

MARBELINO 3

LERNE ERSTES ZÄHLEN
PRACTICE FIRST COUNTING

Spielanleitung * Instruction



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/游戏培养/Het spel stimuleert /

Questo gioco stimola/ El juego fomenta



Mathematische Bildung: Räumliche Vorstellung fördern, Wahrnehmung von Mengen, erstes Zählen und Rechnen.

Mathematical education: The promotion of spatial imagination, the perception of quantities, basic of arithmetic and mathematics.

L'enseignement des mathématiques: favorise la représentation spatiale, la perception des quantités, les premiers comptages et calculs.

数学认知: 提高空间想象力和对数量的认知, 构筑数学算数的良好基础

Wiskundige vaardigheden: bevordering van het ruimtelijk voorstellingsvermogen, de waarneming van hoeveelheden, het eerste tellen en rekenen.

Educazione matematica: promuovere l'immaginazione spaziale, percezione di quantità, basi di aritmetica e matematica.

Educación matemática: Imaginación espacial, percepción de las cantidades, primeros cálculos y aritmética.



Somatische Bildung: Feinmotorik fördern, Auge-Hand-Koordination.

Somatic education: fine motor skills, hand-eye-coordination.

L'éducation somatique: développement de la motricité fine, de la coordination œil-main.

身心锻炼: 提升精细动作, 以及手眼协调能力

Motorische vaardigheden: Bevorderen van de fijne motoriek, oog-hand-coördinatie.

Educazione somatica: motricità fine, coordinazione occhio-mano.

Educación somática: Motricidad fina y coordinación ojo-mano.



Künstlerische Bildung: Farben lernen und erkennen, kreatives Gestalten von Mustern, freies Spiel.

Art education: Learning and recognising colours, creative design of patterns, free play.

L'éducation artistique: apprentissage et reconnaissance des couleurs, création de motifs, jeu libre.

艺术启蒙: 学习并能够识别颜色, 启发图案创新及设计能力, 鼓励自由玩耍

Artistieke vaardigheden: Lernen en herkennen van kleuren, creatief ontwerpen van patronen, vrij spel.

Educazione artistica: apprendimento e riconoscimento dei colori, progettazione creativa di schemi visivi, gioco libero.

Educación artística: Aprendizaje y reconocimiento de los colores, diseño creativo de dibujos, juego libre.

Spielinformationen

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



ADDITIONAL MATERIAL & VIDEO



SCAN ME!

MARBELINO 3

LERNE ERSTES ZÄHLEN
PRACTICE FIRST COUNTING



1 x Baumwollbeutel
1 x cotton bag

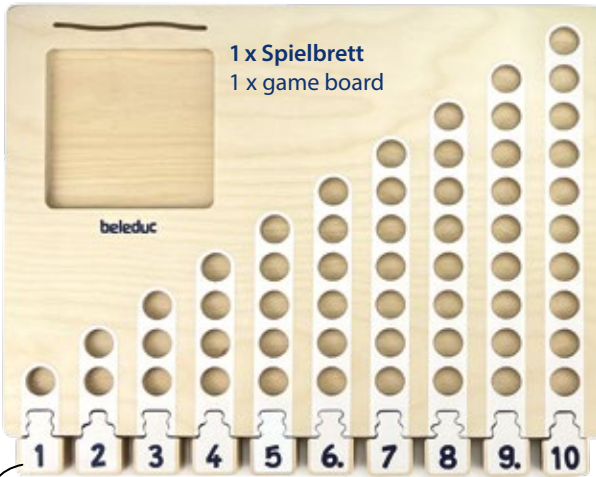


1 x Würfel
1 x dice



4 x Korb klein
4 x basket small

1 x Korb groß
1 x basket big



1 x Spielbrett
1 x game board



66 x Kugeln
66 x balls

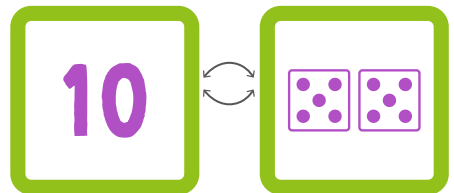
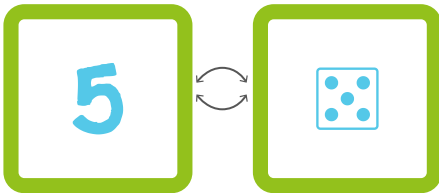
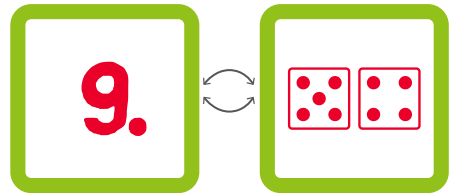
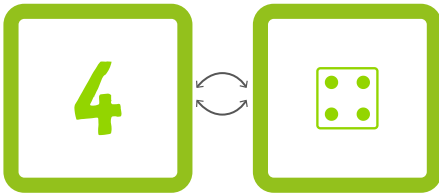
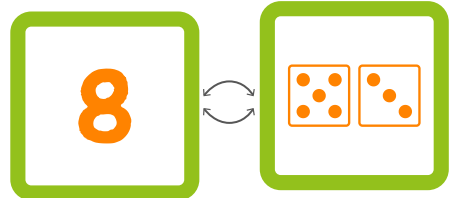
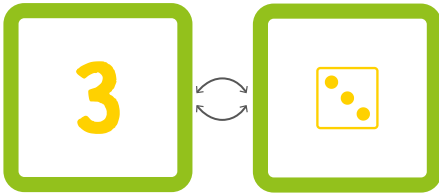
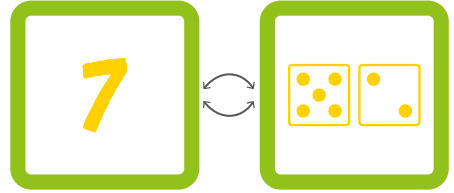
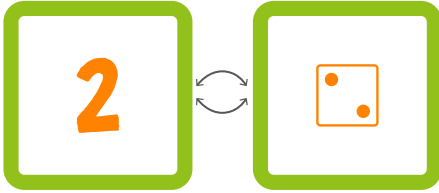
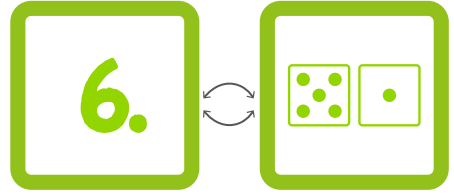
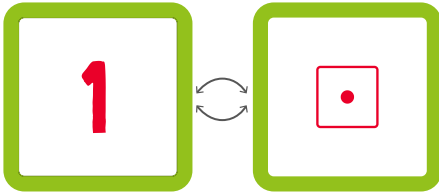
10 x Puzzleteile,
beidseitig bedruckt
10 x puzzle pieces,
printed both sides



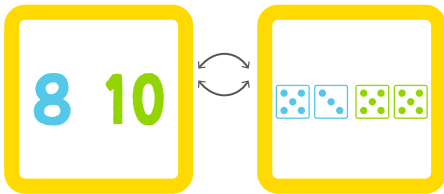
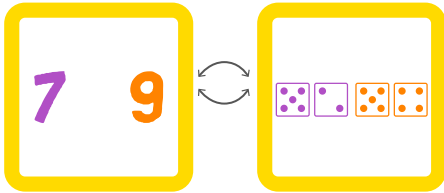
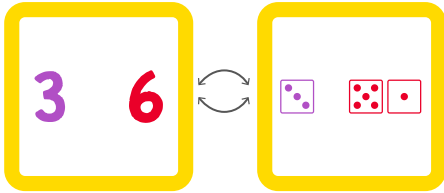
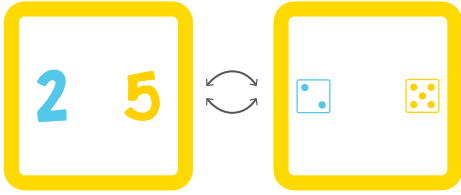
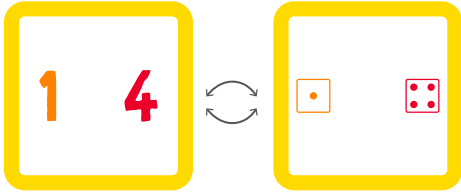
21 x Aufgabenkarten
21 x task cards



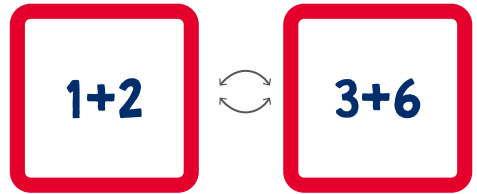
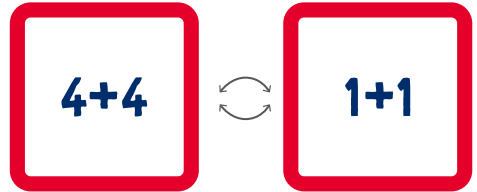
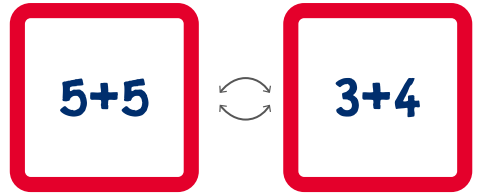
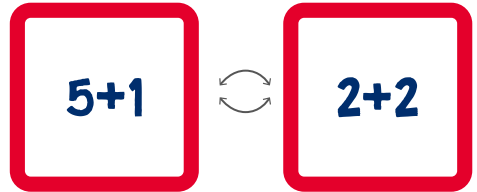
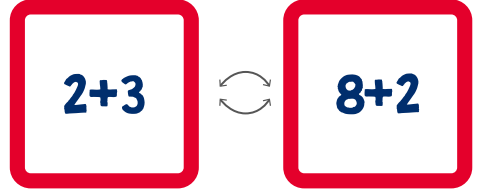
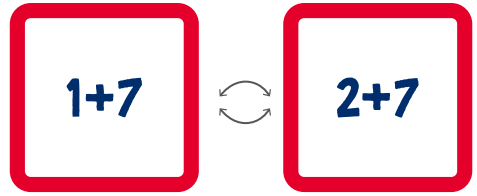
Übersicht / Overview



LEICHT
EASY



MITTEL
MEDIUM



SCHWER
HARD

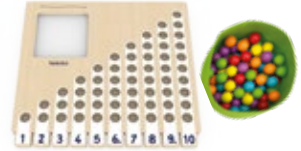


21025 MARBELINO 3

Mit dem neuen Marbelino 3 wird das Zählen von 1 bis 10 und erstes Rechnen auf spielerische Art und Weise gelernt. Mit Aufgabenkarten in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen können die Kinder spielerisch lernen erste Rechenaufgaben zu lösen. Die zehn Puzzleteile können unten am Spielbrett angebracht werden und dienen als Hilfsmittel zur Selbstkontrolle. Sie sind auf der einen Seite mit Würfelpunkten und auf der anderen mit Ziffern bedruckt. Die Spielidee sorgt für jede Menge Spielspaß in der Gruppe, aber auch als Einzelspiel eignet es sich gut um erste mathematische Erfahrungen zu sammeln. So macht Zählen und Rechnen Spaß!

Spielvorbereitung

Lege vor Spielbeginn alle bunten Kugeln in das große Körbchen.



Spielvariante A – Puzzeln und Legen

Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt und nun werden die 10 Puzzleteile angelegt, hierbei kann die Seite mit den Punkten oder die mit den Ziffern angelegt werden. Jetzt können die Löcher mit den Kugeln gefüllt werden und das Zählen wird geübt. Dies kann auch in umgekehrter Reihenfolge gemacht werden – erst die Löcher mit den Kugeln füllen und im Anschluss die Puzzleteile mit der richtigen Zahl hinzufügen.

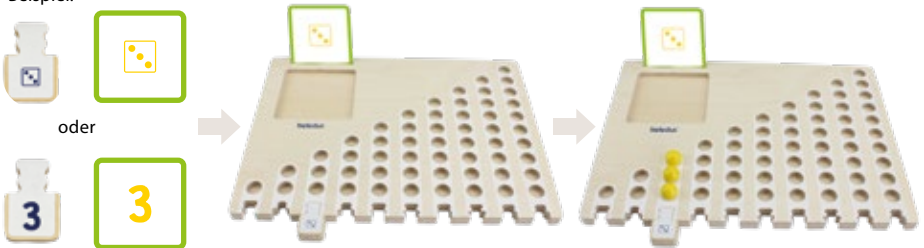
Spielvariante B – Reihen legen



TIPP:
Es können auch frei kreative Muster auf dem Spielbrett gelegt werden oder Aufgabenkarten können selbst ausgedacht und gebastelt werden.

Die Aufgabenkarten in grün=leicht und gelb=mittel werden zum Spiel dazu genommen. Es wird eine beliebige Aufgabenkarte gezogen und in die Kartenhalterung gesteckt. Der Spieler nimmt nun die passenden Zahlen-Puzzleteile und legt sie an der entsprechenden Reihe am Spielbrett an. Hierbei kann auch wieder entschieden werden, ob man anhand der Ziffern oder der Punkte die Aufgabe löst. Nun wird die jeweilige Reihe mit der Anzahl an Kugeln in der gleichen Farbe wie auf der Aufgabenkarte gefüllt.

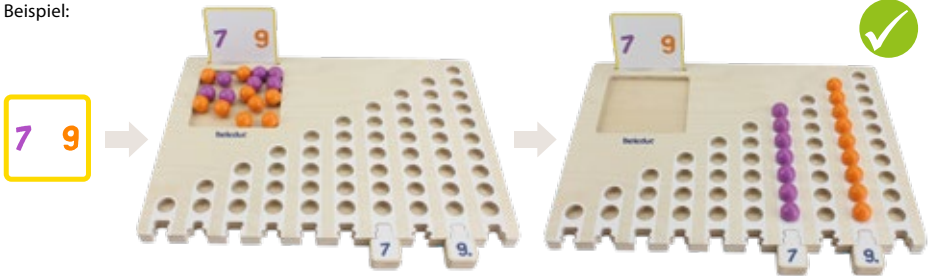
Beispiel:



Spielvariante C - Zählen

Es wird wieder eine beliebige Aufgabenkarte (grün oder gelb) gezogen. Nun wird es etwas schwieriger: Die Kugeln der entsprechenden Farben werden ohne das Raster in die quadratische Mulde gelegt, so wird das Zählen geübt. Abschließend werden noch die entsprechenden Zahlen-Teile gepuzzelt und die Kugeln in die passende Reihe gelegt.

Beispiel:



Spielvariante D - Kommunikationsspiel

Ein Spieler zieht eine Aufgabenkarte und hält sie verdeckt. Ohne die Karte dem anderen Spieler zu zeigen, wird nun beschrieben, welche Reihen in welcher Farbe gefüllt werden müssen, so wird die Kommunikation gefördert.

Spielvariante E - Suchspiel (ab 3 Spieler)

Alle einfachen (grünen) Aufgabenkarten werden offen auf den Tisch neben das Spielbrett gelegt. Ein Spieler sucht sich eine Zahl aus den Karten aus, der Rest schließt währenddessen die Augen. Der Spieler füllt die Zahlenreihe. Danach öffnen die anderen Mitspieler wieder die Augen. Derjenige, der als erster die richtige Zahl findet, hat die Runde gewonnen und darf die nächste Zahl legen, während die anderen raten.

Beispiel:



Spielvariante F – Erstes Addieren

Eine rote (schwierige) Aufgabenkarte wird gezogen. Die Puzzleleile mit den Ziffern sind hierzu alle angelegt und dienen als Hilfsmittel. Nun wird zunächst die Anzahl an Kugeln der zwei zu addierenden Ziffern jeweils in ihre entsprechende Reihe gelegt. Die Farbe spielt hier keine Rolle. Um die Aufgabe zu lösen, werden danach alle Kugeln in eine Reihe zusammengelegt. Hier kann der Spieler die Reihe frei wählen und alle Kugeln zusammenzählen.

Beispiel:





Spielvariante G - Würfelspiel (2-4 Spieler)

Spielvorbereitung

Für dieses Spiel wird das Spielbrett, die Holzkugeln, der Würfel, alle leichten Aufgabenkarten (grüner Rand) und die grünen Körbchen benötigt.

Die Kugeln werden auf die Spieler aufgeteilt:

2 Spieler > 30 Kugeln, 3 Spieler > 20 Kugeln, 4 Spieler > 15 Kugeln pro Spieler.
Jeder Spieler legt seine Kugeln in ein kleines grünes Körbchen.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Er darf nun so viele Kugeln ablegen, wie die Augenzahl seines Würfels ist. Hierbei kann man entweder eine Reihe komplett füllen oder falls es nicht passt, die Kugeln in einer anderen Reihe ablegen. Wenn man es schafft eine Reihe komplett zu füllen oder eine Reihe zu vervollständigen, bekommt man die entsprechende Karte.

Zeigt der Würfel das X, muss derjenige aussetzen. Zeigt der Würfel den Pfeil, gibt derjenige eine Kugel aus dem eigenen Körbchen an den nächsten Spieler ab. Falls ein Spieler keine Kugeln mehr im Körbchen hat wird trotzdem weitergespielt, da man durch das Pfeil Symbol wieder an Kugeln kommen kann.

1 Beispiel:



Spieler 1 würfelt eine 2. Er füllt die Reihe 2 mit 2 Kugeln.



Er erhält die Karte mit der Ziffer 2.



Spieler 2 würfelt eine 2 und vervollständigt die Reihe 4 mit 2 Kugeln.



Er erhält die Karte mit der Ziffer 4.

Spielende

Wenn alle Kugeln platziert sind, werden die Karten gezählt. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel.

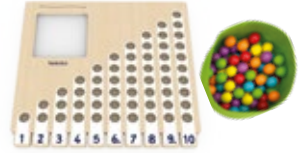


21025 MARBELINO 3

Counting from 1 to 10 and first mathematical skills can be learned in a playful way with the new Marbelino 3. With task cards in three different difficulty levels, children can playfully learn to solve their first arithmetic tasks. The ten puzzle pieces can be attached to the bottom side of the board and are for self-control. They are printed with dice pips on one side and numbers on the other. The game idea makes a lot of fun in a group. It is also suitable as a single game to gain first mathematical experiences. Marbelino 3 makes counting and calculating fun!

Game preparation

Before the game starts, put all the coloured balls into the large basket.



Game variation A - Puzzle and Laying

The board is placed on the table and the 10 puzzle pieces are placed on it. The side with the dots or the side with the numbers can be used. Now the holes can be filled with the balls and counting can be practised. This can also be done in reverse order – first fill the holes with the balls and then add the puzzle pieces with the correct number.

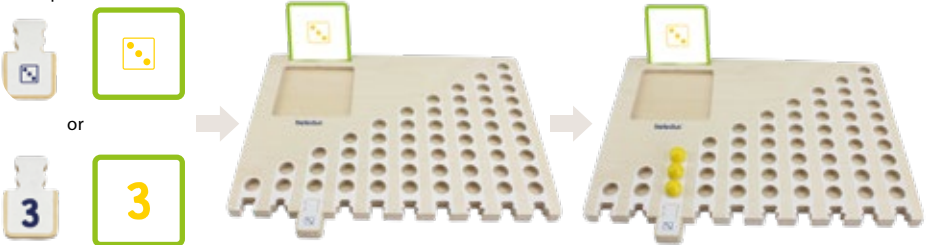


TIP:
Creative patterns can also be freely placed on the board or task cards can be created and made by the children themselves.

Game variation B - Laying lines

The task cards in green=easy and yellow=medium are added to the game. Any task card is drawn and put into the card holder. The player now takes the matching number puzzle pieces and places them on the corresponding line on the board. Again, the player can decide whether to solve the task using the numbers or the dots. Now the corresponding row is filled with the number of marbles in the same colour as on the task card.

Example:

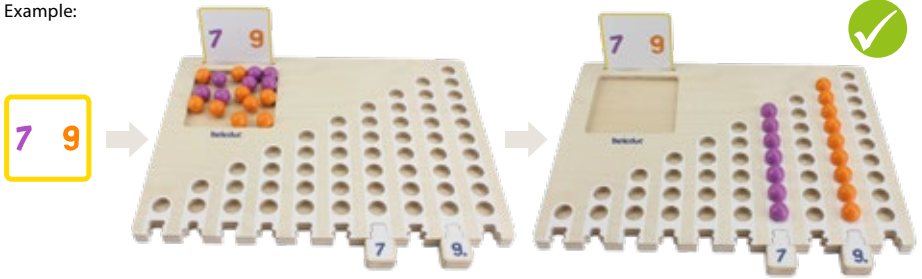




Game variation C - Counting

Again, any task card (green or yellow) is drawn. Now it gets a bit more difficult: The marbles of the corresponding colours are placed in the square hollow without the grid to practise counting. Finally, the corresponding number parts are puzzled and the balls are placed in the matching line.

Example:



Game variation D – Communication game

One player draws a task card and holds it face down. Without showing the card to the other player, they now describe which lines have to be filled in which colour. So, the children can expand their communication skills.

Game variation E – Searching game (up to 3 players)

All the easy (green) task cards are placed face up on the table next to the game board. One player chooses a number from the cards, while the rest close their eyes. The player places the balls in the corresponding line of the number. Then the other players open their eyes again. The first one, who finds the correct number wins the round and may place the next number while the others try to guess.

Example:



Game variation F – First Addition

A red (difficult) task card is drawn. The puzzle pieces are all laid out as a support tool. Now the number of marbles corresponding the two numbers at the task card, which have to be added, must be placed in their respective line. The colour does not matter. All marbles have to be placed in a line to solve this task. The player can freely choose the row and add up all the marbles.

Example:





Game variation G – Dice Game (2-4 players)

Game preparation

For this game you need the game board, the wooden balls, the dice, all the easy task cards (green edge) and the green baskets.

The marbles have to be shared between the players:

2 players > 30 balls, 3 players > 20 balls, 4 players > 15 balls for each player.

Each player puts their marbles in a small green basket.

How to play

The youngest player starts and rolls the dice. He may now place as many marbles as the number on his dice. You can fill a line completely or, if it doesn't fit, you can place the marbles in another line. If you manage to fill a row completely or complete a line, you get the corresponding card.

If the dice shows the X, the player must sit out. If the dice shows the arrow, the player passes a marble from his own basket to the next player. If a player has no more marbles in his basket, the game continues anyway, because the arrow symbol can be used to get more marbles again.

Example:

1 Player 1 rolls a 2. He fills line 2 with 2 marbles.

2 He receives the card with the number 2.

3 ... after a few rounds ... Player 2 rolls a 2 and completes line 4 with 2 marbles.

4 He receives the card with the number 4.

End of the game

When all the marbles got placed, the cards are counted. The player with the most cards wins.

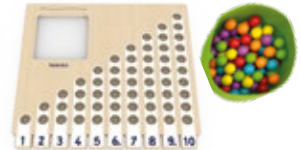


21025 MARBELINO 3

Le nouveau Marbelino 3 permet l'apprentissage du comptage de 1 à 10 et des premiers calculs de manière ludique. Les cartes d'activités de trois niveaux de difficulté différents, permettent aux enfants d'apprendre de manière ludique à résoudre leurs premiers exercices de calcul. Les dix pièces du puzzle se fixent en bas du plateau de jeu et servent d'aide à l'autocontrôle. Elles sont imprimées de points de dés sur une face et de chiffres sur l'autre. L'idée de ce jeu procure beaucoup de plaisir à jouer en groupe, mais convient également très bien comme jeu individuel pour faire ses premières expériences mathématiques. Compter et calculer devient ainsi un plaisir !

Préparations de jeu

Avant de commencer le jeu, place toutes les boules de couleur dans le grand panier.



Variante de jeu A - Puzzle et pose

On pose le plateau de jeu sur la table et positionne les 10 pièces du puzzle, il est possible d'utiliser le côté avec les points ou celui avec les chiffres. Maintenant, on remplit tous les encastrement avec les boules et on s'entraîne à compter. Cela peut aussi être fait dans l'ordre inverse - en commençant par remplir les trous avec les boules et en ajoutant ensuite les pièces de puzzle avec le bon chiffre.

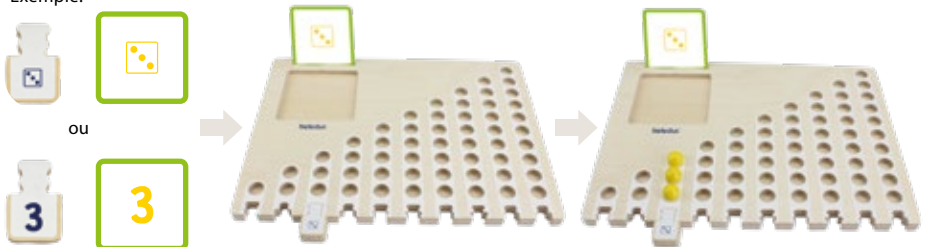


CONSEIL:
Il est également possible de placer librement des motifs créatifs sur le plateau de jeu ou d'imaginer et de bricoler soi-même des cartes d'activités.

Variante de jeu B - Former des rangées

Les cartes d'activités en vert=facile et jaune=moyen sont ajoutées au jeu. On tire au sort une carte d'activité quelconque et on l'insère dans le porte-cartes. Le joueur prend alors les pièces de puzzle avec les chiffres correspondantes et les place sur la rangée adaptée du plateau de jeu. Il est également possible de décider si l'on réalise l'activité à l'aide des chiffres ou des points. On remplit maintenant chaque rangée avec le nombre de boules de la même couleur que celle indiquée sur la carte d'activité.

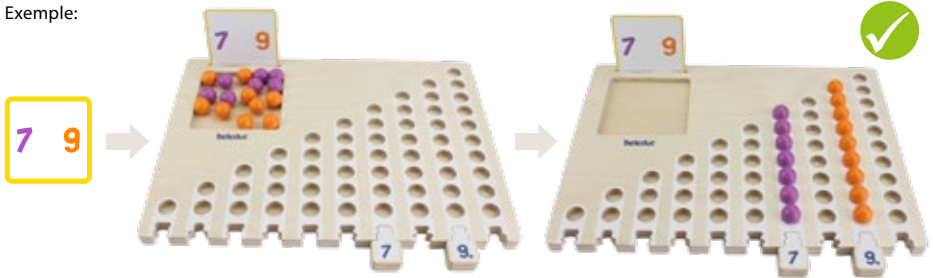
Exemple:



Variante de jeu C - Compter

On tire à nouveau une carte d'activité quelconque (verte ou jaune). Mais maintenant les choses se compliquent : on place les boules des couleurs correspondantes dans l'encastrement carré sans la grille, ce qui permet de s'entraîner à compter. Pour finir, il faut encore faire le puzzle avec les pièces marquées de chiffres correspondantes et placer les boules dans la rangée appropriée.

Exemple:



Variante de jeu D - Jeu de communication

Un joueur tire une carte d'activité et la garde face cachée. Sans montrer la carte à l'autre joueur, on décrit maintenant quelles rangées doivent être remplies et de quelle couleur, ce qui favorise la communication.

Variante de jeu E - Jeu de recherche (à partir de 3 joueurs)

Toutes les cartes d'activités simples (vertes) sont posées face visible sur la table à côté du plateau de jeu. Un joueur choisit un chiffre parmi les cartes, les autres ferment les yeux pendant ce temps. Le joueur remplit la série de chiffres. Les autres joueurs ouvrent ensuite à nouveau les yeux. Le premier à trouver le bon chiffre a gagné la manche et peut poser le chiffre suivant pendant que les autres devinent.

Exemple:



Variante de jeu F - Première addition

On tire une carte d'activité rouge (difficile). Les pièces du puzzle sont toutes utilisées à cet effet et servent d'aide. On commence par placer le nombre de boules des deux chiffres à additionner dans leur rangée respective. Ici la couleur ne joue aucun rôle. Pour résoudre la tâche, toutes les boules sont ensuite alignées. Ici, le joueur peut choisir librement la rangée et additionner toutes les boules.

Exemple:





Variante de jeu G - Jeu de dés (2-4 joueurs)

Préparation du jeu

Pour ce jeu, on utilise le plateau de jeu, les boules en bois, le dé, toutes les cartes d'activités faciles. (bord vert) et les petits paniers verts.

On répartit les boules entre les joueurs :

2 joueurs > 30 boules, 3 joueurs > 20 boules, 4 joueurs > 15 boules par joueur.

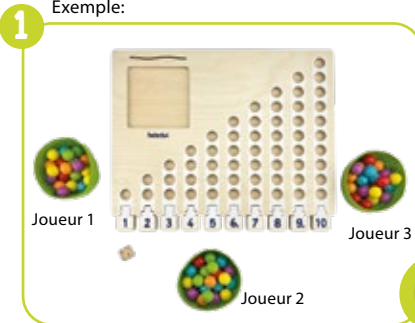
Chaque joueur place ses boules dans un petit panier vert.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Il peut alors poser autant de boules que le nombre indiqué sur son dé. Pour cela, on peut soit remplir complètement une rangée, soit, si cela ne convient pas, placer les boules dans une autre rangée. Si l'on parvient à remplir complètement une rangée ou à compléter une rangée, on reçoit la carte correspondante.

Si le dé indique X, le joueur doit passer son tour. Si le dé indique la flèche, le joueur donne une boule de son propre panier au joueur suivant. Si un joueur n'a plus de boules dans sa corbeille, il continue quand même à jouer, car il peut à nouveau obtenir des boules grâce au symbole de la flèche.

Exemple:



Le joueur 1 lance le dé et obtient un 2. Il remplit la rangée 2 avec 2 billes.



Il reçoit la carte avec le chiffre 2.



Le joueur 2 lance un 2 et complète la rangée 4 avec 2 boules.



Il reçoit la carte avec le chiffre 4.

Fin du jeu

Lorsque toutes les boules ont été placées, on compte les cartes. Le joueur qui a le plus de cartes gagne.

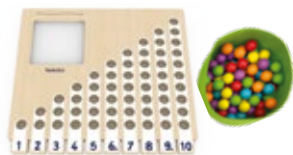


21025 MARBELINO 3

逻辑游戏3是一项很有趣味的游戏，孩子能在游玩中学习并掌握从1数到10的能力。通过三种不同难度的任务卡片，孩子们可以试着完成第一个算数任务。十片拼图可以拼接在游戏板的底部，每一片拼图只能放入和其数字对应的一个槽中。每一块拼图的一面都印有骰子的点数，另一面则印有相应点数的阿拉伯数字。这款游戏在组队游戏时可以获得更多的乐趣。当然，单人游戏也能让孩子获得良好的数学游戏初体验。逻辑游戏3，使数数和算数更有趣！

游戏准备：

游戏开始前，请将所有的彩珠放到最大的布篮子里。



游戏玩法1：拼图和放置

将游戏板放在桌面上，并将10片拼图块放入板下面的相应位置，可以将拼图块的数字面朝上，也可以将印有骰子点数的一面朝上。拼图块放好后，接下来可以将彩色小球放在游戏板上方的球孔中，这样可以锻炼计数能力。这个玩法也可以反过来玩：可以先将彩色小球放在圆孔中，随后在底部放入相应数字的拼图块。

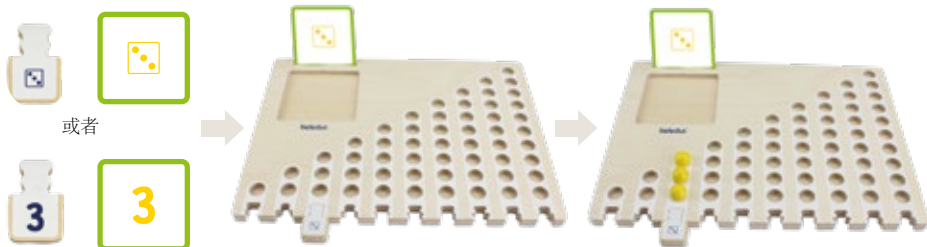


小提示：
玩家可以按照自己的意愿，将彩珠组成任意图案放置在板上。玩家也可以自己制作游戏卡片。

游戏玩法2：队列放置：

增加绿色（简单难度）和黄色（中等难度）任务卡片到游戏中。抽出任意一张任务卡，放在游戏板上方的卡槽中。接下来玩家需要找到对应的数字拼图块，放在相应的拼图槽中。注意，玩家可以选择用数字或者骰子点数来完成。随后对照游戏卡，在游戏板上对应圆孔列放置相同数量且颜色相同的彩珠。

举例：

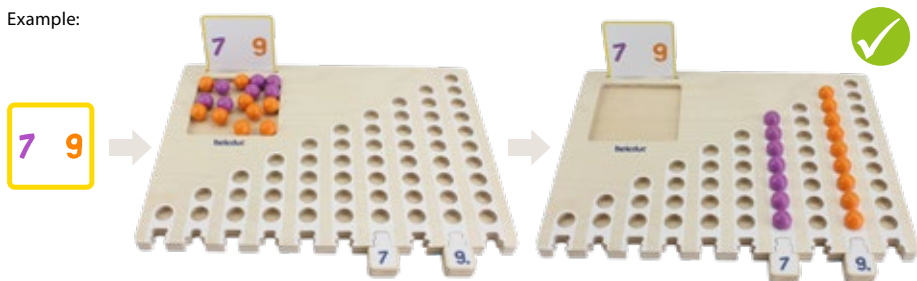




游戏玩法3：计数

抽取任意一张任务卡片（黄色或绿色卡）。现在游戏难度增加：将与卡片上的数字颜色相同且对应数量的彩珠放到卡槽旁边的方形槽中。随后，将相应的数字拼图块放到相应的拼图槽下，并把对应颜色的彩珠放到相应的数列球孔中。

Example:



游戏玩法4：沟通游戏

一名玩家抽取一张任务卡，面朝下拿着。在不向其他玩家出示卡片的情况下，描述哪些列必须用哪种颜色的彩珠放置。通过这种玩法，孩子们可以提高沟通技能。

游戏玩法5：搜索游戏（至少3名玩家）

将所有的简单难度（绿色）卡片数字面朝上的放在游戏板旁边。其他位玩家闭上眼睛，让一名玩家从卡片中选择一个数字，并在对应圆槽列中放置好相应数量的彩珠。然后，其他玩家可以睁开眼睛。率先找出与第一名玩家放置的小球数量相对应的数字卡片的玩家赢得此轮胜利，并且下一轮由他开始选取数字。

举例:



游戏玩法6：加法计算

先抽取一张红色的卡片（困难难度），将拼图块放在旁边用作辅助道具。随后将与红色卡片上的两个数字相对应数量的彩色小球找出来，将两种颜色的小球分别放入到板上相应数量的一列球孔中。颜色并不重要。这个任务需要将所有的小球放到一条线中，玩家可以自由选择哪一排，并将小球放进去。

举例:





游戏玩法7：骰子游戏（2-4名玩家）

玩法介绍

在这个玩法中，需要用到的东西有：游戏板、彩珠、骰子，以及所有的简单难度的卡片（绿色边框的卡片）以及绿色的布篮子。每个玩家都分到彩色小球。

如果有2名玩家，那么每个玩家分到至少30个球。如果有3名玩家，则每个玩家分到至少20个球。如果有4名玩家，则每个玩家至少15个球。

每个玩家将自己分到的球放在一个小的绿色布篮子中。

规则：

由年龄最小的玩家开始掷骰子，掷出任意数字后，将与掷出的数字相同数量的彩珠放在板上的球孔中。可以将这些彩珠填满一列。如果在放置小球的过程中，你发现目前这一列放不下你的小球的话，可以将彩珠放在另一列上。如果你用小球成功的填满了一行球孔的话，你会获得一张相应数字的卡片，如果骰子掷出了X，掷骰子的玩家则必须要在这一回合放弃操作。如果骰子掷出了箭头，玩家则需要从自己的篮子里取一颗彩珠给下一名玩家。如果玩家的篮子中没有彩珠了，游戏可以继续行，因为他上一名的玩家在掷出箭头后，他就可以获得彩珠。

1 举例：



玩家1掷出了数字2，用两个彩珠将一列填满。



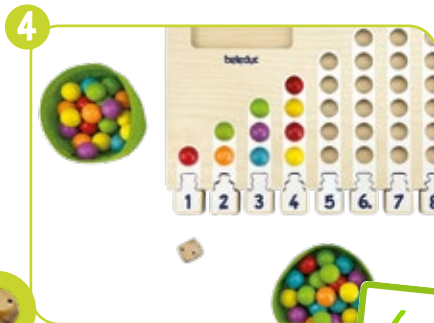
随即他获得了印有数字2的卡片

2



过了几个回合后...

玩家2掷出了2，他用2个彩珠将第四列上剩余的空隙填满。



4，他能获得数字为4的卡片

4

游戏结束：

当所有的彩珠都放在了板上，游戏结束。数一下所有玩家手中的卡片，谁手中的卡片最多，谁就获胜。

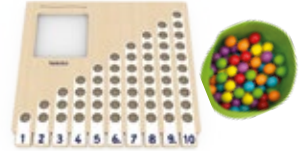


21025 MARBELINO 3

Met de nieuwe Marbelino 3 wordt het tellen van 1 tot 10 en het eerste rekenen spelenderwijs aangeleerd. Met opdrachtkaarten in drie verschillende moeilijkheidsgraden kunnen kinderen spelenderwijs hun eerste rekenproblemen leren oplossen. De tien puzzelstukken kunnen aan de onderkant van het bord worden bevestigd en dienen als hulpmiddel bij het vinden van het juiste antwoord. Ze zijn bedrukt met dobbelstenen aan de ene kant en getallen aan de andere kant. Het spelidee zorgt voor veel plezier in de groep, maar is ook zeer geschikt als individueel spel om eerste rekenervaringen op te doen. Dit maakt tellen en rekenen leuk!

Spelvoorbereidingen

Voordat het spel begint, doe je alle gekleurde ballen in de grote mand.



Spelvariant A - Puzzelen en leggen

Het bord wordt op tafel gelegd en nu worden de 10 puzzelstukken gelegd, hier kan de kant met de stippen of de kant met de nummers worden gemaakt.

Nu kunnen de gaten worden gevuld met de ballen en wordt het tellen geoefend. Dit kan ook in omgekeerde volgorde - vul eerst de gaten met de ballen en voeg dan de puzzelstukken met het juiste aantal toe.

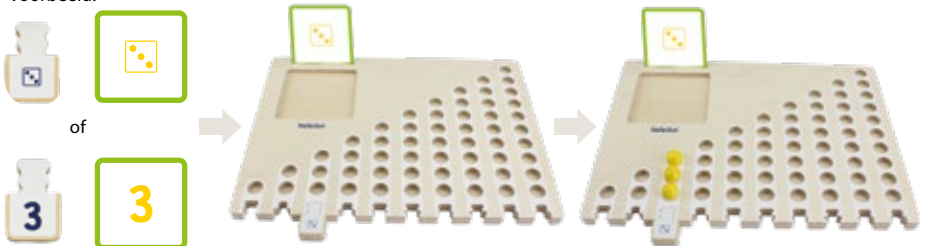


TIP:
Creatieve patronen kunnen ook vrij op het bord worden gelegd of opdrachtkaarten kunnen door de kinderen zelf worden bedacht en gemaakt.

Spelvariant B - Rijen leggen

De opdrachtkaarten in groen=makkelijk en geel=middelmatig worden aan het spel toegevoegd. Een willekeurige taakkaart wordt getrokken en in de kaarthouder gelegd. De speler neemt nu de puzzelstukken met het juiste getal en legt ze op de overeenkomstige rij op het bord. Hier kun je ook beslissen of je de opgave wilt oplossen met behulp van de getallen of de punten. Vul nu de betreffende rij met het aantal ballen in dezelfde kleur als op de opdrachtkaart.

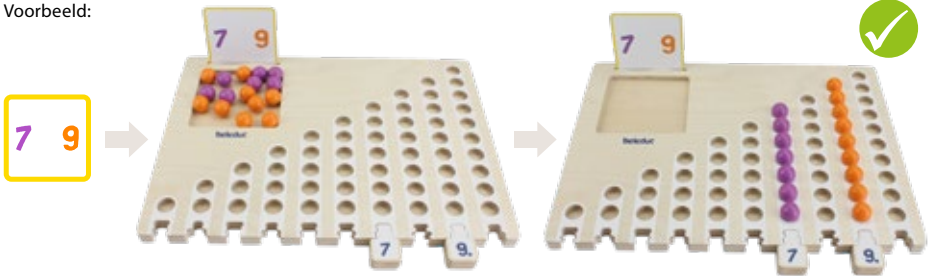
Voorbeeld:



Spelvariant C - Tellen

Opnieuw wordt een willekeurige opdrachtkaart (groen of geel) getrokken. Nu wordt het wat moeilijker: De ballen van de overeenkomstige kleuren worden in de vierkante holte zonder rooster geplaatst, zodat het tellen wordt geoefend. Tenslotte worden de bijbehorende cijferstukken gepuzzeld en de ballen in de passende rij geplaatst.

Voorbeeld:



Spelvariant D - Communicatiespel

Eén speler trekt een opdrachtkaart en houdt die afgedekt. Zonder de kaart aan de andere speler te laten zien, beschrijven zij nu welke rijen in welke kleur moeten worden ingevuld, wat de communicatie bevordert.

Spelvariant E - Zoekspel (vanaf 3 spelers)

Alle eenvoudige (groene) opdrachtkaarten worden open op tafel gelegd naast het speelbord. Eén speler kiest een getal van de kaarten, terwijl de rest de ogen sluit. De speler vult de getallenlijn. Dan doen de andere spelers hun ogen weer open. De eerste die het juiste getal vindt, wint de ronde en mag het volgende getal plaatsen terwijl de anderen raden.

Voorbeeld:



Spelvariant F - Optellen

Een rode (moeilijke) opdrachtkaart wordt getrokken. De puzzelstukken zijn daarvoor allemaal gelegd en dienen als hulpmiddel. Nu wordt het aantal bolletjes van de twee op te tellen cijfers eerst in hun respectieve rij geplaatst. De kleur speelt hierbij geen rol. Om de opgave op te lossen worden alle ballen op een rij gelegd. Hier kan de speler vrij de rij kiezen en alle ballen optellen.

Voorbeeld:





Spelvariant G - Dobbelspel (2-4 spelers)

Spelvoorbereiding

Voor dit spel zijn het bord, de houten ballen, de dobbelstenen, alle makkelijke opdrachtkaarten (groene rand) en de groene manden nodig zijn.

De ballen worden verdeeld onder de spelers:

2 spelers > 30 ballen, 3 spelers > 20 ballen, 4 spelers > 15 ballen per speler.

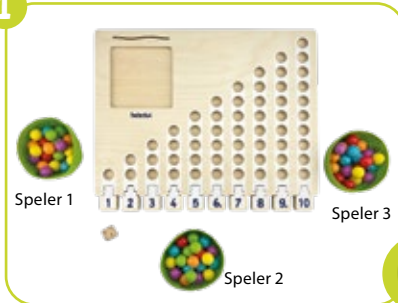
Elke speler legt zijn ballen in een klein groen mandje.

Spelverloop

De jongste speler begint en gooit. Hij mag nu zoveel ballen weggooiden als het aantal op zijn dobbelstenen. Hier kun je een rij volledig vullen of, als het niet past, de ballen in een andere rij plaatsen. Als je erin slaagt een rij volledig te vullen of af te maken, krijg je de bijbehorende kaart.

Als de dobbelsteen een X laat zien, moet de persoon zich terugtrekken. Als de dobbelsteen de pijl aangeeft, geeft de speler een bal uit zijn eigen mandje door aan de volgende speler. Als een speler geen ballen meer in de mand heeft, gaat het spel toch door, omdat het pijlsymbool gebruikt kan worden om weer ballen te krijgen.

1 Voorbeeld:



Speler 1 gooit een 2. Hij vult rij 2 met 2 ballen.



Hij krijgt de kaart met het nummer 2.



Speler 2 gooit een 2 en completeert rij 4 met 2 ballen.



Hij krijgt de kaart met het nummer 4.

Einde van het spel

Als alle ballen geplaatst zijn, worden de kaarten geteld. De speler met de meeste kaarten wint.

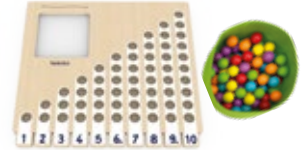


21025 MARBELINO 3

Con il nuovo Marbelino 3, il conteggio da 1 a 10 e le prime nozioni di aritmetica possono essere appresi in modo giocoso. Grazie alle carte attività in tre diversi livelli di difficoltà, i bambini possono imparare a risolvere i primi problemi aritmetici divertendosi. I dieci pezzi del puzzle possono essere uniti alla parte inferiore della plancia e servono come strumento di controllo autonomo. Le carte presentano su un lato dei dadi numerati, sull'altro delle cifre numeriche. Il concept di Marbelino 3 lo rende adatto al gioco di gruppo, ma è perfetto anche come gioco individuale per fare le prime esperienze matematiche. Marbelino 3 rende divertenti il conteggio e il calcolo!

Preparazione del gioco

Prima di iniziare il gioco, mettere tutte le palline colorate nel cestino grande.



Variante di gioco A - Puzzle e disposizione

La plancia di gioco viene posizionata sul tavolo e vengono connessi i 10 pezzi di puzzle nella sua parte inferiore. Le carte attività possono essere usate facendo riferimento a entrambi i lati (dadi o cifre). A questo punto si possono riempire i fori con le palline, esercitandosi a contare. Questa attività può anche essere svolta nell'ordine inverso: prima si riempiono i fori con le palline e poi si connettono i pezzi di puzzle con il numero corretto.

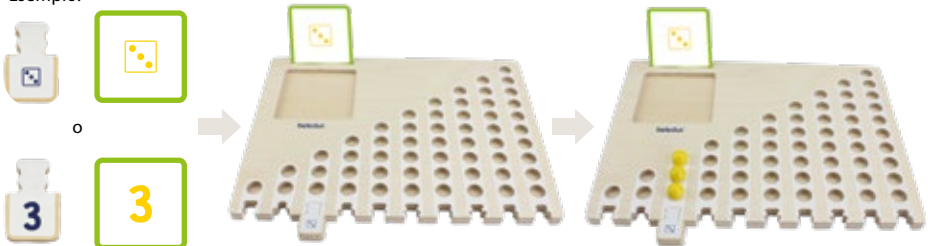


CONSIGLIO:
Si possono anche inventare degli schemi creativi sulla plancia usando le palline colorate, oppure i bambini possono ideare e realizzare delle nuove carte attività.

Variante di gioco B – Disposizione per colonne

Le carte attività con bordo verde (=livello facile) e con bordo giallo (=livello medio) vengono aggiunte al gioco. Una carta attività qualsiasi viene pescata e inserita nel portacarte. A questo punto il giocatore prende i pezzi del puzzle con i numeri indicati e li posiziona alla base delle colonne corrette sulla plancia. Anche in questo caso, i giocatori possono decidere se utilizzare le carte facendo riferimento ai dadi o alle cifre. Ora il giocatore deve riempire le rispettive colonne con il numero di palline corretto, dello stesso colore mostrato dalla carta.

Esempio:

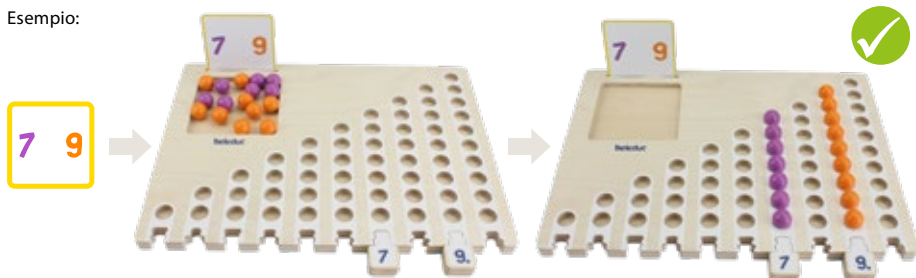




Variazione di gioco C - Conteggio

Anche in questo caso, viene pescata una carta attività qualsiasi (verde o gialla). Ora il gioco diventa un po' più difficile: le palline in quantità e colori corrispondenti vengono posizionate nella cavità quadrata, in modo da esercitarsi a contare senza griglia. Successivamente, i pezzi di puzzle con i numeri indicati vengono connessi alla plancia e le palline vengono spostate nelle colonne corrispondenti.

Esempio:



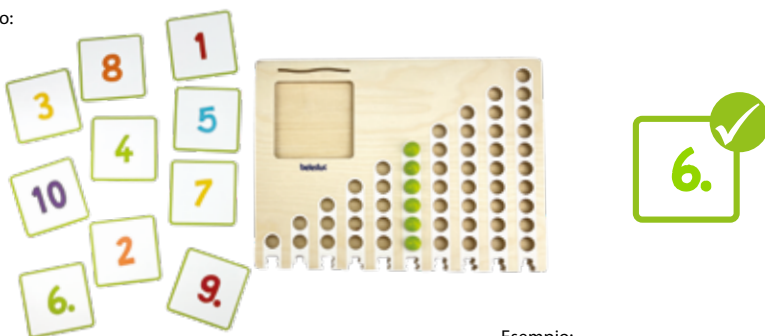
Variazione di gioco D - Gioco di comunicazione

Un giocatore pesca una carta attività e la tiene a faccia in giù. Senza mostrare la carta all'altro giocatore, descrive quali colonne devono essere riempite con quale colore. In questo modo i bambini possono migliorare la loro capacità comunicativa.

Variante di gioco E - Gioco di ricerca (da 3 giocatori)

Tutte le carte attività semplici (verdi) sono posizionate a faccia in su sul tavolo accanto alla plancia di gioco. Un giocatore sceglie un numero sulle carte, mentre gli altri chiudono gli occhi. Il giocatore riempie la colonna del numero con le palline corrispondenti. Poi gli altri giocatori riaprono gli occhi. Il primo che trova il numero corretto vince il round e può disporre il numero successivo mentre gli altri cercano di indovinare.

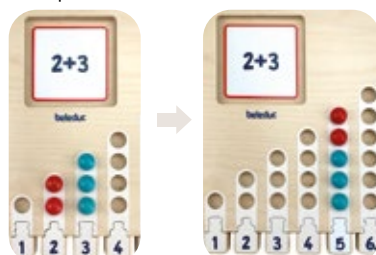
Esempio:



Variante di gioco F - prime addizioni

Viene pescata una carta attività rossa (difficile). I pezzi di puzzle vengono disposti sul tavolo come supporto al calcolo. I numeri di palline indicati dalle due cifre da sommare vengono collocati nelle rispettive colonne. I colori non sono rilevanti in questa attività. Per risolvere il compito, tutte le palline vengono poi spostate in una sola colonna. Il giocatore può scegliere liberamente la colonna e sommare tutte le palline risolvendo l'addizione.

Esempio:



Variante di gioco G - Gioco di dadi (2-4 giocatori)

Preparazione del gioco

Per questo gioco sono necessari la plancia, le palline di legno, il dado, tutte le carte attività facili (bordo verde) e i cestini verdi.

Le palle vengono divise tra i giocatori:

2 giocatori > 30 palline, 3 giocatori > 20 palline, 4 giocatori > 15 palline per giocatore.
Ogni giocatore mette le proprie palline in un cestino verde piccolo.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane e lancia il dado. A questo punto può posizionare sulla plancia un numero di palline pari al numero mostrato sul dado. È possibile riempire completamente una colonna o, se avanzano delle palline, posizionarle in un'altra colonna. Se il giocatore riesce a riempire completamente una colonna o a completarla, ottiene la carta corrispondente a quel numero.

Se il dado mostra la X, il giocatore perde un turno. Se il dado mostra la freccia, il giocatore passa una pallina dal proprio cestino al giocatore successivo. Se un giocatore non ha più palline nel cestino, il gioco continua comunque, poiché il simbolo della freccia fa ottenere nuovamente le palline.



Il giocatore 1 lancia il dado e ottiene un 2.
Riempie la fila 2 con 2 palline.



Riceve la carta con il numero 2.



Il giocatore 2 lancia un 2 e completa la fila 4 con 2 palline.



Riceve la carta con il numero 4.

Conclusione del gioco

Quando tutte le palline sono state posizionate, si contano le carte. Vince il giocatore con il maggior numero di carte.

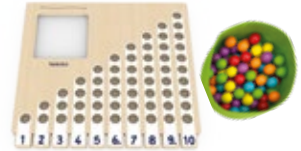


21025 MARBELINO 3

El nuevo Marbelino 3 enseña a los niños y niñas a contar del 1 al 10 y a realizar sus primeras operaciones aritméticas de forma lúdica. Con tarjetas de tres niveles distintos de dificultad, aprenderán a resolver sus primeros problemas aritméticos de forma divertida. El juego incluye diez piezas en forma de peso de calibración que encajan en la parte inferior del tablero y sirven como herramienta de cálculo. En una de sus caras muestran las puntuaciones de los dados y, en la otra, los números del 1 al 10. Este juego diseñado para adquirir las primeras experiencias matemáticas está pensado para divertirse en grupo, pero también se puede jugar de forma individual. Así, contar y calcular resulta más divertido.

Preparación del juego

Antes de empezar, coloca todas las bolas de colores en la cesta grande.



Modalidad A: Colocar y completar el puzle

Coloca el tablero de juego sobre la mesa y dispón sobre ella las 10 piezas en forma de peso. Puedes ponerlas del lado con los dados o con los números. Ahora puedes ir rellenando los huecos del tablero con las bolas y así practicas los números. También lo puedes hacer a la inversa: primero rellena los agujeros con las bolas y luego haz encajar las piezas con el número correcto.



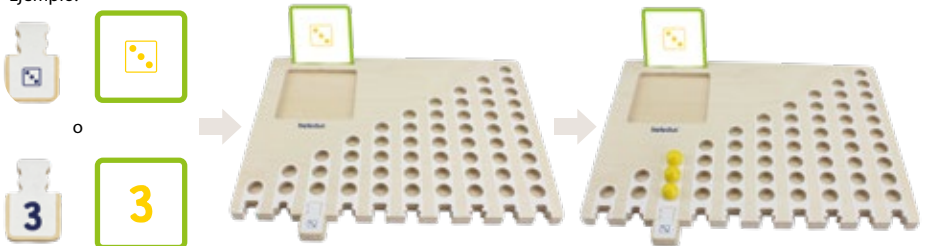
CONSEJO:

También puedes ponerte creativo y hacer dibujos en el tablero con las bolas o incluso idear y crear tus propias tarjetas con otras tareas.

Modalidad B: Hacer filas

Ahora coge las tarjetas que describen tareas: de color verde (nivel fácil) y de color amarillo (nivel medio). Saca cualquier tarjeta y colócala en el portatarjetas. El jugador a quien le toque deberá coger los pesos con el mismo número y colocarlos en la fila correspondiente del tablero. Puedes hacerlo con la cara de los números o de los dados. Ahora rellena la fila correspondiente con el número de bolas del mismo color que aparecen en la tarjeta.

Ejemplo:

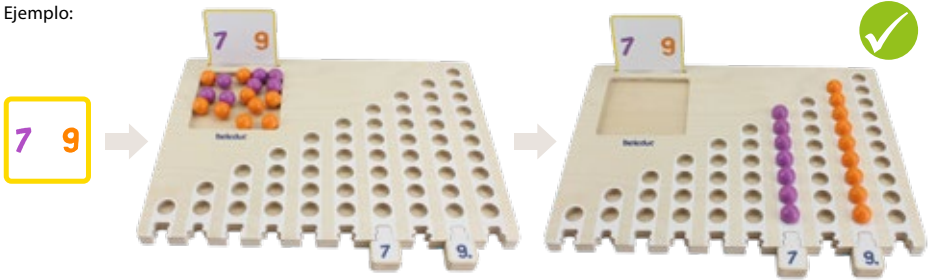




Modalidad C: Contar

Vuelve a sacar una tarjeta cualquiera (verde o amarilla). Ahora el juego se pone un poco más difícil: cuenta las bolas exactas de los colores que se indiquen en la tarjeta y colócalas en el hueco cuadrado del tablero. Después, encaja las piezas en forma de peso en su fila correspondiente y coloca las bolas en la fila que les toque.

Ejemplo:



Modalidad D: Juego de comunicación

Un jugador saca una tarjeta y la pone boca abajo. Sin mostrarla al otro jugador, deberá describir qué filas hay que rellenar y de qué color, fomentando así la comunicación.

Modalidad E: Juego de buscar (a partir de 3 jugadores)

Las tarjetas fáciles (de color verde) se colocan boca arriba junto al tablero de juego. Todos los jugadores menos uno cierran los ojos. El jugador que ve deberá elegir uno de los números de las tarjetas y rellenar la fila correspondiente con bolas. Los demás jugadores vuelven a abrir los ojos. La primera persona que adivine el número correcto ganará la ronda y deberá buscar el siguiente número para que los demás lo adivinen.

Ejemplo:



Modalidad F: Primera suma (adición)

Saca una tarjeta roja (de nivel difícil). Las piezas en forma de peso deben estar dispuestas sobre la mesa para ayudar. Ahora coloca sobre el tablero la cantidad de bolas de las dos cifras de la tarjeta de suma en cada una de sus filas correspondientes. No importa el color que tengan. Para resolver la suma, el jugador deberá coger todas las bolas y colocarlas en una misma fila. Puede elegir la fila que quiera y sumar todas las bolas una a una.

Ejemplo:





Modalidad G: Juego de dados (2-4 jugadores)

Preparación del juego

Para esta partida se necesita el tablero, las bolas, los dados, todas las tarjetas fáciles (las del borde verde) y las cestas verdes.

Reparte las bolas entre los jugadores:

2 jugadores > 30 bolas, 3 jugadores > 20 bolas, 4 jugadores > 15 bolas por jugador.

Cada jugador deberá introducir las bolas en una cesta verde.

Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven. Tira el dado. Coge tantas bolas de la cesta como indique el número del dado. Con ellas, rellena una fila del tablero. Si no caben, cambia de fila. Cuando consiga llenar una fila, o si se completa en un solo turno, el jugador se queda con la tarjeta.

Si saca una X, pierde el turno y deberá tirar el siguiente jugador. Si el dado muestra la flecha, el jugador deberá regalar una bola de su cesta al siguiente jugador. Aunque un jugador se quede sin bolas, el juego continúa, ya que puede volver a salir la flecha y repartir más bolas.

1 Ejemplo:



El jugador 1 saca un 2. Rellena la fila 2 con 2 bolas.



Se queda con la tarjeta con el número 2.



Tras unas cuantas rondas...
El jugador 2 saca un 2 y completa la fila 4 con 2 bolas.



Se queda con la tarjeta con el número 4.

Final del juego

Una vez colocadas todas las bolas, se hace un recuento de las tarjetas. El jugador con más tarjetas gana.



Autor



Ich bin Federica Monzio Compagnoni, Spielzeug- und Spieledesignerin mit Sitz in Italien.

Seit meiner Kindheit hatte ich immer ein großes Interesse am Spielen, und diese Leidenschaft ist mit mir gewachsen und wurde zum Thema meines Studiums und schließlich zu meinem Beruf.

Ich liebe es, Spielzeuge und Spiele zu entwerfen, die Kindern helfen, die Welt um sie herum auf spielerische Weise kennenzulernen, während sie gleichzeitig ihre eigene, besondere Welt erschaffen.

Author

I am Federica Monzio Compagnoni, toy and game designer based in Italy.

I have always had great interest in play since my childhood, and this passion grew up with me, becoming object of study and finally my profession.

I love to design toys and games that help kids learn about the world around them in a playful way, while creating their own special inner world.



MARBELINO 1



Art.-Nr. 21022

SORTIERE
SIZES &
COLOURS

SORTIERE
GRÖSSEN
& FARBEN

ADDITIONAL MATERIAL & VIDEO



SCAN ME!

ENTDECKE AUCH | DISCOVER:

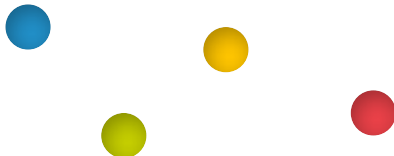
MARBELINO 2



Art.-Nr. 21023

LEGE
LOGISCHE
MUSTER
& REIHEN

FOLLOW
LOGICAL
PATTERNS
&
SEQUENCES



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

© beleduc 2023

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.



EN71 and ASTM tested

DE: Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr. Kleine Teile und kleine Kugeln. **EN: Warning!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard. Small parts and small balls. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Petits éléments et petites balles. **ES: Advertencia!** No conviene para niños menores de 36 meses. Peligro de atragantamiento. Partes pequeñas y bolas pequeñas. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Kleine onderdelen en kleine ballen. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Rischio di soffocamento. Piccole parti e piccole palle. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí zalknutí. Malé části a malé koule. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo udławienia się. Małe części i małe kulki. **HU: Figyelmeztetés!** Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas. Fojtásveszély. Kis alkatrészek és kis labdák. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvelningsfare. Små deler og små baller. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under 36 månader. Kvävningrisk. Små delar och små ballar. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Nebezpečenstvo dusenia. Malé časti a malé guľky a loptičky. **FI: Varoitus!** Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Tukehtumisvaara. Pieniä osia ja pieniä palloja. **DA: Advarsel!** Ikke egnet til børn under 36 måneder. Kvælningfare. Små dele og små bolde/kugler. **CN:** 内含小零件以及小球, 不适合3岁以下儿童使用, 以免窒息。