

MARBELINO 1

SORTUJ ROZMIARY I KOLORY



beleduc

Gra promuje



Matematyka: koncentracja, przestrzenna percepcja, rozpoznawanie i odtwarzanie ilości, pierwsze liczenie.



Edukacja artystyczna: rozpoznawanie kolorów i rozróżnianie wymiarów, wizualna i przestrzenna percepcja elementów, odtwarzanie obrazów z kart aktywności, kreatywność, swobodna zabawa.



Rozwój somatyczny: przestrzenna percepcja elementów, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka mała.



Kształcenie językowe: komunikacja i umiejętność słuchania.

MARBELINO 1

SORTUJ ROZMIARY I KOLORY



Informacje o grze



21022 MARBELINO 1

Do kul, gotowi, start! W tej grze polegającej na sortowaniu można grać samodzielnie lub wspólnie z innymi. W zestawie znajdują się kulki w dwóch różnych rozmiarach oraz szczypcy, które pasują do obu rozmiarów. Dzięki kartom z zadaniami dzieci mogą nauczyć się rozpoznawać różne rozmiary, ilości i kolory kulek. Aby ćwiczyć motorykę małą, dzieci umieszczają kulki w zagłębieniach za pomocą drewnianych szczyptic. Drewniana plansza ma 6 okrągłych zagłębień z białą powierzchnią wewnętrzną i kolorową ramką, odpowiadającą kolorom kulek. Dzieci mogą korzystać z kart zadań, grać w kości lub dać upust swojej kreatywności.

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry umieść wszystkie kolorowe kulki w dużym koszyczku.

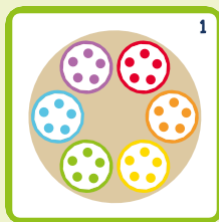
Przebieg gry Karty aktywności

Zadania sortowania na kartach opierają się na kolorach, rozmiarach i ilościach kolorowych kulek. Istnieją 3 różne poziomy trudności: łatwy, średni i trudny. Tylko karty na poziomie „trudnym” mają rozwiązanie na odwrocie, aby można było samodzielnie sprawdzić wynik. Na pozostałych kartach dzieci mogą od razu sprawdzić, czy poprawnie wykonały zadanie. Wszystkie zadania można również wykorzystać jako grę komunikacyjną. Jedno dziecko opisuje kartę drugiemu, a to drugie musi umieścić kulki we właściwym miejscu.



5x Łatwe | Zielone:

Karty te proponują zadania sortowania oparte na kolorach, które obejmują również rozróżnianie rozmiarów. Dzieci muszą spojrzeć na kompozycję wizualną na kartach, a następnie za pomocą szczyptic lub rąk wyjąć kulkę z koszyka i umieścić ją we właściwym miejscu na planszy.



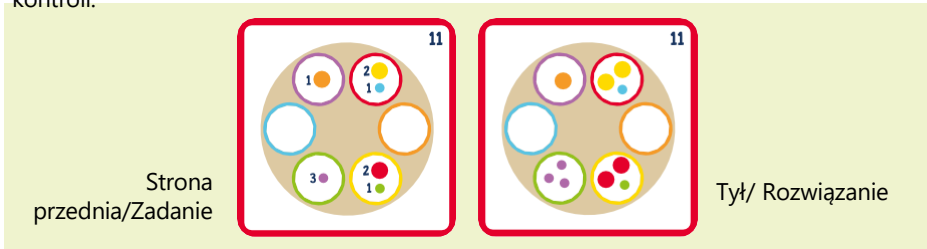
5x Środek | Żółty:

Karty te przedstawiają wizualną reprezentację kombinacji, które należy odtworzyć, poprzez sortowanie według kolorów i rozmiarów.



5x Ciężki | Czerwony:

Karty te nie przedstawiają wzoru wizualnego, lecz numerycznego. Na przedniej stronie kart widoczne są numery obok kulek o różnych rozmiarach. Są one umieszczone w określonych zagłębieniach. Właśnie ten wzór należy powtórzyć, prawidłowo sortując kulki według kolorów, rozmiarów i ilości. Sprzyja to również nauce liczenia. Na odwrocie znajduje się wizualne rozwiązanie do samodzielnej kontroli.



Gry w kości dla 2 do 4 graczy

W tych grach w kości dzieci mogą zdobywać kulki na różne sposoby lub próbować jako pierwsze ułożyć swoje kulki na planszy. Używa się kości kolorowej **lub** numerycznej.

Wersja A – kostka kolorowa

Do tej wersji potrzebna jest kostka kolorowa. Kulki są sprawiedliwie rozdzielane między graczy i umieszczane w małych koszyczkach, przy czym ilość każdego koloru powinna być taka sama dla każdego gracza. Wielkość kulek nie ma znaczenia. Dokładna liczba również, ponieważ różni się w zależności od liczby graczy. Gracz rzuca kostką i umieszcza jedną ze swoich kulek w odpowiednim zagłębieniu, w zależności od wyrzuconego koloru. Ten, kto jako pierwszy umieści wszystkie kulki na planszy, wygrywa grę!



Wersja B – kostka kolorowa lub numeryczna

W tej wersji dzieci używają kostki kolorowej lub kostki z liczbami od 1 do 3. Wszystkie kulki leżą w zagłębieniach o odpowiednim kolorze. Każdy gracz ma przed sobą pusty koszyk. W każdej rundzie dzieci rzucają kostką (tylko kolorami lub tylko liczbami) i biorą albo kulkę w kolorze wyrzuconym na kostce (rozmiar nie ma znaczenia), albo dokładną liczbę kulek wskazaną przez kostkę 1, 2 lub 3 (rozmiar nie ma znaczenia) i umieszczają je w swoim koszyczku. Gdy wszystkie kulki zostaną rozdane, wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kulek.



Wersja C – kostka kolorowa

Do tej wersji potrzebna jest kostka kolorowa. Wszystkie kulki są losowo umieszczone w zagłębieniach, jedyną zasadą jest to, że w każdym zagłębieniu może znajdować się maksymalnie dwie kulki każdego koloru.

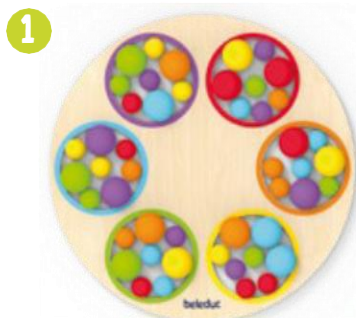
Przy każdym ruchu dzieci rzucają kostką kolorową: gracz bierze kulkę w kolorze wyrzuconym na kostce z jednego z zagłębień i „przeskakuje” ją do następnego zagłębienia (zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).

Jeśli w zagłębieniu znajdują się trzy kulki tego samego koloru, gracz może wyjąć jedną z nich i umieścić ją w swoim koszyczku.

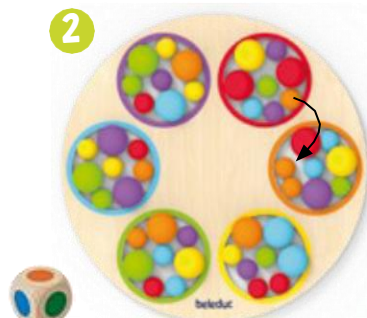
Jeśli nie, kolejka przechodzi na następnego gracza. Za każdą wygraną dużą kulkę przyznawane są dwa punkty, za małą – jeden punkt. Gra kończy się, gdy na planszy nie ma już żadnego koloru lub gdy po trzech rzutach kostką nie pojawił się żaden kolor, wtedy nadal znajduje się na planszy.

Gra kończy się również, gdy na planszy pozostały tylko dwie kulki każdego koloru. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę!

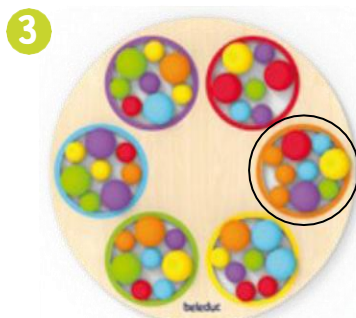
Przykład:



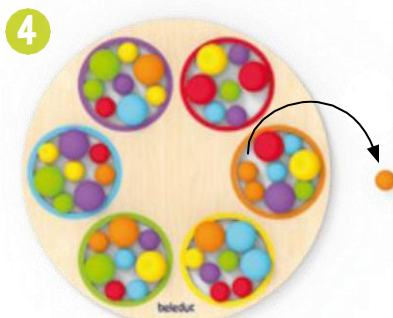
1 Rozgrywka – maksymalnie 2 kulki jednego koloru na zagłębienie.



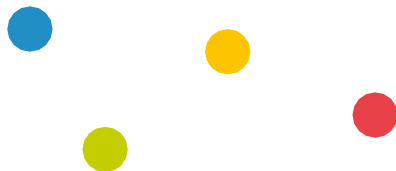
2 Kostka pokazuje kolor „pomarańczowy”. Pomarańczowa kulka z czerwonego zagłębienia „przeskakuje” do następnego. Kierunek można wybrać dowolnie.



3 Teraz w zagłębieniu leżą trzy pomarańczowe kulki.



4 Gracz może teraz wziąć jedną z pomarańczowych kul i umieścić ją w swoim koszyku.



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

© beleduc 2021

Proszę zachować adres na
wypadek pytań.



Testowane zgodnie z
normami EN71 i ASTM

PL: Uwaga! Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Ryzyko zadławienia.
Małe elementy i kulki.

