

SMART BUILDERS

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

22521



beleduc

Das Spiel fördert:

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



Sprachliche Bildung: Erkennen und Benennen der Werkzeuge, Merkfähigkeit, Konzentration

Linguistic Education: Recognising and naming tools, retentiveness, concentration

Formation linguistique: Reconnaître et nommer les outils, mémoire, concentration

Desarrollo del lenguaje: Reconocer y nombrar herramientas, capacidad de observación y concentración

Taalkundige ontwikkeling: Herkennen en benoemen van werktuigen, herinneringsvermogen, concentratie

Educazione linguistica: Riconoscere e nominare gli strumenti, capacità di memorizzare, concentrazione

语言领域: 识别和命名工具, 记忆力, 专注力



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Zusammenstecken der Hausteile, Auge-Hand-Koordination

Health Education: Fine motor skills when assembling the house parts, eye-to-hand coordination

Formation somatique: Motricité fine pour assembler les éléments de la maison, coordination oeil-main

Desarrollo somático: Motricidad fina a la hora de montar las distintas piezas de la casa, coordinación ojo-mano

Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het in elkaar steken van de delen van het huis, oog-hand-coördinatie

Educazione somatic: Capacità motorie per congiungere le parti di casa, coordinazione oculo-manuale

生理发展和健康教育: 搭建房子过程中, 精细动作训练, 手眼协调



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Zusammengehörigkeitsgefühl beim Verschenken der

Hausteile, Regelverständnis

Social Education: Playing together, feeling of solidarity when giving away house parts, understanding of rules

Sociabilisation: Jouer ensemble, sentiment de solidarité grâce au don d'éléments de la maison, compréhension des règles

Desarrollo social: Juego colectivo, sentimiento de pertenencia al darse piezas unos a otros, comprensión de reglas

Sociale ontwikkeling: Samen spelen, saamhorigheidsgevoel van het schenken van de delen van het huis, begrip voor (spel)regels

Educazione sociale: Giocare insieme, senso di solidarietà quando si regalano le parti di casa, comprensione dei regolamenti

社会交往能力: 团队游戏, 分发房子配件体现出的团结力, 规则理解

Spielinformationen:

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

Informazioni sul gioco/ 游戏信息:

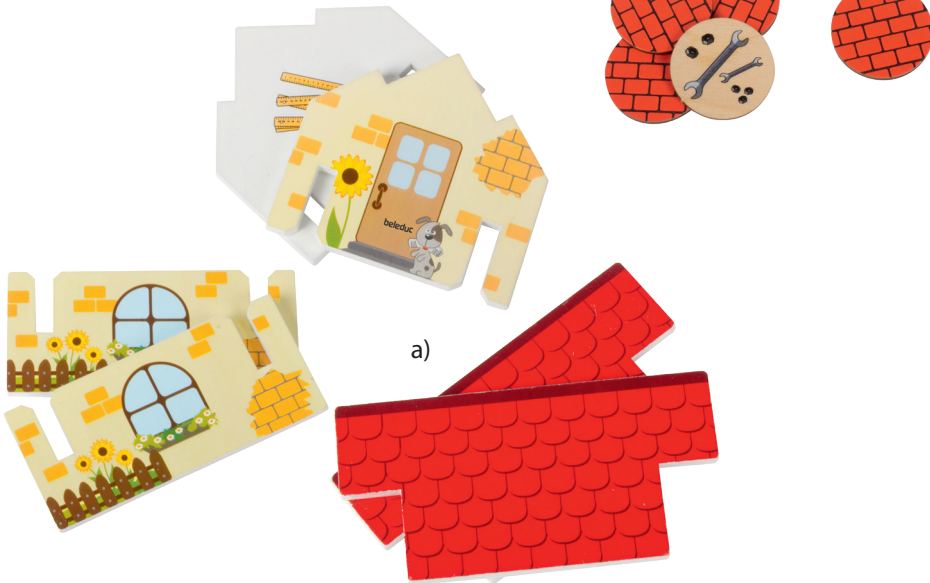


SMART BUILDERS



Inhalt

- a) 24 Hausteile
- b) 12 Werkzeugchips



Contents

- a) 24 house parts
- b) 12 tool chips



Contenu

- a) 24 éléments de la maison
- b) 12 jetons-outils



Contenido

- a) 24 piezas para la casa
- b) 12 fichas con herramientas



Inhoud

- a) 24 delen van het huis
- b) 12 werktuigchips



Contenuto

- a) 24 parti di casa
- b) 12 pedine strumento



游戏配件

- a) 24 片房子配件
- b) 12 片工具片

Autor

Marco Teubner ist Kulturwissenschaftler und arbeitet seit 15 Jahren hauptberuflich als Spieleautor. Die Begeisterung in den Augen spielender Kinder ist sein Antrieb immer wieder neue Spiele zu erfinden und sie gemeinsam mit Kindern zum Leben zu erwecken. Für ihn müssen Spiele emotional sein. Sie müssen sich gut anfühlen und mitreißen – sie müssen Kinder und Erwachsene zugleich hineinziehen in eine Welt jenseits des Alltags. So wird sich im Spielen auf eine ganz direkte und zutiefst menschliche Weise begegnet. „Smart Builders“ ist die erste Veröffentlichung von Marco Teubner bei beleduc.



Author

Marco Teubner is a cultural scientist and has been working as a games author full time for 15 years now. The enthusiasm in playing children's eyes is his motivation for continually inventing new games, and bringing them to life together with children. In his view, games need to be emotional. They have to feel good, fire people's imagination, involve children and grown-ups in a world beyond everyday life. Thus direct and deeply human encounters take place in play. „Smart Builders“ is Marco Teubner's first game published with beleduc.

Auteur

Marco Teubner, spécialiste de la culture, crée des jeux depuis 15 ans et en a fait son activité principale. L'enthousiasme qui brille dans les yeux des enfants qui jouent est l'étincelle qui le pousse à inventer de nouveaux jeux et à leur donner vie avec les enfants. Pour lui, les jeux doivent être émoti- onnels. Ils doivent être agréables au toucher et exaltants. Ils doivent emmener les enfants et les adultes dans un monde au-delà du quotidien. Le jeu provoque ainsi une rencontre directe et profondément humaine. „Smart Builders“ est la première publication de Marco Teubner chez beleduc.

Autor

Titulado en Estudios Culturales, Marco Teubner trabaja como autor de juegos desde hace quince años. Es el entusiasmo de los niños y el brillo en sus ojos lo que le mueve a seguir inventando juegos y a darles vida con ayuda de ellos. En su opinión, los juegos han de emocionar, transmitir una sensación positiva, arrastrar tanto a niños como a adultos a un mundo que se aparta de la cotidianidad. En los juegos tomamos una actitud muy directa y profundamente humana. „Smart Builders“ es la primera publicación de Marco Teubner en beleduc.

Auteur

Marco Teubner is cultuurwetenschapper en werkt sinds 15 jaar in zijn hoofdberoep als auteur van spelletjes. Het enthousiasme in de ogen van spelende kinderen is zijn motivatie om steeds weer nieuwe spelletjes te bedenken en ze samen met kinderen tot leven te wekken. Voor hem moeten spelletjes emotioneel zijn. Ze moeten zich goed aanvoelen en enthousiasme oproepen – ze moeten kinderen en volwassenen in gelijke mate naar een wereld naast het dagelijks leven meenemen. Zo ontmoet men elkaar op een heel directe en uitermate menselijke wijze. „Smart Builders“ is de eerste publicatie van Marco Teubner bij beleduc.

Autore

Marco Teubner è uno studioso di cultura e lavora da quindici anni principalmente come autore di giochi. L'entusiasmo negli occhi dei bambini che giocano è per lui un continuo stimolo a inventare nuovi giochi e a farli vivere, insieme ai bambini. Ritiene che i giochi debbano essere emozionanti. Devono essere piacevoli al tatto ed entusiasmare, devono affascinare bambini e adulti e condurli in un mondo oltre la quotidianità. In questo modo, giocando, ci si incontra in un modo molto diretto e profondamente umano. „Smart Builders“ è la prima pubblicazione di Marco Teubner per beleduc.

游戏作者

马克布纳是一个文化学者，他在游戏设计方面有15年工作经验。孩子们眼睛中流露出的对玩耍的热情，是他不断开发新游戏的动机，并把游戏带到孩子们的生活中。在他看来，游戏也是有情感的。游戏的感受良好，就可以激发人们的想象力，联系到儿童及成长过程中日常生活中的另外一个世界。因此在玩耍过程中直接和间接地深入人们的生活。对于马克布纳来说，游戏是灵魂冒险的游乐场。

聪明建筑师是第一款马克布纳和BELEDUC合作的游戏



22521 Smart Builders

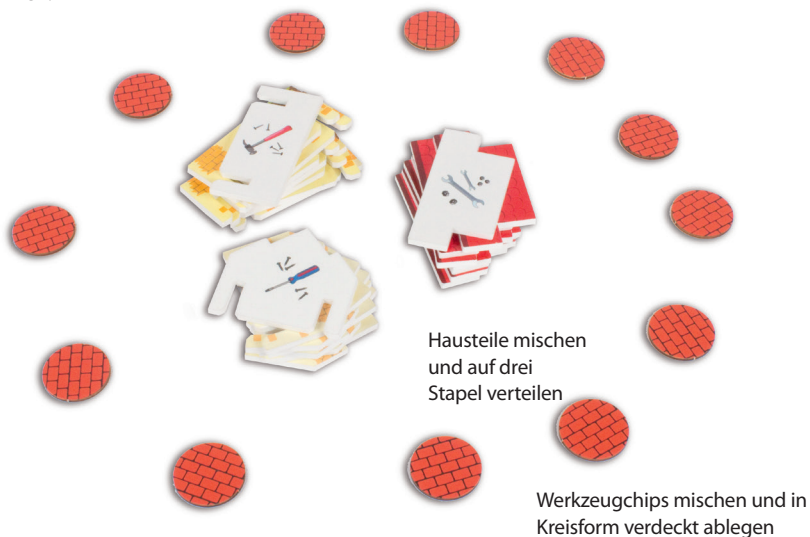
Endlich ist es soweit! Timmys Eltern wollen von ihrer Wohnung in ein eigenes Haus ziehen. Doch das muss erst gebaut werden. Es soll ein großes, schönes Haus mit einem roten Ziegeldach, hellen Wänden und einem blühenden Garten werden. „Und dann noch ein Hund. Oh ja, das wäre toll!“, denkt Timmy. Doch ein Hausbau ist gar nicht so einfach, denn dazu werden ganz viele verschiedene Werkzeuge und Materialien benötigt und dann heißt es: „Stein auf Stein, so ist’s fein! Wer wird wohl der Erste sein, der mit den vorhandenen Werkzeugen sein Haus gebaut hat?“ Konzentration und Merkfähigkeit sowie Fingerfertigkeit und Geschick verhelfen Euch zum Sieg!

Die Spieler decken reihum Werkzeugchips auf und vergleichen diese mit den abgebildeten Werkzeugen auf den Hausteilen. Bei jeder Übereinstimmung werden Hausteile gesammelt und zusammengebaut, bis am Ende ein kleines Haus entsteht.

Spielvorbereitung

Wir empfehlen sich alle Spielmaterialien und Werkzeuge vor dem ersten Spiel in Ruhe mit den Kindern anzuschauen. Sind alle Werkzeuge bekannt? Wofür benutzt man die einzelnen Werkzeuge? Sobald alle Kinder mit dem Material vertraut sind, kann es los gehen.

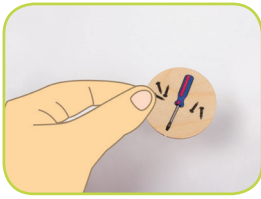
Vor Spielbeginn werden alle Hausteile gemischt und nach ihrer Form auf Stapel sortiert. Die drei Stapel werden für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Das obere Plättchen wird aufgedeckt, sodass auf jedem Stapel ein Werkzeug zu sehen ist. Danach werden die Werkzeugchips gemischt und in Kreisform verdeckt um die Hausteile gelegt. Der jüngste Spieler darf beginnen.



Spielverlauf

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn. Der erste Spieler deckt einen Werkzeugchip gut sichtbar für alle anderen Mitspieler auf.

Ist darauf ein Werkzeug zu sehen, welches auf einem der aufgedeckten Hausteile abgebildet ist, so darf er das Bauteil nehmen und vor sich ablegen. Der Werkzeugchip wird anschließend wieder umgedreht. Genauso wird das nachfolgende Plättchen auf dem Stapel aufgedeckt.



Chip umdrehen

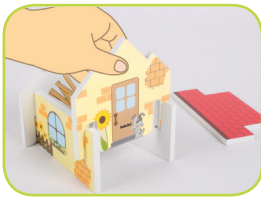


Werkzeug = Werkzeug auf Haus



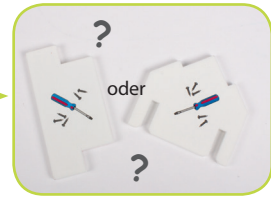
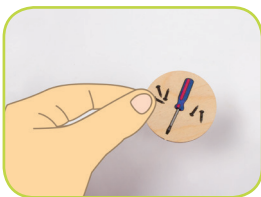
Hausteil vor sich ablegen

Sobald später weitere Hausteile gesammelt wurden, kann das Haus Stück für Stück zusammen-gesteckt werden. Dabei ist vor allem Fingerspitzengefühl gefragt.

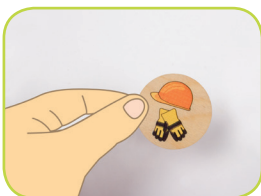


Jeder Spieler benötigt von den drei verschiedenen Hausformen jeweils zwei Teile um ein komplettes Haus bauen zu können. Falls ein Spieler bereits zwei Teile einer Hausform gesammelt hat und erneut das gleiche Teil gewinnt, dann macht er einem beliebigen Mitspieler der diese Form noch benötigt, eine Freude und verschenkt sie an ihn.

Zeigen mehrere Hausteile das gleiche Werkzeug darf der Spieler bei einer Übereinstimmung von Werkzeugchip und Hausteil ein beliebiges Teil an sich nehmen.



Ist auf dem aufgedeckten Chip kein passendes Werkzeug zu sehen, so darf der Spieler in dieser Runde leider kein Hausteil an sich nehmen. Er dreht den Chip wieder um und der nächste Spieler ist am Zug.



Chip umdrehen



Werkzeug ≠ Werkzeug auf Haus



Kein Hausteil vor sich ablegen



Spielende

Derjenige Spieler, der zuerst ein fertiges Haus vor sich stehen hat, gewinnt das Spiel.

Tipps für Erzieher/-innen



Projekttag Hausbau (Alter: 4+):

Machen Sie doch ein Projekt zum Thema Hausbau. Dabei bieten sich unterschiedliche Möglichkeiten an. Basteln Sie zusammen mit den Kindern zum Beispiel ein „Haus im Schuhkarton“. Die Inneneinrichtung kann mit Hilfe von Korken, Streichholzschachteln, Knöpfen und Stoffresten entstehen.

Auch draußen kann man tolle Häuser bauen, ob ein großes Baumhaus, kleine Häuser im Sandkasten oder Mooshäuschen im Wald – da ist sicher für jeden etwas dabei.



Memo-Spielvariante mit Werkzeugchips (Alter: 3+):

Wir empfehlen, die Werkzeugchips in zweifacher Ausführung zu kopieren, auszuscheiden und zu laminieren. So haben Sie im Handumdrehen ein Memospiel mit 12 Paaren.

Memo-Spielvariante mit Hausteilen (Alter: 3+):

Verteilt die Hausteile verdeckt auf dem Tisch und legt die Werkzeugchips auf einen Stapel. Der oberste Chip wird aufgedeckt und muss nun unter den Hausteilen gefunden werden.



Sprachentwicklung (Alter: 4+):

Stellen Sie das Spiel im Morgenkreis vor. Legen Sie dazu die Werkzeugchips in ein Säckchen und ziehen Sie nach und nach einen Chip heraus. Fragen Sie die Kinder abwechselnd, ob sie das abgebildete Werkzeug kennen und ob sie auch wissen wofür man es benutzt. So regen Sie die Kinder zum Erzählen an.

Tipps für Eltern

Schauen Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind die verschiedenen Werkzeuge ganz in Ruhe an. Kennt Ihr Kind diese schon? Erklären Sie ihm wofür man die einzelnen Werkzeuge einsetzt. Am besten schauen Sie sich mit Ihrem Kind zusammen die Werkzeuge zuhause im Werkzeugkasten oder auf einer Baustelle an.

Lassen Sie Ihr Kind an Aus- oder Umbauarbeiten teilhaben. Lassen Sie es unter Beobachtung verschiedene Werkzeuge ausprobieren. Erklären Sie ihm in kindlicher Weise, worauf man bei einem Hausbau achten muss.

Zur Entwicklung der Sprache können Sie die Werkzeuge benennen, die sich Ihr Kind spielend einprägen wird.



22521 Smart Builders

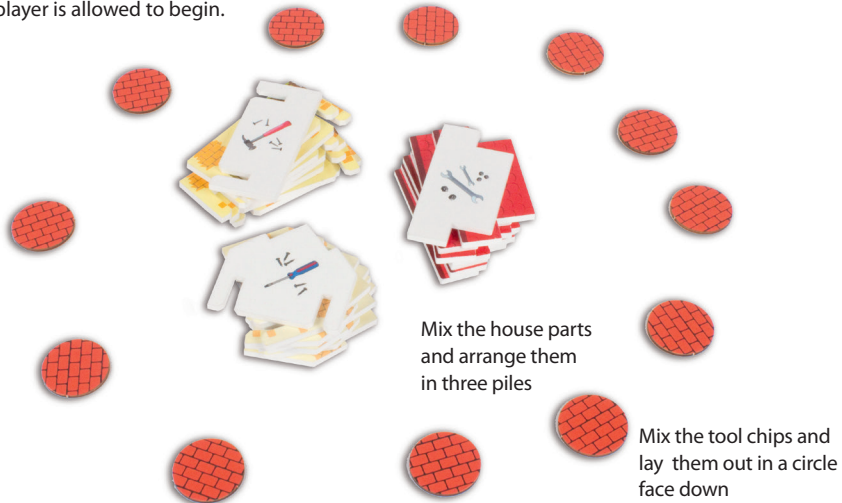
At last – it's all happening! Timmy's parents want to move out of their flat into a house of their own. But first the house has to be built. It is going to be a fine, big house with a red tiled roof, bright walls and a garden full of flowers. "And a dog. That would be great!", thinks Timmy. But building a house isn't a simple matter, because many different kinds of tools and materials are needed, and then: "Stone on stone, build your home! Who will be the first to build their house with the available tools?". Concentration and memory, as well as dexterity and skill, will help you win through!

The players turn up tool chips in turn, and compare them with the tools depicted on the house parts. Whenever they match, house parts are collected and assembled, until finally a little house is made.

Game preparation

Before the first game, we recommend you to take time looking at all the game materials and tools with the children. Are they familiar with all the tools? What are the individual tools used for? As soon as all the children have become familiar with the materials, the game can go ahead.

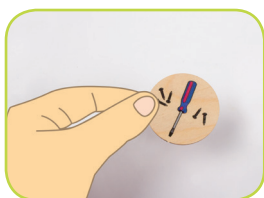
Before starting the game, all the house parts are mixed and arranged in piles according to shape. The three piles should be placed in the middle of the table within easy reach of all the players. The uppermost pieces are turned over, so that a tool is visible on the top of each pile. Then the tool chips are mixed and laid out in a circle face down, surrounding the house parts. The youngest player is allowed to begin.



How to play

The players take turns in a clockwise direction. The first player turns over a tool chip so that all the players can see it.

If the tool depicted on the chip is one which can also be seen on top of one of the piles of house parts, the player is allowed to take the house part and place it in front of him. The tool chip is then turned over again. Then the next part on the pile is turned over, just as before.



Turn over a chip



Tool = tool shown on house



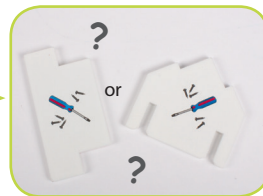
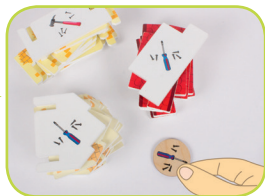
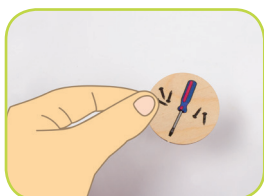
Player places part in front of him

As soon as other house parts have been collected, the house can be assembled bit by bit. This chiefly requires dexterity.

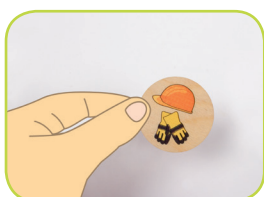


A player needs two each of the three different shapes of house parts in order to make a complete house. If a player has already collected two parts with the same shape and wins a third one, he gives it away to any other player who still needs that shape, to give him a nice surprise.

If several house parts show the same tools, the player can choose which part to take, provided it matches the tool chip he has turned up.



If the chip that has been turned up doesn't match any of the house parts on display, the player is unlucky and can't collect a house part in that round. He turns the chip face down again, and it is the next player's turn.



Turn over a chip



Tool \neq tool shown on house



Player doesn't place a part in front of him



End of game

The player who has a finished house standing in front of him first has won the game.

Tips for kindergarten teachers



House-building project day (Age: 4+):

Do a project on the theme “building a house”. There are various possibilities for this. For instance, you can build a “house in a shoebox” together with the children. The interior decoration can be designed with the help of corks, matchboxes, buttons and fabric scraps.

Great houses can also be built outside. Whether it’s a big tree house, small houses in the sandpit or moss houses in the woods – there’s sure to be something to suit everyone.



Memory game with tool chips (Age: 3+):

We recommend you to make two copies of the tool chips, cut them out and laminate them. This gives you a quickly-made memory game with 12 pairs.

Memory game variation using house parts (Age: 3+):

Spread out the house parts on the table, face down, and arrange the tool chips in a pile. The top chip is turned over, and has to be found among the house parts.



Language development (Age: 4+):

Introduce the game in the morning circle. To do this, put the tool chips in a little bag, and take them out one at a time. Ask the children alternately whether they know the tool shown on the chip, and whether they also know what it is used for. This will encourage the children to talk.

Tips for parents

Together with your child, take time to look at the various tools. Is your child familiar with them already? Explain what the individual tools are used for. It would be a good idea to look at the tools in your toolbox at home, or on a building site. Let your child take part in extension or modernisation work. Let her or him try out various tools under supervision. Explain, in terms suitable for a child, what you have to think about when building a house. To develop your child’s use of language you can say the names of the tools, and your child can acquire them in a play situation.



22521 Smart Builders

Enfin nous y voilà ! Les parents de Timmy veulent quitter leur appartement pour emménager dans leur propre maison. Mais d'abord, il faut la construire. Ce sera une grande et belle maison, avec un toit de tuiles rouges, des murs clairs et un jardin fleuri. « Et un chien, aussi. Oh oui, ce serait super ! », pense Timmy. Mais ce n'est pas si simple de construire une maison, il faut beaucoup d'outils et de matériaux. Comme on dit : « Brique par brique, c'est comme ça que c'est chic ! Qui aura fini de construire sa maison en premier, à l'aide des outils proposés ? » Concentration et mémoire, mais aussi dextérité et habileté, vous emmèneront vers la victoire !

Les joueurs retournent les jetons-outils pour les découvrir et les comparent avec les outils représentés sur les éléments de la maison. Quand ils sont identiques, le joueur gagne un élément de la maison et l'assemble jusqu'à la construction d'une petite maison.

Préparation du jeu

Nous recommandons d'observer attentivement le matériel et les outils avec les enfants avant de jouer pour la première fois. Reconnaisent-ils tous les outils ? À quoi sert chaque outil ? Une fois que les enfants connaissent le matériel, la partie peut commencer.

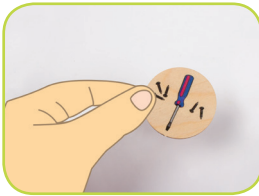
Tout d'abord, tous les éléments de la maison doivent être mélangés et empilés par forme. Les trois piles doivent être placées au centre de la table de manière à ce que les enfants puissent y accéder facilement. La plaquette du haut doit être retournée de manière à ce qu'on voit un outil par pile. Ensuite, les jetons-outils sont mélangés et disposés en cercle autour des éléments de maison, face cachée. Le plus jeune joueur commence.



Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur retourne un jeton-outil et le dispose de manière à ce que tous les autres joueurs puissent le voir.

S'il révèle un outil qui apparaît sur l'un des éléments retournés de la maison, le joueur peut le prendre et le déposer devant lui. Puis le jeton d'outil est de nouveau retourné. L'élément suivant est retourné sur la pile entamée.



Retourner le jeton

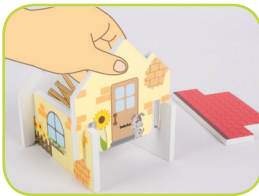


Outil = Outil sur la maison



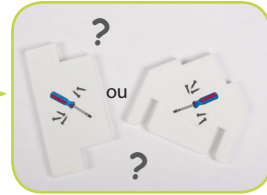
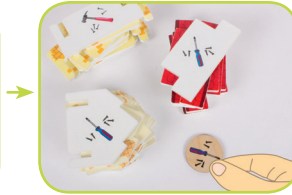
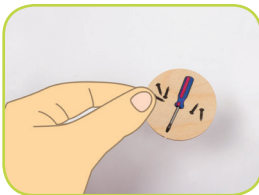
Déposer l'élément de maison devant soi

Puis tard, dès que d'autres éléments de maison sont récupérés, la maison peut être assemblée pièce par pièce. Cette opération demande de la dextérité.

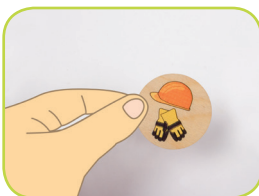


Pour construire une maison complète, chaque joueur doit rassembler deux éléments de chacune des trois formes. Si un joueur a déjà trouvé deux éléments d'une même forme et qu'il en récupère un troisième, il peut l'offrir au joueur de son choix qui en aurait besoin et ainsi lui faire plaisir.

Si plusieurs éléments de la maison montrent le même outil et que le jeton-outil est identique, le joueur prend l'élément qu'il veut.



Si le jeton ne révèle pas le bon outil, le joueur ne peut malheureusement pas récupérer d'élément de la maison pendant ce tour. Il retourne le jeton et c'est au tour du joueur suivant.



Retourner le jeton



Outil \neq Outil sur la maison



Ne pas reposer l'élément devant soi



Fin de la partie

Le joueur qui finit sa maison en premier gagne la partie.

Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Journée à thème : la construction d'une maison (Âge : 4+):

Organisez un projet de construction de maison. Plusieurs possibilités s'offrent à vous. Par exemple, construisez « une maison dans une boîte à chaussures » avec les enfants. L'intérieur peut être aménagé à l'aide de bouchons, de boîtes d'allumettes, de boutons ou de morceaux de tissus.

On peut aussi construire de belles maisons à l'extérieur : une grande cabane dans un arbre, une petite maison dans le bac à sable, une maison dans le bac à sable, le choix est vaste.



Variante de jeu Mémoire avec les jetons-outils (Âge : 3+):

Nous vous recommandons de copier les jetons-outils en deux exemplaires, de les découper et de les laminer. Vous aurez ainsi à votre disposition un jeu de mémoire à 12 paires.

Variante de jeu Mémoire avec les éléments de la maison (Âge : 3+):

Répartissez les éléments de la maison sur la table, face cachée, et empilez les jetons-outils. Le jeton du dessus est retourné et doit ensuite être retrouvé parmi les éléments de maisons.



Développement du langage (Âge : 4+):

Proposez le jeu durant les cycles du matin. Mettez les jetons-outils dans un petit sac et piochez les jetons les uns après les autres. Demandez aux enfants, à tour de rôle, s'ils connaissent l'outil représenté et s'ils savent à quoi il sert. Vous stimulez ainsi la narration des enfants.

Conseils pour les parents

Prenez le temps d'observer tous les outils, calmement, avec les enfants. Est-ce que votre enfant les connaît déjà ? Expliquez-lui à quoi sert chaque outil. Idéalement, observez ces outils en vrai dans la maison ou sur un chantier. Laissez votre enfant participer aux travaux d'agrandissement ou de transformation. Laissez-le essayer les différents outils, sous surveillance. Expliquez-lui, avec des mots qu'il peut comprendre, les choses auxquelles il faut faire attention lorsqu'on construit une maison. Pour stimuler le développement du langage, vous pouvez nommer les outils, que les enfants mémoriseront.



22521 Smart Builders

¡Por fin! Los padres de Víctor se quieren mudar del piso donde viven a una casa. Pero antes hay que cons-truirla. Tiene que ser una casa grande, bonita, con un tejado de tejas rojas, con paredes de color claro y un jardín lleno de flores. “¡Y sería estupendo tener también un perro!”, piensa Víctor. Pero, claro, no es tan fácil construir una casa; hace falta un montón de herramientas y de materiales. Además de paciencia y esmero. ¿Quién quiere construir su casa antes que nadie con las herramientas que tenemos? ¡Necesitaréis concentración, observación, destreza manual y habilidad si queréis ganar!

Los jugadores tienen que levantar las fichas y mirar si la herramienta que les sale coincide con la de las piezas de la casa. En caso afirmativo, se quedan la pieza y van construyendo hasta tener una casita.

Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez, aconsejamos examinar tranquilamente con los niños todos los materiales y herramientas. ¿Se conocen todas las herramientas? ¿Para qué se utiliza cada una de ellas? Una vez familiarizados con el material, se puede empezar el juego.

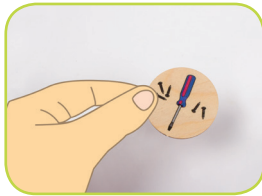
Antes de empezar, se apilan las partes de la casa que tienen la misma forma, de manera que se obtienen tres montones y se colocan en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. La primera pieza del montón se pone boca arriba, de forma que se pueda ver una herramienta en cada montón. A continuación se remueven las fichas y se colocan boca abajo alrededor de los tres montones. Comienza el jugador más pequeño.



Instrucciones

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador levanta una ficha de manera que la vean todos los demás.

Si la herramienta que le sale en la ficha coincide con alguna de las que se ven en los tres montones, el jugador podrá quedarse con esa parte de la casa y ponerla a su lado. Luego se le vuelve a dar la vuelta a la ficha. También se le da la vuelta a la siguiente pieza que ha quedado boca abajo en el montón.



Levantar la ficha

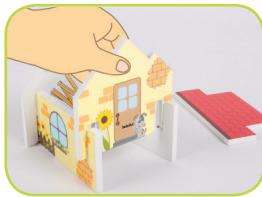


Herramienta = Herramienta
dibujada en la casa



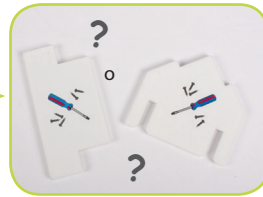
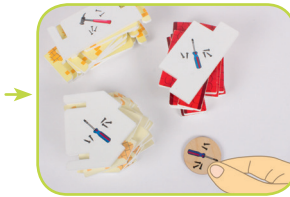
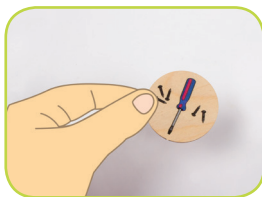
El jugador se pone la
pieza delante

A medida que se consiguen más piezas, se va construyendo la casa. Hará falta delicadeza manual.

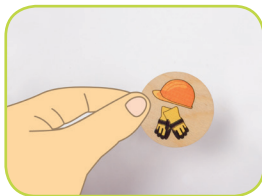


Para poder construir una casa, cada jugador debe tener dos veces cada una de las tres piezas que hay diferentes. Si un jugador tiene ya dos piezas con la misma forma y consigue una tercera, le puede dar la alegría a otro jugador que la necesite, y regalársela.

Si en los tres montones se repite alguna herramienta, el jugador puede elegir cualquiera de las piezas.



Si al levantar una ficha, sale una herramienta que no está en ninguno de los montones, el jugador no podrá llevarse ninguna pieza. Tendrá que darle la vuelta a la ficha y pasar el turno al siguiente jugador.



Levantar una ficha



Herramienta \neq Herramientas
en la casa



No se consigue ninguna pieza
y corre el turno



Fin de la partida

Gana el jugador que antes consiga construir su casa.

Consejos para educadores/as



Proyecto "Cómo construir tu casa" (Edad: 4+):

Prepare un proyecto sobre "cómo construir tu casa". Hay varias posibilidades. Por ejemplo, pueden hacer una casa con cajas de zapatos. El interior se puede completar con ayuda de tapones de corcho, cajas de cerillas, botones o retales.

También se pueden hacer casas maravillosas al aire libre, como una gran cabaña en un árbol, casitas en cajones de arena o una casa con matojos de un bosque. Seguro que todos encuentran su casa ideal.



Ejercicio de memoria con las fichas de las herramientas (Edad: 3+):

Aconsejamos hacer dos copias de las fichas de las herramientas, recortarlas y plastificarlas. En un santiamén habrá conseguido un juego mnemotécnico con 12 pares.

Ejercicio de memoria con las piezas de la casa (Edad: 3+):

Ponga las piezas de la casa sobre la mesa y boca abajo. Apile las fichas de las herramientas. Dejamos a la vista la ficha superior y habrá que buscar la herramienta entre las piezas de la casa.



Desarrollo del lenguaje (Edad: 4+):

Presente el juego en la asamblea matinal. Puede poner todas las fichas en una bolsa e ir sacándolas una a una. Vaya preguntando a los niños si conocen la herramienta de la ficha y si saben para qué sirve. De esa manera los estará incentivando a que hablen.

Consejos para padres

Mire tranquilamente con su hijo las distintas herramientas. ¿Las conoce su hijo? Explíquelo para que sirva cada una. Lo mejor sería poder mirarlas juntos en la caja de herramientas de la casa o en alguna obra.

Deje que su hijo esté con usted cuando haga algún cambio o trabajo en la casa. Deje que pruebe varias herramientas, siempre bajo su vigilancia. Explíquelo con palabras sencillas qué hay que tener presente a la hora de construir una vivienda. A efectos del desarrollo del lenguaje, puede nombrar usted las distintas herramientas. Su hijo irá rete-niendo los nombres como si fuera un juego.



22521 Smart Builders

Eindelijk is het zover! Timmy's ouders willen uit hun woning naar een eigen huis verhuizen. Maar dat moet eerst gebouwd worden. Het moet een groot, mooi huis met een rood pannendak, lichte muren en een bloeiende tuin worden. „En dan nog een hond. O ja, dat zou prachtig zijn!“, denkt Timmy. Maar het bouwen van een huis is echt niet zo eenvoudig, want hiervoor zijn heel veel verschillende werktuigen en materialen nodig en dan wordt er gezongen: „Steen op steen, zo is het fijn! Wie zal de eerste zijn die met de aanwezige werktuigen zijn huis heeft gebouwd?“. Concentratie en herinneringsvermogen alsmede handvaardigheid en handigheid helpen jullie aan de overwinning!

De spelers leggen om de beurt werktuigchips open en vergelijken deze met de afgebeelde werktuigen op de delen van het huis. Bij iedere overeenkomst worden delen verzameld en samengevoegd, zodat aan het eind een klein huis ontstaat.

Spelvoorbereiding

We raden aan om alle spelmaterialen en werktuigen voor het eerste spel rustig samen met de kinderen te bekijken. Kennen ze alle werktuigen? Waarvoor worden ze benut? Zodra alle kinderen met het materiaal vertrouwd zijn, kan het spel beginnen.

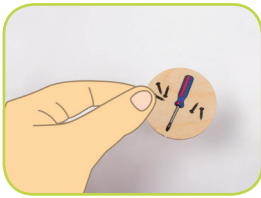
Voor het begin van het spel worden alle delen van het huis door elkaar geschud en volgens hun vorm op een stapel gesorteerd. De drie stapels worden voor alle spelers goed zichtbaar in het midden van de tafel geplaatst. Het bovenste plaatje wordt omgedraaid, zodat op iedere stapel een werktuig te zien is. Daarna worden de werktuigchips geschud en in een cirkel met de afbeelding omlaag om de delen van het huis gelegd. De jongste speler mag beginnen.



Spelverloop

De spelers spelen om de beurt met de klok mee. De eerste speler legt een werktuigchip goed zichtbaar voor alle andere medespelers open.

Is daarop een werktuig te zien dat op een van de opgelegde delen van het huis is afgebeeld, dan mag hij het deel van het huis nemen en voor zich op tafel leggen. De werktuigchip wordt vervolgens weer omgedraaid. Precies zo wordt het volgende plaatje op de stapel opgelegd.



Chip omdraaien

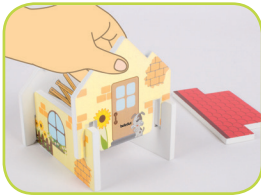


Werktuig = werktuig op huis



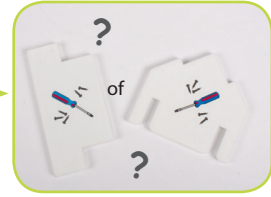
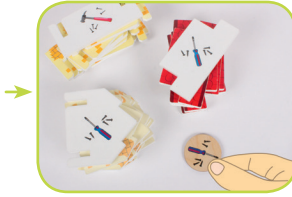
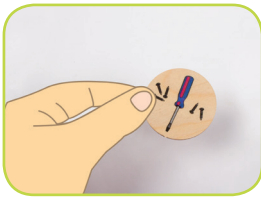
Deel van het huis voor zich neerleggen

Zodra nog meer delen van het huis verzameld zijn, kan het huis stuk voor stuk in elkaar gezet worden. Daarbij is vooral 'Fingerspitzengefühl' gevraagd.

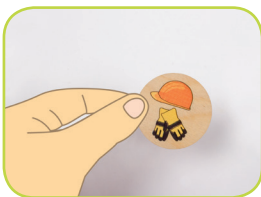


Iedere speler heeft van de drie verschillende huisvormen telkens twee delen nodig om een compleet huis te kunnen bouwen. Wanneer een speler reeds twee delen van een huisvorm verzameld heeft en opnieuw hetzelfde deel wint, doet hij een willekeurige medespeler die deze vorm nog nodig heeft een plezier en schenkt ze hem.

Tonen meerdere delen hetzelfde werktuig, mag de speler bij een overeenkomst tussen werktuig-chip en deel van het huis een willekeurig deel nemen.



Is op de opgelegde chip geen passend werktuig te zien, mag de speler in deze ronde helaas geen deel van het huis nemen. Hij draait de chip weer om en de volgende speler is aan de beurt.



Chip omdraaien



Werktuig \neq werktuig op huis



Geen deel van het huis voor zich neerleggen



Einde van het spel

De speler die als eerste een kant en klaar huis voor zich heeft staan, heeft gewonnen.

Tips voor spelbegeleiders



Projectdag huizenbouw (Leeftijd: 4+):

Doe bijvoorbeeld eens een project over het thema huizenbouw. Daarbij bieden zich verschillende mogelijkheden aan. Knutsel samen met de kinderen bijvoorbeeld een „huis in een schoendoos“. De inrichting kan met behulp van kurken, luciferdoosjes, knopen en stofresten ontstaan.

Ook buiten kan men prachtige huizen bouwen, bijv. een groot boomhuis, kleine huizen in de zandbak of huisjes van mos midden in het bos - daar is vast en zeker voor iedereen iets bij.



Memo-spelvariant met werktuigchips (Leeftijd: 3+):

We raden aan om de werktuigchips twee keer te kopiëren, uit te knippen en te lamineren. Zo hebt u in een oogwenk een memospel met 12 paren.

Memo-spelvariant met delen van het huis (Leeftijd: 3+):

Verdeel de delen van het huis met de afbeelding omlaag op de tafel en leg de werktuigchips op een stapel. De bovenste chip wordt opengelegd en moet nu onder de delen van het huis gevonden worden.



Taalontwikkeling (Leeftijd: 4+):

Stel het spel in de ochtendkring voor. Leg daartoe de werktuigchips in een zakje en haal de chips er stuk voor stuk uit. Vraag de kinderen om de beurt of ze het afgebeelde werktuig herkennen en of ze ook weten waarvoor men het benut. Zo stimuleert u de kinderen tot vertellen.

Tips voor ouders

Bekijk samen met uw kind de verschillende werktuigen rustig. Kent uw kind ze al? Leg hem uit waarvoor men de verschillende werktuigen gebruikt. Het beste bekijkt u samen met uw kind de werktuigen thuis in de gereedschapskist of op een bouwterrein. Laat uw kind meedoen met de werkzaamheden (demonteren, verbouwen). Laat het onder observatie verschillende werktuigen uitproberen. Leg hem op een voor kinderen begrijpelijke manier uit waarop men bij het bouwen van een huis dient te letten. Ten behoeve van de taalontwikkeling kunt u de werktuigen benoemen die uw kind zich bij het spelen in het geheugen zal prenten.



22521 Smart Builders

Finalmente ci siamo! I genitori di Timmy vogliono traslocare dal loro appartamento in una casa, che però deve ancora essere costruita. Sarà una casa grande e bella, con un tetto in tegole rosse, pareti chiare e un giardino fiorito. "E poi un cane". "Sì, sarebbe bello!", pensa Timmy. Ma non è così semplice costruire una casa, perché sono necessari diversi strumenti e materiali, e come si suol dire: "Una pietra dopo l'altra, costruiamo la nostra casa! Chi sarà il primo a costruire la sua casa con gli strumenti disponibili?" Concentrazione e capacità di memorizzazione nonché sensibilità e abilità vi aiuteranno a vincere!

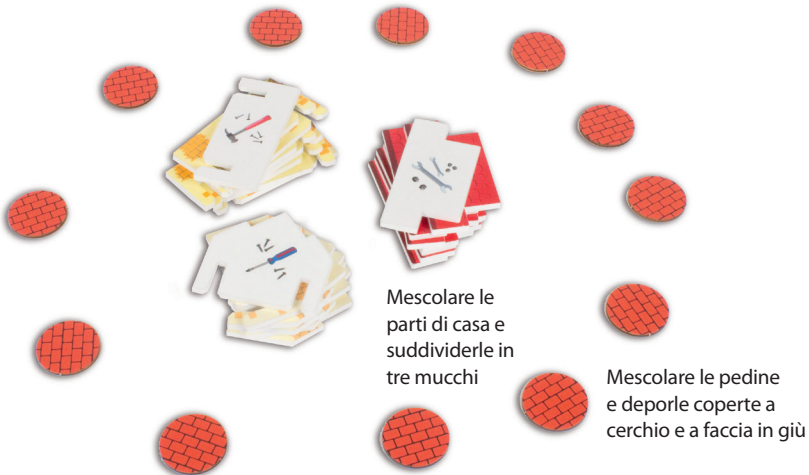
I giocatori scoprono le pedine strumento a turno e le confrontano con gli strumenti raffigurati sulle parti di casa. Ogni volta che coincidono, si raccolgono parti di casa, che vengono unite fino a costruire una piccola casa.

Preparazione del gioco

Suggeriamo di guardare insieme ai bambini tutti i materiali da gioco e gli strumenti, prima di giocare per la prima volta. Conoscono tutti gli strumenti? Conoscono la finalità di utilizzo dei singoli strumenti?

Quando tutti i bambini hanno compreso la funzione dei materiali, potete cominciare!

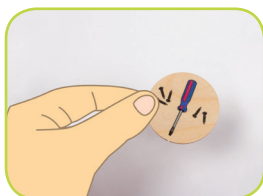
Prima dell'inizio del gioco, le parti di casa vengono mischiate e suddivise in mucchi per forma. I tre mucchi vengono posizionati al centro del tavolo, in posizione comodamente raggiungibile per tutti i giocatori. I pezzi più in alto vengono girati, di modo che su ogni mucchio sia visibile uno strumento. In seguito, le pedine vengono mescolate e posizionate a cerchio e a faccia in giù attorno alle parti di casa. Può iniziare il più giovane.



Svolgimento del gioco

I giocatori giocano a turno in senso orario. Il primo giocatore gira una pedina perché sia ben visibile per tutti gli altri giocatori.

Se essa mostra uno strumento raffigurato su una delle parti di casa girate, il giocatore può prelevare la parte di casa e depositarla davanti a sé. La pedina viene poi di nuovo girata. Poi si gira la parte successiva del mucchio.



Girare la pedina



Strumento = Strumento su casa



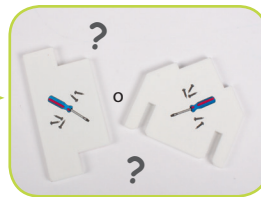
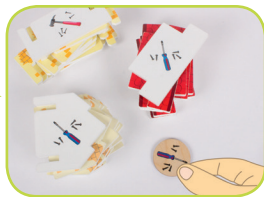
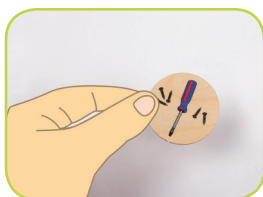
Mettere la parte di casa davanti a sé

Non appena vengono, in seguito, raccolte altre parti di casa, la casa può essere montata di nuovo pezzo dopo pezzo. Si richiede soprattutto destrezza.



Ogni giocatore necessita di due di ciascuna delle tre diverse forme di parti di casa per poter costruire una casa completa. Se un giocatore ha già raccolto due parti della forma di una casa e vince di nuovo la stessa parte, può regalarla a un giocatore a piacere che ne abbia bisogno, per fargli una sorpresa.

Se diverse parti di casa mostrano lo stesso strumento, il giocatore, in caso di coincidenza di pedina e parte di casa, può prendere una parte a piacere.



Se su una pedina girata non è presente alcuno strumento idoneo, il giocatore non può purtroppo prendere alcuna parte di casa in questo round. Egli gira di nuovo la pedina e poi tocca al giocatore successivo.



Girare la pedina



Strumento \neq Strumento su casa



Non mettere alcuna parte di casa davanti a sé



Fine del gioco

Il giocatore che conclude per primo la costruzione della casa, vince la partita.

Consigli per il/la maestro/a



Giornata di progetto per costruzione casa (Età: 4+):

Create un progetto sul tema della costruzione di una casa: le possibilità sono numerose. Insieme ai bambini, potete ad esempio preparare una "casa in una scatola per scarpe". Le decorazioni interne possono essere realizzate con l'aiuto di tappi di sughero, scatole di fiammiferi, bottoni e resti di stoffa.

Si possono costruire anche straordinarie case all'aperto, grandi case sugli alberi, piccole case di sabbia o case in muschio nel bosco: ce n'è per tutti i gusti.



Variante gioco di memoria con pedine strumento (Età: 3+):

Suggeriamo di copiare le pedine in versione doppia, di ritagliarle e laminarle. In questo modo, avrete un gioco di memoria con 12 coppie.

Variante gioco di memoria con parti di casa (Età: 3+):

Suddividere le parti di casa girate a faccia in giù sul tavolo e posizzarle in mucchi. Girare la pedina più alta e cercarla tra le parti di casa.



Sviluppo della parola (Età: 4+):

Presentate il gioco nel cerchio del mattino. Per fare ciò, mettete le pedine strumento in un sacchetto ed estraetene una alla volta. Chiedete ai bambini se conoscono lo strumento raffigurato e se sanno a cosa serve, per stimolarli a raccontare.

Consigli per i genitori

Osservate, insieme al bambino, i diversi strumenti, con calma. Li conosce? Spiegate l'utilizzo dei singoli strumenti. Si consiglia di guardare gli strumenti con il bambino a casa, nella cassetta degli attrezzi, o in cantiere. Fate in modo che il bambino partecipi ai lavori di smontaggio o conversione. Lasciategli provare diversi strumenti, naturalmente sorvegliandolo. Spiegategli in modo comprensibile a cosa bisogna fare attenzione quando si costruisce una casa. Per sviluppare la capacità di comunicazione, potete nominare gli strumenti che il bambino dovrà acquisire in una situazione di gioco.



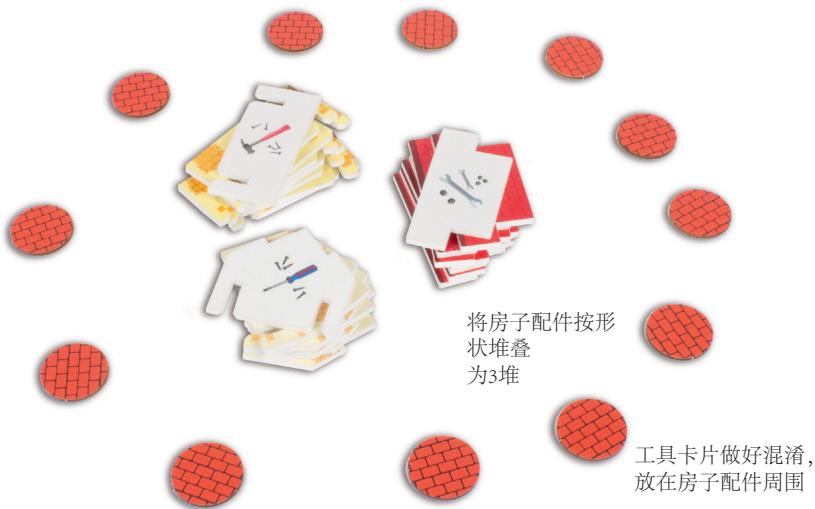
22521 聪明建筑师

最后，一切都在发生！蒂米的父母想从公寓搬到自己的房里。但是首先房子需要搭建好。房子带有红色瓦片，明亮的墙面和满是鲜花的花园。“还有一只狗，真是太棒了！”蒂米想着，但是搭建房子不是一件小事，因为需要多种不同的工具，以及搭建材料，然后：“一块块砖叠上去，建造你的家！谁将利用可用的工具先搭建好自己的房子呢？”你的注意力和记忆力，以及灵活度和技巧，将会帮助你赢得胜利
游戏者将工具卡片一面朝下，并将这些工具和房子上描述到的工具做比较。当他们匹配一样的时候，房子配件将被收集并安装起来，直到最后一个小房子将搭建完成。

游戏准备

在第一次游戏之前，我们建议你花点时间和孩子一起看下所有游戏的材料和工具。他们对所有工具都熟悉了吗？每个单独的工具用途是什么？当孩子们熟悉所有的材料后，就可以开始游戏了。

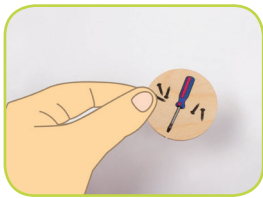
在游戏开始之前，所有的房子配件根据形状堆叠在一起。堆叠好的3堆房子放在桌子的中间，使得每个游戏者都可以轻松够到。房子正面的图案朝下放置，这样就可以在每堆房子形状上看到相关的工具。所有的工具卡片混淆好，然后将带工具的一面朝下放置，放在房子配件周围。年龄最小的玩家先开始。



怎么玩

按顺时针方向。第一个游戏者翻开工具卡片，所有的游戏者可以看到。

如果工具卡片上显示的的工具和盖房子所需配件上显示的工具一致，那么游戏者允许拿走这一片房子配件，并放在自己的面前。然后将工具卡片重新翻过去，放在位置上。然后像之前一样，轮到下一个游戏者



工具卡片翻过来

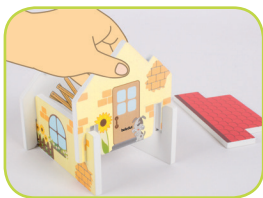


工具=房子配件上显示的工具



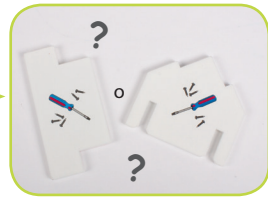
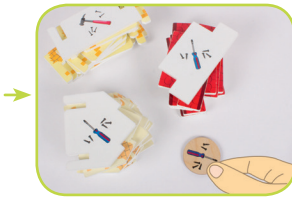
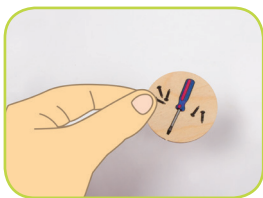
游戏者将房子配件到自己前面

直到其他所有的房子配件收集完，房子就可以一点点的组装起来。这个要求操作敏捷。

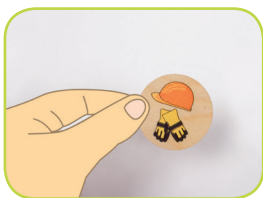


每个游戏者需要每个形状的房子配件2片，才可以搭建成完整的房子。如果游戏者已经收集到每种房子形状配件2片并拿到第3片，他可以给任何一个需要这个形状的房子游戏者，给他们一个惊喜。

如果不同形状的房子配件上显示一样的工具，游戏者可以任意拿走一片和他翻开的工具卡片一样的房子配件



如果翻开的工具卡片和任何一片展示出来的房子配件工具不一样，那么太不幸了，游戏者这一轮就不能收集房子配件了。他重新将工具卡片翻盖在桌子上，然后轮到下一个游戏者。



翻开工具卡片



工具≠房子上显示的工具



游戏者面前没有收集到相关房子配件



游戏结束

谁先将自己面前的房子搭建完整，则获胜

幼儿园老师贴士



房子搭建开发日（4+）：

开展一个“搭建房子”的项目主题。这里有多种可能性搭建。例如，你可以和孩子一起搭建一个“鞋盒房子”。可以用木梢，火柴盒，纽扣和碎布料用来做室内装饰。

也可以在室外搭建房子。不管是大的树屋，沙坑里的小房子或者是森林里的苔藓房子-肯定都有适合每个人的东西。



工具卡片的记忆游戏（3+）：

我们建议你拷贝2份房子卡片，剪开然后排列在到一起，这样12对卡片会帮助你做一个记忆游戏。

房子配件使用记忆游戏的变动（3+）：

将房子配件铺开在桌子上，将房子正面朝下，然后将工具卡片堆成一堆。最上面的卡片翻转过来，然后在房子配件中间找到同一工具的房子片。



语言能力（4+）：

在晨间活动介绍这款游戏。将工具卡片放到一个小袋子里，然后一次拿一个。交替询问孩子们他们是否知道卡片上显示的工具，看他们是否知道这个工具的用途。这样可以鼓励孩子们说话。

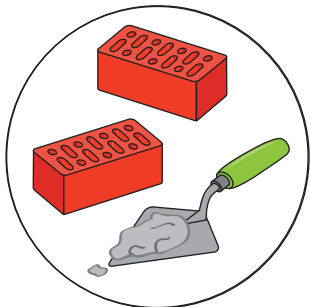
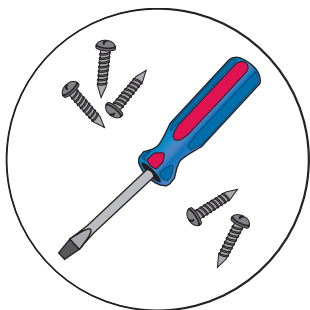
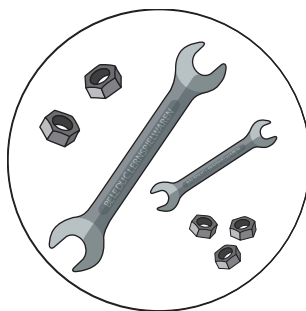
家长贴士

和你的孩子一起，花点时间看多种工具。你的孩子是否对这些工具都已经熟悉？解释每个工具的用途。和他们一起看家里的工具箱或者去建筑工地是一个非常不错的主意

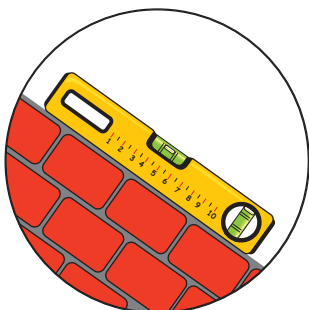
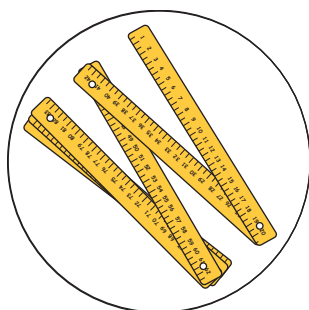
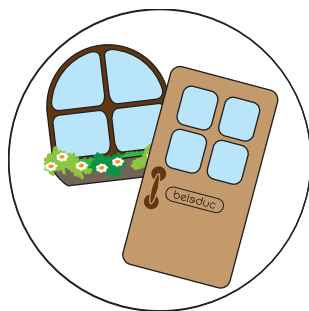
让孩子参加一些扩展或者现实工作，让他们在监督下尝试使用多种工具，和孩子们解释在什么状态下使用这些工具，谈论你在搭建房子过程中的感受

为了训练孩子语言使用能力，你可以说出工具的名称，这样孩子可以在玩耍的状态下获得这些知识

Kopiervorlage / master copy / modèle de copie / copie dite de
référence / exemplaar sjabloon / modello da copiare / 原版:



Kopiervorlage / master copy / modèle de copie / copie dite de
référence / exemplaar sjabloon / modello da copiare / 原版:



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 word 'beleduc' in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters 'e' and 'e' have small yellow and red accents respectively. The logo is set against a white, rounded rectangular background.