

UNSERE 5 SINNE UND DIE UMWELT

Our 5 Senses and the Environment

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



beleduc



UNSERE 5 SINNE UND DIE UMWELT

INHALT:

- 48 farbig bedruckte Legetafeln (64 x 64 x 6,5 mm), davon 6 Symbollegetafeln (Auge / Ohr / Nase / Mund / Hand / Auge-Ohr) u. 42 Objektlegetafeln, wie unten beschrieben
 - 2 Symbolwürfel (30 x 30 x 30 mm)
 - 1 Holzkasten zur Aufbewahrung, 1 Spielanleitung
- SPIELER: 1 - 6 / Gruppe
ALTER: 4 +

ZIELSETZUNG:

Durch das Spielmaterial werden die Kinder angeregt, die verschiedenen Wahrnehmungsmöglichkeiten unserer Umwelt mit den 5 Sinnen zu „begreifen“. Das Spiel zeigt mit welchem Sinn oder mit welcher Sinneskombination Dinge des Lebens und der Umwelt zu erkennen und wahrzunehmen sind. Die Symbollegetafeln und -Würfel zeigen die 5 Sinne bzw. ermöglichen eine Zusammenstellung der häufigsten Sinneskombinationen (Auge / Ohr) gewollt oder zufällig. Die Objektlegetafeln lassen sich jeweils der entsprechenden Symbollegetafel zuordnen. Da die Objektlegetafeln keine Gruppenkennzeichnung – ähnlich einem Quartettspiel – besitzen, können sowohl „Primärzuordnungen“ (Nase/Autoabgase) aber auch „Mischzuordnungen“ (Auge-Ohr-Nase/ Autoabgase) erfolgen.

FÖRDERUNG:

Sprachförderung nach dem Prinzip „Erkennen und Benennen“, logisches Denken, Schulung der Wahrnehmung (vor allem in der Variante „Spiel im Raum / im Freien“).

DIE SINNE UND IHRE 7 OBJEKTTAFELN:

Auge: Regenbogen, Bild, Mond, Wolken, Ampel, Blitz, Stern

Ohr: Radio, Wecker, Musikinstrument, Telefon, Wassertropfen, Tierstimme, Glocke

Nase: Frisch geschnittenes Gras, Grill, Blumen, Suppe, Abgase, Misthaufen, Kuchen

Mund: Apfel, Medizin, Speiseeis, Käse, Zitrone, Nüsse, Getränk

Hand / Tastsinn: Malstift, Sand, Kaktus, warmes Wasser, kalter Schneemann, Wind, Händedruck

Auge / Ohr: Bienen, Eisenbahn, Hund, Holzsägen, Sängerin, Geflüster, Fernseher

ZUORDNUNGSSPIEL:

Zunächst sollten alle Objekttafeln im Bezug auf die Erfäßbarkeit durch die 5 Sinne besprochen werden: Sterne kann man nur sehen, Nüsse kann man schmecken und beim Kauen hören, usw ...

Jeder Spieler bekommt eine oder mehrere Symboltafeln, je nach Anzahl der Mitspieler. Die Objekttafeln liegen offen auf dem Tisch und jeder Spieler nimmt der Reihe nach 1 Karte auf und ordnet sie mit Begründung seiner Symboltafel zu. Dabei lernen die Mitspieler die Beziehung zwischen Symboltafel und Objekttafeln kennen.

LOTTO:

Wie oben, nur die Objekttafeln werden verdeckt gemischt auf den Tisch gelegt. Wer als erster 7 Objekttafeln mit Begründung richtig zugeordnet hat, ist Sieger.

MEMO:

Ohne Symboltafeln. Die Objekttafeln werden verdeckt gemischt auf den Tisch gelegt. Gespielt wird nach den Regeln des „Memory“. Paare werden gebildet, die mit dem gleichen Sinn erfaßt werden können.

SINNE-WÜRFELN:

Es werden ein oder zwei Symbolwürfel eingesetzt und bevor 2 Tafeln aufgedeckt werden, muß der Spieler würfeln und muss Tafeln aufdecken, die dem erwürfelten Symbol / Sinn oder Kombination entsprechen.

SINN-WÜRFEL-„SAG ICH'S SPIEL“:

Dies kann im Raum oder im Freien erfolgen. Es kommen ein oder zwei Würfel zum Einsatz, gewürfelt wird der Reihe nach. Der Spieler muss dann erklären, was er im Raum oder im Freien mit dem erwürfelten Sinn oder Kombination erfassen kann, Beispiel: Ich sehe die Blumen, ich kann die Blumen riechen, ich kann die Blumen anfassen, usw.



OUR 5 SENSES AND THE ENVIRONMENT

CONTENTS:

- 48 coloured cards (64 x 64 x 6.5 mm in size), i.e. 6 symbol cards (eye / ear / nose / mouth / hand / eye-ear) and 42 object cards as described below
- 2 symbol dice (30 x 30 x 30 mm in size)
- 1 wooden box, 1 description of the rules

PLAYERS: 1 to 6 / group

AGE: 4 +

OBJECTIVE:

The elements of the game prompt children to use their five senses in order to „grasp“ the different possibilities of perceiving their environment. The game shows which sense or combination of senses serves to perceive components of daily life and environment. The symbol cards and dice show the 5 senses and allow the most common combinations of senses (eye / ear) to be established deliberately or accidentally. The object cards can be associated with the corresponding symbol card. As the object cards are not classified into groups as in certain card-games, not only „primary associations“ (nose / car exhaust fumes) can be formed but also „mixed associations“ (eye-ear-nose /car exhaust fumes).

BENEFITS: Improvement of speaking according to the principle „recognizing and naming“, logical thought, training of perception (above all when including the environment in a room or outside).

THE SENSES AND THEIR RELATED OBJECT CARDS (7):

Eye: rainbow, picture, moon, clouds, traffic lights, lightning, star

Ear: radio, alarm clock, musical instrument, telephone, drop of water, animal voice, bell

Nose: cut grass, barbecue, flowers, soup, exhaust fumes, dung heap, cake

Mouth: apple, medicine, ice-cream, cheese, lemon, nuts, soft drink

Hand / sense of touch: crayon, sand, cactus, warm water, cold snowman, wind, handshake

Eye / ear: bees, train, dog, sawing wood, singer, whispering, TV

ASSOCIATION GAME:

First of all the object cards should be discussed with regard to their perceptibility by the 5 senses: stars can only be seen, nuts can be tasted and heard when being chewed etc. Each player gets one or more symbol cards, depending on the number of players. The object cards are placed face up on the table and every player in turn takes one of them and associates it with his / her symbol card, giving reasons for the choice. In doing so, the players get to know the relationship between a symbol card and the object cards.

LOTTO:

As above, but the object cards are shuffled and placed face down on the table. The first player who succeeds in finding 7 correct object cards and giving reasons is the winner.

MEMO:

This is played without symbol cards. The object cards are shuffled and placed face down on the table. The rules are those of „Memory“. Pairs have to be formed which can be perceived with the same sense.

THROWING THE DICE:

One or two symbol dice are used. Before 2 cards are turned over, the player has to throw the dice. Then he/she has to find cards corresponding to the symbol/sense or combination of senses shown by the dice.

THROWING THE DICE AND GIVING EXAMPLES:

This can be played in a room or outside. One or two dice are thrown by 1he players in turn. The players then have to explain for what they can use the sense or combination shown by the dice. Examples: I can see the flowers, I can smell the flowers, I can touch the flowers etc.



I NOSTRI 5 SENSI E L'AMBIENTE

CONTENUTO:

- 48 cartelle serigrafate a colori (mm. 64 x 64 x 6,5) di cui 6 con simboli (occhio / orecchio / naso / bocca / occhio-orecchio) e 42 con oggetti (descritte più avanti).
 - 2 dadi simbolo (mm. 30 x 30 x 30)
 - 1 cassetta contenitore in legno, 1 manuale esplicativo del gioco
- GIOCATORI: 1 - 6 / Gruppo
ETÀ: 4+

OBIETTIVO DEL GIOCO:

Con questo materiale i bambini sono stimolati a „comprendere“ le diverse possibilità di percepire il nostro ambiente con i 5 sensi. Il gioco indica con quale senso o con quale combinazione di sensi si possono riconoscere e percepire oggetti quotidiani e dell' ambiente. Le cartelle con i simboli ed i dadi simbolo raffigurano i 5 sensi e rendono possibile, di proposito o per caso, la combinazione più frequente di sensi (occhio / orecchio). Le cartelle con gli oggetti possono essere associate alla rispettiva cartella-simbolo. Siccome le cartelle con gli oggetti non hanno distinzione di gruppo - corna nel quartetto - è possibile realizzare „attribuzioni primarie“ (naso / gas di scarico) ed anche „attribuzioni miste“ (occhio-orecchio-naso i gas di scarico).

PROPOSITI: Arricchimento del linguaggio secondo il principio „riconoscere e denominare“, ragionamento logico, esercitazione della percezione (soprattutto nella variante „gioco in casa / all' aperto“).

I SENSI E LE 7 CARTELLE-OGGETTO:

Occhio: arcobaleno, quadro, luna, nuvole, semaforo, fulmine, stella
Orecchio: radio, avaglia, strumento musicale, telefono, goccia d'acqua, voce di animale, campana
Naso: erba appena tagliata, grill, fiori, minestra, gas di scarico. letamano, dolce
Bocca: mela, medicina, gelato, formaggio, limone, noci, bevanda
Mano / Tano: matita colorata, sabbia, cactus, acqua calda, pupazzo di neve freddo, vento, stretta di mano
Occhio / Orecchio: api, ferrovia, cane, seghe da legno, cantante, bisbiglio, televisore

GIOCO DI ATTRIBUZIONE:

Prima bisogna spiegare le cartelle-oggetto e come possono essere percepiti gli oggetti con i 5 sensi. Le stelle possono essere solamente viste, le noci possono essere assaggiate e masticandole si possono anche sentire con l'udito, ecc ...

Ogni giocatore riceve una o diverse cartelle-simbolo, ciò dipende dal numero di giocatori. Le cartelle-oggetto si trovano scoperte sul tavolo. Ogni giocatore a turno, prende una carta e la associa alla sua cartella-simbolo spiegando il motivo della sua scelta. Così i giocatori apprendono la relazione tra cartella-simbolo e cartelleoggetto.

TOMBOLA:

Come prima, ma le cartelle-oggetti vengono mescolate e deposte coperte sul tavolo. Vince chi per primo ha scelto 7 cartelle-oggetto giuste e ha potuto spiegare il motivo dell' associazione.

MEMORY:

Senza cartelle-simbolo. Le cartelle-oggetto vengono mescolate e deposte coperte sul tavolo. Valgono le regole del memory. Devono essere composte delle coppie che possono essere percepite con lo stesso senso.

GIOCO CON I DADI:

Si usano uno o due dadi simbolo e prima di scoprire 2 cartelle, il giocatore deve tirare i dadi e deve scoprire poi le cartelle che corrispondono al simbolo/senso (o alla combinazione) apparsa sul dado.

GIOCO COI DADI „LO DICO IO“:

Questa variante si può giocare in casa o all' aperto. Si usano uno o due dadi, si tirano i dadi a turno. Poi il giocatore deve spiegare che cosa può percepire (in casa o all' aperto) con il senso (o la composizione) apparsa sul dado. ad esempio: vedo i fiori, posso sentire i fiori con il naso, posso toccare i fiori, ecc.



VÅRA FEM SINNEN OCH OMVÄRLDEN

INNEHÅLL:

- 48 spelbrickor i färg (64 x 64 x 6,5 mm) fördelade på 6 symbolbrickor (öga / öra / näsa / mun / hand / öga-öra) och 42 objektbrickor enligt nedanstående beskrivning
 - 2 tärningar med symboler (30 x 30 x 30 mm)
 - 1 förvaringslåda av trä, 1 exemplar spelregler
- DELTAGARE: 1 - 6 personer /grupp
ÅLDER: Från 4 år +

SPELETS IDE:

Att motivera barnen att „varsebli“ omvärlden med våra fem sinnen. Genom spelet lär sig barnen hur man kan registrera och varsebli olika ting i livet och omvärlden med något av våra fem sinnen eller med en kombination av sinnen. Med hjälp av symbolbrickorna och symboltärningarna som visar de fem sinnena kan man, medvetet eller slumpmässigt, skapa olika sinneskombinationer (öga / öra). Till varje symbolbricka hör också objektbrickor. Objektbrickorna har inte någon speciell grupptillhörighet utan kan fungera som „primärsinne“ (näsa / bilavgaser) eller som en „sinneskombination“ (öga-öra-näsa).

PEDAGOGISK FUNKTION: Språkträning enligt principen att registrera och namnge ting i omvärlden, logiskt tänkande, varseblivningen tränas (framför allt när man leker „inomhus / utomhus“).

SINNENA OCH DE SJU OBJEKTBRICKORNA:

Ögat: Regnbåge, bild, måne, moln, trafikljus, blix, stjärna

Örat: Radio, väckarklocka, musikinstrument, telefon, vattendroppe, djurröst, kyrkklocka

Näsan: Färsk.klippt gräs, grill, blommor, soppa, avgaser, gödselstäck, kakor

Mun: Äpple, medicin, glass, ost, citron, nötter, drycker

Hand / känsel: Mälarkrita, sand, kaktus, varmt vatten, kall snögubbe, vind, handskakning

Ögon / öron: Bin, järnväg, hund, vedsågning, sångerska, viskningar, TV

KOMBINATIONSSPEL:

Man börjar med att diskutera objektbrickorna och hur man kan registrera dem med de fem sinnena, tex en stjärna kan man bara se, nötter kan man inte bara känna smaken på utan även höra när man tuggar dem osv., osv.

Varje deltagare får en eller flera symbolbrickor beroende på hur många som deltar i spelet. Objektbrickorna ligger på bordet så att man kan se dem. Varje deltagare tar ett kort i sänder och talar om varför han / hon vill kombinera ihop det med sin symbolbricka. På så sätt lär sig alla barn förhållandet mellan symbol- och objektbrickor.

LOTTO:

Spelas som ovan, men med den skillnaden att objektbrickorna blandas och läggs med baksidan uppåt på bordet. Den som först har sagt de rätta argumenten för sju objektbrickor har vunnit.

MEMORY:

Spelas utan symbolbrickor. Objektbrickorna blandas och läggs med baksidan uppåt på bordet. Man spelar enligt reglerna för „memory“, dvs man bildar par som kan registreras med samma sinne.

SINNESPEL MED TÄRNINGAR:

Man använder en eller två symboltärningar. Innan man vänder på två brickor måste man kasta tärningen alt, tärningarna. Det gäller att ha brickor som motsvarar symbolen/sinnet på tärningen eller kombinationen.

„BERÄTASPEL“ MED SINNESTÄRNINGAR:

Kan spelas inom- eller utomhus. Man använder en eller två tärningar. Den som kastar tärningen alt tärningarna, talar om vad han / hon varseblir inne eller ute med hjälp av det sinne/den sinneskombination som syns på tärningen / tärningarna. T ex: „Jag kan se blommorna, jag kan känna lukten av dem, jag kan ta på dem osv., osv.“

F

NOS 5 SENS TRADITIONNELS ET L'ENVIRONNEMENT

MATERIEL:

- 48 cartes en couleur (64 x 64 x 6,5 mm) dont 6 cartes-symboles (œil / oreille / nez / bouche / main / œil-oreille) et 42 cartes-objets comme décrites ci-dessous.
 - 2 dés-symboles (30 x 30 x 30 mm)
 - 1 boîte de bois, 1 description du jeu
- JOUEURS: 1 à 6 / groupe
AGE: à partir de 4 ans

BUT DU JEU:

Le matériel du jeu stimulera les enfants à „saisir“ les différentes possibilités de percevoir notre ambiance à l'aide des cinq sens. Le jeu montrera avec quel sens ou avec quelle combinaison de sens les éléments de notre vie et de l'ambiance sont reconnus et perçus. Les cartes-symboles et les dés-symboles montrent les 5 sens et permettent de former les combinaisons les plus courantes des sens (œil / oreille) d'une manière délibérée ou accidentelle. Les cartes-objets peuvent être mises en relation avec la carte-symbole correspondante. Comme les cartes-objets ne sont pas classées en groupes comme certains jeux de cartes, il est possible d'établir des „relations primaires“ (nez / gaz d'échappement de voitures) aussi bien que des „relations mixtes“ (œil-oreille~nez / gaz d'échappement de voitures).

EFFET: Perfectionnement de la parole d'après le principe „reconnaitre et dénommer“, raisonnement logique, amélioration de la perception (surtout dans la variante du jeu se rapportant à l'ambiance dans la pièce ou en plein air).

LES SENS ET LES 7 CARTES-OBJETS CORRESPONDANTES:

Œil: arc-en-ciel, image, lune, nuages, feux de signalisation, éclair, étoile
Oreille: radio, réveil, instrument de musique, téléphone, goutte d'eau, voix d'animal, cloche
Nez: herbe coupée, grill, fleurs, soupe, gaz d'échappement, tas de fumier, gâteau
Bouche: pomme, remède, glace, fromage, citron, noix, boisson
Main/toucher: crayon, sable, cactus, eau chaude, bonhomme de neige froid, vent, poignée de main
Œil/oreille: abeilles, train, chien, sciage de bois, chanteuse, chuchotement, poste de télévision

JEU DE MISE EN RELATION:

Tout d'abord toutes les cartes-objets seront examinées par rapport à leur perceptibilité à l'aide des cinq sens: On ne peut que voir les étoiles, on peut goûter les noix et les entendre lorsqu'elles sont mâchées etc. Chaque joueur recevra une ou plusieurs cartes-symboles en fonction du nombre de joueurs. Les cartes-objets seront placées ouvertement sur la table. Chaque joueur en prendra une à son tour et la mettra en relation avec sa carte-symbole tout en justifiant son choix. Ce faisant, les joueurs apprendront les relations entre la carte-symbole et les cartes-objets.

LOTTO:

Cette variante sera jouée d'une manière semblable, à l'exception du fait que les cartes-objets seront battues et placées en position renversée sur la table. Le joueur qui réussira le premier à trouver 7 cartes-objets appropriées et à en donner la justification aura gagné.

MEMO:

Cette variante sera jouée sans cartes-symboles. Les cartes-objets seront battues et placées en position renversée sur la table. Les règles du jeu sont celles du „Memory“. On formera des paires pouvant être perçues par le même sens.

LANCER LES DES:

Cette variante du jeu se fera avec un 9u deux dés-symboles. Avant de découvrir 2 cartes, le joueur lancera les dés et devra trouver des cartes correspondant au symbole / sens ou à la combinaison montrés par les dés.

LANCER LES DES ET DONNER DES EXEMPLES:

Ce jeu aura lieu dans une pièce ou bien en plein air. Un ou deux dés seront lancés par les joueurs à cour de rôle. Les joueurs devront alors expliquer à quoi on peut utiliser le sens ou la combinaison de sens montrés par les dés. Exemple: Je vois les fleurs, je peux sentir les fleurs, je peux toucher les fleurs etc.



VORE 5 SANSER OG MILJØET

INDHOLD:

- 48 kort (64 x 64 x 6,5 mm), heraf 6 symbolkort (øje / øre / næse / mund / hånd / øje-øre) og 42 objektkort som beskrevet nedenfor
 - 2 symbolterninger (30 x 30 x 30 mm)
 - 1 trækasse til opbevaring, 1 spillevejledning
- SPILLERE: 1 - 6 / gruppe
ALDER: 4+

MÅLSÆTNING:

Ved hjælp af spillematerialet animeres børnene til at „begribe“ de forskellige iagttagelsesmuligheder i miljøet med de 5 sanser. Spillet viser med hvilken sans eller med hvilken sansekombination ting i livet og miljøet registreres og iagttages. Symbolkortene og -terningerne viser de 5 sanser og gør det muligt at sammensætte de hyppigste sansekombinationer (øje / øre) med vilje eller tilfældigt. Objektkortene kan tilordnes de pågældende symbolkort. Da objektkortene ikke har nogen gruppemærkning - på lignende måde som et kvartetspil - kan både „primærtilordninger“ (næse / udstødningsgas) og „blandingstilordninger“ (øje-øre-næse / udstødningsgas) finde sted.

FREMME: Sprogfremme efter princippet „registrere og nævne“, logisk tænkeevne, træning af iagttagelse (fremfor alt i variationen „leg indendørs / udendørs“).

SANSER OG DERES 7 OBJEKTORT:

- Øje: Regnbue, billede, måne, skyer, lyskurve, lyn, stjerne
- Øre: Radio, vækkeur, musikinstrument, telefon, vanddryp, dyrestemme, klokke
- Næse: Friskslået græs, gri ll, blomster, suppe, udstødningsgas, mødding, kager
- Mund: Æble, medicin, is, ost, citron, nødder, d rik
- Hånd / følesans: Malestift, sand, kaktus, varmt vand, kold snemand; vind, håndtryk
- Øje / øre: Bier, jernbane, hund, træsave, sangerinde, hvisken, fjernsyn

TILORDNINGSSPIL:

Først taler man om alle objektkort med hensyn til registrering med de 5 sanser: Stjerner kan man se, nødder kan man smage og høre, når de tygges osv.
Alle spillere får en eller flere symbolkort, afhængigt af spillerantallet. Objektkortene ligger på bordet, så de kan ses, og hver spiller trækker et kort efter tur og tilordner det sit symbolkort med begrundelse. Herved lærer medspillerne forholdet at kende mellem symbolkort og objektkort.

LOTTO:

Som ovenfor med undtagelse af, at objektkortene skjules, når de lægges blandet på bordet. Den der først har trukket 7 objektkort med rigtig begrundelse, har vundet.

MEMO:

Uden symbolkort. Objektkortene skjules, når de lægges blandet på bordet. Der spilles efter „memory“-reglerne. Der dannes par, der kan registreres med samme sans.

SANSE-KASTNING:

Der benyttes en eller to symbolterninger, og før 2 kort vises, skal spilleren kaste og lægge kortene på bordet, der svarer til det / den kastede symbol / sans eller kombination.

SANSE-TERNING „SIGE-SPIL“:

Der kan spilles inden- eller udendørs. Der skal anvendes en eller to terninger, og der kastes efter tur. Spil leren skal så forklare, hvad han kan registrere i rummet eller udendørs med den kastede sans eller kombination. Eksempel: Jeg kan se blomsterne, jeg kan lugte blomsterne, jeg kan berøre blomsterne osv.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。

The logo for beleduc, featuring the word 'beleduc' in a bold, lowercase, sans-serif font. The text is white and is set against a dark grey, horizontally-oriented oval background. The entire logo is positioned in the bottom right corner of the page, which has a light grey wood-grain pattern background.