

XXL FIND MONTY!

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



Das Spiel fördert:

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



Mathematische Bildung: Räumliche Wahrnehmung und Darstellung, Erkennen von Regelmäßigkeiten und Zusammenhängen

Mathematical Education: Spatial perception and representation, recognition of regularities and relations

Formation mathématique: La perception et la représentation spatiales et permet d'identifier les exactitudes et les rapports entre les objets

Desarrollo matemático: Percepción y representación espacial, regularidad y relaciones entre objetos

Rekenkundige ontwikkeling: Ruimtelijke waarneming en uitbeelding, herkennen van regelmatigheden en samenhangen

Educazione matematica: Percezione dello spazio e rappresentazione, riconoscimento delle regolarità e dei contesti

数学教育: 提高空间思维能力、空间描述和对规律和相关性的认知



Somatische Bildung: Feinmotorik

Health Education: Fine motor skills

Formation somatique: La motricité fine

Desarrollo somático: Motricidad fina

Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek

Educazione somatica: Capacità motorie

健康教育: 训练幼儿手指精细动作技能



Sprachliche Bildung: Sprachentwicklung, Wortschatz, Kommunikationsfähigkeit

Linguistic Education: Speech development, vocabulary, communication skills

Formation linguistique: L'apprentissage du langage, l'acquisition du vocabulaire et la capacité à communiquer

Desarrollo del lenguaje: Desarrollo del lenguaje, vocabulario, destreza comunicativa

Taalkundige ontwikkeling: Taalontwikkeling, woordenschat, communicatievermogen

Educazione linguistica: Sviluppo del linguaggio, vocabolario, capacità di comunicazione

社会教育: 提高语言表达能力, 词汇积累, 社会交往能力

Spielinformationen:

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

Informazioni sul gioco/ 游戏信息:



4+



2-5



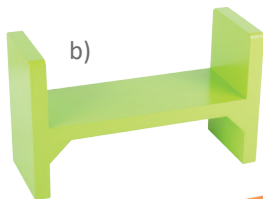
15-20 min

XXL FIND MONTY!



Inhalt

- a) 1 Kater
- b) 1 Bett
- c) 1 Kissen und 1 Decke
- d) 34 Fotokarten
- e) 1 Teppich
- f) 1 Symbolwürfel



Contents

- a) 1 cat
- b) 1 bed
- c) 1 pillow and 1 bed cover
- d) 34 photo cards
- e) 1 carpet
- f) 1 symbol dice



Contenu

- a) 1 chat
- b) 1 lit
- c) 1 coussin et 1 couverture
- d) 34 cartes-images
- e) 1 tapis
- f) 1 dé à symboles



Contenido

- a) 1 gato
- b) 1 cama
- c) 1 1 almohada y 1 manta
- d) 34 cartas
- e) 1 alfombra
- f) 1 dado con dibujos



Inhoud

- a) 1 kater
- b) 1 bed
- c) 1 kussen en 1 deken
- d) 34 fotokaarten
- e) 1 vloerkleedje
- f) 1 symbooldobbelsteen



Contenuto

- a) 1 gatto
- b) 1 letto
- c) 1 cuscino e 1 coperta
- d) 34 carte illustrate
- e) 1 tappeto
- f) 1 dado con i simboli



游戏配件

- a) 1 只猫 (公猫)
- b) 1 木卡片
- c) 1 个枕头和1条被子
- d) 34 张照片卡片
- e) 1 一块地垫
- f) 1 个符号骰子



Autor

Karin Hetling lebt in Osnabrück und ist hauptberuflich Lehrerin an einer Schule für körperliche und motorische Entwicklung, die sich auch auf den Bereich der Inklusion fokussiert hat. Ihre beruflichen Erfahrungen verhelfen Karin Hetling Spielideen zu entwickeln, die alle Kinder begeistern. Im Jahr 2010 gewann sie das Spielautoren-Stipendium der „Jury Spiel des Jahres“. Seit 2012 hat sie bereits acht Spiele veröffentlicht. Im Jahr 2015 wurde ein Spiel von ihr zum „Kinderspiel des Jahres“ nominiert.

Neben „Find Monty“ veröffentlichte Karin Hetling auch das Spiel „Spiky“ bei beleduc.



Author

Karin Hetling lives in Osnabruck and is primarily a teacher in a school for children with learning difficulties. The school specialises in helping children with bodily and motor deficiencies and focuses on the area of inclusion. Her professional experiences help Karin Hetling to create ideas for games that the children get excited about. In 2010 she won the game author's scholarship for "Jury game of the year". She has already published eight games since 2012. In 2015 one of her games was nominated for the prestigious German "Children's Game of the Year" award ("Kinderspiel des Jahres"). As well as "Find Monty", Karin Hetling has also published the game "Spiky" with beleduc.



Auteur

Karin Hetling vit à Osnabrück et est enseignante à plein temps dans une école d'éducation spéciale. L'école est spécialisée dans les enfants ayant des déficits physiques et de développement moteur et se concentre sur le domaine de l'insertion. Ses expériences professionnelles aident Karin Hetling à développer des idées de jeux qui inspirent tous les enfants. En 2010, elle a remporté la subvention pour auteurs de jeux au „Prix du jeu de l'année“. Depuis 2012, elle a déjà publié 8 jeux. En 2015, l'un de ses jeux a été désigné « Jeu de l'année pour enfant », en Allemagne. Outre « Trouve Monty », Karin Hetling a également publié chez beleduc le jeu « Spiky ».



Autor

Karin Hetling vive en Osnabrück y es profesora a tiempo completo en una escuela de educación especial. La escuela se especializa en niños con deficiencia física y de desarrollo de motricidad y se centra en el ámbito de la inclusión. Sus experiencias profesionales ayudan a Karin Hetling a desarrollar ideas de juegos que entusiasman a todos los niños. En el año 2010 ganó la beca para los autores de juegos „Juego jurado del año“. Desde 2012 ha publicado ocho juegos. Uno de sus juegos fue galardonado como "mejor juego infantil del año" en 2015. Karin Ketting tiene publicados en beleduc "Find Monty" y "Spiky".



Auteur

Karin Hetling woont in Osnabrück en haar hoofdberoep is lerares op een school voor lichamelijke en motorische ontwikkeling, die zich ook op het gebied van de inclusie gefocust heeft. Haar beroepservaringen helpen Karin Hetling bij het ontwikkelen van ideeën voor spelletjes die alle kinderen laaiend enthousiast maken. In 2010 won ze de studiebeurs voor auteurs van kinderspelletjes, die door de „Jury spel van het jaar“ werd toegekend. Sinds 2012 heeft ze reeds acht spelletjes gepubliceerd. In het jaar 2015 werd een van haar spelletjes tot „kinderspel van het jaar“ genomineerd. Behalve „Find Monty“ publiceerde Karin Hetling ook het spel „Spiky“ bij beleduc.



Autore

Karin Hetling vive a Osnabrück ed è insegnante a tempo pieno in una scuola per lo sviluppo fisico e motorio incentrata nell'ambito dell'inclusione. Le sue esperienze professionali aiutano Karin Hetling a sviluppare idee di gioco molto apprezzate dai bambini. Nel 2010 ha vinto la borsa di studio per autori di giochi „Jury Spiel des Jahres“. Dal 2012 ha pubblicato ben otto giochi. Nel 2015 uno dei suoi giochi è stato nominato per il premio „Kinderspiel des Jahres“. Oltre a „Find Monty“, con beleduc Karin Hetling ha pubblicato anche il gioco „Spiky“.



游戏作者

卡琳·海特林居住于奥斯纳布吕克，在一所学校为有学习障碍的孩子担任老师。这个学校专门帮助身体和运动发展上有困难的孩子。卡琳·海特林丰富的工作经验让她拥有很多游戏想法，这些游戏非常吸引孩子。2010年她获得了“年度陪审团游戏”的设计师奖学金。自2012年以来她已经发行了8款游戏。2015年她的其中一个游戏被德国著名的“最佳年度玩具奖”提名。

除了“寻找蒙堤”，卡琳·海特林还发行了beleduc的“恐龙角游戏”。

25580 XXL Find Monty!

Kater Monty hat sich vor dem Hund versteckt und dabei alles durcheinander gebracht. Die Decke und das Kissen hat er auf den Teppich geworfen... doch wo ist Monty nun hin? Beschreibe Montys Versteck oder baue es mit Hilfe von Kissen, Decke und Bett nach!

So wird nicht nur die räumliche Wahrnehmung, sondern auch die sprachliche Entwicklung gefördert.

„Find Monty“ ist ein hervorragendes Spiel zur Förderung der räumlichen Wahrnehmung, der Merkfähigkeit und der sprachlichen Entwicklung. Mit Spaß und Spiel werden Formulierungsvermögen und Sprachschatz trainiert. Die Grundrichtungen links und rechts werden gelernt. Insbesondere der Umgang mit Präpositionen (Lagewörter wie „auf“, „unter“, „neben“, „vor“) wird geübt. „Find Monty“ ist daher auch ideal für den Fremdsprachen- oder Integrationsunterricht.

Tip: Die Bildkarten eignen sich zum Üben des räumlichen Beschreibens. Gehen Sie die Karten vor dem Spiel mit den Kindern durch und lassen Sie sich von ihnen erzählen, was sie darauf sehen!

Spielvorbereitung

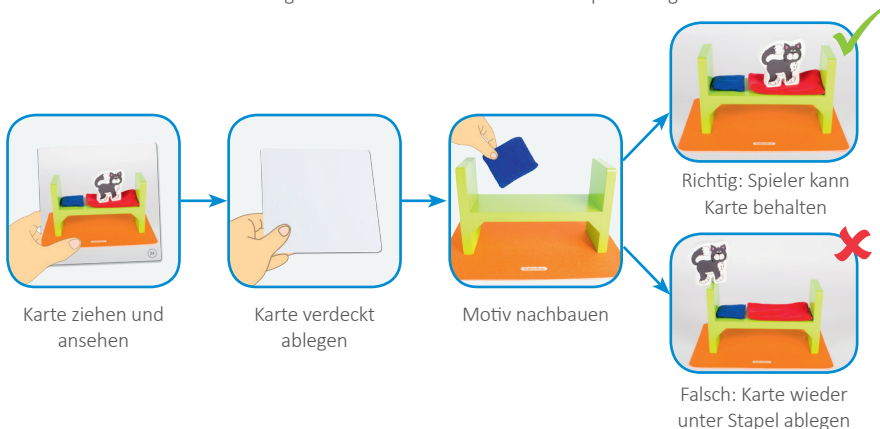
Legt Montys Teppich auf den Tisch und stellt das Bett mit Kissen, Decke und Kater darauf. Mischt die 34 Karten und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte.



- Teppich auf den Tisch legen
- Kater sowie Bett mit Kissen und Decke darauf stellen
- Karten verdeckt in die Tischmitte legen
- Würfel bereit legen

Spielverlauf

Es beginnt der Spieler, der als letzter eine echte Katze gestreichelt hat. Er zieht eine Karte, schaut sie kurz an und legt sie dann verdeckt ab. Hat er sich alle Details richtig gemerkt? Kann er die Situation richtig nachbauen? Wo ist der Kater, wo die Decke, wo das Kissen? Ist alles richtig nachgebaut, behält er die Karte. Ansonsten legt er sie wieder unter den Kartenstapel. Nun geht es reihum.





Tipps für Spieler: Wichtig ist immer nur die Position der Gegenstände und des Katers: neben, auf, unter usw. Es kommt nicht darauf an, ob das Kissen genauso schräg liegt, wie auf dem Foto, oder in welche Richtung der Kater schaut. Jüngere Kinder dürfen beim Beschreiben auch mal etwas zeigen.

Spielende

Sieger ist, wer als erster vier Karten gesammelt hat.

Tipps: Bei mehr als vier Mitspielern empfiehlt es sich, nur zu spielen, bis einer drei Karten hat.

Variante für Kinder ab 5 Jahren

Nun kommt der Symbolwürfel zum Einsatz! Gewürfelt wird reihum. Der Würfel hat drei verschiedene Symbole, die zum Handeln auffordern:

- Bett:** Hier ist der linke Nachbar des Spielers gefragt. Er zieht eine Fotokarte und zeigt sie kurz. Dabei spricht er zweimal (langsam): „Wo ist unser Monty?“ Sofort danach legt er die Fotokarte verdeckt auf den Tisch. Jetzt soll der Spieler, der am Zug ist, die Situation der Karte nachbauen. Dann dreht er die Karte um. Ist alles richtig? Wenn ja, erhält er die Karte. Ansonsten legt er sie wieder unter den Kartenstapel.
- Kopfstand:** Der Spielverlauf ist wie beim „Bett“. Der einzige Unterschied ist, dass der linke Nachbar die Karte auf dem Kopf stehend zeigt.
- Mund:** Würfelt ein Spieler den Mund, so wählt er sich einen Helfer aus, der für ihn baut. Zunächst zieht er eine Karte und schaut sie sich an - die anderen dürfen das Motiv allerdings dabei nicht sehen! Während er sich die Karte anschaut, fragen die anderen Mitspieler zweimal langsam: „Wo ist unser Monty?“ Dann wird die Karte verdeckt auf den Tisch gelegt. Nun versucht der Spieler seinem Helfer zu beschreiben, wo sich die Gegenstände und der Kater befinden. Danach wird die Karte umgedreht und verglichen: Ist die Situation richtig nachgebaut? Wenn ja, darf der Spieler die Karte behalten.

Tipps: Vielen Kindern fällt es leichter, ihrem Helfer die Situation zu beschreiben, wenn sie hinter ihm stehen – sie sehen die Szene dann aus der gleichen Perspektive.

Sieger ist auch hier, wer als erster vier Karten gesammelt hat.

Tipps: Bei mehr als vier Mitspielern empfiehlt es sich, nur zu spielen, bis einer drei Karten hat.

Mögliche Varianten für Kinder ab 6 Jahren

Die Regeln bleiben wie bei der Variante mit Würfel. Kinder ab 6 Jahren sollten beim Würfelsymbol „Mund“ ohne Gesten und Zeigen auskommen, sondern tatsächlich nur mit Hilfe der Sprache beschreiben. Dabei kann auch „links“ und „rechts“ geübt werden. Es empfiehlt sich, dass der Spieler, der die Karte beschreibt, die Augen schließt und sich umdreht.

Tipps für Erzieher/-innen



Oben, unten, rechts und links (Alter: 4+)

Lassen Sie die Kinder die Fotokarten danach sortieren, wo sich Monty gerade befindet. Sitzt Monty mitten auf dem Bett, unter dem Bett, rechts oder links daneben?



Ich bin Monty (Alter: 4+)

Kater Monty versteckt sich gerne. Auch die Kinder können sich an einem Ort im Kindergarten verstecken. Ein Kind, das weiß, wo sich der Mitspieler versteckt hat, beschreibt den anderen Kindern das Versteck.



Mal Monty (Alter: 4+)

Die Kinder malen ein Bild nach Ihrer Beschreibung (z.B.: Monty sitzt auf dem roten Bett auf einem gelb gepunkteten Kopfkissen, die Decke hat er aus dem Bett geworfen). Sie können auch noch andere Gegenstände dazu nehmen, die die Kinder malen sollen.



Alles über Katzen (Alter: 3+)

Sprechen Sie mit den Kindern über Katzen. Warum zum Beispiel versteckt sich Monty unter dem Bett vor dem Hund? Warum fauchen oder schnurren Katzen eigentlich? Sind alle Katzen grau wie Monty? Auf diese Weise wird den Kindern die Katze als Haustier näher gebracht.



Mein Freund Monty (Alter: 3+)

Wer von den Kindern hat selbst eine Katze oder einen Kater zuhause? Worauf muss man achten, wenn man ein Haustier hat? Was bedeutet es für ein Tier zu sorgen und Verantwortung zu übernehmen? Welche Erfahrungen haben die Kinder schon mit Katzen gemacht?

Team Monty (Alter: 3+)

In einer größeren Gruppe von Kindern kann 'Find Monty' auch als Team-Spiel gespielt werden. Bilden Sie dazu Teams, in denen ein oder mehrere Kinder für die verschiedenen Gegenstände (Bett, Kisse, Decke, Monty) zuständig sind. Ein Kind aus der Gruppe beschreibt dann den anderen Kindern wo die Gegenstände platziert werden müssen. Wurde richtig aufgebaut, gewinnt die ganze Gruppe.

Tipps für Eltern

Üben Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die verschiedenen Präpositionen (Lagewörter). Dazu können Sie z.B. einen Gegenstand bei sich zuhause aussuchen und von Ihrem Kind die Lage beschreiben lassen. Erklären Sie ihrem Kind, warum die Angabe von rechts und links vom jeweiligen Betrachtungspunkt abhängt (z.B. vor dem Spiegel, wenn zwei Personen sich gegenüberstehen).



25580 XXL Find Monty!

Monty the cat has hidden from the dog and he's muddled everything up in the process. He has pushed the bedcover and the pillow onto the carpet ... but where's he gone now? Describe Monty's hiding place, or reconstruct it using the pillow, the cover and the bed!

This develops both spatial perception and the use of language.

"Find Monty" is an excellent game for developing spatial perception, powers of observation and use of language. It trains formulations and spoken vocabulary in a fun situation. The basic directions "left" and "right" are learned. Especially prepositions (expressions of place, like "on", "under", "next to", "in front of") are practised. Thus "Find Monty" is ideal for foreign language or integration teaching.

Tip: The photo cards are useful for practising spatial description. Go through them with the children before the game, and let them tell you what they can see on the cards!

Game preparations

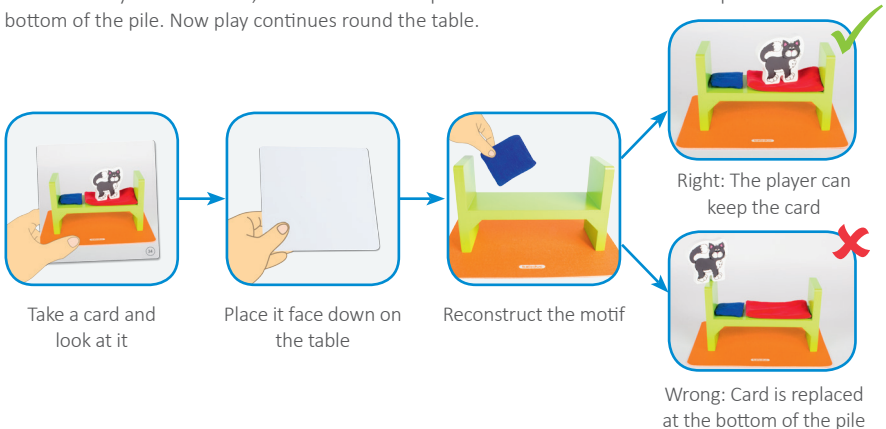
Place Monty's carpet on the table and place the bed, with the pillow and bedcover, on it. Shuffle the 34 cards, and place them in a pile face down in the middle of the table.



- Place the carpet on the table Place the cat on it, and the bed with the pillow and cover
- Place the cards in the middle of the table, face downwards
- Put the dice out ready

How to play

The player who has most recently stroked a cat is allowed to begin. He takes a card, looks at it briefly and then places it face down on the table. Has he noted all the details accurately? Can he reconstruct the situation correctly? Where is the cat, the bedcover, the pillow? If everything has been correctly reconstructed, he is allowed to keep the card. Otherwise it has to be put back at the bottom of the pile. Now play continues round the table.





Tip for players: It only matters where the cat and the objects are positioned: next to something, on, under, etc. It doesn't matter if the pillow is not quite at the same angle as in the photo, or which way the cat is facing. Younger children are allowed to point at things occasionally when describing.

End of the game

The winner is the first child to collect four cards.

Tip: If there are more than four players, it is recommended to play only until one of the children has collected three cards.

Version for children from 5 years old

Now the symbol dice comes into play! The children take it in turns to throw the dice. The dice shows three different symbols, each prompting a different action:

Bed: Here the neighbour to the left of the player has to take part. He takes a photo card and displays it briefly. Then he asks twice (speaking slowly): "Where is our Monty?" He then straight away places the card face down on the table. Now the player whose turn it is has to reconstruct the situation on the card. He then turns the card over. Is everything in the right place? If so, he can keep the card. Otherwise he puts it back at the bottom of the pile.

Headstand: The same procedure as for the "Bed", with the difference that the player's left-hand neighbour displays the card upside-down.

Mouth: If a player throws the "Mouth", he has to choose a helper to build for him. First, the player takes a card and looks at it – but the other players are not allowed to see the motif! While he is looking at the card, the other players slowly ask the question twice: "Where is our Monty?" Then the card is laid face down on the table. Now the player tries to describe to his helper where the objects and the cat are positioned. The card is then turned over and compared: has the situation been reproduced correctly? If so, the player is allowed to keep the card.

Tip: Many children find it easier to describe the situation to their "helper" if they are standing behind him – they are then viewing the scene from the same perspective.

Here, too, the winner is the first child to collect four cards.

Tip: If there are more than four players, it is recommended to play only until one of the children has collected three cards.

Possible versions for children 6 years old and over

The rules are the same as for the version with the dice. For children aged 6 or over, when the symbol "Mouth" is thrown on the dice, they should manage without pointing or gestures, and should describe only in words. They can practise using "left" and "right". It is recommended that the player describing the card should turn round and close his eyes.



Tips for kindergarten teachers



On, under, right and left (Age: 4+)

Let the children sort the photo cards according to Monty's position. Is Monty sitting in the middle of the bed, under the bed, to the right or to the left of the bed?



I am Monty (Age: 4+)

Monty the cat likes to hide. The children can hide, too, somewhere in the kindergarten. One player hides, and another, who knows where he is hidden, describes the hiding place to the other children.



Draw Monty (Age: 4+)

The children make a drawing of Monty, following your instructions (e.g.: Monty is sitting on the red bed, on a yellow-spotted pillow, he has pushed the cover off the bed). You can also include other objects that the children have to draw.



All about Cats (Age: 3+)

Talk about cats with the children. For instance, why does Monty hide under the bed from the dog? Why do cats hiss or purr? Are all cats grey, like Monty? In this way the children are familiarised with cats as pets.



My Friend Monty (Age: 3+)

Which of the children has a cat (or a tomcat) at home? If you have a pet, what do you need to pay attention to? What is involved in looking after an animal and taking responsibility for it? What experiences have the children already had with cats?

Team Monty (Age: 3+)

In a larger group of children, 'Find Monty' can also be played as a team game. Form teams in which one or several children are responsible for the various objects (bed, pillow, bedcover, Monty). One child from the group then describes to the other children where the objects have to be placed. If the situation is correctly reproduced, the whole group wins.

Tips for parents

Together with your child, work on the various prepositions (position words). For instance, you can select an object in your home and ask your child to describe its position. Explain to your child why the terms "left" and "right" depend on where you are looking from (e.g. in front of a mirror, or when two people are standing opposite each other).

25580 XXL Find Monty!

Le chat Monty s'est caché pour ne pas être vu du chien et a ainsi semé la pagaille. Il a jeté la couverture et le coussin sur le tapis... Mais où se trouve donc Monty maintenant ? Décris la cachette de Monty ou reconstitue-la à l'aide du coussin, de la couverture et du lit !

Ceci favorise non seulement la perception spatiale mais également le développement du langage.

« Trouve Monty » est un jeu remarquable qui contribue à développer la perception spatiale, l'attention et l'apprentissage du langage. En s'amusant et en jouant, l'enfant exerce sa capacité de formulation, développe son vocabulaire et apprend les directions de base droite et gauche. Cela l'entraîne notamment à manier les prépositions (mots qui indiquent une position tels que « sur », « sous », « près de », « devant »). « Trouve Monty » est également idéal pour les cours de langues étrangères ou d'intégration.

Conseil : les images sont conçues pour permettre une description d'ordre spatial. Avant de commencer à jouer, passez en revue les cartes avec les enfants et laissez-leur vous raconter, ce qu'ils y voient !

Préparation au jeu

Posez le tapis de Monty sur la table et posez dessus le lit accompagné du coussin, de la couverture et du chat. Mélangez les 34 cartes et posez-les en pile face cachée au milieu de la table.



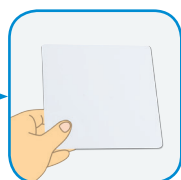
- Poser le tapis sur la table
- Mettre le chat dessus ainsi que le lit, le coussin et la couverture
- Poser les cartes face cachée au milieu de la table
- Poser le dé

Déroulement de la partie

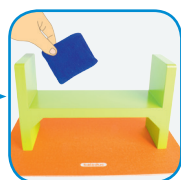
Le joueur qui a caressé un vrai chat en dernier commence. Il tire une carte, l'observe brièvement puis la pose face cachée. A-t-il bien mémorisé tous les détails ? Peut-il vraiment reconstituer la scène ? Où se trouvent le chat, la couverture, le coussin ? Si tout a été correctement repositionné, il conserve la carte. Sinon, il la repose sous la pile de cartes. À chacun son tour, maintenant.



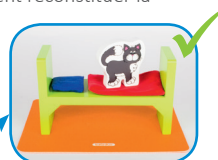
Prendre une carte et la regarder



Poser la carte face cachée



Reconstituer l'image



Correct : le joueur peut conserver la carte



Incorrect : remettre la carte sous la pile



Conseil pour les joueurs : seules les positions des objets et du chat sont importantes : près, sur, sous, etc. Peu importe si le coussin n'est pas exactement incliné comme sur la photo ou peu importe dans quelle direction le chat regarde. Les plus jeunes enfants peuvent aussi montrer un objet tout en décrivant la scène.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui a remporté quatre cartes le premier.

Conseil : avec plus de quatre joueurs, nous vous recommandons d'arrêter la partie dès que l'un des joueurs a remporté trois cartes.

Variante pour les enfants à partir de 5 ans

Le dé à symboles fait maintenant son entrée dans le jeu ! Chacun lance le dé à tour de rôle. Sur le dé, se trouvent trois symboles différents qui indiquent des actions :

- Le lit :** le voisin situé à la gauche du joueur est ici sollicité. Il pioche une carte et la montre brièvement en demandant deux fois (lentement) : « Où se trouve notre Monty ? » Il repose ensuite aussitôt la carte sur la table face cachée. Maintenant, le joueur dont c'est le tour doit reconstituer la scène de la carte. Il retourne ensuite la carte. Est-ce que tout est correct ? Si oui, il conserve la carte. Sinon, il la repose sous la pile.
- Le poirier :** le jeu se déroule comme avec le symbole « Lit ». La seule différence est que le voisin de gauche montre la carte la tête en bas.
- La bouche :** si un joueur obtient la « Bouche » en lançant le dé, il se choisit alors un assistant qui reconstitue pour lui. Dans un premier temps, il pioche une carte et l'observe, les autres ne doivent toutefois pas voir l'image ! Pendant qu'il l'observe, les autres joueurs demandent deux fois lentement : « Où se trouve notre Monty ? » La carte est ensuite reposée sur la table face cachée. Maintenant, le joueur essaie de décrire à son assistant où se trouvent les objets et le chat. Ensuite, la carte est retournée et comparée : la scène est-elle bien reconstituée ? Si oui, le joueur conserve l'image.

Conseil : pour beaucoup d'enfants, il est plus facile de décrire la scène à leur assistant lorsqu'ils se trouvent derrière lui. En effet, ils visualisent alors la scène sous le même angle.

Ici aussi, le gagnant est celui qui le premier a remporté quatre cartes.

Conseil : avec plus de quatre joueurs, nous vous recommandons d'arrêter la partie dès que l'un des joueurs a remporté trois cartes.

Variantes possibles pour les enfants de 6 ans et plus

Les règles sont identiques à celles de la variante avec un dé. En obtenant le symbole « Bouche », les enfants de 6 ans et plus ne doivent pas faire de gestes, mais doivent uniquement faire usage de la parole pour décrire la scène. Ainsi, ils s'entraînent à utiliser les mots « à droite » et « à gauche ». Nous vous conseillons de demander au joueur qui décrit la carte de fermer les yeux et de se retourner.



Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Au-dessus, au-dessous, à droite et à gauche (âge : 4 ans et plus)

Laissez ensuite les enfants sélectionner les cartes-images où Monty est bien positionné. Monty est-il assis au milieu du lit, sous le lit, à droite ou à gauche du lit ?



Je suis Monty (âge : 4 ans et plus)

Le chat Monty aime bien se cacher. Les enfants peuvent aussi se cacher quelque part dans la maternelle. L'enfant qui sait où l'autre joueur se cache décrit sa cachette aux autres.



Peins Monty (âge : 4 ans et plus)

Les enfants réalisent une peinture d'après votre description (par ex. : Monty est assis sur le lit rouge sur un oreiller jaune à pois, il a jeté la couverture hors du lit). Vous pouvez aussi ajouter d'autres objets que les enfants devront peindre.



Tout ce que vous devez savoir sur les chats (âge : 3 ans et plus)

Parlez des chats avec les enfants. Pourquoi par exemple Monty se cache-t-il du chien sous le lit ? Pourquoi au juste les chats feulent-ils ou ronronnent-ils ? Tous les chats sont-ils gris comme Monty ? De cette façon, les enfants seront plus proches des chats en tant qu'animaux domestiques.



Mon ami Monty (âge : 3 ans et plus)

Parmi les enfants, lequel a-t-il un chat ou une chatte chez lui ? À quoi faut-il faire attention lorsqu'on a un animal domestique ? Que signifie de s'occuper d'un animal et en assumer la responsabilité ? Quelles expériences les enfants ont-ils déjà vécu avec les chats ?

L'équipe Monty (âge : 3 ans et plus)

Avec un plus grand groupe d'enfants, il est aussi possible de jouer à « Trouve Monty » en équipe. Formez pour ce faire une équipe au sein de laquelle un ou plusieurs enfants sont responsables de plusieurs objets (le lit, le coussin, la couverture, Monty). Ensuite, un enfant du groupe décrit aux autres enfants où les objets doivent être placés. S'ils sont correctement positionnés, tout le groupe gagne.

Conseils pour les parents

Exercez-vous avec votre enfant à utiliser les différentes prépositions (mots qui indiquent une position). Vous pouvez par ex. sélectionner un objet chez vous et demander à votre enfant de décrire sa position. Expliquez à votre enfant pourquoi les indications droite et gauche dépendent du point d'observation (par ex. devant le miroir, lorsque deux personnes sont face à face).



25580 XXL Find Monty!

Monty el gato, queriendo huir del perro, lo ha puesto todo patas arriba. La manta y la almohada las ha echado a la alfombra. Pero, ¿y Monty, dónde está él ahora? Describe cómo es el escondite de Monty el gato. También puedes reconstruir el escondite con ayuda de la almohada, la manta y la cama. De esta manera se trabaja la percepción espacial y el desarrollo del lenguaje.

“Find Monty” es un excelente juego para fomentar la percepción espacial, la capacidad de memorización y el desarrollo del lenguaje. Se practican de forma lúdica distintas formas de expresión y se enriquece el vocabulario. Se aprende a distinguir izquierda y derecha. Se practican especialmente los conceptos espaciales básicos (encima, debajo, junto, delante), de ahí que “Find Monty” sea un juego también muy apropiado para una clase de lengua extranjera o de integración.

Consejo: las cartas sirven para entrenarse en la descripción espacial. Antes de comenzar el juego, mire con los niños las distintas cartas y dígalas que le expliquen lo que ven en ellas.

Preparación del juego

Colocad la alfombra de Monty el gato en la mesa y poned encima el gato y la cama con su almohada y su manta. Mezclad las cartas y colocadlas en un montón, boca abajo, en el centro de la mesa.



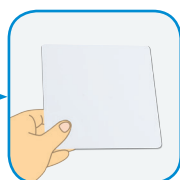
- Poner la alfombra en la mesa
- Colocar encima el gato, la cama, la almohada y la manta
- Poner las cartas boca abajo en la mesa
- Preparar el dado

Instrucciones

Comienza el jugador que haya tocado un gato de verdad hace menos tiempo. Deberá tomar una carta, mirarla y volver a soltarla sin que la vean los demás. ¿Se ha fijado bien en cada detalle? ¿Es capaz de explicar exactamente la situación representada en la carta? ¿Dónde está el gato? ¿Y la manta o la almohada? Si reconstruye el dibujo tal y como sale, se puede quedar con la carta. Si no, tendrá que devolverla al montón. Y pasa el turno al siguiente.



Coger una carta y mirarla



Soltar la carta boca abajo



Reconstruir el dibujo representado



Correcto: el jugador se queda con la carta



Falso: se vuelve a poner la carta en el montón



Consejo para los jugadores: lo más importante es la posición de los objetos y del gato: junto a, encima de, debajo de, etc. No importa si la almohada está ligeramente más torcida que en el dibujo o si el gato está mirando hacia otro lado. Los jugadores más pequeños pueden señalar de vez en cuando mientras describen.

Fin de la partida

Gana el jugador que antes reúna cuatro cartas.

Consejo: con más de cuatro jugadores, se recomienda jugar hasta que uno de ellos consiga reunir tres cartas.

Variante para niños de más de 5 años

En esta variante se utiliza el dado. Se va lanzando el dado por turnos. En el dado aparecen distintos dibujos y cada uno de ellos requiere una acción determinada:

Cama: en este caso se requiere la ayuda de quien está a la izquierda del jugador; tendrá que sacar una carta y enseñarla brevemente. Tiene que decir dos veces, despacio: “¿Dónde está nuestro gato?” Después de las dos veces, deja la carta boca abajo. El jugador que tiene el turno debe reconstruir la situación representada en la carta. Una vez reconstruida, levanta la carta y se comprueba que esté todo en el sitio correcto. Si es así, se queda con la carta. Si no, la vuelve a colocar en el montón.

Patatas arriba: se juega como cuando sale “cama”. La única diferencia es que el “ayudante” de la izquierda debe enseñar la carta mientras hace el pino.

Boca: si al jugador que tiene el turno le sale la boca al lanzar el dado, podrá elegir a un ayudante que se encargará de reconstruir la escena. El jugador coge primero una carta y la mira sin que nadie la vea. Mientras observa la carta, los demás jugadores preguntarán dos veces, despacio: “¿Dónde está nuestro gato?” Se deja la carta boca abajo en la mesa. Seguidamente, el jugador deberá describir a su ayudante dónde aparecen los objetos y el gato en el dibujo. Se levanta luego la carta y se compara. Si está bien, el jugador puede conservar la carta.

Consejo: a muchos niños les resulta más fácil describir la situación al ayudante desde atrás, de manera que pueden ver la situación desde la misma perspectiva.

Gana quien antes reúna cuatro cartas.

Consejo: con más de cuatro jugadores se recomienda jugar hasta que uno de ellos consiga reunir tres cartas.

Variante para niños de más de 6 años

En esta variante se siguen las mismas reglas que cuando se juega con dado. Cuando sale el símbolo “boca”, los niños de más de 6 años deben describir el dibujo solo con palabras, sin gestos y sin señalar. Se puede practicar también “a la izquierda” y “a la derecha”. Se recomienda que el jugador que describe la carta cierre los ojos y se dé la vuelta.



Consejos para educadores/as



Arriba, abajo, derecha e izquierda (edad: 4+)

Diga a los chicos que clasifiquen las cartas en función de dónde se encuentra el gato. ¿Está encima de la cama, debajo de la cama, a la derecha, o a la izquierda?



Yo soy Monty el gato (edad: 4+)

A Monty el gato le encanta esconderse. También podrían esconderse los chicos. Se puede esconder un niño y, luego, algún compañero que conozca dónde se ha escondido, puede describir el escondite a los demás.



Vamos a dibujar a Monty (edad: 4+)

Los niños pueden hacer un dibujo siguiendo la descripción del educador (por ejemplo: Monty el gato está encima de una cama roja, sobre una almohada de lunares amarillos; y ha tirado la manta al suelo). Se pueden añadir más objetos que los niños tendrán que dibujar.



¿Qué sabemos de los gatos? (edad: 3+)

Hable con los chicos sobre gatos. Por ejemplo, ¿por qué huye Monty del perro y se esconde debajo de la cama? ¿Por qué bufan y por qué ronronean? ¿Todos los gatos son de color gris, como Monty? Esta es una forma de familiarizar a los niños con los gatos como mascotas.



Mi amigo Monty (edad: 3+)

¿Quién tiene en casa un gato o una gata? ¿De qué debemos ocuparnos cuando tenemos una mascota? ¿Qué supone cuidar de un animal y hacerse responsable de él? ¿Qué anécdotas pueden contar los niños de sus experiencias con gatos?

Equipo Monty (Alter: 3+)

En grupos más numerosos se puede utilizar "Find Monty" como juego de equipo. Forme varios equipos y asigne a uno o varios niños del equipo los distintos objetos (cama, almohada, manta, gato). Luego, alguno de los niños del grupo deberá describir a los demás niños donde se ubican los distintos objetos. Si reconstruyen bien la escena, gana el grupo entero.

Consejos para padres

Practique con su hijo las distintas preposiciones espaciales. Puede elegir algún objeto de casa para que su hijo describa la ubicación. Explíquelo a su hijo cómo las indicaciones de izquierda y derecha varían según la perspectiva (por ejemplo, delante del espejo, o con dos personas situadas frente a frente).

25580 XXL Find Monty!

Kater Monty heeft zich voor de hond verstopt en daarbij een ongelooflijke rommel gemaakt. De deken en het kussen heeft hij op het vloerkleed gegooid ... maar waar is Monty nou toch gebleven? Beschrijf Monty's schuilplaats of bouw deze met behulp van kussen, deken en bed na! Op deze manier wordt niet alleen de ruimtelijke waarneming, maar ook de taalontwikkeling gestimuleerd.

„Find Monty“ is een uitstekend spel voor het stimuleren van de ruimtelijke waarneming, het herinneringsvermogen en de taalkundige ontwikkeling. Met veel plezier worden op speelse wijze het vermogen tot formuleren en de woordenschat getraind. De basisrichtingen links en rechts worden geleerd. Vooral de omgang met voorzetsels (woorden die een positie aangeven zoals „op“, „onder“, „naast“, „voor“) wordt geoefend. „Find Monty“ is daarom ook ideaal voor onderwijs in vreemde talen of integratie.

Tip: De fotokaarten zijn geschikt voor het oefenen van ruimtelijke beschrijvingen. Bespreek de kaarten voor het begin van het spel met de kinderen en laat ze vertellen wat ze erop zien!

Spelvoorbereiding

Leg Monty's kleedje op tafel en zet het bed met kussen, deken en kater erop. Schud de 34 kaarten en leg ze omgekeerd als stapel in het midden van de tafel.



- Kleedje op tafel leggen
- Kater alsmede bed met kussen daaropzetten
- Kaarten omgekeerd in het midden van de tafel leggen
- Dobbelsteen klaarleggen

Spelverloop

De speler die als laatste een echte kat heeft geaaid, mag beginnen. Hij trekt een kaart, bekijkt deze even en legt hem dan omgekeerd neer. Heeft hij alle details in zijn geheugen geprint? Kan hij de situatie op de juiste manier nabouwen? Waar is de kater, waar is de deken en waar is het kussen? Is alles juist nagebouwd, behoudt hij de kaart. Anders legt hij hem weer onder de stapel kaarten. Nu spelen de kinderen om de beurt.





Tip voor spelers: Belangrijk is altijd alleen de positie van de voorwerpen en van de kater: naast, op, onder enz. Het gaat er niet om of het kussen net zo scheef ligt als op de foto of in welke richting de kater kijkt. Jongere kinderen mogen bij het beschrijven ook best iets laten zien.

Einde van het spel

De speler die als eerste vier kaarten heeft verzameld, is de winnaar.

Tip: Bij meer dan vier spelers is het aan te bevelen slechts zo lang te spelen tot een van hen drie kaarten heeft.

Variant voor kinderen vanaf 5 jaar

Nu wordt de symbooldobbelsteen gebruikt! Er wordt om de beurt gegooid. De dobbelsteen heeft drie verschillende symbolen die een handeling verlangen:

Bed: Hier is de linker buurman van de speler gevraagd: hij trekt een fotokaart en toont hem even. Daarbij zegt hij twee keer (langzaam): „Waar is onze Monty?“ Meteen daarna legt hij de fotokaart omgekeerd op tafel. Nu moet de speler die aan de beurt is de situatie van de kaart nabouwen. Daarna draait hij de kaart om. Is alles juist? Is het antwoord ja, dan krijgt hij de kaart. Anders legt hij hem weer onder de stapel kaarten.

„Op de kop“: Het spelverloop is hetzelfde als bij het „bed“. Het enige verschil bestaat hierin dat de linker buurman de kaart op de kop toont.

Mond: Gooit een speler de mond, dan kiest hij een helper, die voor hem bouwt. Eerst trekt hij een kaart en bekijkt hem- de andere spelers mogen daarbij het motief echter niet zien! Terwijl hij de kaart bekijkt, vragen de andere medespelers twee keer langzaam: „Waar is onze Monty?“ Dan wordt de kaart omgekeerd op tafel gelegd. Nu probeert de speler zijn helper te beschrijven waar de voorwerpen en de kater zich bevinden. Daarna wordt de kaart omgedraaid en vergeleken: is de situatie correct nagebouwd? Zo ja, mag de speler de kaart behouden.

Tip: Voor veel kinderen is het gemakkelijker hun helper de situatie te beschrijven, wanneer ze achter hem staan – ze zien de scène dan vanuit hetzelfde perspectief.

Ook hier is de winnaar degene die als eerste vier kaarten heeft verzameld.

Tip: Bij meer dan vier spelers is het aan te bevelen slechts zo lang te spelen tot een van hen drie kaarten heeft.

Mogelijke varianten voor kinderen vanaf 6 jaar

De regels zijn hetzelfde als bij de variant met dobbelsteen. Kinderen vanaf 6 jaar moeten het bij het dobbelsteensymbool „mond“ zonder gebaren en tekens kunnen redden en slechts uitsluitend met behulp van de taal de situatie beschrijven. Daarbij kan ook „links“ en „rechts“ worden geoefend. Het is aan te bevelen dat de speler die de kaart beschrijft zijn ogen dicht doet en zich omdraait.

Tips voor spelbegeleiders



Boven, onder, rechts en links (leeftijd: 4+)

Laat de kinderen de fotokaarten ernaar sorteren waar Monty zich op dit moment bevindt. Zit Monty midden op het bed, onder het bed, rechts of links naast het bed?



Ik ben Monty (leeftijd: 4+)

Kater Monty speelt graag verstoppertje. Ook de kinderen kunnen zich op een bepaalde plek in de kleuterschool verstoppen. Een kind dat weet waar de medespeler zich verstoppt heeft, beschrijft de andere kinderen de schuilplaats.



Teken Monty (leeftijd: 4+)

De kinderen maken een tekening volgens uw beschrijving (bijv.: Monty zit op het rode bed op een kussen met gele stippen, de deken heeft hij uit het bed gegooid). U kunt er ook nog andere voorwerpen bijnemen, die de kinderen moeten tekenen.



Alles over katten (leeftijd: 3+)

Prat met de kinderen over katten. Waarom verstoppt bijv. Monty zich onder het bed voor de hond? Waarom blazen en spinnen katten eigenlijk? Zijn alle katten grijs zoals Monty? Op deze manier leren de kinderen de kat als huisdier kennen.



Mijn vriend Monty (leeftijd: 3+)

Wie van de kinderen heeft zelf een kat of een kater thuis? Waar moet je op letten als je een huisdier hebt? Wat betekent het om voor een dier te zorgen en er verantwoordelijk voor te zijn? Welke ervaringen hebben de kinderen al met katten opgedaan?

Team Monty (leeftijd: 3+)

In een grotere groep kinderen kan 'Find Monty' ook als teamspel worden gespeeld. Vorm daarvoor teams waarin een of meerdere kinderen verantwoordelijk zijn voor de diverse voorwerpen (bed, kussen, deken, Monty). Een kind uit de groep beschrijft dan de andere kinderen waar de voorwerpen moeten worden geplaatst. Als er op de juiste manier is opgebouwd, wint de hele groep.

Tips voor ouders

Oefen samen met het kind de verschillende voorzetsels (woorden die een positie aangeven). Daarvoor kunt u bijv. een voorwerp bij u thuis uitzoeken en door uw kind de positie laten beschrijven. Leg uw kind uit waarom de positie links/rechts afhankelijk is van het punt van waaruit men kijkt (bijv. voor de spiegel, wanneer twee personen tegenover elkaar staan).



25580 XXL Find Monty!

Il gatto Monty per nascondersi dal cane ha messo a soqquadro tutta la stanza. La coperta e il cuscino sono finiti sul tappeto... ma Monty dov'è andato? Descrivi il nascondiglio di Monty o costruiscilo con l'aiuto del cuscino, della coperta e del letto! In questo modo non solo verrà stimolata la percezione dello spazio, ma anche lo sviluppo del linguaggio.

„Find Monty“ è un gioco fondamentale per stimolare la percezione dello spazio, la capacità ritentiva e lo sviluppo del linguaggio. Con il gioco e il divertimento si andranno ad educare le capacità di formulazione e il vocabolario. Si apprenderà l'orientamento di base destra-sinistra. In particolare, verrà incentivato l'utilizzo delle preposizioni (termini di localizzazione come „sopra“, „sotto“, „vicino“, „davanti“). „Find Monty“ è l'ideale anche per le lezioni in lingua straniera o di integrazione.

Suggerimento: Le carte illustrate hanno lo scopo di esercitare la descrizione dello spazio. Osservate insieme ai bambini le carte prima di iniziare il gioco e lasciate che descrivano ciò che vedono!

Preparazione del gioco

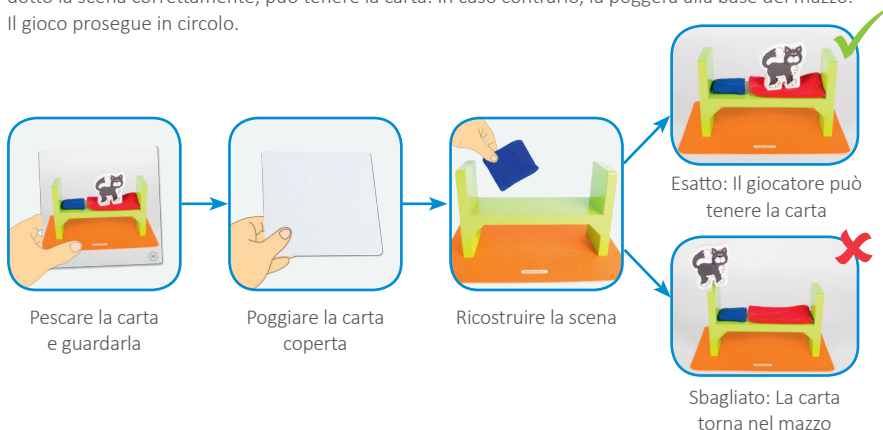
Collocate il tappeto di Monty sul tavolo e poggiatevi sopra il letto, il cuscino, la coperta e il gatto. Mescolate le 34 carte e poggiate il mazzo a faccia in giù al centro del tavolo.



- Collocare il tappeto sul tavolo
- Posizionare il gatto, il letto, il cuscino e la coperta
- Poggiare il mazzo di carte coperto al centro del tavolo
- Posizionare il dado

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che ha accarezzato per ultimo un vero e proprio gatto. Dovrà pescare una carta, guardarla brevemente e poggiarla a faccia in giù. Ha osservato bene tutti i dettagli? È in grado di ricostruire la scena correttamente? Dov'è il gatto, dov'è la coperta e dov'è il cuscino? Se ha riprodotto la scena correttamente, può tenere la carta. In caso contrario, la pogerà alla base del mazzo. Il gioco prosegue in circolo.





Suggerimento per il giocatore: È importante memorizzare la posizione degli oggetti e del gatto: vicino, sopra, sotto, ecc. Non importa se il cuscino è sistemato esattamente come nella foto o in quale direzione è girato il gatto. I bambini più piccoli durante la descrizione possono anche indicare qualcosa.

Fine del gioco

Vince chi ha collezionato per primo quattro carte.

Suggerimento: In presenza di più di quattro giocatori si consiglia di giocare fino a collezionare tre carte.

Variante per bambini da 5 anni in su

In questo caso si utilizza il dado! Si tira il dado a turno. Il dado ha tre diversi simboli che richiamano un'azione:

Letto: Qui è richiesto l'intervento del bambino alla sinistra del giocatore. Deve pescare una carta e mostrarla brevemente. Poi dovrà pronunciare per due volte (lentamente): „Dov'è il nostro Monty?“ Subito dopo dovrà poggiare la carta coperta sul tavolo. Il giocatore successivo dovrà ricostruire la scena illustrata sulla carta. Poi girerà la carta. È tutto corretto? Se sì, prenderà la carta, Altrimenti la poggerà alla base del mazzo.

A testa in giù: L'unica differenza è che il bambino alla sinistra del giocatore deve mostrare la carta capovolta.

Bocca: Se lanciando il dado appare il simbolo della Bocca, il giocatore può scegliere un aiutante che ricostruisce la scena per lui. Per prima cosa pesca una carta e la guarda: gli altri non devono vedere cosa c'è raffigurato! Mentre guarda la carta, gli altri giocatori domandano per due volte lentamente: „Dov'è il nostro Monty?“ Poi la carta viene poggiata sul tavolo coperta. Successivamente, il giocatore cerca di descrivere all'aiutante come sono posizionati gli oggetti raffigurati sulla carta. Poi, la carta viene capovolta e confrontata con la scena: La scena è stata riprodotta correttamente? Se sì, il giocatore può tenere la carta.

Suggerimento: Molti bambini trovano più facile descrivere la scena all'aiutante se si trovano dietro di lui- perché vedono la scena dalla stessa prospettiva.

Anche in questo caso vince chi ha collezionato per primo quattro carte.

Suggerimento: In presenza di più di quattro giocatori si consiglia di giocare fino a collezionare tre carte.

Variante per bambini da 6 anni in su

Le regole sono le stesse della variante con il dado. Se lanciando il dado appare il simbolo della Bocca, i bambini dai 6 anni in su devono descrivere la scena solo verbalmente, senza utilizzare i gesti. In questo caso si esercitano anche a distinguere la „destra“ dalla „sinistra“. Si consiglia di far chiudere gli occhi al giocatore che descrive la carta e di farlo girare.



Suggerimenti per gli educatori



Sopra, sotto, destra e sinistra (età: 4+)

Chiedete ai bambini di descrivere la posizione di Monty raffigurata sulle carte. Monty si trova al centro del letto, sotto il letto o alla sua sinistra?



Io sono Monty (età: 4+)

Il gatto Monty ama nascondersi. Anche i bambini possono nascondersi all'interno della scuola. Uno dei bambini che ha visto l'avversario nascondersi, può descrivere agli altri il nascondiglio.



Disegna Monty (età: 4+)

I bambini realizzano un disegno di Monty in base alla vostra descrizione (ad es.: Monty è seduto su un letto rosso, sopra un cuscino a puntini gialli, ha buttato la coperta giù dal letto). Potete aggiungere anche altri oggetti che i bambini possono disegnare.



Tutto sui gatti (età: 3+)

Parlate di gatti con i bambini. Ad esempio, perché Monty si nasconde dal cane sotto il letto? Perché i gatti soffiano o fanno le fusa? Tutti i gatti sono grigi come Monty? In questo modo i bambini percepiscono maggiormente il gatto come animale domestico.



Il mio amico Monty (età: 3+)

Chi tra i bambini possiede un gatto a casa? A cosa bisogna fare attenzione quando si ha un animale domestico? Cosa significa prendersi cura di un animale e assumersi delle responsabilità? Quali esperienze hanno già vissuto i bambini con i gatti?

Squadra Monty (età: 3+)

Con un gruppo più ampio di bambini 'Find Monty' può diventare anche un gioco di squadra. Formate delle squadre in cui uno o più bambini sono responsabili dei diversi oggetti (letto, cuscino, coperta, Monty). Un bambino del gruppo descrive agli altri dove devono essere collocati gli oggetti. Se questi vengono posizionati correttamente, il gruppo vince.

Consigli per i genitori

Esercitatevi insieme ai vostri figli sulle preposizioni (termini di localizzazione). Potete ad esempio scegliere un oggetto all'interno della casa e chiedere a vostro figlio di descrivere la sua collocazione. Spiegate al bambino perché l'indicazione di destra e sinistra dipende dalla propria prospettiva (ad es. davanti allo specchio, quando due persone si trovano l'una di fronte all'altra).



25580 大号寻找蒙堤

小猫咪蒙堤为了躲避狗狗的追击把所有东西弄得一团糟。它把枕头和被子推到了毛毯上，但是它现在去哪里了呢？说说小猫咪蒙堤躲到了哪里，或者重新放置枕头、被子和床的位置吧！这个游戏可以发展幼儿空间思维和语言表达能力。

“寻找蒙堤”是一款非常优秀的可以发展空间思维能力、观察力和语言表达能力的游戏。在有趣的情景下训练空间思维和口语表达能力。学习基本的方向词“左边”和“右边”，特别训练方位介词（对位置的表达，例如：在上面、在下面、在旁边、在前面）。“寻找蒙堤”可以作为外语学习和综合教学的典范。

提示：照片卡片对空间描述的锻炼是很有用的。在孩子们进行游戏前，让他们告诉你他们在卡片上看到了什么。

游戏准备

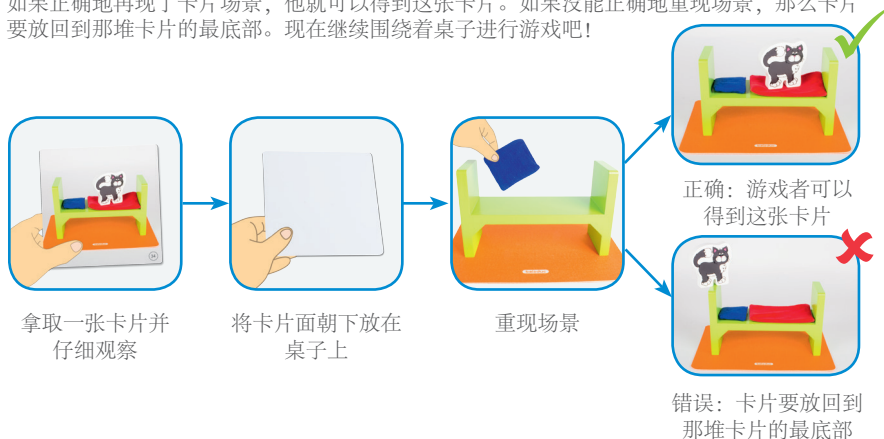
把蒙堤的地垫放在桌子上，然后把放有枕头和被子的床放在上面。把34张卡片打乱后放在桌子中间叠成一堆。



- 把地垫放在桌上，把猫、放有枕头和被子的床放在上面
- 将卡片面朝下放在桌子中间
- 准备好骰子

怎么玩

最近一位抚摸过真猫的孩子开始游戏。他拿取一张卡片，看一会儿后将卡片面朝下放在桌子上。他有准确地注意到所有细节吗？他能准确地重现场景吗？猫在哪儿？被子呢？枕头呢？如果正确地再现了卡片场景，他就可以得到这张卡片。如果没能正确地重现场景，那么卡片要放回那堆卡片的最底部。现在继续围绕着桌子进行游戏吧！





给游戏者的提示：只需要描述猫和其相关物体的位置：在某物旁边、上面、下面……如果枕头和照片上所放置的角度有所不同，或者猫脸的朝向有所不同都是没关系的。允许年幼点的孩子在描述时偶尔可以用指点的方式。

游戏结束

最先收集到4张卡片的孩子就是获胜者。

提示：如果有4个以上的游戏者，建议最先获得三张卡片的游戏者胜利。

5岁以上的游戏版本

现在游戏中加入了符号骰子！孩子们轮流投掷骰子。骰子上有3种不同的符号，每种都代表一个不同的任务：

床：这时候在你左手边的游戏者要一起参与。他抽出一张卡片给你看。他慢慢地说两次：“蒙堤在哪里？”然后立即把照片卡片朝下放在桌上。轮到游戏者必须重现卡片上的场景。然后他把卡片翻开。所有的东西都对了吗？如果正确，他就可以得到这张卡片。如果不正确，那么卡片要放回那堆卡片的最底部。

倒立：游戏的玩法和床一样，唯一不同就是游戏者左边的人要把卡片倒着给游戏者看。

嘴巴：如果游戏者掷到了嘴巴，他要选一个游戏者帮他搭建。首先，游戏者自己选张卡片认真观察，其他游戏者不能看到卡片。当他看卡片时，所有的游戏者慢慢地问两遍：“蒙堤在哪里？”然后游戏者立即把卡片面朝下放在桌子上。现在游戏者要试着向帮助他的游戏者描述物体和猫的位置。然后翻转卡片，场景被正确地重现了吗？如果正确，游戏者就可以得到这张卡片。

提示：许多孩子发现站在帮助他的游戏者的后面描述场景会简单些，因为他们是从同一个视角出发的。

同样地，最先收集到4张卡片的孩子就是获胜者。

提示：如果有4个以上的游戏者，建议最先获得三张卡片的游戏者胜利。

6岁以上游戏者版本

规则和带骰子的版本差不多。当掷到“嘴巴”这面，6岁或6岁以上孩子只能用文字描述场景，不能用身体动作来表达。这样“左脑”和“右脑”能得到练习。建议描述的游戏者闭上眼睛，背过身来。

给（幼儿园）老师贴士



上面、下面、右边、左边（年龄：4+）

让孩子们根据蒙堤的位置给照片卡片分类。蒙堤在床中间、在床下面、在床右边还是在床左边呢？



我是蒙堤（年龄：4+）

蒙堤猫喜欢玩躲藏游戏。孩子们也可以在幼儿园里玩躲藏游戏。一个游戏者躲，另一个知道他躲在哪儿的游戏者向其他孩子描述他躲在哪里。



画蒙堤（年龄：4+）

孩子们可以在你的指导下画画蒙堤猫。（例如：蒙堤猫坐在一张红色床上的一个黄色波点的枕头上，他把被子推下了床。）你也可以加入其他的物体让孩子们画。



关于猫咪 (年龄: 3+)

和孩子们讲讲猫咪。例如：为什么蒙堤为了躲避狗狗要躲到床下面呢？为什么猫会发出嘶嘶声或者呜呜声呢？所有的猫咪都像蒙堤一样是灰色的吗？养猫，让孩子们熟悉猫咪。



我的朋友蒙堤 (年龄: 3+)

谁在家养了猫？如果你有一个宠物，你要注意什么？什么是照顾动物并承担责任呢？孩子们与猫咪有怎样的经历呢？

团队游戏 (年龄: 3+)

在多人游戏中，“寻找蒙堤”也可以被作为一个团队游戏。在一个团队中由一个或者几个孩子负责担任这些物体（床、枕头、被子、蒙堤猫）。团队中的一个孩子向其他孩子描述这些物体的位置。如果正确地再现了场景，整个团队就获胜了。

给家长贴士

和你的孩子一起练习不同的介词（方位词）。例如：你可以选择一个你家里的物体，让孩子描述它的位置。向你的孩子解释术语“左边”和“右边”取决于你从哪边看（例如在镜子面前，或者当两个人面对面时）。

beleduc

**Imported in EU by
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

**Imported in North America by
beleduc USA, Inc.**

2220 Northmont Parkway
Suite 250
Duluth, GA 30096, USA
Phone: 001-770-295-2287
www.beleduc-usa.com



© beleduc 2017



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

Guardar esta información para futuras referencias.
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.
Informatie te bewaren.

