

22707 Mixola

Mixola



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



belduc

Das Spiel fördert:

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

Somatische Bildung: Feinmotorische Fähigkeiten werden geschult, da die Kinder die Spielfiguren in die einzelnen Felder setzen. Auch die Grobmotorik wird gefördert, denn beim Werfen der Schnecken sind die Kinder angehalten, ihre Kräfte so zu reduzieren, dass die Schneckenhäuser auf den Tisch fallen.

Health Education: The children's fine motor skills are trained by placing the figures on the individual fields. Gross motor skills are also consolidated, since when throwing the "snail dice" the children have to control their strength in order to ensure that the dice fall on the table.

Formation somatique: La nécessité de placer les pions dans les cases développe la motricité fine des enfants. Cet exercice développe également la motricité brute, car les enfants doivent maîtriser leur force au moment où ils jettent les escargots sur la table afin d'obtenir les couleurs de la coquille.

Desarrollo somático: al tener que desplazar las figuras por las distintas casillas, los niños ejercitan la motricidad fina. También se fomenta la motricidad gruesa, ya que para lanzar los dados, los niños se paran y miden su fuerza para que los dados caigan en la mesa.

Somatische ontwikkeling: Fijne motorische vaardigheden worden ontwikkeld, daar de kinderen de pionnen in de afzonderlijke vakjes zetten. Ook de grove motoriek wordt gestimuleerd, want bij het gooien van de slakkenhuizen op de tafel vallen.

Educazione somatica: l'abilità motoria di precisione viene allenata spostando le pedine nelle caselle corrispondenti. Dosando le loro forze durante il lancio dei dadi, in modo che questi non cadano dal tavolo, i bambini hanno modo di allenare anche l'abilità motoria di base.

生理发展和健康教育: 幼儿的手指精细动作通过将角色放置在独立棋格的过程中得到开发。当投掷“蜗牛骰子”时, 幼儿必须控制自己的力量保证骰子落在桌面上, 能提高肢体动作技能。



Sprachliche Bildung: Die Kinder benennen die Grundfarben und erläutern die entstandene Mischfarbe.

Linguistic Education: The children name the primary colours and then talk about the secondary colours.

Formation linguistique: Les enfants doivent nommer les couleurs primaires puis les couleurs complémentaires obtenues.

Desarrollo del lenguaje: los niños nombran los colores primarios y deducen luego cuál es el nuevo color que forman.

Taalkundige ontwikkeling: de kinderen benoemen de primaire kleuren en leggen vervolgens de ontstane gemengde kleur uit.

Educazione linguistica: I bambini commentano i colori primari e i secondari che derivano da essi.

听说读写能力发展: 幼儿能对初级颜色进行命名, 接着能说出对应组合出来的颜色。



Künstlerische Bildung: Die Kinder festigen den Umgang mit Grund- und Mischfarben. Colours: colour recognition Arts Education: The children's confidence with primary and secondary colours is reinforced.

Formation artistique: Les enfants assimilent les couleurs primaires et complémentaires.

Desarrollo artístico: los niños consolidan el manejo de colores primarios y secundarios.

Artistieke ontwikkeling: de kinderen stabiliseren de omgang met primaire en gemengde kleuren. Educazione artistica: I bambini migliorano la loro interazione con i colori primari e secondari.

艺术和创新力发展: 建立幼儿对初级颜色和组合颜色的信心。



Kognitive Bildung: Die Kinder festigen die Farbbegriffe. Außerdem stellt das Spiel eine Verbindung zum Naturerleben der Kinder her. Kinder sind stets begeistert, wenn sie in der freien Natur Schnecken beobachten können.

Cognitive Education: The children's colour concepts are reinforced. The game also links up with their experience of nature. Children always love observing snails in their natural habitat.

Formation cognitive: Les enfants assimilent la notion des couleurs. En outre, le jeu établit un rapport avec le vécu naturel des enfants. Les enfants adorent en effet observer les escargots dans la nature.

Desarrollo cognitivo: se consolida la noción de colores. El juego da pie, además, a una asociación con la naturaleza. A los niños les entusiasma salir y poder observar los caracoles.

Cognitieve ontwikkeling: De kinderen stabiliseren de begrippen van de kleuren. Bovendien legt het spel voor de kinderen een verband met het beleven van de natuur. Kinderen zijn steeds laaiend enthousiast, wanneer ze in de vrije natuur slakken kunnen gadeslaan.

Educazione cognitiva: I bambini approfondiscono la conoscenza dei concetti relativi ai colori. Inoltre, il gioco approfondisce il loro attaccamento alla natura. I bambini sono sempre entusiasti di poter osservare le lumache all'aria aperta.

认知发展: 加强幼儿的色彩观念。游戏将他们对自然的感知联系起来。孩子们的天性, 都会喜爱观察蜗牛这种小动物。



Info-Box: Pädagogische Tipps von der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann.

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

Info-Box: Conseils pédagogiques de Katrin Erdmann, experte en école maternelle.

Nota: Consejos pedagógicos de Katrin Erdmann, experta en guarderías.

Info-box: Pedagogische tips van de expert voor kleuterscholen Katrin Erdmann.

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

Info-Box: 幼教专家凯特琳 艾德曼的教育小贴士



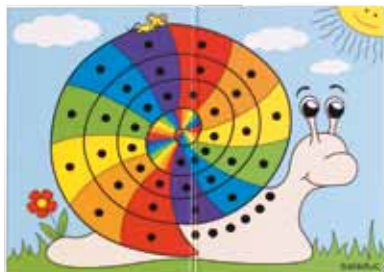
MixOLA




Inhalt

- a) 1 Pappspielplan
- b) 6 Holzspielfiguren
- c) 3 farbige Schneckenwürfel
- d) 1 Mischfarbenübersicht aus Pappe
- e) 2 Kartenhalter

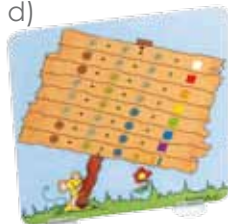
a)



b)



d)



c)

e)



Contents

- a) 1 Cardboard game board
- b) 6 wooden game figures
- c) 3 coloured "snail dice"
- d) 1 colour guide card
- e) 2 card holders



Contenu

- a) 1 Plateau de jeu en carton
- b) 6 pions en bois
- c) 3 dés de couleur représentant des escargots
- d) 1 tableau en carton montrant les combinaisons de couleurs
- e) 2 porte-cartes



Contenido

- a) 1 Tablero de cartón
- b) 6 figuras de madera
- c) 3 dados con caracoles de colores
- d) 1 tarjeta con un cuadro resumen para la formación de colores
- e) 2 soportes



Inhoud

- a) 1 kartonnen speelbord
- b) 6 houten pionnen
- c) 3 gekleurde dobbelstenen in de vorm van een slak
- d) 1 kartonnen overzicht met gemengde kleuren
- e) 2 kaartenhouders



Contenuto

- a) 1 plancia in cartoncino
- b) 6 pedine in legno
- c) 3 dadi a chiocciola colorati
- d) 1 tabella delle combinazioni di colori in cartoncino
- e) 2 portacartes



游戏配件

- a) 1 纸板游戏板
- b) 6 个木制游戏角色
- c) 3 颗彩色的“蜗牛骰子”
- d) 1 张彩色的指导卡片
- e) 2 个卡片放置器



Kindergartenexpertin

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann auf Spielwert geprüft und mit pädagogischen Tipps erweitert.

Katrin Erdmann wurde 1969 in Gotha geboren. Sie ist staatlich anerkannte Sozialfachwirtin, Krippenpädagogin und staatlich anerkannte Erzieherin mit einer Zusatzqualifizierung in der Montessori-Pädagogik (Diplom). Frau Erdmann war 23 Jahre als Erzieherin tätig. Seit 2010 ist Frau Erdmann bundesweit als freiberufliche Bildungsreferentin in dem Bereich Kindertagespflege sowie in der frühkindlichen Bildung (Kinder bis 3 Jahre) tätig.



Kindergarten expert



This game has been examined for its entertainment and educational value and enriched by educational tips with the assistance of kindergarten expert Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann was born in Gotha in 1969. She is a state certified social administrator, day care teacher and pre-school educator with an additional diploma qualification in Montessori Pedagogy. Ms Erdmann has worked for 23 years as a day care and kindergarten teacher. Since 2010 Frau Erdmann has been active throughout Germany as a freelance educational consultant in the area of children's day care and early childhood education (children up to age 3).

esperta delle scuole materne



Il valore ludico di questo gioco è stato controllato e integrato grazie ai consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

Katrin Erdmann è nata nel 1969 a Gotha, in Germania. È riconosciuta a livello statale come educatrice, esperta nella gestione aziendale in ambito sociale e nella pedagogia per le scuole per l'infanzia, e ha inoltre ottenuto un diploma in pedagogia secondo il Metodo Montessori. Ha lavorato come educatrice per 23 anni e dal 2010 è attiva su tutto il territorio tedesco come relatrice indipendente per l'educazione, nel settore dell'assistenza diurna dei bambini e dell'educazione per l'infanzia (fino ai tre anni d'età).

l'experte en école maternelle



La valeur ludique de ce jeu a été testée et celui-ci a été enrichi grâce à des éléments pédagogiques et à l'aide de l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann est née en 1969 à Gotha. Elle est spécialiste en sociologie reconnue par l'état, pédagogue en crèche, éducatrice assermentée et a une qualification supplémentaire de la méthode d'éducation Montessori (diplôme). Mme Erdmann a été éducatrice pendant 23 ans. Depuis 2010, Mme Erdmann travaille dans toute l'Allemagne en tant qu'intervenante indépendante en formation dans le domaine des services et de l'éducation à la petite enfance (enfants à partir de 3 ans).

deskundige voor kleuterscholen



Dit spel werd op zijn waarde getest en met 'pedagogische tips' door de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann uitgebreid.

Katrin Erdmann werd in 1969 in Gotha geboren. Ze is erkende deskundige op het sociale vlak, pedagoge voor crèches en erkende opvoeder met een extra kwalificatie in de Montessori-pedagogiek (met diploma). Mevrouw Erdmann was 23 jaar werkzaam als kleuterleidster. Sinds 2010 is mevrouw Erdmann in de gehele Bondsrepubliek werkzaam als freelance referent in het onderwijs op het gebied van opvang van kinderen en mede in de ontwikkeling van zeer jonge kinderen (kinderen tot 3 jaar).

la experta en guardería



Se ha probado el valor educativo de este juego y se han aportado consejos pedagógicos con ayuda de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann nació en Gotha en 1969. Posee el título oficial de técnico en educación social, es pedagoga especializada en jardín infantil y posee el título oficial para ejercer como educadora, con titulación adicional en pedagogía Montessori. Katrin Erdmann ha trabajado como educadora durante 23 años. Desde 2010 ejerce de forma independiente y se ha convertido, a escala nacional, en referente formativo en el ámbito del cuidado infantil y la formación en el jardín de infancia (niños menores de 3 años).

幼教专家



此款游戏的娱乐及教育价值都已经过相关测试，幼教专家凯特琳·德曼的教育小贴士使得游戏内容更为丰富。

凯特琳·艾德曼, 1969年出生于德国哥达。她是一名经国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙台梭利教学法文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作23年, 从2010年开始, 艾德曼女士作为一名在儿童日托及早教领域(三岁及三岁以下的幼儿)教育顾问而活跃在整个德国的自由



Autor

Sjaak Griffioen wurde 1960 in einem kleinen Dorf im grünen Herzen Hollands zwischen Amsterdam und Rotterdam geboren.

Als selbstständiger Spieldesigner hat er mehr als 100 verschiedene Spiele und Puzzles für Marketingzwecke, Bildung und Unterhaltung erfunden. Es ist sein Lebensziel, Menschen aus aller Welt durch gemeinsames Spielen zusammenzubringen. Sjaak lebt mit seiner Frau, zwei Töchtern und einem Sohn sowie zwei Hunden immer noch in den Niederlanden.



Author



Sjaak Griffioen was born in 1960 in a small village in the green heart of Holland, between Amsterdam and Rotterdam. As a freelance game designer he has invented more than 100 different games and puzzles for marketing purposes, education and entertainment. His aim in life is to bring together people from all over the world by playing together. Sjaak lives in the Netherlands with his wife, two daughters and a son, and two dogs.

Auteur



Sjaak Griffioen est né en 1960 dans un petit village du cœur de la Hollande, entre Amsterdam et Rotterdam. Concepteur indépendant, il a déjà créé plus de 100 jeux et puzzles différents pour le marketing, la formation et les loisirs. Son but ? Réunir les gens du monde entier par le jeu. Sjaak vit encore aux Pays-Bas avec son épouse, ses deux filles, son fils et ses deux chiens.

Autor



Sjaak Griffioen nació en 1960 en el corazón de Holanda, en un pueblecito situado entre Amsterdam y Róterdam. Ha creado, en tanto que diseñador autónomo de juegos, más de 100 juegos y puzzles diferentes con fines de marketing, formación y entretenimiento. Su intención es acercar a personas del mundo entero a través de los juegos. Sjaak continúa viviendo en los Países Bajos, junto con su mujer, sus dos hijas y un hijo, además de dos perros.

Autore



Sjaak Griffioen è nato nel 1960 in un piccolo paese nel cuore verde dell'Olanda, fra Amsterdam e Rotterdam. Come creatore indipendente di giochi di società, ha già inventato più di 100 giochi e puzzle diversi per marketing, formazione e intrattenimento. Il suo obiettivo nella vita è di riunire persone di tutto il mondo grazie ai giochi di società. Sjaak vive tuttora nei Paesi Bassi con la moglie, due figlie, un figlio e due cani.

Auteur



Sjaak Griffioen werd in 1960 in een klein dorp in het groene hart van Holland tussen Amsterdam en Rotterdam geboren. Als zelfstandig designer voor spelletjes heeft hij meer dan 100 verschillende spelletjes en puzzels voor marketingdoeleinden, ontwikkeling en amusement ontwikkeld. Zijn levensdoel is het samenbrengen van mensen uit de hele wereld door gemeenschappelijke spelletjes. Sjaak woont met zijn vrouw, twee dochters en een zoon alsmede twee honden nog steeds in Nederland.

游戏作者



Sjaak Griffioen 于1960年出生于荷兰的一个小村庄，位于阿姆斯特丹与鹿特丹的中间。作为一个自由游戏设计者，他已经发明了100多种不同的用于销售、教育和娱乐的游戏和拼图。他的人生格言是“让来自世界各地的人一起玩”。Sjaak和他的妻子、两个女儿、一个儿子、两只小狗一起生活在荷兰。



22707 Mixola

Die Spieler ziehen abwechselnd mit Ihren Figuren über das Spielfeld. Bei jedem Zug müssen sie die Farben der gewürfelten Schnecken mischen. Beim Mischen der Farben ist viel Konzentration gefragt. Mit etwas Glück bist du der Erste, der das Ziel in der Schneckenmitte erreicht und das Spiel gewinnt.

Spielvorbereitung

Zunächst wird der Spielplan für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Danach sollte die Mischfarbenübersicht in den Kartenhalter gesteckt und für alle Mitspieler gut sichtbar positioniert werden. Diese Übersicht hilft den Spielern, sich im Laufe des Spiels zu orientieren. Die Schneckenwürfel liegen ebenfalls bereit. Jetzt darf sich jedes Kind noch eine Spielfigur aussuchen und auf ein Startfeld am Hals der Schnecke stellen. Der Spieler mit der buntesten Kleidung darf beginnen.



Mischfarbenübersicht platzieren

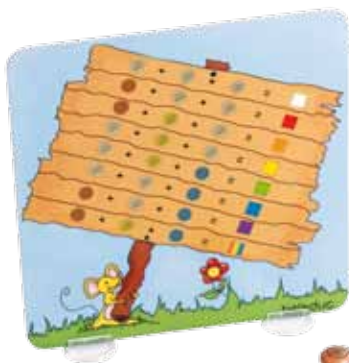
Schneckenwürfel
bereitlegen



Spielplan in die Tischmitte legen



Spielfiguren auswählen
und auf die Startposition
stellen



Hinweis zu den Schneckenwürfeln

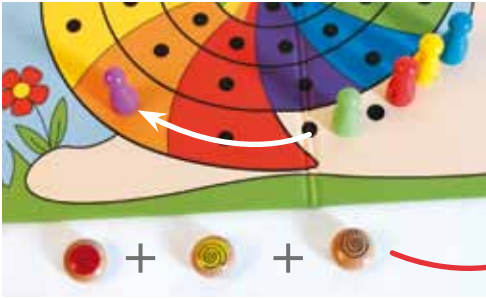
Es gibt Schnecken in drei verschiedenen Farben. Jede hat ein farbiges Schneckenhaus (rot, gelb oder blau) auf der einen Seite und ein holzfarbenes („weißes“) Schneckenhaus auf der anderen Seite. Die Spieler müssen alle drei Schnecken in beide Hände nehmen, sie gut schütteln und dann auf den Tisch werfen. Die Farben der drei Schnecken werden nun gemischt und ergeben eine Spielfarbe. Die Mischfarbenübersicht zeigt euch, welche Farbkombination sich aus den gewürfelten Farben ergibt.



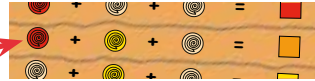


Spielverlauf

Der erste Spieler nimmt nun alle drei Schneckenwürfel in beide Hände, schüttelt sie gut und wirft sie auf den Tisch. Jetzt muss genau geschaut werden. Welche Farben wurden gewürfelt?



Bsp.: Der erste Spieler würfelt rot, gelb und „weiß“. Jetzt kann er auf die Mischfarbenübersicht schauen, welche Mischfarbe sich daraus ergibt. In diesem Fall ergeben rot und gelb zusammen orange. Nun darf er seine Spielfigur bis auf das nächste orange-farbene Spielfeld ziehen.



Nun ist der nächste Spieler am Zug. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Was passiert, wenn auf dem Farbfeld bereits eine Figur eines Mitspielers steht?

Wenn ein Farbfeld bereits von einem Mitspieler belegt ist, kann der Spieler der am Zug ist, diesen verdrängen. Wie das geht? Die Figur des Mitspielers darf nun zurückgesetzt werden und zwar auf das nächstgelegene Farbfeld in der Farbe seiner Spielfigur.



Bsp.: Steht bereits der blaue Spieler auf dem orangen Farbfeld, darf man diesen nun auf das nächstgelegene blaue Farbfeld zurücksetzen. Gibt es kein blaues Farbfeld zum Zurücksetzen, muss die Figur wieder auf die Startposition am Hals der Schnecke gestellt werden.



Was passiert, wenn alle drei Schnecken die Farbe „Weiß“ zeigen

Wenn bei einem Wurf alle drei Schnecken „weiß“ zeigen, hat der Spieler leider Pech gehabt. Die Figur bleibt stehen und der Spieler muss eine Runde aussetzen.



Was passiert, wenn der Spieler die Regenbogenfarben wirft

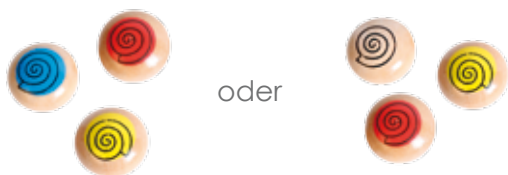
Wenn der Spieler die Regenbogenfarben wirft, darf er sich entscheiden, welche Farbe er nehmen möchte. Hier ist Strategie gefragt. Der Spieler sollte schauen, welche Farbe bzw. welche Farbkombination ihn am weitesten voran bringt.





Hinweis zur Schneckenmitte (Regenbogenfarben)

Die Schneckenmitte kann nur durch das Werfen der Regenbogenfarben (d.h. rot, gelb und blau) oder das Werfen der Farbe der eigenen Spielfigur erreicht werden. Das gilt nur dann, wenn die Farbe der eigenen Spielfigur nicht mehr auf dem Weg zu finden ist.



Spielende

Wer als Erstes die Schneckenmitte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Fortgeschrittenenvariante (Alter: 5+)

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Hinzu kommen jedoch noch ein paar Extraregeln:

Was passiert, wenn der Spieler die Farbe seiner Spielfigur würfelt

Wenn der Spieler die Farbe seiner eigenen Spielfigur würfelt, hat er zwei Möglichkeiten:

1. Er darf seine Figur mit der eines Mitspielers tauschen. Hier sollte er natürlich eine Spielfigur nehmen, die der Schneckenmitte am nächsten ist.
2. Ist kein Spieler weiter voraus, kann er die Würfel weitergeben und stehen bleiben oder seine Figur auf die gewürfelte Farbe vor setzen, sofern diese noch auf dem Weg liegt.

Farbfeld und Spielfigur in der gleichen Farbe

Die Spielfigur kann nicht verdrängt werden, wenn Sie auf einem Farbfeld der eigenen Spielfarbe steht. Der Spieler der am Zug ist, darf diese Figur überspringen und auf dem nächsten Feld in der gewürfelten Farbe Platz nehmen.



Rückwärts gehen

Die Schneckenmitte kann nur durch das Werfen der Regenbogenfarben (d.h. rot, gelb und blau) oder das Werfen der Farbe der eigenen Spielfigur erreicht werden. Das gilt nur dann, wenn die Farbe der eigenen Spielfigur nicht mehr auf dem Weg zu finden ist. Würfelt der Spieler eine andere Farbe, muss er, sofern diese nicht mehr auf dem Weg liegt, seine Figur rückwärts auf die von ihm gewürfelte Farbe setzen.



Spielende

Wer als Erstes die Schneckenmitte erreicht, hat das Spiel gewonnen.



Tipps für Erzieher/-innen:

Binden Sie das Spiel in ein Projekt zum Thema „Schnecken“ ein. Sammeln Sie mit den Kindern leere Schneckenhäuser und vergleichen Sie die verschiedenen Größen und Färbungen. Stellen Sie den Kindern das Spiel im Morgenkreis vor. Stellen Sie hierfür zuvor einen Korb mit den verschiedenen Schneckenhäusern in die Mitte des Kreises und legen Sie mit den Kindern verschiedene Muster. Erarbeiten Sie gemeinsam die unterschiedlichen Arten von Schnecken. Danach zaubern Sie das Spiel unter einem Tuch hervor und erläutern den Kindern die Spielweise. Um die Mischfarben zu erarbeiten, bieten Sie den Kindern Fingerfarben in den drei Grundfarben rot, blau und gelb an und lassen sie die Farben vermischen. Durch das eigene Erleben fällt es den Kindern leichter, die Farben zuzuordnen.



Praxistipps für Eltern:

Gehen Sie mit den Kindern in die Natur und sammeln Sie Schneckenhäuser. Kinder lieben es, die unterschiedlichen Größen und Farben zu vergleichen. Das Spiel „Mixola“ wird der ganzen Familie viel Freude bereiten, da die Kinder bei diesem Spiel die Entstehung ihrer Lieblingsfarben erforschen können.

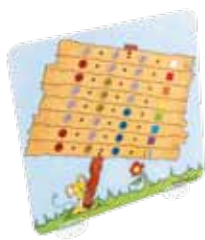


22707 Mixola

The players take turns to move their figures over the game board. With each move they have to mix the colours of the "snail dice" they have thrown. Mixing the colours needs a lot of concentration. With a bit of luck, you will be the first to reach the middle of the snail shell spiral and win the game.

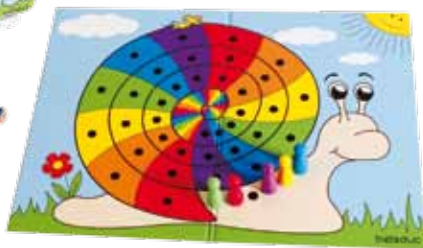
Setting up the game

First the board is placed in the middle of the table within easy reach of all the players. Then the colour guide should be placed upright in the card holder and positioned so that all the players can see it clearly. This "colour mix" guide helps the players during the game. The three "snail dice" are also placed on the table. Now each child chooses a figure and places it in a starting position on the neck of the snail. The player wearing the most colourful clothes is allowed to begin.



Place colour mix guide on the table

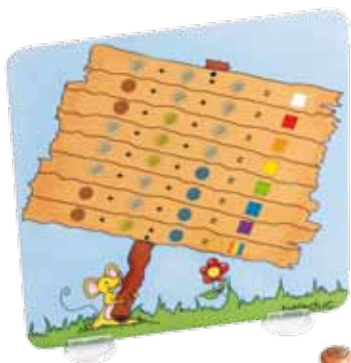
Place "snail dice"
on the table



Place board in the middle of the table



Choose game figures
and position them at the
start



About the three "snail dice"

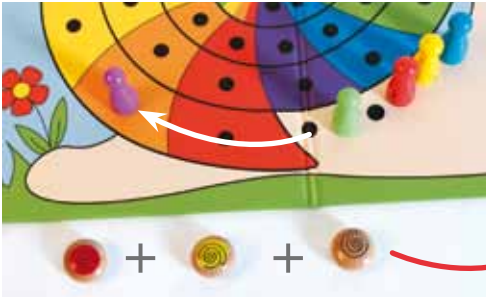
There are three wooden "snail dice", each with a different coloured shell (red, yellow, blue) on one side, and an uncoloured ("blank") shell on the reverse side ("blanks" are shown as "white" on the colour guide card). The player has to take all three dice in both hands, shake them well and throw them onto the table. Now the colours shown on the dice have to be mixed together to give the colour that is in play. The colour guide shows you which combinations produce which colours.





How to play

The first player takes all three "snail dice" in both hands, shakes them well and throws them onto the table. Now look carefully. Which colours have been thrown?



Example: The first player throws red, yellow and „white“. Now he or she can take a look at the colour guide, to see which secondary or mixed colour these make. In this case, red plus yellow makes orange. Now the player is allowed to move his or her figure onto the next orange field.



Now it is the turn of the next player (order of play is clockwise).

What happens if a player is on the field already?

If a field is already occupied by another figure, the player whose turn it is can displace it. How is this done? The previous player's figure is moved back to the nearest field which is the same colour as that figure.



Example: if the blue figure already occupies the orange field, it can be moved back to the nearest blue field. If there isn't a blue field anywhere behind it yet, the figure goes back to the starting position on the neck of the snail.



What happens if all three shells are „white“

If all three "snail dice" are thrown „white" side up, the player is unlucky. The figure stays where it is and the player misses his turn.



What happens if the player throws a "rainbow"? (at the bottom of the colour guide)

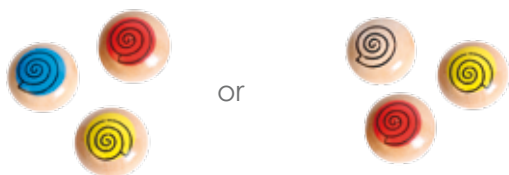
If a player throws a "rainbow", i.e. all three colours at once, he or she can decide which colour to choose. This is a strategic decision. The player should look at the board to see which primary colour or colour combination will take him farthest.





About the centre of the spiral (rainbow coloured)

The centre of the snail shell spiral can be reached by throwing a "rainbow" (i.e. red, yellow and blue together), or by throwing the colour of the player's own figure. These options only apply when no more fields in the player's own colour lie ahead.



End of the game

The player who reaches the centre of the snail shell spiral first has won the game.

Advanced version (Age: 5+)

The game is played as above, but with a few extra rules:

What happens when the player throws his or her own colour

If a player throws his own colour, he has two possibilities:

1. He can change places with another player's figure. Of course he should choose the figure which is nearest the middle of the board.
2. If none of the other players are ahead, he can either pass the dice on and stay where he is, or place his figure on the colour he has thrown, provided a field of that colour still lies ahead.

Colour of field and colour of figure are the same

A figure which is standing on a field of its own colour cannot be displaced. The player whose turn it is allowed to jump over this figure and go forward to the next field in the colour he has thrown.



Moving backwards

The centre of the giant snail shell can only be reached by throwing a "rainbow" (i.e. red, yellow and blue together) or by throwing the player's own colour. These options only apply when no more fields in the player's own colour lie ahead. If the player throws any other colour combination he must move backwards onto the last field with this colour, unless one still lies ahead.



End of the game

The player who reaches the centre of the snail shell spiral first has won the game.



Practical tips for kindergarten teachers:

Include the game in a project on "Snails". Together with the children, collect empty snail shells and compare their different sizes and colours. Introduce the game to the children in the morning circle. First place a basket containing various snail shells in the middle of the circle and make different patterns with the children. Together with the children, examine the different sorts of snails. Then "magic" the game out from under a cloth and tell the children how to play. To research the mixed (secondary) colours, give the children finger paints in the primary colours red, blue and yellow and let them mix them themselves. The children can make the colour associations better by experiencing the colours at first hand.



Practical tips for parents:

Go on nature walks with your children and collect snail shells. Children love to compare the different sizes and colours. The whole family will love "Mixola" because it links up with one of the children's favourite "research topics".

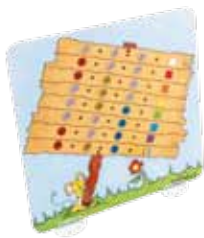


22707 Mixola

Les joueurs déplacent leurs pions sur le plateau chacun à leur tour. A chaque tour, ils doivent mélanger les couleurs des dés en forme d'escargot. Le mélange des couleurs demande beaucoup de concentration. Avec un peu de chance, tu seras le premier à atteindre le centre de la coquille et à remporter la partie.

Préparation du jeu

Commencez par placer le plateau de jeu bien au milieu de la table, afin que tous les joueurs y accèdent facilement. Ensuite, placez le tableau des combinaisons de couleurs dans le porte-carte de manière à ce qu'il soit bien visible pour tous les joueurs. Cela les aide à s'orienter pendant le déroulement du jeu. Les escargots (dés) sont également prêts. Maintenant, chaque enfant peut choisir un pion et le placer sur la case de départ à l'entrée de la coquille. Le joueur dont le vêtement est le plus coloré commence.



Placer le tableau des combinaisons de couleurs

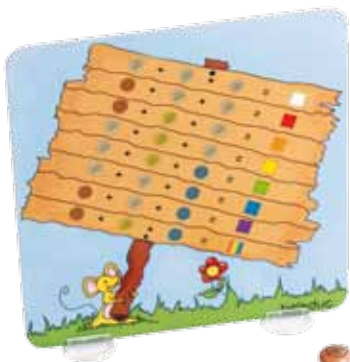
Préparer les escargots (dés)



Placer le plateau de jeu au milieu de la table



Choisir les pions et les placer sur la case de départ



Conseil pour le lancer des escargots

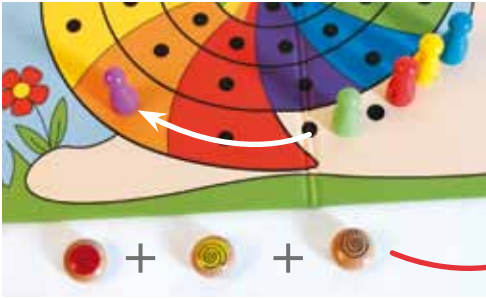
Les dés en forme d'escargot sont de trois couleurs différentes. A chacun d'eux correspond une coquille de couleur (rouge, jaune ou bleue) d'un côté et une coquille de la couleur du bois (blanche) du côté opposé. Les joueurs doivent prendre les trois escargots dans les deux mains et bien les agiter avant de les jeter sur la table. On combine alors les couleurs des trois escargots pour obtenir une couleur de jeu. Le tableau montre le résultat de la combinaison des couleurs des escargots sortis.





Déroulement du jeu

Le premier joueur prend les trois escargots dans les deux mains, les agite bien puis les jette sur la table. Maintenant, il faut être très attentif. Quelles couleurs sont sorties ?



Ex. : Les escargots du premier joueur sont respectivement rouge, jaune et „blanc“. Il peut alors se reporter au tableau pour savoir quelle combinaison de couleurs il a obtenu. Dans ce cas précis, la combinaison du rouge et du jaune donne du orange. Il peut alors placer son pion sur la première case orange de la coquille.



C'est ensuite au tour du joueur suivant. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que se passe-t-il si le pion d'un autre joueur se trouve déjà dans la case de couleur ?

Si une case de couleur est déjà occupée par le pion d'un autre, le joueur dont c'est le tour peut le refouler. Comment ? Il peut renvoyer le pion de l'autre joueur jusqu'à la plus proche des cases de la couleur de son pion.



Ex.: Si le joueur bleu se trouve déjà sur la case orange, on peut alors le renvoyer en arrière sur la première case bleue qui se présente. S'il n'y a pas de case bleue, le pion doit être replacé au point de départ à l'entrée de la coquille.



Que se passe-t-il si les trois escargots sont de couleur „blanche“

Si les trois escargots sortis sont „blancs“, le joueur n'a pas de chance. Son pion reste au même emplacement et le joueur doit passer son tour.



Que se passe-t-il si les couleurs de l'arc-en-ciel sortent

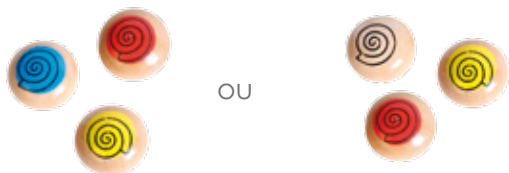
Si les couleurs de l'arc-en-ciel sont sorties, le joueur doit en choisir une. Cela exige de la stratégie. Le joueur doit déterminer quelle couleur ou combinaison de couleurs l'amène le plus loin.





Conseil pour accéder au centre de la coquille (couleurs de l'arc-en-ciel)

Pour atteindre le centre de la coquille, il est obligatoire que les couleurs sorties soient le rouge, le jaune ou le bleu, ou bien la couleur du pion du joueur. Cela ne vaut que si cette couleur n'apparaît plus entre la position du joueur et le centre de la coquille.



Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre le centre de la coquille a gagné.

Variante pour joueurs plus âgés (à partir de 5 ans)

Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus. On ajoute alors quelques règles :

Que se passe-t-il si la couleur qui sort est celle du pion du joueur

Si la couleur qui sort est celle du pion du joueur, il existe deux possibilités :

1. Il peut permuter son pion avec celui d'un autre joueur. Dans ce cas, il la permutera naturellement avec un pion proche du centre de la coquille.
2. Si aucun joueur n'a de l'avance sur lui, il peut donner les dés au suivant et rester là où il se trouve, ou placer son pion sur la prochaine case de la couleur sortie sur le parcours.

La case et le pion sont de même couleur

Il n'est pas possible de chasser un pion s'il se trouve sur une case de même couleur. Le joueur auquel c'est le tour de jeter les dés peut alors sauter directement sur la case de la couleur sortie suivante.



Reculer

Pour atteindre le centre de la coquille, il est obligatoire que les couleurs sorties soient le rouge, le jaune ou le bleu, ou bien la couleur du pion du joueur. Cela ne vaut que si cette couleur n'apparaît plus entre la position du joueur et le centre de la coquille. Si la couleur sortie est différente et qu'elle n'apparaît plus entre la position de son pion et le centre de la coquille, il doit la faire reculer jusqu'à la première case correspondant à la couleur sortie.



Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre le centre de la coquille a gagné.



Conseils pratiques pour éducateurs et éducatrices :

Associez le jeu au thème des escargots dans le cadre d'un projet. Ramassez des coquilles d'escargot vides avec les enfants et comparez leur taille et leurs couleurs. Profitez du cercle matinal pour proposer aux enfants de faire une partie. Auparavant, placez une corbeille avec les différentes coquilles d'escargot au centre du cercle puis dessinez différents motifs avec les enfants. Examinez ensemble les différentes sortes d'escargot. Ensuite, dissimulez le jeu sous une pièce de tissu et expliquez les règles du jeu aux enfants. Pour parler des couleurs, donnez aux enfants de la gouache rouge, bleue et jaune puis invitez-les à la mélanger. C'est par l'expérience que les enfants apprennent le mieux à classer les couleurs.



Conseils pratiques pour les parents:

Emmenez les enfants dans la nature pour ramasser des coquilles d'escargot. Les enfants adorent comparer les différentes tailles et couleurs. Le jeu « Mixola » amusera toute la famille en offrant aux enfants la possibilité d'y retrouver tous leurs « sujets d'étude préférés ».

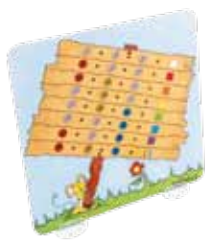


22707 Mixola

Por turnos, los jugadores van avanzando con sus figuras por el tablero. En cada turno, tendrán que mezclar los colores que salgan al lanzar los dados. Se necesita mucha concentración a la hora de mezclar los colores. Con un poquito de suerte, a lo mejor eres el primero en llegar a la meta, en el centro del caparazón, y te conviertes en el ganador.

Preparativos

En primer lugar se coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Después se pone el cuadro de la formación de colores en el soporte y se deja en un sitio donde todos los jugadores lo vean bien. Este recuadro servirá de orientación a lo largo del juego. Se ponen también en la mesa los dados de caracoles. Por último, cada niño elige un color de figura y las colocan en la línea de salida, la entrada del caparazón. Empieza el jugador que vaya vestido con los colores más llamativos.



Colocar el cuadro de formación de colores.

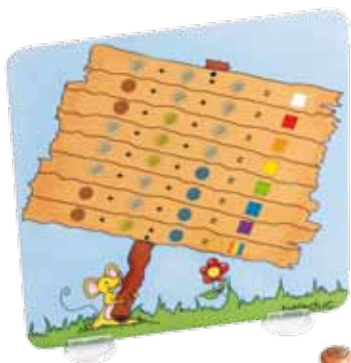
Poner en la mesa los dados.



Poner el tablero en la mesa.



Elegir las figuras y ponerlas en la línea de salida.



Explicación sobre los dados de caracoles

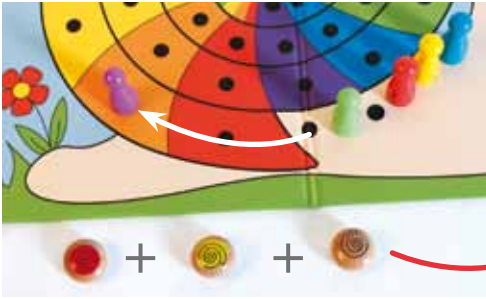
Hay caparazones de tres colores diferentes. Cada dado tiene un caparazón de un color (rojo, amarillo o azul) por un lado y un caparazón color madera (en blanco) por el otro lado. Los jugadores deben recoger los tres dados y removerlos bien con las dos manos antes de lanzarlos en la mesa. Los colores de los tres caracoles se mezclan y forman un determinado color. Para ver cuál es el nuevo color que se forma, podéis mirar el cuadro resumen.





Desarrollo

El primer jugador recoge los tres dados, los mezcla bien con ambas manos y los lanza en la mesa. Hay que estar muy atentos ahora. ¿Qué colores han salido?



Ej.: Al primer jugador le sale rojo, amarillo y „blanco“. Tendrá que mirar en el cuadro resumen cuál es el color que resulta de esa combinación. En este caso, con el rojo y el amarillo se forma el naranja. El jugador tendrá que mover entonces su figura hasta la siguiente casilla naranja.



Le toca ahora al siguiente jugador. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

¿Qué pasa si ya hay una figura en la casilla?

Cuando una casilla está ocupada, el jugador que está jugando en ese momento puede expulsar a la figura que está en dicha casilla. ¿Cómo? La figura del otro jugador tendrá que retroceder hasta la casilla más próxima de su color.



Ej.: Si en la casilla naranja nos encontramos con una figura azul, podremos hacerla retroceder hasta la casilla azul más próxima. Si no hay atrás ninguna casilla azul, la figura tendrá que volver a la línea de salida.



¿Qué ocurre cuando salen los tres caparazones en „blanco“?

Si a un jugador le salen los tres caparazones en „blanco“ cuando lanza los dados, mala suerte. No podrá mover su figura y tendrá que pasar turno.



¿Qué ocurre cuando salen los tres colores?

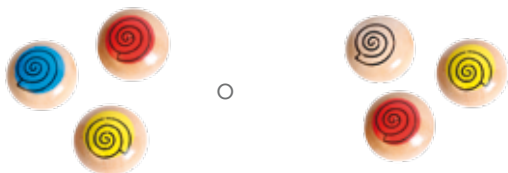
Si a un jugador le salen los tres colores, podrá decidir cuáles de ellos elegir. Llegado este punto hay que ser estratégicos. El jugador tiene que mirar qué color o combinación de colores le permitirá avanzar más.





Explicación sobre el centro del caracol o meta (colores del arco iris)

Para alcanzar la meta o centro del caracol, deben salir los tres colores al lanzar el dado (rojo, amarillo y azul), o bien el color de nuestra figura. Esto último sólo se hace cuando ya no queda en el tablero ninguna casilla de nuestro color.



Final del juego

Gana el primero en llegar al centro del caracol.

Versión avanzada (edad: 5+)

Se juega como se ha descrito anteriormente. Pero se tienen que obedecer algunas reglas más:

Cuando a un jugador le sale el color de su figura al lanzar los dados

Si a un jugador le sale el color de su figura al lanzar los dados, tiene dos posibilidades:

1. Puede intercambiar su figura con la de otro jugador. Elegirá, claro está, la figura del jugador que esté más próxima a la meta.
2. Si no hay ningún jugador por delante de él, puede pasar los dados al siguiente y quedarse en la misma casilla, o bien desplazarse hacia el color que le haya salido, siempre y cuando todavía haya una casilla de ese color.

Casilla y figura del mismo color

No se pueden expulsar las figuras que se encuentren en una casilla de su mismo color. El jugador que esté jugando en ese momento podrá adelantar a dicha figura y colocarse en la próxima casilla que haya del color que le haya salido en los dados.



Retroceder

Para alcanzar la meta o centro del caracol, deben salir los tres colores al lanzar el dado (rojo, amarillo y azul), o bien el color de nuestra figura. Esto último sólo se hace cuando ya no queda en el tablero ninguna casilla de nuestro color. Si al jugador le sale un color distinto del suyo y ya no quedan casillas de dicho color, tendrá que retroceder hasta la próxima casilla del color que le haya salido.



Final del juego

Gana el primero en llegar al centro del caracol.



Consejos para educadores:

Puede conjugar este juego con un proyecto en torno a „los caracoles“. Con los niños, recoja caparazones vacíos de caracoles y compare los distintos tamaños y colores. Presente el juego a los niños al comienzo del día. Ponga en el centro del círculo de niños una canasta o recipiente con los distintos caparazones y forme con los niños distintos dibujos. Hable con los chicos sobre los distintos tipos de caracoles. Revele después el juego como por arte de magia y explíqueles cómo tienen que jugar. Para el trabajo con la formación de colores, podría pintarles a los chicos en los dedos los colores primarios, rojo, azul y amarillo, y dejar que ellos mismos vayan mezclando. Al ir probando ellos mismos, les resultará más fácil comprender qué colores van juntos.



Consejos para padres:

Salgan al exterior con sus hijos y recojan caparazones de caracoles. A los chicos les encanta comparar los distintos tamaños y colores. El juego „Mixola“ hará disfrutar a toda la familia, ya que en este juego los chicos redescubren uno de sus objetos preferidos de exploración.



22707 Mixola

De spelers gaan afwisselend met hun pionnen over het speelveld. Bij iedere zet moeten ze de kleuren van de gegooidde slakken mengen. Bij het mengen van de kleuren is veel concentratie gevraagd. Met een beetje geluk ben jij de eerste die het doel in het midden van de slak bereikt en het spel wint.

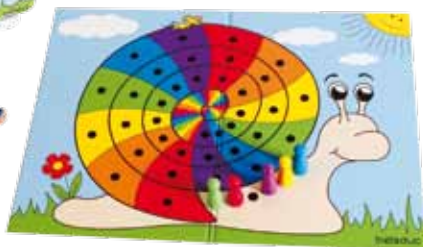
Vorbereiding op het spel

Eerst wordt het spel voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. Daarna moet het overzicht van de gemengde kleuren in de kaartenhouder worden gestoken en voor alle medespelers goed zichtbaar worden gepositioneerd. Dit overzicht helpt de spelers om zich in het verloop van het spel te oriënteren. De dobbelstenen liggen eveneens klaar. Nu mag elk kind nog een pion uitzoeken en op een startvakje aan de hals van de slak zetten. De speler met de meest bonte kleding mag beginnen.



Overzicht van de gemengde kleuren neerleggen

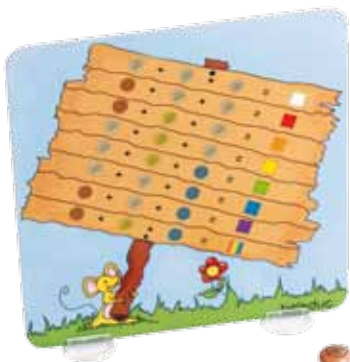
Dobbelstenen in vorm van slakken klaarleggen



Spel in het midden van de tafel leggen



Pionnen uitkiezen en op de startpositie zetten



Opmerking m.b.t. de dobbelstenen

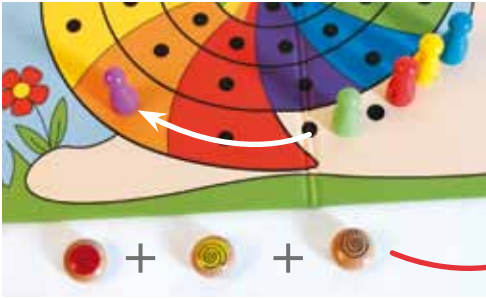
Er zijn slakken in drie verschillende kleuren. Iedere slak heeft een gekleurd slakkenhuis (rood, geel of blauw) aan de ene kant en een houtkleurig (=„wit“) slakkenhuis aan de andere kant. De spelers moeten alle drie slakken in beide handen nemen, ze goed schudden en dan op de tafel gooien. De kleuren van de drie slakken worden nu gemengd en geven dan een spelkleur. Het overzicht van de gemengde kleuren laat jullie zien welke kleurencombinatie uit de gegooidde kleuren ontstaat.



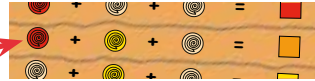


Spelverloop

De eerste speler neemt nu alle drie dobbelstenen in beide handen, schudt ze goed en gooit ze op de tafel. Nu moeten jullie goed kijken. Welke kleuren zijn er gegooid?



Voorbeeld: De eerste speler gooit rood, geel en „wit“. Nu kan hij op het overzicht van de gemengde kleuren zien welke gemengde kleur hieruit ontstaat. In dit geval ontstaat oranje uit rood en geel. Nu mag hij zijn pion op het eerstvolgende oranje vakje zetten.



Nu is de volgende speler aan de beurt. Gespeeld wordt met de wijzers van de klok mee.

Wat gebeurt er wanneer er op het gekleurde vakje al een pion van een medespeler staat?

Wanneer er op een gekleurd vakje reeds een medespeler staat, kan de speler die aan de beurt is hem verdringen. Hoe dat gaat? De pion van de medespeler mag nu worden teruggezet en wel op het dichtstbijzijnde gekleurde vakje in de kleur van zijn spelfiguur.



Voorbeeld: Staat de blauwe speler reeds op het oranje vakje, mag men hem nu op het dichtstbijzijnde blauwe vakje terugzetten. Is er geen blauw vakje voor het terugzetten, moet de pion weer op de startpositie aan de hals van de slak worden gezet.



Wat gebeurt er wanneer alle drie slakken de kleur „wit“ tonen

Wanneer bij een worp alle drie slakken „wit“ tonen, heeft de speler helaas pech gehad. De pion blijft staan en de speler moet een beurt overslaan.



Wat gebeurt er wanneer de speler de kleuren van de regenboog gooit

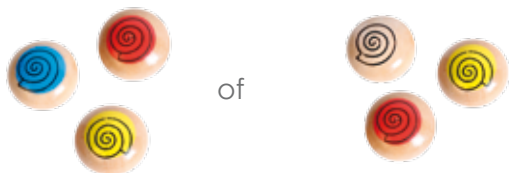
Wanneer de speler de kleuren van de regenboog gooit, mag hij beslissen welke kleur hij wil nemen. Hier is strategie gevraagd. De speler moet kijken welke kleur resp. Welke kleurencombinatie hem het verst naar voren brengt.





Opmerking m.b.t. het midden van de slak (kleuren van de regenboog)

Het midden van de slak kan alleen door het gooien van de kleuren van de regenboog (d.w.z. rood, geel en blauw) of het gooien van de kleur van de eigen pion worden bereikt. Dat geldt alleen, wanneer de kleur van de eigen pion niet meer op de weg te vinden is.



Einde van het spel

Wie als eerste het midden van de slak heeft bereikt, heeft het spel gewonnen.

Variante voor gevorderden (leeftijd: 5+)

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. Er komen echter nog een paar extra regels bij:

Wat gebeurt er wanneer de speler de kleur van zijn pion gooit

Wanneer de speler de kleur van zijn eigen pion gooit, heeft hij twee mogelijkheden:

1. Hij mag zijn pion met de pion van een medespeler ruilen. Hier moet hij natuurlijk een pion nemen die het dichtst bij het midden van de slak staat.
2. Staat er geen speler verder naar voren, kan hij de dobbelsteen doorgeven en blijven staan of zijn pion op de gegooidde kleur voorzetten, voor zover deze nog op de weg ligt.

Gekleurd vakje en pion in dezelfde kleur

De pion kan niet worden verdrongen, wanneer hij op een gekleurd vakje van de eigen spelkleur staat. De speler die aan de beurt is, mag over deze pion springen en op het volgende vakje in de gegooidde kleur plaatsnemen.



Achterruit gaan

Het midden van de slak kan alleen door het gooien van de kleuren van de regenboog (d.w.z. rood, geel en blauw) of het gooien van de kleur van de eigen pion worden bereikt. Dat geldt alleen, wanneer de kleur van de eigen pion niet meer op de weg te vinden is. Gooit de speler een andere kleur, moet hij, voor zover deze niet meer op de weg ligt, zijn pion achterruit op de door hem gegooidde kleur zetten.



Einde van het spel

Wie als eerste het midden van de slak bereikt, heeft het spel gewonnen.



Tips voor de praktijk voor opvoeders:

Verbind het spel met een project over het thema „slakken“. Verzamel met de kinderen lege slakkenhuizen en vergelijk de verschillende groottes en kleuren. Stel de kinderen het spel 's morgens in de grote kring voor. Zet hiervoor van tevoren een mand met de verschillende slakkenhuizen in het midden van de kring en leg samen met de kinderen verschillende patronen. Leg dan de kinderen de verschillende soorten slakken uit. Daarna tovert u het spel onder een doek tevoorschijn en legt de kinderen het spel uit. Om de gemengde kleuren uit te werken biedt u de kinderen speciale verf voor de vingers in de drie primaire kleuren rood, blauw en geel aan en laat de kinderen de kleuren mengen. Omdat ze het zelf beleven, is het voor de kinderen gemakkelijker om de kleuren toe te wijzen.



Tips voor de praktijk voor ouders:

Ga met uw kinderen de natuur in en verzamel slakkenhuizen. Kinderen vinden het erg leuk om de verschillende groottes en kleuren te vergelijken. Het spel „Mixola“ zal de hele familie veel plezier bezorgen, daar de kinderen bij dit spel een van hun lievelingsthema's op het gebied „onderzoek“ aantreffen.

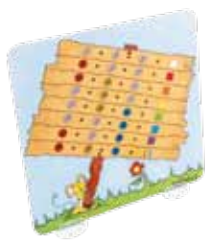


22707 Mixola

I giocatori devono spostare a turno le loro pedine sulla plancia. In ciascun turno hanno il compito di mescolare i colori ottenuti lanciando i dadi a chiocciola. Per mescolare i colori serve molta concentrazione. Con un po' di fortuna potrai essere il primo a raggiungere il centro della chiocciola e vincere il gioco.

Preparazione del gioco

Per prima cosa, collocare la plancia al centro del piano di gioco, in una posizione facilmente raggiungibile da tutti. In seguito, inserire la tabella delle combinazioni di colori nel portacarte e porla in una posizione facilmente visibile da parte di tutti i giocatori. La tabella aiuterà i giocatori ad orientarsi durante il gioco. Tenere a portata di mano anche i dadi a chiocciola. Ciascun bambino può ora scegliere una pedina e metterla sulla casella di partenza all'apertura della chiocciola. Comincia il giocatore con i vestiti più colorati.



Posizionare la tabella delle combinazioni di colori

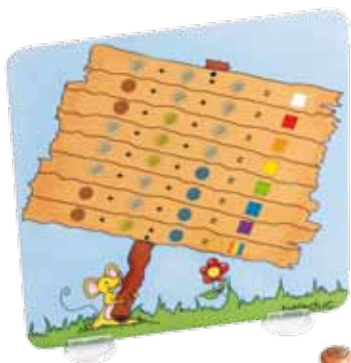
Tenere pronti i dadi a chiocciola



Mettere la plancia al centro del tavolo



Scegliere le pedine e metterle sul punto di partenza



Come lanciare i dadi a chiocciola

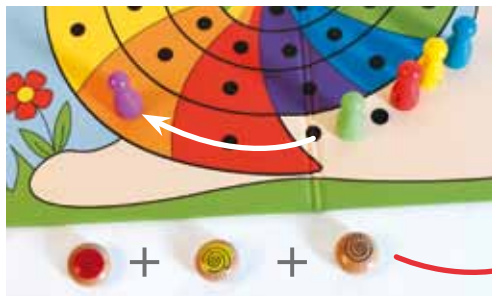
Le chiocciole sui dadi hanno tre colori diversi. Ciascun dado ha una chiocciola colorata su di un lato (rossa, gialla o blu) e una color legno ("bianca") sull'altro lato. I giocatori devono tenere tutti e tre i dadi con entrambe le mani, scuoterli bene e lanciarli sul tavolo. Ora i colori dei dadi vanno mescolati per formare un colore di gioco. La tabella mostra quali combinazioni vengono prodotte dai colori ottenuti nel lancio.





Svolgimento del gioco

Il primo giocatore tiene i dadi a chiocciola in entrambe le mani, li scuote e li lancia sul tavolo. Ora è il momento di osservare con attenzione. Quali colori sono stati lanciati?



Ad esempio: Il primo giocatore ottiene rosso, giallo e „bianco“. Ora può consultare la tabella delle combinazioni, per scoprire quale colore ha composto. In questo caso, il rosso e il giallo producono l'arancio. Il giocatore può così far avanzare la sua pedina fino alla prossima casella arancio.

| | | | | | | |
|--|---|--|---|--|---|--|
| | + | | + | | = | |
| | + | | + | | = | |
| | + | | + | | = | |

Ora tocca al prossimo giocatore. Il gioco procede in senso orario.

Cosa succede se sulla casella è già presente una pedina?

Se una casella è già occupata, la pedina già presente deve arretrare. Come funziona? La pedina già presente deve essere spostata sulla casella precedente del suo colore.



Ad esempio: Se la pedina blu è su una casella arancio, questa deve ora arretrare verso la casella blu più vicina. Se non c'è nessuna casella blu, la pedina deve tornare alla partenza.



Cosa succede se tutti i dadi segnano il colore „bianco“

Se tutti i dadi segnano „bianco“, il giocatore è stato sfortunato. La pedina non si muove e il giocatore salta un turno.



Cosa succede se i dadi segnano il colore arcobaleno

Se i dadi segnano il colore arcobaleno, il giocatore può scegliere un colore a piacimento. È necessario riflettere: Il giocatore deve scoprire quale colore o combinazione lo può portare più lontano.





Il centro della chiocciola (colori arcobaleno)

Il centro della chiocciola può essere raggiunto solo lanciando arcobaleno (rosso, giallo e blu) o il colore della propria pedina. Questo vale solo quando sulla via non sono presenti altre caselle del colore della pedina.



Termine del gioco

Viene proclamato vincitore chi raggiunge per primo il centro della chiocciola.

Variante avanzata (età: 5+)

Il gioco procede come descritto sopra, con l'aggiunta di alcune regole supplementari.

Cosa succede se un giocatore ottiene il colore della sua pedina?

Se un giocatore ottiene il colore della sua pedina, ha due possibilità:

1. Può scambiare la pedina con quella di un altro giocatore. Naturalmente, conviene scegliere la pedina più vicina al centro della chiocciola.
2. Se nessun altro giocatore occupa una posizione più avanzata, la pedina può essere posizionata sulla prossima casella del suo stesso colore, oppure, se nessuna è disponibile, può rimanere ferma e passare i dadi al prossimo giocatore.

Casella e pedina dello stesso colore

Se si trova in una casella del suo stesso colore, la pedina non può essere costretta a spostarsi. Il giocatore che ha lanciato i dadi può scavalcare la pedina e fermarsi alla casella successiva.



Arretrare

Il centro della chiocciola può essere raggiunto solo lanciando arcobaleno (rosso, giallo e blu) o il colore della propria pedina. Questo vale solo quando sulla via non sono presenti altre caselle del colore della pedina. Se il giocatore ottiene un altro colore che non corrisponde a quello di alcuna casella sulla via verso il centro, deve arretrare fino alla casella precedente di tale colore.



Termine del gioco

Viene proclamato vincitore chi raggiunge per primo il centro della chiocciola.



Consigli pratici per educatori:

Inserite il gioco in un progetto con tema „lumache“. Raccogliete chioccioline vuote assieme ai bambini e comparate con loro colori e dimensioni. Disponete i bambini in cerchio e presentate il gioco. Ponete al centro del cerchio un cestino con le chioccioline raccolte e create diversi motivi insieme ai bambini. Studiate con loro i diversi tipi di chiocciola. Poi fate apparire come per magia il gioco da sotto un lenzuolo e spiegate ai bambini le regole. Per elaborare i colori secondari, fornite ai bambini dei colori a dita nelle tre tinte primarie rosso, giallo e blu e lasciateli liberi di mescolarli. L'esperienza personale diretta facilita per loro l'apprendimento dei colori.



Consigli pratici per i genitori:

Fate una passeggiata nella natura con i vostri bambini e raccogliete con loro delle chioccioline. I bambini amano comparare dimensioni e colori. „Mixola“ farà divertire l'intera famiglia e i bambini potranno riscoprire uno dei loro temi di ricerca preferiti.

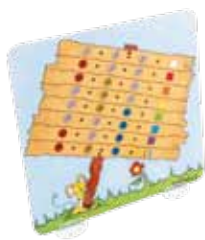


22707 配色游戏

游戏者轮流在游戏板上移动他们的角色。每次他们需要按投掷的蜗牛骰子调配出的颜色移动。调配颜色需要集中注意力，还需要一点点运气。第一个到达蜗牛壳中心的玩家获胜。

游戏准备：

首先将游戏面板放置在桌子的中间，使每个玩家都能轻易够取。接着将彩色指导卡片放置在卡片展示架的上方并固定，这样所有的玩家都能清楚地看到。这一“颜色混合”的指导卡片能在游戏中帮助所有玩家。将3个“蜗牛骰子”也放在桌上。衣服颜色最鲜艳的玩家可以先开始游戏。

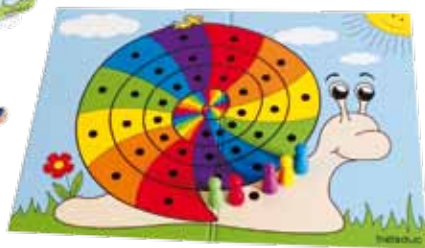


将彩色混合指导卡片放在桌上

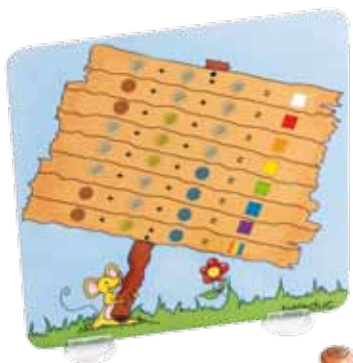


选择游戏角色并将它们放置在起点

将“蜗牛骰子”放在桌上



将游戏板放在桌子的中间



关于3颗“蜗牛骰子”

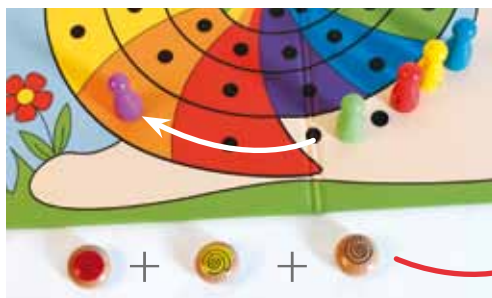
游戏有3颗木制“蜗牛骰子”，每颗骰子的其中一面都是不同颜色的蜗牛壳（红色、黄色、蓝色），另一面都是白色。每个游戏者必须一次性把所有骰子拿在手上，用力掷到桌面上。现在记录所有骰子上的显示的颜色，通过观察彩色指导卡片，显示这些颜色组合后变成什么颜色。





如何游戏

第一位游戏者必须将所有3颗“蜗牛骰子”双手拿起，用力掷到桌面上。现在，请仔细看，掷出了哪些颜色？



示范：第一个玩家掷出红色，黄色和白色。现在他/她可以看一下指导卡片，这些颜色混合出了什么颜色。这次掷出的红色加上黄色成为了橘色，玩家可以将他/她的角色移动到最近的橘色棋格。



现在轮到下一位游戏者（游戏按顺时针进行）

如果有玩家已经在你抛出的相同颜色棋格里怎么办？

如果棋格里已经有一位玩家在，下一位到达的玩家可以取代它的位置。发生这一过程后该怎么办呢？前一位玩家被迫将角色后退回最近的相同的角色颜色棋格里。



示范：如果蓝色人物已经在橙色棋格上，它只能被迫退回最近的蓝色棋格上。如果它的身后没有任何蓝色棋格，这一角色只能回到位于蜗牛脖子位置的起点上。



如果三颗蜗牛壳都是白色怎么办？

如果掷出的所有三颗“蜗牛骰子”都是白色朝上，那这个游戏者本轮就不幸运了。角色只能待在原来的位置上，并且失去了他这一轮的游戏资格。



如果玩家掷出一个“彩虹”？（彩色指导卡片的底部）

如果游戏者掷出一个“彩虹”，也就是一性出现3个颜色，他/她就能自己随意选择一个颜色，这是个战略性的决定。玩家根据游戏板判断哪个初级颜色或者颜色组合可以带他走得最远。





漩涡的中心（彩虹色）

掷出“彩虹”可抵达蜗牛壳漩涡的中心（比如红色黄色蓝色一起），或掷出与游戏者自己角色对应的颜色。这些情况只发生在没有同自己角色对应的颜色的棋格可走时。



游戏结束

第一个到达蜗牛壳漩涡中心的游戏者获胜。

升级版（5岁以上）

游戏过程大致同上，但有一些附加的规定：

当游戏者掷出他/她自己的颜色：

如果游戏者掷出他/她自己的颜色，他有两个选择：

1. 他可以跟另外一个游戏者角色调换位置。当然，他应该选择最接近游戏板中心的角色。
2. 如果前方没有其它玩家，他可以选择将骰子递给下一个玩家，自己停留在原先的位置，或将他的角色放在他掷出的颜色棋格上，但前提是前方还有这一颜色棋格可走。

当棋格的颜色和角色颜色一致时

角色在自己相同颜色的棋格上时不能被取代。这一轮掷骰子的游戏者只能跳过这一角色，走到他掷到的颜色的下一个棋格。



后退

大蜗牛壳中心只能通过掷出“彩虹”到达（比如红色，黄色和蓝色一起）或者掷出与游戏者角色相同的颜色。这一规则只适用于前方没有与游戏者角色相同颜色时。但是这时如果游戏者掷出任何其它颜色组合，他必须被迫后退到他掷出的颜色棋格。



游戏结束

第一个到达蜗牛壳漩涡中心的游戏者获胜。



给幼儿园教师的小建议:

将游戏进行一个概括：主题就是“蜗牛”。和幼儿一起，收集空的蜗牛壳，并比较不同的尺寸和颜色。建议介绍这一游戏放在“晨间谈话”环节。首先将装有不同蜗牛壳的篮子放在中间，和幼儿一起做不同的组合搭配，观察蜗牛的不同。然后，将藏好的游戏“神奇”般地拿给幼儿并开始教他们怎么玩。探索混合（二级）颜色，把基本色红色，蓝色和黄色的角色给孩子们，让他们自己混合颜色。幼儿通过自己认知和体会颜色，做到更好的组合。



家长小贴士:

去大自然和孩子们一起收集蜗牛壳。孩子们喜爱比较蜗牛壳不同的颜色和尺寸。整个家庭都能乐享这款配色游戏，因为它和孩子们最喜爱的一个“探索主题”紧密地联系在一起。

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

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

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

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

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

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

注意! 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件, 小孩可能吞咽.

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH

Heinrich - Heine - Weg 2

09526 Olbernhau, Germany

www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0

Fax + 49 37360 162 29

info@beleduc.de

© beleduc 2014

CE

