

25550 Rondo Vario

XXL Rondo Vario

Fädelspiel • lacing game • jeu de perles

Spielanleitung*Instruction*Régle 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:



Somatische Bildung: Aktion-Reaktion, Feinmotorik beim Greifen der Formen sowie beim Auffädeln der Teile
Health Education: Action-reaction, fine motor skills when picking up and threading the shapes
Formation somatique: Action et réaction, motricité fine lors de la préhension des formes ainsi que lors de l'enfilage des pièces
Desarrollo somático: Capacidad de reacción, motricidad fina al coger las formas e ir ensartando las piezas
Somatische ontwikkeling: Actie-reactie, fijne motoriek bij het pakken van de vormen en het opriggen van de spelstukken
Educazione somatic: Azione-reazione, capacità motorie nel raccogliere le forme e infilarle nei bruchi
生理发展和健康教育: 动作-反应, 拾起木块和将其穿线时的运动技能



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen von Farben, Kombinieren von Farben, Unterscheiden von Primär- und Sekundärfarben
Arts Education: Recognising and naming colours, combining colours, distinguishing between primary and secondary colours
Formation artistique: Identification et désignation des couleurs, combinaison des couleurs, distinction des couleurs primaires et secondaires
Desarrollo artístico: Identificar y nombrar colores, combinar colores, distinguir entre colores primarios y secundarios
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van kleuren, combineren van kleuren, onderscheid maken tussen primaire en secundaire kleuren
Educazione artistic: Riconoscere e identificare i colori, combinare i colori, distinguere tra colori primari e secondari
艺术和创新能力发展: 对颜色进行识别和命名, 将颜色进行组合, 对原色和组合色进行辨别



Mathematische Bildung: Zählen, Erkennen und Benennen geometrischer Grundformen
Mathematical Education: Counting, recognising and naming basic geometric shapes
Formation mathématique: Dénombrement, reconnaissance et désignation des formes géométriques de base
Desarrollo matemático: Contar, identificar y nombrar formas geométricas básicas
Rekenkundige ontwikkeling: Tellen, herkennen en benoemen van geometrische basisvormen
Educazione matematica: Contare, riconoscere e identificare le forme geo-metriche
数学能力发展: 对基本几何形状进行计算, 识别和命名

Spielinformationen:

Game informations/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



3+



1-4



10 min

XXL Rondo Vari.



Inhalt

- a) 4 Raupen
- b) 42 Holzformen
- c) 1 Symbolwürfel
- d) 1 Farbwürfel



Contents

- a) 4 caterpillars
- b) 42 wooden shapes
- c) 1 symbol dice
- d) 1 colour dice



Contenu

- a) 4 chenilles
- b) 42 formes en bois
- c) 1 dé à symboles
- d) 1 dé de couleurs



Contenido

- a) 4 orugas
- b) 42 formas de madera
- c) 1 dado de símbolos
- d) 1 dado de colores



Inhoud

- a) 4 rupsen
- b) 42 houten vormpjes
- c) 1 vormendobbelsteen
- d) 1 kleurendobbelsteen



Contenuto

- a) 4 bruchi
- b) 42 forme di legno
- c) 1 dado con i simboli
- d) 1 dado con i colori



游戏配件

- a) 4 四个毛毛虫
- b) 42 个木质形状块
- c) 1 个颜色骰子
- d) 1 个形状骰子



Autorin

Kirsten Hiese wurde 1965 geboren und ist von Beruf eigentlich Floristmeisterin. 2004 kam sie durch ihre Kinder zum Spieleerfinden. Seitdem gewann sie schon dreimal den „Deutschen Lernspielpreis“ und veröffentlichte bis heute bereits 16 ihrer Spielideen mit zahlreichen Verlagen. Kirsten Hiese lebt mit ihrem Mann und ihren drei Kindern in Porta Westfalica. „Rondo Vario“ ist seit 2006 bei beleduc im Programm und ein wahrer Klassiker. Weiterhin finden sich noch die Spiele „Pipofax“ und „Cumulo“ von Kirsten Hiese im aktuellen Sortiment.



Author

Kirsten Hiese was born in 1965 and was actually a professional master florist. In 2004 she began inventing games for her children. In the meantime, she has won the “Deutscher Lernspielpreis” (awarded for educational games) three times, and has published 16 of her game ideas with numerous publishers. Kirsten Hiese lives with her husband and three children in Porta Westfalica, Germany. “Rondo Vario” has been in beleduc’s programme since 2006 and is a true classic. Two other games by Kirsten Hiese, “Pipofax” and “Cumulo”, are also in beleduc’s current programme.



Auteur

Née en 1965, Kirsten Hiese est fleuriste de métier. En 2004, elle s’est mise à inventer des jeux pour ses enfants. Depuis, elle a remporté trois fois le « Prix du jeu éducatif allemand » et a, jusqu’à aujourd’hui, publié 16 idées de jeux auprès de divers éditeurs. Kirsten Hiese vit avec son époux et ses trois enfants à Porta Westfalica. « Rondo Vario » fait partie du catalogue beleduc depuis 2006 et compte parmi les classiques. D’autres jeux créés par Kirsten Hiese comme « Pipofax » et « Cumulo » font également partie de la gamme actuellement proposée.



Autor

Nacida en 1965, Kirsten Hiese es especialista en arreglos florales. En 2004, con sus propios hijos, comenzó a inventar juegos. Desde entonces ha ganado en tres ocasiones el premio alemán otorgado a los juegos didácticos y lleva publicados hasta la fecha dieciséis juegos en distintas editoriales. Kirsten Hiese vive con su esposo y sus tres hijos en Porta Westfalica (Alemania). “Rondo Vario” forma parte de beleduc desde 2006 como un gran clásico. También podrá encontrar en la gama actual los juegos “Pipo-fax” y “Cumulo” de Kirsten Hiese.



Auteur

Kirsten Hiese is geboren in 1965, en is eigenlijk meester-bloembinder van beroep. Door haar kinderen is ze in 2004 begonnen met het uitvinden van spellen. Sindsdien heeft ze al drie keer de Duitse prijs voor het beste educatieve spel gewonnen, en er zijn al 16 van haar spelideeën door diverse uitgevers op de markt gebracht. Kirsten Hiese woont met haar man en hun drie kinderen in Porta Westfalica. “Rondo Vario” maakt sinds 2006 deel uit van het programma van beleduc en is een echte klassieker. Ook de spellen “Pipofax” en “Cumulo” van Kirsten Hiese maken deel uit van het huidige assortiment.



Autore

Kirsten Hiese è nata nel 1965 ed è una maestra fiorista. Nel 2004 ha iniziato ad inventare giochi di carte insieme ai suoi figli. Da allora, ha vinto per tre volte il premio per giochi da tavolo “Deutschen Lernspielpreis” e fino ad oggi ha pubblicato oltre 16 idee di gioco con diversi editori. Kirsten Hiese vive con suo marito ed i loro tre bambini a Porta Westfalica. “Rondo Vario” appartiene alla gamma di giochi beleduc dal 2006 ed è ormai un classico. Inoltre, nella gamma attuale troviamo altri giochi di Kirsten Hiese, come “Pipofax” e “Cumulo”.



作者

基尔斯滕·希思生于1965年，是职业花卉大师。2004年，她开始为自己的孩子发明游戏。同时，她三次赢得教育游戏大奖，并且和众多发行商合作发行了16个原创游戏。基尔斯滕·希思和丈夫以及三个孩子一起生活在德国的波尔塔韦斯特法利卡。“毛毛虫游戏”自2006年起就成为了贝乐多项目中的经典。基尔斯滕·希思的另外两个游戏“创意接力”和“积云图”也是贝乐多游戏。



25550 Rondo Vario

Ein vielseitiges Spiel, das Kleinen und Großen viel Freude macht, denn neben der Schulung der Feinmotorik bei den Jüngsten und Förderung der Reaktion bei den älteren Kindern unterstützt es die Farb- und Formerkennung.

Spielidee

Die kleinen Raupen sind ganz aufgeregt, denn heute sollen sie neue bunte Kleider bekommen. Die Auswahl ist groß, denn es gibt viele verschiedene Farben und diese auch noch in unterschiedlichen Formen. Da fällt die Wahl nicht leicht und so beschließen die Raupen, um die neuen Kleider zu würfeln. Je nachdem, was die beiden Würfel zeigen, wird ein Stück nach dem anderen angezogen, aber aufgepasst: Die richtige Form in der richtigen Farbe muss erst noch gefunden werden.

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler sucht sich eine Raupe aus und legt sie vor sich auf den Tisch. Die 42 verschiedenen Holzformen kommen in die Tischmitte und die beiden Würfel werden bereit gelegt.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Auf dem einen Würfel erscheint eine Farbe, auf dem anderen eine zweidimensionale Form. Nun muss er versuchen genau diese Kombination als dreidimensionales Gegenstück auf dem Tisch zu finden, um das Teil auf seine Raupe zu fädeln. Beispiel: Farbe: Gelb + Form: Kreis = gelbe Kugel.



Erscheint auf dem Formenwürfel das lachende Gesicht, darf sich der Spieler eine beliebige Holzform in der gewürfelten Farbe aussuchen.

Ist eine Holzform in der benötigten Farbe nicht mehr vorhanden, hat der Spieler Pech gehabt und muss eine Runde aussetzen. Im Uhrzeigersinn versuchen so alle Spieler, ihre Raupen anzuziehen.

Spielende

Der erste Spieler, der sechs Formen auf seine Raupe fädeln konnte, ist Gewinner des Spiels.

Variante für ältere Kinder

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, jedoch dürfen alle Spieler gleichzeitig auf die Suche nach der richtigen Form in der richtigen Farbe gehen. Derjenige der die Form zuerst berührt, darf sie auf seine Raupe fädeln. Greifen zwei Spieler gleichzeitig nach den richtigen Formen bekommt jeder eine. Nimmt einer der Spieler eine falsche Form, muss er eine eigene, bereits aufgefädelte Form auf den Tisch zurücklegen. Hier ist also jede Menge Konzentration und Reaktionsvermögen gefragt.



Tipps für Eltern

Mit Rondo Vario haben Sie ein mitwachsendes Spiel erworben, welches Ihr Kind über lange Zeit begleiten kann. So kann Ihr Kind beispielsweise zu Beginn die Perlen erst nach der Farbe sortieren. Setzen Sie Rondo Vario dann als Fädelspiel ein. Ihr Kind kann die Raupe mit beliebigen Perlen bestücken. Zur Erweiterung nutzen Sie einfach den Würfel. Nur die gewürfelten Teile dürfen dann aufgefädelt werden. Für ältere Kinder empfehlen wir dann die Regelspielvariante auf Schnelligkeit, die auch der gesamten Familie viel Spaß bereitet.

Tipps für Erzieher/ -innen



Blinde Suche (Alter: 4+)

Verstecken Sie die geometrischen Formen unter einer Decke. Für diese Spielvariante wird nur der Symbolwürfel benötigt. Das erste Kind würfelt und sollte versuchen, die richtige Form zu erfühlen, ohne dabei unter die Decke zu schauen. Wurde die Form richtig erfühlt, so darf sie auf die Raupe gefädelt werden. Eine falsche Form wird unter die Decke zurück gelegt und das nächste Kind ist an der Reihe.

Raupen-Staffel (Alter: 5+)

Verwenden Sie „Rondo Vario“ doch auch einmal im Sportunterricht oder im Freien. Bilden Sie 2-4 Mannschaften, verteilen Sie die Raupen und positionieren Sie diese in einem dem Kindsalter entsprechenden Abstand zu den geometrischen Formen. Sie als Spielleiter würfeln mit beiden Würfeln. Nun darf aus jeder Mannschaft je ein Kind zu den geometrischen Formen laufen. Wer die richtige Form in der gewürfelten Farbe zuerst gefunden hat, darf sie auf die Raupe seiner Mannschaft fädeln. Wurde eine falsche Form erwischt, muss die Mannschaft eine bereits aufgefädelte Form abgeben. Aufgepasst: da es von einigen Farben doppelte Formen gibt, kann es auch ganz schön spannend werden. Wenn ein Smiley gewürfelt wird, darf in der angegebenen Farbe eine beliebige Form ausgewählt werden. In diesem Fall bekommen alle Mannschaften eine Form, wenn die Farbe ausreichend vorhanden ist. Die Mannschaft, die zuerst 6 geometrische Formen aufgefädelt hat, gewinnt das Spiel.



Geometrische Formen (Alter: 4+)

Nehmen Sie sich die verschiedenen geometrischen Formen aus dem Spiel zur Hand und stellen Sie diese den Kindern vor. Beginnen Sie zunächst mit den Grundformen: Kreis, Dreieck, Quadrat. Dazu zeichnen Sie am besten auch noch die Formen vom Würfel auf große Papierblätter und suchen sich Gegenstände aus dem Gruppenraum, welche die gleiche Form haben. So bekommen die Kinder einen unmittelbaren Bezug zur reinen Form, zur dreidimensionalen Perle und zum Gegenstand. So wird der Grundstein für ein erstes geometrisches Grundverständnis gelegt.



Raupen basteln (Alter: 4+)

Basteln Sie gemeinsam mit den Kindern eine Raupe für den Gruppenraum. Dazu benötigen Sie Tonkarton in den buntesten Farben. Schneiden Sie daraus ca. 15 cm große Kreise aus und kleben Sie diese dann aneinander. So entsteht der Körper einer lustigen, bunten Raupe. Ein etwas größerer Kreis wird der Kopf, auf dem noch ein nettes Gesicht gemalt werden muss. Die Kreise bieten genügend Platz für ein Bild eines jeden Kindes. So haben Sie eine tolle Wandgestaltung, die Ihre Gruppe auf einen Blick zusammen zeigt.



25550 Rondo Vario

A game that can be played in many different ways, and is a lot of fun both for younger and older children. As well as training smaller children's fine motor skills and older children's fast reactions, this game also promotes colour and shape recognition.

Game idea

The little caterpillars are very excited because they are to get new brightly coloured clothes today. There is a great selection, because there are many different colours and they come in a great variety of shapes. It's not easy to choose and so the caterpillars decide to throw the dice to decide on the new clothes. One piece after another is threaded on, depending on what comes up on the two dice. Look carefully before you pick up a piece: it is important to find the right shape in the right colour.

Game preparation

Each player chooses a caterpillar and places it in front of him on the table. The 42 different wooden shapes are put in the middle of the table and the two dice are placed beside them.

How to play

The youngest player begins and throws the two dice. One dice shows a colour and the other shows a two-dimensional shape. (S)he must try to find exactly this combination among the three-dimensional pieces on the table, e.g. if yellow is on the colour dice and a circle on the shape dice, he must find a yellow ball.



If the "laughing face" is thrown on the "shape" dice, the player may choose any wooden shape in the colour shown on the other dice.

If no more shapes are available in the colour (s)he needs, that's just bad luck and (s)he has to miss a round. Continuing in a clockwise direction, all players take turns trying to dress their caterpillars.

End of game

The winner is the first player to thread six shapes on his caterpillar.

Version for the older children

The game proceeds as described above, but all players may look for the right shape in the right colour at the same time. The first to touch the shape may thread it onto his caterpillar.

If two players reach for the right shape at the same time, each player is given one. If a player takes the wrong shape, one of the shapes he has already threaded on must be put back on the table.

This requires great concentration, plus quick reactions.



Tips for parents

Rondo Vario is a game which grows with your child, and provides long-lasting interest. For instance, to begin with your child can simply sort the beads by colour. Then you can use Rondo Vario as a threading game – simply let your child thread the beads to make a cater-pillar, just as he or she fancies. Then extend the game by introducing the dice: only the shape-and-colour combinations that are thrown can be threaded. For older children, we recommend introducing the variant with the element of speed, which is a fun game for the whole family.

Tips for kindergarten teachers



Feeling without looking (Age: 4+)

Hide the geometric shapes under a cloth. For this version of the game, only the symbol dice is required. The first child throws the dice and tries to identify the right shape by touch, without looking under the cloth. If the right shape has been identified, it is allowed to be threaded onto the caterpillar. If the shape is wrong, it is replaced under the cloth and it is the next child's turn.

Caterpillar Relay (Age: 5+)

You can use "Rondo Vario" in physical education or outside in the open air. Make up 2-4 teams, give each team a caterpillar and position them at a suitable distance from the geometric shapes, depending on the children's age. As the game leader, you throw both dice. Now one child from each team is allowed to run towards the geometric shapes. The first child to find the right shape in the colour that has been thrown is allowed to thread it onto the "caterpillar" of his or her team. If the wrong shape was selected, the team has to remove one already-threaded shape and give it back. Please note: in some colours shapes are duplicated, so the game can get quite exciting. If a Smiley is thrown on the symbol dice, players can take any shape in the colour that has been thrown on the colour dice. In this case every team gets a shape, provided there are enough geometric shapes in that colour. The first team to thread 6 geometric shapes has won the game.



Geometric shapes (Age: 4+)

Pick up the geometric shapes from the game and introduce them to the children one by one. Begin with the basic shapes – circle, triangle, square. It is also a good idea to draw the shapes shown on the dice on large sheets of paper, and to find objects in the group room which have the same shape. In this way the children will be able to relate the abstract shape (on paper) directly with both the three-dimensional bead and the object, thus laying the foundations for a first basic understanding of geometry.



Making caterpillars (Age: 4+)

Together with the children, make a large caterpillar for the group room. For this you will need a good selection of brightly-coloured card, from which you cut circles about 15 cm in diameter. Stick these together to form the body of a funny, multi-coloured caterpillar. A slightly bigger circle needs to be cut out for the head, and given a friendly face. The circles in the body provide ample room for a photo of each child. This makes a great wall decoration and also shows your whole group together at a glance.

25550 Rondo Vario

Ce jeu varié plaît aux petits et aux grands : non seulement il développe la dextérité des plus jeunes et la vitesse de réaction des plus grands, mais aussi l'identification des couleurs et des formes.

Idée du jeu

Les petites chenilles sont excitées car aujourd'hui, elles vont recevoir de nouvelles robes multicolores. Elles ont le choix car il existe de nombreuses couleurs, et ce dans différentes formes. Il n'est pas facile de faire son choix et les chenilles décident d'utiliser les dés pour choisir leurs nouvelles robes. En fonction des dés, elles enfilent les pièces l'une après l'autre, mais attention, il faut trouver la bonne forme et la bonne couleur.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une chenille et la pose devant lui sur la table.

Placer les 42 formes différentes en bois au centre de la table et tenir deux dés à disposition.

Déroulement du jeu

Le benjamin commence et lance les deux dés. L'un des dés montre une couleur et l'autre une forme en deux dimensions. Le joueur doit alors essayer de trouver cette combinaison en trois dimensions sur la table, pour l'enfiler sur sa chenille. Exemple : la couleur jaune + un cercle = une boule jaune.



Si le dé s'arrête sur le visage souriant, le joueur choisit une forme de son choix de la couleur indiquée par le dé.

S'il n'y a plus de forme en bois de la couleur souhaitée, le joueur n'a pas de chance et il doit passer son tour. Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs essaient d'habiller leurs chenilles.

Fin du jeu

Le premier joueur qui a enfilé six formes sur sa chenille a gagné.

Variante pour les plus grands

Le jeu se déroule de la même façon que ci-dessus mais tous les joueurs peuvent chercher en même temps la bonne forme et la bonne couleur. Le premier qui a touché la forme l'enfile sur sa chenille. Si deux joueurs veulent prendre en même temps les bonnes formes, chacun d'eux en prend une. Si l'un des joueurs prend une mauvaise forme, il doit reposer sur la table une forme déjà enfilée. Ce jeu demande également de la concentration et une excellente capacité de réaction.



Conseils pour les parents

Avec Rondo Vario, vous disposez d'un jeu évolutif, qui accompagnera vos enfants pendant longtemps. Par exemple, au début, vos enfants peuvent trier les perles par couleur. Utilisez ensuite Rondo Vario comme un jeu de perles. Votre enfant peut parer la chenille de ses perles préférées. Au début n'utilisez qu'un dé. Seules les pièces qui apparaissent sur le dé peuvent être enfilées. Pour les enfants plus âgés, nous recommandons d'appliquer la variante intégrant la rapidité qui vous offrira des moments de bonheur en famille.

Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Colin-maillard (âge : 4+)

Cachez les formes géométriques sous une couverture. Pour cette variante du jeu, n'utilisez que le dé avec des symboles. Le premier enfant lance le dé et doit tenter de retrouver la forme sans regarder sous la couverture. S'il retrouve la forme, il peut l'enfiler sur la chenille. S'il prend la mauvaise forme, celle-ci est remise sous la couverture et c'est au tour d'un autre enfant d'essayer.

Relais chenille (âge : 5+)

Vous pouvez également utiliser « Rondo Vario » pour les cours de sport ou en extérieur. Formez 2-4 équipes, distribuez les chenilles et placez-les à une distance adaptée à l'âge des enfants vis-à-vis des formes géométriques. En tant que chef du jeu, vous lancez les deux dés. Ensuite, un enfant par équipe se met à courir pour rejoindre les formes géométriques. Celui qui trouve la forme qui correspond à la couleur et à la forme tirées par les dés, peut l'enfiler sur la chenille de son équipe. Si la forme choisie n'est pas correcte, l'équipe devra rendre une forme déjà enfilée sur la chenille. Attention : pour certaines couleurs, il peut y avoir des formes en double. Le jeu peut donc devenir très animé. Si un smiley est affiché sur l'un des dés, les enfants peuvent prendre la forme de leur choix dans la couleur tirée par les dés. Dans ce cas, toutes les équipes peuvent choisir une forme tant qu'elle respecte la couleur tirée. L'équipe qui réunit 6 formes géométriques avant les autres gagne le jeu.



Formes géométriques (âge: 4+)

Prenez les différentes formes géométriques du jeu en main et présentez-les aux enfants. Commencez par les formes de base : cercle, triangle, carré. Dessinez de la façon la plus précise possible les formes du dé sur une grande feuille de papier et cherchez, dans la pièce, des objets qui ont la même forme. Les enfants associent ainsi directement les formes pures, les perles en trois dimensions et l'objet. La première base de la compréhension de la géométrie est donc posée.



Bricoler une chenille (âge: 4+)

Bricolez une chenille avec les enfants pour décorer la pièce. Pour cela, il vous faut du papier cartonné de différentes couleurs. Découpez des cercles d'environ 15 cm de diamètre et collez-les les uns après les autres. Vous obtenez le corps d'une amusante chenille colorée. Un plus gros cercle sur lequel on dessine un gentil visage fera office de tête. Les cercles offrent suffisamment de place pour y placer une photo de chaque enfant. Vous obtenez ainsi une jolie décoration murale qui présente votre groupe d'un seul coup d'œil.

25550 Rondo Vario

Un juego multifacético que encanta tanto a niños pequeños como a grandes, porque aparte de ejercitar la motricidad fina en los más pequeños y estimular la capacidad de reacción en los niños mayores, también desarrolla el reconocimiento de colores y formas.

Idea del juego

Las pequeñas orugas están totalmente alborotadas, porque hoy es el día en que van a tener nuevos vestidos. Hay tanta variedad de colores y formas diferentes que resulta muy difícil elegir. Por eso, las orugas deciden jugarse los nuevos vestidos a los dados. Según lo que marquen los dos dados, deberán ponerse una prenda después de otra, pero ¡ojo!: primero hay que encontrar la forma correcta en el color correcto.

Preparación del juego

Cada jugador escoge una oruga y la coloca delante de sí sobre la mesa. Las 42 diferentes formas de madera se reparten en el centro de la mesa, dejando los dos dados junto a ellas.

Instrucciones

Comienza el jugador de menor edad tirando los dos dados. En uno de éstos aparecerá un color, en el otro, una forma bidimensional. Ahora, el jugador tendrá que buscar en la mesa exactamente esta combinación en su equivalente tridimensional para poder ensartarla en su oruga. Por ejemplo, color amarillo + forma de círculo = bola amarilla.



Si en el dado de formas sale una cara sonriente, el jugador puede escoger una forma de madera a su discreción en el color que marque el otro dado.

Si en la mesa ya no quedara una determinada forma de madera en el color necesario, mala suerte para el jugador, ya que deberá pasar turno. Los jugadores deberán tratar de vestir a sus orugas por turnos según el sentido de las agujas del reloj.

Fin de la partida

Ganará la partida el jugador que primero consiga ensartar seis piezas en su oruga.

Variante para niños mayores

Se juega según las instrucciones anteriores, solo que los jugadores pueden buscar todos al mismo tiempo la forma y el color que marquen los dados. El jugador que primero toque la pieza correcta, podrá ensartarla en su oruga. Si dos jugadores cogen simultáneamente las piezas correctas, se pueden quedar una cada uno. Si un jugador toca la pieza equivocada, deberá quitar una de sus piezas ya ensartadas y volver a dejarla sobre la mesa. Se necesita mucha concentración y capacidad de reflejo.



Consejos para los padres

Rondo Vario le ofrece un juego modular que acompañará a su hijo/a por mucho tiempo. En un primer momento, su hijo/a podrá simplemente clasificar las piezas según el color. El Rondo Vario puede utilizarse posteriormente para ensartar las piezas. Su hijo/a podrá vestir la oruga con las piezas que más le gusten. Para una aplicación más completa, puede utilizar los dados, de modo que sólo se puedan ensartar las formas que salgan en los dados. Para niños más grandes, recomendamos seguir la variante del juego que implica hacerlo rápido, con la que podréis divertirlos la familia al completo.

Consejos para educadores/a



Escondite (edad: 4+)

Tape las figuras con un pañuelo o cubierta de algún tipo. En este juego sólo se utiliza el dado con los símbolos. El primer niño lanza el dado; debe intentar encontrar la figura correcta solo tocando, sin mirar por debajo de la cubierta. Si encuentra la figura correspondiente, podrá ensartarla en la oruga. Si se saca una figura equivocada, deberá volver a ponerla debajo de la cubierta y pasa el turno al siguiente niño.

Batallón de orugas (edad: 5+)

Puede utilizar el "Rondo Vario" en la clase de educación física o en cualquier otro momento al aire libre. Forme de dos a cuatro equipos, reparta las orugas y colóquelas a una determinada distancia de las figuras geométricas en función de la edad de los niños. Usted dirigirá el juego y lanzará los dos dados. Un niño de cada equipo tendrá que correr, en cada ocasión, hacia donde están las formas geométricas y encontrar una que corresponda a los dados. Quien antes encuentre la figura correcta en el color adecuado, podrá ensartarla en la oruga de su equipo. Si la figura no es la correcta, el equipo pierde una de las que ya tienen ensartadas. Cuidado: en algunos casos, hay más de una figura de un mismo color, lo que puede resultar muy divertido. Cuando en el dado salga una carita, se podrá elegir cualquier figura del color correspondiente. En tal caso, todos los equipos obtienen una figura, siempre y cuando haya suficientes de ese color. Gana el juego el equipo que antes reúna seis figuras geométricas.



Formas geométricas (edad: 4+)

Saque todas las formas geométricas y preséntelas ante los niños. Comience con las formas básicas: círculo, triángulo, cuadrado. Lo mejor es que dibuje las formas de los dados en una hoja de papel y busque en el aula objetos que tengan la misma forma. De esta manera, los niños obtienen una relación directa con la forma tal cual, con una pieza tridimensional y con el objeto real. Se consigue así sentar una primera base para una auténtica comprensión de la forma geométrica.



Confeccionar orugas (edad: 4+)

Confeccione con los chicos una oruga para el aula. Necesitarán cartulina en multitud de colores. Recorte grandes círculos de aprox. 15 cm y vaya pegándolos uno junto al otro. Aparecerá el cuerpo de una oruga colorida y divertida. Un círculo un poco más grande servirá de cabeza; habrá que dibujarle una cara simpática. Los círculos son suficientemente grandes para que cada niño haga su propio dibujo. De esta forma, los chicos obtienen un estupendo mural que representa la clase entera de un solo vistazo.



25550 Rondo Vario

Een veelzijdig spel dat leuk is voor groot en klein, want naast de bevordering van de fijne motoriek bij de jongsten en de bevordering van de reactie bij oudere kinderen ondersteunt het tevens de kleur- en vormherkenning.

Idee van het spel

De kleine rupsen zijn heel opgewonden, want vandaag krijgen ze nieuwe kleren. De keuze is groot, want er zijn veel verschillende kleuren en dat ook nog in verschillende vormen. Dus het kiezen is niet bepaald eenvoudig. Daarom besluiten de rupsen om te dobbelen om de nieuwe kleren. Afhankelijk van wat er op de twee dobbelstenen te zien is, wordt het ene stuk na het andere aangetrokken, maar let op: eerst moet de juiste vorm in de juiste kleur gevonden worden.

Vorbereiding van het spel

Iedere speler zoekt een rups uit en legt die voor zich op tafel neer. De 42 verschillende houten vormpjes worden midden op tafel neergelegd, met de twee dobbelstenen ernaast.

Verloop van het spel

Het jongste kind begint met dobbelen met beide dobbelstenen. Op de ene dobbelsteen verschijnt een kleur, op de andere een driedimensionale vorm. Nu moet hij proberen om een spelstuk met precies deze combinatie op tafel te vinden en het op zijn rups te rijgen.

Bijvoorbeeld: kleur geel + vorm cirkel = gele bol.



Als met de vormdobbelsteen het lachende gezichtje gegooid wordt mag de speler een vormpje naar keuze in de gegooide kleur uitzoeken.

Wanneer het houten vormpje met de juiste kleur niet meer aanwezig is, heeft de speler pech gehad en moet hij een beurt overslaan. Met de klok mee proberen alle spelers zo hun rupsen aan te kleden.

Einde van het spel

De eerste speler die zes vormpjes op zijn rups heeft kunnen rijgen, heeft het spel gewonnen.

Variant voor oudere kinderen

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven, echter mogen alle spelers tegelijk op zoek gaan naar de juiste vorm en de juiste kleur. Degene die de vorm als eerste aanraakt mag hem op zijn rups rijgen. Wanneer twee spelers tegelijk de juiste vormen willen pakken krijgen ze er ieder één. Pakt de speler een verkeerde vorm, dan moet hij een eigen, al opgeregen vorm terug op tafel leggen. Dit vereist dus een behoorlijk concentratie- en reactievermogen.



Tips voor ouders

Met Rondo Vario heeft u een spel aangeschaft dat meegroeit en waar uw kind gedurende langere tijd mee kan spelen. Zo kan uw kind bijvoorbeeld om te beginnen de kralen eerst sorteren naar kleur. Daarna kunt u Rondo Vario als rijgspeel inzetten. Uw kind kan alle kralen die het wil aan de rups rijgen. Om dit verder uit te breiden gebruikt u gewoon de dobbelsteen. Dan mogen alleen de gedobbelde kralen opgeregen worden. Voor oudere kinderen raden we dan aan de bovengenoemde varianten op snelheid te spelen, waar ook de gehele familie veel plezier aan zal beleven.

Tips voor opvoeders



Blind zoeken (leeftijd: 4+)

Verstop de geometrische vormen onder een deken. Voor deze spelvariant wordt alleen de vormdobbelsteen benodigd. Het eerste kind gooit en moet proberen de juiste vorm te voelen, zonder daarbij onder de deken te kijken. Werd de juiste vorm gevoeld, mag hij op de rups worden geregen. Een verkeerde vorm wordt onder de deken teruggelegd en het volgende kind is aan de beurt.

Rupsenteam (leeftijd: 5+)

Gebruik „Rondo Vario“ toch ook eens in de sportlessen of in de open lucht. Vorm 2-4 teams, verdeel de rupsen en plaats deze op een aan de leeftijd van het kind aangepaste afstand tot de geometrische vormen. U als spelleider gooit met beide dobbelstenen. Nu mag uit elk team telkens een kind naar de geometrische vormen lopen. Wie de juiste vorm in de gegooide kleur als eerste heeft gevonden, mag deze op de rups van zijn team rijgen. Wanneer er een verkeerde vorm is gekozen, moet het team een reeds opgeregen vorm afgeven. Let op! Daar er van enkele kleuren twee vormen zijn, kan het ook heel spannend worden. Wanneer er een smiley wordt gegooid, mag in de aangegeven kleur een willekeurige vorm worden gekozen. In dit geval krijgen alle teams een vorm, wanneer er voldoende kleur voorhanden is. Het team dat als eerste 6 geometrische vormen op zijn rups heeft geregen, is winnaar van het spel.



Geometrische vormen (leeftijd 4+)

Pak de verschillende geometrische vormen in het spel op en laat deze aan de kinderen zien. Begin met de basisvormen: cirkel, driehoek, vierkant. Het beste is als u de vormen van de dobbelsteen ook nog op grote vellen papier tekent en voorwerpen uit de klas zoekt die dezelfde vorm hebben. Zo krijgen de kinderen direct inzicht in vormen, driedimensionale kralen en voorwerpen. Zo wordt een eerste basis gelegd voor later begrip en kennis van de geometrie.



Rupsen knutselen (Alter: 4+)

Knutsel samen met de kinderen een rups voor de klas. Daarvoor heeft u nodig: gekleurd karton in alle bonte kleuren. Knip daaruit cirkels van ongeveer 15 cm en plak die aan elkaar. Zo ontstaat het lichaam van een leuke, bontgekleurde rups. Een iets grotere cirkel wordt de kop, waar nog een leuk gezicht op getekend moet worden. De cirkels bieden genoeg ruimte voor een foto van ieder kind. Zo heeft u een geweldige wandversiering die uw hele groep waarop uw hele groep in één oogopslag te zien is.



25550 Rondo Vario

Un gioco versatile, che piace ai grandi e ai piccoli, perché, oltre ad allenare le capacità motorie fini nei più piccoli e a stimolare le reazioni nei bambini più grandi, contribuisce ad allenare il riconoscimento dei colori e delle forme

Idea del gioco

I piccoli bruchi sono molto agitati, perché oggi riceveranno nuovi vestiti colorati. La scelta è ampia, ci sono diversi colori e questi ultimi anche in diverse forme. La scelta quindi non è facile, così i bruchi decidono di giocare i nuovi vestiti ai dadi. A seconda di cosa indichino i due dadi, viene indossato un pezzo dopo l'altro, ma attenzione: bisogna ancora trovare la forma giusta nel colore giusto.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un bruco e lo colloca davanti a sé sul tavolo.

Le 42 forme diverse colorate vengono poste al centro del tavolo e con esse i due dadi.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia e tira entrambi i dadi. Su un dado compare un colore, sull'altro una forma bidimensionale. A questo punto deve cercare di trovare sul tavolo proprio questa combinazione sotto forma di pezzo tridimensionale, per poterlo infilare nel suo bruco.

Ad es. colore giallo + forma di cerchio = sfera gialla.



Una volta trovato il pezzo giusto, il giocatore può infilarlo sul suo bruco. Se il dado delle forme indica un sorriso, il giocatore può scegliere una forma di legno qualsiasi nel colore corrispondente. Se la forma di legno nel colore necessario non è più disponibile, il giocatore è stato sfortunato e perde un turno. Procedendo in senso orario tutti i giocatori cercano di vestire i loro bruchi.

Fine del gioco

Vince il gioco il primo giocatore che riesce ad infilare sul suo bruco sei forme.

Variante per i più grandi

Il gioco procede come descritto sopra, tuttavia tutti i giocatori possono cercare contemporaneamente la forma giusta nel colore giusto. Colui che tocca per primo la forma, può infilarla sul suo bruco.

Se due giocatori toccano la forma giusta contemporaneamente, ognuno de due ne riceve una. Se uno dei giocatori prende una forma sbagliata, deve riporre sul tavolo una delle forme già infilata sul proprio bruco. Sono necessarie concentrazione e reattività.



Consigli per i genitori

Rondo Vario rappresenta un gioco di accompagnamento alla crescita per i vostri bambini, di cui potranno usufruire per un lungo periodo di tempo. All'inizio i bambini potranno ad esempio ordinare le perline in base al colore. Poi, utilizzate Rondo Vario come gioco di allacciatura. I bambini potranno „vestire“ il bruco con le perline che preferiscono. Per ampliare il gioco potete utilizzare i dati in dotazione. In questo caso, potranno essere infilati solo i pezzi tirati con il dado. Per i bambini più grandi, si consiglia la variante del gioco che implica la velocità, per un divertimento assicurato di tutta la famiglia.

Consiglio pratico per gli educatori



Ricerca Cieca (età: 4+)

Provate a riconoscere le forme geometriche sotto una coperta. Per questa variante del gioco è richiesto solo il dado con i simboli. Il primo giocatore tira il dado e cerca di trovare la forma geometrica sotto la coperta senza guardare. Se trova la forma giusta, dovrà infilarla nel bruco. Se trova la forma sbagliata, deve riposizionarla sotto la coperta e il turno passa al giocatore successivo.

Bruchi-Staffetta (età: 5+)

Utilizzate „Rondo Vario“ anche per l'educazione fisica o per attività all'aperto. Formate 2-4 squadre, distribuite i bruchi e posizionateli a una distanza appropriata dalle forme geometriche in base all'età del bambino. In qualità di Game Master tirate entrambi i dadi. Ora ciascun bambino di ogni squadra dovrà correre verso le forme geometriche. Chi trova per primo la forma esatta dello stesso colore apparso sul dado, dovrà infilarla nel bruco della propria squadra. Se prende una forma sbagliata, la squadra dovrà cedere una forma infilata in precedenza. Attenzione: poiché per alcuni colori esistono forme doppie, il gioco diventa ancora più divertente. Se sul dado appare lo Smiley, può essere scelta una forma a piacere nel colore specificato. In questo caso tutte le squadre riceveranno una forma, se il colore indicato è disponibile. La squadra che infila per prima 6 forme geometriche vince.



Forme geometriche (età: 4+)

Prelevate dal gioco le diverse forme geometriche e mostratele ai bambini. Iniziate con le forme base: cerchio, triangolo, quadrato. In seguito potete mostrare loro anche dei cubi su grandi fogli di carta e cercare insieme degli oggetti nell'aula che hanno la stessa forma. In questo modo i bambini stabiliscono un collegamento diretto con la forma pura, le perline tridimensionali e l'oggetto. Così, sono state poste le basi per una prima conoscenza della geometria.



Realizzare i bruchi (età 4+):

Realizzare insieme ai bambini un bruco per la classe. Per lo scopo avrete bisogno di diversi cartoncini colorati. Ritagliate dei cerchi di circa 15 cm e incollateli tra di loro. Questo sarà il corpo del vostro bruco colorato. Realizzate la testa con un cerchio leggermente più grande e disegnatelo il viso. I cerchi sono abbastanza grandi da contenere la foto di ciascun bambino. Otterrete così una simpatica decorazione per la parete che rappresenta a colpo d'occhio tutta la classe.



25550 毛毛虫游戏

这是一个有不同玩法的游戏，不管是较小的还是较大的孩子都能得到乐趣。训练较小儿童的运动技能以及较大儿童的快速反应能力。这个游戏还同时促进对颜色和形状的认识。

游戏理念

今天，小小毛毛虫们很兴奋，因为它们要穿上五颜六色的新衣服了。选择可真丰富啊，因为有很多颜色，而且它们的形状各不相同。

这么多颜色和形状选择起来也不容易啊，所以毛毛虫们决定通过掷骰子来决定穿什么新衣服。按照两个骰子投掷出来的结果，把衣服一件接一件的穿上身。选择衣服前仔细看好：找到准确的颜色和形状很重要。

游戏准备

每个玩家选一个毛毛虫并将它放在桌上，正对自己。

42个不同形状的木块放在桌子中间，两个骰子放在它们一旁。

游戏玩法

游戏开始，由年龄最小的玩家投掷两个骰子。一个骰子表示颜色，另一个表示形状。他/她必须从桌上的立体木块中准确的找到这种组合并将它穿到毛毛虫的身上。比如说，如果表示颜色的骰子为黄色，表示形状的骰子为圆，他/她就应该找到一个黄色的球。



如果形状骰子上显示“笑脸”，那么该玩家可以选择该颜色的任何形状。

如果该颜色没有他/她需要的形状了，那就是他/她运气不好了，只能错过这一轮。按顺时针方向，每个玩家轮流给自己的毛毛虫穿上衣服。

游戏结束

谁第一个给自己的毛毛虫穿上六个形状的木块就是赢家。

较大儿童的玩法

游戏按照上面的描述进行，但所有的玩家都可以同时寻找正确的形状和颜色。第一个触摸到木块的玩家就可以把它穿到自己的毛毛虫身上。如果两个玩家同时触摸到正确的木块，那么就一人一个木块。如果某个玩家选了错误的木块，他已经穿到毛毛虫身上的木块就要被拿走一个放回到桌上。这种玩法要求集中注意力和快速的反应力。



给家长的贴士

毛毛虫游戏将和你的孩子一起成长并给他/她带来长久的乐趣。比如说，一开始你的孩子可以直接仅仅按颜色来将小圆球分类。然后你可以将毛毛虫游戏作为一个穿线游戏——让你的孩子直接按自己喜欢的方式来穿线制作一个毛毛虫。然后通过加入骰子来对游戏进行拓展：只有符合正确形状颜色组合的木块才能被用于穿线。而对年龄较大的孩子，我们推荐加入速度因素，这样毛毛虫游戏就成为了一个可以全家人一起玩的有趣游戏。

给（幼儿园）老师的贴士



感知训练（年龄：4+）

将形状积木藏在布里。在这个版本的游戏中，只需要用到带标志的骰子。第一个游戏者掷骰子，然后尝试在不看的情况下，通过触摸的方式找到这个形状的积木。如果确定拿到正确的形状，那么允许将积木串到毛毛虫上。如果找到的积木是错误的，那么将积木放回回到布里，轮到下一个游戏者。

毛毛虫接力赛（年龄：5+）

您可以在户外的体育活动中使用“毛毛虫游戏”。根据孩子们的年龄段，将孩子们分成2-4个团队。给每个团队一条毛毛虫，并规定好孩子们和形状积木之间适当的距离位置。游戏领导者负责掷骰子。然后每个团队派一个孩子跑到形状积木放置的位置。哪个孩子最先找到和骰子显示的颜色和形状匹配的积木，就允许他把积木串到自己团队的“毛毛虫”身上。如果积木找错了，那么需要这个团队从“毛毛虫”上拿一个积木放回去。请注意：有些积木形状是重复的，所以游戏变得非常刺激。如果带积木形状的骰子显示的是笑脸，游戏者可以根据颜色骰子拿任何形状的积木。在这种情况下，只要这种颜色的积木还足够，每个团队可以获得一个积木。哪个团队先得到6个积木并串好就获得了胜利。



几何形状（年龄：4+）

拿起游戏中的几何形状木块并一个一个的介绍它们。从基础的形状开始——圆形，三角形，正方形。也可以把骰子上的形状画在大的纸上，并且在分组房间里找到有相同形状的物品。用这种方式，孩子们将可以把画在纸上的抽象形状直接与立体小球以及物品联系起来，从而为孩子们打下理解几何学的基础。



制作毛毛虫（年龄：4+）

和孩子们一起为分组房间制作一个大毛毛虫吧。为此你将需要挑选一些色彩明亮的卡片，并在卡片中心剪出直径约为15厘米的圆。把它们粘在一起，一个可爱的五颜六色的毛毛虫身体就做好了。你还需要一个稍微大一点的卡片作为毛毛虫的头，记住要画上友好的笑脸哦。毛毛虫身体上的圆环应该足够大，能让孩子们一起拍照。作为墙体装饰这实在是太好了，同时也是你整组孩子的合影。

The logo for Beleduc, featuring the word "beleduc" in a lowercase, sans-serif font. The letters "e" and "o" are stylized with colored dots (yellow and blue) inside them. The logo is enclosed in a white rounded rectangle.

beleduc

Imported in EU by
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

Imported in North America by
beleduc USA, Inc.
2220 Northmont Parkway
Suite 250
Duluth, GA 30096, USA
Phone: 001-770-295-2287
www.beleduc-usa.com

© beleduc 2016



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.