

MARBELINO 4

SKAPA ÄMNEN OCH FORMULÄR

spelinstruktioner



beleduc

Spelet stöder:



Konstundervisning: lära ut färgigenkänning, skapa kreativa mönster, fri lek.



Matematisk utbildning: rumslig fantasi, igenkänning av sekvenser och mönster, förståelse för symmetri, tidig räkning, logik, koncentration.



Füüsiline areng: motorika areng, käe ja silma koordinatsioon.

Information om spelet



Game Info

[www.beleduc.de/
marbelino-4
-creating](http://www.beleduc.de/marbelino-4-creating)

MARBELINO 4

SKAPA ÄMNER OCH FORMULÄR



1 x spelbräde



1 x bomullspåse

72 x bollar (6 färger)



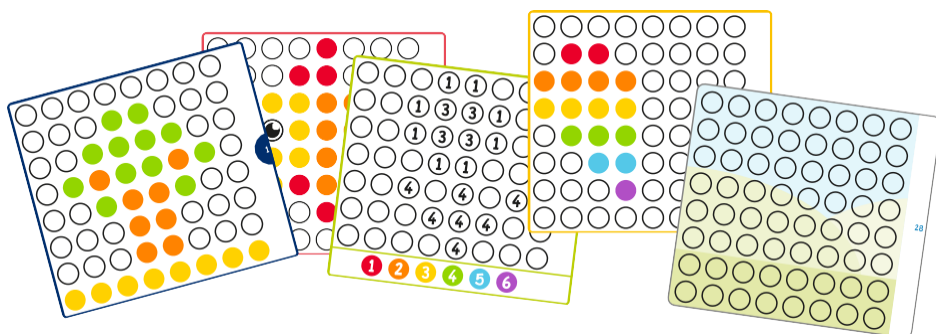
1 x stor korg



12 x träformar



1 x hylla vägg



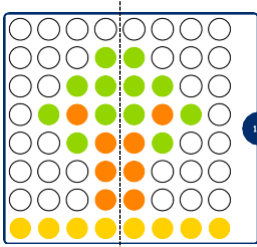
17 x uppgifter

PLAY · EXPERIENCE · LEARN

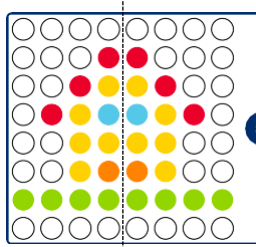
Översikt

17 kort
34 MOTIV

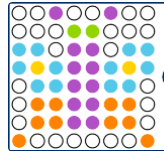
BLÅ



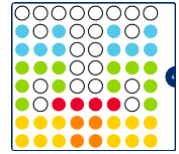
träd



hem

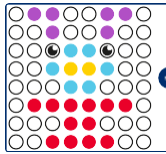


fjäril

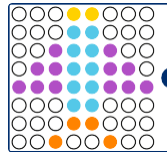


slott

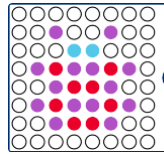
Symmetrisk



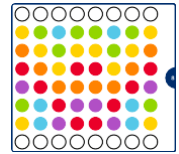
hare



flygplan

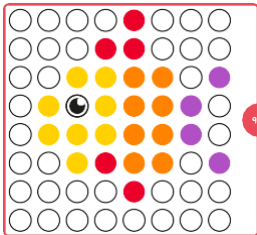


skalbagge

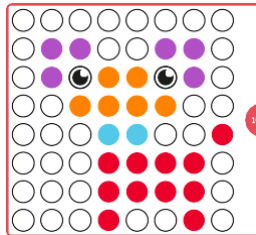


skalbagge

RÖD



fisk



hund

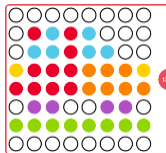


blommor

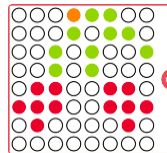


del

Asymmetrisk



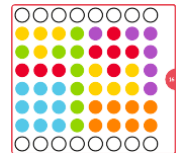
bil



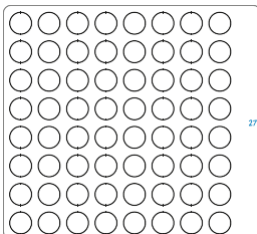
körsbär



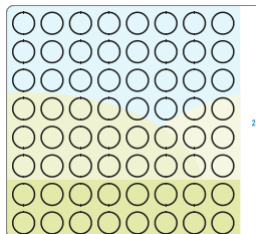
prov

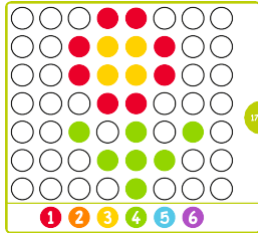


prov

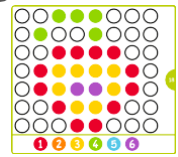
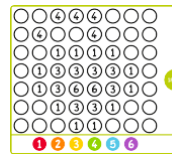


spel gratis

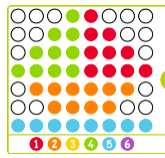
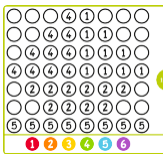




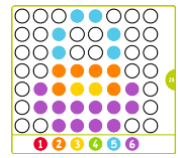
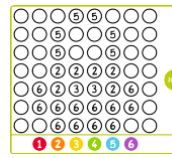
blomma



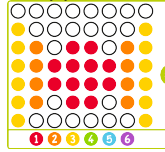
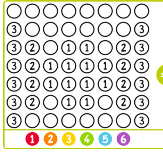
äpple



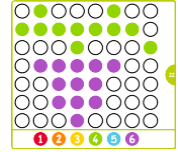
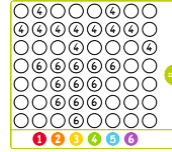
skepp



väska

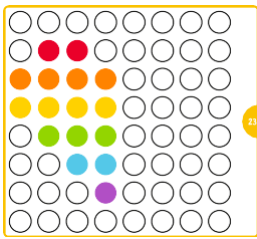


Cookie

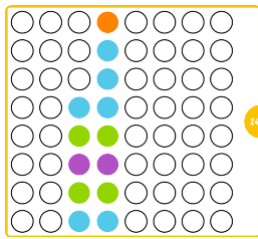


druvor

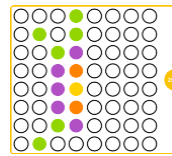
Sortering efter nummer



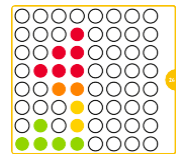
hjärta



torn



sköldpadda



blomma

MOTIVATIONER FÖR EXAMEN

JÄNNE LÖBUSATEKS
TEGEVUSTEKS



21026 MARBELINO 4

Klara, färdiga, gå! Det här spelet går ut på att sortera färgade bollar och träformer och innehåller 17 kort med olika teman, uppgifter och förslag på hur man kan skapa kreativa bilder och prova nya saker – inklusive 3D. Marbelino 4 är mycket roligt för en eller flera personer och uppmuntrar till kommunikation och samarbete. Det utvecklar också grundläggande färdigheter som rumslig fantasi, att känna igen sekvenser och mönster, förstå symmetri och finmotorik. Ett tryckt koordinatsystem används för orientering. Kortet är lätta att placera på och ta bort från bordet. En avdelare placeras i den övre delen för spelvarianterna C-E.

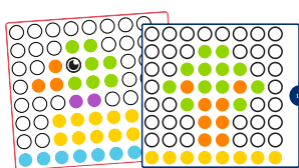
Spel förberedelse

Färgade bollar ska placeras i korgen innan spelet börjar. Träformor kan placeras bredvid korgen. En grön avdelare ska också förberedas.

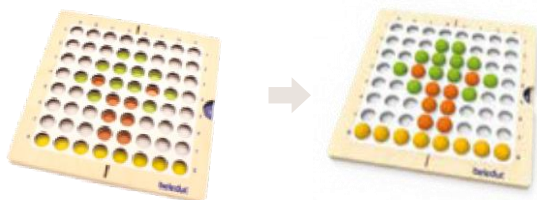


Spelvariant A – arrangemang av mönster och motiv

Välj ett kort med blått eller rött mönster och lägg det på bordet så att alla prickar syns tydligt. Upprepa mönstret på kortet genom att placera bollarna på prickarna med motsvarande färger.



Blå eller röd



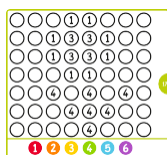
Spelvariant B – Ordna efter nummer

I den här versionen placeras den gröna mallen i öppningen så att de svarta siffrorna syns. Förklaringen längst ner visar vilken siffra som motsvarar vilken färg. Nu ska mönstret på mallen återskapas genom att placera bollarna på motsvarande siffror. När alla bollar är på plats kan barnen ta ut kortet, vända på det och kontrollera om bollarna är placerade korrekt.

Tips:

För de yngsta barnen är det bara att sätta in en sida med färgade prickar, så är du redo att börja.

1



Grün



2



3

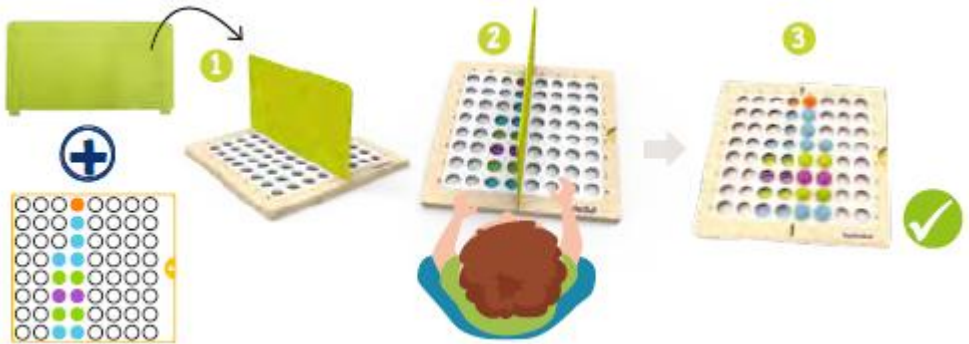


4



Spelvariant C – ordna motiv

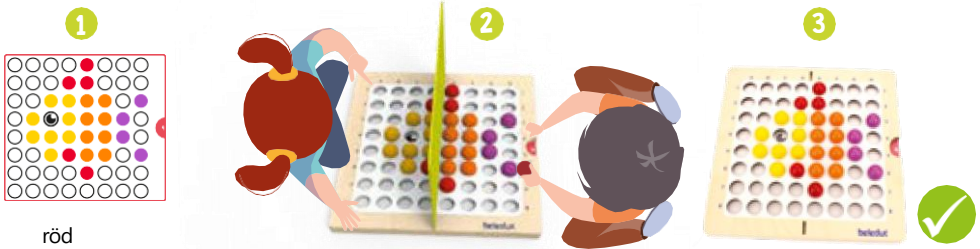
Placera först den gröna avdelaren i de två spårarna på brädet. Placera brädet så att spelaren kan se båda sidorna. Spelaren placerar ett gult kort på tavlan. Med avdelaren som symmetriaxel skapar de den andra halvan av bilden på den tomma sidan. När de är klara tar de bort avdelaren och kontrollerar att allt är korrekt. Nu är hela den symmetriska bilden synlig.



kollane

Spelvariant D – samarbetsspel med delningsfält

Placera först skiljelisten mellan två spår på bordet. Spelarna sitter mittemot varandra så att var och en kan se ena sidan. Det röda kortet läggs på bordet. Varje spelare lägger ihop sin sida av mönstret. När båda är klara kan skiljelisten tas bort och barnen kan se hela bilden. Vem kommer att vara först med att känna igen motivet?



röd

Spelvariant E – Tidsutmaning

Vem är snabbast? I den här versionen av spelet placerar du avdelaren mellan de två öppningarna på brädet och lägger ett av de blå korten. Spelarna sitter mittemot varandra så att alla kan se sin sida. Nu måste spelarna upprepa mönstret så snabbt som möjligt. Den första spelaren som placerar alla bollar på plats ropar "Stopp!" och vinner.



blå

Spelvariant F – Fritt spel på bordet med bollar och träpjäser

Barnen kan leka fritt på bordet och låta fantasin flöda fritt, och skapa nya och unika 2D- eller 3D-bilder med hjälp av färgglada bollar och träbitar. De färgglada träbitarna har enkla former och kan placeras på rutnätet tillsammans med bollarna. Eftersom deras hål är placerade på samma sätt som hålen på brädet kan olika lager av bollar och platta former sättas ihop för att skapa mer komplexa strukturer i ett tredimensionellt utrymme. Barnen lär sig att kombinera former på ett lekfullt sätt och måste använda sin koordination för att placera dessa strukturer och hålla dem i balans.



Spelvariant G – Fritt spel utanför spelplanen

Barn kan leka fritt med träformer som inte har några färgade ramar eller spelplan. Detta gör att de kan skapa kreativa mönster och kombinationer av staplade bollar och träformer.



Oberoende kortdesign

Dessutom kan barnen designa sina egna mallar, klippa ut dem och sedan använda färgglada träformer och bollar för att skapa sina egna 2D- och 3D-bilder. Allt de behöver göra är att skanna QR-koden och ladda ner mallen.



Spelvariant för proffs

Kommunikationsspel från 5+ 2 spelare

En spelare sitter framför spelbrädet. Den andra spelaren väljer ett gult referenskort utan att visa det. Kortinnehavaren beskriver nu bollarnas placering så att den andra spelaren kan placera dem på spelbrädet. Koordinatsystemet som är tryckt på spelbrädet används för att beskriva bollarnas placering. Exempel: "Den lila bollen ligger i D7." Sedan kontrollerar ni tillsammans om bollarna är placerade korrekt. Därefter kan ni komplettera mönstret.



Lila | D7



Tips:

Ladda ner mallen med koordinaterna från vår webbplats.



Autor



Jag heter Federica Monzio Compagnoni och designar leksaker och spel i Italien. Jag har varit intresserad av spel sedan barnsben och denna passion har följt mig genom hela livet, blivit ämnet för mina studier och slutligen mitt yrke. Jag älskar att designa leksaker och spel som hjälper barn att upptäcka världen omkring sig på ett lekfullt sätt, samtidigt som de skapar sin egen unika värld.



Mer från denna serie

MARBELINO 1



21022

ADDITIONAL MATERIAL & VIDEO



SCAN ME!

MARBELINO 2



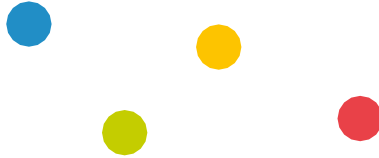
21023

MARBELINO 3



21025





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

© beleduc 2025

Spara denna adress om du har några
frågor.



EN71 and ASTM tested

SV: Varning! Ej lämpligt för barn under 36 månader. Kvävningsrisk. Små delar och bollar.

