

CANDY

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

22461



beleduc

Das Spiel fördert:

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



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen von Farben, Kombinieren von Farben, Unterscheiden von Primär- und Sekundärfarben

Arts Education: Recognising and naming colours, combining colours, distinguishing primary and secondary colours

Formation artistique: Identification et désignation des couleurs, combinaison de couleurs, distinction des couleurs primaires et secondaires

Desarrollo artístico: Identificar y nombrar colores, combinar colores, distinguir entre colores primarios y secundarios

Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van kleuren, kleuren combineren, onderscheiden van primaire en secundaire kleuren

Educazione artistica: Riconoscere e identificare i colori, combinare i colori, distinguere tra colori primari e secondari

艺术和创新能力发展: 颜色的认识和命名, 色彩组合, 区分元色和混合色



Somatische Bildung: Aktion-Reaktion, Feinmotorik beim Greifen der Bonbons

Health Education: Action-reaction, fine motor skills when picking up sweets

Formation somatique: Action et réaction, motricité fine lors de la préhension des bonbons

Desarrollo somático: Capacidad de reacción, motricidad fina al coger los caramelos

Somatische ontwikkeling: Actie-Reactie, fijne motoriek voor het oppakken van de snoepjes

Educazione somatic: Azione-reazione, capacità motorie nel raccogliere delle caramelle

生理发展和健康教育: 动作反应能力, 拿糖果的精细动作训练



Soziale Bildung: gemeinsames Spielen, Sozialverhalten

Social Education: Playing together, social behaviour

Sociabilisation: Jeu collectif, comportement social

Desarrollo social: Juego en común, conducta social

Sociale ontwikkeling: Samen spelen, sociaal gedrag

Educazione sociale: Giocare insieme, socializzare

社会交往能力: 团队游戏, 社会行为

Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/

Informazioni sul gioco/ 游戏信息:



CANDY



Inhalt

- a) 41 bunte Holzbonbons
- b) 3 Farbwürfel
- c) 1 Spielunterlage

c)



a)



b)



Contents

- a) 41 coloured wooden sweets
- b) 3 colour dices
- c) 1 play cloth



Contenu

- a) 41 bonbons colorés en bois
- b) 3 dés de couleurs
- c) 1 tapis de jeu



Contenido

- a) 41 caramelos de madera en diferentes colores
- b) 3 dados de colores
- c) 1 tablero



Inhoud

- a) 41 kleurige houten snoepjes
- b) 3 kleurendobbelstenen
- c) 1 speelmat



Contenuto

- a) 41 caramelle colorate di legno
- b) 3 dadi di colori
- c) 1 tabellone di stoffa



游戏配件

- a) 41 片色彩丰富的木制糖果
- b) 3 个带颜色的骰子
- c) 1 块绒布垫



22461 Candy

Hier sind Konzentration und schnelle Reaktion gefragt. Das spannende Bonbonspiel fördert die Beobachtungsgabe und das Erkennen von Farbkombinationen.

Spielidee

Tobi und seine Schwester Lisa haben ihrer Mama im Garten geholfen und dafür eine große Tüte bunte Bonbons bekommen. Auf dem Weg ins Kinderzimmer will natürlich jeder von den beiden die Tüte tragen und weil beide gleichzeitig daran ziehen, reißt die Tüte auf einmal auseinander. Was für ein Durcheinander! Alle bunten Bonbons sind auf dem Teppich verstreut. Jetzt heißt es schnell die Bonbons wieder einzusammeln! Wer wird wohl am schnellsten sein?

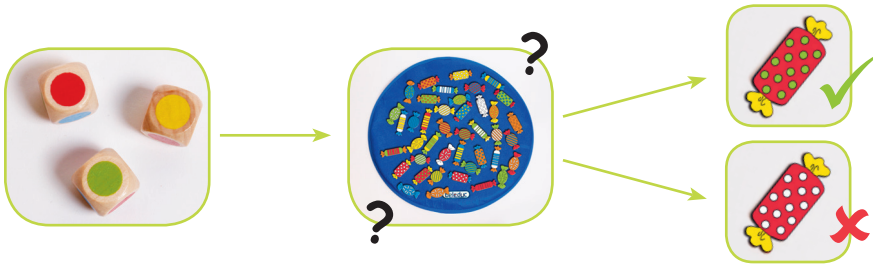
Spielvorbereitung

Alle Bonbons werden durcheinander, mit der bunten Seite nach oben, auf der Spielunterlage verteilt. Die drei Farbwürfel werden bereit gelegt. Nun gibt es verschiedene Varianten.

Spielverlauf

Variante 1

Bei dieser Variante wird vor Spielbeginn festgelegt, wie viele Bonbons gesammelt werden müssen um zu gewinnen, z.B. derjenige, der zuerst fünf Bonbons gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen. Die Bonbons haben unterschiedliche Farbkombinationen mit bis zu drei Farben. Nun fängt das jüngste Kind an und würfelt mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Zu dieser gewürfelten Farbkombination muss das passende Bonbon gesucht werden. Alle Mitspieler suchen nun gleichzeitig und derjenige, der das Bonbon entdeckt hat, zeigt es den Mitspielern und darf es dann an sich nehmen. Es wird reihum weitergewürfelt.



Variante 2

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Die Bonbons werden jedoch nicht weggenommen, sondern der Mitspieler deutet nur darauf, wenn er es entdeckt hat. Ein älterer Mitspieler oder ein Erwachsener führt eine Punkteliste. Für jedes richtig gefundene Bonbon erhält der Spieler einen Punkt. Bei einem Fehlversuch wird die Runde solange fortgesetzt, bis das richtige Bonbon gefunden wurde. Die Spieldauer kann man hier z.B. auf zehn Minuten begrenzen. Wer danach die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Variante 3

Die Bonbons werden so unter allen Mitspielern verteilt, dass jeder gleich viele hat. Die Mitspieler legen die Bonbons offen vor sich ab. Bonbons die übrig sind, werden zur Seite gelegt. Nun wird gewürfelt und derjenige, der das Bonbon in der gewürfelten Farbkombination vor sich liegen hat, darf es auf die Spielunterlage in der Tischmitte legen. Wer zuerst keine Bonbons mehr hat, hat gewonnen.



Auch hier kann vor Spielbeginn eine Zeit oder eine Stückzahl vorgegeben werden, damit es nicht zu lange dauert. Wer nach Ablauf der Zeit die wenigsten Bonbons vor sich liegen hat, hat das Spiel gewonnen.

Tipps für Eltern

Je nach Alter Ihres Kindes können Sie Bonbons weglassen oder hinzunehmen. Verwenden Sie zum Erlernen und Benennen der Farben zunächst nur die einfarbigen Bonbons. Steigern Sie sich und erhöhen Sie nach und nach die Anzahl der Bonbons, nehmen Sie zunächst die zweifarbigen Bonbons hinzu und schließlich alle Bonbons zusammen. Sie müssen die Spielvarianten auch nicht auf Schnelligkeit spielen. Geben Sie Ihrem Kind genug Zeit, um in Ruhe nach dem passenden Bonbon zu suchen, auch wenn Sie es vielleicht schon entdeckt haben. Das Spiel eignet sich für die ganze Familie. Nehmen Sie es doch mal mit zu Oma und Opa – auch sie werden sichtlich Spaß haben.

Tipps für Erzieher/ -innen



Beschreiben (Alter: 4+):

Für diese Spielvariante werden keine Würfel benötigt. Es wird ein Startspieler bestimmt, der sich heimlich ein Bonbon aussucht, was er den anderen Mitspielern beschreiben will. Beim Beschreiben sollte auf die Form, das Muster und die vorhandenen Farben eingegangen werden. Derjenige, der das Bonbon als Erster gefunden hat, darf es an sich nehmen.



Erlernen der Primär- und Sekundärfarben (Alter: 4+):

Lassen Sie die Kinder ihre Phantasie- und Lieblingsbonbons malen. Stellen Sie Ihnen zunächst nur die Grundfarben Rot, Gelb und Blau sowie Weiß und Schwarz zum Aufhellen oder Abdunkeln zur Verfügung. Lassen Sie die Kinder selbst experimentieren und die tollsten Farben mischen. Weiterführend können Sie der Gruppe zeigen, aus welchen Mischverhältnissen die Sekundärfarben entstehen.



Gesunde Ernährung (Alter: 4+):

Bonbons schmecken süß und lecker, sollten aber nicht so oft gegessen werden. Steigen Sie mit den Kindern in das Thema „Gesunde Ernährung“ ein und erstellen Sie eine Wandzeitung „Ernährungspyramide“ mit gesunden und weniger gesunden Lebensmitteln. Daran können die Kinder sehen, welche Lebensmittel besonders wichtig und welche lieber nur selten gegessen werden sollten.



22461 Candy

Concentration & quick reactions are needed here. This exciting game of sweets promotes powers of observation and colour combination recognition.

Game idea

Tobi and his sister Lisa helped their mum in the garden and have been rewarded with a big bag of coloured sweets. On the way to their playroom, each of them wants to carry the bag and because both of them pull at it, the bag tears suddenly and the sweets fall out. What a mess! All the coloured sweets are lying scattered on the carpet. The sweets have to be picked up quickly! Who'll be the quickest to do that?

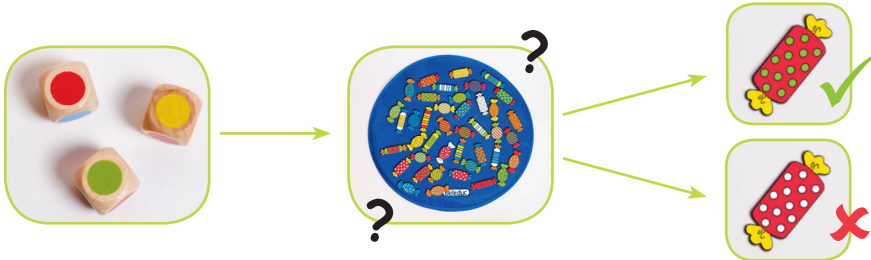
Game preparation

All the sweets are mixed up and spread out on the play cloth with the coloured sides facing upwards. The 3 colour dice are laid out beside them. There are different ways of playing the game:

How to play

Version 1

In this version the number of sweets to be collected in order to win must be decided before the game starts, e.g. the first one to get 5 sweets wins the game. The sweets have different colour combinations of up to three colours. The youngest child begins and throws all three dice together. The aim now is to find the sweet that matches the colour combination on the dice. All players look at the same time, and the one to find the right sweet shows it to the other players and then takes it for himself. Everyone throws the dice in turn.



Version 2

As above, except that the sweets may not be taken, but instead when the player finds the right sweet, (s)he points to it and another player or adult keeps a list of points scored. A player is awarded one point for each sweet (s)he identifies. If the player fails, the round is continued until the right sweet is found. In this version, the length of the game can be agreed on beforehand, e.g. 10 minutes. The winner is the player who has scored the most points by then.

Version 3

The sweets are distributed among all players so that each one has an equal number. The players lay the sweets out openly in front of them. Any sweets that are left over are set aside. The dice are now thrown, and whoever has a sweet in front of him or her with the colour combination shown on the three dice can place it in the centre of the play cloth in the middle of the table. The first to get rid of his sweets wins the game.

Here, too, a time or a number of sweets can be decided on before the game begins, so that it doesn't go on for too long. The winner is the player with the fewest sweets left in front of him after the agreed time, or the first to be down to the agreed number.



Tips for parents

Depending on your child's age, you can use some or all of the sweets in the game. Initially, to learn and name the colours only use the sweets with one colour. Then gradually increase the number of "sweets" you use, first adding the sweets with two colours, and finally all the sweets. You don't always have to play for speed. Allow your child as much time as he or she needs to look for the right sweet, although you may already have found it yourself. The game can be enjoyed by the whole family. Take it with you when you go to visit grannie and grandpa – they will have lots of fun, too.

Tips for kindergarten teachers



Descriptions (Age: 4+):

In this version of the game, no dice are needed. One player is chosen to start the game and he or she secretly picks one sweet among the ones on the table and then describes it to the other players. The description has to include the shape, the pattern and the colours on the sweet. The player who first spots the right sweet is allowed to take it.



Learning the primary and secondary colours (Age: 4+):

Let the children paint pictures of their favourite – or an imaginary – sweet. First, only give them the primary colours red, yellow and blue, plus white and black to darken or lighten them. Let the children experiment themselves and mix their own lovely colours. Afterwards, you can show the group what colours are mixed together to produce the secondary colours.



Healthy eating (Age: 4+):

Sweets taste yummy, but you shouldn't eat them too often. Together with the children, approach the topic of "healthy eating" and make a wall newspaper on the Food Pyramid, showing healthy and not-so-healthy foods. This helps the children to see which foods are especially important, and which ones it is better to only eat occasionally.



22461 Candy

Ce jeu demande de la concentration et des réactions rapides. Ce jeu captivant de bonbons développe le don d'observation et la reconnaissance des combinaisons de couleurs.

Idée du jeu

Tobi et sa sœur Lisa ont aidé leur Maman dans le jardin ; en récompense, ils ont reçu un grand sac de bonbons de toutes les couleurs.

En allant dans leur chambre, chacun d'eux veut porter le sac et comme ils tirent tous les deux sur le sac, celui-ci se déchire brusquement.

Quel désordre ! Les bonbons de toutes les couleurs sont éparpillés sur le tapis. Il faut vite les ramasser ! Qui sera le plus rapide ??

Préparation du jeu

Eparpiller tous les bonbons dans le désordre sur le tapis de jeu, avec leur face colorée tournée vers le haut. Tenir les trois dés de couleurs à disposition. Il existe différentes variantes :

Déroulement du jeu

Variante 1

Avant de commencer à jouer, il faut déterminer le nombre de bonbons qu'il faut ramasser pour gagner. Par exemple, le premier qui a ramassé cinq bonbons a gagné la partie. Les bonbons ont différentes combinaisons de couleurs, avec jusqu'à trois couleurs.

L'enfant le plus jeune commence et lance les trois dés en même temps. Il faut alors chercher le bonbon correspondant à la combinaison de couleurs figurant sur les trois dés. Tous les joueurs cherchent en même temps et le joueur qui a découvert le bonbon le montre aux autres joueurs et le pose devant lui. Les joueurs lancent les dés chacun à leur tour.



Variante 2

Le jeu se déroule comme ci-dessus, mais les bonbons ne sont pas retirés du jeu ; quand le joueur a découvert le bonbon, il le montre du doigt. Un joueur plus âgé ou un adulte fait la liste des points. Pour chaque bonbon correct trouvé, le joueur reçoit un point. En cas d'erreur, la partie continue jusqu'à ce que le bonbon correct soit trouvé. La durée du jeu peut, par exemple, être limitée à dix minutes. Le joueur qui a le plus grand nombre de points a gagné.

Variante 3

Distribuer le même nombre de bonbons aux joueurs. Les joueurs posent les bonbons devant eux, avec la face colorée tournée vers le haut. Les bonbons restants sont mis de côté. Lancer les dés. Celui qui a la combinaison des couleurs sur un bonbon situé devant lui pose le bonbon au centre de la table sur le tapis de jeu. Le premier qui n'a plus de bonbons a gagné.

Ici aussi, on peut déterminer la durée ou le nombre de bonbons avant de commencer à jouer, afin que cela ne dure pas trop longtemps. Lorsque le temps est écoulé, celui qui a le moins de bonbons devant lui a gagné.



Conseils pour les parents

Selon l'âge de votre enfant, vous pouvez retirer des bonbons ou en rajouter. Pour l'apprentissage et la désignation des couleurs, n'utilisez d'abord les bonbons ne comportant qu'une couleur. Augmentez ensuite progressivement le nombre de bonbons. Ajoutez alors les bonbons comportant deux couleurs, puis enfin utilisez tous les bonbons ensemble. La rapidité ne doit ici pas être prise en compte. Donnez suffisamment de temps à l'enfant pour chercher tranquillement le bonbon qui correspond, même si vous l'avez déjà repéré. Ce jeu convient à toute la famille. Emmenez-le également chez papi et mamie, ils s'amuseront eux aussi beaucoup.

Conseils pour les éducateurs et les éducatrices



Description (âge: 4 ans et plus):

Pour cette variante du jeu, aucun dé n'est nécessaire. Le joueur qui commence est désigné. Il choisit un bonbon en secret qu'il décrit aux autres joueurs. La description doit indiquer la forme, le motif et les couleurs. Celui qui trouve le bonbon le premier, le prend.



Apprentissage des couleurs primaires et secondaires

(âge: 4 ans et plus):

Faites peindre aux enfants leurs bonbons imaginaires et préférés. Ne mettez d'abord à leur disposition que les couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) ainsi que le blanc et le noir afin d'éclaircir ou d'obscurcir les couleurs. Laissez les enfants faire des expériences et réaliser de formidables mélanges de couleurs. Vous pouvez ensuite montrer au groupe les mélanges permettant d'obtenir les couleurs secondaires.



Alimentation saine (âge: 4 ans et plus):

Les bonbons sont sucrés et délicieux, mais il ne faut pas en manger trop souvent. Abordez le thème de l'« alimentation saine » avec les enfants et créez un panneau mural représentant une « pyramide des aliments » qui indique les aliments sains et moins sains. Les enfants peuvent ainsi voir les aliments qui sont particulièrement importants et ceux qu'il faut mieux manger rarement.



22461 Candy

Aquí se necesita concentración y rapidez de reflejos. El emocionante juego de caramelos estimula la observación y el reconocimiento visual de combinaciones de colores.

Idea del juego

Tobi y su hermana Lisa han ayudado a su mamá en las labores del jardín, y como recompensa han recibido una bolsa grande llena de caramelos de colores. De camino a su habitación para jugar, se pelean por quién lleva la bolsa, y al ponerse los dos a tirar de ella, ésta se rompe por la mitad. ¡Menudo lío! Todos los caramelos de colores están esparcidos por la alfombra. ¡Ahora hay que recoger rápidamente todos los caramelos! ¿Quién será el más rápido en hacerlo?

Preparación del juego

Todos los caramelos se reparten, sin ordenar y con el lado de color hacia arriba, sobre el tablero; los tres dados de colores se colocan a un lado. Ahora existen dos diferentes variantes de juego:

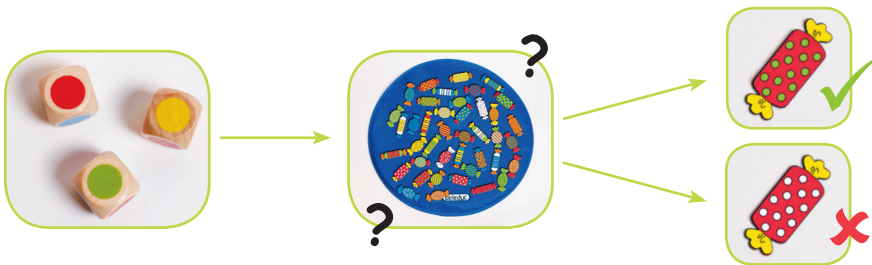
Instrucciones

Variante 1

En esta variante, conviene que antes de comenzar el juego los jugadores determinen cuántos caramelos hay que recoger para ganar. Por ejemplo, el primero que haya reunido 5 caramelos, gana la partida.

Los caramelos presentan diferentes combinaciones de hasta tres colores. El niño más joven empieza y tira los tres dados de golpe.

Según la combinación de colores obtenida, hay que buscar ahora el caramelo correspondiente. Todos los jugadores buscan a la vez, y quien lo detecta primero, lo enseña a los demás jugadores y puede quedárselo. Ahora, se continúa tirando el dado por turnos.



Variante 2

Se juega igual que arriba, con la única diferencia de que los caramelos no se retiran del tablero, sino que el jugador que detecta uno, lo señala con el dedo, y otro jugador mayor, o bien, un adulto lleva un listado de puntos. Por cada caramelo encontrado, el jugador se anota un punto. En caso de error se continúa la partida hasta dar con el caramelo acertado. En esta variante, deberá acordarse la duración de la partida de antemano, por ejemplo, 10 minutos. Gana la partida el jugador que al finalizar este tiempo haya conseguido más puntos.

Variante 3

Los caramelos se reparten entre los jugadores, de manera que todos tengan la misma cantidad. Ahora los jugadores colocan los caramelos boca arriba delante de sí. Si sobran caramelos, se dejan a un lado.



Comienzan a tirar los dados, y el que tenga el caramelo correspondiente a la combinación de colores obtenida, podrá colocarlo sobre el tablero situado en el centro. El primero que se quede sin caramelos, gana la partida. También en esta variante puede determinarse un tiempo, por ejemplo, diez minutos, o una cantidad antes de comenzar el juego, para que éste no se prolongue demasiado. El jugador que al final del tiempo establecido tenga menos caramelos, gana la partida.

Consejos para los padres

Podrá añadir o retirar caramelos en función de la edad de su hijo/a. Al principio, para que aprenda y nombre los colores, utilice sólo los caramelos con un solo color. Aumente gradualmente el número de caramelos, pasando a los que tienen dos colores y, por último, todos los caramelos juntos. Es mejor que haga las variantes sin prisa. Déle a su hijo suficiente tiempo para que busque el caramelo acertado, incluso cuando usted ya lo haya podido encontrar. El juego es idóneo para toda la familia.

Lleve el juego cuando vaya de visita a casa de los abuelos; también ellos lo van a disfrutar.

Consejos para educadores/a



Describir (edad: 4+):

En esta variante no se precisan los dados. Se decide quién va a comenzar el juego, y éste elige un caramelo sin decírselo a nadie. Tendrá que describírselo a los demás jugadores. La descripción debe incluir la forma, el dibujo y los colores que tiene. El jugador que encuentre antes el caramelo, se lo puede llevar.



Aprender los colores primarios y secundarios (edad: 4+):

Deje que los chicos pinten sus caramelos preferidos o que los inventen. Ponga primero solo los colores primarios, el rojo, el amarillo y el azul, además del blanco y el negro para aclarar u oscurecer. Deje que los chicos experimenten y mezclen los colores a su antojo. Posteriormente puede mostrarles a partir de qué combinaciones surgen los colores secundarios.



Alimentación sana (edad: 4+):

Los caramelos están dulces y ricos, pero no deberíamos comer muy a menudo. Aborde junto con los niños el tema de la "alimentación sana". Prepare un cartel con la "pirámide alimentaria" que incluya alimentos saludables y no tan saludables. Los chicos podrán observar qué alimentos son especialmente importantes y qué otros han de comerse solo ocasionalmente.



22461 Candy

Hier gaat het om concentratie en een snelle reactie. Het spannende snoepjesspel bevordert het waarnemingsvermogen en het herkennen van kleurencombinaties.

Idee van het spel

Tobi en zijn zusje Lisa hebben hun moeder in de tuin geholpen en daarvoor een grote zak snoepjes gekregen. Op weg naar de kinderkamer willen ze natuurlijk alle twee de zak dragen en omdat ze er tegelijk aan trekken scheurt de zak plotseling uit elkaar. Wat een rommel! Alle kleurige snoepjes liggen over het tapijt verstrooid. Nu moeten de snoepjes dus snel weer bij elkaar geraapt worden! Wie zal dat het snelste kunnen?

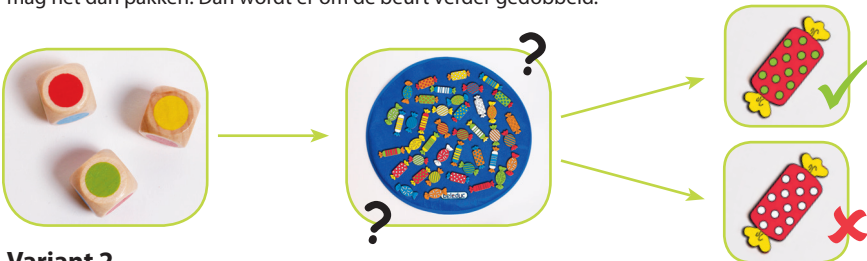
Voorbereiding van het spel

Alle snoepjes worden door elkaar heen met de kleurige kant naar boven over de speelmat verdeeld. De drie kleurendobbelstenen worden klaargelegd. Nu zijn er verschillende varianten:

Verloop van het spel

Variant 1

Bij deze variant wordt vóór het begin van het spel vastgelegd hoeveel snoepjes er verzameld moeten worden om te winnen. Bijvoorbeeld degene die als eerste vijf snoepjes bij elkaar heeft, heeft gewonnen. De snoepjes hebben verschillende kleurencombinaties met maximaal drie kleuren. Nu begint het jongste kind en dobbelt met alle drie dobbelstenen tegelijk. Bij deze gedobbelde kleurencombinatie moet het passende snoepje worden gevonden. Alle spelers zoeken nu tegelijk en degene die het snoepje heeft ontdekt wijst het de andere spelers aan en mag het dan pakken. Dan wordt er om de beurt verder gedobbeld.



Variant 2

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. De snoepjes worden echter niet weggehaald, maar de speler wijst ze alleen aan als hij ze ontdekt heeft. Een oudere speler of een volwassene houdt de punten bij. Voor elk snoepje dat gevonden wordt krijgt de speler een punt. Als de speler het verkeerd heeft wordt net zo lang doorgespeeld tot het juiste snoepje gevonden is. Hierbij kan de lengte van het spel worden afgesproken, bijvoorbeeld tien minuten. Wie daarna de meeste punten heeft, heeft gewonnen.

Variant 3

De snoepjes worden zodanig onder de spelers verdeeld dat iedereen dezelfde hoeveelheid heeft. Alle spelers leggen de snoepjes open voor zich neer. Snoepjes die over zijn worden aan de kant gelegd. Nu wordt er gedobbeld en degene die het snoepje in de juiste kleurencombinatie voor zich heeft liggen mag het op de speelmat in het midden van de tafel leggen. Wie het eerste al zijn snoepjes kwijt is heeft gewonnen. Ook hier kan vóór het begin van het spel de duur of het aantal snoepjes worden afgesproken, zodat het spel niet te lang gaat duren - bijvoorbeeld 10 minuten, of wie als eerste nog maar 2 snoepjes voor zich heeft liggen heeft gewonnen.



Tips voor ouders

Afhankelijk van de leeftijd van uw kind kunt u spelen met meer of minder snoepjes. Gebruik om de kleuren te leren en te benoemen eerst alleen de effen snoepjes. Maak het steeds een stukje moeilijker door steeds meer snoepjes te gebruiken, de tweekleurige snoepjes toe te voegen en ten slotte te spelen met alle snoepjes tegelijk. U hoeft de spelvarianten ook niet per se op snelheid te spelen. Geef uw kind voldoende tijd om in alle rust naar het juiste snoepje te zoeken, ook als u die misschien al gevonden heeft. Het spel is geschikt voor de hele familie. Neem het eens mee naar oma en opa – ook zij zullen er zichtbaar plezier aan beleven.

Tips voor opvoeders



Beschrijven (leeftijd 4+):

Voor deze spelvariant zijn geen dobbelstenen nodig. Er wordt iemand aangewezen om te beginnen die stiekem een snoepje uitzoekt. Hij of zij moet dit snoepje dan beschrijven aan de medespelers. Het is de bedoeling dat hierbij de vorm, het patroon en de kleuren beschreven worden. Degene die het snoepje als eerste gevonden heeft mag het pakken.



Primaire en secundaire kleuren leren kennen (leeftijd 4+):

Laat de kinderen hun fantasie- en lievelingssnoepjes tekenen of schilderen. Geef ze om te beginnen alleen de basiskleuren rood, geel en blauw, en wit en zwart om de kleuren lichter of donkerder te maken. Laat de kinderen zelf experimenteren en de gekste kleuren mengen. Aanvullend kunt u de groep laten zien welke verhoudingen nodig zijn voor de secundaire kleuren.



Gezonde voeding (leeftijd 4+):

Snoepjes smaken zoet en zijn lekker, maar het is beter om er niet te veel van te eten. Breng het onderwerp „gezonde voeding“ ter sprake en stel een „voedingspiramide“ samen op een muurkrant, met gezonde en minder gezonde levensmiddelen. Daarop kunnen de kinderen zien welke etenswaren heel belangrijk zijn, en welke beter niet te vaak gegeten kunnen worden.



22461 Candy

In questo gioco si richiedono concentrazione e reazioni rapide. L'avvincente gioco di caramelle stimola lo spirito d'osservazione e il riconoscimento di combinazioni cromatiche.

Idea del gioco

Marco e sua sorella Lisa hanno aiutato la loro mamma in giardino e hanno ricevuto come ricompensa una grande busta di caramelle colorate. Mentre si recano in cameretta, ognuno di loro vuole naturalmente portare la busta e, siccome entrambi la tirano verso di sé, la busta si strappa. Che confusione! Tutte le caramelle colorate sparse sul tappeto. Ora vanno velocemente raccolte! Chi sarà il più veloce?

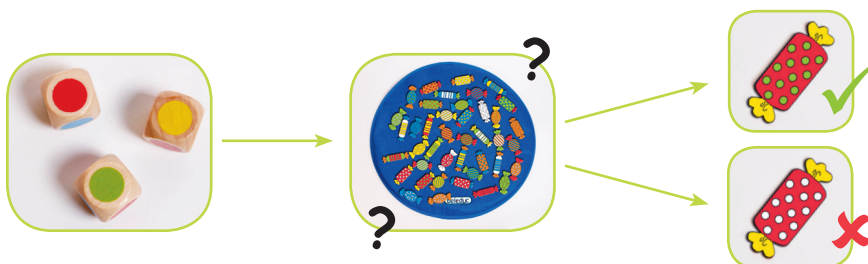
Preparazione del gioco

Tutte le caramelle vengono sparse sulla plancia di stoffa con il lato colorato rivolto verso l'alto. I tre dadi dei colori vi vengono collocati accanto. A questo punto ci sono diverse varianti.

Svolgimento del gioco

Variante 1

In questa variante, bisogna stabilire prima di iniziare il gioco quante caramelle devono essere raccolte per vincere. Ad es. colui che ha per primo cinque caramelle, vince il turno. Le caramelle hanno diverse combinazioni di colori, fino a tre tonalità. A questo punto il bambino più giovane inizia tirando tutti e tre i dadi contemporaneamente. A seconda della combinazione di colori tirata, va cercata la caramella corrispondente. Tutti i giocatori cercano contemporaneamente e colui che ha trovato la caramella, la mostra agli altri giocatori e la può tenere. I dadi vengono tirati a turno.



Variante 2

Il gioco procede come descritto sopra. Le caramelle non vengono prese, bensì il giocatore la indica quando l'ha trovata. Un giocatore più grande o un adulto tengono una lista con i punti. Il giocatore ottiene un punto per ogni caramella raccolta correttamente. Se il tentativo fallisce, il turno passa al giocatore successivo fino a quando non sarà trovata la caramella giusta. La durata del gioco può essere limitata ad esempio a dieci minuti. Vince chi allo scadere del tempo ha il maggior numero di punti.

Variante 3

Le caramelle vengono distribuite tra tutti i giocatori, in modo tale che abbiano tutti la stessa quantità. I giocatori dispongono le caramelle scoperte davanti a sé. Le caramelle rimanenti vengono messe da parte. A questo punto si tirano i dadi e chi ha la caramella con la combinazione di colori tirata la può posare al centro della plancia di stoffa. Vince chi esaurisce per primo le caramelle.



Anche qui bisognerebbe stabilire la durata del gioco, ad esempio di 10 minuti, o un numero determinato di caramelle prima di iniziare, in modo che il gioco non duri troppo a lungo. Vince il gioco chi allo scadere del tempo ha davanti a sé il minor numero di caramelle.

Consigli per i genitori

A seconda dell'età del bambino, valutare quali caramelle utilizzare e quali omettere. Per gli esercizi di apprendimento e denominazione dei colori, utilizzare solo le caramelle monocromatiche. Aumentare poco a poco il numero di caramelle e successivamente aggiungere anche quelle a più colori; infine, utilizzarle tutte insieme. Non bisogna svolgere le varianti velocemente. Lasciate il tempo sufficiente ai bambini di cercare con tranquillità le caramelle giuste, anche se voi le avete già individuate. Il gioco è adatto a tutta la famiglia. Provate a coinvolgere nel gioco anche i nonni - si divertiranno tantissimo.

Suggerimenti per gli educatori



Descrivere (età 4+):

Per questa variante del gioco i dadi non sono necessari. Si stabilisce un giocatore di partenza, il quale dovrà scegliere segretamente una caramella e descriverla agli altri giocatori. La descrizione dovrà comprendere la forma, il disegno e di colori presenti. Colui che indovina per primo la caramella può prenderla.



Imparare i colori primari e secondari (età 4+):

Lasciate che i bambini dipingano le loro caramelle preferite. Inizialmente date loro a disposizione solo i colori primari rosso, giallo e blu così come il bianco e il nero per schiarire o scurire dove necessario. Lasciateli sperimentare da soli le incredibili combinazioni di colori. In seguito, potrete spiegare al gruppo la combinazione dei colori secondari.



Alimentazione sana (età 4+):

Le caramelle sono dolci e gustose, ma non bisogna mangiarle spesso. Affrontate con i bambini il tema „Alimentazione sana“ e realizzate insieme un cartellone con la „Piramide alimentare“ che comprenda gli alimenti sani e quelli meno sani. In questo modo i bambini potranno imparare quali sono gli alimenti fondamentali per la loro crescita e quali invece mangiare solo saltuariamente.



22461 糖果游戏

这款游戏需要较高的专注力和快速的反应能力，同时可以培养观察能力和颜色组合识别能力。

游戏理念

托比和他的妹妹莉莎在妈妈的花园里帮忙，得到一大袋色彩丰富的糖果作为奖励，在去活动室的路上，他们两人都想拿这个袋子，于是2个人拉扯着，袋子突然间撕裂了，所有糖果掉了出来。真是糟糕！所有糖果都散落在地毯上了，糖果需要尽快捡起来，谁捡的最快呢？

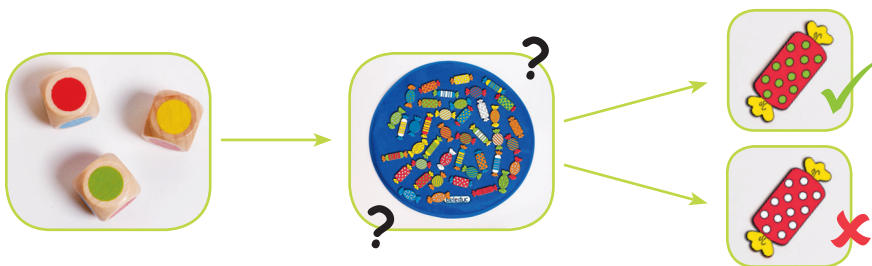
游戏准备

所有糖果混在一起，然后平放在地上，使有颜色的一面朝上。
3个有6种颜色的骰子也放在边上游戏有不同的玩法。

怎么玩

玩法1

这个版本要求在游戏之前明确收集到多少糖果为获胜者。例如，谁先收集到5个糖果，那么谁将获胜。糖果由3个不同颜色组合。年纪最小的孩子开始掷骰子。要求找到和骰子颜色匹配的糖果。所有游戏者在同一时间观察，谁最先找到正确的糖果的，并展示给其他游戏者看，然后这个糖果将归他所有。所有游戏者轮流掷骰子



玩法2

基本上和上面的玩法一样，不同之处是先找到与3个骰子显示颜色相同的糖果的那位参加者，不需将糖果取走，而是把那个糖果指出来即可。其它参加者或大人在一边记分。以这种玩法进行游戏前，首先要规定游戏时间，比如规定时间为10分钟。在这段时间内，得分最多的人获胜。

版本3

先将糖果平均分给游戏参加者，各自将糖果放在自己面前。先掷3个骰子，然后在自己的糖果中找是否有和骰子显示相同颜色的糖果，若有就把它放到布垫上。谁最先把自己面前所有的糖果放到布垫上，谁就获胜。

这个游戏也可以事先规定游戏时间或剩余的糖果数量，这样游戏可以不用拖太长时间。比如，事先规定游戏进行到约定时间结束，谁手上剩余的糖果数量最少，谁就获胜。或者是先达到游戏开始时约定的数量，谁就获胜。



给家长的小贴士

根据你孩子的年纪，你可以使用部分或者全部糖果。起初，只用单色的糖果去学习和认识颜色。渐渐地增加糖果的数量，可先增加2个颜色的糖果，最后是3个颜色的糖果。不需要玩的太快，虽然你自己已经找到了正确的糖果，但请给予孩子足够的时间去找到正确的糖果。这个游戏可以全家人一起玩，当你去看望奶奶和爷爷的时候，也可以带上，会给他们带来很多乐趣。

给幼儿园老师的小贴士



语言描述 (4+)

在这个版本的游戏，不需要骰子。其中一个游戏者选择一个糖果，并保持神秘的将它从桌子上拿走，然后向其他的游戏者做描述，描述内容要包括糖果的形状，图案和颜色。谁最先发现这个糖果的，谁将有权获得这颗糖果。



学习原色和合成色的颜色 (适合年龄：4+)

让小孩们画自己喜欢的糖果，或者设想自己喜欢的糖果。首先，只给他们基本色红色，黄色和蓝色，再加上白色和黑色可以使得颜色变深或者变浅。让孩子们自己去尝试混合他们喜欢的颜色，其后，你可以给孩子们展示什么原色混合在一起会变成怎样的合成色。



健康饮食 (年龄：4+)

糖果味道很好，但是你不能经常吃。和孩子们一起谈论“健康饮食”的主题，并制作食物金字塔的墙报，墙报上展示健康和不健康的食物。这些可以帮助孩子理解哪些食物是特别重要和健康的，哪些食物只能偶尔吃。

Notizen / Notes / Notes / Nota / Nota / Nota / 笔记:

Notizen / Notes / Notes / Nota / Nota / Nota / 笔记:



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 2017



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.
Informatie te bewaren.

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 word 'beleduc' in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters are contained within a white, horizontally-oriented oval shape. The background of the entire page is a light green color with a pattern of vertical, wavy lines in a slightly darker shade of green.