

Doodle Monster

22704 Doodle Monster

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



Das Spiel fördert:

This game develop/Le jeu développé/El juego entrena/het spel bevordert/
il gioco promuove/ 能力拓展:



Kognition: Visuelle Wahrnehmung, Kreativität, Gedächtnis
Cognition: Visual perception, creativity, Memory
Éducation cognitive: La perception visuelle, la créativité, La mémoire
Desarrollo cognitivo: Percepción visual, y creatividad, Memoria
Cognitie: Visuele waarneming, creativiteit, geheugen
Cognizione: Percezione visiva, creatività, Memoria
理解认知能力: 视觉感知能力和精细动作能力, 创造力, 记忆力

Zahlen, Mengen & Formen: Zuordnung von Linien und Formen, Merken von Formen und Mustern, Verständnis von Größenverhältnissen
numbers, quantities & shapes: Classification and taking note of shapes and patterns, Understanding proportions



Chiffres, quantités, formes: La distinction des lignes et des formes, la mémorisation des formes et des motifs, La compréhension des différentes échelles
Números, cantidades, formas: Coordinación en el trazado de líneas y formas, retención de formas y patrones, Comprensión de las relaciones de tamaño
Getallen, hoeveelheden, vormen: indeling van lijnen en vormen, inprenten van vormen en patronen, begrip voor ruimtelijk inzicht
Numeri, quantità, forme: Associazione di linee e forme, ricordare forme e modelli, Comprensione di proporzioni
数字, 数量和形状认知: 线条和形状的分类认知, 记录形状和图案, 身体比例的初步理解



Motorik: Feinmotorik
motor skills: fine motor skills
motricité: motricité
motricidad: motricidad
motoriek: fijne motoriek
abilità motorie: abilità motorie
运动技能: 手指精细动作



Sozialverhalten: Soziales Lernen
Social behaviour: Social learning
Comportement social: Apprentissage social
Comportamiento social: Aprendizaje social
sociaal gedrag: Sociaal leren
Comportamento sociale: Acquisizione competenze sociali
社会交往能力: 社交能力



Info-Box: Pädagogische Tipps von der Kindergarten Expertin Katrin Erdmann.

Info-Box: Educational tips of kindergarten expert Katrin Erdmann.

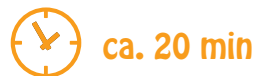
Info-Box: éléments pédagogiques l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

Info-Box: consejos pedagógicos de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

Info-Box: ‚Pedagogische tips‘ voon de deskundizee voor kleuterscholen Katrin Erdmann.

Info-Box: consigli pedagogici di esperta nel settore delle scuole materne Katrin Erdmann.

Info-Box: 幼教专家凯特琳 艾德曼的教育小贴士



ca. 20 min

Doodle Monster



Inhalt

- a) 7 Wachsstifte
- b) 4 grüne Monster-Schablonen (1x Kopf, 1x Körper, 1x Arm, 1x Bein)
- c) 1 Monster-Karte
- d) 20 Monster-Spielkarten
- e) 20 Spielchips (6 x grün, 6 x gelb, 8 x rot)

a)



b)



c)



d)



e)



Contents

- a) 7 wax crayons
- b) 4 green Monster templates
(1x head, 1x body, 1x arm, 1x leg)
- c) 1 Monster Card
- d) 20 Monster playing cards
- e) 20 tokens (6 x green, 6 x yellow, 8 x red)



Contenu

- a) 7 crayons gras
- b) 4 gabarits de monstre vert
(1x tête, 1x corps, 1x bras, 1x jambe)
- c) 1 carte monstre
- d) 20 cartes à jouer monstre
- e) 20 jetons de jeux (6x verts, 6x jaunes, 8x rouges)



Contenido

- a) 7 ceras de colores
- b) 4 plantillas de color verde para dibujar el monstruo
(1 cabeza, 1 cuerpo, 1 brazo, 1 pierna)
- c) 1 carta con el monstruo que sirve de modelo
- d) 20 cartas con monstruos diferentes
- e) 20 fichas (6 verdes, 6 amarillas, 8 rojas)



Inhoud

- a) 7 viltstiften
- b) 4 groene monster-sjablonen
(1x hoofd, 1x lichaam, 1x arm, 1x been)
- c) 1 monsterkaart
- d) 20 monster-speelkaarten
- e) 20 fiches (6 x groen, 6 x geel, 8 x rood)



Contenuto

- a) 7 pastelli a cera
- b) 4 sagome di mostri verdi (1x testa, 1x corpo, 1x braccio, 1x gamba)
- c) 1 carta mostro
- d) 20 carte da gioco dei mostri
- e) 20 chip da gioco (6 x verdi, 6 x gialle, 8 x rosse)



游戏配件

- a) 7支蜡笔
- b) 4个绿色怪兽模板 (1个头部, 一个身体部位, 一个手部, 一个腿部)
- c) 1张怪兽卡片
- d) 20张怪兽游戏卡片
- e) 20张圆形卡片 (6张绿色, 6张黄色, 8张红色)





Autor & Illustration

Das Spiel Doodle Monster entstand durch die kreative Kooperation zwischen Beleduc und dem Atelier Papenfuss in Weimar.

Das Atelier Papenfuss entwickelt seit mehr als 20 Jahren für verschiedene Firmen im Kinderbereich Produkte und Kommunikationsmittel, wie Spiele, Bücher, Webseiten oder Apps. Der Fokus aller Projekte liegt dabei stets auf der Entwicklung sinnvoller, altersgerechter Produkte und Anregungen, welche die kindliche Entwicklung unterstützen und kleinen sowie großen Benutzern Vergnügen bereiten.



Author & Illustration



The game Doodle Monster resulted from a creative co-operation between Beleduc and Atelier Papenfuss in Weimar.

For more than 20 years now, Atelier Papenfuss has developed products and communicative media such as games, books, websites and apps for various enterprises in the children's sector. The focus in all projects is on developing sensible, age-appropriate products and media stimuli which will support children's development and are enjoyed by grown-ups and children alike.

Auteur & Illustration



Le jeu Monstre Doodle est né de la coopération entre Beleduc et l'Atelier Papenfuss à Weimar.

Depuis plus de 20 ans, l'Atelier Papenfuss développe pour diverses entreprises des produits et des moyens de communication dans le domaine de l'enfance comme des jeux, des livres, des sites Internet et des applications. Tous les projets mettent l'accent sur le développement de produits utiles, adaptés aux âges des enfants et stimulants qui favorisent le développement des enfants et divertissent les petites comme les grands.

Autor & Ilustración



El juego Doodle Monster nació de la colaboración entre Beleduc y el Atelier Papenfuss, en Weimar.

Papenfuss trabaja para distintas empresas desde hace más de veinte años, desarrollando productos y artículos de comunicación para niños, tales como juegos, libros, páginas web o aplicaciones móviles. Todos los proyectos están orientados al desarrollo de productos prácticos, adaptados a la edad, y a fomentar el desarrollo infantil, al tiempo que proporcionan diversión a grandes y pequeños usuarios.

Autore & Illustrazione



Il gioco Doodle Monster è nato dalla collaborazione creativa fra Beleduc e l'Atelier Papenfuss di Weimar.

L'Atelier Papenfuss sviluppa da più di 20 anni prodotti e mezzi di comunicazione come giochi, libri, siti web e applicazioni per smartphone, per conto di diverse aziende nel settore rivolto all'infanzia. L'obiettivo di tutti i progetti è costantemente rivolto verso lo sviluppo di prodotti e stimoli utili e adatti all'età, in grado di sostenere lo sviluppo del bambino e divertire sia gli utenti più giovani che gli adulti.

Auteur & Illustratie



Het spel Doodle Monster ontstond door de creatieve coöperatie tussen Beleduc en het atelier Papenfuss in Weimar.

Het atelier Papenfuss ontwikkelt sinds meer dan 20 jaar voor verschillende firma's producten en communicatiemiddelen voor kinderen zoals spelletjes, boeken, websites of apps. De focus van alle projecten ligt daarbij steeds op de ontwikkeling van zinvolle, bij de leeftijd passende producten en ideeën die de ontwikkeling van het kind ondersteunen en waaraan kleine en grote gebruikers veel plezier beleven.

游戏作者 游戏设计



涂鸦小怪兽是贝乐多和魏玛Papenfuss工作室共同创作的一款富含创意的游戏。

20多年来，Papenfuss工作室已经在儿童领域给很多家公司开发了诸如游戏，书本，网站，应用软件等产品和社交媒体。所有项目的核心都集中在开发孩子的感知认识，与孩子不同年龄段匹配的产品以及深受成人和孩子喜爱并能促进孩子发展的不同媒介。



22704 Doodle Monster

Kennst Du schon den Drache Julius? Er wohnt mit seinen Freundinnen, der flinken Filine und der klugen Eule Paula, in einem großen alten Schloss, dessen Winkel voller spannender Geschichten stecken. Diese warten nur darauf, entdeckt zu werden.

Julius und Filine sitzen vor dem alten Schloßkamin und warten gespannt. Paula hat den beiden eine große Überraschung versprochen. Sie hat in der Bibliothek ein altes Buch über Monster gefunden. Bei dem Wort Monster flüstert sie geheimnisvoll. Julius und Filine machen große Augen. „Diese Monster schleichen im ganzen Schloss herum. Sie sind verspielte Gesellen und können ihre Farben und Muster wechseln“, berichtet die belesene Eule Paula weiter. „Juhuu! Lasst uns auf große Monstersuche gehen!“, rufen alle gemeinsam. Habt ihr auch schon einmal ein Monster gesehen? Versucht so viele Formen und Muster wie möglich für euer eigenes, ganz besonderes Doodle-Monster zu sammeln.

Spielvorbereitung

Verteilt die grünen und roten Spielchips verdeckt auf dem Tisch, sodass alle Mitspieler sie gut erreichen können. Achtet darauf, dass kein Chip von einem anderen verdeckt wird. Jeder Spieler benötigt ein Blatt Papier (DIN A4 oder größer). Die vier Monster-Schablonen und die Wachstifte werden gut erreichbar bereitgelegt. Die Monster-Karte wird als Vorlage für alle Spieler gut sichtbar in der Tischmitte platziert.



*Spielsituation
zu Spielbeginn*

Die Monster-Spielkarten und die gelben Spielchips werden erst für die Fortgeschrittenenvariante benötigt.

Spielziel

Jeder Spieler zeichnet mit Hilfe der Monster-Schablonen und nach Vorlage der Monster-Karte sein eigenes Doodle-Monster. In jeder Runde darf ein Körperteil angefügt und mit einem Muster ausgemalt werden. Wer sein Monster zuerst fertiggezeichnet hat, gewinnt.





Spielverlauf:

Schau dir die Monster-Karte genau an. Hier siehst du, welche und wie viele Teile dein Monster braucht. Das jüngste Kind beginnt. In jeder Runde darfst du zwei Spielchips umdrehen – jeweils einen grünen und einen roten. Der grüne Spielchip verrät dir, welchen Körperteil du für dein Monster mit Hilfe der Schablonen zeichnen darfst. Der rote Spielchip zeigt dir, welches Muster du zum Ausmalen des neuen Körperteils benutzt. In welcher Farbe du die Körperteile und Muster malst, bleibt dir überlassen. Achte beim Malen auf die Anordnung der Körperteile, damit diese alle auf das Papier passen.

Tip: Auf ein DIN A4 Blatt passt das Monster am besten wenn du es hochkant vor dich legst.



such dir eine
Farbe aus



linkes Bein

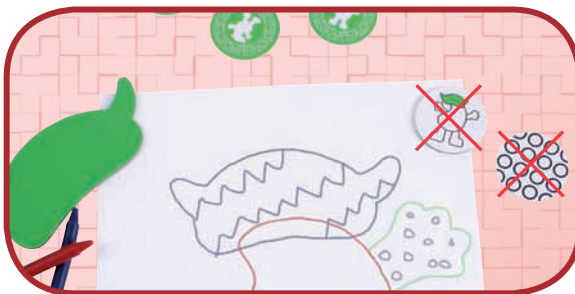


rechtes Bein

Nach dem Malen werden beide Chips wieder umgedreht und zu den anderen gelegt. Aber Achtung: Merke dir gut, wo dein Lieblingsmuster liegt, vielleicht willst du es ja in der nächsten Runde wieder verwenden. Alle anderen Mitspieler sollten sich auch die Position des grünen Chips merken, falls sie diesen Körperteil noch benötigen.

Hinweis: Bei den grünen Chips müsst Ihr genau hinschauen. Es gibt zwar nur eine Schablone für den Arm und das Bein, aber jeweils zwei verschiedene Chips, die die Position des gleichen Körperteils angeben. Hier müsst ihr auf dem Chip zwischen rechts und links unterscheiden. Hast du bereits das rechte Bein gezeichnet? Dann darfst du in der nächsten Runde nicht noch einmal den grünen Chip mit dem rechten Bein aufdecken. Du sollst versuchen, die noch fehlenden Körperteile zu sammeln.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.



Mein Monster hat schon einen Kopf

Wenn du einen grünen Chip mit einem Körperteil ziehst, den du für dein Monster schon gemalt hast, musst du leider aussetzen. Auch den roten Musterchip kannst du dann nicht einsetzen.

Spielende

Wer zuerst sein Monster vollendet, gewinnt. Alle anderen können ihr Monster natürlich auch fertigzeichnen.





Variante für Monsterspezialisten

Versucht doch auch einmal, die lustigen Monster von den Monster-Spielkarten nachzumalen. Dafür zieht jeder Mitspieler eine der 20 Monster-Spielkarten vom Stapel und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Jetzt wird mit den grünen und gelben Spielchips gespielt. Die roten Musterchips werden in dieser Variante nicht benötigt.



Spielsituation

Der erste Spieler zieht zunächst nur einen grünen Chip, denn zuerst muss das Monster seinen Körper bekommen.

Wenn du ein Körperteil (grüne Spielchips) ziehst, welcher bei deinem Monster schon vorhanden ist oder den du gar nicht benötigst, dann legst du ihn wieder zurück und nimmst dafür einen gelben Spielchip.

Auf den gelben Chips findest du Extra-Körperteile, wie Augen, Mund und Krallen. Welche und wie viele Zusatzteile dein Monster braucht, kannst du auf deiner Monster-Spielkarte sehen. Schau genau hin, an welcher Stelle der Extra-Körperteil sitzen muss.

Nachdem Ihr alle Körperteile für euer Monster gesammelt habt, werden nun nur noch die gelben Spielchips gezogen.

Tipp: In welchen Farben du die Extra-Körperteile malst, bleibt dir überlassen. Du kannst sie entweder genauso malen, wie abgebildet oder frei nach deinen Vorstellungen.



*male deinem
Monster einen
Mund*





Wenn du ein Extra-Körperteil (gelben Spielchips) ziehst, den dein Monster gar nicht braucht oder schon hat, musst du leider aussetzen.

Gewonnen hat in dieser Variante wieder derjenige Spieler, der als Erster sein Monster vollendet hat. Alle anderen können ihr Monster natürlich auch fertigzeichnen.

Malen im freien Spiel

Jetzt hast du gesehen, welche verschiedenen Muster es gibt. Fallen dir vielleicht noch mehr Muster ein? Versuche doch einmal, dir selbst eines auszu-denken.

Es gibt auch eine Variante für besonders kreative Kinder: Malt mit den Monster-Schablonen euer ganz eigenes Doodle Monster. Danach denkt Ihr euch ausgefallene Muster aus und macht somit euer Doodle Monster einzigartig. Sobald alle fertig sind, können die Monster verglichen werden.



Hinweise für Erzieher / -innen:

Fördern Sie mit diesem Spiel gezielt folgende Fertigkeiten:

Motorik:

Förderung der Grafomotorik - differenzierte, rhythmische Bewegungen, Förderung der Schulfähigkeit, Üben von Schreibbewegungen bzw. Schwungübungen, Einhalten von Begrenzungslinien und Blattbegrenzungen, Koordinierung von Bewegungsabläufen

Mathematische Bildung:

Darstellen von Mustern und Bilden von Reihen

Kreativität:

Zeichnen von Mustern, Anregung der Phantasie

Sprache und Schriftspracherwerb:

Benennen der Körperteile, Phantasiegeschichten erzählen, Förderung grammatikalischer Strukturen

Tipp: Wenn du dir ein größeres Zeichenblatt nimmst, kannst du sogar die vielen Freunde und die ganze Familie deines Monsters malen. Wie wäre es, wenn ihr alle zusammen ein Riesen-Monster-Bild malt?



Tipps für Eltern:

Doodle Monster ist das ideale Spiel - auch für unterwegs. Mit Doodle Monster können die Kinder ihrer Phantasie freien Lauf lassen. Sie bereiten sich spielerisch auf die Schule vor, da das Gestalten der Muster erste Vorbereitungen auf das Schreiben lernen beinhaltet. Die Kinder üben das Einhalten von Begrenzungslinien und das Koordinieren von schreibähnlichen Bewegungsabläufen. Auch die Konzentration und das Gedächtnis werden geschult.

Aber auch für Sie als Eltern kommt der Spaß nicht zu kurz, wenn Sie sich von Ihren Kindern in die „Welt der Monster“ entführen lassen.





22704 Doodle Monster

Have you already met Julius the Dragon? He lives with his friends, nimble little Filine the Mouse and Paula the wise owl, in a big old castle where lots of thrilling stories are hidden away, just waiting for you to discover them.

Julius and Filine are feeling excited as they sit in front of the old fireplace in the castle. Paula has promised them a big surprise. In the castle library she has found an old book about monsters. She says the word "monsters" in a mysterious whisper. Julius' and Filine's eyes open wide. "These monsters are everywhere in the castle. They are friendly and playful. They can change their colours and their patterns", wise owl Paula goes on. "Yippee! Let's go on a big monster hunt!" they all shout.

Have you ever seen a monster? Try to collect as many shapes and patterns as you can for your own special Doodle Monster.

Setting up the game

Distribute the green and red tokens face down on the table within easy reach of all the players. Be sure that no token is covered by another. Each player needs a sheet of paper (DIN A4 or larger). The four Monster templates and the wax crayons are placed within easy reach. The Monster Card is placed in the middle of the table clearly visible to all players, to act as a guide.



Game situation

The Monster playing cards and the yellow tokens are only needed when playing the Advanced Version of the game.

Aim of the game

Using the Monster templates, each player tries to draw his or her own Doodle Monster using the Monster Card as a guide. In each round, one body part can be added and is decorated with a pattern. The winner is the player who succeeds in drawing his or her monster first.





How to play

Look carefully at the Monster Card. It shows you which parts your monster needs, and how many. The youngest player begins. In every round you are allowed to turn over two tokens – a red one and a green one. The green token shows you which part of the monster you can draw, using a template. The red token shows you which pattern you can use to decorate the part you have added. For the outline and the pattern you can use any colour you like. When drawing, be careful to place the body parts so that they will all fit on the page.

Tip: the Monster fits best on an A4 sheet if it is used an upright position (i.e. 'portrait' not 'landscape').



choose color



left leg

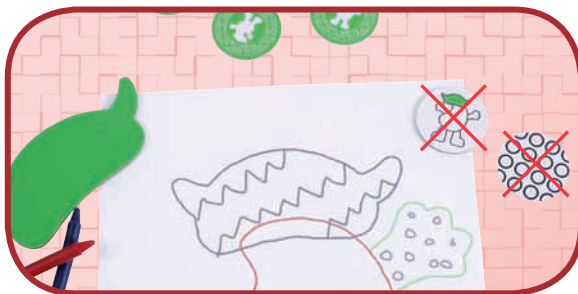


right leg

When the player has finished drawing, both tokens are turned face down again and put back with the others. But keep your eyes open: remember the position of the token with your favourite pattern on it, perhaps you'll want to use it again in the next round. And all the other players should also note the position of the green token, in case they still need that body part.

Please note: Look very carefully at the green tokens. There is only one template for the arms and one for the legs, but there are two different tokens showing the arm and leg positions on the body. So you have to decide whether the token is for right or left. Have you already drawn the right leg? Then be careful not to turn up the same green token in the next round - you can't use the "right leg" token again. Try to collect the body parts that are still missing.

Now it is the next player's turn.



My Monster has a head already

If you turn up a token for a body part that you've already drawn, you have to miss a turn. So you can't use your chosen pattern token either, unfortunately.

End of the Game

The winner is the first player to successfully complete his or her Monster. Of course all the other players can finish drawing their Monsters, too.





Game version for Monster specialists (advanced version)

Try drawing funny monsters like the ones on the Monster playing cards. To do this, each player takes a card from the pack of 20 Monster playing cards and places it face upwards on the table in front of them. This game uses the green and yellow tokens. The red tokens (pattern tokens) are not needed for this version.



Game situation

The first player begins by taking a green token, because the Monster has to have a basic body shape.

If your token shows a body part (green tokens) which you already have, or a part that your monster does not need at all, then put it back and take a yellow token instead.

On the yellow tokens you will find extra features like eyes, mouths and claws. By looking at your own Monster playing card, you can see which extra features your monster needs, and how many of them. Look carefully to see where they have to be positioned in the drawing.

When everybody has collected all the basic body parts they need, only the yellow tokens are used.

Tip: you can decide what colour you would like to use for the extra features. You can colour them exactly as they are on the card, or you can use your own colour scheme.



draw a mouth to your monster





If you turn up a token for an extra feature (yellow tokens) which your Monster already has - or which it does not need - then you have to miss your turn in that round.

In this version of the game, too, the winner is the player who completes his or her Monster first. Of course all the other players can finish drawing their Monsters, too.

Free Drawing game

Now you have seen what different sorts of patterns there are. Can you think of any others? Try thinking out a pattern for yourself.

There is also a version for especially creative children: use the Monster templates to draw your very own Doodle Monster. Then think of unusual patterns to make it special. When all of you have finished, you can compare Monsters.



Tips for kindergarten teachers:

Use this game to help develop the following skills:

Motor skills:

Support of graphomotor skills - discriminating, rhythmical movements. Support of pre-school skills. Practising flowing movements and movements used in writing. Keeping to delineations and dealing with the restrictions of paper size. Coordination of movement sequences

Mathematical education:

Representation of patterns and sequence formation

Creativity:

Drawing patterns, stimulating the imagination

Spoken / written language acquisition:

Naming body parts, Narrating made-up stories, Support of grammatical structures

Tip: If you use a bigger sheet of paper, you can draw the Monster's friends and the whole Monster family. How would you like to all make a giant Monster Picture together?



Tips for parents:

Doodle Monster is an ideal game - also when travelling. Doodle Monster gives children's imagination free rein. It prepares them for school by pre-school activities in a play context - using patterns is the first step towards learning to write. Children practise keeping to outlines and coordinating movement sequences like those used in writing. Doodle Monster also helps concentration and memory skills.

Parents can have great fun, too, joining their children in the "World of Monsters".





22704 Monstre Doodle

Connais-tu le dragon Jules ? Il vit avec ses amies, Filine la rapide et Pauline la chouette sage, dans un grand château ancien dont les murs renferment des histoires passionnantes. Elles n'attendent qu'à être découvertes.

Jules et Filine sont assis devant la cheminée du château et attendent avec impatience : Pauline leur a promis une belle surprise. Elle a trouvé un vieux livre sur les monstres dans la bibliothèque. Elle prononce le mot monstre avec un chuchotement plein de mystères. Jules et Filine ouvrent grand leurs yeux. « Ces monstres rôdent dans tout le château. Ce sont des êtres joueurs qui peuvent changer leurs couleurs et leurs motifs », explique la chouette Pauline en continuant la lecture. « Youpi ! Partons à la recherche des monstres ! », s'écrient-ils tous en cœur.

Avez-vous déjà vu un monstre ? Essayez de rassembler le plus de formes et de motifs possibles pour réaliser votre propre monstre Doodle.

Préparation du jeu

Répartissez les jetons verts et rouges sur la table, face cachée, afin que tous les joueurs puissent les attraper. Veillez à ce qu'aucun jeton ne recouvre un autre. Chaque joueur a besoin d'une feuille de papier (DIN A4 ou plus). Les quatre gabarits de monstre ainsi que les crayons gris doivent également être mis à la disposition de tous les joueurs. La carte monstre doit être placée au milieu de la table et sert de modèle à tous les joueurs.



Situation de jeu

Les cartes à jouer et les jetons jaunes ne sont utilisés que pour la variante de niveau avancé.

But du jeu

Chaque joueur dessine son propre monstre Doodle à l'aide des gabarits de monstre et en se servant du modèle de la carte monstre. À chaque tour, une partie du corps du monstre est ajoutée et est coloriée à l'aide de motifs. Le premier qui a terminé son monstre a gagné.





Déroulement du jeu

Regarde attentivement la carte monstre. Tu verras quelles sont les parties du corps du monstre et combien il y en a. C'est l'enfant le plus jeune qui commence. À chaque tour, tu as le droit de retourner deux jetons – un vert et un rouge. Le jeton vert indique quelle partie du corps du monstre tu peux dessiner à l'aide d'un gabarit. Le jeton rouge te montrera quels motifs tu dois utiliser pour colorier la nouvelle partie du corps. En qui concerne la couleur de la partie du corps et du motif, à toi de décider. Pendant le dessin, fais bien attention à la disposition des différentes parties du corps afin qu'il y ait assez de place sur la feuille.

Conseil: afin d'avoir assez de place pour dessiner ton monstre, dispose la feuille DIN A4 en face de toi, dans le sens vertical.



sélectionnez
une couleur



jambe gauche

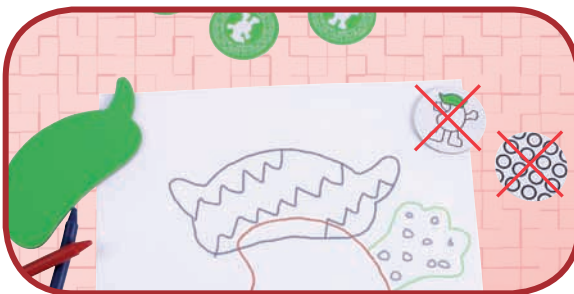


jambe droite

Une fois le dessin terminé, il faut reposer les jetons face cachée pour les autres joueurs. Attention : rappelle-toi de l'endroit où se trouve ton motif préféré afin de le réutiliser lors des prochaines tours. Tous les autres joueurs doivent aussi se rappeler de l'endroit où a été posé le jeton vert s'ils souhaitent l'utiliser pour une autre partie du corps.

Indication: Veuillez regarder attentivement le jeton vert. Même s'il n'y a qu'un gabarit pour le bras et la jambe, ils existent deux jetons pour chacune de ces deux parties. Vous devez vérifier si le jeton indique la droite ou la gauche ? Tu as déjà dessiné la jambe droite ? Au prochain tour, tu n'auras pas le droit de retourner à nouveau le jeton qui montre la jambe droite. Tu dois essayer de rassembler les parties du corps qui te manquent.

C'est au tour du joueur suivant.



Mon monstre a déjà une tête Si tu retournes un jeton qui indique une partie du corps que tu as déjà dessinée, tu dois malheureusement passer ton tour. Tu ne peux donc pas retourner de jeton rouge.

Fin du jeu

Celui qui a terminé en premier son monstre a gagné. Les autres joueurs peuvent toutefois terminer leur monstre.





Variante pour les spécialistes des monstres (variante niveau avancé)

Tu peux également essayer de dessiner un des monstres rigolos des cartes à jouer monstre. Pour cela, chaque joueur tire dans la pioche une des 20 cartes à jouer monstre et la dépose sur la table en face de lui. Il faut ensuite jouer avec les jetons verts et jaunes. Les jetons rouges ne sont pas utilisés dans cette variante.



Situation de jeu

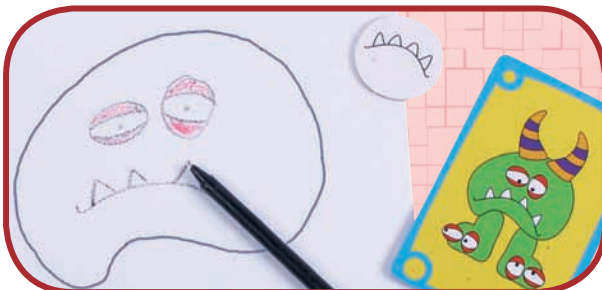
Le premier joueur choisit tout d'abord un jeton vert car il faut avant tout dessiner une partie du corps du monstre.

Si tu tires un jeton vert qui indique une partie du corps que tu as déjà dessiné ou dont tu n'as pas besoin, il te suffit de reposer le jeton et de choisir un jeton jaune.

Le jeton jaune indique une partie du corps bonus comme les yeux, la bouche et les griffes. Sur la carte à jouer monstre que tu as tiré, tu peux voir de combien de parties en plus ton monstre a besoin. Regarde attentivement et repère où ces parties doivent être placées.

Après avoir dessiné toutes les parties du corps de votre monstre, vous pourrez tirer les jetons jaunes.

Conseil: en qui concerne la couleur de la partie du corps et du motif, à toi de décider. Soit tu utilises la couleur qui est indiquée sur la carte, soit tu choisis une couleur qui te plaît.



dessiner une bouche de votre monstre





Si tu tires une partie du corps bonus (jeton jaune) dont ton monstre n'a pas besoin ou que tu as déjà, tu dois malheureusement passer ton tour.

Dans cette variante, c'est le joueur qui a complètement terminé son monstre qui gagne. Les autres joueurs peuvent toutefois terminer leur monstre.

Dessiner librement

Tu sais maintenant quels motifs sont disponibles dans le jeu. En connais-tu d'autres ? Tu peux essayer d'en imaginer un tout seul. Il existe également une variante pour les enfants très créatifs : dessinez votre propre monstre Doodle à l'aide des gabarits. Inventez ensuite vos propres motifs et dessinez ainsi un monstre Doodle totalement unique. Quand tout le monde a terminé, on peut comparer les monstres.



Conseils pour les éducateurs(trices):

Avec ce jeu, développez tout particulièrement les compétences suivantes :

Motricité:

Développement de la graphomotricité - des mouvements amples et rythmés, Préparation à l'école, Entraînement à l'écriture et aux différents mouvements, respect des lignes de coloriage et des bords de la feuille, Coordination des mouvements

Formation mathématique:

Représentation de motifs et formation de lignes

Créativité:

Dessiner des motifs, développement de l'imagination

Favorise la parole et l'écriture:

Nommer les parties du corps, Raconter des histoires imaginaires, Développement des structures grammaticales

Conseil: si tu prends une plus grande feuille de dessin, tu peux dessiner tous les amis et la famille de ton monstre. Et si vous réalisez tous ensemble un énorme dessin de monstres ?



Conseils pour les parents:

Monstre Doodle est un jeu idéal - même quand vous n'êtes pas à la maison. Grâce à Monstre Doodle, les enfants peuvent laisser libre cours à leur imagination. Ils se préparent de manière ludique à l'école. En effet, le fait de dessiner des motifs est un premier pas vers l'apprentissage de l'écriture. Les enfants s'entraînent à respecter les lignes de coloriage et à coordonner des mouvements proches de ceux de l'écriture. La concentration ainsi que la mémoire sont sollicitées.

Vous aussi, en tant que parents, vous amuserez à découvrir avec vos enfants «l'univers des monstres».





22704 Monstre Doodle

¿Conoces al dragón Julio? Julio vive con sus amigas, la pizpireta Felisa y la sabia lechuza Paula. Viven en un viejo castillo, enorme y con historias fascinantes que se ocultan tras los rincones a la espera de ser descubiertas.

Julio y Felisa se sientan junto a la lumbre de la vieja chimenea del castillo y esperan emocionados. Paula les ha prometido una gran sorpresa. Ha encontrado en la biblioteca un libro antiguo sobre monstruos. Paula susurra la palabra "monstruos" con tono misterioso. Julio y Felisa abren los ojos de par en par. "Estos monstruos merodean por todo el castillo. Son espíritus juguetones que pueden cambiar de color y forma", cuenta la sabia lechuza Paula. "¡Yupi! ¡Vamos a la caza de los monstruos!, dicen todos al unísono.

Y vosotros, ¿habéis visto ya a algún monstruo? Intentad reunir todas las formas y patrones que podáis para vuestro propio Doodle, único y particular.

Preparativos

Colocad en la mesa las fichas verdes y las rojas, todas boca abajo, de manera que todos los jugadores puedan alcanzarlas. Tened cuidado de que las fichas no se tapen unas con otras. Cada jugador necesita una hoja de papel (tamaño folio o más grande). También se deben poner en la mesa, al alcance de todos, las cuatro plantillas y las ceras de colores. En el centro se colocará, bien a la vista, la carta del monstruo para que sirva de modelo.



Situación de juego

Las 20 cartas con los distintos dibujos y las fichas amarillas se utilizan sólo en la versión avanzada del juego.

Objetivo del juego

Con ayuda de las plantillas y siguiendo como modelo la carta del monstruo, cada jugador deberá dibujar su propio Doodle. En cada turno se puede añadir y colorear sólo una parte del monstruo. El ganador es aquel que termine su dibujo en primer lugar.





Desarrollo

Mira bien la carta con el dibujo del monstruo para ver cuántas partes necesita tu monstruo. Comienza la partida el jugador de menor edad. Cuando llegue tu turno, levanta dos fichas, una verde y una roja. La ficha verde te indica la parte del monstruo que debes dibujar con ayuda de las plantillas. La ficha roja muestra el patrón que debes utilizar para rellenar esa nueva parte del cuerpo del monstruo. A la hora de dibujar, presta atención en cómo colocas las distintas partes del cuerpo, de manera que quepan todas en el papel.

Consejo: el dibujo encaja mejor en el papel si colocas el folio en posición vertical.



elegir un color



pierna izquierda



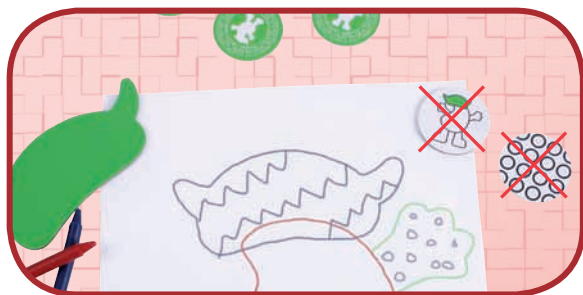
pierna derecha

Tras dibujar y pintar la parte que haya tocado, se vuelven a poner las fichas boca abajo y a disposición de los demás jugadores.

¡Pon atención! Fíjate bien en dónde está tu patrón favorito, por si lo quieres utilizar otra vez cuando llegue tu turno. Los demás jugadores también deberían fijarse bien en la ubicación de la ficha verde, por si necesitan esa parte del cuerpo.

Observación: Con las fichas verdes hay que prestar bien atención. Aunque sólo hay una plantilla para el brazo y la pierna, hay dos fichas diferentes en cada caso para indicar de qué brazo o de qué pierna se trata. Habrá entonces que diferenciar entre el lado derecho y el izquierdo. Si ya has dibujado, por ejemplo, la pierna derecha, en el próximo turno no vuelvas a levantar esa misma ficha; necesitarás encontrar la parte que corresponde al otro lado.

Le toca luego al siguiente jugador.



Ya tengo la cabeza

Cuando te toca una ficha verde con una parte del cuerpo que ya tienes dibujada, pierdes el turno y no puedes utilizar la ficha roja.

Fin del juego

Gana el jugador que termina su monstruo en primer lugar. Por supuesto, los demás jugadores pueden terminar su dibujo.





Variante del juego para especialistas (versión avanzada)

Intentad ahora dibujar los divertidos monstruos de las 20 cartas. Cada jugador toma una carta de la baraja y la coloca a la vista delante de él. (En esta versión se juega con las fichas verdes y amarillas; no se utilizan las fichas rojas.)



Situación de juego

Primero, los jugadores levantan sólo una ficha verde, ya que lo primero es darle un cuerpo al monstruo.

Cuando te toca una parte del cuerpo (ficha verde) que no necesitas o que ya tienes, la vuelves a colocar y, entonces, levantas una ficha amarilla.

En las fichas amarillas hay más partes del cuerpo, por ejemplo, ojos, boca y cuernos. Para saber cuántas o cuáles de esas partes necesita tu monstruo, tendrás que mirar tu carta. Mira bien dónde tienes que colocar esas partes extras.

Cuando ya se han dibujado todas las partes del cuerpo, se siguen levantando sólo las fichas amarillas.

Consejo: puedes elegir el color que quieras para las partes extras del cuerpo. Además, las puedes dibujar tal y como aparecen en la carta o dando rienda suelta a tu imaginación.



pinta un monstruo boca





Si te toca una ficha amarilla con una parte que ya tienes o que no necesitas, tienes que pasar turno.

En esta versión el ganador es también el primero que termine su monstruo. Pero, por supuesto, los demás jugadores pueden terminar su dibujo.

Jugar y pintar como se quiera

Ahora que has visto los distintos patrones, ¿se te ocurren a ti otros? Intentan inventarte uno nuevo tú mismo. También hay una variante para niños tremendamente creativos: pintad vuestro monstruo Doodle como queráis con ayuda de las plantillas. Después hay que inventarse patrones estrambóticos para obtener un monstruo completamente original. Cuando todos hayáis terminado, podéis comparar los monstruos.



Consejos para educadores:

Este juego permite desarrollar las siguientes destrezas:

Motricidad:

Fomento de la grafomotricidad – movimientos diferenciados y rítmicos, Fomento de la aptitud escolar, Ejercitación de los movimientos de la escritura y ejercicios de trazados, respeto de los límites del dibujo y del papel, Coordinación de secuencias de movimiento.

Habilidad matemática:

Representación de patrones y formación de filas.

Creatividad:

Dibujo de patrones; estimulación de la imaginación.

Habla y aprendizaje de la lectura:

Nombrar partes del cuerpo, Contar historias inventadas, Fomento de las estructuras gramaticales

Consejo: si tienes una hoja de papel aún más grande, podrás pintar también a los amigos y a toda la familia de tu monstruo. ¿Y qué os parece la idea de pintar un monstruo gigantesco entre todos?



Consejos para padres:

Doodle Monster es el juego ideal, incluso durante desplazamientos. Doodle Monster permite a los niños dar rienda suelta a su imaginación. También los prepara de forma lúdica para la escuela, ya que la formación de patrones supone los primeros pasos en el aprendizaje de la escritura. Los niños aprenden a trazar líneas y a respetar sus límites, así como a coordinar el desarrollo de movimientos similares a la escritura. También se ejercitan la concentración y la memoria.

La diversión también está asegurada para los padres si se dejan arrastrar por sus hijos al "mundo de los monstruos".





22704 Monstre Doodle

Ken je de draak Julius al? Hij woont met zijn vriendinnen, de flinke Filine en de slimme uil Paula, in een groot oud kasteel. Daar zijn allerlei verborgen hoekjes met spannende verhalen, die graag ontdekt willen worden.

Julius en Filine zitten voor de oude open haard en wachten vol spanning. Paula heeft hun een grote verrassing beloofd. Ze heeft in de bibliotheek een oud boek over monsters gevonden. Bij het woord monster begint ze geheimzinnig te fluisteren. Julius en Filine zetten grote ogen op. „Deze monsters sluipen door het hele kasteel. Ze zijn speelse kameraden en kunnen van kleur en patroon wisselen“, bericht de belezen uil Paula verder. „Joechee! Laten we nu maar op zoek naar de monsters gaan!“ , roepen ze allemaal tegelijk. Hebben jullie ook al eens een monster gezien? Probeer zo veel mogelijk vormen en patronen voor jullie eigen, heel bijzondere Doodle-monster te verzamelen.

Voorbereiding voor het spel

Verdeel de groene en rode fiches met de blinde kant naar boven op de tafel, zodat alle medespelers ze goed kunnen bereiken. Let erop dat geen enkele fiche door een andere fiche wordt bedekt. Iedere speler heeft een vel papier (DIN A4 of groter) nodig. De vier monster-sjablonen en de viltstiften worden goed bereikbaar klaargelegd. De monsterkaart wordt als voorbeeld voor alle spelers goed zichtbaar in het midden van de tafel gelegd.



Spelsituatie

De monster-speelkaarten en de gele speelfiches zijn pas nodig voor de variant voor gevorderden.

Doel van het spel

Iedere speler tekent met behulp van de monster-sjablonen en volgens het voorbeeld van de monsterkaart zijn eigen Doodle-monster. In elke ronde mag er een lichaamsdeel aan worden toegevoegd en met een patroon worden ingekleurd. Wie als eerste klaar is met het tekenen van zijn monster, heeft gewonnen.





Spelverloop

Bekijk de monsterkaart goed. Hier zie je welke en hoeveel delen jouw monster nodig heeft. Het jongste kind begint. In iedere ronde mag je twee fiches omkeren - telkens een groene en een rode. De groene fiche verraad je welk lichaamsdeel je voor jouw monster met behulp van de sjablonen mag tekenen. De rode fiche laat jou zien welk patroon je voor het inkleuren van het nieuwe lichaamsdeel benut. In welke kleur je de lichaamsdelen en patronen inkleurt, mag je zelf bepalen. Let bij het inkleuren op de volgorde van de lichaamsdelen, opdat ze allemaal op het papier passen.

Tip: op een DIN A4 vel papier past het monster het beste, wanneer je het met de smalle kant naar boven voor je neerlegt.



Zook een kleur



linker been

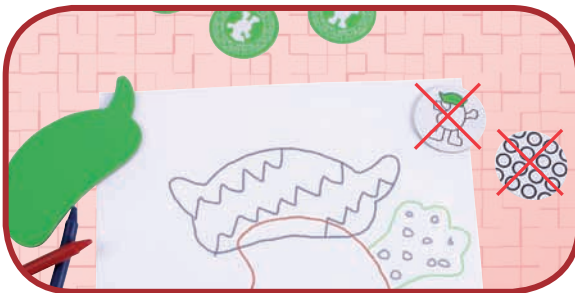


rechter been

Na het inkleuren worden de beide fiches weer omgedraaid en bij de andere gelegd. Maar opgelet: prent goed in je geheugen waar jouw lievelingspatroon ligt, misschien wil je het in de volgende ronde weer gebruiken. Alle andere medespelers moeten ook de positie van de groene fiche in het geheugen prenten, wanneer ze dit lichaamsdeel nog nodig hebben.

Opmerking: Bij de groene fiches moeten jullie goed uitkijken. Er is weliswaar slechts één sjabloon voor de arm en het been, maar er zijn steeds twee verschillende fiches, die de positie van hetzelfde lichaamsdeel aangeven. Hier moeten jullie op de fiche tussen rechts en links onderscheiden. Heb je het rechterbeen al getekend? Dan mag je in de volgende ronde niet nog eens de groene fiche met het rechterbeen openleggen. Je moet de nog ontbrekende lichaamsdelen proberen te verzamelen.

Nu is de volgende speler aan de beurt.



Mijn monster heeft al een hoofd

Wanneer je een groene fiche met een lichaamsdeel trekt dat je voor jouw monster al getekend hebt, moet je helaas een beurt overslaan. Ook de rode patroonfiche kun je dan niet inzetten.

Einde van het spel

Wie als eerste zijn monster klaar heeft, heeft gewonnen. Natuurlijk mogen alle anderen hun monster ook afmaken.





Variante voor monsterspecialisten (variante voor gevorderden)

Probeer toch ook eens de grappige monsters van de monster-speelkaarten na te tekenen. Daarvoor trekt iedere medespeler een van de 20 monster-speelkaarten van de stapel en legt ze open voor zich op tafel. Nu wordt met de groene en gele fiches gespeeld. De rode patroonfiches zijn in deze variatie niet nodig.



Spelsituatie

De eerste speler trekt eerst alleen een groene fiche, want eerst moet het monster zijn lichaam krijgen.

Wanneer je een lichaamsdeel (groene fiches) trekt dat bij jouw monster reeds aanwezig is of dat je helemaal niet nodig hebt, moet je het weer terugleggen en daarvoor een gele fiche nemen.

Op de gele fiches vind je extra lichaamsdelen zoals ogen, mond en klauwen. Welke en hoeveel extra delen jouw monster nodig heeft, kun je op jouw monster-speelkaart zien. Kijk heel goed op welke plek het extra lichaamsdeel moet zitten.

Nadat jullie alle lichaamsdelen voor jullie monster hebben verzameld, worden nu alleen nog de gele fiches getrokken.

Tip: in welke kleuren jij de extra lichaamsdelen inkleurt, mag je zelf weten. Je kunt ze net zo inkleuren als op de afbeelding of zoals je het het mooiste vindt.



Taken je monster een mond





Wanneer je een extra lichaamsdeel (gele fiches) trekt dat jouw monster helemaal niet nodig heeft, moet je helaas een beurt overslaan.

In deze variant heeft ook de speler gewonnen die als eerste zijn monster klaar heeft. Natuurlijk mogen alle anderen hun monster ook afmaken.

Tekenen in het vrije spel

Nu heb je gezien hoeveel verschillende patronen er zijn. Schieten je nog meer patronen te binnen? Probeer maar eens zelf een patroon te bedenken. Er is ook een variant voor bijzonder creatieve kinderen: teken met de monster-sjablonen je eigen Doodle monster. Daarna bedenken jullie heel aparte patronen waardoor jullie Doodle monsters iets unieks worden. Zodra alle monsters klaar zijn, kunnen jullie ze met elkaar vergelijken.



Tips voor opvoeders:

Stimuleer met dit spel doelgericht de volgende vaardigheden:

Motorkiek

stimuleren van de schrijfmotorkiek - gedifferentieerde, ritmische bewegingen, stimuleren van de schoolrijpheid, oefenen van vloeiende schrijfbewegingen, het leren schrijven binnen de lijnen en leren blijven binnen de papertanden, coördineren van bewegingen

Wiskundige vorming:

weergeven van patronen en vormen van reeksen

Creativiteit:

tekenen van patronen, stimuleren van de fantasie

Taal en begripnd lezen:

lichaamsdelen een naam geven, fantasieverhalen vertellen, stimuleren van grammaticale structuren

Tip: wanneer je een groter vel papier neemt, kun je zelfs de vele vrienden en de hele familie van jouw monster tekenen. Wat vind je ervan om allemaal samen een reusachtig grote monster-afbeelding te tekenen?



Tips voor ouders:

Doodle Monster is het ideale spel - ook voor onderweg. Met Doodle Monster kunnen de kinderen hun fantasie de vrije loop laten. Ze bereiden zich speels op de school voor, aangezien het vormgeven van de patronen de eerste voorbereidingen op het schrijven bevat. De kinderen oefenen het leren schrijven binnen de lijnen en het coördineren van op schrijven lijkende bewegingen. Ook de concentratie en het geheugen worden geschoold.

Maar ook u zult als ouders plezier hebben, wanneer u zich door uw kinderen laat ontvoeren in de „wereld van de monsters“.





22704 Mostro Doodle

Conosci già il drago Giulio? Vive con le sue amiche, la rapida Filina e la brillante civetta Paola, in un grande e antico castello, che racchiude tantissime storie avvincenti, che aspettano solo di essere scoperte.

Giulio e Filina siedono davanti al vecchio caminetto del castello e aspettano in trepidante attesa: Paola ha promesso loro una bella sorpresa. Ha trovato in biblioteca un vecchio libro sui mostri. Pronuncia la parola "mostri" con un sussurro misterioso. Giulio e Filina spalancano gli occhi. "Questi mostri vagano per tutto il castello. Sono tipi giocherelloni e possono cambiare colore e motivi", riferisce la civetta Paola. "Yuhuu! Andiamo alla ricerca dei mostri!", gridano tutti insieme.

Avete mai visto un mostro? Cercate di collezionare più forme e motivi possibili per il vostro personale e particolarissimo mostro Doodle.

Preparativi del gioco

Dividete le chip da gioco verdi da quelle rosse sul tavolo, girandole di modo che la faccia sia coperta, e fate in modo che siano accessibili a tutti i giocatori. Assicuratevi che nessuna chip sia coperta da un'altra. Ogni giocatore necessita di un foglio di carta (DIN A4 o più grande). Le quattro sagome di mostro e i pastelli a cera devono essere posizionati in modo da essere facilmente accessibili. La carta-mostro viene posizionata come modello al centro del tavolo, ben visibile a tutti i giocatori.



Situazione di gioco

Le carte da gioco e le chip gialle sono necessarie solo per la variante avanzata.

Scopo del gioco

Ogni giocatore, con l'aiuto delle sagome dei mostri e secondo il modello della carta-mostro, disegna il suo mostro Doodle. A ogni turno si può aggiungere una parte del corpo e colorarla con un motivo. Chi completa per primo il suo mostro vince.





Svolgimento del gioco

Osserva bene la carta-mostro. Vedrai quali e quante sono le parti del corpo che servono al tuo mostro. Comincia il bambino più piccolo. A ogni turno, puoi girare due chip da gioco – una verde e una rossa. La chip verde ti rivela quale parte del corpo per il tuo mostro puoi disegnare con l'aiuto delle sagome. Quella rossa ti mostra quale motivo utilizzerai per colorare la nuova parte del corpo. Sceglierai tu con quale colore dipingerai parti del corpo e motivi. Quando disegni, fai attenzione alla disposizione delle parti del corpo, perché stiano tutte bene sul foglio.

Suggerimento: per avere uno spazio sufficiente per disegnare il tuo mostro, disponi il tuo foglio DIN A4 in senso verticale davanti a te.



Cercare un colore



gamba sinistra

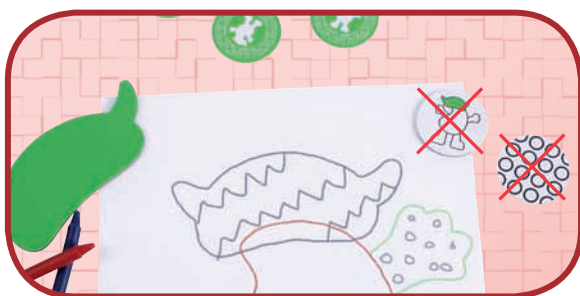


gamba destra

Una volta terminato il disegno, gira nuovamente entrambe le chip per gli altri giocatori. Ma attenzione: memorizza bene dov'è il tuo motivo preferito, forse vorrai riutilizzarlo al prossimo turno. Anche tutti gli altri giocatori devono memorizzare bene la posizione della chip verde, se desiderano utilizzarla ancora per un'altra parte del corpo.

Attenzione: Dovete guardare con attenzione le chip verdi. Vi è solo una sagoma per il braccio e la gamba, ma due diverse chip per ciascuna di queste parti del corpo. Dovete capire se la chip indica destra o sinistra. Hai già disegnato la gamba destra? Allora al prossimo turno non puoi più girare di nuovo la chip verde che indica la gamba destra. Dovresti provare a raccogliere le parti del corpo ancora mancanti.

Adesso tocca al prossimo giocatore.



Il mio mostro ha già una testa Se giri una chip verde con una parte del corpo che hai già disegnato, devi purtroppo passare la mano. Non potrai pertanto girare la chip motivo rossa.

Fine del gioco

Chi conclude per primo il suo mostro, vince. Ma anche tutti gli altri possono naturalmente completare il loro mostro.





Variante per gli specialisti dei mostri (livello avanzato)

Potete provare anche a copiare gli allegri mostri dalle carte da gioco dei mostri. A tale scopo ogni giocatore prende una delle 20 carte da gioco dei mostri dal mazzo e la mette visibile davanti a sé sul tavolo. Adesso si gioca con le chip verdi e gialle. Le chip rosse non sono necessarie in questa variante.



Situazione di gioco

Il primo giocatore prende inizialmente solo una chip verde, perché bisogna prima di tutto disegnare una parte del corpo del mostro.

Se estrai una parte del corpo (chip verdi) già presente nel mostro, o che non ti serve, restituiscila in cambio di una chip gialla.

Sulle chip gialle, trovi parti del corpo extra, come occhi, bocca e artigli. Quali e quante parti accessorie siano necessarie per il mostro è visibile sulla tua carta-mostro. Guarda bene in quale punto devi posizionare la parte del corpo extra.

Dopo che avrai raccolto tutte le parti del corpo per il tuo mostro, verranno tirate le chip gialle.

Suggerimento: Sceglierai tu i colori per le parti del corpo extra. Puoi dipingerle proprio come indicato nella figura o a tuo gusto.



Dipingere il tuo mostro una bocca





Se estrai una parte extra (chip gialli) che non serve al mostro o che hai già, devi purtroppo passare la mano.

In questa variante vince il giocatore che completa il suo mostro per primo. Anche tutti gli altri possono naturalmente completare il loro mostro.

Disegnare liberamente

Adesso hai visto quanti modelli diversi ci sono. Ne hai forse altri? Prova a inventarne uno.

Vi sono anche varianti per bambini particolarmente creativi. Disegnate con le sagome un personalissimo mostro Doodle. Poi inventate dei motivi e con essi rendete unico il vostro mostro Doodle. Appena tutto sarà concluso, potrete confrontare i mostri.



Consigli per gli educatori:

Con il presente gioco, favorite in modo mirato le seguenti abilità:

Abilità motorie:

Stimolo di attività grafico-motorie - movimenti differenziati e ritmici, Stimolo delle abilità scolastiche, Esercizi di scrittura o dinamismo, rispetto di confini e limiti del foglio, Coordinazione dei cicli di movimento

Formazione matematica:

rappresentazione di motivi e costruzione di linee

Creatività:

Rappresentazione di modelli, stimolazione della fantasia

Parole e scrittura:

nominare parti del corpo, raccontare storie di fantasia, supporto strutture grammaticali

Suggerimento: Se prendi un foglio da disegno più grande puoi disegnare addirittura i numerosi amici e la famiglia del tuo mostro. Cosa ne pensate di disegnare tutti insieme un mostro gigante?

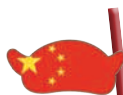


Consigli per i genitori:

Mostro Doodle è il gioco ideale, anche fuori casa. Con mostro Doodle i bambini possono lasciare libero sfogo alla loro fantasia. Si preparano alla scuola giocando, perché le figure dei motivi cominciano a prepararsi alla scrittura. I bambini si esercitano al rispetto di confini e alla coordinazione di movimenti simili a quelli per la scrittura. Si esercitano anche la concentrazione e la memoria.

Ma anche per i genitori è divertente lasciarsi rapire e condurre dai propri figli nel "Mondo dei mostri".





22704 涂鸦小怪兽

你有没有遇见小龙朱利叶斯呢？他和他的好朋友，机智的小老鼠费莱还有聪明的小猫头鹰保拉居住在一个古老神秘的大城堡里，那里有很多惊险刺激的小故事，正等待着你来发现。当朱利叶斯和费莱围坐在城堡旧壁炉前时，他们感到十分兴奋。保拉答应给他们一个大大的惊喜。在城堡的图书馆里，她发现了一本关于小怪兽的古老书籍。当她用很神秘的语气低声说出“小怪兽”时，朱利叶斯和费莱的眼睛都睁得大大的。“城堡里到处都是小怪兽的身影，他们友好又顽皮，还可以变换颜色和图形”，聪明的小猫头鹰保拉继续说道。“耶！让我们去寻找大怪兽的踪迹吧！”三个小伙伴兴奋地大声呼喊。你曾经见过小怪兽吗？尽可能为你的专属小怪兽收集最多的形状和图案吧。

游戏准备

将绿色和红色的圆形卡片面朝下，放在桌子上，并且让每个游戏者都容易拿取。确保每张圆片都未重叠。每个游戏者都需要一张白纸（A4或者更大）。4个怪兽模板和蜡笔也放到容易拿取的地方。怪兽卡片作为涂画指导放置到桌子中间，让每个游戏者都很清晰地看到。



游戏情境

怪兽游戏卡片和黄色圆形卡片只在游戏的难度升级版本才用得到。

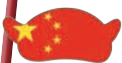
游戏目的

每个游戏者以怪兽卡片作为指导，运用怪兽模板，试着画出专属自己的涂鸦小怪兽。在每一轮，可以增加一个身体部位，并涂上图案。第一个成功画出小怪兽的游戏者获胜。

游戏玩法：

仔细观察怪兽卡片。它能告诉你你的怪兽需要哪个部分以及多少数量。游戏从年龄最小的小朋友开始。每一轮，游戏者都被允许翻开2张圆形卡片——红色和绿色各1张。绿色圆形卡片告诉你可以用蜡笔画出小怪兽的哪个部位。红色圆形卡片告诉你可以用什么图案装饰你所增加的怪兽部位。对于轮廓以及图案，你都可以用你喜欢的颜色来画。描摹时，请注意怪兽各部位的放置位置，确保怪兽可以完整地展现在A4纸上。





游戏建议: 将小怪兽以垂直的方式画在A4纸上是最合适的方式（即是画“肖像画”的方式而非画“风景画”的方式）。



选择一种颜色



左脚



右脚

当游戏者完成绘画，就需要将两张圆形卡片再次翻过来面朝下并将它们放回到其他圆形卡片中间。但是请睁大眼睛：记住你最喜欢图案的圆形卡片的位置，在下一轮你可能还想画这种图案。其他游戏者也要努力记住绿色圆形卡片的位置，没准他们也需要用到这个身体部位。

请注意: 请仔细观察绿色圆形卡片。手部模板和腿部模板都只有一个，但是有两张不同的圆形卡片显示了手和腿在身体上的位置。所以你必须决定圆形卡片上显示的是左边还是右边。你是否已经画好了右腿呢？那么在下一轮就要注意不要再翻同一张绿色圆形卡片了——因为你不能再画上右腿了。请将还缺失的身体部位都尽量收集起来吧。

现在，轮到下一个游戏者了。



我的小怪兽已经有头部了

如果本轮翻开的游戏卡片显示的身体部位是你已经描摹过了的，那么你就失去这次机会。很不幸，你也不能使用对应的图形卡片了。

游戏结束

第一个成功完成小怪兽绘画的游戏者获胜。当然其他游戏者也可以继续完成他们的小怪兽作品。

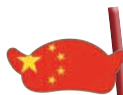
涂鸦小怪兽专业版（难度升级版）

试着对照怪兽游戏卡片画出有趣的小怪兽。每个游戏者从20张怪兽游戏卡片中抽出1张，面朝上放在他面前。这个游戏玩法需要绿色和黄色的圆形卡片。红色卡片将在本版游戏中不再出现使用。



游戏情境





游戏开始了。首先翻开1张绿色圆形卡片，画出小怪兽身体的基本轮廓。当游戏者第二次拿起绿色圆形卡片时发现如果绿色圆形卡片上的身体部位你已经画好了，或者这个部位你的小怪兽根本不需要，那么将卡片放回去，并抽取一张黄色的圆形卡片。在黄色圆形卡片上你会发现一些额外的特征，例如眼睛，嘴巴和爪子。通过观察你抽到的怪兽游戏卡片，你可以发现哪些额外特征是你的小怪兽需要的，需要几个。仔细观察一下，这些应该画在哪些位置呢？当每个游戏者收集完需要的基础身体部件，那么只需要抽取黄色圆形卡片了。

游戏建议: 你可以自己决定这些额外特征部位的颜色。你可以按照卡片上的颜色，也可以按你自己的色系搭配。



请你画出小怪兽的嘴巴

假如翻开的黄色圆形卡片上面的额外特征部位，你的小怪兽已经拥有了或者它不需要，那么，你就失去了这轮机会。

在这个游戏版本里也一样，第一个成功完成小怪兽绘画的游戏者获胜。当然其他游戏者也可以继续完成他们的小怪兽作品。



给幼儿园教师的小建议:

这款游戏能训练以下技能:

运动技能: 培养书写能力-识别及有规律的动作,培养学前技能,练习流线动作及书写能力,锻炼绘画能力及处理纸张大小限制的能力,动作连续协调能力

数学教育: 图案展示和形状排序

创造力: 图案绘画,激发想象力

口语/书面语言能力: 身体部位的认知和命名,自编故事的叙述,语法结构的认知培养

自由绘画游戏

现在你已经看过现有的不同的图案了。你还能想出其他类型的吗?试着努力想出属于你自己的图案吧。此外还有一个专为特别富有创造力的孩子设计的游戏版本:用怪兽模板画出你专属的涂鸦小怪兽。然后用一些不寻常的图案让它变得更具个性。当所有的游戏者都完成的时候,大家还可以互相欣赏这些小怪兽。

游戏建议: 假如你用一张更大的纸,你就可以画出小怪兽的伙伴们和小怪兽的整个家庭成员了。你该怎么将这些怪兽画在一起形成一幅巨大的图画呢?



给家长的小建议:

即使是在旅行的时候,涂鸦小怪兽也是一款理想的亲子游戏。涂鸦小怪兽能让孩子们的想象力自由飞驰。它以玩的形式为学龄前孩子入园做好准备。画图案是学习写字的第一步,孩子们练习画出流畅的轮廓及连贯协调动作,就像书写一样。涂鸦小怪兽也锻炼了孩子们的专注力和记忆力。

家长们参与到孩子们的“怪兽世界”里,也能感到无穷的乐趣。



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

