scoprire quali utilizzare per realizzare la forma desiderata. A volte non è così facile identificare quali elementi sono necessari, ma con una buona dose di pazienza e diverse prove, sarà possibile risolvere qualsiasi TANGRAM.



Scegli un modello



Trova le tavolette adatte e assemblale in modo da riprodurre



il motivo disegnato sul modello



Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti i modello sono stati completati correttamente.

Variante

Il giocatore cerca di realizzare una figura TANGRAM con gli elementi a disposizione. Quando trova un motivo, può collocarli su un foglio bianco e ricalarli con una matita. Questa immagine potrà servire anche come carta modello per gli altri bambini.

Suggerimenti per gli educatori



Forme geometriche (età: 4+)

Prendere spunto dagli elementi del TANGRAM per parlare con i bambini delle forme geometriche. Quali forme conoscono già? Far cercare ai bambini delle forme geometriche all'interno dell'aula per mostrarle agli altri seduti in cerchio.



Disegnare (età: 3+)

Copiare i carta modelli e far colorare ai bambini le copie a propria discrezione. È inoltre possibile copiare i TANGRAM senza sfondo, in modo da lasciare immaginare ai bambini il paesaggio adatto al soggetto.



Motivi astratti (età: 4+)

Discutete insieme ai bambini sui motivi astratti realizzati con gli elementi del TANGRAM. Quali motivi sono ben riconoscibili dai bambini e quali lo sono meno? Lo scenario aiuta a riconoscere il soggetto in modo chiaro?

Consigli per i genitori

TANGRAM è un gioco che richiede molta concentrazione e immaginazione. Incoraggiate vostro figlio a realizzare un motivo e cercate di capire insieme, attraverso vari tentativi, quali elementi completano la figura. Allenate insieme al bambino la perseveranza e abbandonatevi alla magia di questo fantastico rompicapo.



22571 巧乐拼

七巧板----一款关于形状的万能游戏，已有几百年的历史。

七巧板对任何年龄组的孩子来说都是一款有趣、刺激的拼图游戏。可以单独游戏，也可以做团队游戏。七巧板运用完全不同的概念，使用相同形状的板块来拼出多种图案。古老的中国拼图中的7个形状总是相同的：5个等腰直角三角形（不同大小）、1个平行四边形和一个小正方形。你可以将七个板块按照彩卡上的图案拼成各种形状，也可以按照自己的方式拼出各种图案。这需要丰富的想象力，而各种可变性也会极大的开发创造力。这款可以灵活组合形状的游戏在公元前500年就发明了。通过用不同的方式组合拼块，可以创造出上百种具体或抽象的形状。如今它在全世界都是一款经典的游戏。我们这个版本的七巧板游戏不需要遵循原始的规则---每个图案都要用到7个拼块,在彩色背景的帮助下用3个、4个、5个或6个拼块也可以重现既定的图案。

游戏准备

将彩卡放到桌子中间大家都可以够到的位置，将七巧板拼块放到旁边。游戏者选择一张彩卡来完成上面的图像。



- 将所有的彩卡放到桌子中间
- 将七巧板拼块也准备好

游戏开始

游戏者观察彩卡并找到卡片边缘的数字，数字代表他需要用几个拼块来完成这幅彩卡。如果少于7个，他要找出他需要哪几个拼块来组成彩卡里的形状。有时要找出需要的拼块并不容易，但是只要耐心尝试，每张彩卡里的图形都是可以完成的。



选择一张彩卡



找到匹配的拼块并将它们放到彩卡上。



组成了一个图案

游戏结束

当彩卡被放满并正确完成时游戏结束。



版本

游戏者试着使用拼块想出他自己的七巧板图案。当他想出一个图案时，可以将它放在一张很大的白纸上并将它的轮廓画下来。这幅画可以作为模板给其他孩子使用。

给老师的小贴士



几何形状（年龄：4+）

使用七巧板拼块和孩子们讨论不同的几何形状。孩子们已经知道哪些形状了？让孩子们在幼儿园的房间里寻找几何形状并在集体教学时向其他孩子展示。



绘画和涂色（年龄：3+）

给孩子们复制模板并让他们在上面自由涂色。你也可以复制不带背景的七巧板，让孩子们为这个图案想一个场景。



抽象的图案（年龄：4+）

用七巧板和孩子们讨论抽象的图案。哪些图案孩子们已经认识了，哪些不认识？旁边的背景能帮助孩子们辨别图案吗？

给家长的小建议

七巧板是一款需要许多专注力和想象力的游戏。鼓励你的孩子和你一起通过不断尝试组建图案来完成图像，同时训练孩子的专注力并发现这款拼图游戏的魔幻吸引力。

Lösung der Motive:

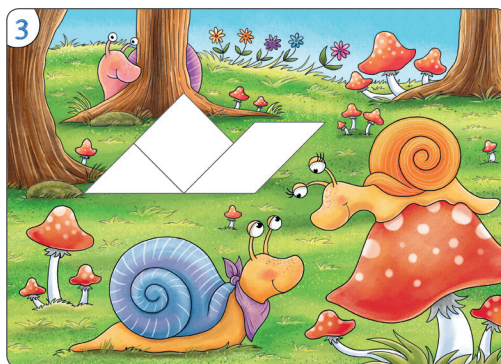
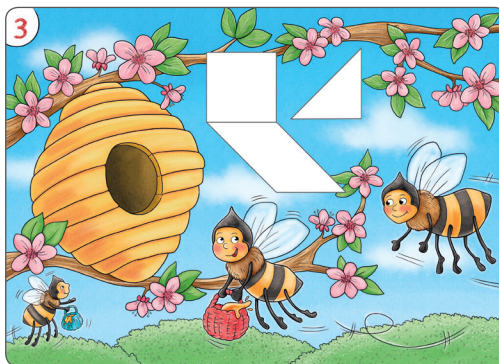
Solution for the motives / Solution des figures/ Solutie van de motieve / Solución de los motivos / Soluzione dei immagini / 图解举例:



Lösung für 3 Teile:

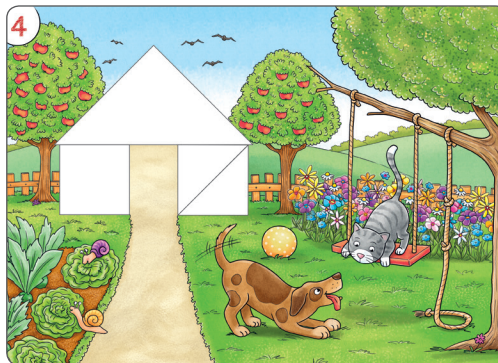
Solution for 3 pieces / Solution à 3 éléments / Solutie op 3 delen / Solución a 3 partes /

Soluzione al 3 parti / 3个板块图解:



Lösung für 4 Teile:

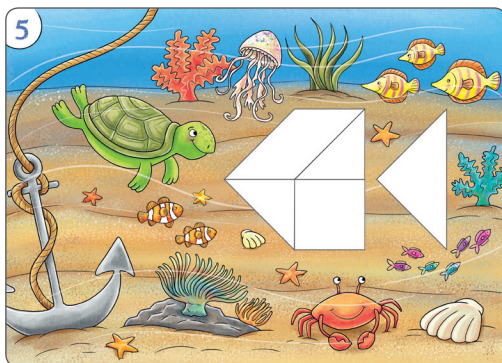
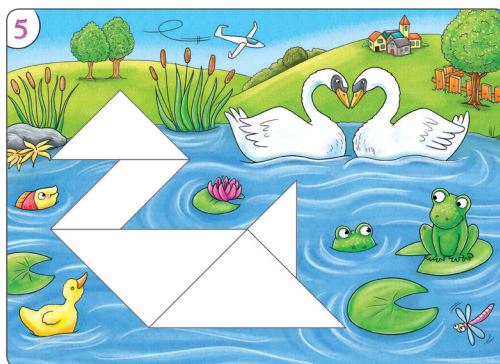
Solution for 4 pieces / Solution à 4 éléments / Solutie op 4 delen / Solución a 4 partes /
Soluzione al 4 parti / 4个板块图解:



Lösung für 5 Teile:

Solution for 5 pieces / Solution à 5 éléments / Solutie op 5 delen / Solución a 5 partes /

Soluzione al 5 parti / 5个板块图解:



Lösung für 6 Teile:

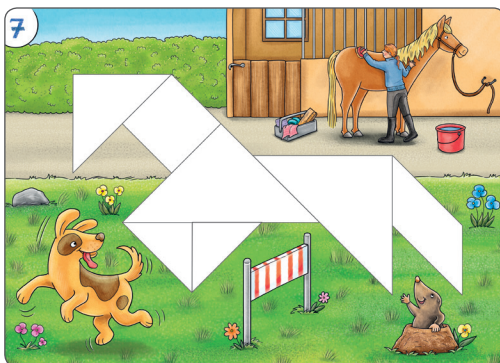
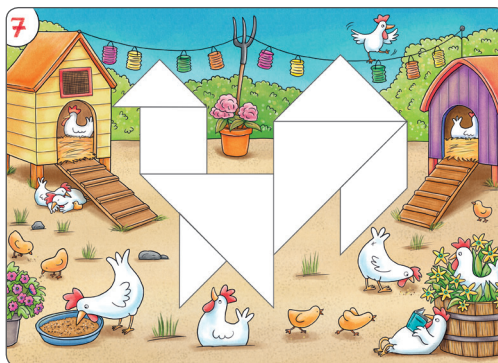
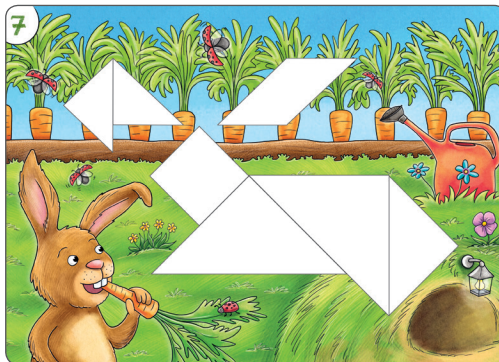
Solution for 6 pieces / Solution à 6 éléments / Solutie op 6 delen / Solución a 6 partes /
Soluzione al 6 parti / 6个板块图解:



Lösung für 7 Teile:

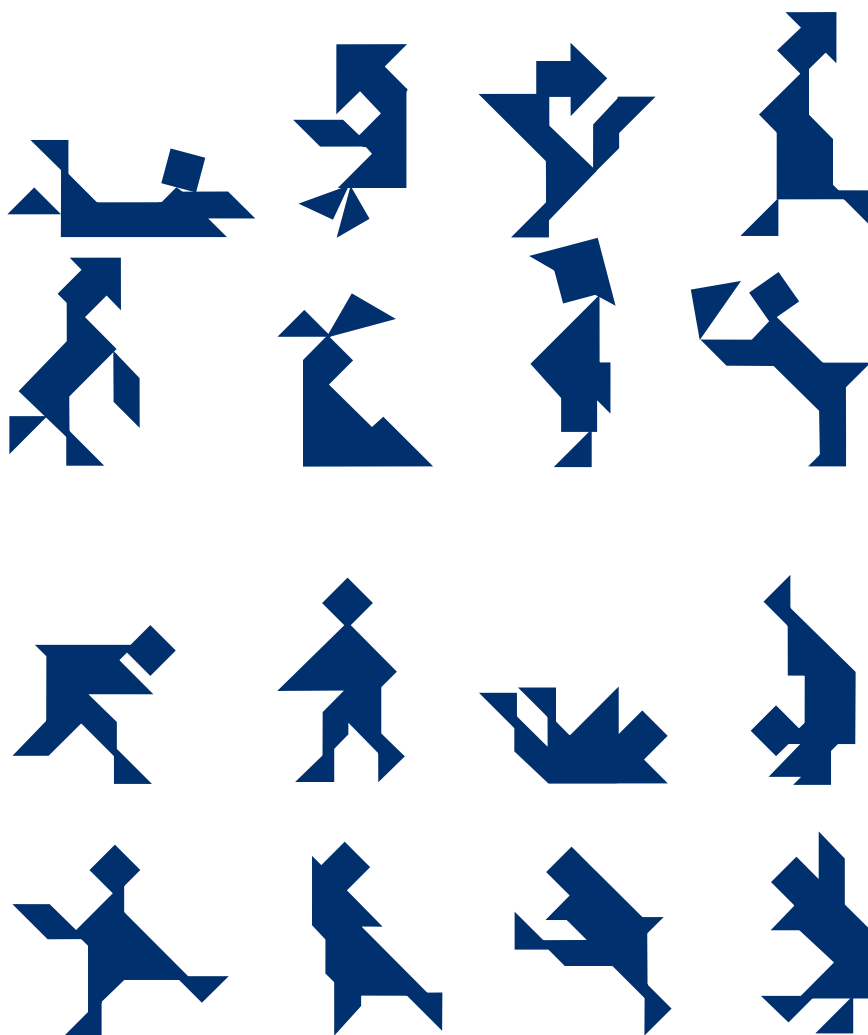
Solution for 7 pieces / Solution à 7 éléments / Solutie op 7 delen / Solución a 7 partes /

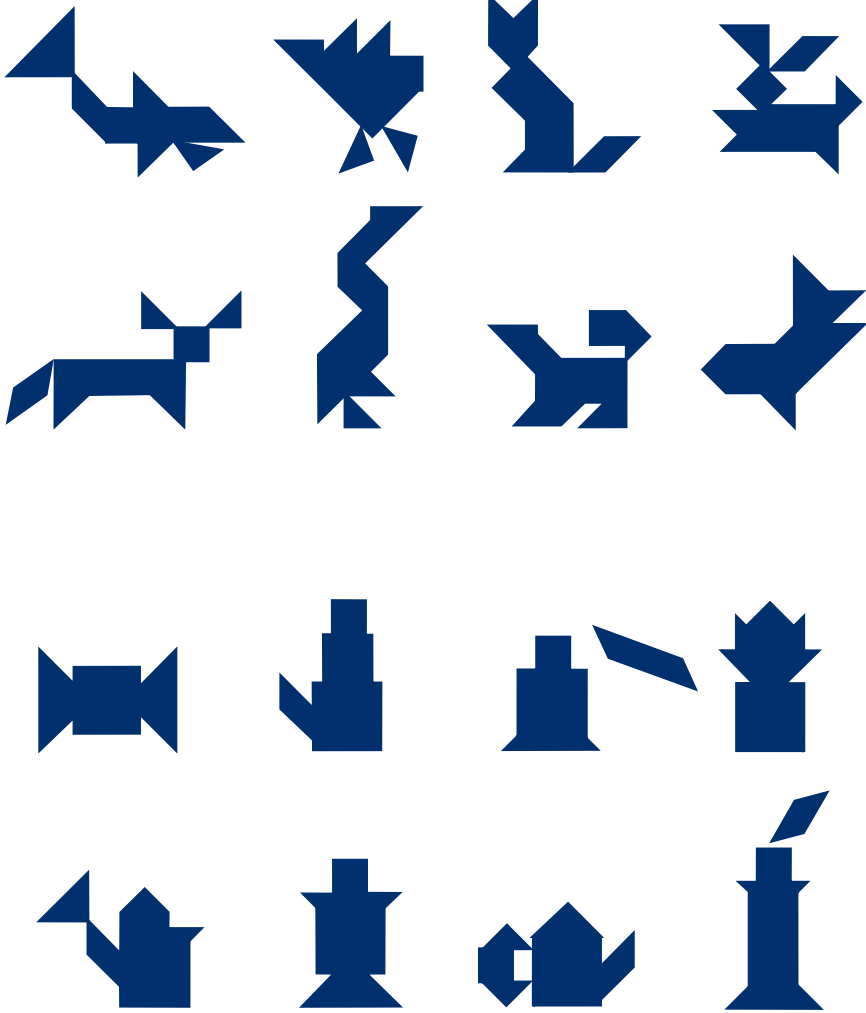
Soluzione al 7 parti / 7个板块图解:

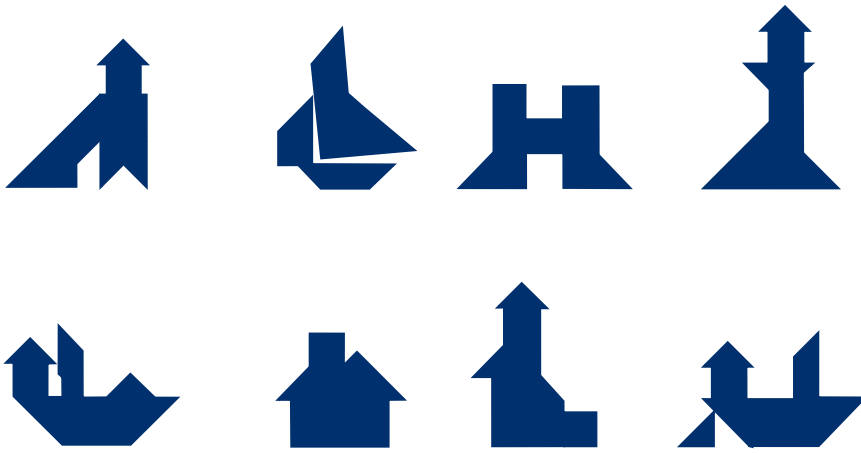


Weitere Figuren mit 7 Teilen:

More figures with 7 pieces / D'autres figures avec 7 éléments / Andere motieve met 7 delen /
Otras figuras con 7 partes / Altri immagini con 7 parti / “七巧板” 其它图案举例:

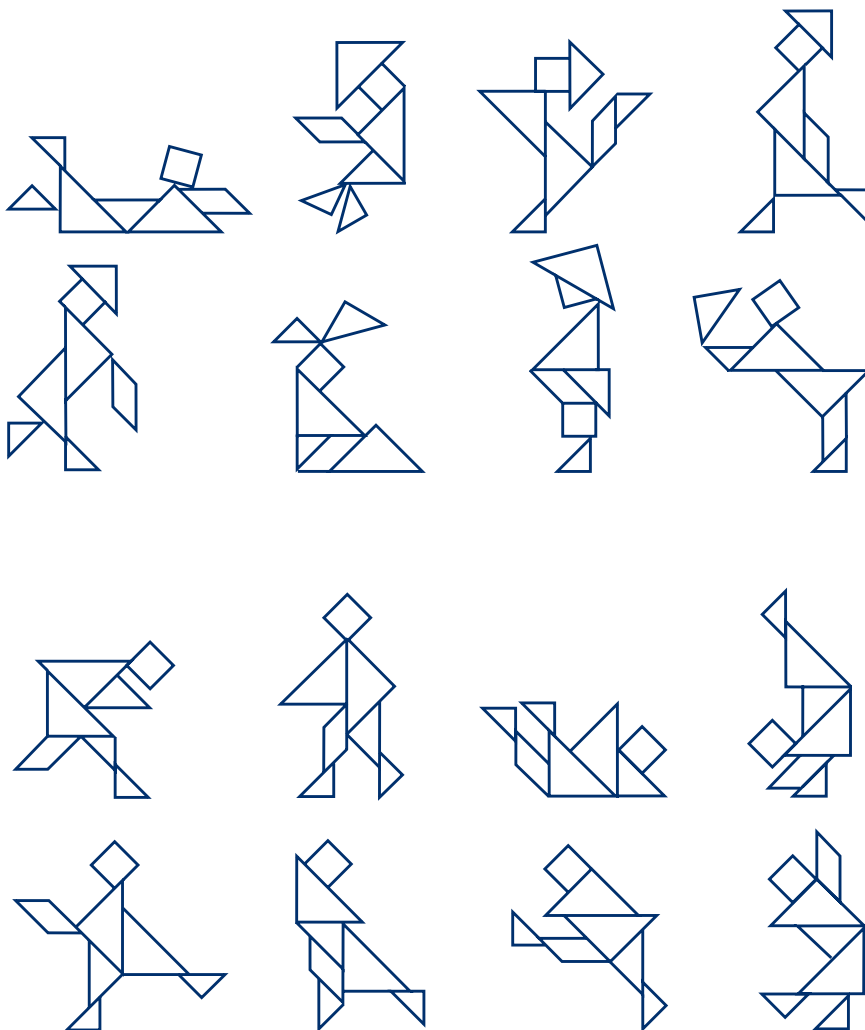


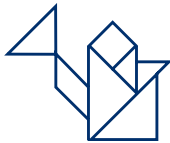
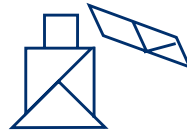
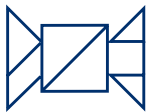
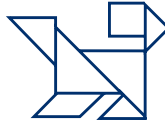
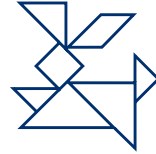
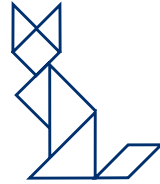
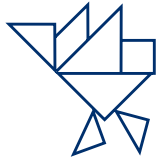
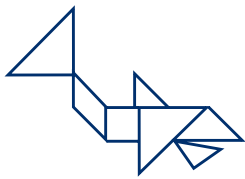


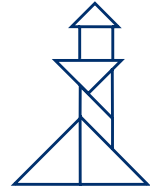


Lösung für die zusätzlichen Figuren:

Solution for other figures / Solution pour les autres éléments / solutie voor de andere motieve /
Solución para las otras figuras / Soluzione per le altri immagini / “七巧板” 其它图案举例图解:







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

© beleduc 2017



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

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.
Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.
¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.
Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.
Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.
注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

The logo for beleduc, featuring the word 'beleduc' in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters 'e' and 'e' have small yellow and red accents respectively. The logo is set against a white, rounded rectangular background. The background of the entire page at the bottom is a green and yellow wood-grain pattern.

beleduc