

25540 Cassado

# CASSADO

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



belsduc

## Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/

Questo gioco stimola/ 游戏培养:



Somatische Bildung: Aktion-Reaktion, Schnelligkeit, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Geschicklichkeit, Konzentration

Health Education: Action-reaction, quickness, fine motor skills, eye-to-hand coordination, dexterity, concentration

Formation somatique: Action-réaction, rapidité, motricité fine, coordination œil-main, habileté, concentration

Desarrollo somático: Capacidad de reacción, rapidez, motricidad fina, coordinación ojo-mano, destreza, concentración

Somatische ontwikkeling: Actie-reactie, snelheid, fijne motoriek, oog-hand-coördinatie, handigheid, concentratie

Educazione somatic: Azione e reazione, rapidità, abilità motorie, coordinazione oculo-manuale, destrezza, concentrazione

生理发展和健康教育: 行为反应力, 敏捷度, 精细动作, 手眼协调, 灵活度, 专注力



Mathematische Bildung: Zählen, Rechnen

Mathematical Education: Counting, calculating

Formation mathématique: Compter, calculer

Desarrollo matemático: Contar, calcular

Rekenkundige ontwikkeling: Tellen, rekenen

Educazione matematica: Contare, eseguire calcoli

数学领域: 数字运算, 数数



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Problemlösen, Teamfähigkeit

Social Education: Playing together, solving problems, teamwork

Sociabilisation: Jouer ensemble, résoudre des problèmes, esprit d'équipe

Desarrollo social: Juego colectivo, resolución de problemas, trabajo en equipo

Sociale ontwikkeling: Samen spelen, problemen oplossen, teamwork

Educazione sociale: Giocare insieme, soluzione di problemi, spirito di squadra

社会交往能力: 团队游戏, 问题解决能力, 团队合作



Sprachliche Bildung: Kommunikation

Linguistic Education: Communication

Formation linguistique: Communication

Desarrollo del lenguaje: Comunicación

Taalkundige ontwikkeling: Communicatie

Educazione linguistica: Comunicazione

语言领域: 沟通交流技能



# CASSADO



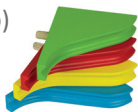
## Inhalt

- a) 1 Holzbrett
- b) 4 Holzrutschen
- c) 2 Holzleisten
- d) 25 Holzstifte (davon 5 Reservestifte)
- e) 20 Metallkugeln
- f) 3 Holzscheiben
- g) 1 Baumwollbeutel

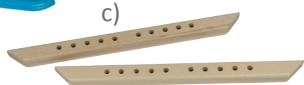
a)



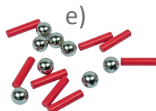
b)



c)



e)



d)

f)



g)



## Contents

- a) 1 wooden game board
- b) 4 wooden mini-chutes
- c) 2 wooden bars
- d) 25 wooden pegs (including 5 reserve pegs)
- e) 20 metal balls
- f) 3 wooden discs
- g) 1 cotton bag



## Contenu

- a) 1 plateau de jeu en bois
- b) 4 toboggans en bois
- c) 2 baguettes en bois
- d) 25 bâtonnets en bois (dont 5 chevilles de réserve)
- e) 20 billes en métal
- f) 3 disques en bois
- g) 1 petit sac en coton



## Contenido

- a) 1 tablero
- b) 4 toboganes de madera
- c) 2 barras de madera
- d) 25 clavijas de madera (5 de ellas de reserva)
- e) 20 bolas metálicas
- f) 3 discos de madera
- g) 1 bolsa de tela



## Inhoud

- a) 1 houten bord
- b) 4 houten glijbanen
- c) 2 houten richels
- d) 25 houten pinnen (daarvan 5 reservepinnen)
- e) 20 metalen kogeltjes
- f) 3 houten schijven
- g) 1 katoenen zakje



## Contenuto

- a) 1 tabellone in legno
- b) 4 scivoli in legno
- c) 2 listelli in legno
- d) 25 pioli in legno (di cui 5 di riserva)
- e) 20 sfere di metallo
- f) 3 dischi in legno
- g) 1 sacchetto di cotone



## 游戏配件

- a) 1 张木制游戏板
- b) 4 个小型滑槽
- c) 2 个木棒
- d) 25 根木梢 (包括储备的5根木梢)
- e) 20 个金属球
- f) 3 个木圆片
- g) 1 个布袋



# 25540 Cassado

Achtung, Platz da! Eine Kugel jagt die nächste! Hier ist Reaktionsvermögen, Schnelligkeit und Geschick gefragt. Kinder lieben alles, was sich bewegt und insbesondere rollende Kugeln.

Die Spieler versuchen mit Hilfe der Rutschen und Metallkugeln die Holzscheibe in das gegenüberliegende Zielfeld zu bewegen. Für jeden Treffer in das Zielfeld erhält der Spieler einen Punkt. Derjenige, der zuerst fünf Treffer erzielen kann, gewinnt.

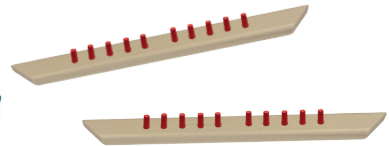
## Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn wird das Spielbrett für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert und die Rutschen entsprechend der Farben in die Bohrungen in den Spielbrettecken gesteckt. Die Holzstifte werden in die zwei Holzleisten gesteckt und jeweils links und rechts neben das Spielbrett gesetzt. Die Stifte dienen später als Gewinnpunkte.

Jeder Spieler wählt sich eine Farbe aus und erhält fünf Metallkugeln. Dann wird eine Holzscheibe in die Mitte des Spielbrettes gelegt.



- Spielbrett in die Tischmitte legen
- Rutschen einstecken
- Holzstifte in die Holzleisten stecken und neben dem Spielfeld platzieren
- Holzscheibe in die Mitte des Spielbrettes legen



Spielen nur zwei Kinder, dann nutzt man die beiden Holzleisten als Spielfeldbegrenzung, sodass nur zwei gegenüberliegende Spielfelder bespielbar sind.



- Spielaufbau wie oben beschrieben
- Diagonal gegenüberliegende Spielposition wählen
- Holzleisten als Spielfeldbegrenzung verwenden

## Spielverlauf

Alle Spieler bringen sich in Startposition, d.h. sie platzieren sich mit einer Metallkugel in der Hand an ihrer Rutsche. Auf ein vereinbartes Zeichen hin beginnt das bunte Treiben und alle Spieler lassen gleichzeitig ihre Metallkugeln über die Rutschen auf das Spielfeld rollen.

Die Kugeln sollen die Holzscheibe treffen und mit ihrem Schwung vorantreiben. Ziel ist es, die Holzscheibe aus der Mitte in das eigene Zielfeld zu bewegen, welches gegenüber der Rutsche liegt. Der Farbkreis markiert das Zielfeld.



1. Kugel rollt von der Rutsche
2. Kugel trifft Holzscheibe
3. Wenn die Scheibe in das gegenüberliegende Feld gestoßen wird, bekommt der Spieler einen Punkt

Sobald die erste Kugel im Spiel ist, dürfen die restlichen vier ebenfalls verwendet werden. Sollte ein Spieler keine Kugeln mehr zur Verfügung haben, darf er sich Nachschub vom Spielbrett holen und diese erneut ins Spiel bringen.

Wichtig ist, dass der Spieler immer nur fünf Kugeln im Spiel haben darf. Diese können auch gleichzeitig abgerollt werden. So wird verhindert, dass ein Spieler alle Kugeln für sich verwendet. Mit Hilfe der drehbaren Rutschen kann der Spieler sein Ziel genau anvisieren. Durch Ausprobieren merken die Kinder, wie ihre Kugel am meisten Schwung bekommt. Sie können der Kugel auch zusätzlichen Schwung verleihen, indem sie sie auf der Rutsche ein wenig anstoßen.

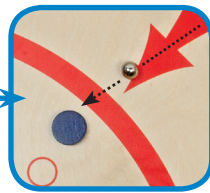
Sobald ein Spieler die Holzscheibe in sein Zielfeld befördert hat, ist die erste Spielrunde vorbei und der Spieler erhält einen Punkt. Er darf sich einen Holzstift aus der Holzleiste neben dem Spielbrett nehmen und es rechts neben seiner Rutsche in den Spielbrettrand stecken.



Kugel von Rutsche rollen lassen



Kugel trifft Holzscheibe



Holzscheibe gelangt über Ziellinie



Holzstift nehmen

Danach beginnt die Jagd aufs Neue! Jeder Spieler nimmt seine Startposition ein und bekommt wieder fünf Metallkugeln. Derjenige, der zuerst fünf Holzstifte sammeln kann, gewinnt das Spiel.



## Tipps für Profis

### 1. Mehrere Zielobjekte:

Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können auch zwei Holzringe zu Beginn in die Spielbrettmitte gelegt werden.

### 2. Teamspiel:

Es können zwei Teams zu je vier Kindern gebildet werden, die dann gegeneinander spielen. Jedes Mal, wenn ein Team einen Punkt erzielt hat, darf zwischen den Teams gewechselt werden. Diese Spielvariante stärkt das Gemeinschaftsgefühl und den Gruppenzusammenhalt.

### 3. Spiel ohne Begrenzung (Variante für 2 Spieler):

Ausdauernde Spieler können die Begrenzungen weglassen. Dafür bekommt jeder Spieler gleich zehn Metallkugeln zugeteilt. Schafft ihr es auch jetzt die Holzscheibe ins Zielfeld zu befördern?

## Tipps für Erzieher/ -innen und Eltern



### Experimente zum Thema „rollende Kugel“ (Alter: +5):

Dieses Spiel bietet eine gute Möglichkeit die Kinder an die frühkindliche Physik mit dem Thema „rollende Kugel“ heranzuführen. Suchen Sie sich dazu Kugeln in unterschiedlichen Größen und Materialien zusammen, so z.B. Metall, Holz, Schaumstoff, Glas, usw. Kinder lernen so z.B., dass Kugeln der gleichen Größe aber unterschiedlichen Materials unterschiedlich schwer sein können und auch unterschiedlich schnell rollen.

Nutzen Sie dazu auch gern die Rutschen und vergleichen Sie die Rollgeschwindigkeit, wenn die Kugel aus verschiedenen Höhen gerollt wird.



### Murmelspiel (Alter: 5+):

Die Metallkugeln bzw. Murmeln eröffnen verschiedene Spielmöglichkeiten.

Definieren Sie beispielsweise auf dem Tisch eine Start- und eine Ziellinie. Am besten eignet sich dazu farbiges Klebe- oder Paketband. Jeder Spieler erhält eine Kugel. Wer schafft es mit einmal schnipsen, die Kugel von der Start- über die Ziellinie zu befördern? Wenn Sie bei diesem Spiel unterschiedliche Kugelgrößen und -materialien einsetzen, trainieren Sie ganz spielerisch die Feinmotorik und die Wahrnehmung der Kinder.

### Metallkugeln wegpusten (Alter: 4+):

Bauen Sie auf dem Tisch einen kleinen Parcours aus Bauklötzen mit einem Start- und Zielfeld. Danach bestimmen Sie einen Startspieler, der die Kugel durch Pusten vom Start bis zum Ziel bringen soll. Bei geübteren Kindern kann sogar die Zeit gestoppt werden. Dabei gewinnt der schnellste Spieler.

# 25540 Cassado

Watch out, out of the way! One metal ball follows another! This game calls for good reactions, fast reflexes and dexterity. Children love anything that moves, especially rolling balls.

Using the chutes and the metal balls, the players try to propel the wooden disc into the target area opposite. A player receives a point for every hit entering the target area. The winner is the player who can first make five successful hits.

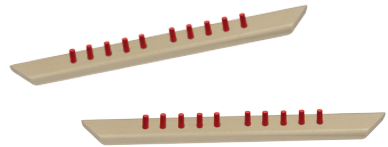
## Game preparations

Before the game begins, the board is placed in the middle of the table within easy reach of all the players, and each chute is inserted into the hole at the corner of the board with the corresponding colour. The wooden pegs are inserted in the two wooden bars and placed to the left and right of the game board. Later on, the pegs are used to keep a tally of the winning points.

Each player chooses a colour and receives five metal balls. Then a wooden disc is placed in the centre of the game board.



- Place the board in the middle of the table
- Insert the chutes
- Insert the pegs in the wooden bars, and place them next to the board
- Place the wooden disc in the centre of the board



If only two children are playing, the two wooden bars are used to limit the field of play, so that only two opposite areas of the game board are in play.



- Build the game up as described above
- Select two diagonally opposite play positions
- Use the wooden bars as boundaries to limit the field of play



## How to play

All the players go to their starting positions, i.e. they stand by their chute with a metal ball in their hand. At a pre-arranged signal, the fun begins and all the players simultaneously let a ball roll down their chute onto the field of play.

The idea is that the balls should hit the disc and it is propelled by their impetus. The aim is for a player to propel the disc from the centre of the field into his own target area, opposite his chute. The target areas are marked off by the circular lines.

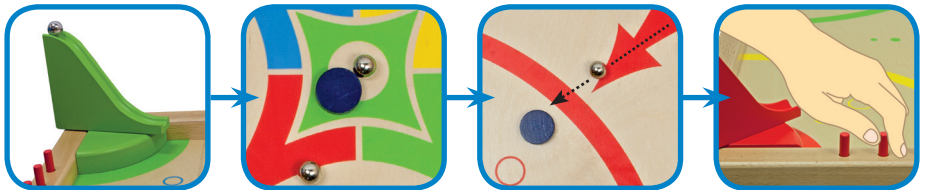


1. The ball rolls off the chute
2. The ball hits the disc
3. If the disc is propelled into the target area opposite, the player gets a point

As soon as the first ball is in play, the remaining four can also be used. If a player has run out of metal balls, he is allowed to retrieve some from the game board and bring them into play again.

It is an important rule that at any time each player is only allowed to have five metal balls in play. If wished, these may all be rolled down the chute at the same time. The rule avoids the situation where one player uses all the balls for himself. With the revolving chute, the player can take accurate aim. By trying it out the children will soon notice how to give their metal ball the most impetus. They can give it a little push to roll it down the chute.

As soon as one player has propelled the disc into his target area, the first round is ended and the player receives one point. He is allowed to take a wooden peg from the wooden bar beside the game board, and place it in one of the holes in the margin of the board next to his chute.



Roll a ball down the chute

Ball hits wooden disc

Wooden disc crosses the line into target area

Player takes a peg

Then the pursuit begins again! Each player takes up his starting position and again receives five metal balls. The first player to win five pegs has won the game.





## Tips for experienced players

### 1. Targeting several objects:

To increase the degree of difficulty, two discs can be placed in the centre of the board at the beginning of the game.

### 2. Team game:

Form two teams, each consisting of four children. These teams play against each other. Every time one of the teams has scored a point, they change over. This version of the game strengthens the feeling of community and group cohesion.

### 3. Unlimited play (version for 2 players):

Players with more staying power can play without limiting the field. In this version, each player starts off with ten metal balls. Can they still manage to get the disc into their target area?

## Tips for kindergarten teachers and parents



### Experiments on the topic of “rolling balls” (Age: +5):

This game is a good opportunity for the children to approach early physics with the topic of “rolling balls”. For this, collect balls of various sizes and materials, e.g. metal, wood, foam, glass, etc. in this way children can learn, for instance, that balls which are the same size but made from different materials may not weigh the same, and may not roll at the same speed.

You can also use the chutes, and compare the speeds when balls are rolled starting at different heights.



### Game of marbles (Age: 5+):

Metal balls or marbles open up various game possibilities.

For instance, you can define a starting and finishing line on the table. Coloured adhesive tape or parcel tape is best for this. Each player is given one ball. Who will manage to roll it from start to finish by flicking it once? If you use balls of different sizes made from different materials for this game, you will be training the children’s fine motor skills and their perceptions in a play situation.

### Blowing to propel metal balls (Age: 4+):

On the table, build a miniature track from building blocks, with a start and a finish. Then ask one child to propel the ball from start to finish by blowing it. If children have had practice at this they can even be timed with a stop-watch. The fastest player wins.

# 25540 Cassado

Attention, place ! Une bille en chasse une autre ! Ici, il faut faire preuve de réactivité, de rapidité et d'habileté. Les enfants aiment tous ce qui bouge et tout particulièrement les billes qui roulent.

Les joueurs essaient de pousser les disques en bois dans la cible d'en face à l'aide du toboggan et des billes en métal. Chaque fois que le disque atteint sa cible, le joueur reçoit un point. Le premier qui a cinq points gagne la partie.

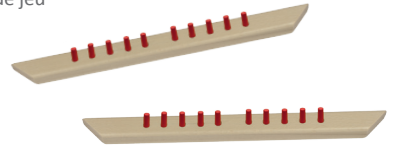
## Préparation du jeu

Avant de commencer la partie, on place le plateau de jeu au centre de la table et à portée de tous et on fixe les toboggans dans les trous aux coins du plateau de jeu en fonction de la couleur. On insère les bâtonnets en bois dans les deux baguettes en bois que l'on place à gauche et à droite du plateau de jeu. Les bâtonnet serviront à compter les points gagnants.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit cinq billes en métal. On place un disque en bois au centre du plateau de jeu.



- Placer le plateau de jeu au centre de la table
- Fixer les toboggans
- Insérer les bâtonnets dans les baguettes en bois et les placer à côté du plateau de jeu
- Mettre un disque en bois au milieu du plateau de jeu



Si deux enfants seulement jouent, on utilise les deux baguettes en bois pour limiter l'espace de jeu sur le plateau afin que seules deux zones de jeux opposées soient utilisées.

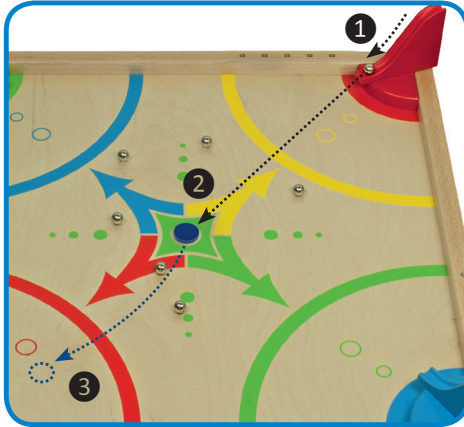


- Mise en place du jeu comme décrit ci-dessus
- Choisir des positions de jeu diagonalement opposées
- Utiliser les baguettes de bois pour délimiter la zone de jeu

## Déroulement de la partie

Tous les joueurs se mettent en position de départ, la main tenant une bille en métal au-dessus de leur toboggan. Au signal convenu préalablement, la cavalcade colorée commence. Tous les joueurs lâchent leur bille en métal en même temps pour qu'elle roule le long du toboggan jusqu'au terrain de jeu.

Les billes doivent toucher le disque en bois et le faire avancer grâce à leur élan. Le but est de déplacer le disque en bois du centre du plateau vers sa cible, à l'opposé du toboggan. La cible est indiquée par un cercle de couleur.



1. La bille roule du toboggan
2. La bille touche le disque en bois
3. Si le disque est poussé jusqu'à la zone opposée, le joueur gagne un point

Une fois la première bille jouée, les quatre autres peuvent être utilisées. Quand un joueur n'a plus de billes, il peut en récupérer sur le plateau et poursuivre la partie.

Attention, un joueur ne doit jamais avoir plus de cinq billes à la fois. Les billes peuvent être jouées en même temps. On évite ainsi qu'un joueur ne s'approprie toutes les billes du jeu. Grâce au toboggan pivotant, le joueur peut viser sa cible avec plus de précision. À force d'entraînement, les enfants voient comment donner suffisamment d'élan à leur bille. Ils peuvent également lui donner plus d'élan en la poussant un peu sur le toboggan.

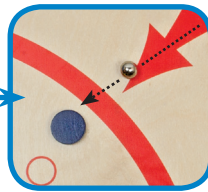
Dès qu'un joueur a envoyé le disque en bois dans sa cible, la première manche du jeu prend fin et le joueur gagne un point. Il prend un bâtonnet en bois sur la baguette à côté du plateau de jeu et le fixe dans la bordure du plateau de jeu à côté de son toboggan.



La bille glisse sur le toboggan



La bille touche le disque en bois



Le disque en bois atteint la cible



Prendre un bâtonnet

La chasse reprend ! Chaque jour se remet en position de départ et reçoit cinq nouvelles billes en métal. Le premier qui a gagné cinq bâtonnets gagne la partie.

## Conseils pour les professionnels

### 1. Plusieurs cibles :

Pour augmenter le niveau de difficulté, on peut aussi placer dès le début deux disques en bois au centre du plateau de jeu.

### 2. Jeu d'équipe :

On peut aussi faire deux équipes de quatre enfants qui joue l'une contre l'autre. Chaque fois qu'une équipe gagne un point, on peut échanger de joueur au sein de l'équipe. Cette variante du jeu renforce l'esprit d'équipe et la cohésion de groupe.

### 3. Jeu sans limite (variante pour deux joueurs) :

Les joueurs persévérants peuvent retirer les limitations de terrain. Chaque joueur reçoit dix billes en métal. Arrivez-vous maintenant aussi à atteindre la cible ?

## Conseils pour les éducateurs/éducatrices et les parents



### Expérience sur le thème de « la bille qui roule » (Âge: 5+) :

Ce jeu est une bonne entrée en matière pour faire découvrir la physique aux jeunes enfants, avec le thème de « la bille qui roule ». Pour cela, rassemblez des billes de différentes tailles et matériaux, comme du métal, du bois, du verre, etc. Les enfants apprendront ainsi par exemple que des billes de la même taille mais de matériaux différents peuvent être de poids différents et donc rouler à des vitesses différentes.

Utilisez les toboggans et comparez la vitesse de glisse en fonction de la hauteur à laquelle la bille est lâchée.



### Jeu de billes (Âge: 5+) :

Les billes de métal ou autres offrent différentes possibilités de jeu.

Par exemple, créez une ligne de départ et une ligne d'arrivée sur la table. Utilisez de préférence du ruban adhésif ou des rubans de paquet cadeau colorés. Chaque joueur reçoit une bille. Qui peut envoyer sa bille de la ligne de départ à la ligne d'arrivée d'une seule chiquenaude ? En utilisant des billes de différentes tailles et matériaux, vous développez la motricité fine et la perception des enfants.

### Souffler sur les billes en métal (Âge: 4+) :

Sur la table, construisez un petit parcours avec des blocs de construction, sans oublier une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Puis désignez le premier joueur qui devra faire avancer la bille de la ligne de départ à la ligne d'arrivée en soufflant dessus. Quand les enfants prennent de l'assurance, on peut même les chronométrer. Le joueur le plus rapide gagne.

# 25540 Cassado

¡Cuidado, ahí va! Una canica empuja a la otra. Este juego exige rapidez de reacción y gran destreza. A los niños les encanta el movimiento, especialmente si se trata de bolas que ruedan.

Los jugadores deben intentar, con ayuda de los toboganes y de las canicas, arrastrar el disco hasta su portería. Con cada "gol" se consigue un punto. Gana quien antes consiga reunir cinco puntos.

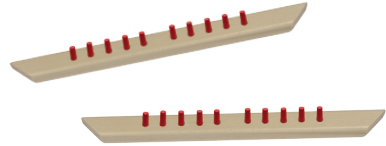
## Preparación del juego

Antes de empezar, se coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores, y se insertan los toboganes en la esquina del tablero que corresponde a su color. Las clavijas se colocan en las barras de madera y éstas a izquierda y derecha del tablero. Las clavijas se utilizan para ir contando los puntos.

Cada jugador escoge un color y recibe cinco bolas. Se coloca luego un disco en el centro del tablero.



- Colocar el tablero en el centro de la mesa
- Insertar los toboganes
- Introducir las clavijas en las barras y colocarlas junto al tablero
- Poner un disco de madera en el centro del tablero



Si solo juegan dos niños, las barras se pueden colocar a ambos lados del tablero a modo de barrera, de forma que los campos de los jugadores queden frente a frente.



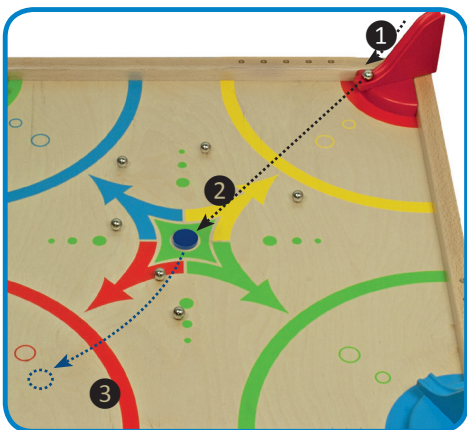
- Preparar el juego tal y como se describe más arriba
- Seleccionar desde donde se va a jugar (frente a frente)
- Utilizar las barras a modo de barrera



## Instrucciones

Los jugadores se colocan en su posición de salida, es decir, cada uno de ellos se coloca, con una bola en la mano, delante de su tobogán. Alguien da la señal de inicio, según se acuerde, y todos los jugadores dejan que caiga la bola al tablero lanzándola a la vez por el tobogán.

Las bolas tienen que chocar con el disco y moverlo con el impulso del movimiento. Se trata de arrastrar el disco del centro hacia nuestra "portería", que es la que tenemos en frente de nuestro tobogán. Se puede ver un círculo de nuestro color.

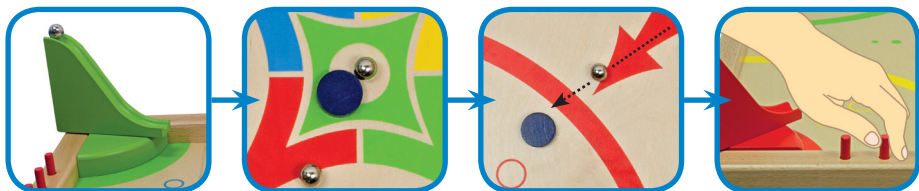


1. La bola cae por el tobogán
2. La bola le da al disco.
3. El jugador recibe un punto si consigue meter el disco en su "portería"

Cuando la primera bola ya esté dentro del juego, se pueden utilizar también las otras. Si a un jugador ya no le quedan bolas, puede coger una de la reserva del tablero y volver a jugar con ella.

Lo importante es que los jugadores tengan solo cinco bolas jugando, las cuales se pueden echar a rodar a la vez. Con esto se evita que un jugador utilice todas las bolas él solo. Gracias al movimiento de los toboganes, el jugador puede afinar la puntería. Al probar una y otra vez, el jugador se da cuenta de qué tipo de impulso toma la bola por lo general. Así pueden ellos mismos contribuir al movimiento, dando más o menos impulso por el tobogán.

La primera ronda termina cuando un jugador mete el disco en su portería. Este jugador se cuenta un punto sacando una de las clavijas de la barra y colocándola a la derecha de su tobogán.



Dejar caer la bola por el tobogán

La bola choca con el disco

El disco entra en la portería

Apuntarse un punto con una clavija

¡Y empezamos de nuevo! Los jugadores retoman sus posiciones de partida y vuelven a recibir cinco bolas. Gana quien antes consiga reunir cinco clavijas.

## Consejos para expertos

### 1. Varios discos:

Para hacerlo más difícil, se puede empezar con dos discos en el centro del tablero.

### 2. Juego en equipo:

Se pueden hacer dos equipos de cuatro niños cada uno para que jueguen entre sí. Cada vez que un equipo consiga un punto, se realiza un cambio de equipo. Esta variante fomenta el sentimiento de comunidad y la cohesión del grupo.

### 3. Juego sin barreras (variante para 2 jugadores):

Los jugadores más perseverantes pueden jugar retirando el tablero las barreras. Se reparten diez bolas a cada jugador. ¿Podéis ahora también llevar el disco a la portería?

## Consejos para educadores/as y padres



### Experimento con “bolas que ruedan libremente” (Edad: +5):

Este juego es una buena posibilidad para que los niños den sus primeros pasos en la física, dentro del ámbito “bolas que ruedan libremente”. Busque bolas de distintos tamaños y materiales, por ejemplo, metálicas, de madera, de espuma, de cristal, etc. Los niños se dan cuenta de cómo bolas que tienen el mismo tamaño pero distinto material, tienen un peso también diferente y, por lo tanto, ruedan a distinta velocidad. Sírvasse de los toboganes para comparar la velocidad de las bolas, probando también a lanzarlas desde alturas diferentes.



### Jugar a las canicas (Edad: 5+):

Las bolas metálicas o “canicas” se prestan a distintas posibilidades de juego. Marque, por ejemplo, sobre la mesa un punto de salida y llegada. Para ellos se puede utilizar cinta adhesiva de colores. Se reparte una canica a cada jugador. ¿Quién es capaz con un solo empuje hacer llegar la canica desde la salida a la meta? Si en este juego se utilizan distintos tamaños y materiales de bolas, los niños estarán ejercitando de forma lúdica la motricidad fina y la percepción.

### A golpe de soplido (Edad: 4+):

Prepare en la mesa un pequeño circuito con piezas o bloques de construcción y marque una salida y una meta. Comienza un primer jugador y, soplando, intenta llevar la bola hasta la meta. Si los niños tienen ya mucha práctica, se puede incluso cronometrar el tiempo. Ganará entonces el jugador más rápido.

# 25540 Cassado

Let op, plaats maken! Een kogeltje zit het volgende achterna! Hier gaat het om reactievermogen, snelheid en handigheid. Kinderen houden van alles wat beweegt en vooral van rollende kogeltjes.

De spelers proberen met behulp van de glijbanen en metalen kogeltjes de houten schijf in het er tegenover liggende doelvakje te bewegen. Voor iedere treffer in het doel krijgt de speler een punt. Wie als eerste vijf treffers kan scoren, wint het spel.

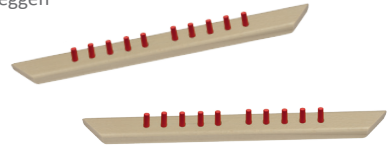
## Spelvoorbereiding

Voor het begin van het spel wordt het spelbord voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel geplaatst en de glijbanen in overeenstemming met de kleuren in de boringen in de hoeken van het spelbord gestoken. De houten pinnen worden in de twee houten richels gestoken en elk links en rechts naast het spelbord gezet. De pinnen dienen later als winstpunten.

Iedere speler kiest een kleur uit en krijgt vijf metalen kogeltjes. Dan wordt een houten schijf in het midden van het spelbord gelegd.



- Spelbord in het midden van de tafel leggen
- Glijbanen insteken
- Houten pinnen in de houten richels steken en naast het spelbord plaatsen
- Houten schijf in het midden van het spelbord leggen



Spelen slechts twee kinderen, dan benut men de beide houten richels als afbakening van het speelveld, zodat alleen twee tegenover elkaar liggende speelvelden bespeelbaar zijn.



- Spelopbouw zoals hierboven beschreven
- Diagonaal tegenover liggende spelpositie kiezen
- Houten richels als afbakening van het speelveld gebruiken



## Spelverloop

Alle spelers gaan in de startpositie, d.w.z. ze gaan met een metalen kogeltje in de hand aan hun glijbaan staan. Op een afgesproken teken begint het spel en alle spelers laten gelijktijdig hun metalen kogeltjes over de glijbanen op het speelveld rollen.

De kogeltjes moeten de houten schijf treffen en met schwing naar voren bewegen. Het gaat erom de houten schijf uit het midden in het eigen doelvakje te bewegen, dat tegenover de glijbaan ligt. De gekleurde cirkel markeert het doelvakje.



1. Kogeltje rolt van de glijbaan
2. Kogeltje treft houten schijf
3. Wanneer de schijf in het er tegenoverliggende vakje wordt gestoten, krijgt de speler een punt

Zodra het eerste kogeltje in het spel is, mogen de resterende vier eveneens worden gebruikt. Mocht een speler geen kogeltjes meer ter beschikking hebben, mag hij er een paar van het spelbord halen en deze opnieuw in het spel brengen.

Het is belangrijk dat de speler altijd slechts vijf kogeltjes in het spel mag hebben. Deze kunnen ook gelijktijdig worden gerold. Zo wordt verhinderd dat een speler alle kogeltjes voor zichzelf gebruikt. Met behulp van de draaibare glijbanen kan de speler precies op zijn doel aansturen. Door het uit te proberen merken de kinderen hoe hun kogeltje de meeste schwing krijgt. Ze kunnen het kogeltje ook extra schwing geven door het op de glijbaan een beetje aan te stoten.

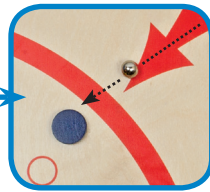
Zodra een speler zijn houten schijf in zijn doelvakje heeft getransporteerd, is de eerste spelronde afgelopen en de speler krijgt een punt. Hij mag een houten pin uit de houten richel nemen en hem rechts naast zijn glijbaan in de rand van het spelbord steken.



Kogeltje van glijbaan laten rollen



Kogeltje treft houten schijf



Houten schijf komt over de finish



Houten pin nemen

Daarna begint de jacht opnieuw! Iedere speler neemt zijn startpositie in en krijgt weer vijf metalen kogeltjes. Degene die als eerste vijf houten pinnen heeft verzameld, wint het spel.



## Tips voor gevorderden

### 1. Meerdere objecten als doel:

Om de moeilijkheidsgraad te verhogen kunnen ook twee houten schijven aan het begin in het midden van het spelbord worden gelegd.

### 2. Teamspel:

Er kunnen twee teams met elk vier kinderen gevormd worden, die dan tegen elkaar spelen. Telkens wanneer een team een punt behaald heeft, mag er tussen de teams worden gewisseld. Deze spelvariant versterkt het saamhorigheidsgevoel in de groep.

### 3. Spel zonder begrenzing (variant voor 2 spelers):

Spelers met groot uithoudingsvermogen kunnen de begrenzingen weglaten. In plaats daarvan krijgt iedere speler tien metalen kogeltjes. Lukt het jullie ook nu om de houten schijf in het doelvakje te transporteren?

## Tips voor spelbegeleiders en ouders



### Experimenten m.b.t. het thema „rollende kogeltjes“ (Leeftijd: +5):

Dit spel biedt een goede mogelijkheid om kinderen kennis te laten maken met een voor jonge kinderen begrijpelijke uitleg van de natuurkundige regels en wetten. Het gaat hier over het thema „rollende kogeltjes“. Zoek daarvoor kogeltjes in verschillende groottes en materialen, bijv. metaal, hout, schuimstof, glas enz. Kinderen leren zo bijv. dat kogeltjes van dezelfde grootte maar verschillend materiaal niet even zwaar hoeven te zijn en ook verschillend snel rollen.

Gebruik daarvoor ook graag de glijbanen en vergelijk de snelheid van het rollen, wanneer het kogeltje vanaf verschillende hoogtes wordt gerold.



### Knikkerspel (Leeftijd: 5+):

De metalen kogeltjes resp. knikkers bieden verschillende spelmogelijkheden. Definieer bijv. op de tafel een startlijn en een finish. Het beste is daarvoor gekleurd plakband of band voor pakketten geschikt. Iedere speler krijgt een kogeltje. Wie slaagt erin om met een keer wegschieten met de vingers het kogeltje vanaf de start over de finish te schieten? Wanneer u bij dit spel kogeltjes van verschillende grootte en materialen inzet, traint u spelenderwijs de fijne motoriek en de waarneming van de kinderen.

### Metalen kogeltjes wegblazen (Leeftijd: 4+):

Bouw op de tafel een klein parcours van bouwblokken met een start- en doelvakje. Daarna legt u vast welke speler mag beginnen. Die moet het kogeltje door te blazen van de start tot de finish brengen. Bij kinderen met meer oefening kan zelfs de tijd worden gestopt. Daarbij wint de snelste speler.

# 25540 Cassado



Attenzione, fate largo! Una sfera metallica segue l'altra! Il gioco richiede capacità di reazione, prontezza di riflessi e abilità. I bambini amano tutto ciò che si muove e in particolare le sfere rotanti.

I giocatori provano, con l'aiuto degli scivoli e delle sfere di metallo, a muovere il disco in legno nel campo target di fronte. Per ogni colpo andato a segno nel campo target, il giocatore riceve un punto: chi raggiunge per primo cinque, vince.

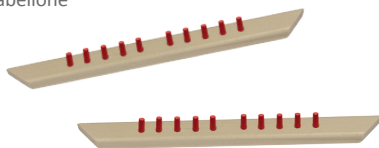
## Preparazione del gioco

Prima dell'inizio del gioco, il tabellone viene posizionato al centro del tavolo, in posizione ben raggiungibile per tutti i giocatori; gli scivoli vengono inseriti nei fori di colore corrispondente, agli angoli del tabellone. I pioli in legno vengono inseriti nei due listelli dello stesso materiale e posizionati accanto al tabellone, a sinistra e a destra. I pioli serviranno poi come punti vincenti.

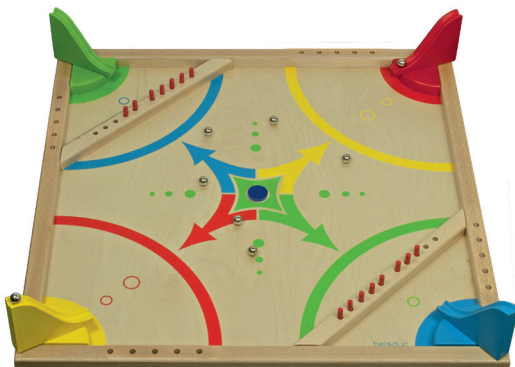
Ogni giocatore sceglie un colore e riceve cinque sfere metalliche. Poi si posiziona un disco di legno al centro del tabellone.



- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Inserire gli scivoli
- Inserire i pioli nei listelli in legno e posizionarli accanto al tabellone
- Posizionare il listello in legno al centro del tabellone



Se giocano solo due bambini, si utilizzano entrambi i listelli in legno per delimitare il campo da gioco, di modo che si possano utilizzare solo due campi di gioco l'uno di fronte all'altro.



- Strutturare il gioco come descritto sopra
- Scegliere due posizioni di gioco opposte in diagonale
- Utilizzare i listelli in legno per delimitare il campo da gioco

## Svolgimento del gioco

Tutti i giocatori si portano nella posizione iniziale, cioè si posizionano con una sfera in metallo in mano sul loro scivolo. A un segnale concordato, inizia il divertimento e tutti i giocatori contemporaneamente lasciano scivolare le loro sfere metalliche lungo gli scivoli sul campo da gioco.

Le sfere devono incontrare il disco di legno e muoverlo con il loro impulso. L'obiettivo è muovere il disco in legno dal centro del campo per portarlo nell'area target, posizionata di fronte allo scivolo. Il campo target è indicato da un cerchio colorato.



1. La sfera rotola lungo lo scivolo
2. La sfera incontra il disco in legno
3. Se il disco viene spinto nell'area target di fronte, il giocatore riceve un punto

Non appena la prima sfera è in gioco, è possibile utilizzare anche le altre quattro. Se un giocatore non ha più sfere a disposizione, può recuperarne alcune dal tabellone e rimetterle in gioco.

Una regola importante è che il giocatore può avere in gioco sempre e solo cinque sfere. Se lo si desidera, esse possono scorrere lungo lo scivolo anche contemporaneamente. In questo modo si evita che un giocatore utilizzi per sé tutte le sfere. Con l'aiuto degli scivoli girevoli, il giocatore può vedere con precisione il proprio target. Attraverso i tentativi, il bambino può comprendere come dare più slancio alla propria sfera. Può anche spingerla leggermente lungo lo scivolo.

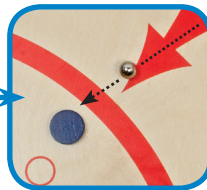
Non appena un giocatore ha mosso il disco in legno nella sua area target, la prima partita si conclude e il giocatore riceve un punto. Può prendere un piolo in legno dal listello in legno accanto al tabellone e inserirlo a destra accanto al suo scivolo, nel bordo del tabellone.



Lasciar rotolare le sfere sullo scivolo



La sfera colpisce il disco in legno



Il disco di legno attraversa la linea target



Il giocatore preleva il piolo in legno

In seguito, la caccia ricomincia! Ogni giocatore assume la sua posizione iniziale e riceve di nuovo cinque sfere metalliche. Chi riesce a raccogliere per primo cinque pioli in legno, vince il gioco.

## Consigli per gli esperti

### 1. Mirare più oggetti:

Per aumentare il grado di difficoltà, all'inizio è possibile posizionare anche due dischi di legno al centro del tabellone.

### 2. Gioco di squadra:

Si possono formare due squadre, composte da quattro giocatori, che si affrontano. Ogni volta che un team ottiene un punto, si cambia squadra. Questa variante di gioco rafforza lo spirito di squadra e la coesione del gruppo.

### 3. Gioco senza limiti (variante per 2 giocatori):

I giocatori più perseveranti possono tralasciare le limitazioni: a ogni giocatore vengono assegnate subito dieci sfere metalliche. Riusciranno anche adesso a spingere il disco in legno nel campo target?

## Suggerimenti per gli educatori e genitori



### Esperimenti sul tema „sfere rotanti“ (Età: +5):

Il gioco offre ottime possibilità di introdurre i bambini alla fisica, con l'argomento delle „sfere rotanti“. Cercate sfere di diverse misure e di diversi materiali, ad es. metallo, legno, espanso, vetro, etc. così i bambini possono imparare che i diversi materiali possono avere diversi pesi e rotolare con velocità diverse.

Potete utilizzare gli scivoli e confrontare le velocità di scorrimento se le sfere rotolano da diverse altezze.



### Gioco delle biglie (Età: 5+):

Le sfere metalliche o le biglie consentono diverse possibilità di gioco.

Si possono, ad esempio, definire sul tavolo una linea di partenza e una linea di arrivo. Si consiglia di utilizzare un nastro adesivo o da pacco. Ogni giocatore riceve una sfera. Chi riuscirà, con un unico lieve colpo, a farla arrivare dalla linea di partenza a quella di arrivo? Se in questo gioco utilizzerete sfere di grandezze e materiali diversi, potrete allenare, giocando, le capacità motorie e di percezione dei bambini.

### Soffiare via le sfere metalliche (Età: 4+):

Create sul tavolo un percorso in miniatura con mattoncini da costruzione, con linea di partenza e una di arrivo. In seguito, selezionate un primo giocatore, che porterà le sfere dalla partenza all'arrivo soffiando. Se i bambini sono già esperti, potete addirittura cronometrarli. Vincerà il giocatore più rapido.

# 25540 三维弹珠

注意，请让路！一个金属球跟着另外一个！这款游戏要求有好的反应力，快速的反应能力和灵活度。孩子们喜爱任何会移动的东西，特别是滚珠游戏。

使用滑槽和金属球，游戏者试图推动木圆片到目的区域。游戏者每次击中木圆片，并达到目的区域则获得一分。谁将击中5次则获胜

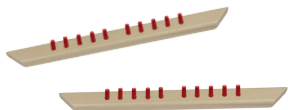
## 游戏准备

开始游戏之前，游戏板放在桌子中间，并让所有游戏者都能够得到。每个滑槽插入到对应颜色的游戏板4个角处。木梢插在2个木棒孔内，木棒放在游戏板的左边和右边。

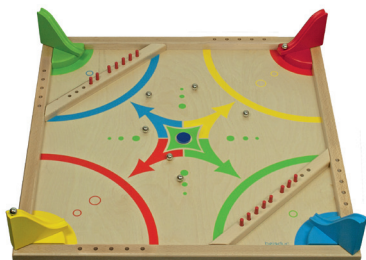
每个游戏者选择一种颜色，然后各拿到5个金属球。木圆片放在游戏板的中心。



- 将游戏板放在桌子中间
- 插入滑槽
- 木梢插到木棒内，并放到游戏板边上
- 将木圆片放到游戏板中心



如果只有2个孩子玩耍，那么2个木棒可以作为隔离工具，这样游戏板上只有2个区域用来玩耍。



- 根据上面描述将游戏设置好
- 选择2个斜对面的位置
- 用2根木棒作为限制玩耍边界领域

## 怎么玩

所有游戏者去游戏开始的位置，他们手里拿着金属球，站在自己选择的滑槽边上。为了游戏开始的乐趣性，可以给所有游戏者一个预先的信号，让所有游戏者同时将金属球从自己的滑槽里滚动到游戏区域内。

所有金属球必须击中木圆片，用金属球的动力推动木圆片移动。目的是为了让游戏者将木圆片从中心位置推动到自己的目标区域，目标区域在滑槽的对面。目标区域用圆环线标记出。



1. 球从滑槽滚下
2. 球击中木圆片
3. 如果木圆片被推动到对面的目标区域，则游戏者获得一分



一旦第一个球进入游戏，其他4个剩余的球也可以被使用。如果游戏者手上的球已经被用完，那么允许他从游戏板上取回一些球，并再次玩耍

重要的游戏规则是任何时候，每个游戏者只能允许在玩耍中用5个金属球。如果按意愿来，金属球会在同一时间从滑槽滚下来。这个规则设立可以避免一个游戏者给自己使用所有球的情况。循环使用滑槽，游戏者可以看清目标区域。通过多次尝试，孩子们可以很快知道如何让金属球带有最大的动力。当球从滑槽内滚下，游戏者可以给球一点推力。

当游戏者将木圆片推动到目标区域，第一轮就结束，游戏者获得一分。允许他从游戏板边上的木棒内拿走一个木梢，并将木梢插在自己选择的滑槽边上的游戏板孔内。



球从滑槽内滚下



球击中木圆片



目前穿过规定线达到目标区域



游戏者拿到木梢

再重新开始游戏！每个游戏者站在自己的起始点，再一次获得5个金属球。谁最先获得5根木梢的，则获胜。

## 给有经验游戏者的贴士

### 1. 针对多个对象：

为了增加游戏难度，一开始游戏2个木圆片放在游戏板中心。

### 2. 团队游戏：

分为2个组，每个组4个孩子。团队间相互对战。其中一个团队获得1分，则做下变化。这个版本加强了社群和团队凝聚力。

### 3. 玩法 (2个游戏者版本)：

游戏者如果可以更好的控制球的移动能力，可以取消限制区域。在这个版本，每个游戏者可以拿10个金属球。他们是否还是可以将木圆片推动到目标区域呢？

## 给 (幼儿园) 老师贴士



### “滚球”主题试验 (年龄：5+)：

这款游戏提供了孩子们接触早期物理学关于“滚球”原理的机会。收集不同尺寸和不同材料的球，例如金属，木头，泡沫，玻璃等。孩子们可以通过这种方式学习，例如，哪种球是同一尺寸但是由不同材料做的，重量是否可能相同，滚动过程中的速度是否一样。

你同样可以使用滑槽滚动球，根据不同重量的球比较滚动速度。



### 弹球游戏 (年龄：5+)：

金属球或者弹球开辟了多种游戏可能性。

例如，你可以在桌子上明确好起点和终点。可以用带颜色的胶带或者包裹胶带做好界定。给每个游戏者一个球。谁可以将球从起点弹到终点？如果你用不同材料不同尺寸的球，你可以在玩耍过程中训练孩子们的精细动作和感知。

### 用吹的方式推动金属球 (年龄：4+)：

用积木在桌子上搭个有起点和终点的微型轨道。让孩子用口吹方式将球从起点吹到终点。如果孩子们已经有过训练，可以用计时器计时。最快将球从起点吹到终点的，则获胜。

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)

© beleduc 2016



**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。