

MARBELINO 4

STVARANJE TEMI I OBLIKA

Upute za igru



beleduc

Igra podržava:



Likovno obrazovanje: učenje prepoznavanja boja, stvaranje kreativnih uzoraka, slobodna igra.



Matematika: prostorno zamislivanje, prepoznavanje slijedova i uzoraka, razumijevanje simetrije, rano brojanje, logika, koncentracija.



Fizički razvoj: razvoj motoričkih vještina, koordinacija oko-ruka.

Informacije o igri



Game Info

[www.beleduc.de/
marbelino-4
-creating](http://www.beleduc.de/marbelino-4-creating)

MARBELINO 4

STVARANJE TEMI I OBLIKA



1 x igraća ploča



1 x pamučna vrećica

72 kuglice (6 boja)



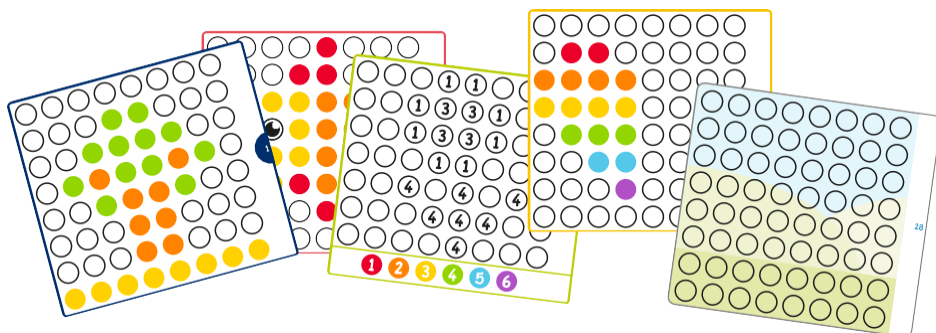
1 x velika košara



12 drvenih kalupa



1 x zidna poprečna greda



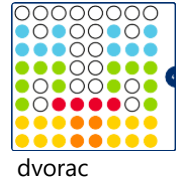
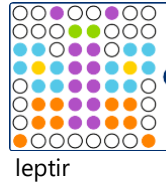
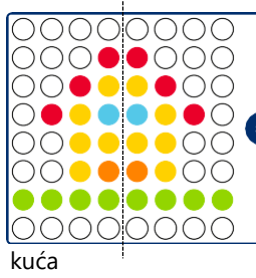
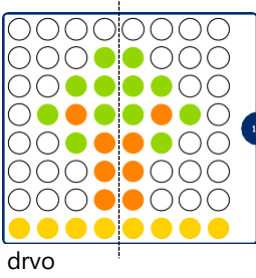
17 x zadataka

PLAY · EXPERIENCE · LEARN

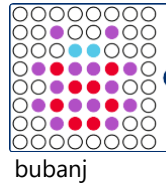
Pregled

17 karata
34 motiva

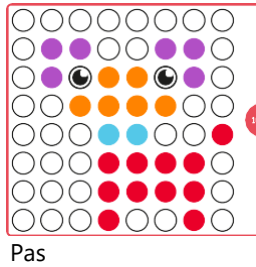
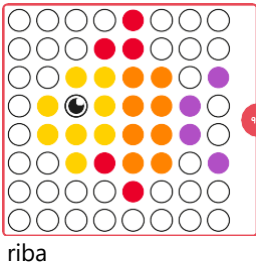
plavo



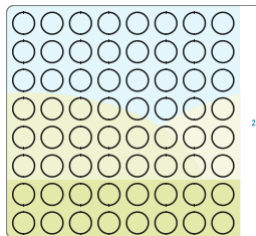
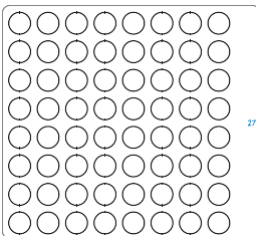
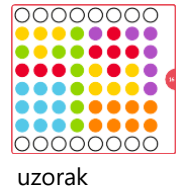
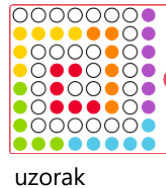
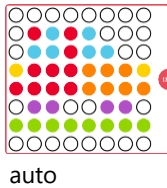
Simetričan



CRVENO

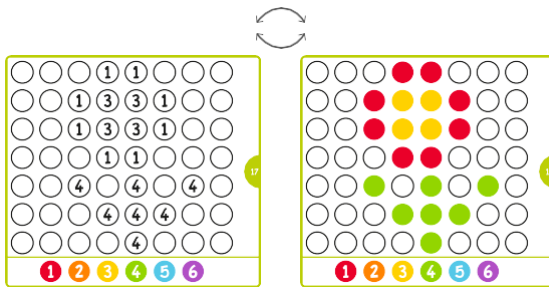


ASIMETRIJSKI

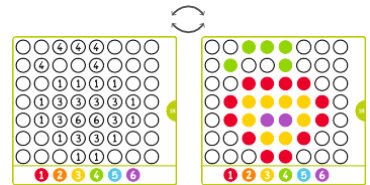


besplatna igra

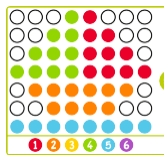
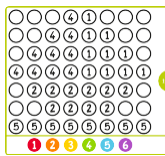




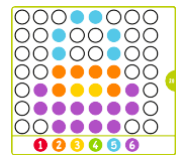
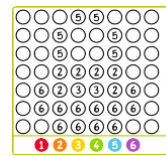
cvijet



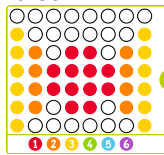
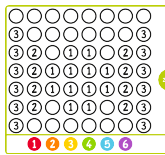
jabuka



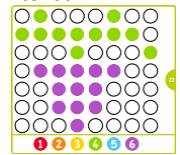
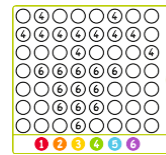
brod



torba

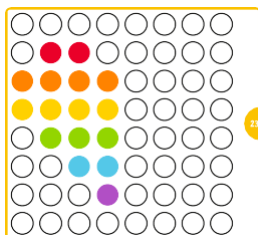


Kolačić

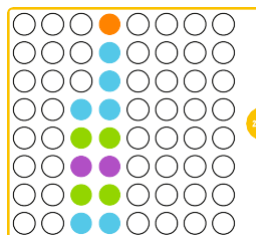


grožđe

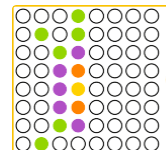
Sortiranje po brojevima



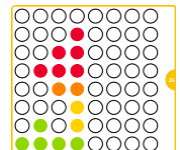
srce



kula



kornjača



cvijet

Motivacije za dovršetak

Dodatni materijali i film



SCAN ME!

OSTALE
PRELIMINARNE
UTAKMICE
I IDEJE ZA ZABAVU

21026 MARBELINO 4

Na svoje mjesto, spremni, paži! Ova igra uključuje razvrstavanje obojenih kuglica i drvenih oblika te sadrži 17 kartica s različitim temama, zadacima i prijedlozima za kreativne aranžmane slika i isprobavanje novih stvari – uključujući 3D. Marbelino 4 je sjajna zabava za jednu osobu ili grupu te potiče komunikaciju i suradnju. Također razvija osnovne vještine poput prostornog zamisli, prepoznavanja slijedova i uzoraka, razumijevanja simetrije i fine motorike. Za orijentaciju se koristi tiskani koordinatni sustav. Kartice se mogu lako umetnuti i izvaditi iz ploče. Za varijante igre C-E u otvore na vrhu umeće se pregrada.

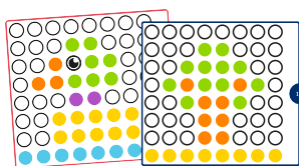
Priprema za utakmicu

Obojene kugle treba staviti u košaru prije početka igre. Drvene kalupe se mogu postaviti pored nje. Također treba pripremiti zeleni razdjelnik.

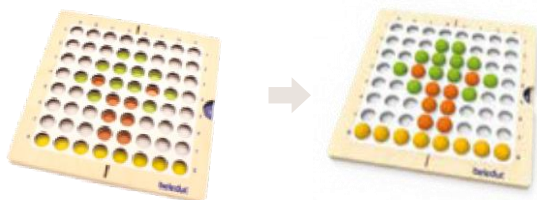


Varijanta igre A – slaganje uzoraka i motiva

Odaberite plavu ili crvenu karticu s uzorkom i umetnite je u otvor na ploči tako da su svi točkici jasno vidljivi. Ponovite uzorak s kartice tako da kuglice postavite na točkice u odgovarajućim bojama.



Plavo ili crveno



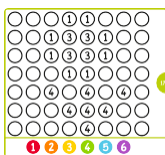
Varijanta igre B – Raspored po brojevima

U ovoj verziji igre zeleni predložak se umeće u otvor tako da su vidljivi crni brojevi. Legenda u donjem redu pokazuje koji broj odgovara kojoj boji. Sada trebate reproducirati uzorak s predloška tako da postavite kuglice na odgovarajuće brojeve. Kad su sve kuglice na mjestu, djeca mogu ukloniti karticu, okrenuti je i provjeriti jesu li kuglice ispravno raspoređene.

Tip:

Za najmlađu djecu jednostavno umetnite stranicu s obojenim točkicama i spremni ste za početak.

1



Grün



2



3

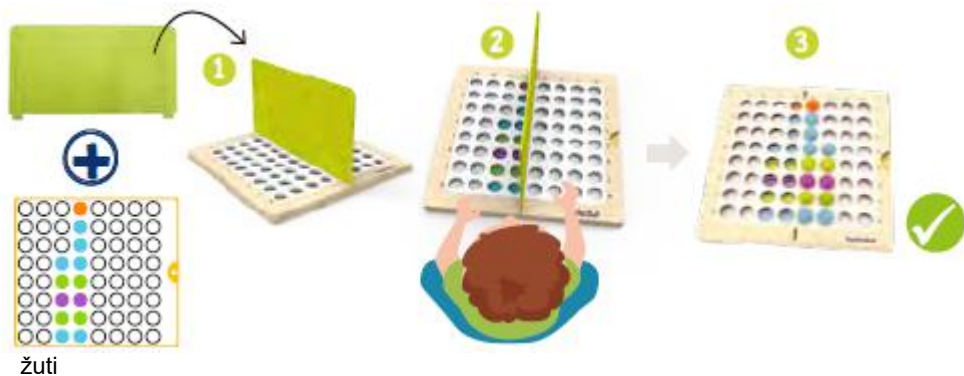


4



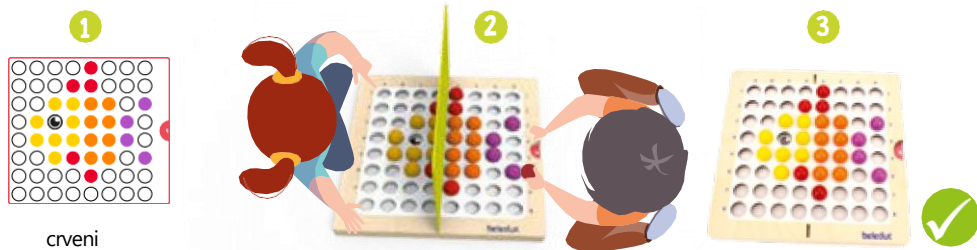
Varijanta igre C – slaganje motiva pomoću razdelnog elementa

Prvo umetnite zeleni razdjelnik u dva utora na ploči. Postavite ploču tako da igrač može vidjeti obje strane. Igrač umetne jednu od žutih kartica u ploču. Koristeći razdjelnik kao os simetrije, stvara drugu polovicu slike na praznoj strani. Kad završi, ukloni razdjelnik i provjeri je li sve ispravno. Sada je cijela simetrična slika vidljiva.



Varijanta igre D – kooperativna igra s pregradnom šipkom

Prvo umetnite razdjelnu traku u dva utora na ploči. Igrači sjede nasuprot jedan drugome tako da svaki može vidjeti jednu stranu. Crvena kartica se umeće u ploču. Svaki igrač uređuje svoju polovicu uzorka. Kad oboje završe, razdjelna traka se može ukloniti i djeca će vidjeti cijelu sliku. Tko će prvi prepoznati motiv?



Varijanta igre E – Vremenski izazov

Tko je brži? U ovoj verziji igre postavite razdjelnik u dva otvora na ploči i umetnite jednu od plavih kartica. Igrači sjede nasuprot jedan drugome tako da svatko može vidjeti svoju stranu. Sada igrači moraju što je brže moguće ponoviti prikazani uzorak. Prvi igrač koji poreda sve kuglice vikne "Stop!" i pobjeđuje.



Varijanta igre F – slobodna igra na ploči s kuglicama i drvenim kalupima

Djeca se mogu slobodno igrati na ploči i pustiti mašti na volju, stvarajući nove i jedinstvene 2D ili 3D slike pomoću obojenih kuglica i drvenih komadića. Obojeni drveni komadići imaju jednostavne oblike i mogu se postavljati na mrežu zajedno s kuglicama. Budući da njihove rupe imaju isti raspored kao rupe na ploči, možete slagati različite slojeve kuglica i ravnih oblika kako biste stvorili složenije strukture u trodimenzionalnom prostoru. Djeca na zabavan način uče kombinirati oblike i moraju koristiti svoje koordinacijske vještine za postavljanje i uravnoteženje tih struktura.



Varijanta igre G – Slobodna igra izvan ploče igre

Djeca se mogu slobodno igrati drvenim oblicima bez obojenog okvira ili plana igre. To im omogućuje stvaranje kreativnih uzoraka i kombinacija složenih loptica i drvenih oblika.



NEZAVISNI DIZAJN KARTICE

Osim toga, djeca mogu dizajnirati vlastite predloške, izrezati ih i zatim pomoću obojenih drvenih oblika i kuglica stvarati vlastite 2D i 3D slike. Jednostavno skenirajte QR kod i preuzmite predložak.



Varijanta igre za profesionalce

Komunikacijska igra za dob od 5+ godina za 2 igrača

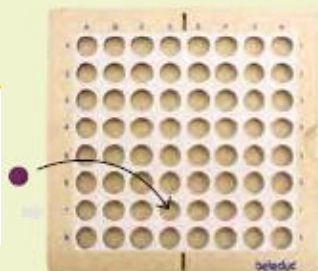
Jedan igrač sjedi ispred ploče igre. Drugi igrač odabire žutu referentnu karticu, a da je ne pokaže. Igrač koji drži karticu sada opisuje gdje se nalaze kuglice kako bi ih drugi igrač mogao postaviti na ploču igre. Za opisivanje položaja kuglica koristi se sustav koordinata otisnut na ploči igre. Primjer: "Ljubičasta kuglica je na D7." Zatim zajedno provjeravate jesu li kuglice ispravno raspoređene. Nakon toga možete dovršiti uzorak.

Tip:

Preuzmite predložak s naše web-stranice koji sadrži koordinate.



ljubičasta | D7



beleduc plus

Autor



Moje ime je Federica Monzio Compagnoni i dizajniram igračke i igre u Italiji. Od djetinjstva me uvijek zanimalo je igranje, a ta me strast pratila kroz cijeli život, postala je predmetom mojih studija i na kraju mojom profesijom. Volim dizajnirati igračke i igre koje pomažu djeci da na zabavan način uče o svijetu oko sebe, istovremeno stvarajući vlastiti jedinstveni svijet.



Više iz ove serije

MARBELINO 1



21022

ADDITIONAL MATERIAL & VIDEO



SCAN ME!

MARBELINO 2



21023

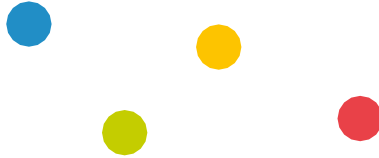


MARBELINO 3



21025





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

© beleduc 2025

Molimo sačuvajte ovu adresu u
slučaju da imate bilo kakvih pitanja.



EN71 and ASTM tested

HR: Upozorenje! Nije prikladno za djecu mlađu od 36 mjeseci. Opasnost od gušenja. Mali dijelovi i kuglice.

