

# MARBELINO 1

Lajittele koko ja väri mukaan



beleduc

# Peli tukee



**Matematiikka:** keskittymiskyky, tilallinen hahmottaminen, määrien tunnistaminen ja toistaminen, varhainen laskutaito.



**Taideopetus:** värien tunnistaminen ja ulottuvuuksien erottaminen, elementtien visuaalinen ja avaruudellinen hahmottaminen, kuvien luominen aktiviteetikorttien avulla, luovuus, vapaa leikki.



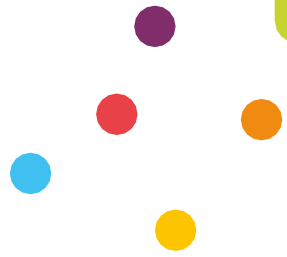
**Somaattinen kehitys:** avaruudellinen hahmottaminen, silmä-käsi-koordinaatio, hienomotoriikka.



**Kielten oppiminen:** viestintä- ja kuuntelutaito.

# MARBELINO 1

Lajittele koko ja väri mukaan



## Tietoa pelistä



# 21022 MARBELINO 1

Valmiina, paikoillanne, nyt! Tätä lajittelupeliä voi pelata yksin tai yhdessä muiden kanssa. Sarja sisältää kaksi erikokoista palloa ja molemmille koille sopivan haarukan. Korttien tehtävät auttavat lapsia oppimaan tunnistamaan eri kokoja, määriä ja värejä. Kehittääkseen hienomotoriikkaansa lapset sijoittavat pallot reikiin puisen haarukan avulla. Puulevyssä on kuusi pyöreää reikää, joiden sisäpuoli on valkoinen ja kehys värillinen, vastaamaan pallojen värejä. Lapset voivat käyttää tehtäväkortteja, pelata noppaa tai antaa mielikuvituksensa lentää.

## Pelin valmistelu

Ennen pelin alkua laitetaan kaikki värilliset pallot isoon koriin.

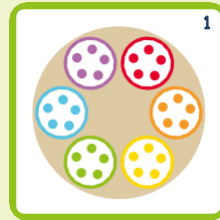
## Pelin kulku Aktiiviset kortit

Korttien tehtävät perustuvat väreihin, kokoihin ja värillisten pallojen lukumäärään. Tehtäviä on kolme eri vaikeustasoa: helppo, keskivaikea ja vaikea. Vain vaikean tason korttien takana on ratkaisu, jotta voit itse tarkistaa tuloksen. Muiden korttien avulla lapset voivat heti tarkistaa, ovatko he ratkaisseet tehtävän oikein. Kaikkia tehtäviä voidaan käyttää myös viestintänä kehittävänä pelinä. Yksi lapsi kuvailee korttia toiselle, ja toisen lapsen on asetettava pallot oikeille paikoilleen.



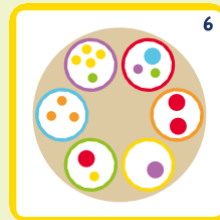
### 5x Valo | Vihreä:

Nämä kortit tarjoavat värinlajittelutehtäviä, joihin kuuluu myös kokojen erottelu. Lasten on tarkasteltava korttien visuaalista sommitelmaa ja käytettävä sitten pihtejä tai käsiään poimiakseen pallon korista ja asettaakseen sen oikealle paikalle pöydälle.



### 5x Keskimääräinen | Keltainen:

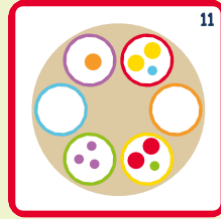
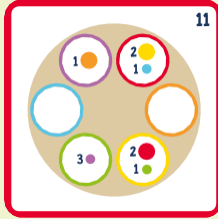
Nämä kortit antavat visuaalisen yhdistelmistä, jotka on luotava lajittelemalla värien ja kokojen mukaan.



## 5x Vaikea | Punainen:

Nämä kortit eivät ole visuaalisia, vaan numeerisia. Korttien etupuolella näkyy numeroita eri kokoisia palloja vieressä. Ne sijoitetaan tiettyihin syvennyksiin. Tämä kuvio on toistettava, ja pallot on lajiteltava oikein värin, koon ja lukumäärän mukaan. Tämä kannustaa myös laskemisen oppimiseen. Korttien takapuolella on visuaalinen ratkaisu itsetarkastelua varten.

Koti/Tehtävä



Takaisin/ Ratkaisu

## Noppapeli 2 – 4 pelaajaa

Näissä kuutiroleikeissä lapset voivat kerätä palloja eri tavoin tai yrittää olla ensimmäisiä, jotka saavat pallonsa pelilaudalle. Leikeissä käytetään värillisiä tai numeroituja kuutioita.

### Versio A – värilliset kuutiot

Tämä versio vaatii värillisiä palloja. Pallot jaetaan tasan pelaajien kesken ja laitetaan pieniin koreihin niin, että jokainen pelaaja saa yhtä monta palloa kustakin väristä. Pallojen koosta ei ole väliä. Tarkka määrä ei myöskään ole tärkeää, koska se riippuu pelaajien määrästä. Pelaaja heittää noppaa ja asettaa yhden pallonsa vastaavalle paikalle sen mukaan, mikä väri on heitetty. Pelaaja, joka asettaa ensimmäisenä kaikki pallonsa pelilaudalle, voittaa pelin!



### Versio B – värilliset tai numeroidut kuutiot

Tässä versiossa lapset käyttävät värillisiä kuutioita tai kuutioita, joissa on numerot 1–3. Kaikki pallot laitetaan vastaaviin värillisiin laatikoihin. Jokaisella pelaajalla on edessään tyhjä kori. Jokaisella kierroksella lapset heittävät kuution (vain värit tai vain numerot) ja ottavat joko pallon, jonka väri on sama kuin kuutiossa heitetty väri (koko ei ole merkitystä), tai täsmälleen sen määrän palloja, joka näkyy kuutiossa, 1, 2 tai 3 (koko ei ole merkitystä), ja laittavat ne koriinsa. Kun kaikki pallot on jaettu, pelaaja, joka on kerännyt eniten palloja, voittaa.



## Versio C – värillinen kuutio

Tämä versio vaatii värillisiä kuutioita. Kaikki pallot jaetaan satunnaisesti reikiin, ainoana sääntönä, että kussakin reiässä voi olla enintään kaksi palloa kutakin väriä.

Jokaisella vuorollaan lapset heittävät värillisen kuution: pelaaja ottaa reiästä pallon, jonka väri näkyy kuutiosta, ja ”hyppää” sen toiseen reikään (myötä- tai vastapäivään)

Jos reikään mahtuu kolme samanväristä palloa, pelaaja saa ottaa yhden niistä ja laittaa sen koriinsa.

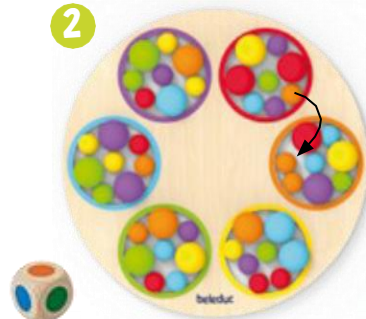
Muussa tapauksessa on seuraavan pelaajan vuoro. Jokainen iso pallo on kahden pisteen arvoinen ja jokainen pieni pallo yhden pisteen arvoinen.

Peli päättyy, kun laudalla ei ole enää värejä tai kun kolme noppalukua ei näy laudalla olevia värejä. Peli päättyy myös, kun laudalla on jäljellä vain kaksi palloa kustakin väristä. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa!

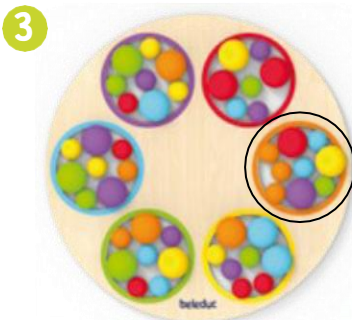
### Esimerkki:



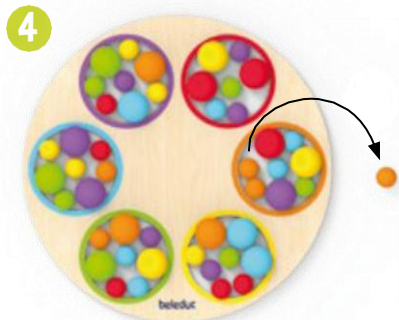
1 Peli – enintään kaksi samanväristä palloa reikää kohti.



2 Kuutio on oranssi. Oranssi pallo ”hyppää” punaisesta koloon seuraavaan. Voit valita suunnan vapaasti.



3 Nyt on kolme oranssia palloa reiässä.



4 Pelaaja saa nyt ottaa oranssin pallon ja laittaa sen koriinsa.



beleduc Lernspielwaren  
GmbH Heinrich-Heine-Weg  
2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Mail:  
[info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

© beleduc 2021

Tallenna tämä osoite, jos sinulla  
on kysyttävää.



Testattu EN71- ja ASTM-  
standardien mukaisesti

**FI: Varoitus!** Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Ylikuumenemisen vaara. Pieniä osia ja palloja.

