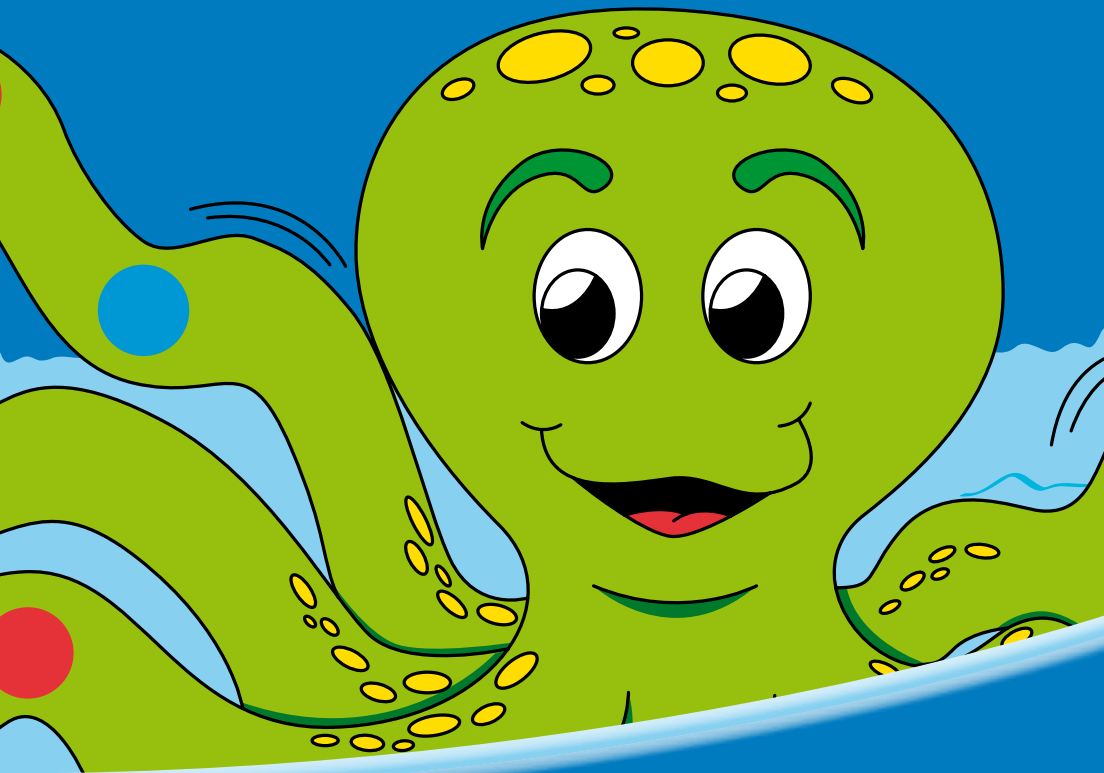


22490 Calculino

Calculino

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, Benennen und Sortieren von Farben
Art Education: Recognising, naming and sorting colours

Formation artistique: La reconnaissance, les capacités à nommer et trier les couleurs

Desarrollo artístico: Reconocimiento, designación y clasificación de colores

Artistieke ontwikkeling: Herkennen, benoemen en ordenen van kleuren

Educazione artistica: Riconoscere, denominare e ordinare i colori

艺术和创新能力发展: 颜色的认知、命名和分类



Mathematische Bildung: Zählen, erstes Rechnen, Zuordnen

Mathematical Education: Counting, first arithmetic, assigning

Formation mathématique: La capacité à compter, le calcul mental, l'attribution

Desarrollo matemático: Conteo, primeros cálculos, clasificación

Rekenkundige ontwikkeling: Tellen, eenvoudig rekenen, sorteren

Educazione matematica: Conteggio, primi calcoli aritmetici, ordine

数学教育: 计数, 初步运算, 分配



Naturwissenschaftliche Bildung: Kennenlernen der Lebensweise von Oktopus, Tintenfisch & Co.

Science Education: Getting to know the life of octopus, squid & co.

Formation scientifique et technique: Apprendre à connaître la vie de la pieuvre, du calamar et autres

Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Conocimientos sobre la vida del pulpo, el calamar, etc.

Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Kennismaking met de leefwijze van de octopus, inktvis & Co.

Educazione tecnica e naturalistic: Conoscere la vita del polpo, dei calamari e di altri animali

自然科学和技术教育: 了解章鱼和鱿鱼的生活习性和生存环境



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Einstecken der Holzstäbchen

Health Education: Fine motor skills, when inserting the wooden pegs

Formation somatique: La motricité fine lors de l'insertion des bâtonnets en bois

Desarrollo somático: Motricidad fina al insertar los palitos de madera

Somatische ontwikkeling: De fijne motoriek bij het plaatsen van de pennen

Educazione somatic: Motricità fine inserendo i piolini di legno

健康教育: 通过把木梢插入游戏板来锻炼手指精细动作



Sprachliche Bildung: Sprachentwicklung beim Sortieren und Sammeln der Holzstäbchen

Linguistic Education: Language development, when sorting and collecting the wooden pegs

Formation linguistique: Le développement du langage lors du tri et de la collecte des bâtonnets en bois

Desarrollo del lenguaje: Desarrollo del lenguaje durante la clasificación y al recoger los palitos de madera

Taalkundige ontwikkeling: Spraakontwikkeling bij het sorteren en verzamelen van de pennen

Educazione linguistica: Sviluppo del linguaggio nel riordinare e raccogliere i piolini di legno

语言教育: 通过分类和收集木梢来促进语言发展



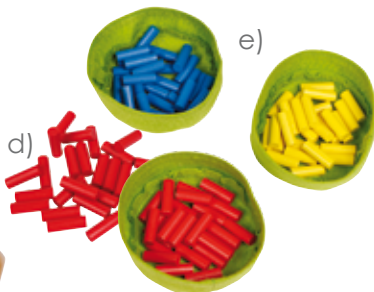
Calculino



Inhalt

- a) 4 Holzsteckbretter
- b) 3 Zahlenwürfel
- c) 3 Farbwürfel
- d) 78 Holzstäbchen (24x blau, 24x gelb, 24x rot und je 2 Ersatzstäbchen pro Farbe)
- e) 3 Filzkorbchen

a)



b)



c)



Contents

- a) 4 wooden insert boards
- b) 3 number dice
- c) 3 colour dice
- d) 78 wooden pegs (24x blue, 24x yellow, 24x red and 2 more spare pegs per colour)
- e) 3 felt baskets



Contenu

- a) 4 planches d'insertion en bois
- b) 3 dés chiffres
- c) 3 dés à couleurs
- d) 78 bâtonnets en bois (24x bleus, 24x jaunes, 24x rouges et 2 bâtonnets de rechange de plus par couleur)
- e) 3 paniers en feutre



Contenido

- a) 4 tableros de madera
- b) 3 dados de números
- c) 3 dados de colores
- d) 78 palitos de madera (24x azules, 24x amarillos, 24x rojos y 2 de reserva de cada color)
- e) 3 cestitas de fieltro



Inhoud

- a) 4 houten speelborden
- b) 3 dobbelstenen met getallen
- c) 3 kleurendobbelstenen
- d) 78 houten pennefjes (24x blauwe, 24x gele, 24x rode en 2 reservepenen per kleur)
- e) 3 vilten mandjes



Contenuto

- a) 4 schede in legno
- b) 3 dadi con numeri
- c) 3 dadi con colori
- d) 78 piolini in legno (24x blu, 24x gialli, 24x rossi e 2 piolini di scorta per colore)
- e) 3 cesti in feltro



游戏配件

- a) 4 块木制游戏板
- b) 3 颗数字骰子
- c) 3 颗颜色骰子
- d) 78根木梢 (24根蓝色, 24根黄色, 24根红色, 每个颜色额外两根配套)
- e) 3 个毛毡布篮子

Autor

Martin Nedergaard Andersen lebt mit seiner Frau und seinen beiden Kindern in Kopenhagen in Dänemark. 2007 gewann sein erstes veröffentlichtes Spiel den „Family Game of the Year“ Award in Dänemark. Sein darauffolgendes, zusammen mit seiner fünfjährigen Tochter entwickeltes Spiel erhielt den „Children's Game of the Year“ Award in Dänemark. Seit 2011 ist er als Vollzeit-Spieleautor anzusehen und hat innerhalb von 3 Jahren 84 Spiele veröffentlicht. Im Jahr 2012 wurde Martin Nedergaard Andersen mit dem „Rising Star Designer“ TAGIE-Award in Chicago geehrt. Neben der Entwicklung von Spielen schreibt er Bücher mit witzigen Zitaten von Kindern und Reisebücher. Außerdem ist er als Dozent für ein MBA-Studium tätig.

„Calculino“ ist sein erstes Spiel bei beleduc.



Author

Martin Nedergaard Andersen lives with his wife and his two children in Copenhagen, Denmark. In 2007 his first published game won the "Family Game of the Year" Award in Denmark. His next game, developed together with his five year old daughter, received the "Children's Game of the Year" Award in Denmark. Since 2011, he has acquired a prestigious reputation as a full-time game designer and has published 84 games in 3 years. In 2012, Martin Nedergaard Andersen was honoured in Chicago with the "Rising Star Designer" TAGIE Award. As well as developing games he writes books with amusing quotes from children, and travel books. He also works as an instructor for an MBA course.

"Calculino" is his first game with beleduc.

Auteur

Martin Nedergaard Andersen woont met zijn vrouw en beide kinderen in Kopenhagen in Denemarken. In 2007 kreeg het eerste door hem ontwikkelde spel de "Family Game of the Year" Award in Denemarken. Het spel dat hij daarna samen met zijn vijfjarige dochter ontwikkelde, kreeg de "Children's Game of the Year" Award in Denemarken. Sinds 2011 kan hij als fulltime spelbedenker beschouwd worden, en heeft hij binnen 3 jaar 84 spellen uitgebracht. In het jaar 2012 werd Martin Nedergaard Andersen in Chicago geëerd met de "Rising Star Designer" TAGIE-Award. Hij werkt bovendien als docent voor een MBA opleiding.

"Calculino" is het eerste spel dat hij bij Beleduc heeft uitgebracht.

Auteur

Martin Nedergaard Andersen vit avec sa femme et ses deux enfants à Copenhague, au Danemark. En 2007, le premier jeu qu'il a publié a remporté le prix du «Jeu de la famille de l'année» au Danemark. Il a ensuite développé, en collaboration avec sa fille de cinq ans, un jeu qui a reçu le prix du «Jeu d'enfant de l'année» au Danemark. Depuis 2011, il conçoit des jeux à plein temps et en a publié 84 en 3 ans. En 2012, Martin Nedergaard Andersen a été récompensé par le prix «Rising Star Designer» de TAGIE à Chicago. En plus du développement de jeux, il écrit des livres avec des citations d'enfants très amusantes ainsi que des livres de voyage. Il travaille également en tant que professeur pour un cursus de MBA.

«Calculino» est son premier jeu avec beleduc.

Autor

Martin Nedergaard Andersen vive con su esposa y sus dos hijos en Copenhague (Dinamarca). En el año 2007 su primer juego publicado obtuvo el galardón „Family Game of the Year“ (juego familiar del año) en Dinamarca. Con su siguiente juego, desarrollado junto con su hija de cinco años, ganó el premio „Children's Game of the Year“ (juego infantil del año) en Dinamarca. Desde el año 2011 es diseñador de juegos a tiempo completo y ha publicado 84 juegos en 3 años. En el año 2012 Martin Nedergaard Andersen fue galardonado en Chicago con el Premio TAGIE en la categoría „Rising Star Designer“ (diseñador revelación). Además de diseñar juegos, escribe libros con citas divertidas de niños, así como libros de viajes. También trabaja como profesor en un máster universitario de dirección de empresas.

„Calculino“ es su primer juego para Beleduc.

Autore

Martin Nedergaard Andersen vive con sua moglie e due figli a Copenaghen, in Danimarca. Nel 2007 il suo primo gioco ha vinto il premio "Family Game of the Year" in Danimarca. Il suo gioco successivo, sviluppato insieme alla figlia di cinque anni, ha vinto il premio "Children's Game of the Year" in Danimarca. Dal 2011 lavora come autore di giochi a tempo pieno, rilasciando 84 giochi in 3 anni. Nel 2012, Martin Nedergaard Andersen è stato premiato con il TAGIE Award "Rising Star Designer" a Chicago. Oltre a sviluppare giochi, scrive libri con citazioni divertenti di bambini e libri di viaggio. Lavora anche come docente per un corso MBA.

"Calculino" è il suo primo gioco per beleduc.

游戏作者

Martin Nedergaard Andersen 他的妻子、两个孩子一家都住在丹麦的哥本哈根。2007年，他首次发行的一款游戏在丹麦赢得年度“家庭游戏”奖。紧接着，他和5岁的女儿一起设计了一款游戏并在丹麦获得年度“儿童游戏”奖。从2011年开始，他全身心投入游戏设计并在3年内发行了84款游戏。2012年在芝加哥，Martin Nedergaard Andersen被荣称为“后起之秀设计师”。除了设计游戏外，他还会写一些以孩子诙谐题材为主的书本和旅游刊物。同时，Martin Nedergaard Andersen还是MBA课程的讲师。

“章鱼插珠游戏”是他为贝乐多设计的第一款游戏。

Illustrator

Stephanie Erber wurde 1989 in Marienberg geboren. Schon in ihrer Kindheit entwickelte sie eine Vorliebe für alles Kreative und entschied sich schließlich für eine Ausbildung zur staatlich geprüften Gestaltungstechnischen Assistentin. Nach Ihrem Fachabitur Gestaltung sammelte sie bereits einiges an kreativer Erfahrung und ist seit 2012 ein fester Bestandteil des beleduc-Teams.

Unter ihrer Feder entstanden schon einige Illustrationen, u.a. für die beleduc Spiele „Doggie Bones“, „Move & Twist“ und „Castelino“.



Illustrator

Stephanie Erber was born in 1989 in Marienberg (Germany). Since her childhood she has developed a liking for everything that is creative and she decided for a qualification as an Officially Recognised Graphic Design Assistant. After her vocational diploma in Graphic Design, she has gained much experience related to creative designs and illustrations, and since 2012, she is an important member of the beleduc team.

Stephanie has illustrated a few beleduc games already, for example "Doggie Bones", "Move & Twist" and "Castelino".

Illustration

Stephanie Erber est née en 1989 à Marienberg. Dès l'enfance, elle avait une préférence pour tout ce qui était créatif et elle a décidé d'entreprendre une formation d'assistante de conception graphique avec diplôme d'état. Après son baccalauréat professionnel de conception graphique, son expérience créative a commencé à s'étoffer et elle fait partie depuis 2012 de l'équipe permanente de beleduc.

C'est sous sa plume que quelques illustrations sont apparues, entre autres pour les jeux beleduc («Doggie Bones»), «Move & Twist» et «Castelino».

Ilustración

Stephanie Erber nació en Marienberg (Alemania) en 1989. Desde que era pequeña se volcaba ya en todo lo relacionado con la creatividad, por lo que terminó cursando una formación oficial de asistente de diseño gráfico. Tras obtener su titulación, ha ido ganando experiencia en el ámbito del diseño creativo. Forma parte del equipo de beleduc desde el año 2012.

De su pluma han surgido ya algunas ilustraciones, como las de los juegos beleduc "Doggie Bones", "Move & Twist" y "Castelino".

Illustratie

Stephanie Erber werd in 1989 in Marienberg geboren. Reeds in haar kinderjaren ontwikkelde ze een voorliefde voor alles waarbij creativiteit gevraagd is. Tenslotte besloot ze een opleiding tot assistente voor technische vormgeving en design te volgen. Na haar vakexamen vormgeving en design deed ze reeds creatieve ervaring op. Sinds 2012 is ze een vast onderdeel van het beleduc-team.

Ze ontwierp reeds enkele illustraties, onder meer voor de beleduc spelletjes „Doggie Bones“, „Move & Twist“ en „Castelino“.

Illustrazione

Stephanie Erber è nata nel 1989 a Marienberg. Già da bambina mostra una predilezione per tutto ciò che è creativo, e decide più tardi di intraprendere il percorso formativo per diventare assistente grafico (con riconoscimento statale). Dopo il diploma comincia subito a fare esperienze in campo creativo e, dal 2012, è parte integrante del team di beleduc.

Già diverse illustrazioni portano la sua firma, ad esempio, tra i giochi beleduc, quelle di „Doggie Bones“, „Move & Twist“ e „Castelino“.

游戏设计

斯蒂芬妮 埃尔贝1989年出生于马林贝格（德国）。从孩童时开始，她对所有具有创造力的东西都极度喜爱，于是她决定去考取官方认可的平面设计证书。当她从平面设计学习毕业后，她有了很多关于设计创意和图案设计的工作经验。2012年后，她成为了贝乐多团队中一名十分重要的成员。

斯蒂芬妮之前已经设计过一些贝乐多的游戏，例如“小狗探长”，“功夫瓢虫”，还有“城堡游戏”。



22490 Calculino

Das weite Meer hat viele kleine und große Bewohner. Zu ihnen gehören auch der Oktopus „Calculino“ und die schönen Seesterne, die in drei verschiedenen Farben leuchten. Am liebsten sonnen sie sich auf den Bojen, die es überall im Meer gibt. Calculino hat schon viel vom weiten Meer gesehen und so kennt er auch die schönsten Bojen-Plätze überhaupt. Den Seesternen hat er davon schon viel erzählt und nun möchte er sie auch dorthin und wieder nach Hause bringen. Dabei kann er immer vier Seesterne einer Farbe mit seinen Saugnäpfen mitnehmen. Hilf Calculino dabei, so schnell wie möglich vier blaue, vier gelbe und vier rote Seesterne an Bord zu nehmen, um die große Reise durch das Meer zu beginnen.

Spielvorbereitung

Die blauen, gelben und roten Holzstäbchen werden farblich sortiert in die drei Filzkörbchen gelegt. Jeder Spieler erhält ein Holzsteckbrett mit dem Oktopus „Calculino“. Die Farbwürfel werden ebenfalls bereit gelegt. Die Zahlenwürfel werden bei dieser Spielvariante nicht benötigt. Jeder Spieler nimmt sich sechs Holzstäbchen pro Farbe (6x blau, 6x gelb, 6x rot) aus den Filzkörbchen, sodass jeder die gleiche Anzahl an Holzstäbchen zur Verfügung hat. Damit füllen alle Mitspieler beliebig die Lochleiste oberhalb der Wasseroberfläche auf ihrem Holzsteckbrett. Dabei ist es nicht erlaubt, einen Abschnitt (1-6) mit nur einer Farbe zu bestücken. Der Spieler, der zuletzt einen Oktopus gesehen hat, darf beginnen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Hinweise zum Aufbau des Holzsteckbrettes

Oberhalb der Wasseroberfläche befindet sich eine Lochleiste, die in drei Abschnitte mit den Zahlen von eins bis sechs und den Würfelbildern eingeteilt ist. Die Bojen verdeutlichen die Dreifachunterteilung und vereinfachen später die Zuordnung der Würfel. Über der Lochreihe sind die Würfelbilder wie auf dem Würfel abgebildet. Unter der Leiste findet man die Zahl als Schriftbild. Im Wasser sitzt der Oktopus „Calculino“. Seine Tentakel sollen im Laufe des Spiels befüllt werden und bieten Platz für vier blaue, vier gelbe und vier rote Holzstäbchen.



Spielverlauf

Nachdem die Lochleiste mit der vorgegebenen Anzahl an Holzstäbchen befüllt wurde, kann das Spiel beginnen. Der erste Spieler würfelt mit den drei Farbwürfeln gleichzeitig. Nun darf er je einen Farbwürfel an jeden der drei Abschnitte legen.

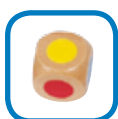
Danach darf er von jedem Abschnitt das Holzstäbchen in der gewürfelten Farbe entnehmen und in die vorgegebenen Farbpunkte auf den Tentakeln des Oktopusses stecken.

Würfel 1

Würfel 2

Würfel 3

1





2



Alle drei Farbwürfel können an die Zahlenleiste angelegt werden.

Aus jedem Abschnitt kann nun ein Stäbchen der gewürfelten Farbe entnommen werden.

3



Drei Stäbchen werden aus der Zahlenleiste entnommen und in die Tentakel des Oktopus gesteckt.



Leider können hier nur zwei Farbwürfel angelegt werden.



Nur zwei Stäbchen können aus der Zahlenleiste entnommen und in die Tentakel des Oktopus gesteckt werden.

Im Spielverlauf ist bei der Zuweisung der Farbwürfel von den Spielern immer mehr Strategie gefragt. Welche Farben habe ich schon? Welche Farben benötigt mein Oktopus noch? Wo lege ich welchen Würfel an, damit ich die benötigten Holzstäbchen herausziehen kann? Die Farben, die der Oktopus nicht mehr braucht, verbleiben in der Lochleiste über der Wasseroberfläche.

Spielende

Derjenige, der als Erster alle Saugnäpfe von Oktopus „Calculino“ füllen konnte, gewinnt das Spiel.

Zahlenwürfel-Variante für Kinder ab 4 Jahren:

Spielvorbereitung

Die Vorbereitung des Spiels erfolgt wie in der Ausgangsvariante. Statt der drei Farbwürfel werden hier allerdings die drei Zahlenwürfel benötigt.

Spielverlauf

Der erste Spieler würfelt mit den drei Zahlenwürfeln gleichzeitig. Nun darf er je einen Zahlenwürfel an jeden der drei Abschnitte auf dem Holsteckbrett legen. Die Würfelbilder oberhalb der Lochleiste bieten sich für kleinere Kinder an, da sie dadurch eine direkte Zuordnung zum Würfel haben. Ganz nebenbei prägen sie sich das dazugehörige Schriftbild der Zahl unterhalb der Lochleiste ein. In der ersten Runde ist die Zuweisung der Würfel noch nicht so bedeutend. Diese wird aber im Spielverlauf immer wichtiger. Welche Farben habe ich schon? Welche benötigt mein Oktopus noch? Wo lege ich welche Würfel an, damit ich die benötigten Holzstäbchen herausziehen kann, um Calculinos Tentakel zu komplettieren?

Würfel 1

Würfel 2

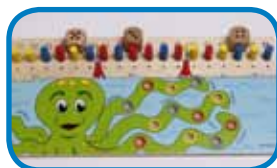
Würfel 3

1





②



Alle drei Zahlenwürfel können an die Zahlenleiste angelegt werden.

Aus jedem Abschnitt kann nun ein Stab der gewürfelten Zahl entnommen werden.

③



Drei Stäbchen werden aus der Zahlenleiste entnommen und in die Tentakel des Oktopus gesteckt.

Nun darf er von jedem Abschnitt das Holzstäbchen in der gewürfelten Zahl entnehmen und in die vorgegebenen Farbpunkte des Oktopus stecken. Die Farben, die der Oktopus nicht mehr braucht, verbleiben in der Lochleiste über der Wasseroberfläche.

Spielende

Derjenige, der als Erster alle Saugnäpfe von Oktopus „Calculino“ füllen konnte, gewinnt das Spiel.

Expertenvariante für Kinder ab 6 Jahren (Addition):

Spielvorbereitung

Die Vorbereitung des Spiels erfolgt wie in der Zahlenwürfel-Variante. Es empfiehlt sich für diese Variante einen Zahlenstrahl 1-18, aus Papier oder weißem Klebestreifen über die drei Abschnittsaufteilungen 1-6 zu legen (siehe Seite 34). Die Würfelbilder sollten zum besseren Verständnis nicht überdeckt werden.

Spielverlauf

Der erste Spieler würfelt mit den drei Zahlenwürfeln gleichzeitig. Bei dieser Variante können die Spieler selbst entscheiden, ob sie einen, zwei oder alle drei Würfel zählen lassen. Pro Runde wird jetzt immer **nur ein Holzstäbchen** entnommen. Auch in dieser Variante gilt es für die Spieler, strategisch vorzugehen und zu überlegen, welche Farben in den Tentakeln von Calculino noch fehlen und an welcher Position, sie die notwendigen Farben erhalten können.

Würfel 1

Würfel 2

Würfel 3

①



Der Spieler hat folgende Möglichkeiten:

②



Variante 1:
 $1 + 3 + 5 = 9$
Holzstäbchen wird bei der Zahl 9 entnommen



Variante 3:
 $3 + 1 = 4$
Holzstäbchen wird bei der Zahl 4 entnommen



Variante 2:
 $3 + 5 = 8$
Holzstäbchen wird bei der Zahl 8 entnommen



Variante 4:
 $5 + 1 = 6$
Holzstäbchen wird bei der Zahl 6 entnommen

Variante 5:



oder



oder



1 oder 3 oder 5 → Holzstäbchen wird bei der Zahl 1, 3 oder 5 entnommen

Spielende

Derjenige, der als Erster die Tentakel von Oktopus „Calculino“ füllen konnte, gewinnt das Spiel und ist Rechenkönig.

Tipps für Erzieher/-innen



Sortieren (Alter: 4+):

Lassen Sie die Kinder die Holzstäbchen nach Farben sortieren. Auf diese Weise werden die Grundfarben gefestigt. Außerdem können sich die Kinder ein erstes Mengenverständnis aneignen.



Lebensweise Oktopus (Alter: 4+):

Sprechen Sie mit den Kindern über das Leben im Meer. Gehen Sie auf die Besonderheiten und Anpassung der Tierwelt in diesem Lebensraum ein. Insbesondere können Sie über die interessante Lebensweise unseres Hauptdarstellers im Spiel sprechen. Ein Besuch in einem Aquarium kann dafür sehr hilfreich sein.



Rechnen (Alter: 5+):

Nehmen Sie die Holzstäbchen als Rechenstäbchen. So können Sie den Kindern erste einfache Rechenaufgaben erklären. Der Zahlenbereich sollte sich für den Anfang auf 5 beschränken und kann nach Bedarf erweitert werden,

z.B. 3 blaue Holzstäbe + 1 roter Holzstab = 4 Holzstäbe.

Die Kinder können auf diese Weise Mengen visuell wahrnehmen und entwickeln eine Vorstellung dazu. Außerdem können sie die Anzahl der Stäbchen auch abzählen, um auf das richtige Ergebnis zu kommen.

Tipps für Eltern

Nehmen Sie sich Zeit mit Ihrem Kind die Grundfarben zu entdecken und verbinden Sie damit das erste Zählen. Suchen Sie gemeinsam in der Wohnung oder Draußen nach Gegenständen in den Grundfarben Blau, Gelb und Rot. Wie viele blaue, gelbe und rote Gegenstände finden Sie? Sie könnten auch einen Ausflug in ein Aquarium unternehmen. Welche Fische sind blau, gelb oder rot und wie viele sind es von jeder Farbe? Vielleicht treffen Sie bei Ihrem Besuch im Aquarium auch auf unseren Hauptdarsteller des Spiels – den Oktopus. Die Fortbewegung und Lebensweise des Oktopus zu beobachten, kann für Kinder sowie deren Eltern sehr spannend sein.





22490 Calculino

The vast sea has many small and large residents. Among them are the octopus "Calculino" and the beautiful starfish that shine in three different colours. They love to bask on the buoys that are everywhere in the sea. Calculino has seen much of the vast ocean, so he knows the most beautiful places ever for buoys. He has told the starfish a lot about them, and now he wants to take them there on a visit and bring them home again. He can always carry four starfish of each colour with his suction cups. Help Calculino to take four blue, four yellow and four red starfish on board as quickly as possible, so that they can set out on the long journey through the ocean.

Game preparation

The blue, yellow and red wooden pegs are sorted by colour and placed in the three small felt baskets. Each player receives a wooden insert board showing the octopus "Calculino". The colour dice are also placed ready. The number dice are not required for this game version. Each player takes six wooden pegs per colour (6x blue, 6x yellow, 6x red) from the small felt baskets, so that each has the same number of wooden pegs available. All the players then use these to fill the holes in the bar above the water level on their wooden board, in any order they wish. It is not allowed to fill all holes of one section 1-6 with only one colour. The player who has most recently seen an octopus may begin. Play is in a clockwise direction.

Structure of the wooden insert board

Above the water level there is a perforated bar, divided into three sections with the numbers one to six and the images of dice. The buoys emphasise the threefold division, and simplify the assignment of the dice later on. On the perforated bar, the pips appear exactly as they do on the dice. Under the bar the corresponding number is written as a figure. In the water sits the octopus "Calculino". His tentacles are to be filled in the course of the game and can accommodate four blue, four yellow and four red wooden pegs.



How to play

After the perforated bar has been filled with the required number of wooden pegs, the game can begin. The first player throws all three colour dice at the same time. Now he can place one colour dice on each of the three sections.

Then from each section he can take a wooden peg in the colour he has thrown, and can insert them in the appropriate colour dots on the tentacles of the octopus.

Dice 1



Dice 2



Dice 3



1



2



All three colour dice can be placed on the number bar.

A peg of the colour thrown can now be taken from each section.

3



Three pegs are removed from the numbers bar and inserted into the tentacles of the octopus.



Unfortunately, in the situation shown here only two colour dice can be used.



Only two wooden pegs can be taken from the number bar and put in the tentacles of the octopus.

In the course of the game, the players increasingly have to make strategic decisions about assigning the colour dice. What colours do I have already? What colours doesn't my octopus have yet? Where do I put which dice so that I can take out the wood pegs I need? The colours that are no longer needed by the octopus remain in the pierced bar above the water level.

End of the game

The player who first succeeds in filling all the suction cups of the octopus "Calculino" wins the game.

Number dice version for children from 4 years:

Game preparation

The preparation for the game takes place as in the original version. Instead of the three colour dice, the three number dice are needed here.

How to play

The first player throws all three number dice at the same time. Now he can place a number dice on each of the three sections of the wooden bar. The dice images above the bar holes are useful for small children, because they relate directly to the dice. Children also incidentally notice the corresponding figures below the bar holes.

In the first round, the allocation of the dice is not so significant, but in the course of the game it gets more and more important. What colours do I have already? What colours doesn't my octopus have yet? Where do I place that dice so that I can take out the wood pegs needed to complete Calculino's tentacles?

1

Dice 1



Dice 2

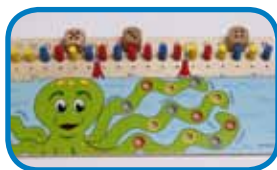


Dice 3





2



All three number dice can be placed by the numbers on the bar.

For each section, a peg of the number thrown can now be taken.

3



Three pegs are removed from the number bar and inserted in the tentacles of the octopus.

Now the player can remove from each section the wooden pegs opposite the numbers thrown, and insert them in the appropriate colour dots on the tentacles of the octopus. The colours that are no longer needed by the octopus remain in the perforated bar above the water surface.

End of the game

The player who first succeeds in filling the tentacles of the octopus "Calculino" wins the game.

Expert version for children from age 6 (addition):

Game preparation

Preparation for the game is the same as in the number dice version. For this version, it is recommended to lay a number line 1-18 written on a strip of paper or white tape over the three section divisions 1-6 (see page 34). For better understanding, the dice images should be left uncovered.

How to play

The first player throws all three number dice at the same time. In this variation the players can decide for themselves whether to count one, two or all three of the dice. Now only **one wooden peg** is removed in each round. In this version, too, players need to adopt a strategic approach, considering which colours are still missing from the tentacles of Calculino, and the positions where the necessary colours can be obtained.

Dice 1



Dice 2



Dice 3



1

The player has the following options:

2



Variation 1:
 $3 + 5 + 1 = 9$
A wooden peg is taken from the number 9



Variation 3:
 $3 + 1 = 4$
A wooden peg is taken from the number 4



Variation 2:
 $3 + 5 = 8$
A wooden peg is taken from the number 8



Variation 4:
 $5 + 1 = 6$
A wooden peg is taken from the number 6

Variation 5:



or



or



1 or 3 or 5 → A wooden peg is taken from the number 1, 3 or 5

End of the game

The player who first succeeds in filling the tentacles of the octopus "Calculino" wins the game and becomes the Counting King (or Queen).

Tips for Educators



Sorting (Age: 4+):

Let the children sort the wooden pegs by colour. In this way, the basic colours are consolidated and children can acquire a first understanding of quantities.



Octopus lifestyle (Age: 4+):

Talk with the children about life in the sea. Examine the characteristics and adaptation of wildlife to this habitat. In particular you can talk about the interesting life of our main character in the game. A visit to an aquarium would be very helpful for this.



Numeracy (Age: 5+):

Use the wooden pegs as arithmetic rods. In this way you can explain the first simple arithmetic operations to children. The number range should be limited to 5 to begin with and can be expanded as needed,

e.g. 3 blue wooden pegs + 1 red wooden peg = 4 wooden pegs.

This enables children to visualise quantities and develop an idea of them. They can also count the number of pegs to get the right result.

Tips for parents

Take time with your child to discover the basic colours, and link this with the first counting experiences. Inside and outside the house, look together for objects in the primary colours blue, yellow and red. How many blue, yellow and red objects can you find? You could also take a trip to an aquarium. Which fish are blue, yellow or red, and how many of each colour are there? Maybe when you visit the aquarium you will also meet the central figure in our game - the octopus. Observing how an octopus moves and lives can be very exciting for children – and for their parents.





22490 Calculino

La mer est habitée par de nombreuses espèces, petites et grandes. Parmi eux, il y a le poulpe «Calculino» et les belles étoiles de mer, qui brillent dans trois couleurs différentes. Elles aiment se prélasser sur les bouées qui sont partout dans la mer. Calculino a parcouru la mer et connaît les plus beaux endroits où l'on peut trouver des bouées. Il en a parlé souvent aux étoiles de mer et souhaite désormais leur faire découvrir, puis les ramener chez elles. Il peut emmener quatre étoiles de mer d'une même couleur par ventouse. Aidez Calculino à aller le plus rapidement possible pour prendre quatre étoiles de mer bleues, quatre jaunes et quatre rouges avec lui pour commencer le long voyage dans la mer.

Préparation au jeu

Les bâtonnets de bois bleus, jaunes et rouges sont triés par couleur et placés dans les trois petits paniers en feutre. Chaque joueur reçoit une planche d'insertion en bois avec le poulpe «Calculino». Les dés de couleurs sont aussi placés. Les dés chiffrés ne sont pas nécessaires pour cette variante du jeu. Chaque joueur tire six bâtonnets de bois par couleur (6x bleu, 6x jaune, 6x rouge) du petit panier de feutre. Ainsi, chaque joueur dispose du même nombre de bâtonnets de bois disponibles et tous les joueurs pourront ainsi remplir une barre perforée au-dessus de la surface de l'eau sur leur planche d'insertion. Il est interdit de remplir une section 1-6 avec une seule couleur. Le joueur qui a récemment vu un poulpe peut commencer. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment construire la planche d'insertion en bois

Au-dessus de la surface de l'eau, il y a une barre perforée qui est divisée en trois sections dotés de numéros - de un à six - et les images de dés. Les bouées illustrent les trois sections et simplifieront plus tard l'affectation des dés. Sur la barre de trous, on retrouve les images comme elles le sont sur les dés. Sous la barre, vous trouverez le nombre. Dans l'eau se trouve le poulpe «Calculino». Ses tentacules doivent être remplies dans le cadre du jeu et peuvent accueillir quatre bâtonnets en bois jaunes, quatre rouges et quatre bleus.



Déroulement du jeu

Une fois que la barre des trous a été remplie avec le nombre prédéterminé de bâtonnets en bois, le jeu peut commencer. Le premier joueur lance simultanément les trois dés de couleur. Ensuite, il peut poser un dé à couleur sur chacune des trois sections.

Ensuite, il peut prendre le bâtonnet de chaque section en fonction des couleurs affichées sur les dés et les mettre sur les zones colorées correspondantes sur les tentacules du poulpe.

Dé 1



Dé 2



Dé 3



1



2



Les trois dés de couleur peuvent être placés sur la barre de numéros.

Pour chaque section un bâtonnet peut maintenant être pris en fonction des couleurs affichées sur les dés.

3



Trois bâtonnets sont retirés de la barre de chiffres et placés sur les tentacules du poulpe.



Malheureusement, seuls deux dés peuvent être placés.



Seuls deux bâtonnets de bois peuvent être retirés de la barre de chiffres et placés sur les tentacules du poulpe.

Tout au long du jeu, les joueurs doivent faire preuve de stratégie lors de l'attribution des dés de couleurs. Quelles couleurs ai-je déjà ? Quelles sont les couleurs que mon poulpe n'a pas encore ? Où dois-je mettre quel dé pour pouvoir sortir les bâtonnets de bois nécessaires ? Les couleurs qui ne sont plus nécessaires pour le poulpe restent dans la barre des trous au-dessus de la surface de l'eau.

Fin du jeu

Celui qui peut remplir en premier toutes les ventouses du poulpe «Calculino» gagne la partie.

Version avec dés chiffrés pour enfants à partir de 4 ans:

Préparation du jeu

La préparation du jeu se déroule comme dans la version originale. Au lieu des trois dés de couleur les trois dés chiffrés sont nécessaires.

Déroulement du jeu

Le premier joueur lance simultanément les trois dés chiffrés. Il peut maintenant placer un dé sur chacune des trois sections de la planche d'insertion en bois. Les images au-dessus de la barre des trous permettent aux plus petits de les associer facilement avec les dés. Au cours du jeu, ils assimilent le chiffre correspondant situé dessous la barre de trous.

Au premier tour, l'attribution des dés n'est pas si importante. Elle devient de plus en plus importante au cours du jeu. Quelles couleurs ai-je déjà ? Quelles sont les couleurs que mon poulpe n'a pas encore ? Où dois-je placer ce dé afin que je puisse retirer les bâtonnets de bois nécessaires pour compléter les tentacules de Calculino ?

Dé 1

Dé 2

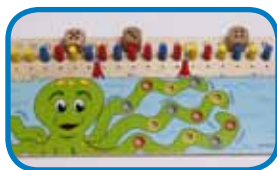
Dé 3

1





②



Les trois dés chiffrés peuvent être attribués à des nombres sur de la barre.

Pour chaque section, un bâtonnet peut maintenant être retiré en fonction de la nombre obtenue.

③



Trois bâtonnets sont retirés de la barre à chiffres et placés sur les tentacules du poulpe.

Ensuite, il doit prendre un bâtonnet dans chaque section en fonction du chiffre indiqué sur le dé et les placer sur les points colorés du poulpe. Les couleurs qui ne sont plus nécessaires pour le poulpe restent sur la barre des trous, au-dessus de la surface de l'eau.

Fin du jeu

Celui qui peut remplir en premier toutes les ventouses du poulpe «Calculino» gagne la partie.

La variante expert pour les enfants dès 6 ans (addition):

Préparation du jeu

La préparation du jeu est la même que pour la variante avec les dés chiffrés. Pour cette version, il est recommandé d'utiliser une ligne de nombres 1-18 écrite sur une bande en papier ou un ruban blanc couvrant les trois sections 1-6 (regardez à la page 34). Pour une meilleure compréhension, les images de dés ne doivent pas être couvertes.

Déroulement du jeu

Le premier joueur lance simultanément les trois dés chiffrés. Dans cette variante, les joueurs peuvent décider eux-mêmes s'ils prennent en compte un, deux ou les trois dés. À chaque tour, seulement un bâtonnet de bois est retiré. Dans cette variante également, une approche stratégique est nécessaire et le joueur doit considérer quelles couleurs manquent sur les tentacules de Calculino et la position sur laquelle il peut obtenir les couleurs nécessaires.

Dé 1

Dé 2

Dé 3

①



Le joueur dispose des options suivantes:

②



Variation 1:
 $3 + 5 + 1 = 9$
Un bâtonnet de bois est retiré au numéro 9



Variation 3:
 $3 + 1 = 4$
Un bâtonnet de bois est retiré au numéro 4

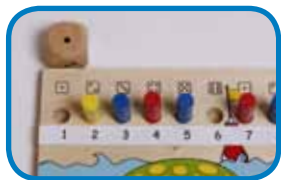


Variation 2:
 $3 + 5 = 8$
Un bâtonnet de bois est retiré au numéro 8



Variation 4:
 $5 + 1 = 6$
Un bâtonnet de bois est retiré au numéro 6

Variation 5:



ou



ou



1 ou 3 ou 5 → Un bâtonnet de bois est retiré aux numéros 1, 3 ou 5

Fin du jeu

Celui qui peut remplir en premier toutes les ventouses du poulpe «Calculino» gagne la partie et devient le Roi du Calcul.

Conseils pour les éducateurs



Tri (âge: 4+) :

Demandez aux enfants de trier les bâtonnets en bois selon leur couleur. De cette manière, ils appréhenderont mieux les couleurs. En outre, les enfants peuvent appréhender les quantités.



Mode de vie du poulpe (âge: 4+) :

Discutez avec les enfants de la vie dans la mer. Répondez aux questions relatives aux caractéristiques et à l'adaptation de la faune dans cet habitat. Ils pourront par exemple discuter du mode de vie du personnage principal. Une visite à l'aquarium peut être très utile pour ceci.



Calcul (âge: 5+) :

Utilisez les bâtonnets de bois comme des bâtonnets arithmétiques. Ainsi, vous pouvez expliquer les calculs les plus simples aux enfants. Au début, la gamme des chiffres doit être limitée à 5 et peut être étendue en fonction des besoins, par exemple 3 bâtonnets en bois bleus + 1 bâtonnet en bois rouge = 4 bâtonnets en bois. Les enfants peuvent appréhender visuellement les quantités et mieux les assimiler. Ils peuvent aussi compter le nombre de bâtonnets pour obtenir le bon résultat.

Conseils pour les parents

Prenez le temps avec votre enfant de découvrir les couleurs de base et les associer au comptage. Recherchez ensemble à la maison ou à l'extérieur les objets dans les couleurs primaires bleu, jaune et rouge. Voir combien d'objets bleus, jaunes et rouges il y a. Vous pouvez également faire un tour dans un aquarium. Quels poissons sont bleus, jaunes ou rouges et combien il y en a de chaque couleur ? Lors de votre visite à l'aquarium, vous aurez peut-être la chance de rencontrer l'acteur principal du jeu - le poulpe. Observer les mouvements et la vie du poulpe peut être très excitant pour les enfants et leurs parents.



22490 Calculino

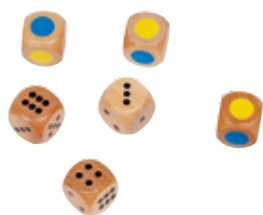
El amplio mar tiene muchos habitantes pequeños y grandes. Entre ellos se encuentra el pulpo Calculino y las hermosas estrellas de mar que brillan en tres colores diferentes. Les encanta tomar el sol en las boyas que hay repartidas por el mar. Calculino conoce muy bien el amplio mar y, por tanto, sabe dónde están las mejores boyas. Las estrellas de mar han oído muchas de sus historias y ahora las quiere llevar allí y traerlas de vuelta a casa. Con sus ventosas puede llevar a cuatro estrellas de mar del mismo color. Ayuda a Calculino a recoger, tan rápido como sea posible, cuatro estrellas de mar de color azul, cuatro de color amarillo y cuatro de color rojo para comenzar el largo viaje por mar.

Preparación del juego

Los palitos de madera de color azul, amarillo y rojo se colocan clasificados por colores en las tres cestitas de fieltro. Cada jugador recibe un tablero de madera con el pulpo Calculino. También se prepara el dado de colores. Para esta variante del juego no son necesarios los dados numéricos. Cada jugador recoge de las cestitas de fieltro seis palitos de madera por color (6 de color azul, 6 de color amarillo y 6 de color rojo), de manera que cada uno tiene el mismo número de palitos de madera. Con ellos todos los jugadores llenan los agujeros del listón perforado por encima de la superficie del agua en su tablero de madera. No está permitido llenar una parte 1-6 con un solo color. El último jugador que haya visto un pulpo puede comenzar. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Descripción del tablero de juego

Por encima de la superficie del agua hay un listón perforado que se divide en tres secciones con los números del uno al seis y con las imágenes del dado. Las boyas ilustran las tres subdivisiones y más adelante simplifican la asignación de los dados. Sobre la fila de las perforaciones están las imágenes de los dados. En el listón inferior se encuentra escrito el número. En el agua se encuentra el pulpo Calculino. En el transcurso del juego hay que rellenar sus tentáculos, que tienen capacidad para cuatro palitos de madera de color azul, cuatro de color amarillo y cuatro de color rojo.



Funcionamiento del juego

Después de rellenar el listón perforado con el número predeterminado de palitos de madera, el juego puede comenzar. El primer jugador tira al mismo tiempo los tres dados de colores. Ahora puede poner un dado de color en cada una de las tres secciones.

Luego se debe sacar de cada sección los palitos de madera del color de los dados e introducirlos en los puntos de color predeterminados en los tentáculos del pulpo.

Dado 1



Dado 2



Dado 3



1



2



Los tres dados de colores se pueden colocar en el listón de números.

De cada sección se puede sacar ahora un palito de acuerdo con el color del dado.

3



Del listón con números se retiran tres palitos y se colocan en los tentáculos del pulpo.



En este caso, se pueden colocar solo dos dados de colores.



Ahora solo se pueden retirar dos palitos del listón con números y se colocarán en los tentáculos del pulpo.

Durante el juego, la asignación del dado de color requiere cada vez más la estrategia por parte de los jugadores. ¿Qué colores tengo ya? ¿Qué colores necesita mi pulpo? ¿Qué dado pongo y dónde lo pongo para poder sacar los palitos de madera que necesito? Los colores que el pulpo ya no necesita permanecerán en el listón perforado sobre la superficie del agua.

Final del juego

El que haya llenado primero todas las ventosas de pulpo Calculino gana la partida.

Versión con dados numéricos para niños mayores de 4 años:

Preparación del juego

La preparación del juego es como en la versión original, pero en vez de los tres dados de colores se necesitan los tres dados numéricos.

Funcionamiento del juego

El primer jugador tira al mismo tiempo los tres dados numéricos. Ahora puede poner un dado numérico en cada una de las tres secciones del tablero de madera. Las imágenes de dados que hay sobre el listón perforado permiten a los niños más pequeños asignar fácilmente el dado. De manera inconsciente se graba en la memoria la imagen correspondiente al número que hay por debajo del listón perforado.

En la primera ronda la asignación de los dados no es tan significativa, pero es cada vez más importante durante el transcurso del juego. ¿Qué colores tengo ya? ¿Cuáles necesita todavía mi pulpo? ¿Qué dado pongo y dónde lo pongo para que pueda sacar los palitos de madera que necesito para completar los tentáculos de Calculino?

Dado 1

Dado 2

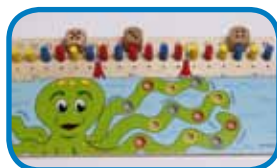
Dado 3

1





2



Los tres dados numéricos pueden colocarse en el listón de números.

De cada sección se puede sacar ahora un palito de acuerdo con el número que aparezca en el dado.

3



Del listón con números se retiran tres palitos y se colocan en los tentáculos del pulpo.

Luego se debe sacar de cada sección el palito de madera de acuerdo con el número de los dados y se deben introducir en los puntos de color predeterminados del pulpo. Los colores que el pulpo ya no necesita permanecerán en el listón perforado sobre la superficie del agua.

Final del juego

El que haya llenado primero todas las ventosas de pulpo Calculino gana la partida.

Versión de expertos para niños a partir de 6 años (sumas):

Preparación del juego

La preparación del juego es como en la versión con dados numéricos. Para esta versión se recomienda colocar una línea con números 1-18 de papel o cinta blanca sobre las tres subdivisiones 1-6 (véase página 34). Las imágenes de los dados no deben estar cubiertas para una mejor comprensión.

Funcionamiento del juego

El primer jugador tira al mismo tiempo los tres dados numéricos. En esta versión los jugadores pueden decidir por sí mismos si cuentan con uno, dos o tres dados. En cada ronda se saca solo un palito de madera. Esta versión los jugadores también deben tener un enfoque estratégico, tener en cuenta los colores que faltan en los tentáculos de Calculino y en qué posición se pueden obtener los colores necesarios.

Dado 1



Dado 2



Dado 3



1

El jugador tiene las siguientes opciones:

2



Versión 1:
 $3 + 5 + 1 = 9$
sacar el palito de madera del número 9



Versión 3:
 $3 + 1 = 4$
sacar el palito de madera del número 4



Versión 2:
 $3 + 5 = 8$
sacar el palito de madera del número 8



Versión 4:
 $5 + 1 = 6$
sacar el palito de madera del número 6

Versión 5:



o



o



1 o 3 o 5 → sacar el palito de madera del número 1, 3 o 5

Final del juego

El que llene primero todos los tentáculos de pulpo Calculino gana la partida y es el maestro del cálculo.

Consejos para educadores



Clasificación (Edad: a partir de 4 años):

Deje a los niños clasificar los palitos de madera de acuerdo con los colores. De esta manera se consolidan los colores primarios. Además, los niños pueden adquirir una primera comprensión de las cantidades.



Estilo de vida del pulpo (Edad: a partir de 4 años):

Hable con los niños sobre la vida en el mar. Trate las características y la adaptación de la vida salvaje en ese hábitat. En particular, se puede hablar de la interesante vida de nuestro personaje principal del juego. Una visita a un acuario puede ser muy útil para este fin.



Cálculo (Edad: a partir de 5 años):

Utilice los palitos de madera como palitos de cálculo. De esta manera puede explicar a los niños las tareas simples del cálculo. Para empezar, el rango de números debe limitarse a 5 y se puede ampliar según sea necesario, por ejemplo, 3 palitos de madera azules + 1 palito de madera rojo = 4 palitos de madera. De esta forma los niños pueden percibir las cantidades visualmente y desarrollar una idea sobre ello. También puede contar el número de palitos para obtener el resultado correcto.

Consejos para los padres

Tómese su tiempo con su hijo para descubrir los colores primarios y ayúdele a aprender a contar. Mirad juntos en casa, o fuera, los objetos que sean de los colores primarios (azul, amarillo y rojo). ¿Cuántos objetos azules, amarillos y rojos habéis encontrado? También puede organizar una excursión a un acuario. ¿Qué peces son de color azul, amarillo o rojo y cuántos hay de cada color? Tal vez durante su visita al acuario se encontrará con nuestro protagonista del juego, el pulpo. Puede ser muy emocionante para los niños y sus padres observar el movimiento y la vida del pulpo.



22490 Calculino

De wijde zee heeft veel kleine en grote bewoners. Onder hen de octopus "Calculino" en de mooie zeesterren, die drie verschillende kleuren uitstralen. Het liefst zonnen ze op de boeien, die er overal op zee zijn. Calculino heeft al veel van de wijde zee gezien, en kent daarom de mooiste plekken waar boeien liggen. Daar heeft hij de zeesterren al veel over verteld, en nu wil hij er met ze naar toe om ze daarna weer thuis brengen. Hij kan daarbij steeds vier zeesterren van dezelfde kleur met zijn zuignappen meenemen. Help Calculino om zo snel mogelijk vier blauwe, vier gele en vier rode zeesterren aan boord te nemen om de grote reis door de zee te beginnen.

Spelvoorbereiding

De blauwe, gele en rode houten penntjes worden per kleur gesorteerd en in de drie mandjes gelegd. Elke speler krijgt een speelbord met de octopus Calculino. De kleuren-dobbelstenen worden ook klaargelegd. De dobbelstenen met getallen zijn bij deze spelvariant niet nodig. Elke speler pakt zes houten penntjes per kleur (6x blauw, 6x geel, 6x rood) uit de mandjes, zodat iedereen hetzelfde aantal houten penntjes heeft. Daarmee vullen de spelers naar eigen inzicht de rij met gaatjes boven de zeespiegel op hun speelbord. Daarbij is het niet toegestaan om een rij (1-6) met dezelfde kleur te vullen. De speler die het laatst een octopus heeft gezien, mag beginnen. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Aanwijzingen voor het opzetten van de speelborden

Boven de zeespiegel bevindt zich een rij met gaatjes die is onderverdeeld in drie delen, met getallen van een tot en met zes, met daarboven de dobbelsteen afbeeldingen. De boeien verduidelijken de onderverdeling in drie delen en vergemakkelijken later het juist plaatsen van de dobbelsteen. Boven de rij met gaatjes zijn de plaatjes afgebeeld die op de dobbelsteen staan. Eronder zijn de getallen als cijfer weergegeven. In het water zit de octopus Calculino. Zijn tentakels moeten in de loop van het spel gevuld worden en bieden plaats aan vier blauwe, vier gele, en vier rode penntjes.



Speelwijze

Nadat de rij met gaatjes met het aangegeven aantal penntjes is gevuld, kan het spel beginnen. De eerste speler gooit tegelijk met de drie kleurdobbelstenen. Dan mag hij bij elk deel van de rij met gaatjes een kleurdobbelsteen neerleggen.

Daarna mag hij uit elk deel van de rij een houten penntje van de geworpen kleur halen, en op de aangegeven gekleurde punten op de tentakels van de octopus zetten.

Steen 1



Steen 2



Steen 3



1



2



Alle drie de dobbelstenen kunnen bij de rij cijfers geplaatst worden.

Uit elk deel van de rij met gaatjes kan nu een penneetje van de geworpen kleur gepakt worden.

3



Drie penneetjes worden uit de rij met gaatjes gepakt en op de tentakels van de octopus gezet.



Helaas kunnen er hier maar twee dobbelstenen geplaatst worden.



Er kunnen maar twee penneetjes uit de rij met gaatjes gepakt worden om op de tentakels van de octopus te zetten.

Tijdens het spel is bij het plaatsen van de kleurendobbelstenen steeds meer inzicht nodig. Welke kleuren heb ik al? Welke kleuren heeft mijn octopus nog nodig? Waar plaats ik welke dobbelsteen, zodat ik de penneetjes kan pakken die ik nodig heb? De kleuren die de octopus niet nodig heeft, blijven achter in de rij met gaatjes boven de zeespiegel.

Einde van het spel

Dege die als eerste alle zuignappen van octopus Calculino kan vullen, heeft gewonnen.

Getal dobbelsteen variant voor kinderen vanaf 4 jaar:

Spelvoorbereiding

De voorbereiding van het spel is gelijk aan de basis variant. In plaats van drie kleurendobbelstenen worden hier echter drie dobbelstenen met getallen gebruikt.

Speelwijze

De eerste speler gooit met alle drie de dobbelstenen met getallen tegelijk. Dan mag hij bij elk deel van het speelbord een dobbelsteen leggen. De dobbelsteen afbeeldingen boven de rij met gaatjes zijn voor de kleinere kinderen bedoeld, zodat ze de dobbelstenen rechtstreeks kunnen plaatsen. En terloops prenten ze zich daarbij het bijbehorende cijfer onder de rij met gaatjes in.

In de eerste ronde is het plaatsen van de dobbelsteen nog niet zo belangrijk. Maar dat wordt verder in het spel belangrijker. Welke kleuren heb ik al? Welke heeft mijn octopus nog nodig? Hoe leg ik de dobbelsteen zo neer dat ik de penneetjes kan pakken die ik nodig heb om de tentakels van Calculino helemaal te vullen?

Steen 1

Steen 2

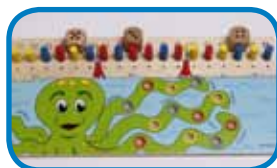
Steen 3

1





2



Alle drie de stenen kunnen op de rij met getal afbeeldingen geplaatst worden.

Uit elk deel mag maar een pennetje van de geworpen getal gepakt worden.

3



Drie pennetjes worden uit de getallenstrook gepakt en op de tentakels van de octopus gezet.

Nu mag de speler uit elk deel het aantal geworpen pennetjes pakken en die op de daarvoor bestemde gekleurde punten van de octopus zetten. De kleuren die de octopus niet nodig heeft, blijven achter in de rij met gaatjes boven de zeespiegel.

Einde van het spel

Degene die als eerste alle zuignappen van octopus Calculino kan vullen, heeft gewonnen.

Gevorderden variant voor kinderen vanaf 6 jaar (aanvulling):

Spelvoorbereiding

De voorbereiding van het spel is gelijk aan die van de dobbelsteen met getallen variant. Het is aanbevolen om voor deze variant een papierstrook met getallen 1-18 over de drie delen 1-6 (zien pagina 34) te leggen. Voor een beter begrip moeten de dobbelsteen afbeeldingen niet afgedekt worden.

Speelwijze

De eerste speler gooit met alle drie de dobbelstenen met getallen tegelijk. Bij deze variant kunnen de spelers zelf kiezen of ze een, twee of drie dobbelstenen laten tellen. Per spelronde wordt nu maar een houten pennetje gepakt. Ook in deze variant gaat het erom op een strategische manier te spelen en te bedenken welke kleuren nog ontbreken op de tentakels van Calculino, en op welke plaatsen de benodigde kleuren nog te krijgen zijn.

Steen 1



Steen 2



Steen 3



1

De speler heeft de volgende mogelijkheden:

2



Variant 1:
 $3 + 5 + 1 = 9$
Het houten pennetje bij het getal 9 wordt gepakt.



Variant 3:
 $3 + 1 = 4$
Het houten pennetje bij het getal 4 wordt gepakt.

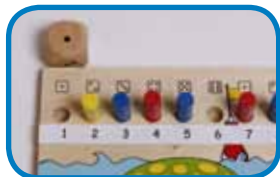


Variant 2:
 $3 + 5 = 8$
Het houten pennetje bij het getal 8 wordt gepakt.



Variant 4:
 $5 + 1 = 6$
Het houten pennetje bij het getal 6 wordt gepakt.

Variante 5:



of



of



1 of 3 of 5 → Het houten pennetje bij het getal 1, 3 of 5 wordt gepakt.

Einde van het spel

Degene die als eerste alle zuignappen van octopus Calculino kan vullen, heeft gewonnen en is de rekenkoning.

Tips voor leerkrachten



Sorteren (leeftijd: 4+):

Laat de kinderen de houten pennetjes op kleur sorteren. Op deze manier worden de basiskleuren geconsolideerd. Bovendien kunnen de kinderen zich een eerste begrip van hoeveelheden eigen maken.



Leefwijze van de octopus (leeftijd: 4+):

Prat met de kinderen over het leven in de zee. Ga in op de kenmerken en aanpassingen van de dierenwereld in dit leefgebied. Spreek in het bijzonder over de interessante leefwijze van de hoofdrolspeler van het spel. Een bezoek aan een aquarium kan daarbij zeer nuttig zijn.



Rekenen (leeftijd: 5+):

Gebruik de houten pennetjes als rekenstaafjes. Zo kunt u de kinderen eenvoudige rekenopgaven uitleggen. Het bereik van de getallen zou in het begin tot 5 beperkt moeten worden, en kan naar behoefte worden uitgebreid, bv. 3 blauwe pennetjes en 1 rood pennetje = 4 houten pennetjes.

De kinderen kunnen op deze manier visueel waarnemen en er zich een voorstelling bij maken. Bovendien kunnen ze de pennetjes ook aftellen om tot de juiste uitkomst te komen.

Tips voor ouders

Neem de tijd om met uw kind de basiskleuren te ontdekken, en combineer dat met de eerste rekenoefeningen. Zoek samen in huis of buiten naar voorwerpen in de basiskleuren blauw, geel en rood. Hoeveel blauwe, gele en rode voorwerpen vinden jullie? U kunt ook een uitstapje maken naar een aquarium. Welke vissen zijn blauw, geel of rood, en hoeveel zijn er van elke kleur? Wellicht treft u bij het bezoek aan een aquarium de hoofdrolspeler van ons spel aan – de octopus. Het observeren van de manier van voortbewegen en de leefwijze van de octopus kan zowel voor de ouders als voor de kinderen erg spannend zijn.



22490 Calculino

Il vasto mare è popolato da piccoli e grandi abitanti. Tra questi c'è anche il polpo "Calculino" e le bellissime stelle marine che brillano in tre diversi colori. Adorano riposarsi sulle boe, che si trovano ovunque nel mare. Calculino ha già visto gran parte del vasto mare e quindi conosce i posti dove trovare le migliori boe. Lo ha raccontato molte volte alle stelle marine e ora vuole portarle lì e poi di nuovo a casa. Per farlo, può portare fino a quattro stelle marine di un colore con le sue ventose. Aiuta Calculino a prendere a bordo nel modo più veloce possibile quattro stelle marine blu, gialle e rosse per iniziare un lungo viaggio in mare.

Preparazione del gioco

I piolini blu, gialli e rossi si trovano nei tre cestini in feltro, ordinati in base al colore. Ogni giocatore riceve una scheda in legno con il polpo „Calculino“. Preparare anche i dadi con i colori. I dadi con i numeri non sono usati in questa variante del gioco. Ogni giocatore prende sei piolini in legno per colore (6x blu, 6x gialli, 6x rossi) dal cestino in feltro, in modo che tutti abbiano lo stesso numero di piolini. Tutti i giocatori riempiono così la barra forata sopra la superficie dell'acqua della loro scheda di legno. Non è possibile riempire una sezione 1-6 con un solo colore. Il giocatore che per ultimo ha visto un polpo può iniziare. Si gioca in senso orario.

Indicazioni su come preparare la scheda in legno

Sopra la superficie dell'acqua si trova una barra forata che è divisa in tre sezioni, con i numeri da uno a sei e con le immagini dei dadi. Le boe mostrano la tripla divisione e semplificano il posizionamento dei dadi. Sulla fila dei fori, le immagini dei dadi sono riportate come sui dadi. Sotto la barra, si trova il numero illustrato.

In acqua ci attende il polpo "Calculino". I suoi tentacoli devono essere riempiti nel corso del gioco e possono ospitare quattro piolini blu, quattro gialli e quattro rossi.



Svolgimento del gioco

Dopo aver riempito la barra forata con il numero predeterminato di piolini in legno, il gioco può iniziare. Il primo giocatore tira contemporaneamente i tre dadi con i colori. Ora può posizionare ogni dado con i colori su ognuna delle tre sezioni.

Successivamente, si prelevano i piolini di ogni sezione nel relativo colore e si inseriscono nei tentacoli del polpo, nei punti del colore specificato.

Dado 1



Dado 2



Dado 3



1



2



Tutti e tre i dadi con i colori possono essere inseriti nella barra con i numeri.

Per ogni sezione è possibile rimuovere solo un piolino del colore estratto.

3



I tre piolini vengono rimossi dalla barra con i numeri e inseriti nei tentacoli del polpo.



Purtroppo possono essere inseriti solo due dadi con i colori.



Solo due piolini possono essere rimossi dalla barra con i numeri e inseriti nei tentacoli del polpo.

Durante il gioco, con i risultati del dado con i colori si richiede sempre più strategia ai giocatori. Quali colori ho già? Quali colori servono ancora al mio polpo? Dove metto quale dado per poter prendere i piolini in legno che mi servono? I colori che non servono al polpo restano sulla barra forata sopra la superficie dell'acqua.

Fine del gioco

Vince chi riesce a riempire tutte le ventose del polpo "Calculino" per primo.

Variante del dado con i numeri per bambini da 4 anni:

Preparazione del gioco

La preparazione del gioco è la stessa della variante originale. Al posto dei tre dadi con i colori, servono i tre dadi con i numeri.

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore tira contemporaneamente i tre dadi con i numeri. Ora può posizionare un dado con i numeri su ognuna delle tre sezioni sulla scheda. Le immagini dei dadi sulla barra forata aiutano i bambini più piccoli perché forniscono loro una corrispondenza diretta con il dado. Inoltre memorizzano l'immagine del numero sotto la barra forata. Al primo turno, l'ordine dei dadi non è significativo, ma aumenterà d'importanza durante il gioco. Quali colori ho già? Quali servono ancora al mio polpo? Dove metto quel dado per poter prendere i piolini in legno che mi servono per completare i tentacoli di Calculino?

Dado 1

Dado 2

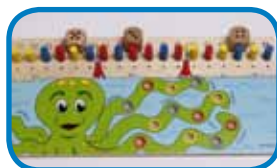
Dado 3

1





2



Tutti e tre i dadi con i numeri possono essere inseriti nella barra con i numeri.

Per ogni sezione è possibile rimuovere solo un piolino del numero sul dado.

3



I tre piolini vengono rimossi dalla barra con i numeri e inseriti nei tentacoli del polpo.

Ora si prelevano i piolini di ogni sezione nel relativo numero e si inseriscono nei punti di colore specificati del polpo. I colori che non servono al polpo restano sulla barra forata sopra la superficie dell'acqua.

Fine del gioco

Vince chi riesce a riempire tutti i tentacoli del polpo "Calculino" per primo.

Variante avanzata per bambini da 6 anni (aggiunta):

Preparazione del gioco

La preparazione del gioco è la stessa della variante dei dadi con i numeri. Per questa variante si consiglia di tracciare una linea numerica 1-18 in carta o con un nastro adesivo bianco sulle tre divisioni della sezioni 1-6 (vedi pagina 34). Le immagini sui dadi non devono essere coperte per agevolare la comprensione.

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore tira contemporaneamente i tre dadi con i numeri. In questa variante, i giocatori possono decidere se tirare uno, due o tutti e tre i dadi. Per ogni turno, viene sempre prelevato un solo piolino di legno. Anche in questa variante il giocatore deve usare un approccio strategico e considerare quali sono i colori mancanti nei tentacoli di Calculino e in quale posizione si possono ottenere i colori necessari.

Dado 1



Dado 2



Dado 3



1

Il giocatore ha le seguenti possibilità:

2



Variante 1:
 $3 + 5 + 1 = 9$
Rimuovere piolino al numero 9



Variante 3:
 $3 + 1 = 4$
Rimuovere piolino al numero 4

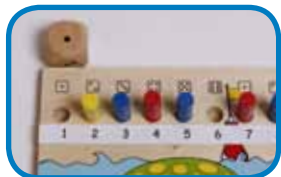


Variante 2:
 $3 + 5 = 8$
Rimuovere piolino al numero 8



Variante 4:
 $5 + 1 = 6$
Rimuovere piolino al numero 6

Variante 5:



op-
pure



op-
pure



1 o 3 o 5 → Rimuovere piolino al numero 1, 3 o 5

Fine del gioco

Vince chi riesce a riempire tutti i tentacoli del polpo "Calculino" per primo e viene incoronato re dei calcoli.

Consigli per educatori/educatrici



Riordinare (età: 4+):

Fate sì che i bambini riordinino i piolini in legno per colore. In questo modo approfondiranno la conoscenza dei colori di base. Inoltre, potranno acquisire una prima comprensione delle quantità.



Vita del polpo (età: 4+):

Parlate con i bambini della vita nel mare. Parlate delle caratteristiche e dell'adattamento della fauna selvatica in questo habitat. In particolare, potete raccontare della vita interessante del personaggio principale del gioco. Una visita a un acquario può essere molto utile.



Calcolare (età: 5+):

Usate i piolini in legno come regoli per il calcolo. In questo modo potete spiegare ai bambini i primi semplici calcoli aritmetici. L'intervallo numerico può essere limitato a 5 per iniziare e poi può essere aumentato come richiesto, ad es.

$3 \text{ piolini blu} + 1 \text{ piolino rosso} = 4 \text{ piolini in legno.}$

In questo modo, i bambini possono percepire le quantità in modo visivo e sviluppare un'immagine. Possono anche contare i piolini per ottenere il giusto risultato.

Consigli per i genitori

Prendete il tempo di scoprire i colori di base con il vostro bambino e collegateli ai primi conteggi. Cercate insieme in casa o all'esterno oggetti nei colori primari (blu, giallo e rosso). Quanti oggetti blu, gialli e rossi vedete? Potete anche visitare un acquario. Quali pesci sono blu, gialli o rossi e quanti ce ne sono di ogni colore? Forse nella visita all'acquario potete incontrare il nostro protagonista del gioco: il polpo. Osservare il movimento e la vita del polpo può essere molto emozionante per bambini e genitori.





22490 章鱼插珠游戏

在辽阔的海洋里有各种大小不一的生物，其中也包含了章鱼“Calculino”和各色漂亮的海星，有红色、黄色和蓝色的。他们喜欢躺在海面的浮标上晒太阳，Calculino对辽阔的海洋比较熟悉并且知道哪里的浮标最漂亮，所以他把自己知道的都告诉海星，并准备带海星们去见识一下。章鱼的吸盘每次可以装12个海星，每种颜色4个。小朋友们，赶紧帮章鱼Calculino装上四个蓝色海星、四个黄色海星和四个红色海星，然后开始漫长的海洋之旅吧。

游戏准备

蓝色、黄色和红色木梢按颜色分类，然后分别装入毛毡布篮子里。每位游戏者都分一块带章鱼“Calculino”图案的游戏板，同时请准备好颜色骰子。数字骰子这轮游戏中不需要用到。每位游戏者从布篮里拿18根木梢（6根蓝色的，6根黄色的，6根红色的），然后把木梢随意地插到自己游戏板顶部的一排圆孔里。但是从1-6的圆孔中不允许只放一种颜色的木梢，由最近见过章鱼的小朋友开始游戏，然后按顺时针方向轮流进行。

木制游戏板的组成

游戏板水平面图案的正上方有一排圆孔，这些圆孔被分成3段，分别从数字1到数字6，并且有对应点数的骰子图案。两个浮标把三段区域划分的更明显，一排圆孔的上方分别印有骰子点数图案，下方是点数对应的数字。

章鱼Calculino浮在水里，他的触须上有12个圆孔，分别匹配4根蓝色木梢、4根黄色木梢和4根红色木梢。



游戏玩法

木梢根据以上要求插入游戏板顶部的圆孔后，就可以开始游戏了。第一位游戏者先同时掷三颗颜色骰子，然后把三颗骰子按颜色匹配分别摆放到顶部圆孔的三个区域中。

每个区域中摆放骰子的地方所对应的木梢颜色需同骰子的颜色一致，然后把这根木梢插到章鱼触须上对应颜色的圆孔中。

骰子1



骰子2



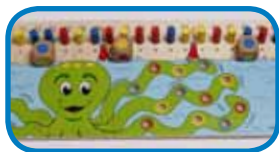
骰子3



1



②



如上图，三颗骰子都有对应颜色的木梢

每个区域中可以取出一根与骰子颜色一致的木梢

③



三根木梢从顶部取出，然后插进章鱼触须上相应颜色的圆孔中



如上图，3颗骰子中只有两颗有对应颜色的木梢



只有两根木梢可以从顶部取出，然后插进章鱼触须上相应颜色的圆孔中

游戏过程中，游戏者在分配或者摆放骰子的时候，需要一定的策略。我已经有哪颜色的木梢了？我的章鱼触须上还需要什么颜色的木梢？我要把骰子放在哪里，才能取出自己所需颜色的木梢？

章鱼触须上用不到的那个颜色的木梢，继续放在游戏板顶部的圆孔中。

游戏结束

最先在章鱼Calculino的吸盘（触须）上插满木梢的为此轮游戏胜利者。

用到数字骰子的玩法，建议4岁以上小朋友玩

游戏准备

同上基本玩法准备好各配件，但用数字骰子，颜色骰子不需要用到。

游戏玩法

首位游戏者同时掷三颗数字骰子，然后把三颗骰子分别放到游戏板顶部三个区域对应的数字上。对于年幼的小朋友，可以比较直观的看到圆孔上方骰子点数印刷的图案，游戏的过程中，可促使小朋友把点数图案联系到圆孔下面的数字上。

第一轮游戏中，骰子摆放位置没有重要意义，但是随着游戏的进行，骰子的摆放位置就变得有策略性。我已经有哪颜色的木梢了？我的章鱼触须上还需要什么颜色的木梢？我要把骰子放在哪里，才能取出自己所需颜色的木梢以完成任务？

骰子 1



骰子 2



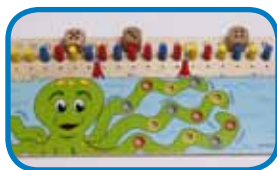
骰子 3



①



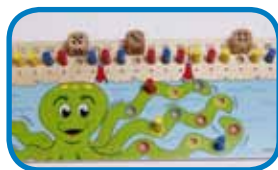
②



所有数字骰子都可以与顶部圆孔上的数字对应起来

三个区域中，分别取出数字对应的木梢

③



取出三根木梢后插入章鱼对应颜色的圆孔中

游戏者需在顶部圆孔三个区域中分别找出与骰子点数对应的木梢，然后把木梢插到章鱼触须相应颜色的圆孔中。章鱼触须上用不到的那个颜色的木梢，继续放在游戏板顶部的圆孔中。

游戏结束

最先在章鱼Calculino的吸盘（触须）上插满木梢的为此轮游戏胜利者。

专业玩法，适用6岁以上的小朋友：

游戏准备

所有配件同上数字骰子玩法一样准备好，建议用一张纸条覆盖游戏板顶部一排数字，然后在纸条上分别写上1-18的数字，数字与圆孔一一对应。圆孔上方骰子点数印刷请不要被覆盖以便于理解（看如下页34）。

游戏玩法

首位游戏者同时掷三颗数字骰子，掷骰子后可由游戏者自行决定采用一颗、两颗或者三颗骰子。每次掷骰子只能取出一根木梢。游戏者需战略性的去考虑自己需要什么颜色的木梢，并且想办法怎么得到这根木梢。

骰子 1



骰子 2



骰子 3



①

游戏者有以下五种选择：

②



选项一：
 $3 + 5 + 1 = 9$
数字9对应的木梢可以取出



选项三：
 $3 + 1 = 4$
数字4对应的木梢可以取出



选项二：
 $3 + 5 = 8$
数字8对应的木梢可以取出



选项四：
 $5 + 1 = 6$
数字6对应的木梢可以取出

选项五:



或者



或者



1或者3或者5 →数字1 或者3或者5对应的木梢可以取出

游戏结束

最先在章鱼Calculino的吸盘（触须）上插满木梢的为此轮游戏胜利者，并恭喜他成为算数之王。

给老师的小建议

分类（年龄：4+）

小朋友们通过对木梢按颜色分类的游戏和练习，加强对红黄蓝三种基本色的认知。同时也使小朋友们对量的概念有初步了解。

章鱼的生活方式（年龄：4+）

和小朋友们谈论海洋里的生活世界，联想并解答各种野生动物的生活习性，特别是我们游戏中涉及到的动物形象-章鱼。带领小朋友们去参观水族馆也会有很大的收获。

计算（年龄：5+）

把木梢当作数棒，然后给小朋友演示简单的算术题。把算术题里的数字限制在5以内，也可根据实际需要加大。例如：3根蓝色木梢+1根红色木梢=4根木梢。

通过这个游戏，小朋友们可以视觉上感知数量的概念，同时可以数木梢得出正确答案。

给家长的小建议

请花点时间和孩子们一起认识基本色并把它联系到初步运算中。在家里或者户外找出一些与基本色一致的物体，然后算出蓝色、红色、黄色的物体分别有几样。同时，也可以一起去参观水族馆，哪些鱼是蓝色的、哪些鱼是黄色的、哪些鱼是红色的，然后算出各种鱼的数量。在水族馆里，可能会看到我们游戏的主角---章鱼，孩子们和家长一起观察它在水里的一举一动，非常有趣、兴奋。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18

belseduc

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 2015



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.

iAtención! 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。