

MARBELINO 4

TWÓRZ MOTYWY I KSZTAŁTY

instrukcja gry



beleduc

Gra sprzyja:



Edukacja artystyczna: nauka rozpoznawania kolorów, kreatywne tworzenie wzorów, swobodna zabawa.



Edukacja matematyczna: wyobraźnia przestrzenna, rozpoznawanie sekwencji i wzorów, zrozumienie symetrii, pierwsze liczenie, logika, koncentracja.



Rozwój somatyczny: rozwijanie zdolności motorycznych, koordynacja wzrokowo-ruchowa.

Informacje o grze



Game Info

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

MARBELINO 4

TWÓRZ MOTYWY I KSZTAŁTY



1 x plansza do gry



1 x bawełniana torba

72 x kule (6 kolorów)



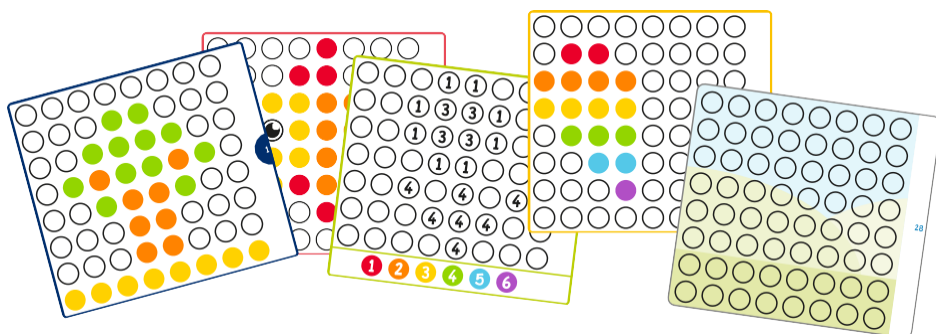
1 x kosz duży



12 x formy drewniane



1 x ścianka działowa

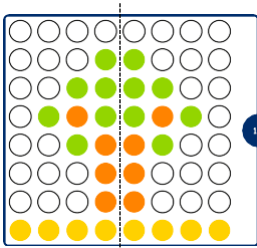


17 x karty zadań

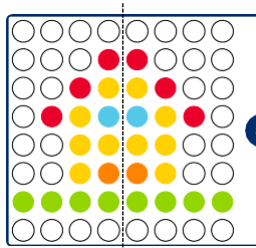
Przeгляд

17 KART
34 MOTYWÓW

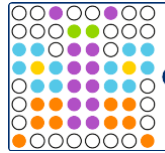
NIEBIESKI



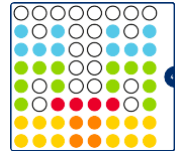
drzewo



dom

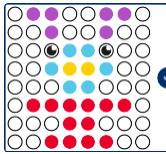


motyl

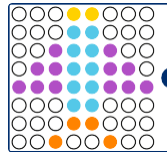


zamek

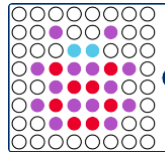
SYMMETRYCZNY



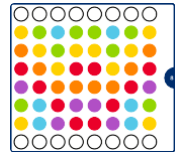
zając



samolot

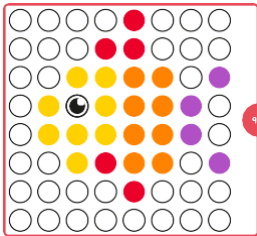


chrząszcz

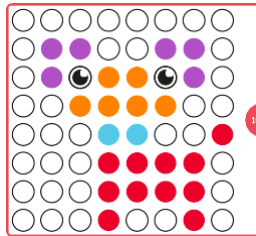


chrząszcz

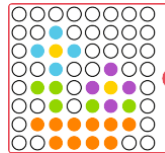
CZERWONY



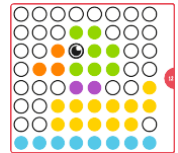
ryba



Pies

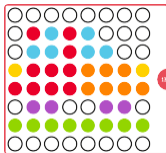


kwiaty

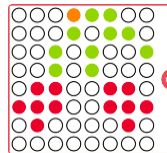


kaczka

ASYMETRYCZNY



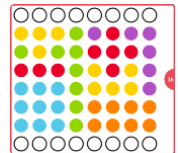
samochód



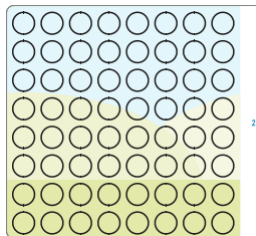
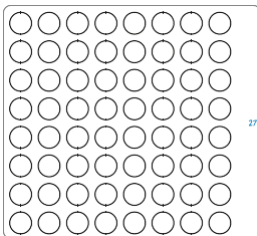
wiśnie



wzór

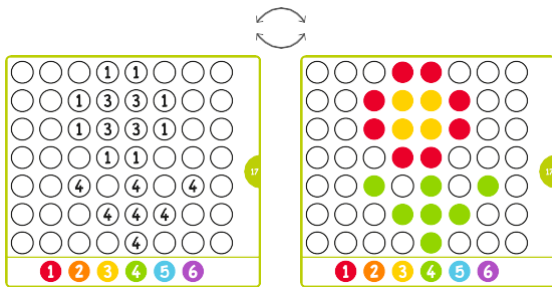


wzór

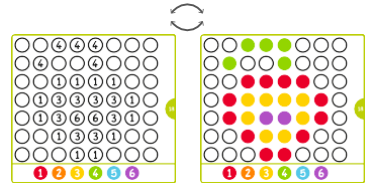


gra darmowa

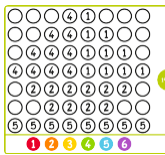




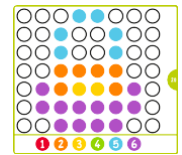
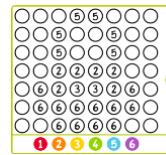
kwiat



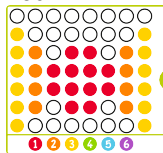
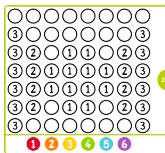
jabłko



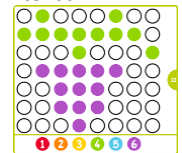
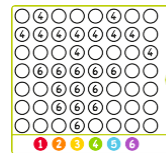
łódź



torba

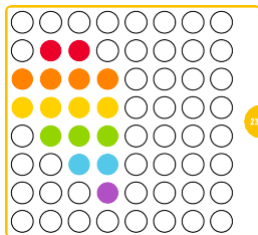


Plik cookie

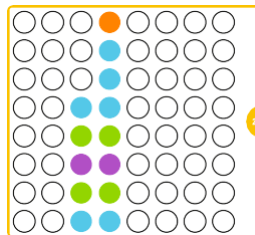


winogrona

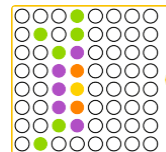
Układanie według liczb



serce



wieża



zółw



kwiat

MOTYWY UZUPEŁNIĆ

Materiały
dodatkowe i film



SCAN ME!

WIĘCEJ KART
PRZEDWSTĘPNYCH
I POMYSŁY NA
ZABAWĘ

21026 MARBELINO 4

Na miejsca, gotowi, start! Ta gra polegająca na sortowaniu kolorowych kulek i drewnianych kształtów zawiera 17 kart z różnymi motywami, zadaniami i sugestiami dotyczącymi kreatywnego układania obrazków i próbowania nowych rzeczy – również w 3D. Marbelino 4 zapewnia świetną zabawę zarówno w pojedynkę, jak i w grupie, a także sprzyja komunikacji i współpracy. Rozwijają również podstawowe umiejętności, takie jak wyobraźnia przestrzenna, rozpoznawanie sekwencji i wzorów, rozumienie symetrii oraz motoryka mała. Nadrukowany układ współrzędnych służy do orientacji. Karty można łatwo wsuwać i wyciągać z planszy. W szczeliny na górnej stronie wkłada się przegrodę do wariantów gry C-E.

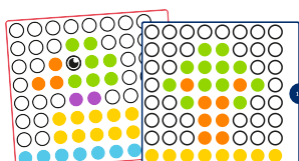
Przygotowanie do gry

Kolorowe kulki należy umieścić w koszyku przed rozpoczęciem gry. Drewniane foremki można położyć obok. Zielona przegroda również powinna być przygotowana.

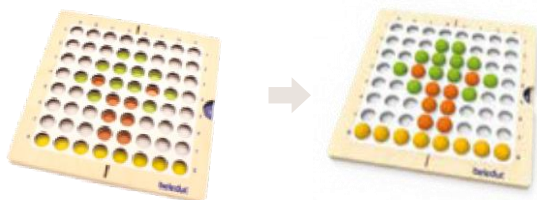


Wariant gry A – układanie wzorów i motywów

Wybierz niebieską lub czerwoną kartę wzorcową i włóż ją do szczeliny planszy tak, aby wszystkie punkty były dobrze widoczne. Odtwórz wzór z karty wzorcowej, umieszczając kulki na punktach w odpowiednich kolorach.



Niebieski lub czerwony



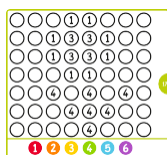
Wariant gry B – Układanie według liczb

W tej wersji gry zielona karta wzorcową jest wkładana do szczeliny w taki sposób, aby widoczne były czarne cyfry. Legenda w dolnym rzędzie pokazuje, która cyfra odpowiada danemu kolorowi. Teraz należy odtworzyć wzór z karty wzorcowej, umieszczając kulki na odpowiednich cyfrach. Po ułożeniu wszystkich kulek dzieci mogą wyjąć kartę, odwrócić ją i sprawdzić, czy kulki są ułożone prawidłowo.

Wskazówka:

W przypadku najmłodszych wystarczy włożyć stronę z kolorowymi kropkami i można zaczynać.

1



Grün



2



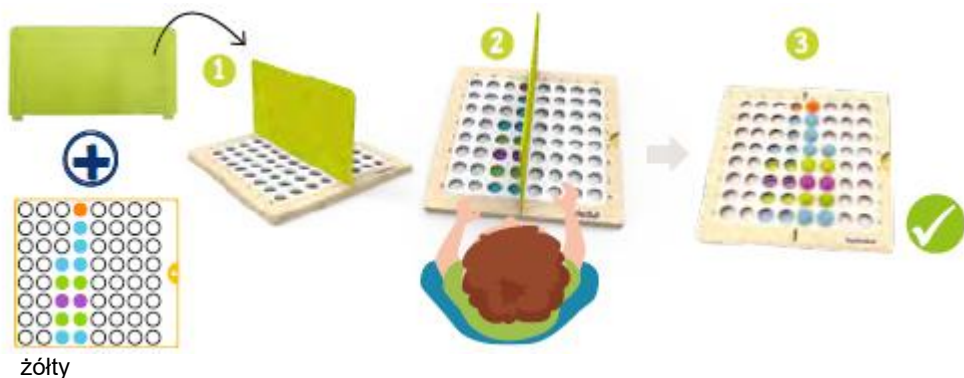
3



4

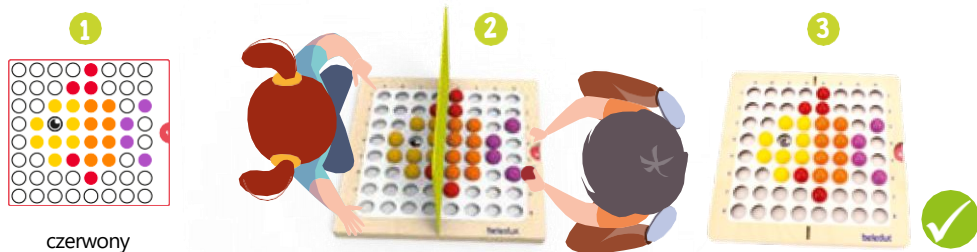
Wariant gry C – układanie motywów za pomocą przegrody

Najpierw należy włożyć zieloną przegrodę w dwa rowki planszy. Planszę należy ustawić tak, aby gracz mógł widzieć obie strony. Gracz wsuwa jedną z żółtych kart do planszy. Wykorzystując przegrodę jako oś symetrii, odtwarza drugą połowę obrazka na nie zadrukowanej stronie. Po zakończeniu wyjmuje przegrodę i sprawdza, czy wszystko jest w porządku. Teraz można zobaczyć cały symetryczny obrazek.



Wariant gry D – gra kooperacyjna z przegrodą

Najpierw należy włożyć przegrodę w dwa rowki planszy. Gracze siedzą naprzeciwko siebie, tak aby każdy widział jedną stronę. Czerwoną kartę wkłada się do planszy. Każdy gracz układa swoją połowę wzoru. Gdy obaj zakończą, można wyjąć przegrodę i dzieci widzą cały obrazek. Kto pierwszy rozpozna motyw?



Wariant gry E – Wyzwanie na czas

Kto jest szybszy? W tej wersji gry przegrodę umieszcza się w dwóch szelkach planszy i wkłada jedną z niebieskich kart. Gracze siedzą naprzeciwko siebie, tak aby każdy widział swoją stronę. Teraz gracze muszą jak najszybciej odtworzyć przedstawiony wzór. Ten, kto pierwszy ułoży wszystkie kulki, woła „Stop!” i wygrywa.



Wariant gry F – Swobodna gra na planszy z kulkami i drewnianymi foremkami

Dzieci mogą swobodnie bawić się na planszy i puścić wodze fantazji, tworząc nowe i niepowtarzalne obrazy w 2D lub 3D za pomocą kolorowych kulek i drewnianych elementów. Kolorowe drewniane elementy mają proste kształty i można je umieszczać na siatce razem z kulkami. Ponieważ ich otwory mają taki sam układ jak otwory na planszy, można układać różne warstwy kulek i płaskich kształtów, tworząc bardziej złożone struktury w przestrzeni trójwymiarowej. Dzieci w zabawowy sposób uczą się, jak łączyć ze sobą kształty, i muszą wykorzystać swoje zdolności koordynacyjne, aby umieścić te konstrukcje i utrzymać je w równowadze.



Wariant gry G – Swobodna gra poza płytą gry

Dzieci mogą swobodnie bawić się drewnianymi kształtami bez kolorowej ramki, bez planszy do gry. W ten sposób powstają kreatywne wzory i kombinacje ułożonych w stopy kulek i drewnianych kształtów.



SAMODZIELNE PROJEKTOWANIE KART

Dodatkowo dzieci mogą zaprojektować własne szablony, wyciąć je, a następnie stworzyć własne obrazy 2D i 3D za pomocą kolorowych drewnianych kształtów i kulek. Wystarczy zeskanować kod QR i pobrać szablon.



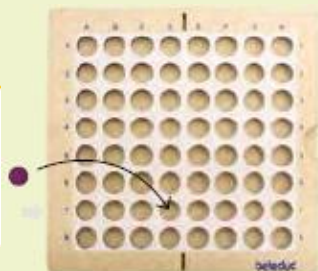
WARIANT GRY DLA PROFESJONALISTÓW

Gra komunikacyjna od 5+ dla 2 graczy

Jeden z graczy siada przed planszą. Drugi wybiera żółtą kartę wzorcową, nie pokazując jej. Teraz gracz z kartą opisuje, gdzie znajdują się kulki, aby drugi gracz mógł umieścić kulkę na planszy. System współrzędnych wydrukowany na planszy pomaga w opisaniu pozycji kulek. Przykład: „Fioletowa kulka leży na D7”. Następnie wspólnie sprawdzacie, czy kulki są ułożone prawidłowo. Następnie możecie uzupełnić wzór.



Fioletowy | D7



Wskazówka

Pobierz szablon z naszej strony internetowej, w którym wpisane są współrzędne.



Autor



Nazywam się Federica Monzio Compagnoni i zajmuję się projektowaniem zabawek i gier we Włoszech. Od dzieciństwa zawsze interesowały mnie zabawy, a ta pasja towarzyszyła mi przez całe życie, stała się tematem moich studiów, a ostatecznie także moim zawodem. Uwielbiam projektować zabawki i gry, które pomagają dzieciom poznawać otaczający je świat w zabawowy sposób, jednocześnie tworząc swój własny, wyjątkowy świat..



WIĘCEJ Z TEJ SERII

MARBELINO 1



21022

ADDITIONAL MATERIAL & VIDEO



SCAN ME!

MARBELINO 2



21023

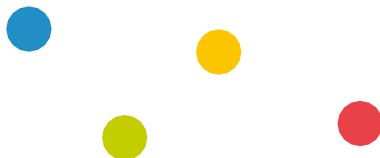


MARBELINO 3



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

Proszę zachować adres na wypadek
pytań.



EN71 and ASTM tested

PL: Uwaga! Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Ryzyko zadławienia.
Małe elementy i kulki.

