

MARBELINO 2

LEGE LOGISCHE MUSTER & REIHEN
FOLLOW LOGICAL PATTERNS & SEQUENCES

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



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/
Questo gioco stimola/ 游戏培养



Mathematische Bildung: Logik, Konzentration, räumliche Wahrnehmung, nutzen eines Koordinatensystems, Erkennung und Wiedergabe von Regelmäßigkeiten, verstehen von Reihenfolgen und Mustern, erstes Zählen.

Mathematical education: logic, concentration, spatial perception, use of a system of coordinates, recognition and reproduction of regularities, understanding of sequences and patterns, first counting.

L'enseignement des mathématiques: logique, concentration, perception spatiale, utilisation d'un système de coordonnées, reconnaissance et reproduction de régularités, compréhension de séquences et de schémas, premier comptage.

Educación matemática: lógica, concentración, percepción espacial, uso de un sistema de coordenadas, reconocimiento y reproducción de regularidades, comprensión de secuencias y patrones, cálculo temprano.

Wiskundige vaardigheden: logica, concentratie, ruimtelijke waarneming, gebruik van een coördinatensysteem, herkenning en weergave van regelmatigheden, begrip van reeksen en patronen, eerste telling.

Educazione matematica: logica, concentrazione, percezione spaziale, utilizzo di un sistema di coordinate, riconoscimento e riproduzione di regolarità, comprensione di sequenze e schemi visivi, primi calcoli.

数学教育: 培养孩子逻辑思维能力和专注力, 空间坐标的使用, 认知并重现规律, 理解排序, 学会初步的计数。



Künstlerische Bildung: Unterscheidung visueller Farben, visuelle und räumliche Wahrnehmung von Elementen, Erkennen von Reihenfolgen und Mustern, Wiedergabe der Bilder, die auf den Karten gezeigt werden, Kreativität, freies Spielen.

Art education: visual colours discrimination, visual and spatial perception of elements, recognition of sequences and patterns, reproduction of the pictures shown on the activity cards, creativity, free play.

L'éducation artistique: discrimination visuelle des couleurs, perception visuelle et spatiale des éléments, reconnaissance des séquences et des motifs, reproduction des images figurant sur les cartes d'activité, créativité, jeu libre.

Educación artística: discriminación visual de los colores, percepción visual y espacial de los elementos, reconocimiento de secuencias y patrones, reproducción de las imágenes mostradas en las tarjetas de actividades, creatividad, juego libre.

Artistieke vaardigheden: onderscheid tussen visuele kleuren, visuele en ruimtelijke waarneming van elementen, herkennen van sequenties en patronen, reproductie van de afbeeldingen op de activiteitenkaarten, creativiteit, vrij spel.

Educazione artistica: riconoscimento di colori, percezione visiva e spaziale di elementi, riconoscimento di sequenze e schemi visivi, riproduzione delle immagini mostrate sulle carte attività, creatività, gioco libero.

艺术教育: 颜色认知, 元素的视觉和空间感知, 认知排序和图案, 再现任务卡图案, 自由创作和游戏。



Somatische Bildung: Räumliche Wahrnehmung von Elementen, Hand-Auge Koordination, feinmotorische Fähigkeiten.

Somatic education: spatial perception of elements, hand-eye coordination, fine motor skills.

L'éducation somatique: perception spatiale des éléments, coordination œil-main, motricité fine.

Educación somática: percepción espacial de elementos, coordinación mano-ojo, motricidad fina.

Motorische vaardigheden: ruimtelijke perceptie van elementen, hand-oog coördinatie, fijne motoriek.

Educazione somatica: percezione spaziale di elementi, coordinazione occhio-mano, motricità fine.

健康教育: 手眼协调和精细动作。



Sprachliche Bildung: Kommunikation und die Fähigkeiten zuzuhören, Formulieren und Erkennen von räumlichen Angaben.

Linguistic education: communication and listening skills, formulation and recognition of spatial descriptions.

L'éducation linguistique: compétences en matière de communication et d'écoute, formulation et reconnaissance de descriptions spatiales.

Educación lingüística: habilidades de comunicación y escucha, formulación y reconocimiento de descripciones espaciales.

Taalvaardigheden: communicatie- en luistervaardigheid, formuleren en herkennen van ruimtelijke beschrijvingen.

Educazione linguistica: abilità di comunicazione ed ascolto, formulazione e riconoscimento di indicazioni spaziali.

语言教育: 培养交流和聆听能力, 空间描述、空间构想、空间认知。

MARBELINO 2

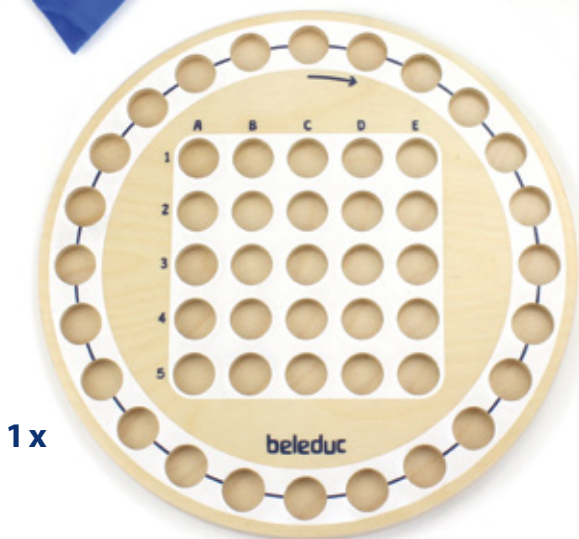
LEGE LOGISCHE MUSTER & REIHEN
FOLLOW LOGICAL PATTERNS & SEQUENCES



1 x



1 x



1 x

64 x



20 x



Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Autör & Illustration

Entwicklung und Umsetzung des Spiels und der Illustration
durch internen beleduc Designer/in.

Author & Illustration

Development and implementation of the game and the illustration
by internal beleduc design.



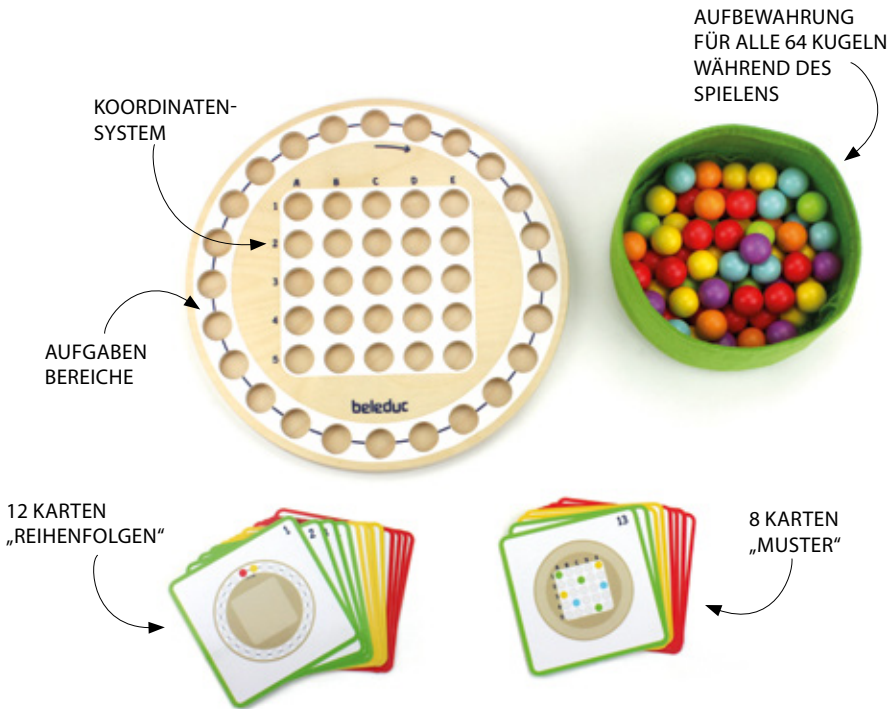
21023 MARBELINO 2

An die Kugeln, fertig, los! Dieses Sortier-Spiel mit vielen bunten Kugeln beinhaltet verschiedene Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen zum Thema „Reihenfolgen und Muster“. Kinder können die unterschiedlichen Aufgaben lösen oder selbst kreative Muster legen. Alle Aufgaben können auch als Kommunikationsspiel gespielt werden, indem sich die Kinder gegenseitig die Aufgaben beschreiben. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt die Kugeln dann am richtigen Ort ab.

Das Holz-Spielbrett hat einen inneren und äußeren Bereich, der jeweils entweder für Muster- oder für Reihenfolgen-Aufgaben genutzt werden kann. Jeder Bereich ist auf dem Holz-Spielbrett weiß unterlegt.

Spielvorbereitung

Die bunten Kugeln werden vor Spielbeginn in das Körbchen gelegt.



Spielablauf

Äußerer Kreis | Reihenfolgen Aufgaben:

Der äußere Kreis besteht aus 24 Vertiefungen für die Kugeln und kann dafür genutzt werden, die verschiedenen Aufgaben zum Thema „Reihenfolgen“ zu legen. Es gibt einen Startpunkt oben am Spielfeldrand, wo ein schmaler Pfeil die Spielrichtung im Uhrzeigersinn anzeigt.

Es gibt 12 Aufgaben in 3 unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden für diesen Teil:

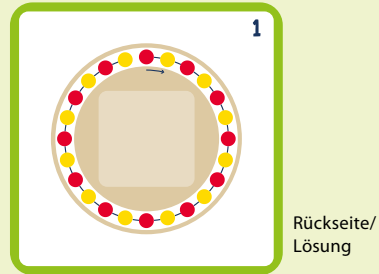
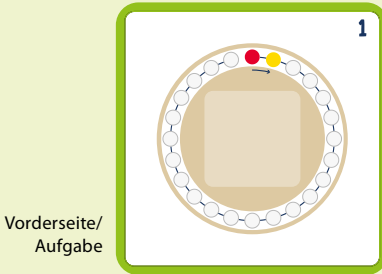
Einfach (Farben), mittel (Nummern und Farben) und schwer (Reihenfolgen zum Vervollständigen). Alle Karten haben die Lösung auf der Rückseite zur Selbstkontrolle. Die Kinder können also sofort überprüfen, ob sie die Aktivität erfolgreich gelöst haben.



4x Einfach | Grün:

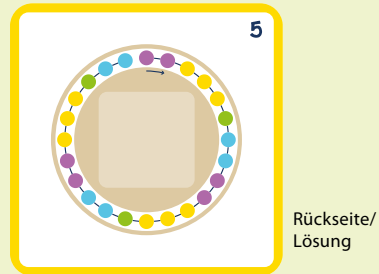
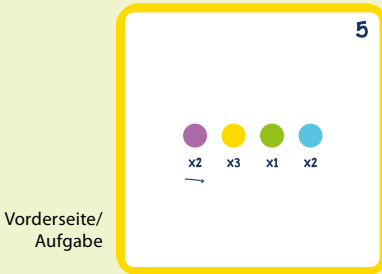
Der Spieler muss auf die bunte Reihenfolge auf der Karte, vom Startpunkt aus schauen, die Regelmäßigkeit erkennen und es über den ganzen Kreis wiederholen.

Danach können sie auf der Rückseite der Karte überprüfen, ob sie die Kugeln in die richtige Reihenfolge gelegt haben. Die vorgeschlagenen Reihenfolgen folgen unterschiedlichen Schemata.



4x Mittel | Gelb:

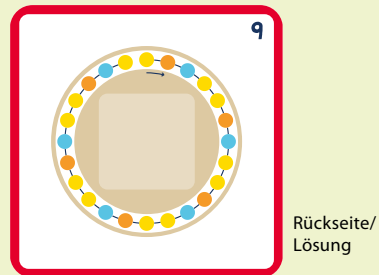
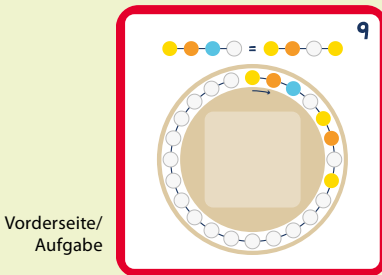
Auf diesen Karten gibt es keine bildliche Darstellung, aber eine numerische. Die Kinder sollen die bunte Reihenfolge und die Menge jeder Farbe anschauen und dann vom Startpunkt des Kreises aus legen. Nachdem sie den ersten Teil der Reihenfolge nach Anleitung der Karte erledigt haben, soll diese Reihenfolge auf dem kompletten Kreis wiederholt werden. Anschließend können sie auf der Rückseite der Karte überprüfen, ob sie die Aufgabe korrekt gelöst haben.



4x Schwer | Rot:

Beim fortgeschrittenen Level sollen die Kinder zuerst die Regeln in der unvollständigen Reihenfolge verstehen, vorgeschlagen durch eine einfache Gleichung. Anschließend soll die Reihenfolge vervollständigt und dann auf dem ganzen Kreis wiederholt werden, beginnend vom Startpunkt aus.

Danach kann wieder auf der Rückseite der Karte überprüft werden, ob alles richtig gelegt wurde.





Innerer Kreis | Muster Aufgaben:

Das Spielfeld in der Mitte besteht aus 5 x 5 (25) Vertiefungen. Es kann dafür genutzt werden, um Muster-Aufgaben zu machen. Es hat ein Koordinaten-Schema mit Buchstaben auf der horizontalen und Nummern auf der vertikalen Seite.

Es gibt 12 Aufgaben in 3 unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen:

Einfach, mittel und schwer (Koordinaten-Version). Die Lösung ist nur auf der Rückseite der Karten des schweren Levels, während auf den anderen Karten die Kinder sofort sehen können, ob sie das Muster richtig gelegt haben.

Die Kinder sollen das Muster auf der Karte anschauen und auf dem Brett wiedergeben. Sie können einfach dem Aussehen des Musters folgen oder die Koordinaten nutzen. Das Spiel kann auch als kommunikative Variante gespielt werden, wobei ein Kind dem anderen die Karte beschreibt, indem es die Koordinaten benutzt.

4x Einfach | Grün:

Auf dieser Stufe bestehen die vorgeschlagenen Muster aus getrennten Punkten im Rastergitter.

4x Mittel | Gelb:

Auf dieser Stufe bestehen die Muster aus Linien auf dem Rastergitter.

13

A B C D E
1
2
3
4
5

17

A B C D E
1
2
3
4
5

Vorderseite/
Aufgabe

Vorderseite/
Aufgabe

4x Schwer | Rot:

Auf dieser Stufe bestehen die Muster aus Flächen. Hier kann man das Spiel auch als Kommunikationsspiel spielen.

Auf der Vorderseite der Karte sind die Koordinaten zu finden, wo die bunten Kugeln platziert werden sollen. Auf der Rückseite befindet sich die Lösung für die Selbstkontrolle.

Wenn zwei Kinder spielen, beschreibt ein Kind die Position der Kugeln anhand der Koordinaten auf der Karte, während der andere Spieler die Kugeln an der richtige Stelle platziert. Am Ende können die Kinder überprüfen, ob sie es richtig gemacht haben.

21

- A4, B1, D2
- A3, C4, E1, E5
- A1, B3, B5, D1, D4
- A2, C3, E2, E4
- B2, B4, C1, D3, D5
- A5, C2, C5, E3

21

A B C D E
1
2
3
4
5

Vorderseite/
Aufgabe

Rückseite/
Lösung



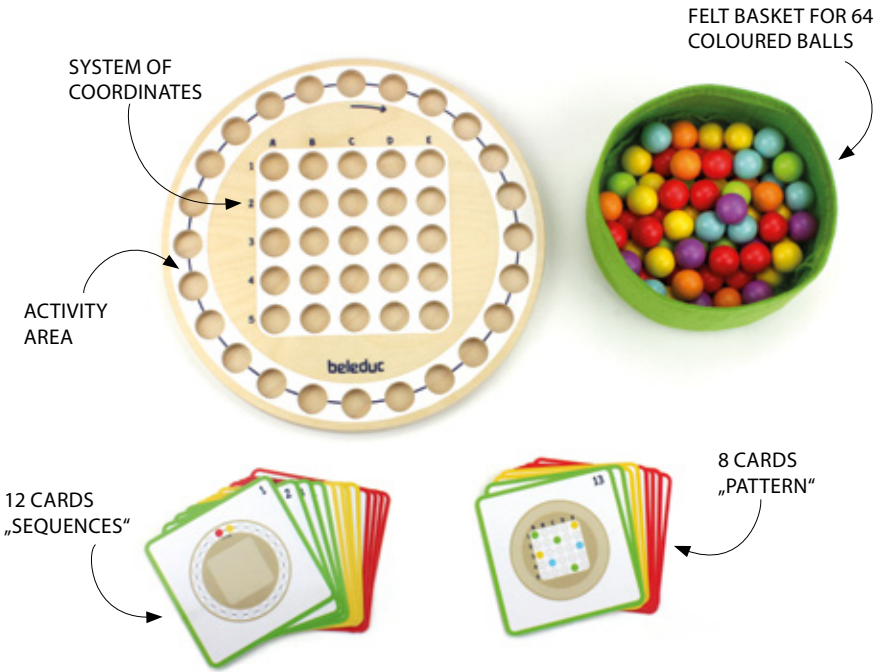
21023 MARBELINO 2

The pattern game allows kids to do many different activities with the coloured balls, mainly playing with sequences and patterns. Children can solve different tasks shown on the included cards or use their creativity during free play. All the activities can be played also as a communication game, where one player describes the card to another, who has to follow the instructions and put the balls in the right place.

The wooden board has an inner and an outer part which can be used to do pattern and sequence activities. Each area is highlighted in white on the structure.

Game preparation

Put all the coloured balls into the felt basket before starting to play.



How to play

Outer circle | sequence activities

The outer circle is composed by 24 spaces for the balls and can be used to do different activities with colour sequences. It has a starting point at the top, where a small arrow shows the clockwise direction for playing.

There are 12 activities in 3 different difficulty levels for this part:

easy (colours), medium (number and colours), hard (sequence to complete). All the cards have the right solution on the back for self-check, so the kids can immediately know if they have solved the task correctly.



4x Easy | green frame:

The player has to look at the colour sequence shown on the card from the starting point of the circle, recognize the regularity and reproduce it all around the circle. Then they can check on the back if they have put all balls in the right order. The sequences proposed follow different schemes.

Frontside/
Activity

Backside/
Solution

4x Medium | yellow frame:

On these cards there is no visual representation, but a numerical one. Kids have to look at the colour sequence and the quantities for each colour, and then reproduce it on the board from the starting point of the circle. After they have done the first part of the sequence following the card instruction, they have to go on reproducing it all along the circle by repeating the starting pattern. Then they can check on the back if they have solved the task correctly.

Frontside/
Activity

Backside/
Solution

4x Hard | red frame:

In the highest level kids first have to understand the regularity in the incomplete sequence proposed through a simple equation, complete it and then reproduce it all along the circle, beginning from the starting point.

Then they can check on the back if they have done it right.

Frontside/
Activity

Backside/
Solution



Inner square | Pattern Activities:

This playing field is a 5x5 square with 25 spaces for the balls and can be used to do pattern activities. It has a scheme of coordinates with letters on the horizontal line and numbers on the vertical ones.

For this part there are 12 activities in 3 different levels:

easy, medium, hard (coordinates version). The solution is only printed on the back of the hard level cards, while on the other cards kids can immediately see if they have reproduced the proposed pattern correctly.

Kids have to look at the pattern shown on the cards and reproduce it on the board. They can follow just the visual look of the pattern or use the coordinates. This can be done also as a communication activity, in which one kid describe the card to the other kid using the coordinates.

4x Easy | green frame:

At this level, the proposed patterns are composed of separated points on the square grid.

4x Medium | yellow frame:

In this level the proposed patterns are composed of lines on the square grid.

13

Frontside/
Activity

17

Frontside/
Activity

4x Hard | red frame:

In this level the proposed patterns are composed of areas and can be used for a communication game, which can also be played by 2 kids.

On the front of the card are the coordinates of where the coloured balls should be placed, and on the back is the solution for self-check.

When 2 kids are playing, one describes the position of the coloured balls according to the coordinates shown on the card, while the other player places the balls in the right places. In the end they can check on the back of the card if they solved the task correctly.

21

- A4, B1, D2
- A3, C4, E1, E5
- A1, B3, B5, D1, D4
- A2, C3, E2, E4
- B2, B4, C1, D3, D5
- A5, C2, C5, E3

Frontside/
Activity

21

Backside/
Solution



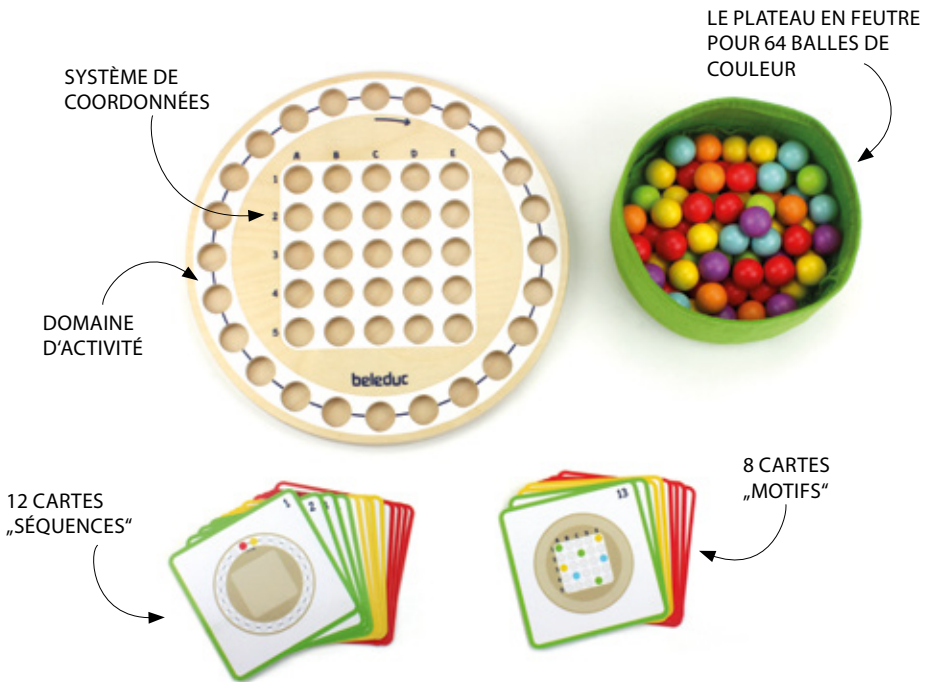
21023 MARBELINO 2

Le jeu de rythme permet aux enfants de faire de nombreuses activités différentes avec les balles de couleur, principalement en jouant avec des séquences et des rythmes. Les enfants peuvent résoudre différentes tâches indiquées sur les cartes incluses ou utiliser leur créativité pendant le jeu libre. Toutes les activités peuvent également être réalisées sous forme de jeu de communication, où un joueur décrit la carte à l'autre, qui doit suivre les instructions et mettre les balles au bon endroit.

La planche de bois a une partie intérieure et une partie extérieure qui peuvent être utilisées pour faire des activités de motifs et de séquences. Chaque domaine est surligné en blanc sur la structure.

Préparation du jeu

Mettez toutes les balles de couleur dans le plateau en feutre avant de commencer à jouer.



Comment jouer

Cercle extérieur | activités de séquences :

Le cercle extérieur est composé de 24 espaces pour les balles et peut être utilisé pour faire différentes activités avec des séquences de couleurs. Il présente un point de départ en haut, où une petite flèche indique le sens du jeu, celui du sens des aiguilles d'une montre.

Il y a 12 activités de 3 niveaux de difficulté différents pour cette partie :

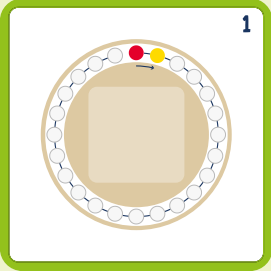
facile (couleurs), moyen (nombre et couleurs), difficile (séquence à compléter). La solution figure au dos de chaque carte, de sorte que les enfants peuvent immédiatement savoir s'ils ont résolu la tâche correctement.



4x Facile | cadre vert:

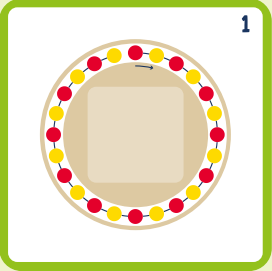
Le joueur doit regarder la séquence de couleurs indiquée sur la carte à partir du point de départ du cercle, reconnaître la régularité et la reproduire tout autour du cercle.

Il peut ensuite vérifier au dos s'il a mis toutes les balles dans le bon ordre. Les séquences proposées suivent des schémas différents.



1

Recto/
Activité

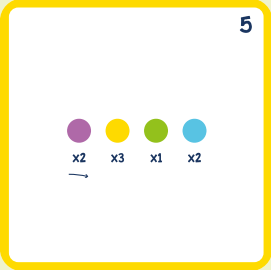


1

Verso/
Solution

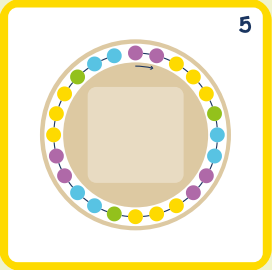
4x Moyen | cadre jaune:

Sur ces cartes, il n'y a pas de représentation visuelle, mais une représentation numérique. Les enfants doivent regarder la séquence de couleurs et le nombre de balles pour chaque couleur, puis la reproduire sur le tableau à partir du point de départ du cercle. Après avoir fait la première partie de la séquence en suivant les instructions de la carte, ils doivent continuer à la reproduire tout au long du cercle en répétant le schéma de départ. Ils peuvent ensuite vérifier au dos s'ils ont mis toutes les balles dans le bon ordre.



5

Recto/
Activité



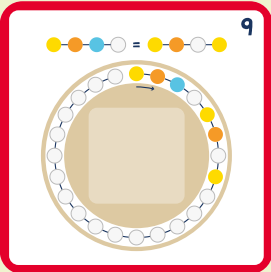
5

Verso/
Solution

4x Difficile | cadre rouge:

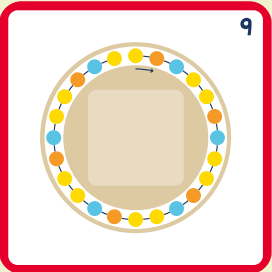
Au niveau de difficulté le plus élevé, les enfants doivent d'abord comprendre la régularité de la séquence incomplète proposée par une simple équation, la compléter puis la reproduire tout au long du cercle, en commençant par le point de départ.

Ils peuvent ensuite vérifier au dos s'ils ont réussi.



9

Recto/
Activité



9

Verso/
Solution



Surface intérieure | Jeu de motifs:

La surface de jeu est composée de 25 emplacements (5x5) pour les balles et peut être utilisée pour faire différentes activités avec des séquences de couleurs. Elle présente un schéma de coordonnées avec des lettres sur l'axe horizontal et des chiffres sur l'axe vertical.

Pour cette partie, il y a 12 activités de 3 niveaux différents :

facile, moyen, difficile (version coordonnées). La solution n'est imprimée qu'au dos des cartes de niveau dur, tandis que sur les autres cartes, les enfants peuvent immédiatement voir s'ils ont reproduit correctement le modèle proposé.

Les enfants doivent regarder le motif indiqué sur les cartes et le reproduire sur le tableau.

Ils peuvent se contenter de suivre l'aspect visuel du modèle ou utiliser les coordonnées. Cela peut également être réalisé sous forme d'activité de communication, dans laquelle un enfant décrit la carte à l'autre enfant en utilisant les coordonnées.

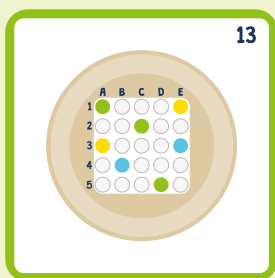
4x Facile | cadre vert:

À ce niveau, les modèles proposés sont composés de points séparés dans la grille carrée.

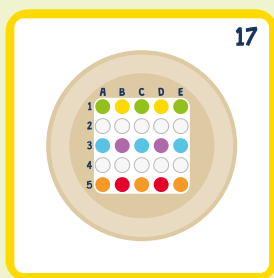
4x Moyen | cadre jaune:

À ce niveau, les modèles proposés sont composés de lignes dans la grille carrée.

Recto /
Activité



Recto/
Activité



4x Difficile | cadre rouge:

À ce niveau, les modèles proposés sont composés de zones et peuvent être utilisés comme supports de jeu de communication, qui peut également être joué par 2 enfants.

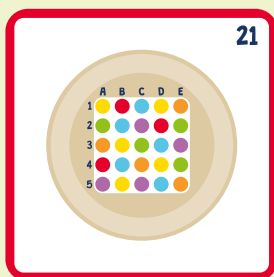
Au recto de la carte se trouvent les coordonnées de l'endroit où les boules de couleur doivent être placées, et au verso, la solution pour l'autocontrôle.

Lorsque deux enfants jouent, l'un décrit la position des balles de couleur en fonction des coordonnées indiquées sur la carte, tandis que l'autre joueur place les balles aux bons endroits. Ils peuvent ensuite vérifier au dos de la carte s'ils ont réussi.

Recto/
Activité



Verso/
Solution



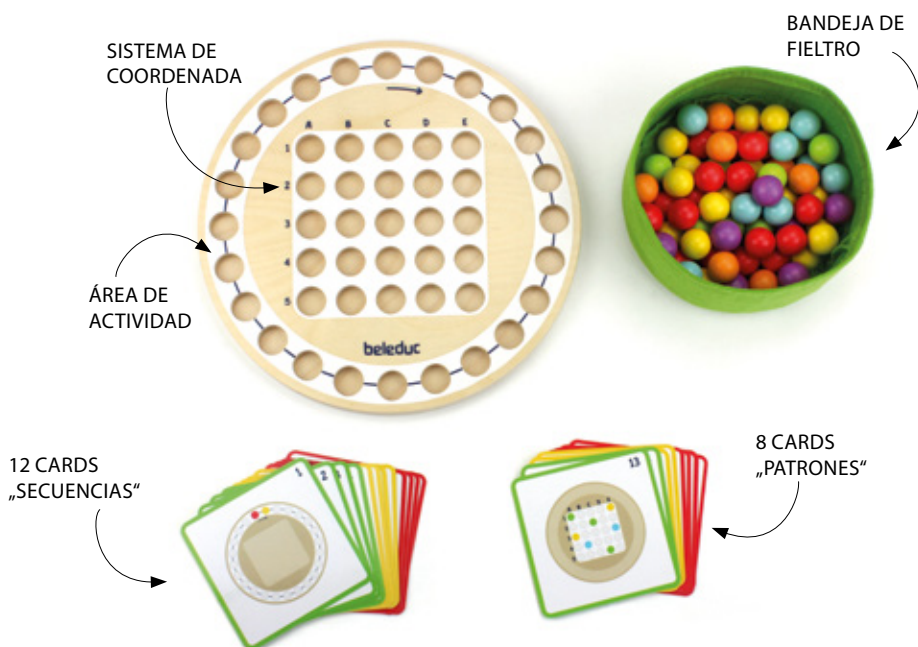


El juego de patrones permite a los niños realizar muchas actividades diferentes con las bolas de colores, principalmente jugando con secuencias y patrones. Los niños pueden resolver las diferentes tareas que aparecen en las tarjetas incluidas o utilizar su creatividad durante el juego libre. Todas las actividades también se pueden desarrollar como un juego de comunicación, en el que un jugador describe la tarjeta a otro, que debe seguir las instrucciones y poner las bolas en el lugar correcto.

El tablero de madera tiene una parte interior y otra exterior que se pueden utilizar para realizar actividades de patrones y secuencias. Cada zona está resaltada en blanco en la estructura.

Preparación del juego

Coloca todas las bolas de colores en la bandeja de fieltro antes de empezar a jugar.



Cómo se juega:

Círculo exterior | Actividades de secuencias

El círculo exterior está compuesto por 24 espacios para las bolas y puede utilizarse para realizar diferentes actividades con secuencias de colores. Tiene un punto de partida en la parte superior, donde una pequeña flecha muestra la dirección de las agujas del reloj para jugar.

Hay 12 actividades con 3 niveles de dificultad diferentes para esta parte:

fácil (colores), medio (número y colores), difícil (secuencia para completar). Todas las tarjetas tienen la solución correcta en el reverso para su autocomprobación, de modo que los niños pueden saber inmediatamente si han resuelto la tarea correctamente.



4x Fácil | marco verde:

El jugador tiene que mirar la secuencia de colores que aparece en la tarjeta desde el punto de partida del círculo, reconocer la regularidad y reproducirla en todo el círculo. A continuación, puede comprobar en el reverso si ha puesto todas las bolas en el orden correcto. Las secuencias propuestas siguen diferentes esquemas.

1

Anverso/
Actividad

1

Reverso/
Solución

4x Medio | marco amarillo:

En estas tarjetas no hay representación visual, sino numérica. Los niños tienen que mirar la secuencia de colores y las cantidades de cada color, y luego reproducirla en el tablero desde el punto de partida del círculo. Después de que hayan hecho la primera parte de la secuencia siguiendo las instrucciones de la tarjeta, deben seguir reproduciéndola en todo el círculo repitiendo el patrón inicial. A continuación, pueden comprobar en el reverso si han resuelto la tarea correctamente.

5

Anverso/
Actividad

5

Reverso/
Solución

4x Difícil | marco rojo:

En el nivel más alto, los niños tienen que entender primero la regularidad en la secuencia incompleta propuesta a través de una ecuación sencilla, completarla y luego reproducirla en todo el círculo, empezando por el punto de partida.

A continuación, pueden comprobar en el reverso si lo han hecho bien.

9

Anverso/
Actividad

9

Reverso/
Solución



Cuadrado interior | Actividades de patrones

Este terreno de juego es un cuadrado de 5x5 con 25 espacios para las bolas y se puede utilizar para realizar actividades de patrones. Tiene un esquema de coordenadas con letras en la línea horizontal y números en la vertical.

Para esta parte hay 12 actividades en 3 niveles diferentes:

fácil, medio y difícil (versión de coordenadas). La solución solo está impresa en el reverso de las tarjetas de nivel difícil, mientras que en las otras tarjetas los niños pueden ver inmediatamente si han reproducido correctamente el patrón propuesto.

Los niños tienen que mirar el patrón que aparece en las tarjetas y reproducirlo en el tablero. Pueden seguir solo el aspecto visual del patrón o utilizar las coordenadas. También puede desarrollarse como una actividad de comunicación, en la que un niño describe la tarjeta al otro utilizando las coordenadas.

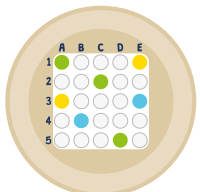
4x Fácil | marco verde:

En este nivel, los patrones propuestos están compuestos por puntos separados en la cuadrícula.

4x Medio | marco amarillo:

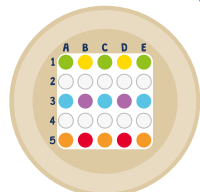
En este nivel, los patrones propuestos están compuestos por líneas en la cuadrícula.

13



Anverso/
Actividad

17



Anverso/
Actividad

4x Difícil | marco rojo:

En este nivel, los patrones propuestos están compuestos por áreas y pueden utilizarse para un juego de comunicación, al que también pueden jugar 2 niños.

En el anverso de la tarjeta constan las coordenadas de dónde deben colocarse las bolas de colores y, en el reverso, está la solución para la autocorrobación.

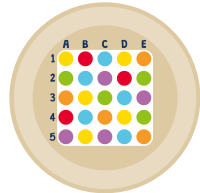
Cuando juegan 2 niños, uno describe la posición de las bolas de colores según las coordenadas que aparecen en la tarjeta, mientras que el otro jugador coloca las bolas en los lugares correctos. Al final, pueden comprobar en el reverso de la tarjeta si lo han hecho bien.

21

- A4, B1, D2
- A3, C4, E1, E5
- A1, B3, B5, D1, D4
- A2, C3, E2, E4
- B2, B4, C1, D3, D5
- A5, C2, C5, E3

Anverso/
Actividad

21



Reverso/
Solución



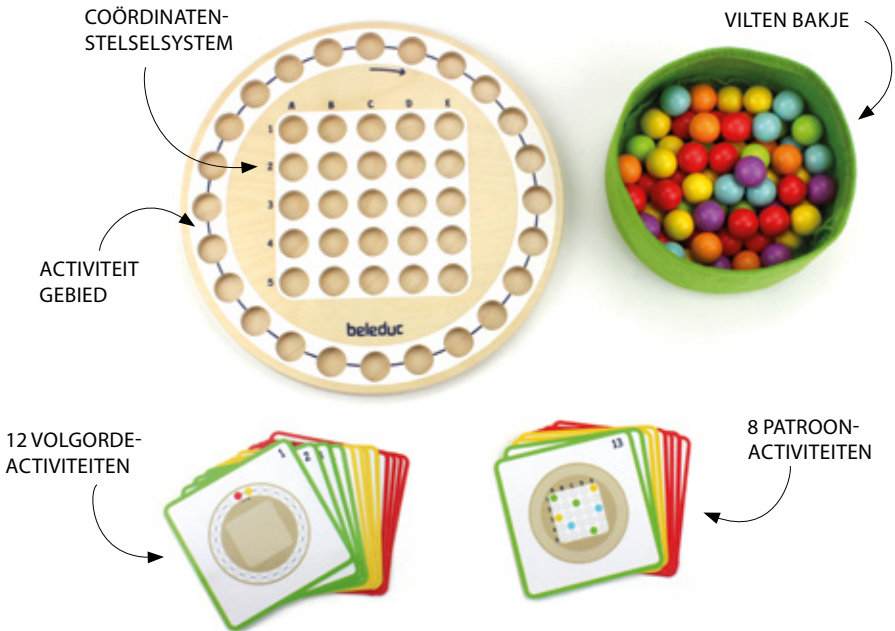
21023 MARBELINO 2

Het patroonspel stelt kinderen in staat veel verschillende activiteiten te doen met de gekleurde ballen, voornamelijk spelen met sequenties en patronen. Kinderen kunnen verschillende opdrachten oplossen die op de bijgevoegde kaarten staan of hun creativiteit gebruiken tijdens het vrije spel. Alle activiteiten kunnen ook als communicatiespel worden gespeeld, waarbij de ene speler de kaart beschrijft aan de andere, die de instructies moet opvolgen en de ballen op de juiste plaats moet leggen.

Het houten bord heeft een binnen- en een buitendeel die gebruikt kunnen worden voor patroon- en volgorde-activiteiten. Elk gebied is in het wit gemarkeerd.

Spelvoorbereiding

Doe alle gekleurde ballen in de vilten bakje.



Spelverloop

Buitenste cirkel | volgorde activiteiten:

De buitenste cirkel bestaat uit 24 plaatsen voor de ballen en kan worden gebruikt om verschillende activiteiten met kleurreeksen te doen. Het heeft een startpunt bovenaan, waar een kleine pijl de richting aangeeft waarin met de wijzers van de klok gespeeld kan worden.

Er zijn 12 activiteiten in 3 verschillende moeilijkheidsgraden voor dit deel:

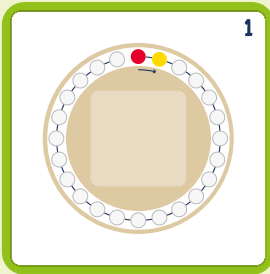
gemakkelijk (kleuren), gemiddeld (aantal en kleuren), moeilijk (volgorde om te voltooien).

Alle kaarten hebben de juiste oplossing op de achterkant, zodat de kinderen meteen kunnen weten of ze de opdracht goed hebben opgelost.

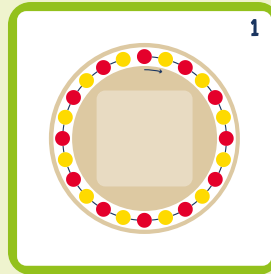
4x Gemakkelijk | groen kader:

De speler moet vanaf het beginpunt van de cirkel naar de kleurvolgorde op de kaart kijken, de regelmaat herkennen en deze rondom de cirkel reproduceren.

Dan kunnen ze op de achterkant controleren of ze alle ballen in de juiste volgorde hebben gelegd. De voorgestelde sequenties volgen verschillende schema's.



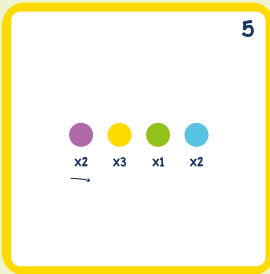
Voor kant/
Activiteit



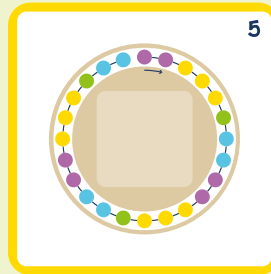
Achterkant/
Oplossing

4x Gemiddeld | geel kader:

Op deze kaarten staat geen visuele voorstelling, maar een numerieke. De kinderen moeten kijken naar de kleurvolgorde en de hoeveelheden voor elke kleur, en deze dan op het bord reproduceren vanaf het beginpunt van de cirkel. Nadat zij het eerste deel van de reeks hebben gedaan volgens de instructie op de kaart, moeten zij dit langs de hele cirkel gaan reproduceren door het beginpunt te herhalen. Dan kunnen ze op de achterkant controleren of ze de taak goed hebben opgelost.



Voor kant/
Activiteit

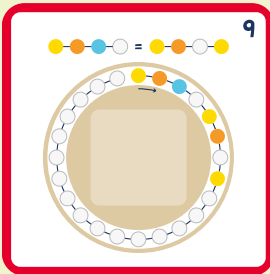


Achterkant/
Oplossing

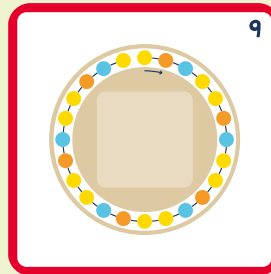
4x Moeilijk | rood kader:

Op het hoogste niveau moeten de kinderen eerst de regelmaat in de onvolledige reeks begrijpen die door een eenvoudige vergelijking wordt voorgesteld, deze voltooien en dan langs de hele cirkel reproduceren, te beginnen bij het beginpunt.

Dan kunnen ze op de achterkant controleren of ze het goed gedaan hebben.



Voor kant/
Activiteit



Achterkant/
Oplossing



Binnenste vierkant | Patroonactiviteiten:

Dit speelveld is een 5x5 vierkant met 25 vakjes voor de ballen en kan gebruikt worden om patroonactiviteiten te doen. Het heeft een coördinatenstelsel met letters op de horizontale lijn en cijfers op de verticale.

Voor dit deel zijn er 12 activiteiten in 3 verschillende niveaus:

gemakkelijk, gemiddeld, moeilijk (gecoördineerde versie). De oplossing staat alleen op de achterkant van de kaarten met een moeilijk niveau, terwijl de kinderen op de andere kaarten onmiddellijk kunnen zien of zij het voorgestelde patroon juist hebben gereproduceerd.

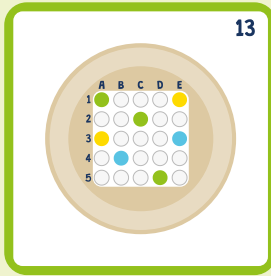
De kinderen moeten naar het patroon op de kaarten kijken en het op het bord reproduceren. Zij kunnen alleen het visuele uiterlijk van het patroon volgen of de coördinaten gebruiken. Dit kan ook als een communicatie-activiteit worden gedaan, waarbij één kind de kaart aan het andere kind beschrijft aan de hand van de coördinaten.

4x Gemakkelijk | groen kader:

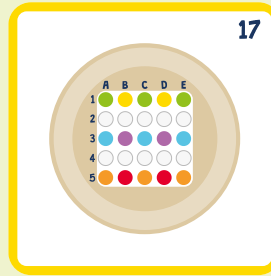
Op dit niveau zijn de voorgestelde patronen samengesteld uit gescheiden punten in het vierkante raster.

4x Gemiddeld | geel kader:

Op dit niveau worden de voorgestelde patronen samengesteld door lijnen op het vierkante raster.



Vorkant/
Activiteit



Vorkant/
Activiteit

4x Moeilijk | rood kader:

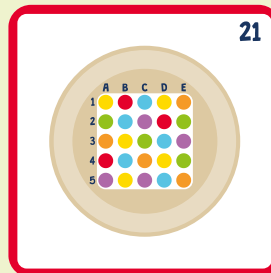
In dit niveau worden de voorgestelde patronen samengesteld door gebieden en kunnen worden gebruikt voor een communicatiespel, dat ook door 2 kinderen kan worden gespeeld.

Op de voorkant van de kaart staan de coördinaten van waar de gekleurde ballen moeten worden geplaatst, en op de achterkant staat de oplossing.

Wanneer 2 kinderen spelen, beschrijft de ene de positie van de gekleurde ballen volgens de coördinaten op de kaart, terwijl de andere speler de ballen op de juiste plaats legt. Op het einde kunnen ze op de achterkant van de kaart controleren of ze het goed gedaan hebben.



Vorkant/
Activiteit



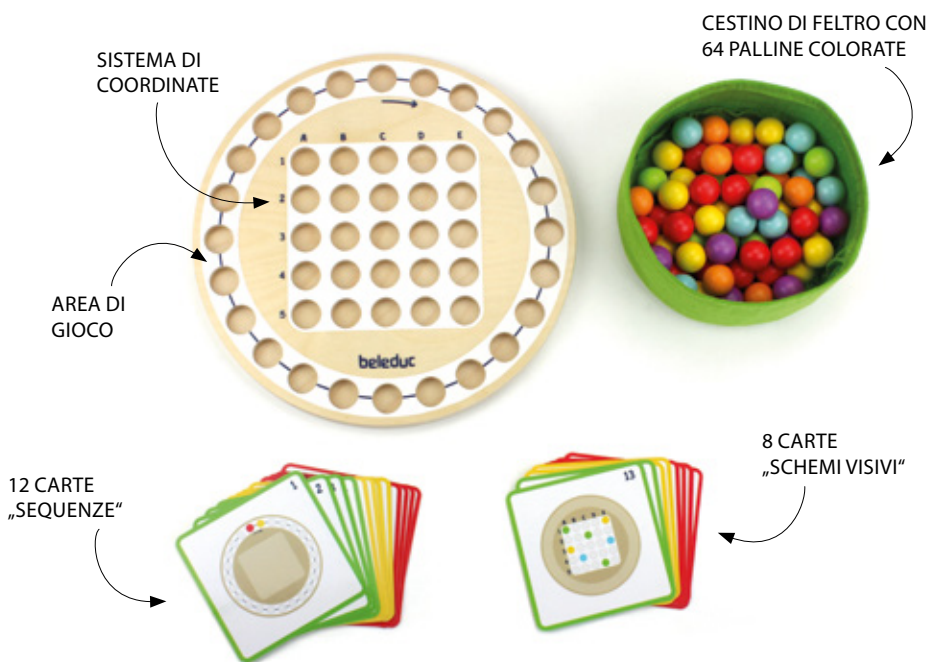
Achterkant/
Oplossing

Pattern game permette di svolgere numerose attività con le palline colorate, giocando principalmente con sequenze e schemi visivi. I bambini possono risolvere le attività proposte dalle carte, o utilizzare la creatività per il gioco libero. Le attività possono anche diventare un gioco di comunicazione, in cui un bambino descrive la carta al compagno, il quale deve posizionare le palline al posto giusto, seguendo le indicazioni ricevute.

La plancia in legno ha due parti principali, una interna ed una esterna, che possono essere usate per le attività con schemi visivi e sequenze, e sono evidenziate da aree di colore bianco.

Preparazione del gioco

Posizionare tutte le palline colorate nel vassoio di feltro prima di iniziare il gioco.



Come si gioca

Cerchio esterno | attività con le sequenze

il cerchio esterno comprende 24 spazi per le palline, e può essere usato per diverse attività con le sequenze di colori. Ha un punto iniziale in alto, dove una piccola freccia mostra la direzione oraria per lo svolgimento del gioco.

Ci sono 12 attività in 3 livelli di difficoltà per questa parte: facile (colori), medio (numeri e colori), difficile (sequenze da completare); tutte le carte presentano la soluzione corretta sul retro per il controllo autonomo delle risposte, in questo modo i bambini possono immediatamente comprendere se hanno svolto l'attività correttamente.



4x Facile | bordo verde:

I bambini devono osservare la sequenza di colori mostrata sulla carta attività, a partire dal punto iniziale del cerchio, riconoscere la regolarità e riprodurla lungo tutto il cerchio. Successivamente possono controllare sul retro della carta se hanno dato la risposta corretta. Le sequenze proposte seguono diversi schemi.

1

Fronte/
Attività

1

Retro/
Soluzione

4x Medio | bordo giallo:

Su queste carte non vi è rappresentazione visiva, ma numerica. I bambini devono osservare la sequenza di colori e quantità per ogni colore, e poi riprodurla sulla plancia, a partire dal punto iniziale del cerchio. Dopo aver ricostruito la prima parte di sequenza seguendo le istruzioni riportate sulla carta, devono continuare a riprodurre tale schema lungo tutto il cerchio. Infine possono controllare sul retro della carta se hanno dato la risposta corretta.

5

Fronte/
Attività

5

Retro/
Soluzione

4x Difficile | bordo rosso:

Nel livello più difficile i bambini devono prima di tutto comprendere la regolarità all'interno delle sequenze proposte attraverso una semplice equazione, completarla e riprodurla lungo tutto il cerchio, partendo dal punto iniziale.

Possono poi controllare sul retro della carta se hanno dato la risposta corretta.

9

Fronte/
Attività

9

Retro/
Soluzione



Quadrato interno | attività con schemi visivi:

Questa area di gioco consiste in un quadrato 5x5 con 25 spazi per le palline, e può essere utilizzata per giocare con gli schemi visivi. Ha un sistema di coordinate con lettere sulla linea orizzontale e numeri su quella verticale.

Per questa parte ci sono 12 attività in 3 diversi livelli:

Facile, medio, difficile (coordinate). La soluzione è stampata soltanto sul retro delle carte del livello difficile, mentre sulle altre carte i bambini possono comprendere immediatamente se hanno dato la soluzione corretta riproducendo lo schema visivo proposto.

I bambini devono osservare lo schema visivo proposto sulle carte e riprodurlo sulla plancia. Possono seguire il solo aspetto visivo dello schema o utilizzare le coordinate. Questo può diventare anche un gioco di comunicazione, in cui un bambino descrive la carta al proprio compagno, utilizzando le coordinate.

4x Facile | bordo verde:

In questo livello gli schemi proposti sono composti da punti separati all'interno della griglia quadrata.

4x Medio | bordo giallo:

In questo livello gli schemi proposti sono composti da linee all'interno della griglia quadrata.

13

Fronte/
Attività

17

Fronte/
Attività

4x Difficile | bordo rosso:

In questo livello gli schemi proposti sono composti da aree e possono essere utilizzati per il gioco di comunicazione con le coordinate, che può essere svolto da due bambini.

Sul fronte delle carte ci sono le coordinate che indicano dove devono essere posizionate le palline colorate, e sul retro c'è la soluzione per il controllo autonomo delle risposte.

Quando due bambini stanno giocando insieme, uno descrive la posizione delle palline colorate seguendo le coordinate sulla carta, mentre l'altro giocatore posiziona le palline al posto giusto.

Alla fine del gioco possono controllare sul retro della carta se hanno dato la risposta corretta.

21

- A4, B1, D2
- A3, C4, E1, E5
- A1, B3, B5, D1, D4
- A2, C3, E2, E4
- B2, B4, C1, D3, D5
- A5, C2, C5, E3

Fronte/
Attività

21

Retro/
Soluzione

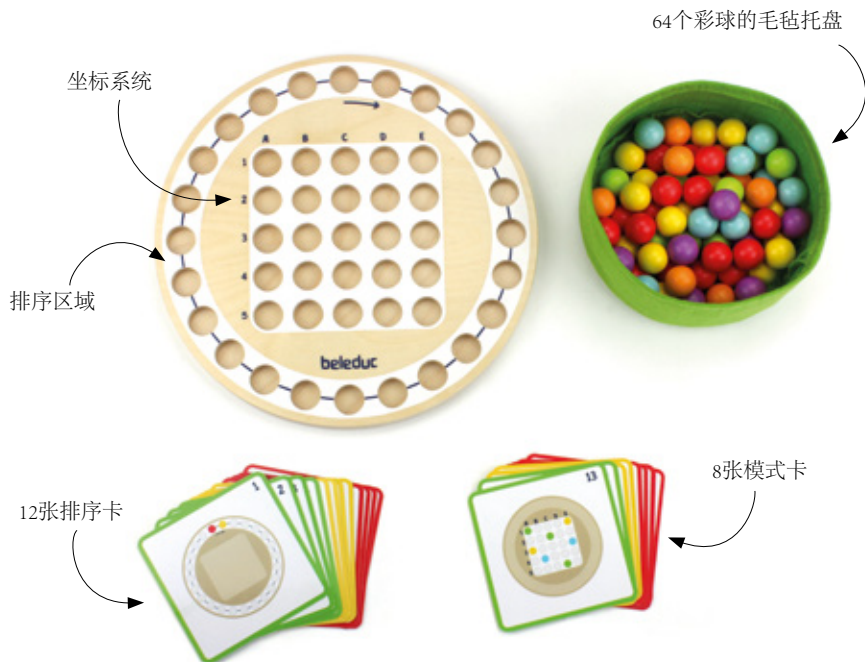


21023 MARBELINO 2

游戏理念：逻辑彩球 – 串连允许孩子们用彩球进行许多不同的活动，主要是排序和图案的玩法。孩子们可以再现任务卡上的各种任务，或是发挥自己的创造力进行游戏。所有活动都可以作为互动游戏进行，其中一个孩子向另一位孩子介绍该任务卡，后者必须按照说明进行操作并将球放置在正确的位置。

木板包含内部和外部区域，可用于进行图案和排序游戏。每个区域均以白色突出显示。

游戏准备： 在开始之前，将所有彩球放入毛毡托盘。



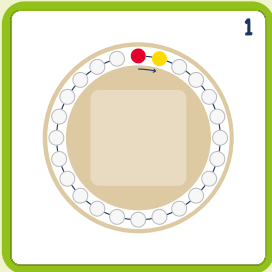
如何玩：

外圈：排序游戏： 外圈由24个可放置球的空间组成，可以根据任务要求进行颜色排序。顶部作为游戏起点，其中的小箭头显示了游戏的方向。

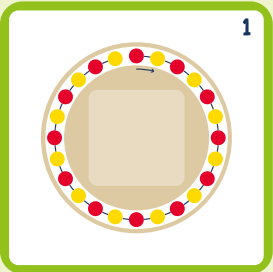
该部分共有12个任务，共3个难度等级：初级（颜色），中级（颜色和数量），高级（推导并排序）。



初级(绿色边框板, 4个):孩子们需要从圆圈的起点观察任务卡上显示的颜色顺序, 分析其规律并根据规律完成整个圆圈。完成后, 孩子们可以翻转任务卡以检查正确答案。

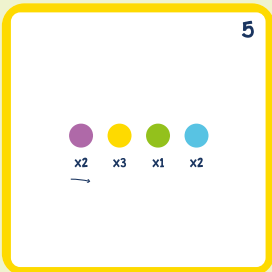


正面
排序

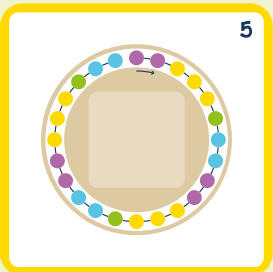


背面
答案

中级(黄色边框板, 4个):任务卡通过数字来替代之前直观的视觉表述。孩子们需要查看颜色顺序以及每种颜色的数量, 然后从圆圈的起点再现它们。重复任务卡上的规律直到完成整个圆圈。完成后, 孩子们可以翻转任务卡以检查正确答案

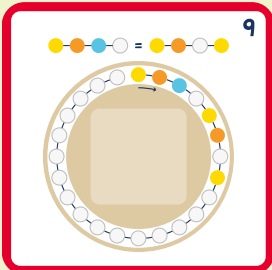


正面
排序

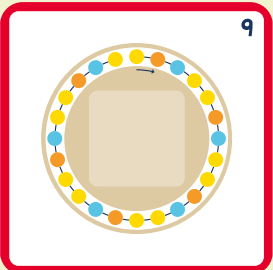


背面
答案

高级(红色边框板, 4个):在高级难度中, 孩子们首先需要根据一个等式来推导出颜色的顺序和数量, 之后根据这个规律完成整个圆圈。完成后, 孩子们可以翻转任务卡用来检查正确答案。



正面
排序



背面
答案



内圈：图案游戏：图案游戏是在一个5x5的正方形内进行的，它有一个坐标轴，横坐标是字母，纵坐标是数字。

该部分共有12个任务，共3个难度等级：初级，中级，高级（坐标轴）。在高级难度下，解决方法印在卡的背面，而在另外两个难度下，孩子们可以立即查看他们是否正确的复现了图案。

孩子们需要查看卡片上显示的图案，然后在板上复现它们。他们可以按照参考图案来复制，也可以借助坐标轴。也可以当作互动游戏来玩：一个孩子根据坐标描述每一个球的位置，另一个孩子根据听到的描述放置小球。

初级(绿色边框板, 4个):在此难度下，图案的组成是分离的。

中级(黄色边框板, 4个):在此难度下，图案是线性排列的。

13

正面
排序

17

正面
排序

高级(红色边框板, 4个):在此难度下，图案由区域组成，并且可以作为互动游戏由两个孩子一起玩耍。任务卡正面是所需放置的小球对应的坐标，背面是正确的解决方法。当两个孩子一起玩时，一个孩子根据卡上显示的坐标描述彩球的位置，另一个孩子将这些球放置在正确的位置。最后，他们可以根据卡的背面来检查是否正确。

21

- A4, B1, D2
- A3, C4, E1, E5
- A1, B3, B5, D1, D4
- A2, C3, E2, E4
- B2, B4, C1, D3, D5
- A5, C2, C5, E3

正面
排序

21

背面
答案

ENTDECKE AUCH / DISCOVER

MARBELINO 1

SORTIERE
GRÖSSEN
& FARBEN

SORTING
SIZES &
COLOURS



FOLLOW US...



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
[@BELEDUC_LERNSPIELWAREN](https://www.instagram.com/beleduc_lernspielwaren)



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
[YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN](https://www.youtube.com/playexperiencelearn)

beleduc



CREATIVE with beleduc



AMAZING ADDITIONAL MATERIAL:
HANDCRAFTING VIDEO TUTORIALS,
PRINT & PAINT AND MORE...



NEW!
beleduc.de/
en/creative

EL GECKO



ENJOY THE COLOURING FUN BY

beleduc

SOWING CALENDAR

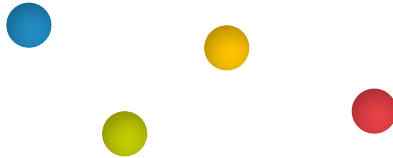
Vegetables · Herbs · Flowers

| | January | February | March | April | May | June | July | August | September | October | November | December | Germination | Seed depth |
|-----------------------|---------|----------|-------|-------|-----|------|------|--------|-----------|---------|----------|----------|-------------|------------|
| Vegetables | | | | | | | | | | | | | | |
| Radishes | | | | | | | | | | | | | 6-10 | 0.5 - 1 |
| Kohlrabi | | | | | | | | | | | | | 6-10 | 2 |
| Pumpkin | | | | | | | | | | | | | 8-12 | 2,5 |
| Spring Onion | | | | | | | | | | | | | 14-20 | 1-2 |
| Carrot | | | | | | | | | | | | | 10-20 | 2 |
| Peppers | | | | | | | | | | | | | 10-20 | 1 |
| Salad (Picking Salad) | | | | | | | | | | | | | 7-14 | 1 |
| Herbs | | | | | | | | | | | | | 2-5 | - |
| Cress | | | | | | | | | | | | | 21-28 | 2 |
| Lemon Balm | | | | | | | | | | | | | 15-25 | 1 |
| Parsley | | | | | | | | | | | | | 14-20 | 2 |
| Chives | | | | | | | | | | | | | 14-28 | 2 |
| Flowers | | | | | | | | | | | | | 14-28 | 2 |
| Sunflower | | | | | | | | | | | | | 14-20 | 0.5 |
| Daisies | | | | | | | | | | | | | 14-20 | 1 |
| Forget-me-not | | | | | | | | | | | | | 8-15 | 2 |
| Marigold | | | | | | | | | | | | | | |



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 2021



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á 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。



EN71 and ASTM tested

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

The logo for beleduc, featuring the brand name in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters 'e' and 'e' contain small yellow and red accents respectively. The logo is set against a white, rounded rectangular background.