

MARBELINO 1

Sortera efter storlek och färg



Spelet stöder



Matematik: koncentration, rumslig perception, igenkänning och återgivning av kvantiteter, tidig räkning.



Konstundervisning: färgigenkänning och differentiering av dimensioner, visuell och rumslig perception av element, skapande av bilder med hjälp av aktivitetskort, kreativitet, fri lek.



Somatisk utveckling: rumslig perception, öga-hand-koordination, finmotorik.



Språkinläring: kommunikations- och lyssningsförmåga.

MARBELINO 1

Sortera efter storlek och färg



Information om spelet



21022 MARBELINO 1

Klara, färdiga, gå! Detta sorteringsspel kan spelas ensam eller tillsammans med andra. Setet innehåller två bollar i olika storlekar och en gaffel som passar båda storlekarna. Uppgifterna på korten hjälper barn att lära sig att känna igen olika storlekar, mängder och färger. För att träna sin finmotorik placerar barnen bollarna i hålen med hjälp av en trägaffel. Träbrädet har sex runda hål med vit insida och färgade ramar som matchar bollarnas färger. Barnen kan använda uppgiftskorten, spela tärning eller låta fantasin flöda.

Spel förberedelse

Innan spelet börjar lägger du alla färgade bollar i en stor korg.

Spelets förlopp Aktiva kort

Uppgifterna på korten baseras på färger, storlekar och antalet färgade bollar. Det finns tre olika svårighetsgrader: lätt, medelsvår och svår. Endast korten på svårighetsnivån "svår" har lösningen på baksidan, så att du själv kan kontrollera resultatet. Med de andra korten kan barnen omedelbart kontrollera om de har löst uppgiften korrekt. Alla uppgifter kan också användas som ett kommunikationsspel. Ett barn beskriver kortet för ett annat, och det andra barnet måste placera bollarna på rätt plats.



5x Ljus | Grön:

Dessa kort erbjuder färgsorteringsuppgifter som också innefattar att skilja mellan storlekar. Barnen måste titta på den visuella kompositionen på kortet och sedan använda tång eller händerna för att ta bollen ur korgen och placera den på rätt plats på bordet.



5x Genomsnitt | Gul:

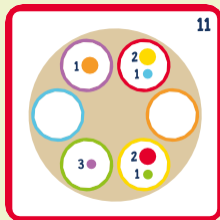
Dessa kort ger en visuell översikt över de kombinationer som måste skapas genom att sortera efter färg och storlek.



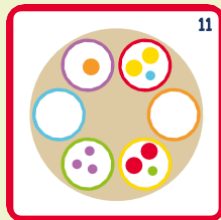
5x Svårt | Rött:

Dessa kort är inte visuella, utan numeriska. På kortens framsida syns siffror bredvid bollar i olika storlekar. De placeras i specifika fördjupningar. Detta mönster måste upprepas, med bollarna sorterade korrekt efter färg, storlek och antal. Detta uppmuntrar också till att lära sig räkna. På baksidan finns en visuell lösning för självkontroll.

Hem/Uppgift



Tillbaka/ Lösning



Tärningsspel 2 till 4 spelare

I dessa kubspel kan barnen samla bollar på olika sätt eller försöka vara först med att placera sin boll på spelbrädet. Färgade **eller** numrerade kuber används.

Version A – färgade kuber

Denna version kräver färgade kulor. Kulorna delas lika mellan spelarna och placeras i små korgar så att varje spelare får lika många kulor av varje färg. Kulornas storlek spelar ingen roll. Det exakta antalet är inte heller viktigt, eftersom det beror på antalet spelare. Spelaren kastar tärningarna och placerar en av sina bollar på motsvarande plats, beroende på vilken färg som kastats. Den spelare som först placerar alla sina bollar på spelplanen vinner spelet!



Version B – färgade eller numrerade kuber

I den här versionen använder barnen färgade kuber eller kuber med siffrorna 1 till 3. Alla bollar placeras i motsvarande färgade lådor. Varje spelare har en tom korg framför sig. I varje omgång kastar barnen kuben (endast färger eller endast siffror) och tar antingen en boll i den färg som kastats på kuben (storleken spelar ingen roll) eller det exakta antalet bollar som visas på kuben, 1, 2 eller 3 (storleken spelar ingen roll), och lägger dem i sin korg. När alla bollar har fördelats vinner den spelare som har samlat flest bollar.



Version C – färgad kub

Denna version kräver färgade kuber. Alla bollar fördelas slumpmässigt i hålen, med den enda regeln att varje håll kan innehålla högst två bollar av varje färg.

Under varje tur kastar barnen en färgad kub: spelaren tar en boll i den färg som visas på kuben från ett håll och "hoppas" den till ett annat håll (medurs eller moturs).

Om det finns tre bollar av samma färg i ett håll får spelaren ta en av dem och lägga den i sin korg.

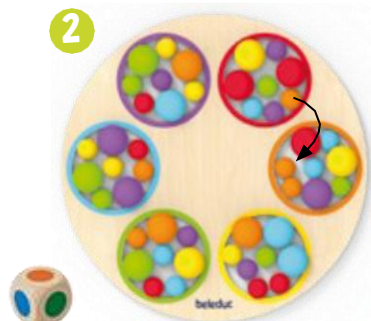
Om inte är det nästa spelares tur. Varje stor boll är värd två poäng och varje liten boll är värd en poäng.

Spelet avslutas när det inte finns några fler färger på brädet eller när tre tärningskast inte visar några färger som fortfarande finns på brädet. Spelet avslutas också när det bara finns två bollar av varje färg kvar på brädet. Spelaren med flest poäng vinner!

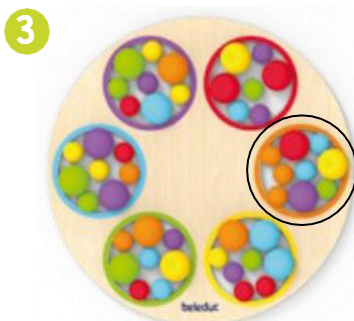
Exempel:



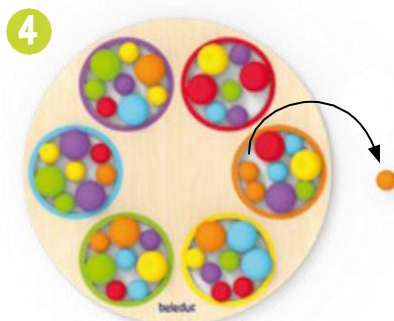
1
Spel – högst två bollar av samma färg per håll.



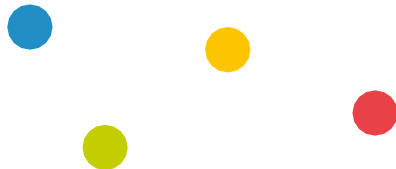
2
Kuubik on oranž. Oranž pall punasest nišist „hüppab“ järgmisse. Suunda saab valida vabalt.



3
Nu finns det tre orange bollar i hålet.



4
Spelaren får nu ta en orange boll och lägga den i sin korg.



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

© beleduc 2021

Spara denna adress om du har
några frågor.



Testad enligt EN71- och
ASTM-standarder

SV: Varning! Ej lämpligt för barn under 36 månader. Risk för överhettning. Små delar och bollar.

