

# POMELA

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

22385



beleduc

## Das Spiel fördert:

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



**Somatische Bildung:** Feinmotorik beim Sammeln der Äpfel mit dem Apfelpflücker  
**Health Education:** Fine motor skills when collecting apples with the apple-picker  
**Formation somatique:** Motricité fine en rassemblant les pommes avec le cueille-fruit  
**Desarrollo somático:** Motricidad fina al cosechar las manzanas con la vara cosechadora  
**Somatische ontwikkeling:** Fijne motoriek bij het verzamelen van appels met de appelplukker  
**Educazione somatica:** Capacità motorie nel raccogliere le mele con l'apposito raccoglitore  
**健康教育:** 用木叉收集苹果, 训练精细动作



**Mathematische Bildung:** Abzählen der gewonnenen Äpfel und der Gewinnpunkte (Gläser Apfelmus), erstes Verständnis von zeitlichen Einheiten beim Umdrehen der Sanduhr  
**Mathematical Education:** Counting the apples collected and the points won (jars of apple puree)  
**Formation mathématique:** Comptage des pommes et des points gagnés (bocaux de compote de pommes), première compréhension des unités temporelles en tournant le sablier  
**Desarrollo matemático:** Recuento de las manzanas cosechadas y los puntos ganados (vasos de compota); primeros pasos para la comprensión de las unidades de tiempo al girar el reloj de arena  
**Rekenkundige ontwikkeling:** Het tellen van de gewonnen appels en de winnende punten (potten appelmoes), eerste begrip van tijdseenheden bij het omdraaien van de zandloper  
**Educazione matematica:** Conteggio delle mele vinte e del punteggio ottenuto (bicchieri di mousse di mela), prima comprensione delle unità di misura del tempo quando si gira la clessidra  
**数学教育:** 数一数得到的苹果并计分 (果酱)



**Sprachliche Bildung:** Gemeinsames Abstimmen über eine Strategie, um die Äpfel ins Körbchen zu legen  
**Linguistic Education:** Jointly developing a strategy for placing the apples in the basket  
**Formation linguistique:** Décider en commun d'une stratégie pour mettre les pommes dans le panier  
**Desarrollo del lenguaje:** Estrategia acordada en común para colocar las manzanas en la cesta  
**Taalkundige ontwikkeling:** Gezamenlijk overleggen over een strategie om de appels in de mand te leggen  
**Educazione linguistica:** Studio di una strategia comune per mettere le mele nei cestini  
**社会教育:** 共同商讨策略, 将苹果放入篮子中



**Soziale Bildung:** Lernen von Kooperation, wenn als Team gespielt wird  
**Social Education:** Learning cooperation when playing as a team  
**Sociabilisation:** Apprentissage de la coopération avec le jeu en équipe  
**Desarrollo social:** Cooperación en la variante del juego en equipo  
**Sociale ontwikkeling:** Leran van samenwerking bij het spelen als team  
**Educazione sociale:** Apprendimento della cooperazione quando si gioca in squadra  
**语言教育:** 在团队中游戏, 学会团体合作

---

## Spielinformationen:

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

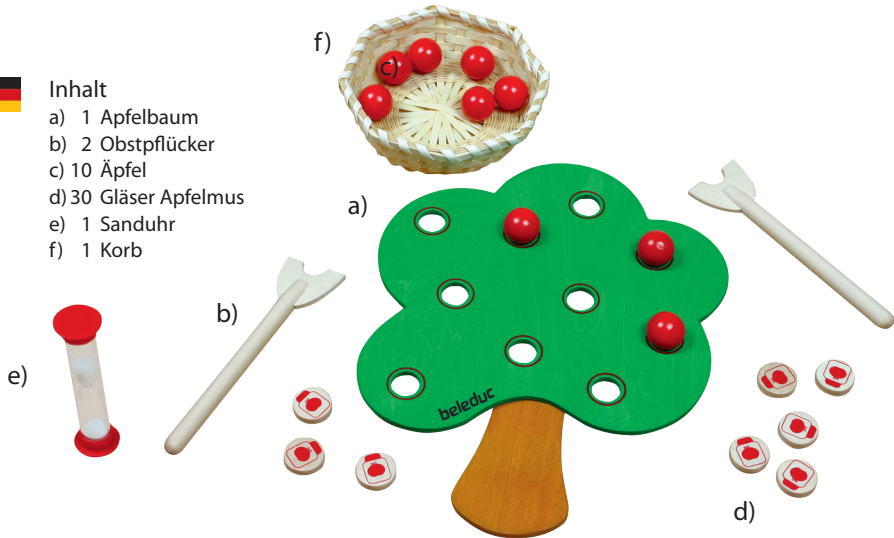


# POMELA



## Inhalt

- a) 1 Apfelbaum
- b) 2 Obstpflücker
- c) 10 Äpfel
- d) 30 Gläser Apfelmus
- e) 1 Sanduhr
- f) 1 Korb



## Contents

- a) 1 apple tree
- b) 2 fruit pickers
- c) 10 apples
- d) 30 jars of apple puree
- e) 1 sand glass
- f) 1 basket



## Contenu

- a) 1 pommier
- b) 2 cueilloirs
- c) 10 pommes
- d) 30 bocaux de compote de pommes
- e) 1 sablier
- f) 1 panier



## Contenido

- a) 1 manzano
- b) 2 recogedores de fruta
- c) 10 manzanas
- d) 30 vasos de compota
- e) 1 reloj de arena
- f) 1 cesta



## Inhoud

- a) 1 appelenboom
- b) 2 fruitplukkers
- c) 10 appels
- d) 30 potten appelmoes
- e) 1 zandloper
- f) 1 mandje



## Contenuto

- a) 1 albero di mele
- b) 2 raccoglitori di frutta
- c) 10 mele
- d) 30 bicchieri di mousse di mela
- e) 1 clessidra
- f) 1 cesta



## 游戏配件

- a) 1 棵苹果树
- b) 2 个水果木叉
- c) 10 个木制苹果
- d) 30 果酱
- e) 1 个沙漏
- f) 1 个篮子



## Autor

Peter Schunke, Jahrgang 1960, ist gelernter Kfz-Mechaniker und lebt in Mülheim an der Ruhr. Am liebsten mag er unregelmäßige, spontane Spieleabende mit Familie und Freunde. Um seine Kreativität auszuleben, fing er Mitte der 1980er Jahre an Spiele zu entwickeln, Erfindungen patentieren zu lassen und Gedichte zu schreiben. So erhielt er 1996 auf der Erfindermesse IENA für eine seiner Erfindungen eine Bronzemedaille für hervorragende Leistungen. Eine neue Form der bekannten Mikado-Stäbchen ließ er sich im Jahr 2000 ebenfalls patentieren. Neben „Pomela“ veröffentlichte Peter Schunke auch das Spiel „Familie Kunterbunt“ bei beleduc.



## Author

Peter Schunke, born in 1960, is a qualified car mechanic and lives in Mülheim an der Ruhr. He most loves occasional, spontaneous games evenings with family and friends. As an outlet for his creativity, he began developing games, having inventions patented, and writing poetry in the mid-1980s. He patented a new form of the famous Mikado sticks in 2000. Besides „Pomela“, Peter Schunke also published the game „Familie Kunterbunt“ with beleduc.



## Auteur

Peter Schunke, né en 1960, est mécanicien automobile de formation. Il vit à Mülheim an der Ruhr, en Allemagne. Ce qu'il préfère, ce sont les soirées jeux improvisées à la dernière minute en famille ou entre amis. Au milieu des années 1980, afin d'exprimer pleinement sa créativité, il a commencé à développer des jeux, à déposer des brevets et à écrire des poèmes. En 2000, il dépose un brevet pour une nouvelle version du très populaire jeu Mikado. En plus du jeu « Pomela », Peter Schunke a également publié le jeu « Familie Kunterbunt » chez beleduc.



## Autor

Peter Schunke, nacido en 1960, es un mecánico de automóviles cualificado que vive en Mülheim an der Ruhr (Alemania). Lo que más le gusta son las noches de juego espontáneas con la familia y los amigos. Para dar rienda suelta a su creatividad, a mediados de la década de 1980 empezó a desarrollar juegos, a patentar inventos y a escribir poesía. En el año 2000 patentó una nueva forma del popular juego de los palillos chinos, también conocido como Mikado. Además de «Pomela», Peter Schunke también ha publicado el juego «Familie Kunterbunt» en beleduc.



## Auteur

Peter Schunke, geboren in 1960, opgeleid tot automonteur en woont in Mülheim an der Ruhr. Hij houdt van onregelmatige, spontane spelavonden met familie en vrienden. Om zijn creativiteit uit te leven begon hij midden van de jaren 80 met het ontwikkelen van spellen, uitvindingen te laten patenteren en om gedichten te schrijven. Hij heeft in 2000 een nieuwe vorm van de bekende Mikado-sticks gepatenteerd. Naast „Pomela“ heeft Peter Schunke ook het spel „Familie Kunterbunt“ ontwikkeld bij beleduc.



## Autore

Peter Schunke, classe 1960, è un esperto meccanico di autoveicoli e vive a Mülheim an der Ruhr. Ama le serate spontanee e inusuali da trascorrere con la famiglia e gli amici. Per scoprire la sua creatività, a metà degli anni, 80 ha iniziato a sviluppare dei giochi, brevettando le proprie invenzioni e scrivendo poesie. Ha fatto brevettare una nuova forma dei famosi bastoncini Mikado nel 2000. Oltre a „Pomela“, Peter Schunke ha pubblicato anche il gioco „Familie Kunterbunt“ presso beleduc.



## 游戏作者

Peter Schunke出生于1960年，是一名汽车修理师，生活在米尔海姆。他最喜欢晚上与家人和朋友进行偶然的、自发性的游戏。作为创造力的一个出口，他开始开发游戏，获取发明专利。当然，他也是一名诗人。在2000年，他申请了一个新型的著名的挑竹签游戏的专利。除了摘苹果游戏，Peter Schunke还出版了beleduc的Familie Kunterbunt（不知道是啥）

## 22385 Pomela

An einem schönen, sonnigen Tag wollen Lilly und Chris Äpfel für Oma Gerdas leckeres Apfelmus pflücken. Ein Glück sind die Früchte schon dunkelrot und glänzend, sodass die beiden sich nur noch die großen Apfelpflücker nehmen müssen, um auch die Äpfel ganz oben am Baum zu erreichen. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt – aber die Aussicht auf das süße Mus treibt die Kinder an!

### Spielvorbereitung

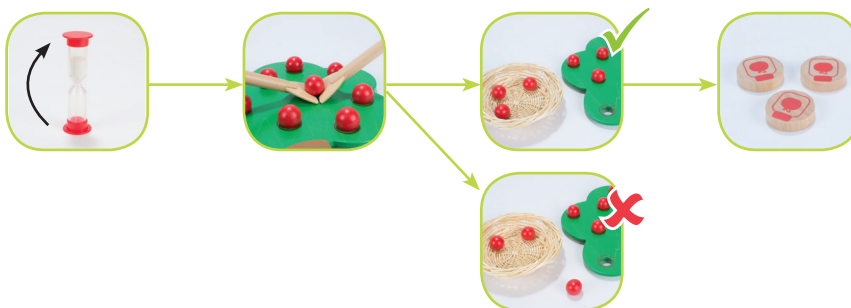
Die roten Holzäpfel werden in die Löcher des Apfelbaums gelegt, die Sanduhr, die Apfelpflücker und die Gläser Apfelmus direkt daneben. Der Korb wird ca. eine Armlänge neben dem Baum auf dem Tisch platziert.



- Holzäpfel in den Löchern verteilen
- Sanduhr, Apfelpflücker und Apfelmusgläser bereitlegen
- Korb auf dem Tisch platzieren

### Spielverlauf

Der Spieler, der als letztes einen Apfel gegessen hat, beginnt das Spiel. Der erste Spieler nimmt die beiden Apfelpflücker in die Hand und wartet auf das Startsignal eines anderen Spielers, der die Sanduhr umdreht und im weiteren Verlauf im Auge behält. Nun hat der Startspieler 30 Sekunden Zeit, so viele Äpfel wie möglich mit den Apfelpflückern in den Korb abzulegen. Fällt dabei ein Apfel herunter, wird dieser aus dem Spiel genommen. Nach Ablauf der Zeit wird gezählt, wie viele Äpfel im Korb sind und der Spieler erhält entsprechend viele Gläser Apfelmus. Anschließend werden alle Äpfel zurück in die Löcher des Baumes gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.



### Spielende

Wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war, endet das Spiel und derjenige, der am meisten Gläser Apfelmus vor sich liegen hat, gewinnt die Runde.



### Variante 1 – Abstandsvergrößerung

Spielt das Spiel mit den gleichen Regeln, die oben beschrieben werden – wählt jedoch einen größeren Abstand von Apfelbaum und Korb. Für diese Variante sollte jeder Spieler mehr Zeit haben, die Äpfel zu pflücken. Nach Ablauf der Zeit wird die Sanduhr einfach sofort nochmal umgedreht, sodass jeder Spieler eine Minute zur Verfügung hat. Am Ende werden die gewonnenen Gläser Apfelmus gezählt und derjenige, der die meisten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

### Variante 2 – Kooperation

In dieser Spielvariante spielt ihr gemeinsam als Zweierteam. Baut das Spiel auf, wie in der Spielvorbereitung beschrieben. Die Aufgabe besteht nun darin, dass jeder Spieler einen Apfel-pflücker in einer Hand hält und durch Geschicklichkeit und gemeinsame Absprachen die Äpfel in den Korb befördert werden. Hier ist es ratsam den Spielern eine Minute Zeit zu geben, die Uhr nach dem ersten Ablauf also nochmal umzudrehen, sodass die Spieler sich besser auf die Aufgabe fokussieren können.

### Tipps für Erzieher/-innen



Vergleichen (Alter: 5+)

Nehmen Sie das Spiel zum Anlass, um mit den Kindern Mengen zu vergleichen. Hier können verschiedene Materialien (Steine, Kugeln, Tannenzapfen...) zur Hilfe genommen werden. Nun werden diese auf 2 Haufen aufgeteilt. Wo liegen mehr? Wo weniger? Am Ende wird das Ergebnis durch Nachzählen überprüft.



Apfelbaum gestalten (Alter: 3+)

Geben Sie jedem Kind ein A3 Blatt. Auf dieses Blatt darf jedes Kind frei einen großen Baum malen – mit Buntstiften, Filzstiften, Wasserfarben etc. Lassen Sie der Kreativität der Kinder freien Lauf. Anschließend können mit anderen Materialien (z.B. Krepppapier) Äpfel an den Baum geklebt werden.



Gesunde Ernährung (Alter: 5+)

Reden Sie mit den Kindern über gesunde Ernährung. Welche gesunden und ungesunden Lebensmittel kennen die Kinder. Wovon sollte man mehr essen? Wovon weniger? Stellen Sie gemeinsam eine Ernährungspyramide zusammen, indem die Kinder Bilder von Lebensmitteln malen.

### Tipps für Eltern

Besuchen Sie zusammen mit den Kindern Obstwiesen und erleben gemeinsam, wann ein Apfelbaum blüht. Wann trägt er Früchte und wie verändern sich diese im Laufe des Reifeprozesses? Versuchen Sie gemeinsam mit dem Kind Antworten auf dessen Fragen zu finden und besorgen sie reife Äpfel, die zu Apfelmus verarbeitet werden können.



## 22385 Pomela

One fine, sunny day Lily and Chris wanted to pick apples for Grannie Martha's tasty apple puree. Luckily the fruit is already red and shiny, so all they have to do is use the long apple-picker to reach the apples right at the top of the tree. This requires some dexterity – but the children are motivated by the thought of delicious apple puree!

### Game preparation

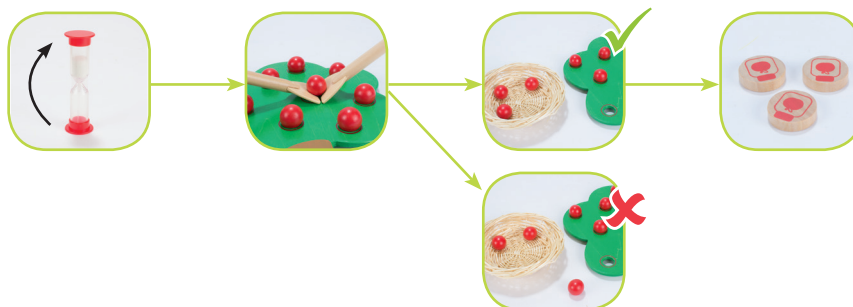
The red wooden apples are placed in the holes in the apple tree, with the hourglass, the apple-pickers and the jars of apple puree placed just beside it. The basket is placed next to the tree, about an arm's length away.



- Distribute the apples in the holes
- Set out the hourglass, the apple-pickers and the jars of apple puree
- Place the basket on the table

### How to play

The player who has most recently eaten an apple starts the game. The first player picks up both the apple-pickers and waits for the signal to begin, given by another player, who turns the hourglass over and keep an eye on it. Now the first player has 30 seconds to transfer as many apples as possible into the basket using the apple-pickers. If an apple falls down, it is taken out of play. When the time has run out the apples in the basket are counted, and the player receives a corresponding number of jars of apple puree. Then all the apples are replaced in the holes in the tree, and it is the next player's turn.



### End of the game

When each player has had a turn, the game is over and the player with the most jars of apple puree has won the round.



### Variation 1 – Increasing the distance

Play the game with the same rules, as described above, but increase the distance between the apple tree and the basket. In this version, each player should be given more time to pick apples. When the time has run out, just turn the hourglass over again so that each player has one minute. At the end of the game the jars of apple puree are counted and the winner is the player with the most jars.

### Variation 2 – Cooperation

In this version of the game, you play in teams of two. Set the game out as described above. The task is now as follows: each of the two players holds an apple-picker in one hand, and they transfer the apples into the basket by using dexterity and spoken coordination. Here it is a good idea to allow the players one minute, turning the hourglass over once the sand has run through, so that they have time to concentrate on their task.

### Tips for Educators



Compare (Age: 5+)

Use the game as an occasion for the children to compare quantities. For this various materials can be used (pebbles, marbles, pine cones, etc. ...). Now these are divided into two heaps. Which heap has more in it? Which has fewer? The result is finally checked by counting.

---



Making apple trees (Age: 3+)

Give each child an A3 sized sheet of paper On it each child can freely paint or draw a big picture of a tree – using crayons, felt pens, watercolours etc. Let the children give free rein to their creativity. Apples can then be stuck on the trees, using other materials (e.g. crepe paper).

---



Healthy eating (Age: 5+)

Discuss healthy eating with the children. What healthy and unhealthy foods do the children know? What should you eat more of? What should you eat less of? Make a Food Pyramid together, with the children making the drawings of foods.

### Tips for parents

With the children, visit orchards and experience the apple blossom season together at first hand. When do apple trees bear fruit, and how do the apples change during the ripening process? Together with the children, try to find answers to these questions and buy some ripe apples to make an apple puree.



## 22385 Pomela

Par un beau jour ensoleillé, Lilly et Chris veulent ramasser des pommes pour la délicieuse compote de Mamie Gerda. Ils ont de la chance : les fruits sont déjà d'un beau rouge sombre et brillant. Les deux enfants n'ont donc qu'à prendre le grand cueille-fruits pour pouvoir aussi ramasser les pommes tout en haut de l'arbre. Cela demande un certain doigté mais la perspective de la compote bien sucrée est une bonne motivation !

### Préparation au jeu

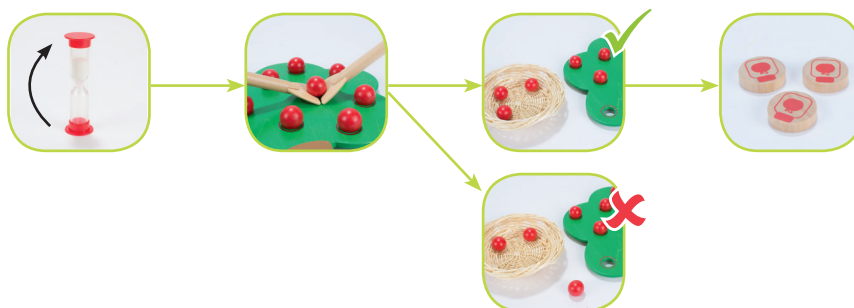
On dépose les pommes de bois rouge dans les trous du pommier, puis on pose le sablier, le cueille-fruits et les bocaux de compote de pomme juste à côté. La corbeille est placée à côté de l'arbre, à environ un bras de distance, sur la table.



- Répartir les pommes de bois dans les trous
- Préparer le sablier, les cueille-fruits et les bocaux de compote de pommes
- Placer la corbeille sur la table

### Déroulement du jeu

Le dernier joueur à avoir mangé une pomme peut commencer. Le premier joueur prend les deux cueille-fruits dans la main et attend qu'un autre joueur lui donne le signal du départ. Ce dernier retourne le sablier et le surveille pendant le déroulement du jeu. Le premier joueur dispose désormais de 30 secondes pour déposer autant de pommes que possible dans la corbeille à l'aide du cueille-fruits. Si une pomme tombe, on la retire du jeu. Une fois le temps écoulé, on compte le nombre de pommes dans la corbeille et le joueur reçoit un nombre équivalent de bocaux de compote de pommes. On replace ensuite toutes les pommes dans les trous de l'arbre et le joueur suivant prend son tour.



### Fin du jeu

Lorsque tout le monde a joué une fois, le jeu prend fin et celui/celle qui a le plus de bocaux de compote de pommes devant soi gagne la partie.



### **Variante 1 : Augmentation de la distance**

Le jeu se déroule comme énoncé précédemment mais on augmente la distance entre le pommier et la corbeille. Pour cette variante, chaque joueur doit disposer de plus de temps pour cueillir les pommes. Une fois le temps écoulé, on tourne immédiatement le sablier d'un tour, de sorte que chaque joueur dispose d'une minute entière. On compte les bocaux de compote de pommes à la fin du jeu et celui ou celle qui en a le plus remporte la partie.

### **Variante 2 : Coopération**

Dans cette variante, on joue en binôme. On installe le jeu tel que décrit dans la préparation. Chaque joueur prend un cueille-fruits dans la main et dépose les pommes dans la corbeille en s'aidant de sa dextérité et d'une bonne communication. On conseille ici d'accorder une minute aux joueurs. Il faut donc retourner le sablier après les premières trente secondes, afin que les joueurs puissent mieux se concentrer sur leur tâche.

### **Conseils pour les éducateurs**



Comparaison (âge : 5+)

Utiliser le jeu de pour comparer les quantités avec les enfants. Pour vous aider, vous pouvez vous servir de différents objets (cailloux, boules, pommes de pin...). Divisez-les en 2 piles. Où y en a-t-il le plus ? Où y en a-t-il moins ? À la fin, on vérifie le résultat en comptant.

---



Organiser le pommier (âge : 3+)

Donnez une feuille A3 à chaque enfant. Chaque enfant peint librement un grand pommier sur cette feuille : avec des crayons de couleur, des feutres, de l'aquarelle, etc. Laissez libre cours à leur créativité. Ensuite, on peut coller les pommes sur l'arbre à l'aide d'autres matériaux (par exemple du papier crépon).

---



Alimentation saine (âge : 5+)

Discutez d'alimentation saine avec les enfants. Quels aliments bons et mauvais pour la santé les enfants connaissent-ils ? De quoi faut-il manger le plus ? De quoi faut-il manger le moins ? Établissez ensemble une pyramide nutritionnelle sur laquelle les enfants peignent des images des aliments.

### **Conseils pour les parents**

Visitez des vergers avec les enfants et observez la floraison du pommier. Quand porte-t-il des fruits et comment ceux-ci évoluent-ils au cours de la maturation ? Cherchez avec les enfants des réponses à leurs propres questions et apportez des pommes mûres pour en faire de la compote tous ensemble.



## 22385 Pomela

En un maravilloso día de sol Lilly y Chris se proponen recoger manzanas para la famosa compota de la abuela. Es una suerte que las manzanas tengan aún un color rojo tan brillante, así que solo tienen que hacerse con una gran vara cosechadora de manzanas para alcanzar también las que están más arriba del árbol. La tarea es peliaguda, pero también es cierto que la perspectiva de tan deliciosa compota anima a los chicos.

### Preparación del juego

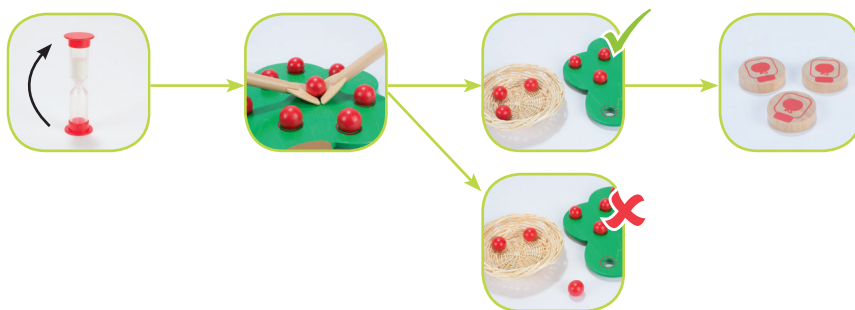
Se colocan las manzanas de madera en los huecos del árbol. Al lado se dejan el reloj de arena, la vara cosechadora y los vasos de compota. La cesta se deja en la mesa, aproximadamente a una distancia de un brazo con respecto al árbol.



- Repartir las manzanas de madera en los huecos
- Dejar preparados el reloj de arena, la vara cosechadora y los vasos de compota
- Colocar la cesta en la mesa

### Funcionamiento del juego

Empieza el jugador que haya comido una manzana más recientemente. El primer jugador toma las dos varas cosechadoras en la mano y espera la señal de otro jugador que deberá girar el reloj y controlar el tiempo. El primer jugador cuenta con treinta segundos para reunir en la cesta todas las manzanas posibles. Si se cae alguna manzana, se retira del juego. Al transcurrir el tiempo se cuentan las manzanas que haya en la cesta y el jugador obtiene ese mismo número de vasos de compota. Se vuelven a colocar después todas las manzanas en los huecos del árbol y pasa el turno al siguiente jugador.



### Final del juego

El juego finaliza cuando todos los jugadores hayan tenido un turno. Gana la ronda quien mayor número de vasos de compota se haya llevado.



### Variante 1 – Juego de memoria

Se juega de la misma manera como se ha descrito anteriormente, solo que se coloca la cesta a una mayor distancia del árbol. En esta versión los jugadores han de contar con más tiempo para cosechar las manzanas. Para ello se vuelve a girar el reloj de arena una vez transcurrido el tiempo, con lo que los jugadores tendrán un minuto a disposición. Al final se cuentan los vasos de compota reunidos y el que tenga mayor número será el ganador.

### Variante 2 – Cooperación

Esta variante se juega por parejas. Se prepara el juego tal y como se ha descrito anteriormente. Se trata ahora de que cada jugador tenga una vara cosechadora y que, con destreza y de común acuerdo, lleven las manzanas hasta la cesta. Es aconsejable dar un minuto para que los jugadores se puedan concentrar en la tarea, por lo que se girará una vez más el reloj de arena.

### Consejos para educadores



Comparar (edad: 5+)

Tome el juego como pretexto para comparar cantidades con los niños. Pueden utilizarse multitud de objetos (piedras, canicas, piñas...). Se hacen dos montones. ¿Dónde hay un mayor número? ¿Dónde hay menos? Al final se comprueba el resultado contando las unidades de uno y otro montón.



Manualidades y creatividad (edad: 3+)

Repártales un folio de tamaño A3 y deje que dibujen un gran manzano (pueden utilizar lápices de colores, rotuladores, acuarelas, etc.). Deje que los niños den rienda suelta a su imaginación. Luego pueden utilizar otro tipo de material (papel celofán, por ejemplo) para pegar al árbol las manzanas.



Una alimentación sana (edad: 5+)

Hable con los chicos sobre una alimentación sana. ¿Qué alimentos sanos y poco sanos conocen ellos? ¿Qué deberíamos comer en más cantidad y qué en menos cantidad? Elaboren juntos una pirámide nutricional donde los propios niños dibujen los alimentos.

### Consejos para los padres

Vaya con sus hijos a visitar algún huerto e investiguen juntos cuándo florecen los manzanos, cuándo producen los frutos y cómo cambian éstos a medida que maduran. Trate de encontrar las respuestas con ellos. Busquen manzanas maduras con las que preparar juntos una compota de manzana.

## 22385 Pomela

Op een mooie, zonnige dag willen Lilly en Chris appels plukken voor de heerlijke appelmoes van Oma Gerda. Gelukkig zijn de appels al donkerrood en glanzend, zodat de twee alleen de grote appelplukkers mee hoeven te nemen om de appels boven in de boom te bereiken. Het kan een beetje moeilijk zijn, maar het vooruitzicht van de heerlijke appelmoes maakt de kinderen enthousiast!

### Spelvoorbereiding

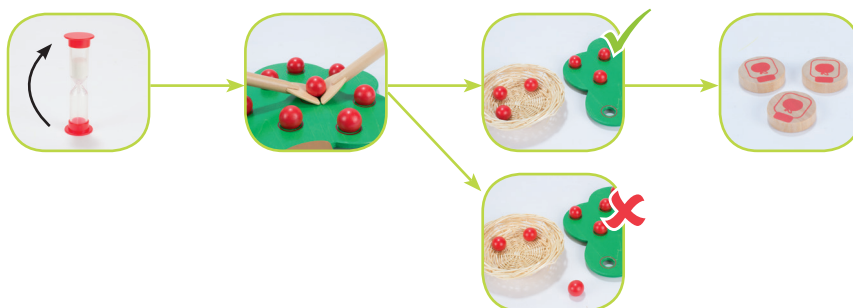
De rode houten appels worden in de gaten van de appelboom geplaatst, de zandloper, de appelplukkers en de potten appelmoes ernaast. De korf wordt ongeveer op een armlengte naast de boom op tafel geplaatst.



- Houten appels in de gaten plaatsen
- Zandloper, appelplukker en potten appelmoes klaarzetten
- Zet de mand op tafel

### Speelwijze

De speler die als laatste een appel heeft gegeten mag beginnen. De eerste speler pakt de twee appelplukkers op en wacht op het startsignaal van een andere speler die de zandloper omdraait en de tijd in de gaten houdt. Nu heeft de speler 30 seconden de tijd om met de appelplukkers zoveel mogelijk appels in de mand te leggen. Als een appel valt, wordt deze uit het spel genomen. Na afloop van de tijd wordt het aantal appels in de mand geteld en krijgt de speler een corresponderend aantal potten appelmoes. Daarna worden alle appels weer in de gaten van de boom gelegd en is de volgende speler aan de beurt.



### Einde van het spel

Zodra elke speler eenmaal heeft gespeeld, eindigt het spel en wint de speler met de meeste potten appelmoes.



### **Variant 1 - Grotere afstand**

Het spel wordt gespeeld met dezelfde regels als hierboven beschreven, maar met een grotere afstand van de appelboom tot de mand. Voor deze variatie zou elke speler meer tijd moeten hebben om de appels te plukken. Na het verstrijken van de tijd wordt de zandloper onmiddellijk weer omgedraaid zodat elke speler één minuut tijd heeft. Aan het eind worden de potten appelmoes geteld en wint de speler die de meeste potten heeft verzameld het spel.

### **Variant 2 - Samenwerking**

In deze spelvariant speel je samen als een team van twee. Stel het spel op zoals beschreven in de spelvoorbereiding. Het is nu de taak van elke speler om een appelplukker in één hand te houden en de appels door behendigheid en gemeenschappelijke afspraken in de mand te transporteren. Hier is het raadzaam om de spelers een minuut tijd te geven en de zandloper na de eerste ronde weer om te draaien, zodat de spelers zich beter op de taak kunnen concentreren.

### **Tips voor leerkrachten**



Vergelijken (leeftijd: 5+)

Gebruik het spel als een kans om met de kinderen hoeveelheden te vergelijken. Hier kunnen verschillende materialen (stenen, knikkers, dennenappels...) worden gebruikt. Nu zijn ze gesplitst in 2 stapels. Waar liggen er meer? Waar liggen er minder? Aan het eind wordt het resultaat gecontroleerd door telling.



Ontwerp een appelboom (leeftijd: 3+)

Geef elk kind een A3-blad. Elk kind kan volgens eigen inzicht een grote boom op dit blad tekenen met kleurpotloden, viltstiften, waterverf etc. Geef de creativiteit van de kinderen de vrije loop. Appels kunnen vervolgens met andere materialen (bijv. crêpepapier) aan de boom worden gelijmd.



Gezonde voeding (leeftijd: 5+)

Praat met de kinderen over gezonde voeding. Welke gezonde en ongezonde voeding kennen de kinderen? Wat moet je meer eten? Waar moet je minder van eten? Maak een voedingspiramide met afbeeldingen die de kinderen van levensmiddelen tekenen.

### **Tips voor ouders**

Bezoek met de kinderen een boomgaard en kijk samen wanneer een appelboom bloeit. Wanneer komen er vruchten aan de boom en hoe veranderen ze tijdens het rijpingsproces? Probeer samen met het kind antwoorden te vinden op de vragen van het kind en breng rijpe appels die tot appelmoes kunnen worden verwerkt.



## 22385 Pomela

In una bella giornata di sole, Lilly e Chris decidono di preparare una deliziosa mousse di mele per la nonna Gerda. Fortunatamente, i frutti sono già di un bel colore rosso lucente, quindi i due bambini devono solo procurarsi un raccogli mele per raggiungerle in cima all'albero. È un'operazione che richiede un certo grado di precisione, ma la prospettiva di una gustosa mousse spinge i bambini a tentare!

### Preparazione del gioco

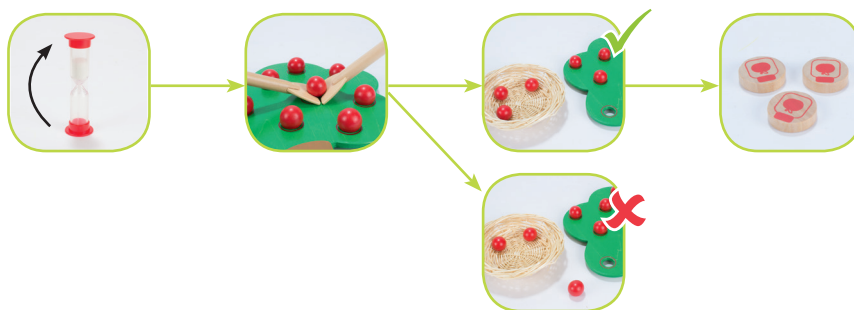
Le mele rosse vengono infilare all'interno dei fori dell'albero, mentre la clessidra, i raccogli mele e i barattoli di mousse sono collocati accanto. Il cestino è posizionato sul tavolo, a circa un braccio di distanza dall'albero.



- Infilare le mele nei fori
- Preparare la clessidra, i raccogli mele e i barattoli di mousse
- Posizionare il cestino sul tavolo

### Svolgimento del gioco

Il giocatore che per ultimo ha mangiato una mela può iniziare il gioco. Il primo giocatore prende entrambi i raccogli mele in mano e attende il segnale di partenza da un altro giocatore, che gira la clessidra e la tiene d'occhio. Il giocatore ha solo 30 secondi per infilare quante più mele possibili nel cestino con l'apposito raccoglitore. Se una mela cade, questa viene esclusa dal conteggio. Scaduto il tempo, in base al numero di mele infilare nel cestino, il giocatore riceve il numero corrispondente di barattoli di mousse. Dopodiché, tutte le mele vengono riposizionate sull'albero e si passa al giocatore successivo.



### Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti hanno svolto il loro turno e colui che ha collezionato il maggior numero di barattoli di mousse vince la partita.



### **Variante 1 - Aumentare la distanza**

Svolgere il gioco con le stesse regole, ma scegliere una distanza maggiore tra l'albero di mele e il cestino. Per questa variante, ogni giocatore dovrebbe avere più tempo per raccogliere le mele. Una volta scaduto il tempo, basta semplicemente capovolgere la clessidra, in modo che ogni giocatore abbia ancora un minuto a disposizione. Alla fine, si contano in barattoli di mousse collezionati e colui che ne possiede di più vince la partita.

### **Variante 2 - Cooperazione**

In questa variante si gioca in coppia. Preparare il gioco come descritto precedentemente. Ogni giocatore terrà in mano un raccogli mele e dovrà fare affidamento sulla cooperazione e l'abilità di entrambi per mettere le mele nel cestino. In questo caso si consiglia di concedere ai giocatori un minuto in più di clessidra, in modo da potersi concentrare maggiormente sull'attività.

### **Consigli per educatori/educatrici**



Confrontare (età: 5+)

Prendete spunto dal gioco per confrontare insieme ai bambini le quantità. Si possono utilizzare vari materiali (pietre, sfere, pigne ...). Questi possono essere suddivisi in due mucchietti. Dove ce ne sono di più? Dove di meno? Infine si scoprirà il risultato contandoli.

---



Costruire un albero di mele (età: 3+)

Date a ciascun bambino un foglio A3. Su questo foglio ogni bambino può disegnare un grande albero, con le matite colorate, i pennarelli, gli acquerelli, ecc. Lasciate dare sfogo alla loro creatività. Infine, è possibile realizzare le mele con altri materiali (ad es. carta crespata) ed incollarle sull'albero.

---



Dieta sana (età: 5+)

Discutete insieme ai bambini sulla sana alimentazione. Quali alimenti sani e meno sani conoscono? Cosa si dovrebbe mangiare di più? Cosa di meno? Realizzate insieme ai bambini una piramide alimentare dipingendo le immagini degli alimenti.

### **Consigli per i genitori**

Visitate insieme ai bambini i frutteti della zona e osservate insieme a loro un melo che fiorisce. Quando darà i suoi frutti e come cambiano questi ultimi durante il processo di maturazione? Insieme ai bambini, cercate di trovare le risposte alle loro domande e raccogliete delle mele mature da trasformare poi in una deliziosa mousse.





## 22385 摘苹果

在一个阳光明媚的日子，Lily和Chris想要给正在做美味苹果酱的外祖母准备一些又红又大的苹果。所以他们要用长长的叉子去摘下苹果树上的苹果。这个动作对需要较高的灵敏度——但是为了尝到美味的苹果酱，孩子们都跃跃欲试。

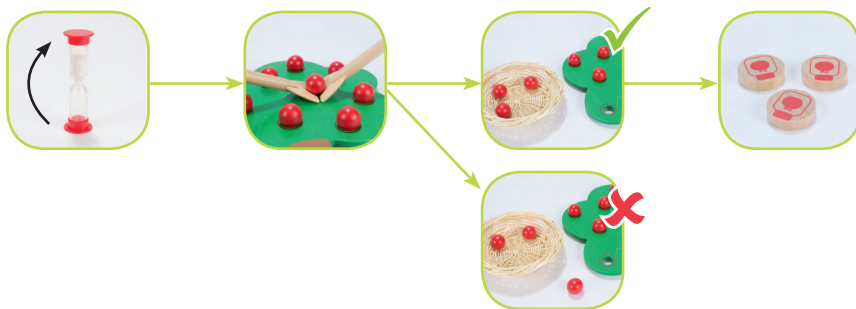
### 游戏准备

将红色的木制苹果放在苹果树的洞上，将沙漏、木叉和苹果酱放在一边。篮子放在树的旁边，距离一只手臂的距离。



### 游戏开始

最近吃过苹果的游戏者先开始游戏。第一名游戏者拿起两把叉子并等待开始的指令，另一名游戏者将沙漏倒过来并密切观察沙漏。现在第一名游戏者有30秒时间用叉子将苹果尽可能多地放到篮子中。如果苹果在摘的程中掉了，就把它从游戏里拿走。沙漏里的沙子漏完后，时间截止，数一数篮子中的苹果，根据苹果数量，游戏者拿取对应数量的苹果酱。然后将所有的苹果放回洞中，轮到下一个游戏者。



### 游戏结束

每个游戏者轮完一次后，游戏结束，拥有最多苹果酱的游戏者获胜。

### 版本1—增加距离

用以上描述的不同规则进行游戏，但是需要增加苹果树和篮子中间的距离。在这个版本中，给每个游戏者更多的时间去摘苹果。沙漏中的沙子漏完后，再将沙漏倒过来，这样每个游戏者就有1分钟的时间。最后数一数苹果酱，拥有最多苹果酱的游戏者获胜。



## 版本2—协同合作

在游戏的这个版本中，两人一组进行游戏。按以上的描述先将东西准备好。任务现在如下：每名游戏者一手拿一个叉子，然后将苹果运送到篮子中，这需要两名游戏者动作灵敏并进行良好的口头交流。这个游戏中，给游戏者们1分钟的时间，也就是两组沙漏的时间。这样有利于他们集中注意力进行游戏。

### 给老师的小贴士



比较（年龄段：5+）

借这款游戏来让幼儿比较数量，幼儿可以使用一些辅助材料，如：鹅卵石、弹珠、松果等。现在将它们分成两堆，哪堆更多？哪堆更少？通过计数来检验结果。

---



做苹果树（年龄段：3+）

给每名幼儿一张A3大小的纸。幼儿可以在上面自由地画画，使用蜡笔、马克笔、水彩颜料等材料画一棵大树。让幼儿发挥创造力，自由创作。苹果可以用其他材料粘贴上去，例如：皱纹纸等。

---



健康饮食（年龄段：5+）

和幼儿一起讨论健康饮食。幼儿知道哪些是健康食品和不健康食品吗？你应该多吃什么？少吃什么？一起做一个食物金字塔，和幼儿一起画画食物。

### 给家长的小建议：

和幼儿一起参观果园，一起了解苹果花期的时间，结果的时间，以及苹果在成熟过程中会发生哪些变化等，然后试着和同伴一起找出答案。



beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2017



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

**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

The logo for beleduc, featuring the brand name 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 at the bottom is a green-to-yellow gradient with a vertical wood grain pattern.

beleduc