

# TORRETA

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

22451



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:** Erkennen und Benennen von Zahlen, Zählen, erstes Rechnen, Kombinieren, Unterscheiden von Größen- und Mengenverhältnissen, erstes strategisches Denken  
**Mathematical Education:** Recognising and naming numbers, counting, first calculations, combining and distinguishing relations of size and quality, first strategic thinking  
**Formation mathématique:** Identification et désignation des chiffres, dénombrement, premiers calculs, combinaisons, distinction des proportions et rapports volumétriques, premières réflexions stratégiques  
**Desarrollo matemático:** Reconocimiento y designación de números, contar, primeros cálculos, combinar, distinguir dimensiones y proporciones, reflexión estratégica básica  
**Rekenkundige ontwikkeling:** Herkennen en benoemen van getallen, tellen, leren rekenen, combineren, onderscheiden van maten en hoeveelheden, strategisch leren denken  
**Educazione matematica:** Riconoscere e identificare i numeri, contare, primi calcoli, combinare, distinguere tra dimensioni e proporzioni, primi pensieri strategici  
**数学能力发展:** 识别和命名数字, 数学教育, 初步算数, 尺寸和数量的组合和区别, 初级策略思考



**Somatische Bildung:** Feinmotorik beim Bauen von Türmen, Geschicklichkeit  
**Health Education:** Fine motor skills when building towers, dexterity  
**Formation somatique:** Motricité fine et construction de tours, adresse  
**Desarrollo somático:** Motricidad fina al construir torres, destreza  
**Somatische ontwikkeling:** Fijne motoriek bij het bouwen van torens, behendigheid  
**Educazione somatic:** Capacità motorie nella costruzione delle torri, destrezza  
**生理发展和健康教育:** 培养建塔的精细动作, 灵敏度训练



**Sprachliche Bildung:** Größen- und Mengenunterscheide benennen und vergleichen, Rechenergebnisse nennen  
**Linguistic Education:** Naming and comparing differences in size and quantity, naming the results of calculations  
**Formation linguistique:** Désignation et comparaison des proportions et rapports volumétriques, formulation des résultats de calcul  
**Desarrollo del lenguaje:** Designación y comparación de dimensiones y proporciones, decir el resultado de los cálculos  
**Taalkundige ontwikkeling:** Maten en hoeveelheden benoemen en vergelijken, uitkomsten van sommen noemen  
**Educazione linguistica:** Confrontare e identificare le dimensioni e le quantità, indicare i risultati del calcolo  
**听说读写能力发展:** 尺寸和数量的命名, 描述计算的结果

---

## Spielinformationen:

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



# TORRETA



## Inhalt

- a) 25 Holzbausteine
- b) 1 Farbwürfel
- c) 1 Punktwürfel (1-6)

b)



c)



## Contents

- a) 25 wooden bricks
- b) 1 dice with colours
- c) 1 dice with dots (1-6)



## Contenu

- a) 25 éléments de construction en bois
- b) 1 dé multicolore
- c) 1 dé à points (1-6)



## Contenido

- a) 25 piezas de madera
- b) 1 dado de colores
- c) 1 dado de puntos (1-6)



## Inhoud

- a) 25 houten bouwstenen
- b) 1 kleurendobbelsteen
- c) 1 puntendobbelsteen (1-6)



## Contenuto

- a) 25 mattoncini di legno
- b) 1 dado colorato
- c) 1 dado punti (1-6)



## 游戏配件

- a) 25 个木制积木
- b) 1 个颜色骰子
- c) 1 数字骰子 (1-6)

## Autor

Edith Grein-Böttcher lebt mit ihrem Ehemann Lothar in Neuss. Nach Beendigung ihres Studiums als Diplom-Designerin arbeitete sie im elterlichen Betrieb. Aus der Begeisterung für das Spielen entwickelte sie ihre Spiele zunächst für ihren Freundeskreis. Das erste Spiel „Der Schatz der Inka“ von Edith Grein-Böttcher wurde im Jahr 1987 publiziert. Nach der Geburt ihrer Tochter widmete sie sich vermehrt der Entwicklung von Kinderspielen. Seither erscheinen zahlreiche ihrer Spiele bei namhaften Verlagen. beleduc veröffentlichte bisher ihre Spiele „Käpt'n Pedro“ und „Torreta“.



## Author

Edith Grein-Böttcher lives with her husband Lothar in Neuss, Germany. After completing a university diploma in design, she worked in her parents' family business. Her enthusiasm for games first led her to develop games for her friends. The first game by Edith Grein-Böttcher to be published was "The Treasure of the Incas", in 1987. After her daughter was born, she concentrated more on developing children's games. Since then her games have been brought out by prestigious publishers. So far, beleduc has published her games "Cap'n Pedro" and "Torreta".

## Auteur

Edith Grein-Böttcher vit avec son époux, Lothar, à Neuss. Après avoir obtenu son diplôme de designer à l'issue de ses études, elle a travaillé dans l'entreprise familiale. De son amour du jeu, sont nés des jeux qu'elle d'abord réservé à son cercle d'amis. Le premier jeu d'Edith Grein-Böttcher « Le trésor des incas » est paru en 1987. Après la naissance de sa fille, elle a également commencé à créer des jeux pour les enfants. Depuis, bon nombre de ses jeux sont parus chez des éditeurs renommés. beleduc a, jusqu'à présent, publié ses jeux intitulés Capitaine Pedro et Torreta.

## Autor

Edith Grein-Böttcher vive con su esposo, Lothar, en Neuss. Tras sus estudios de diseño estuvo trabajando en el negocio familiar. Sus primeros juegos fueron el resultado de su entusiasmo por el mismo y quedaron restringidos al círculo de amigos. El primer juego de Edith Grein-Böttcher, "El tesoro del inca" se publicó en 1987. Tras nacer su hija, se concentró en desarrollar juegos infantiles. Desde entonces sus juegos se publican en distintas editoriales de renombre. beleduc ha publicado hasta el momento dos de sus juegos: Capitán Pedro y Torreta.

## Auteur

Edith Grein-Böttcher woont met haar echtgenoot Lothar in Neuss. Nadat ze was afgestudeerd als ontwerper werkte ze in het bedrijf van haar ouders. Uit liefde voor spelletjes ontwikkelde ze in eerste instantie spelen voor haar vriendenkring. Het eerste spel „De Schat van de Inca's“ van Edith Grein-Böttcher werd in 1987 uitgebracht. Na de geboorte van haar dochter ging ze zich meer wijden aan de ontwikkeling van kinderspelen. Sindsdien zijn al veel van haar spellen verschenen bij bekende uitgevers. Tot nu toe heeft beleduc haar spellen "Kapt'n Pedro" en "Torreta" op de markt gebracht.

## Autore

Edith Grein-Böttcher vive con suo marito Lothar a Neuss. Dopo aver completato gli studi come designer, ha lavorato nell'azienda di famiglia. La sua passione per il gioco le ha permesso di ideare i suoi primi giochi per gli amici più stretti. Il primo gioco di Edith Grein-Böttcher „La tana dei goblin“ è stato pubblicato nel 1987. Dopo la nascita di sua figlia, si è dedicata sempre di più allo sviluppo di giochi per l'infanzia. Da allora ha pubblicato diversi giochi con editori di fama mondiale. beleduc ha pubblicato per lei i giochi Käpt'n Pedro e Torreta.

## 游戏作者

Edith Grein-Böttcher和她的丈夫Lothar一起住在德国的诺伊斯市。在完成大学设计专业课程时，她在她的家族企业上班。她对游戏的热情感促使她去做游戏的开发，第一个游戏是为她朋友设计的。Edith Grein-Böttcher第一个游戏“*The Treasure of the Incas*”是在1987年出版的。然后她的女儿诞生了，她集中精力开发儿童游戏。从那以后，她的游戏被著名的出版商出版。到目前为止，贝乐多已经推出了2款她的设计，分别是“*Cap'n Pedro*”和“*Torreta*”。



## 22451 Torreta

Unterschiedliche Zahl oder Farbe, unterschiedliche Länge oder Dicke: die richtige Kombination der Bausteine zu wählen ist dabei aber gar nicht so einfach, denn nur der Baumeister des höchsten Turms gewinnt. Das Spiel fördert die Farberkennung, vermittelt ein Verständnis von Größen- und Mengenverhältnissen und trainiert die motorischen Fähigkeiten.

### Spielidee

Mit Bausteinen lässt sich prima spielen, aber einfach nur stapeln ist auch ein bisschen langweilig. Unterschiedliche Farben und Größen haben die Bausteine sowieso. Da sie aber zusätzlich noch Punkte drauf haben, kann auf zweierlei Art und Weise gespielt werden. Die Kinder spielen mit dem Farb- oder dem Punktwürfel. Mit den gewürfelten Bausteinen werden Türme gebaut, aber nur wer geschickt stapelt und dabei den höchsten Turm baut, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung

Die 25 Bausteine werden bunt auf dem Tisch verteilt und die Spieler entscheiden mit welchem Würfel sie spielen möchten. Wird der Punktwürfel verwendet, ist es ein Glücksspiel. Wird der Farbwürfel verwendet, sind erste taktische Überlegungen von Vorteil. Vor Spielbeginn sollte festgelegt werden, was passiert, wenn ein Spieler seinen Turm umwirft. Entweder hat er die Spielrunde verloren und alle beginnen mit einer neuen Runde oder alle Steine des Spielers werden in die Mitte zurück gelegt und er darf von vorn beginnen.

### Spielverlauf

#### Spiel mit dem Punktwürfel

Der jüngste Spieler würfelt und nimmt sich einen Baustein mit der entsprechenden Punktzahl. Zeigt der Würfel ein lachendes Gesicht, darf er sich einen beliebigen Baustein aussuchen. Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Jeder Spieler stapelt die Bausteine, so wie er sie würfelt, aufeinander.



#### Spiel mit dem Farbwürfel

Der jüngste Spieler würfelt, sucht sich einen Baustein in der gewürfelten Farbe aus und legt ihn vor sich ab. Zeigt der Würfel ein lachendes Gesicht, darf er sich einen beliebigen Baustein aussuchen. Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Jeder Spieler stapelt die Bausteine, so wie er sie würfelt, aufeinander. Bei dieser Spielvariante sollten die Spieler gut überlegen, welche Größe sie wählen. Flache, breite Bauklötze lassen sich leichter stapeln, ergeben aber keinen sehr hohen Turm. Da nur der Spieler mit dem höchsten Turm gewinnt, sind schmale, hohe Steine zwar schwieriger zu stapeln aber vielleicht die schlauere Wahl.





## Spielende

Sobald der letzte Baustein einer Farbe oder einer Punktzahl verwendet wurde, ist das Spiel beendet und der Spieler mit dem höchsten Turm hat gewonnen.

### Tipps für Eltern

Anhand eines lustigen Stapelspiels können Sie kinderleicht erste Rechenversuche unternehmen und auf verschiedene Größen- und Mengenverhältnisse eingehen. Somit ist Torreta auch ein tolles Geschenk für Schulanfänger. Spielerisch lernen die Kinder mit Zahlenwerten und Mengen umzugehen. Da fünf Steine mit einem Punkt genauso hoch sind wie ein Stein mit 5 Punkten können sich Kinder bei ersten Rechenversuchen spielend selbst kontrollieren.

### Tipps für Erzieher/-innen



Größen- und Mengenverhältnisse (Alter: 5+):

Da die Höhe der Steine so angelegt ist, dass z.B. 5 Steine mit einem Punkt genauso hoch sind wie ein Stein mit 5 Punkten, lassen sich auch Mengen- und Größenverhältnisse gut erklären. Anhand dieser Aufteilung können Sie gemeinsam mit den Kindern erste Rechenversuche unternehmen.

Mengenzerlegung (Alter: 5+ / 6+):

Ein Baustein wird in die Tischmitte gestellt. Überlegt alle zusammen, ob die Zahl zerlegt werden kann, z.B. die Zahl 5. So kann zum Beispiel zerlegt werden:

$$5 = 1 + 4 / 5 = 2 + 3 / 5 = 2 + 2 + 1$$

Nehmen Sie zum Vergleich die einzelnen Steine und stellen Sie diese übereinander. Daran kann man ganz genau sehen, dass die Zusammensetzung die Ausgangszahl ergibt.



Schulung der Motorik (Alter: 4+):

Zur Schulung der Motorik sollten die Spieler, die Rechtshänder sind, beim Stapeln der Bauklötze ausschließlich die linke Hand verwenden und Linkshänder sollten die rechte Hand nehmen.



## 22451 Torreta

Different numbers and colours, different lengths and thicknesses: choosing the right building bricks isn't easy. Only the master builder who builds the highest tower will win the game. This game promotes colour recognition, trains the perception of proportions in size and quantity, and develops motor skills.

### Game idea

Bricks are fun to play with, but just putting one brick on top of another can get a bit boring. Anyway, the bricks have different colours and sizes – and as they have dots on, too, they can be used for two different game versions.

The children use either the dice with colours or the dice with dots. Depending on the colour or number of dots that come up when the dice is thrown, the children build towers and the winner is the one who stacks the bricks skilfully and produces the highest tower.

### Game preparation

The 25 bricks are spread out on the table at random, and the players decide which dice to use in the game. If the dice with dots is used, the game is purely one of chance. If the dice with colours is used, some basic tactical planning is an advantage. It should be decided before the game starts what is to happen if one player knocks over his/her tower. Either (s)he loses that round in the game and all players start a new round, or that player must put his/her bricks back in the centre and start all over again.

### How to play

#### Playing with the dice with dots

The youngest player throws the dice and takes a brick with that number of dots. If a laughing face shows on the dice, (s)he may choose any brick (s)he wishes. Then it is the next child's turn. Each player stacks the bricks on top of each other, in the order in which they have been decided by the dice.



#### Playing with the dice with colours

The youngest player throws the dice, chooses a brick in the colour that comes up on the dice and places it in front of him/her. If a laughing face shows on the dice, (s)he may choose any brick. It is then the next player's turn. Each player stacks the bricks on top of each other in the order in which they have been decided by the dice. In this version of the game, the players should consider well which size to choose. Flat, wide building bricks are easier to stack but do not produce a very high tower. As only the player with the highest tower will win, narrow, high bricks might be the cleverer choice, even if they are more difficult to stack.



### End of the Game

Once the last brick with a particular colour or number of dots has been used, the game is over and the player with the highest tower is the winner.

### Tips for parents

This stacking game is an enjoyable opportunity to experiment in first calculations, and approach various relationships of quantity and size. Thus Torreta is also an ideal gift for children starting school. Children can familiarise themselves with numerical values and quantities in a play situation. Since five bricks with one dot are exactly as high as one brick with 5 dots, children can easily control their own calculation efforts.

### Tips for kindergarten teachers



Proportions of size and quantity (Age: 5+):

As the height of the bricks is designed so that e.g. 5 bricks with one dot are exactly as high as one brick with 5 dots, the proportions of quantity and size are easy to explain. You can use this distribution to approach first calculations together with the children.

Decomposing quantities (Age: 5+ / 6+):

One brick is placed in the middle of the table. Together, consider whether the number, e.g. 5, can be decomposed. For instance, it can be broken down as follows:

$$5 = 1 + 4 / 5 = 2 + 3 / 5 = 2 + 2 + 1$$

Make a comparison by taking individual bricks and placing them one on top of the other. It can then be clearly seen that the individual parts make up the original number again.



Training motor skills (Age: 4+):

To train motor skills, players who are right-handed should use only their left hand when stacking the bricks, and players who are left-handed should use only their right hand.





## 22451 Torreta

Différents nombres ou couleurs, différentes longueurs ou épaisseurs : faire le choix de la bonne combinaison d'éléments de construction n'est toutefois pas si simple car le gagnant est celui qui a construit la tour la plus haute. Ce jeu développe l'identification des couleurs, la compréhension des proportions et des rapports volumétriques et exerce la motricité.

### Idée du jeu

Les éléments de construction sont un jeu idéal mais simplement les empiler peut devenir lassant. Ces éléments de construction ont des couleurs et tailles différentes. Etant donné que les éléments de construction comportent également des points, il est possible de les utiliser pour jouer de deux façons. Les enfants utilisent le dé multicolore ou le dé à points. Ils construisent des tours avec les éléments obtenus en jetant le dé. Mais pour gagner, il faut empiler adroitement les éléments et construire la tour la plus haute.

### Préparation du jeu

Mélanger les 25 éléments de construction sur la table. Les joueurs choisissent le dé avec lequel ils veulent jouer. Avec le dé à points, le jeu devient un jeu de hasard. Avec le dé multicolore, le jeu demande un peu de tactique.

Avant de commencer, on décide ce qui arrive si un joueur fait écrouler sa tour. Soit il perd la partie et tous les joueurs commencent une nouvelle partie, soit le joueur remet tous ses éléments au centre de la table et recommence à zéro.

### Déroulement du jeu

#### Jeu avec le dé à points

Le benjamin lance le dé et prend un élément de construction portant le nombre de points correspondant. Si le dé s'arrête sur un visage rieur, le joueur prend un élément de construction de son choix.

Le tour passe ensuite au joueur suivant. Chaque joueur empile les éléments de construction dans l'ordre où il les obtient avec le dé.



#### Jeu avec le dé multicolore

Le benjamin lance le dé, choisit un élément de construction de la couleur indiquée par le dé et le pose devant lui. Si le dé s'arrête sur un visage rieur, le joueur prend un élément de construction de son choix. Le tour passe ensuite à l'enfant suivant. Chaque joueur empile les éléments de construction dans l'ordre où il les obtient avec le dé.

Dans cette variante, les joueurs devront bien réfléchir à la taille des éléments. Les éléments de construction plats et larges sont plus faciles à empiler mais la tour reste peu élevée. Etant donné qu'il faut avoir la tour la plus haute pour gagner, il est peut-être plus astucieux de choisir des éléments hauts et minces, même s'ils sont plus difficiles à empiler.



## Fin du jeu

Dès que le dernier élément de construction correspondant à une couleur ou à un nombre de points a été pris, la partie est terminée et le joueur ayant la tour la plus haute a gagné.

## Conseils pour les parents

Grâce à ce jeu d'empilage amusant, vous pouvez aborder en toute simplicité les premiers calculs et les différences de proportion et de rapports volumétriques. Torreta est un formidable cadeau pour les enfants qui entrent à l'école. En s'amusant, ils découvrent les valeurs des nombres et les quantités. Etant donné que 5 éléments portant un seul point ont la même hauteur qu'un élément portant 5 points, par exemple, les enfants sont en mesure de vérifier eux-mêmes leurs premières tentatives de calcul en s'amusant.

## Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Proportions et rapports volumétriques (âge: 5 ans et plus):

Les éléments de construction permettent d'expliquer les rapports volumétriques et les proportions, étant donné que 5 éléments portant un seul point ont la même hauteur qu'un élément portant 5 points, par exemple. Grâce à ce fractionnement vous pouvez faire de premières tentatives de calcul avec les enfants.

Décomposition des quantités (âge: 5/6 ans et plus):

Un élément de construction est posé au centre de la table. Réfléchissez ensemble pour déterminer si le nombre peut être décomposé. Par exemple, si le nombre est 5. Il peut être décomposé de la façon suivante:

$$5 = 1 + 4 / 5 = 2 + 3 / 5 = 2 + 2 + 1$$

Pour comparer, prenez les éléments de construction et empilez-les. On constate ainsi aisément que la composition donne la valeur de départ.



Développement de la motricité (âge: 4 ans et plus):

Pour développer la motricité, tous les droitiers devront se servir uniquement de la main gauche pour empiler les éléments de construction, et les gauchers uniquement de la main droite.



## 22451 Torreta

Diferentes números y colores, diferentes largos y grosores: en cambio no es tan fácil elegir la combinación acertada de piezas; sólo ganará el jugador que construya la torre más alta. El juego estimula el reconocimiento de los colores, transmite una buena comprensión de las proporciones y dimensiones y ejercita las habilidades motrices.

### Idea del juego

Las piezas de madera son fabulosas para jugar, pero tener que apilarlas simplemente unas encima de otras es un poquito aburrido. Las piezas ya tienen diferentes colores y tamaños de por sí. Como además también tienen puntos, se puede jugar de dos formas diferentes. Los niños pueden jugar utilizando el dado de colores o el dado de puntos. Con las piezas que salgan en los dados se van construyendo torres, pero hay que apilar las piezas con destreza porque ganará aquel que consiga construir la torre más alta.

### Preparación del juego

Las 25 piezas de madera se distribuyen encima de la mesa, y los jugadores deciden con qué dado quieren jugar. Si utilizan el dado de puntos, es un juego de azar. Si utilizan el dado de colores, les será de ayuda hacer algunas reflexiones tácticas. Antes de comenzar a jugar debe acordarse qué hacer en el caso de que un jugador derribe su torre. O bien pierde la partida y entre todos se empieza a jugar una nueva partida, o el jugador coloca todas sus piezas en el centro y vuelve a comenzar de nuevo.

### Instrucciones

#### Cómo se juega con el dado de puntos

El jugador más joven tira el dado y coge una pieza que tenga el número de puntos correspondiente. Si le sale en el dado el dibujo de una carita sonriente, puede escoger la pieza que quiera. Pasa el turno al siguiente jugador. Cada jugador debe ir apilando las piezas en el orden en el que salen al tirar el dado.



#### Cómo se juega con el dado de colores

El jugador más joven tira el dado, escoge una pieza del color que marque el dado y la coloca delante de sí en la mesa. Si le sale en el dado el dibujo de una carita sonriente, puede escoger la pieza que quiera. Pasa el turno al siguiente jugador. Cada jugador debe apilar las piezas unas encima de otras conforme van saliendo al lanzar el dado. En esta versión del juego, los jugadores deberán pensar bien qué tamaño coger. Las piezas planas y anchas se apilan mejor, pero no dan una torre muy alta. Puesto que sólo gana el jugador con la torre más alta, las piezas delgadas y altas son más difíciles de apilar, pero pueden ser la elección más acertada.



### Fin del juego

La partida termina en el momento en que se ha utilizado la última pieza de un determinado color o número de puntos, y gana el jugador con la torre más alta.

### Consejos para los padres

Gracias a este divertido juego de módulos podrá dar con su hijo/a los primeros pasos en el cálculo. Torreta constituye también un excelente juego para los colegiales de primer año. Los chicos aprenden jugando a manejar los conceptos de números y cantidades. Dado que cinco piezas con un punto alcanzan la misma altura que una pieza con cinco puntos, los niños van controlando ellos mismos los primeros pasos en el ámbito del cálculo.

### Consejos para educadores/as



Dimensiones y proporciones (edad: 5+):

La altura de las piezas está concebida de manera que, por ejemplo, 5 piezas con 1 punto son igual de altas que una pieza con 5 puntos. Así resulta más fácil explicar a los niños las proporciones entre cantidades y dimensiones. Gracias a este reparto puede abordar con los niños los primeros pasos en el cálculo.

Descomposición de números (edad: 5+ / 6+):

Se coloca una pieza en el centro de la mesa. Entre todos, se piensa si es posible descomponer el número. Por ejemplo, el número 5 se podría descomponer de las formas siguientes:

$$5 = 1 + 4 / 5 = 2 + 3 / 5 = 2 + 2 + 1$$

Para comparar las posibilidades, coja las distintas piezas y apílelas. Al hacerlo, los niños podrán comprobar que la composición equivale al mismo número de partida.



Ejercicio de motricidad (edad: 4+):

Para ejercitar la motricidad fina, recomendamos que los jugadores diestros utilicen sólo la mano izquierda para apilar las piezas, y los jugadores zurdos, la mano derecha.



## 22451 Torreta

Verschillen in aantal of kleur, verschillen in lengte of dikte: de juiste combinatie bouwstenen kiezen is daarbij nog niet zo gemakkelijk, want alleen de bouwmeester van de hoogste toren wint. Het spel bevordert kleurherkenning, stimuleert het inzicht in maten en hoeveelheden en traint de motorische vaardigheden.

### Idee van het spel

Met bouwstenen kun je heel leuk spelen, maar gewoon opstapelen is ook maar een beetje saai. De bouwstenen hebben toch al verschillende kleuren en maten. Maar omdat er ook nog punten op staan kun je er op twee manieren mee spelen. De kinderen spelen met de kleuren- of de puntendobbelsteen. Met de gedobbelde bouwstenen worden torens gebouwd, maar alleen wie handig stapelt en daarbij de hoogste toren bouwt, wint het spel.

### Vorbereiding van het spel

De 25 bouwstenen worden door elkaar heen op de tafel gelegd en de spelers beslissen met welke dobbelsteen ze willen spelen. Wanneer de puntendobbelsteen wordt gebruikt, is het een kansspel. Wanneer de kleurendobbelsteen wordt gebruikt zijn tactische beslissingen belangrijker.

Vóór het begin van het spel moet worden bepaald wat er gebeurt, wanneer een speler zijn toren omgooit. Er kan worden beslist dat die dan deze ronde heeft verloren en iedereen aan een nieuwe ronde begint, of alle stenen van de speler worden in het midden teruggelegd en hij mag van voren af aan beginnen.

### Verloop van het spel

#### Spel met de puntendobbelsteen

De jongste speler gooit de dobbelsteen en pakt een bouwsteen met het juiste aantal punten. Als er een lachend gezichtje is gegooid mag hij zelf kiezen welke bouwsteen hij pakt. Nu is het volgende kind aan de beurt. Iedere speler stapelt de bouwstenen op elkaar zoals er gedobbeld is.



#### Spel met de kleurendobbelsteen

De jongste speler gooit de dobbelsteen, kiest een bouwsteen van dezelfde kleur en legt hem voor zich neer. Wanneer er een lachend gezichtje wordt gegooid, mag hij een willekeurige bouwsteen kiezen. Nu is het volgende kind aan de beurt. Iedere speler stapelt de bouwstenen op elkaar zoals de dobbelsteen valt. Bij deze spelvariant moeten de spelers goed nadenken, welke grootte ze gaan kiezen. Vlakke, brede bouwstenen kunnen eenvoudiger opgestapeld worden, leveren echter geen erg hoge toren op. Omdat enkel de speler met de hoogste toren wint, zijn smalle hoge stenen weliswaar moeilijker te stapelen, maar misschien wel de slimmere keus.



### Einde van het spel

Zodra de laatste bouwsteen van een kleur of met een aantal punten werd gebruikt, is het spel afgelopen en heeft de speler met de hoogste toren gewonnen.

### Tips voor ouders

Met behulp van een leuk stapelspel kunt u heel gemakkelijk de eerste rekensommen maken, en op verschillende maten en hoeveelheden ingaan. Daarom is Torreta ook een fantastisch cadeau voor kinderen die voor het eerst naar school gaan. De kinderen leren spelenderwijs om te gaan met getallen, waarden en hoeveelheden. Omdat vijf stenen met 1 punt precies even hoog zijn als een steen met 5 punten kunnen kinderen zichzelf al spelend controleren bij hun eerste rekenpogingen.

### Tips voor opvoeders



Maten en hoeveelheden (leeftijd 5+):

Omdat de hoogte van de stenen zodanig gekozen is dat bijv. 5 stenen met een punt net zo hoog zijn als een steen met 5 punten kunnen ook verhoudingen tussen hoeveelheden en maten goed uitgelegd worden. Aan de hand van deze opdeling kunt u samen met de kinderen voor het eerst gaan rekenen.

Splitsen van hoeveelheden (leeftijd 5+ / 6+):

Leg een bouwsteen in het midden van de tafel. Overleg samen of dat getal in andere getallen gesplitst kan worden. Bijvoorbeeld het getal 5 – dat kan als volgt gesplitst worden:  $5 = 1 + 4$  /  $5 = 2 + 3$  /  $5 = 2 + 2 + 1$

Neem ter vergelijking de stenen er een voor een bij en zet ze tegenover elkaar. Zo is heel goed te zien dat de combinatie opgeteld het uitgangsgetal vormt.



Stimulatie motoriek (leeftijd 4+):

Om de motoriek te stimuleren moeten spelers die rechtshandig zijn bij het stapelen van de bouwstenen uitsluitend de linkerhand gebruiken, en linkshandige kinderen moeten bouwen met rechts.



## 22451 Torreta

Numero o colore diversi, lunghezza o spessore diversi : La scelta della giusta combinazione dei moduli non è affatto facile e andrebbe fatta bene, perché vince solo chi costruisce la torre più alta. Il gioco stimola il riconoscimento dei colori, insegna il rapporto tra la grandezza e la quantità e allena le capacità motorie.

### Idea del gioco

È bello giocare con i mattoncini per le costruzioni, ma Marco e Anna si annoiano ad accatastarli soltanto. I mattoncini hanno colori e misure differenti. Poiché hanno ancora a disposizione dei punti, possono usufruire di una duplice modalità di gioco. Inoltre, la mamma ha avuto un'ottima idea. Ora sui mattoncini ci sono anche i punti e i due possono scegliere tra due diverse modalità di gioco. I bambini giocano con il dado colorato o con il dado. Con i mattoncini accumulati dopo aver tirato dadi vengono costruite delle torri, ma solo chi è abile ad accatastarli e costruisce la torre più alta vince il gioco.

### Preparazione del gioco

I 25 mattoncini per le costruzioni vengono distribuiti a caso sul tavolo e i giocatori decidono con quale dado giocare. Se si utilizza il dado punti, bisogna avere fortuna. Se si utilizza il dado colorato, diventano importanti le prime tattiche. Prima di iniziare il gioco, andrebbe stabilito cosa succede se un giocatore fa crollare la propria torre.

O perde il giro e tutti iniziano un nuovo giro oppure tutti i mattoncini del giocatore vengono rimessi al centro e deve iniziare da capo.

### Svolgimento del gioco

#### Gioco con l'utilizzo del dado punti

Il giocatore più giovane tira il dado e prende un mattoncino con il relativo punteggio. Se il dado indica una faccia sorridente, può scegliere il mattoncino da prendere. Poi tocca al giocatore successivo. Ciascun giocatore accatasta i mattoncini nell'ordine tirato ai dadi. Solo se il giocatore tira un 6, può scegliere il mattoncino della grandezza desiderata e quindi avere la possibilità di aggiudicarsi la vittoria.



#### Gioco con l'utilizzo del dado colorato

Il giocatore più giovane tira il dado e prende un mattoncino con il relativo colore e lo pone davanti a sé. Se il giocatore tira una faccia sorridente, può scegliere il mattoncino da prendere. Poi tocca al giocatore successivo. Ciascun giocatore accatasta i mattoncini nell'ordine tirato ai dadi. In questa versione del gioco, i giocatori dovrebbero riflettere bene sulle dimensioni del mattoncino da prendere. I mattoncini piatti e larghi possono essere accatastati più facilmente, ma non formano una torre molto alta. Poiché vince solo il giocatore con la torre più alta, i mattoncini stretti e alti, benché difficili da accatastare, sono la scelta migliore.



### Fine del gioco

Una volta utilizzati tutti i mattoncini di un colore o di un punteggio, il gioco finisce e vince il giocatore con la torre più alta.

### Consigli per i genitori

Partendo da un divertente gioco di sovrapposizione, potrete facilmente effettuare i primi esperimenti di calcolo e valutare le varie dimensioni e proporzioni. Torreta rappresenta il regalo ideale per gli alunni di prima elementare. I bambini imparano giocando a gestire i valori numerici e le quantità. Poiché cinque mattoncini da un punto sono alti quanto un mattoncino da 5 punti, i bambini possono effettuare anche da soli i primi esperimenti di calcolo.

### Suggerimenti per gli educatori



Dimensioni e proporzioni (età: 5+):

Poiché l'altezza dei mattoncini è fatta in modo tale che ad es. 5 cubetti da un punto hanno la stessa altezza di un mattoncino da 5 punti, è possibile spiegare bene anche i rapporti tra le quantità e le grandezze. Sulla base di questo rapporto, potete effettuare i primi esperimenti insieme ai bambini.

Scomposizione delle quantità (età: 5+ / 6+):

Un mattoncino è posizionato al centro del tavolo. Valutare insieme se il numero può essere scomposto, ad esempio il numero 5, in modo da avere:

$$5 = 1 + 4 / 5 = 2 + 3 / 5 = 2 + 2 + 1$$

Confrontare i singoli mattoncini e posizionarli gli uni sugli altri. Si potrà notare chiaramente che la loro unione darà il numero iniziale.



Allenamento delle capacità motorie (età: 4+):

Per allenare le capacità motorie, i giocatori destrimani dovrebbero utilizzare solo la mano sinistra per accatastare i mattoncini, mentre quelli mancini dovrebbero usare la mano destra.





## 22451 淘瑞塔

不同的数字和颜色，不同的长度和厚度：选择正确的积木去堆叠并不容易。谁堆叠的积木最高则获胜。这个游戏培养颜色的认识，培养尺寸和数量比例的感知能力，开发精细动作

### 游戏理念

积木游戏是非常好玩的游戏，但是只是将一个个积木堆叠上去显得有些无聊。不管怎样，积木有不同的颜色和尺寸-上面还有不同的点数，这款游戏有2种不同的玩法  
孩子们可以使用带颜色的骰子或者带点数的骰子。基于掷骰子出现的颜色或者点数，孩子们可以堆叠积木，谁熟练的将积木搭到最高则获胜。

### 游戏准备

25个积木随意地放置在桌子上，游戏者可以决定使用哪种骰子。如果选择了带点的骰子，那么这个游戏纯粹就是看运气了，如果选择的是颜色骰子，有战略技术的游戏者会有一定的优势。

游戏之前必须定好如果游戏者打翻了之前游戏时堆叠的积木该怎么办。不管是他（她）停玩一轮或者所有游戏者重新开始玩，或者游戏者必须将他/她的积木重新放到中间，然后重新开始。

### 怎么玩

#### 用带点骰子玩耍

最年轻的游戏者开始掷骰子，然后拿和点数匹配的积木  
如果骰子上显示的是笑脸，她（他）可以选择任何她（他）喜欢的积木，然后轮到下个游戏者。  
每个游戏者将积木堆叠上去，根据骰子的显示内容有序的堆叠积木



#### 用带颜色骰子玩耍

最年轻的游戏者开始掷骰子，然后拿和骰子上颜色匹配的积木，放置在他/她面前  
如果骰子上显示的是笑脸，她（他）可以选择任意一个积木，然后轮到下一个游戏者。  
每个游戏者将积木堆叠上去，根据骰子的显示内容有序的堆叠积木。  
这个版本的玩法，游戏者必须考虑好选择什么尺寸，扁平，宽的积木比较容易堆叠，但是这类积木不可能搭的太高。谁搭的最高则将获胜，选窄，高的积木是非常明智的选择，虽然这类积木比较难搭。





## 游戏结束

一旦最后一个特定的带颜色或者带点的积木堆叠好，那么游戏结束，谁堆叠的最高则获胜。

### 给家长贴士

堆叠游戏是用于尝试基本算术的一种有趣的方式，同时可以了解数字和尺寸的关系。因此淘瑞塔游戏也是一款给刚开始上学校的孩子的一款好礼物。孩子们在玩耍的情况下熟悉数值和数量。就如带1个点的5个积木刚好和带5个点的一个积木一样高。孩子们可以很容易的对照自己的计算结果

### 给幼儿园老师贴士



尺寸和数量的比例认知（年龄：5+）

设计不同高度的积木，例如5个带一点的积木和1个带5点的积木高度一样，那么数量和尺寸的比例就很好被解释。你可以用这个方法和孩子们一起了解基础的算数

数量分解（年龄：5+/6+）

1个积木被放置在桌子中间，同时思考放哪一个数字的积木，例如5可以被分解。

如下举例，可以分解为如下模式

$$5 = 1 + 4 / 5 = 2 + 3 / 5 = 2 + 2 + 1$$

$$5 = 1 + 4 / 5 = 2 + 3 / 5 = 2 + 2 + 1$$

拿单独的一个积木做比较，然后一个个堆叠上去。可以清楚地了解到一个单独的积木可以组成原始的数字。



精细动作训练（年龄：4+）

训练精细动作，当游戏者右撇子的话，必须要求只用左手堆叠积木，如果是左撇子的，则要求用右手堆叠积木。



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 beleduc logo is located in the bottom right corner of the page. It features 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.