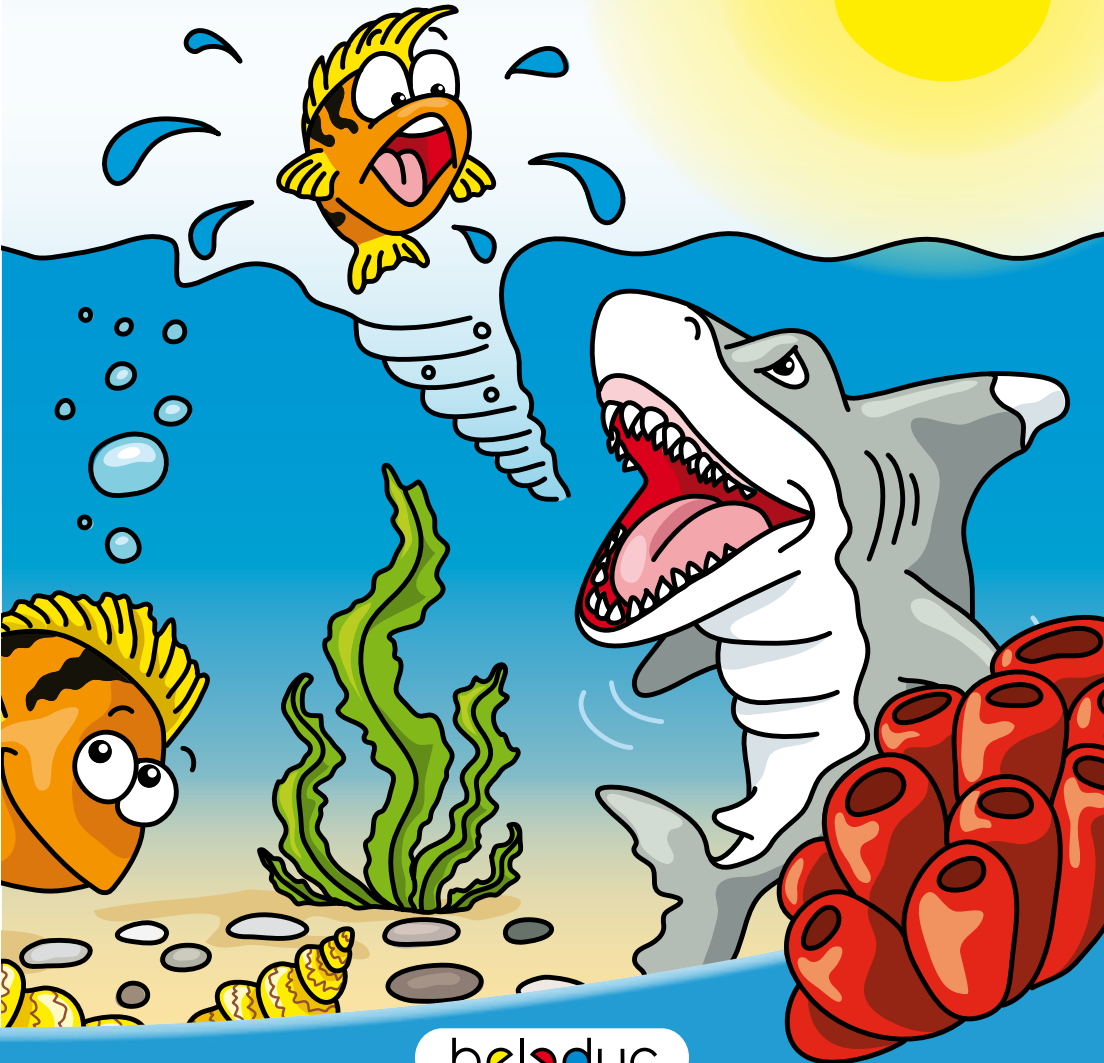


22706 Balamari

Balamari

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



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



Bewegung im Spiel, Koordination und Motorik: Schulung der Auge-Hand-Koordination sowie der Feinmotorik beim Balancieren des Tuches

Movement in play, coordination and motor skills: Training of hand-to-eye coordination and fine motor skills by 'balancing' the cloth

Mobilité dans le jeu, coordination et motricité : formation de la coordination entre œil et main ainsi que de la sensibilité motrice pour tenir le tissu en équilibre

Movimiento en el juego, coordinación y motricidad: coordinación del ojo y de la mano y motricidad fina al ondear y equilibrar el pañuelo.



Beweging in het spel, coördinatie en motoriek: scholing van de oog-hand-coördinatie alsmede de fijne motoriek bij het balanceren van het doek

Movimenti di gioco, coordinazione e abilità motorie: lo spostamento del lenzuolo stimola la coordinazione fra occhio e mano e l'attività motoria di precisione

运动和团队合作, 协调平衡能力和运动技能: 通过控制鱼在游戏垫中的游动, 训练手眼协调能力及手指精细动作



Kommunikation: Förderung der Sprachentwicklung durch gegenseitige Absprachen

Communication: Speech development by intercommunication

Communication : favorise le développement du langage au travers d'accords mutuels

Comunicación: se fomenta el desarrollo del lenguaje, ya que los niños tienen que ponerse de acuerdo en sus movimientos

Communicatie: stimuleren van de taalontwikkeling door wederzijdse afspraken

Comunicazione: stimolo dello sviluppo linguistico grazie alla discussione di accordi orali

通过相互沟通提升语言表达能力



Sozialverhalten: Teamarbeit um die meisten Fische zu erspielen

Social behaviour: Teamwork with the aim of collecting the most fish

Socialisation : travail d'équipe en vue de rassembler le plus de poissons possible

Desarrollo social: trabajo de equipo para conseguir el máximo número de peces

Sociaal gedrag: teamwork om de meeste vissen te verzamelen

Comportamento sociale: lavoro di squadra per aggiudicarsi la maggior quantità possibile di pesciolini

社会交往能力: 以收集尽可能多的鱼为目标, 训练了团队合作能力



Kognition: Schulung der visuellen Wahrnehmung, erstes strategisches Denken, Konzentration

Cognition: Training of visual perception, first strategic thinking, concentration

Facultés cognitives : formation de la perception visuelle, première réflexion stratégique, concentration

Desarrollo cognitivo: se ejercita la percepción visual, el pensamiento estratégico y la concentración

Sognitie: scholing van de visuele waarneming, eerste strategische denken, concentratie

Cognizione: stimolo della percezione visiva, elementi di pensiero strategico, concentrazione

逻辑思维能力: 训练视觉感知能力, 优先策略思维, 专注力



Infobox:

Infobox:

Encadré:

Nota:

Infobox:

Informazioni:

Info-Box:

Pädagogische Tipps von der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann.

Educational tips by kindergarten expert Katrin Erdmann.

Conseils pédagogiques de l'experte en puériculture Katrin Erdmann.

Consejos pedagógicos de Katrin Erdmann, experta en guarderías.

pedagogische tips van de expert voor kleuterscholen Katrin Erdmann.

Consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

幼教专家凯特琳·艾德曼的教育小贴士



15 - 20 min

Balamba



Inhalt

- a) 1 Tuch
- b) 4 Pappkarten
- c) 16 Holzfische

a)



b)



c)



Contents

- a) 1 play cloth
- b) 4 cardboard cards
- c) 16 wooden fishes



Contenu

- a) 1 pièce de tissu
- b) 4 cartes à jouer
- c) 16 poissons en bois



Contenido

- a) 1 pañuelo
- b) 4 tarjetas
- c) 16 peces de madera



Inhoud

- a) 1 doek
- b) 4 kartonnen kaarten
- c) 16 houten vissen



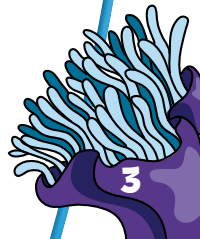
Contenuto

- a) 1 lenzuolo
- b) 4 carte in cartoncino
- c) 16 pesciolini di legno



游戏配件

- a) 1 块游戏垫
- b) 4 张硬纸板卡片
- c) 16 条木制鱼





Kindergartenexpertin

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann auf Spielwert geprüft und mit pädagogischen Tipps erweitert.

Katrin Erdmann wurde 1969 in Gotha geboren. Sie ist staatlich anerkannte Sozialfachwirtin, Krippenpädagogin und staatlich anerkannte Erzieherin mit einer Zusatzqualifizierung in der Montessori-Pädagogik (Diplom). Frau Erdmann war 23 Jahre als Erzieherin tätig. Seit 2010 ist Frau Erdmann bundesweit als freiberufliche Bildungsreferentin in dem Bereich Kindertagespflege sowie in der frühkindlichen Bildung (Kinder bis 3 Jahre) tätig.



Kindergarten expert



This game has been examined for its entertainment and educational value and enriched by educational tips with the assistance of kindergarten expert Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann was born in Gotha in 1969. She is a state certified social administrator, day care teacher and pre-school educator with an additional diploma qualification in Montessori Pedagogy. Ms Erdmann has worked for 23 years as a day care and kindergarten teacher. Since 2010 Frau Erdmann has been active throughout Germany as a freelance educational consultant in the area of children's day care and early childhood education (children up to age 3).

l'experte en école maternelle



La valeur ludique de ce jeu a été testée et celui-ci a été enrichi grâce à des éléments pédagogiques et à l'aide de l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann est née en 1969 à Gotha. Elle est spécialiste en sociologie reconnue par l'état, pédagogue en crèche, éducatrice assermentée et a une qualification supplémentaire de la méthode d'éducation Montessori (diplôme). Mme Erdmann a été éducatrice pendant 23 ans. Depuis 2010, Mme Erdmann travaille dans toute l'Allemagne en tant qu'intervenante indépendante en formation dans le domaine des services et de l'éducation à la petite enfance (enfants à partir de 3 ans).

la experta en guardería



Se ha probado el valor educativo de este juego y se han aportado consejos pedagógicos con ayuda de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann nació en Gotha en 1969. Posee el título oficial de técnico en educación social, es pedagoga especializada en jardín infantil y posee el título oficial para ejercer como educadora, con titulación adicional en pedagogía Montessori. Katrin Erdmann ha trabajado como educadora durante 23 años. Desde 2010 ejerce de forma independiente y se ha convertido, a escala nacional, en referente formativo en el ámbito del cuidado infantil y la formación en el jardín de infancia (niños menores de 3 años).

esperta delle scuole materne



Il valore ludico di questo gioco è stato controllato e integrato grazie ai consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

Katrin Erdmann è nata nel 1969 a Gotha, in Germania. È riconosciuta a livello statale come educatrice, esperta nella gestione aziendale in ambito sociale e nella pedagogia per le scuole per l'infanzia, e ha inoltre ottenuto un diploma in pedagogia secondo il Metodo Montessori. Ha lavorato come educatrice per 23 anni e dal 2010 è attiva su tutto il territorio tedesco come relatrice indipendente per l'educazione, nel settore dell'assistenza diurna dei bambini e dell'educazione per l'infanzia (fino ai tre anni d'età).

deskundige voor kleuterscholen



Dit spel werd op zijn waarde getest en met 'pedagogische tips' door de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann uitgebreid.

Katrin Erdmann werd in 1969 in Gotha geboren. Ze is erkende deskundige op het sociale vlak, pedagoog voor crèches en erkende opvoeder met een extra kwalificatie in de Montessori-pedagogiek (met diploma). Mevrouw Erdmann was 23 jaar werkzaam als kleuterleidster. Sinds 2010 is mevrouw Erdmann in de gehele Bondsrepubliek werkzaam als freelance referent in het onderwijs op het gebied van opvang van kinderen alsmede in de ontwikkeling van zeer jonge kinderen (kinderen tot 3 jaar).

幼教专家



此款游戏的娱乐及教育价值都已经过相关测试，幼教专家凯特琳·德曼的教育小贴士使得游戏内容更为丰富。

凯特琳·艾德曼, 1969年出生于德国哥达。她是一名经国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙台梭利教学法文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作23年, 从2010年开始, 艾德曼女士作为一名在儿童日托及早教领域(三岁及三岁以下的幼儿)教育顾问而活跃在整个德国。



Autoren

Den beiden Berufsfeuerwehrlauten **Peter Joppig** (geb. 1958 in Bremen) und **Helmut Punke** (geb. 1963 in Oldenburg) macht es viel Spaß, kreative Ideen zu entwickeln, ganz nach dem Motto „Spielen macht Freude und Freunde!“ Das Besondere an der Entwicklung von Spielen ist, etwas Neues zu schaffen und sowohl Kindern als auch Erwachsenen damit Freude zu bereiten.

beleduc verlegte bereits die Spiele „Busy Bee“ und „Flori Colori“ von Helmut Punke. Für Peter Joppig ist „Balamari“ das erste Spiel bei beleduc.



Authors

The two professional firemen **Peter Joppig** (born in Bremen in 1958) and **Helmut Punke** (born in Oldenburg in 1963) really enjoy developing creative ideas, true to the motto “Games are fun and make friends!” The special thing about developing games is that you can create something new and give pleasure both to children and grown-ups.

beleduc already published Helmut Punke's games “Busy Bee” and “Flori Colori”. “Balamari” is Peter Joppig's first game for beleduc.



Auteurs

Tous deux sapeurs-pompiers, **Peter Joppig** (né en 1958 à Brême) et **Helmut Punke** (né en 1963 à Oldenburg) s'amusent beaucoup en donnant libre cours à leur créativité. Leur devise ? « Se faire des amis en s'amusant ». La création de jeux a ceci de particulier qu'elle apporte de la nouveauté en même temps que de la joie pour petits et grands.

beleduc a déjà édité les jeux « Busy Bee » et « Flori Colori » de Helmut Punke. Quant à Peter Joppig, « Balamari » est son premier jeu édité par beleduc.



Autores

A **Peter Joppig** (nacido en Bremen en 1958) y **Helmut Punke** (nacido en Oldenburg en 1963), ambos bomberos de profesión, les encanta ser creativos y desarrollar ideas bajo la premisa “juegos con alegría y camaradería”. Es fabuloso poder crear algo nuevo que sea fuente de alegría para niños y adultos.

Helmut Punke tiene ya dos juegos publicados con beleduc: “Busy Bee” y “Flori Colori”. En el caso de Peter Joppig, “Balamari” es primer juego en beleduc.



Autori

Peter Joppig (nato nel 1958 a Brema) e **Helmut Punke** (nato nel 1963 a Oldenburg) sono due pompieri professionisti, che si divertono un sacco a sviluppare idee creative secondo il motto „il gioco rende amici e anche più felici“. La cosa più speciale nel mestiere di sviluppare giochi è l'idea di creare qualcosa di nuovo e allo stesso tempo portare divertimento a bambini e adulti.

beleduc ha già prodotto due giochi creati da Helmut Punke, „Busy Bee“ e „Flori Colori“. Per Peter Joppig, „Balamari“ è il primo gioco per beleduc.



Auteurs

Peter Joppig (geb. 1958 in Bremen) en **Helmut Punke** (geb. 1963 in Oldenburg), van beroep brandweerlieden, ontwikkelen met veel plezier creatieve ideeën, onder het motto „Spelen is leuk en men krijgt er vrienden door!“ Het bijzondere bij de ontwikkeling van spelletjes is: iets nieuws te scheppen en hiermee zowel kinderen als volwassenen een plezier te doen.

beleduc gaf reeds de spelletjes „Busy Bee“ en „Flori Colori“ van Helmut Punke uit. Voor Peter Joppig is „Balamari“ het eerste spel bij beleduc.



游戏作者

这两位专业的消防员彼得·廖皮西（1958年出生于不莱梅港市）和赫尔穆特·庞克（1963年出生于奥尔登堡）喜欢开发创意，他们的座右铭是“游戏是有趣的，它能让你交到好朋友！”，他们在开发游戏中很特别的一点是可以创造一些新的东西并且为大人和孩子都能带来快乐。



22706 Balamari

Hier ist was los! Die lustigen Fische machen sich auf die Reise, um das Meer zu erkunden. Auf ihrer Tour treffen sie auf viele bunte Korallenriffe, Muscheln und andere Meeresbewohner. Doch Vorsicht vor dem hungrigen Hai Hugo. Er versteckt sich besonders gern hinter dunklen Algen, um Ausschau nach leckeren Fischen zu halten. Um dem Hai zu entgehen, ist vor allem Geschick, Koordination und gute Absprache nötig.

Kurzanleitung

Die Spieler versuchen, die Fische in die vier farbigen Löcher des Tuches zu balancieren. Dabei werden jede Menge Geschick, Koordination und Absprache benötigt. Achtung! Die Fische müssen den schwarzen Löchern ausweichen. Fallen Sie hinein, werden sie vom Hai gefressen. Wer hat nach den vier Spielrunden die meisten Fische gesammelt? Ihr oder der Hai?

Spielvorbereitung

Zunächst wird das Tuch auf dem Boden ausgebreitet. Hinweis: Alle Löcher sollten vor Beginn des Spiels in Form gebracht werden, da es sonst für die Fische schwierig wird hineinzuschlüpfen. Die vier Pappkarten werden verdeckt ausgelegt. Diese haben die gleichen Farben wie die Farbpunkte auf dem Tuch. Die 16 Holzfische sowie die Box mit Hai-Sticker liegen ebenfalls bereit. Nun werden zwei Spieler für die erste Runde ausgewählt. Einer von ihnen darf vier Fische zwischen den vier schwarzen Löchern in der Tuchmitte ablegen. Jetzt kann es los gehen.



- Tuch auf den Boden legen
- Pappkarten verdeckt bereit legen
- Holzfische bereit legen
- Box mit Hai-Sticker bereit legen
- 4 Holzfische auf dem Tuch platzieren

Spielablauf

Zu zweit fasst ihr das Tuch an den beiden Längsseiten an und hebt es gemeinsam auf. Jetzt versucht ihr alle vier Fische in die farbigen Löcher zu balancieren, aber dabei immer nur einen Fisch in ein farbiges Loch rutschen zu lassen. Vor allem müsst ihr den schwarzen Löchern ausweichen. Sprecht euch gut ab und bewegt das Tuch zusammen so, dass die Fische einfach in die Löcher rutschen.

Hinweis: Es kann auch passieren, dass mehrere Fische in ein Loch rutschen. Das ist nicht so schlimm, verringert aber die Chance in dieser Runde die meisten Fische zu sammeln.





Fällt ein Fisch während des Spiels vom Tuch herunter, bleibt dieser liegen, bis alle anderen Fische in die Löcher getaucht sind. Der heruntergefallene Fisch darf nicht erneut verwendet werden. Ebenso verhält es sich, wenn Fische in schwarze Löcher rutschen.

Nachdem alle Fische in den Löchern abgetaucht sind, ganz gleich ob farbig oder schwarz, kommen die Pappkarten zum Einsatz. Einer der beiden Spieler zählt nun die farbigen Löcher, in denen sich Fische befinden. Je nach Anzahl der Löcher werden entsprechend viele Pappkarten umgedreht. Nun gibt es folgende Möglichkeiten:

Beispiel: Es befinden sich Fische in nur zwei farbigen Löchern. Daher dürfen auch nur 2 Pappkarten umgedreht werden.



Die Farben der Pappkarten stimmen mit den Farben der befüllten Löcher überein

Ihr dürft euch alle Fische aus den befüllten Farblöchern nehmen



Die Farbe einer Pappkarte stimmt mit der Farbe eines befüllten Loches (z.B. Rot) überein

Ihr dürft euch nur den Fisch / die Fische aus dem Farbloch nehmen (z.B. Rot), dessen Farbe mit der Pappkarte übereinstimmt

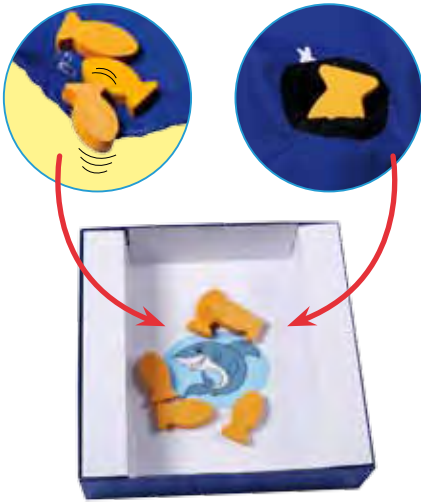


Die Farben der Pappkarten stimmen nicht mit den Farben der befüllten Löcher überein



Der Hai bekommt alle Fische





Was macht ihr nun mit den heruntergefallenen Fischen und mit denen, die sich in den schwarzen Löchern befinden?

Alle Fische, die in die schwarzen Löcher rutschen, werden von Hai Hugo gefressen. Nehmt diese aus den Löchern heraus und legt sie in die Box mit Hai-Sticker. Dort sammelt der Hai alle Fische. So könnt ihr gut vergleichen, wer die meisten Fische gesammelt hat. Die heruntergefallenen Fische werden ebenfalls in der Box mit Sticker abgelegt.

Danach werden die Karten neu gemischt und erneut verdeckt für die nächste Spielrunde ausgelegt.

Nach dieser Runde versuchen zwei andere Spieler, die Fische in die Löcher zu balancieren. Bei zwei Teams mit je zwei Kindern spielt jedes Team zweimal.

Spielende

Der Spieler bzw. das Team mit den meisten Fischen, gewinnt das Spiel. Hat jedoch der Hai am Ende die meisten Fische, gewinnt der Hai.

Anfängervariante

Bei der Anfängervariante werden die Pappkarten nicht benötigt. Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Versucht gemeinsam, die Fische in die Löcher zu balancieren. Die heruntergefallenen Fische kommen zum Hai, ebenso wie die Fische, die in die schwarzen Löcher gerutscht sind. Alle anderen Fische gehören euch.

Wo befinden sich am Ende die meisten Fische? Bei euch oder bei dem Hai?



Tipps für Eltern:

Das Spiel „Balamari“ entführt Sie und Ihr Kind in die Welt der Meeresbewohner. Es fördert auf spielerische und anregende Art und Weise die Geschicklichkeit und das Gemeinschaftsgefühl. Das Spiel eignet sich für die ganze Familie zu Hause und als Urlaubsspiel. Nutzen Sie doch einen Strandspaziergang, um Muscheln für das mitgelieferte Spieltuch zu sammeln. Welche Fischarten kennt Ihr Kind bereits? Besuchen Sie ein Meeresmuseum und beobachten Sie gemeinsam mit Ihrem Kind einen Hai. Lassen Sie sich von Ihrem Kind inspirieren und erforschen Sie gemeinsam die verschiedenen Lebewesen des Meeres. Viel Spaß bei einem „Täuchgang“ und der gemeinsamen Zeit mit Ihrem Kind.



Tipps für Erzieher/-innen:



Das Spiel „Balamari“ rundet durch seine vielseitigen Einsatzmöglichkeiten beispielsweise ein Sommerprojekt zum Thema „Das Meer und seine Bewohner“ ideal ab.

Passend zu den abgebildeten Meeresbewohnern auf dem Tisch bieten Sie Bildkarten mit verschiedenen Korallen, Quallen, Haien und Fischen an. Mithilfe der Karten lernen die Kinder spielerisch alles Wissenswerte über Quallen, Korallen und Haie kennen. Sie können dabei auf Merkmale und Formen, Art der Fortbewegung, Ernährung aber auch auf Gefahren beim Baden im Meer eingehen.

Gestalten Sie gemeinsam mit den Kindern kleine Fotobücher, in denen Sie Wissenswertes zu den verschiedenen Meeresbewohnern zusammentragen. Fotos der Meeresbewohner eignen sich außerdem zum Herstellen von passenden Puzzles bzw. Merkspielen. Versehen Sie die Fotos mit dem Namen der Tiere.

Korallen bieten eine vielseitige Farb- und Formpalette, die sich sehr gut eignet, die Kreativität der Kinder zu fördern.

Haie sind ein faszinierendes Thema für Kinder. Erkunden Sie mit den Kindern die verschiedenen Lebensräume und Arten von Haien. Auch die Kinderbibliothek bietet interessante Bücher mit ausführlichem Hintergrundwissen und kindgerechten Informationen.

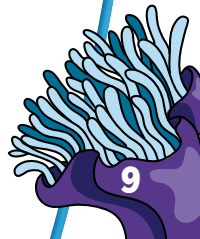
Gestalten Sie gemeinsam mit den Kindern eine Collage zum Thema „Das Meer und seine Bewohner“ oder gestalten Sie ein Schuhnkarton-Aquarium, welches die Kinder mit ihren Lieblingsmeeresbewohnern gestalten können.

Vielleicht bietet sich auch die Möglichkeit, ein Aquarium im Gruppenraum zu gestalten, das den Kindern die Möglichkeit gibt, Fische zu beobachten und Verantwortung für die Fische zu übernehmen. Dadurch wird ganz beiläufig das soziale Verhalten geschult.

Auch Muscheln bieten interessante Formen und Farben. Gestalten Sie mit den Kindern ein Muschelmandala und vergleichen Sie die verschiedenen Formen und Größen.

Nehmen Sie doch einen Atlas oder einen Globus zur Hand und erkunden Sie mit den Kindern die verschiedenen Lebensräume und deren klimatische Besonderheiten. Muss zum Angeln ein Loch ins Eis geschlagen werden oder wird der Fisch mit einem Netz gefangen?

Welche kulturellen Besonderheiten prägen die Lebensräume und welche Kleidung tragen die Bewohner?





22706 Balamari

How exciting! The funny fishes set out to explore the sea. On their travels they come across many colourful coral reefs, shells and other ocean-dwellers. But beware hungry Sammy Shark. He likes to lurk in dark caves behind the seaweed, on the lookout for tasty fish. To escape the shark the players need dexterity, coordination and good verbal communication.

Summary

The players try to manoeuvre the fishes into the four coloured caves in the play cloth. For this they need a great deal of dexterity and coordination, verbal and otherwise. Look out! The fishes have to avoid the black caves. If they swim in the shark will eat them. Who has collected the most fish after four rounds? You – or the shark?

Setting up the game

First the play cloth is spread on the floor. Please note: all the caves should be checked and straightened out before starting the game, otherwise it is difficult for the fish to slip into them. The four cardboard cards are set out face downwards. They have the same colours as the coloured caves on the play cloth. The 16 wooden fishes and the box with the Shark Sticker are also set out on the floor. Now two players are chosen for the first round. One of them places four fishes between the black caves in the middle of the play cloth. Now the game can start.



- Spread the play cloth on the floor
- Set out the cardboard cards face down
- Set out the wooden fishes
- Set out the box with the Shark Sticker
- Place 4 wooden fishes on the play cloth

How to play

Two of you take hold of the play cloth by its longer sides, and lift it together. Each player tries to manoeuvre all four fish into the coloured caves, with one fish ending up in each cave. Above all you must avoid the black caves. Talk to each other to arrange how to do this, and move the cloth together so that the fishes just slide into the caves.

Please note: It may happen that several fishes slide into one cave. This isn't too bad, but it does cut down the chances of collecting the most fish in that round.

If a fish falls off the cloth during the game, it stays where it is until all the other fishes have dived into the caves. If a fish has fallen off it can't be used again





in that round. The same applies for fishes which have slipped into the black caves.

When all the fishes have dived into caves, coloured or black, the cards are used. One of the two players now ascertains how many of the coloured caves contain fish. Accordingly the same number of cards are turned over. Now the following situations can arise:

Example: Only two of the coloured caves contain fish, so only 2 of the colour cards can be turned over.



The colours on the cards are the same as the colours of the caves that contain fish.

You can take all the fishes out of the caves with the colours that correspond to the colours on the cards.



The colour on one of the cards corresponds to the colour of one of the caves that contain fish (e.g. red).

You can only take the fish or fishes from the cave whose colour (e.g. red) corresponds to the colour on the card. The fish from the other cave go to the shark.

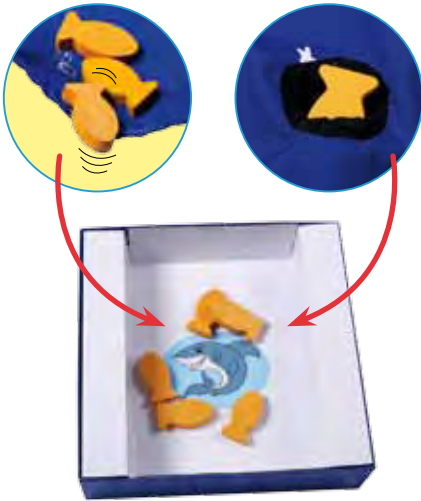


The colours on the cards do not correspond to the colours of the caves containing fish.



The shark gets all the fish.





What do you do with the fishes which have fallen off the cloth and the ones in the black caves?

All the fishes which swim into the black caves are eaten by Sammy Shark. Take them out of the caves and place them in the box with the Shark Sticker. This is where the shark collects all his fish. In this way you can easily compare who has collected the most fish. The fish which have fallen off the cloth are also placed in the shark sticker box.

Then the cards are re-shuffled and placed face down again for the next round.

After this round two other players try to manoeuvre the fish into the caves. If there are two teams each consisting of two children, then each team plays twice.

End of the game

The players or the team with the most fishes wins the game. However, if the shark ends up with the most fishes - he has won.

Beginners' version

In the beginners' version the cards are not needed. The game proceeds as above. The children try to manoeuvre the fishes into the caves together. The shark gets the fishes which fall off the play cloth, as well as the ones which have slipped into the black caves. Where have most fishes ended up? With you, or with the shark?



Tips for parents:

The game „Balamari“ plunges you and your child into the world of sea creatures. It develops dexterity and community spirit in an exciting play situation. The game is suitable for the whole family at home or on holiday. When walking along the shore, collect shells like the ones on the play cloth provided with the game. What kinds of fish does your child already know? Visit an underwater museum and observe a shark together with your child. Let yourself be inspired by your child and find out together about the various inhabitants of the sea. Enjoy your “deep sea dive” and the time spent with your child.



Tips for kindergarten teachers:

The game „Balamari“ can be used in many situation and is ideal, for instance, for rounding off a summer project on the topic „The sea and its inhabitants“.

Corresponding to the sea creatures depicted on the play cloth, offer the children picture cards showing various types of coral, jellyfish, sharks and fishes.

Using the cards, the children can learn all about jellyfish, corals and sharks in a play situation. You can have discussions on shapes and characteristics, how different creatures move, what they eat – or the possible dangers of swimming in the sea.

Together with the children, compose little photo books in which you collect interesting facts about various sea creatures.

Photographs of marine life can also be used to make relevant puzzles and memory games. Label the photos with the names of the creatures.

Corals offer a varied range of shapes and colours which are very well suited to developing children's creativity.

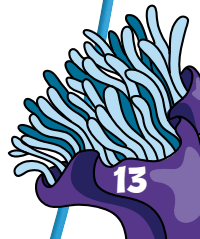
Sharks are a fascinating subject for children. With the children, find out about the different types of sharks and their habitats. The children's library also offers interesting books with detailed background knowledge and information in a form children can understand.

Together with the children, make a collage on the theme “The sea and its inhabitants” or construct a shoebox aquarium which the children can fill with their sea creatures. You might also have the possibility of setting up an aquarium in the group room. This would give the children an opportunity to observe fish and take responsibility for them. This incidentally fosters social behaviour.

Shells also offer interesting shapes and colours. Make a shell mandala with the children and compare the different shapes and sizes.

Take an atlas or a globe and explore the different habitats and their special climates with the children. Does a hole have to be made in the ice to go fishing, or are the fish caught with a net?

What are the cultures like in those parts of the globe, what sort of clothes do people wear there?





22706 Balamari

C'est ici que ça se passe ! Les joyeux poissons partent à la découverte de la mer. Chemin faisant, ils découvrent de nombreux récifs coralliens multicolores, des coquillages et bien d'autres habitants des mers. Attention à Hugo le requin ! Il est affamé ! Il se dissimule volontiers derrière les algues sombres pour guetter d'appétissants poissons pour son repas. Échapper au requin exige de l'habileté, de la coordination et une bonne entente.

Règle du jeu

Les joueurs doivent faire glisser les poissons dans les quatre trous de couleur du tissu. Cela exige beaucoup d'habileté, de la coordination et une bonne entente. Attention ! Les poissons doivent éviter les trous noirs. S'ils y tombent, ils sont mangés par le requin. Qui a rassemblé le plus de poissons au bout de quatre tours ? Vous ou le requin ?

Préparation du jeu

Commencez par étaler le tissu par terre. Conseil : tous les trous doivent être mis en place avant le début du jeu, sinon il sera difficile pour les poissons d'y plonger. Les quatre cartes sont posées face contre terre. Leur couleur correspond à celle des ronds de couleur du tissu. Les 16 poissons en bois et la boîte contenant l'autocollant du requin sont également à portée de main. Tout est prêt. On choisit deux joueurs pour le premier tour. L'un d'eux peut poser quatre poissons au milieu du tissu, entre les quatre trous noirs. C'est parti !



- Poser le tissu par terre
- Tenir les cartes à disposition, face contre terre
- Tenir les poissons en bois à disposition
- Tenir la boîte avec l'autocollant du requin à disposition
- Placer 4 poissons en bois sur le tissu

Déroulement du jeu

A deux, saisissez le tissu chacun d'un côté opposé et soulevez-le ensemble. Essayez alors de faire glisser les quatre poissons dans les trous de couleur, mais chaque trou doit contenir un seul poisson à la fois. Vous devez avant tout éviter les trous noirs. Mettez-vous bien d'accord et faites bouger le tissu de manière à ce que les poissons glissent facilement dans les trous.

Conseil: il peut arriver que plusieurs poissons glissent dans un même trou. Ce n'est pas grave, mais cela réduit vos chances de réunir le maximum de poissons pendant le tour.



Si un poisson tombe par terre pendant la partie, il doit y rester jusqu'à ce que tous les autres poissons aient glissé dans les trous. Le poisson tombé par terre ne peut plus être utilisé. De même, les poissons ayant glissé dans les trous noirs ne doivent plus être utilisés non plus.

Quand tous les poissons ont disparu dans les trous, de couleur ou noirs, c'est au tour des cartes. L'un des deux joueurs compte les trous de couleur contenant des poissons. On retourne alors autant de cartes qu'il y a de trous. On peut alors faire plusieurs choses :

Exemple: seulement deux trous de couleur contiennent des poissons. Dans ce cas, on ne peut retourner que 2 cartes.



La couleur des cartes correspond à celle des trous contenant des poissons.

Vous pouvez alors prendre tous les poissons qui s'y trouvent.



La couleur d'une carte doit correspondre à celle d'un trou contenant des poissons (par exemple, rouge).

Vous pouvez prendre seulement le ou les poissons du trou dont la couleur (par exemple, rouge) correspond à celle de votre carte.

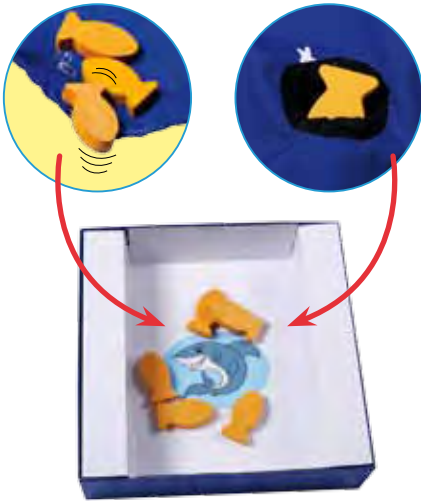


La couleur des cartes ne correspond pas à celle des trous contenant des poissons.



C'est alors le requin qui prend tous les poissons.





Que faire avec les poissons tombés par terre et dans les trous noirs ?

Tous les poissons tombés dans les trous noirs sont dévorés par le requin Hugo. Retirez-les des trous et posez-les dans la boîte avec l'autocollant représentant Hugo. C'est là que le requin rassemble tous les poissons. Vous pouvez alors voir qui a le plus de poissons. Les poissons tombés par terre sont également rangés dans la boîte avec l'autocollant.

Ensuite, on bat une nouvelle fois les cartes et on les pose face contre terre pour commencer le tour suivant.

Deux autres joueurs essaient de faire glisser les poissons dans les trous. S'il y a deux équipes de deux enfants, elles jouent chacune à son tour.

Fin de la partie

C'est le joueur ou l'équipe qui a rassemblé le plus de poissons qui l'emporte. Si c'est le requin qui a le plus de poissons, c'est lui le vainqueur.

Variante pour débutants

Dans cette variante, on n'utilise pas les cartes. Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus. Ensemble, vous devez essayer de faire glisser les poissons dans les trous. Les poissons qui tombent par terre reviennent au requin, de même que ceux qui ont glissé dans les trous noirs. Qui a le plus de poissons à la fin ? Vous ou le requin ?



Conseils pour les parents:

Le « Balamari » vous entraîne, vous et votre enfant, dans le monde de la mer. Il développe l'habileté et favorise la socialisation sous une forme amusante et stimulante. Ce jeu est idéal pour toute la famille, à la maison ou en vacances. Vous pouvez ainsi profiter d'une promenade sur la plage pour ramasser des coquillages que vous disposerez sur le tissu fourni avec le jeu. Quelles sortes de poisson votre enfant connaît-il déjà ? Emmenez votre enfant dans un musée maritime pour observer un requin. Laissez-vous inspirer par votre enfant et découvrez ensemble la diversité de la vie marine. Nous vous souhaitons de passer un excellent moment à l'occasion de cet échange en compagnie de votre enfant.



Conseils pour éducateurs et éducatrices:

« Balamari » est un jeu idéal par ses nombreuses possibilités, par exemple dans le cadre d'un projet d'été sur le thème de « la mer et ses habitants ».

En contrepoint des habitants de la mer représentés sur le tissu, les cartes illustrées montrent des coraux, des méduses, des requins et des poissons.

Grâce à ces cartes, les enfants font connaissance avec les méduses, les coraux et les requins en s'amusant. Ils découvrent ainsi les caractéristiques et les formes, les modes de déplacement et d'alimentation, mais également les dangers de la baignade en mer.

Avec les enfants, vous pouvez créer de petits albums-photos pour y rassembler des connaissances utiles sur les différents habitants de la mer.

D'ailleurs, les photos de la faune marine sont parfaites pour créer des jeux exigeant de la concentration tels que des puzzles. N'oubliez pas d'indiquer le nom des animaux sous les photos.

Les coraux offrent toute une palette de couleurs et de formes, parfaite pour stimuler la créativité des enfants.

Quant aux requins, ils exercent une véritable fascination sur les enfants. Profitez-en pour découvrir avec eux les différentes espèces et leur habitat. À la bibliothèque vous trouverez d'ailleurs des ouvrages intéressants offrant des connaissances plus approfondies et adaptées aux enfants.

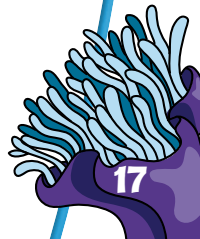
Avec eux, vous pouvez réaliser un collage sur le thème de « La mer et ses habitants », ou bien un aquarium avec une boîte à chaussures sur laquelle les enfants peuvent représenter leurs habitants des mers préférés.

Peut-être est-il possible d'installer un vrai aquarium dans une salle commune, où les enfants pourront observer les poissons et prendre la responsabilité de s'en occuper ? Cette activité présenterait en outre l'avantage de favoriser la socialisation.

Les coquillages aussi se signalent par des formes et des couleurs intéressantes. Pourquoi ne pas réaliser avec les enfants un mandala de coquillages permettant de comparer les différentes formes et tailles ?

Profitez-en pour faire découvrir aux enfants les différents habitats et leurs caractéristiques climatiques dans un atlas ou sur un globe terrestre. Faut-il percer un trou dans la glace pour pêcher ou attrape-t-on les poissons avec un filet ?

Quelles particularités culturelles influent sur l'habitat et quels vêtements portent les habitants ?





22706 Balamari

¡Chicos, cuánto ambiente! Los dicharacheros peces emprenden un viaje de exploración por el mar. En su crucero, encuentran llamativos arrecifes de corales, caracolas y otros habitantes marinos. Pero... ¡cuidado con Tom, el voraz tiburón! Le gusta ocultarse tras las algas para acechar a los sabrosos peces. Para zafarse del tiburón, hará falta habilidad, coordinación y buen entendimiento.

Guía breve

Los jugadores tienen que intentar llevar los peces hacia los cuatro agujeros de colores, volcando y equilibrando el pañuelo. Necesitarán mucha maña, coordinación y también ponerse de acuerdo entre ellos. ¡Mucho cuidado! ¡Hay que esquivar los agujeros negros! Si los peces caen dentro, se los zampará el tiburón. ¿Quién ha pescado más peces al cabo de las cuatro rondas? ¿Vosotros o el tiburón?

Preparativos

Primero se extiende el pañuelo en el suelo. Nota: antes de empezar hay que darle forma a los agujeros, porque, si no, les será muy difícil a los peces colarse dentro. Las cuatro tarjetas de papel se ponen boca abajo. Las tarjetas son del mismo color que los cuatro puntos en el pañuelo. Se colocarán también en el suelo los 16 peces de madera y la caja con la pegatina del tiburón. Se eligen luego dos jugadores para que empiecen la primera ronda. Uno de los dos jugadores pone cuatro peces en medio del pañuelo, entre los cuatro agujeros negros. Y ya se puede comenzar.



- Colocar el pañuelo en el suelo.
- Poner las tarjetas boca abajo.
- Colocar en el suelo los peces de madera.
- Colocar la caja con la pegatina del tiburón.
- Poner 4 peces de madera en el pañuelo.

Desarrollo

Los dos jugadores agarran el pañuelo por ambos extremos de la parte más larga y lo levantan juntos. Entre los dos tenéis que mover el pañuelo y hacer que los peces naveguen hasta los agujeros de colores, un pez por cada color. Hay que evitar a toda costa los agujeros negros. Poneros de acuerdo para mover el pañuelo de tal manera que los peces vayan cayendo fácilmente en los distintos agujeros de colores.

Nota: puede ocurrir que caiga más de un pez en el mismo agujero. No pasa nada grave, sólo que reduce las posibilidades de obtener el máximo de peces en esa ronda.



Si durante el juego se cae un pez al suelo, se deja ahí hasta que se hayan sumergido los demás peces en los agujeros. El pez que se ha caído ya no se puede volver a utilizar. Lo mismo ocurre con los peces que van a parar a los agujeros negros.

Cuando todos los peces estén ya sumergidos en los agujeros, ya sean los de color o los negros, se pasa a las tarjetas. Uno de los jugadores cuenta los agujeros de color en los que hay algún pez. Se levantarán tantas tarjetas como agujeros de color con peces se hayan contado. Existen las siguientes posibilidades:

Ejemplo: sólo hay peces en dos de los agujeros de colores. Se levantarán entonces 2 tarjetas.



Si el color de las tarjetas y el de los agujeros con peces coincide...

... os podéis llevar todos los peces que haya en esos agujeros.



Si el color de la tarjeta coincide sólo con uno de los agujeros (por ej., el rojo)...

... sólo os podéis llevar el pez o los peces que haya en ese agujero (rojo en nuestro ejemplo). Los peces del otro agujero son para el tiburón.

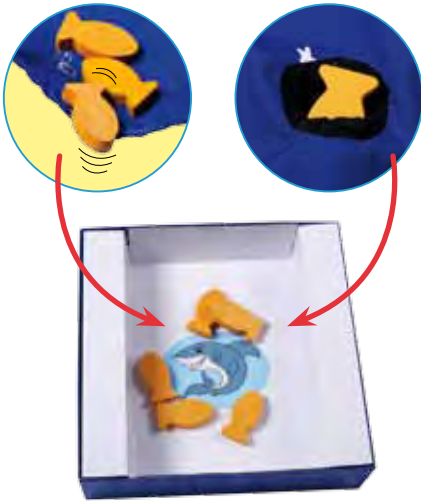


Si el color de las tarjetas no coincide con ninguno de los agujeros donde hay peces...



... todos los peces se los lleva el tiburón.





¿Y qué pasa con los peces que se han caído al suelo y con los que se han deslizado en los agujeros negros?

Los peces que estén en los agujeros negros se los zampará el tiburón. Hay que sacarlos entonces de los agujeros y colocarlos en la caja donde está la pegatina con el tiburón. El tiburón guarda ahí todos sus peces. Será fácil comparar quién ha conseguido más peces. Los peces que se cayeron durante el juego también se ponen en la caja.

Después se vuelven a remover las tarjetas y se colocan otra vez boca abajo para empezar una nueva ronda.

En esta ronda les tocará a otros dos jugadores. Si hay dos equipos de dos niños cada uno, cada equipo juega dos veces.

Final del juego

Si después de cuatro rondas, los jugadores o equipos tienen la mayor parte de los peces, serán ellos los ganadores. Pero si el que más peces tiene al final del juego es el tiburón, entonces será él el ganador.

Versión para principiantes

En la versión para principiantes no se necesitan las tarjetas. Entre todos, intentad llevar los peces hacia los agujeros de colores. Los peces que se caigan al suelo o a los agujeros negros son para el tiburón. ¿Quién tiene más peces al final? ¿Vosotros o el tiburón?



Consejos para padres:

El juego "Balamari" les arrastrará a ustedes y a sus hijos al fascinante mundo marino. De forma lúdica y amena se fomenta el desarrollo de la destreza y la pertenencia a un colectivo. Pueden utilizar este juego en casa o mientras están de vacaciones. Si caminan por la playa, aproveche la ocasión para recoger conchas como las del juego. ¿Qué peces conoce ya su hijo? Visite un museo o parque marino y observen juntos un tiburón. Déjense llevar por sus hijos e investiguen juntos los distintos tipos de vida marina. Que se diviertan con esta "zambullida" y el tiempo compartido con su hijo.



Consejos para educadores:

La versatilidad del juego „Balamari“ lo convierte en un juego idóneo para culminar un proyecto estival como, por ejemplo, “el mar y sus habitantes”.

Puede presentar a los niños tarjetas con dibujos adaptados a los habitantes marinos que aparecen en el pañuelo: corales, ballenas, tiburones y peces.

A través de las tarjetas los niños aprenden de forma lúdica numerosos datos de interés sobre las ballenas, los corales y los tiburones. Les puede hablar, por ejemplo, de características y formas, de cómo se desplazan, de la alimentación o, incluso, de los peligros a los que se enfrentan cuando navegan por el mar.

Haga con los niños una especie de álbum de fotos donde aparezcan datos e información de interés sobre los distintos habitantes del mar.

Con las fotos de los habitantes del mar se puede construir también un puzzle o juegos de memoria visual. Ponga el nombre de los animales en las fotos.

Los corales se prestan estupendamente para abordar las formas y los colores y ayudan a fomentar la creatividad de los niños.

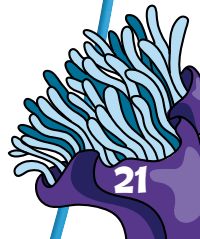
Los tiburones fascinan a los niños. Explore con los chicos los distintos tipos de tiburones y el hábitat en el que viven. Las bibliotecas infantiles son una fuente maravillosa de libros llenos de curiosidades y amplia información destinada a los pequeños.

Haga un collage con los niños en torno al tema “el mar y sus habitantes”. También puede fabricar un acuario con una caja de zapatos y los niños pueden completarlo con sus seres marinos preferidos. Si existe la posibilidad, también se podría poner un acuario en el aula. Se daría así la oportunidad a los niños de observar y hacerse cargo de los peces. De esta forma se ejercita también el desarrollo social.

Las conchas del mar también son un recurso interesante para explorar formas y colores. Junto con los niños, prepare un mosaico con conchas del mar y compare las distintas formas y tamaños.

Busque un atlas o un globo terrestre y explore con los niños los distintos tipos de hábitat y sus características climáticas. Cuando hay hielo, ¿se hace un agujero en el agua y se pesca con caña, o con una red?

¿Qué particularidades culturales se deben al hábitat y qué tipo de vestimenta usan los habitantes?





22706 Balamari

Hier is van alles aan de hand! De grappige vissen gaan op reis om de zee te onderzoeken. Op hun tour ontmoeten ze vele bonte koraalriffen, schelpen en andere zeebewoners. Maar pas op voor de hongerige haai Hugo. Hij verstopt zich bijzonder graag achter donkere algen om uit te kijken naar lekkere vissen. Om de haai te ontlopen zijn vooral handigheid, coördinatie en goede afspraken nodig.

Korte handleiding

De spelers proberen de vissen in de vier gekleurde gaten van het doek te balanceren. Daarbij zijn een grote portie handigheid, coördinatie en goede afspraken nodig. Let op! De vissen moeten de zwarte gaten uitwijken. Als ze daar invallen, worden ze door de haai opgevreten. Wie heeft na de vier rondes de meeste vissen verzameld? Jullie of de haai?

Vorbereiding op het spel

Eerst wordt het doek op de bodem uitgespreid. Opmerking: alle gaten moeten voor het begin van het spel in vorm worden gebracht, daar het anders voor de vissen moeilijk wordt om erin te glijpen. De vier kartonnen kaarten worden met de bedrukte kant naar onderen neergelegd. Deze hebben dezelfde kleuren als de gekleurde punten op het doek. De 16 houten vissen en de box met haai-sticker liggen eveneens klaar. Nu worden er twee spelers voor de eerste ronde uitgekozen. Een van hen mag vier vissen tussen de vier zwarte gaten in het midden van het doek leggen. Nu kan het spel beginnen.



- doek op de bodem leggen
- kaarten omgekeerd klaarleggen
- houten vissen klaarleggen
- box met haai-sticker klaarleggen
- 4 houten vissen op het doek leggen

Spelverloop

Met twee man pakken jullie het doek aan de beide lange kanten en tillen het samen op. Nu proberen jullie alle vier vissen in de gekleurde gaten te balanceren, maar daarbij steeds slechts één vis in een gekleurd gat te laten glijden. Vooral moeten jullie de zwarte gaten uitwijken. Overleg goed met elkaar en beweeg het doek samen zodanig dat de vissen eenvoudig in de gaten glijden.

Opmerking: het kan ook gebeuren dat meerdere vissen in een gat glijden. Dat is niet zo erg, maar het vermindert de kans dat je in deze ronde de meeste vissen verzamelt.



Wanneer er een vis tijdens het spel van het doek op de grond valt, blijft hij liggen tot alle andere vissen in de gaten zijn gedoken. De gevallen vis mag niet opnieuw worden gebruikt. Deze regel geldt ook, wanneer vissen in zwarte gaten glijden.

Nadat alle vissen in de gaten zijn gedoken, om het even of het een gekleurd of zwart gat betreft, worden de kartonnen kaarten gebruikt. Een van de beide spelers telt nu de gekleurde gaten waarin zich vissen bevinden. Al naargelang het aantal gaten wordt het hierbij passende aantal kaarten omgedraaid. Nu zijn er de volgende mogelijkheden:

Voorbeeld: er bevinden zich vissen in slechts twee gekleurde gaten. Daarom mogen ook slechts 2 kaarten worden omgedraaid.



De kleuren van de kaarten stemmen met de kleuren van de gevulde gaten overeen.

Jullie mogen alle vissen uit de gevulde gekleurde gaten nemen.



De kleur van één kaart stemt met de kleur van een gevuld gat (bijv. rood) overeen.

Jullie mogen alleen de vis/vissen uit het gekleurde gat nemen (bijv. rood) waarvan de kleur met de kaart overeenstemt.

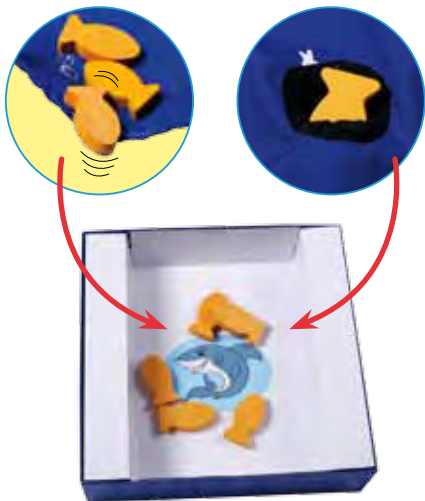


De kleuren van de kaarten stemmen niet met de kleuren van de gevulde gaten overeen.



De haai krijgt alle vissen.





Wat doen jullie nu met de op de grond gevallen vissen en met de vissen die zich in de zwarte gaten bevinden?

Alle vissen die in de zwarte gaten glijden, worden door de haai Hugo gevreten. Neem deze uit de gaten en leg ze in de box met haai-sticker. Daar verzamelt de haai alle vissen. Zo kunnen jullie goed vergelijken wie de meeste vissen heeft verzameld. De gevallen vissen worden eveneens in de box met sticker gelegd.

Daarna worden de kaarten opnieuw geschud en weer omgekeerd voor de volgende spelronde neergelegd.

Na deze ronde proberen twee andere spelers de vissen in de gaten te balanceren. Bij twee teams met elk twee kinderen speelt ieder team twee keer.

Einde van het spel

De speler of het team met de meeste vissen wint het spel. Heeft echter de haai aan het eind van het spel de meeste vissen, is hij de winnaar.

Variant voor beginners

Bij de variant voor beginners zijn de kaarten niet nodig. Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. Probeer samen de vissen in de gaten te balanceren. De gevallen vissen komen naar de haai net als de vissen die in de zwarte gaten zijn gegleden. Waar bevinden zich aan het eind de meeste vissen? Bij de haai?



Tips voor ouders:

Het spel „Balamari” ontvoert u en uw kind in de wereld van de zeebewoners. Het stimuleert op speelse en inspirerende wijze de handigheid en het gemeenschapsgevoel. Het spel is geschikt voor de hele familie thuis en op vakantie. Benut toch een strandwandeling om schelpen voor het meegeleverde doek te verzamelen. Welke vissoorten kent uw kind al? Bezoek een maritiem museum en bekijk samen met uw kind een haai. Laat u door uw kind inspireren en onderzoek samen de verschillende in zee levende wezens. Veel plezier bij het „duiken” en bij de tijd die u samen met uw kind doorbrengt.



Tips voor opvoeders:

Het spel „Balamari“ rondt door zijn veelzijdige gebruiksmogelijkheden bijvoorbeeld een zomerproject over het thema „De zee en haar bewoners „ideaal af.

Passend bij de afgebeelde zeebewoners op het doek biedt u kaarten met afbeeldingen van verschillende koralen, kwallen, haaien en vissen aan.

Met behulp van de kaarten leren de kinderen spelenderwijs allerlei wetenswaardigheden over kwallen, koralen en haaien kennen. U kunt daarbij ingaan op kenmerken en vorm, de manier van voortbewegen, voeding - maar ook op gevaren bij het zwemmen in zee.

Stel samen met de kinderen kleine fotoalbums samen waarin u wetenswaardigheden over de verschillende zeebewoners verzamelt.

Foto's van de zeebewoners zijn bovendien zeer geschikt voor het maken van passende puzzels resp. geheugenspelletjes. Zet de namen van de dieren bij de foto's.

Koralen bieden een veelzijdige scala van kleuren en vormen die zeer geschikt zijn om de creativiteit van de kinderen te stimuleren.

Haaien zijn een fascinerend thema voor kinderen. Onderzoek met de kinderen de verschillende soorten haaien en hun leefruimtes. Ook de kinderbibliotheek biedt interessante boeken met uitvoerige achtergrondkennis en kindgerichte informatie.

Maak samen met de kinderen een collage over het thema „De zee en haar bewoners „of maak van een schoenendoos een „aquarium“ dat de kinderen met hun lievelingszeebewoners kunnen vullen. Misschien bestaat er ook een mogelijkheid om een echt aquarium in de groepsruimte in te richten, dat de kinderen de mogelijkheid geeft om vissen gade te slaan en verantwoordelijkheid voor de vissen op zich te nemen. Daardoor wordt en passant het sociale gedrag geschoold.

Ook schelpen bieden interessante vormen en kleuren. Maak samen met de kinderen een schelpenmandala en vergelijk de verschillende vormen en groottes.

Neem bijv. een atlas of aardbol en onderzoek met de kinderen de verschillende leefruimtes en hun klimatologische bijzonderheden. Moet er voor het vissen een gat in het ijs worden geslagen of wordt de vis met een net gevangen?

Welke culturele bijzonderheden zijn kenmerkend voor de leefruimtes en welke kleding dragen de bewoners?





22706 Balamari

Sta succedendo un finimondo! Dei pesciolini allegri si sono messi in viaggio per esplorare il mare. Durante il loro viaggio hanno incontrato tanti coloratissimi coralli, conchiglie e altri abitanti degli abissi. Ma attenzione a Ugo lo squalo, che ha sempre una fame da lupo di mare. Gli piace nascondersi fra le alghe scure, per tenere d'occhio tutti quei pesci appetitosi. Per sfuggire allo squalo, servono soprattutto abilità, coordinazione e intesa.

Introduzione breve

I giocatori devono cercare di tenere in equilibrio il lenzuolo, facendo in modo che i pesciolini raggiungano i quattro fori colorati. Per farlo servono abilità, coordinazione e intesa. Attenzione! I pesciolini devono evitare di finire nei fori neri. Se questo succede, vengono mangiati dallo squalo. Chi ha collezionato la maggiore quantità di pesci dopo quattro turni? Tu o lo squalo?

Preparazione del gioco

Per prima cosa, stendere il lenzuolo sul pavimento. Consiglio: preparare i fori prima dell'inizio del gioco, per facilitare l'accesso ai pesciolini. Disporre le quattro carte di cartoncino, tenendole coperte. Le carte hanno gli stessi colori dei punti sul lenzuolo. Preparare anche i 16 pesciolini di legno e la scatola con l'immagine dello squalo. Scegliere due giocatori per il primo turno. Uno di loro ha il compito di posizionare quattro pesci al centro del lenzuolo, fra i quattro fori neri. Pronti per partire!



- Stendere il lenzuolo sul terreno
- Tenere le carte coperte e a portata di mano
- Preparare i pesciolini di legno
- Preparare la scatola con l'immagine dello squalo
- Collocare quattro pesciolini di legno sul lenzuolo

Svolgimento del gioco

Due persone prendono i due lati più lunghi del lenzuolo e lo sollevano insieme. Ora bisogna fare in modo che ciascun pesciolino raggiunga un foro colorato. Ma attenzione: bisogna spostare un solo pesciolino per volta. E soprattutto, è necessario evitare i fori neri. È importante mettersi bene d'accordo e spostare il lenzuolo insieme, in modo che i pesciolini possano raggiungere i fori con semplicità.

Consiglio: può capitare che più di un pesce finisca in un foro. Non è un problema, ma le probabilità di raccogliere la maggior quantità di pesci per questo turno diminuiscono.



Se un pesciolino cade dal lenzuolo durante il gioco, lasciarlo in questa posizione finché tutti gli altri pesci hanno raggiunto un foro. Il pesciolino caduto non può essere riutilizzato. Lo stesso vale per i pesciolini che finiscono nei buchi neri.

Dopo che tutti i pesciolini hanno raggiunto un foro, che sia colorato o nero, è il momento di utilizzare le carte. Uno dei due giocatori conta i fori colorati nei quali si trovano i pesciolini. Scoprire una quantità di carte pari a quella dei fori occupati. Ora rimangono due possibilità:

Esempio: i pesciolini occupano solo due dei fori colorati. Due sole carte possono essere scoperte.



I colori delle carte corrispondono a quelli dei fori nei quali si trovano i pesciolini.

È possibile recuperare tutti i pesci nei fori.



Il colore di una delle carte (ad esempio il rosso) corrisponde a quello di uno dei fori occupati.

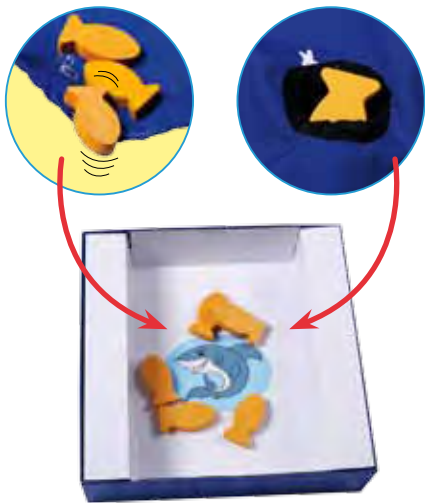
È possibile recuperare solo il pesce o i pesci nel foro di colore corrispondente a quello della carta (in questo caso quello rosso).



Il colore delle carte non corrispondono a quelli dei fori nei quali si trovano i pesciolini.



Lo squalo mangia tutti i pesciolini!



Cosa fare ora con i pesciolini caduti dal lenzuolo, o quelli che si trovano nei fori neri?

Tutti i pesci che si trovano nei fori neri vengono mangiati da Ugo lo squalo. Estrarli dai fori e riporli nella scatola con l'immagine dello squalo. È qui che lo squalo raccoglie le sue prede. In questo modo è facile comparare e scoprire chi ha catturato una quantità maggiore di pesciolini. Anche i pesci che sono caduti dal lenzuolo sono finiti fra le grinfie dello squalo.

In seguito, mescolare nuovamente le carte e prepararle di nuovo coperte per il prossimo turno.

Ora tocca ad altri due giocatori, che potranno dimostrare la loro abilità di salvatori di pesciolini. Nel caso ci siano due squadre con due bambini ciascuna, ogni squadra gioca due volte.

Termine del gioco

Vince la squadra che colleziona il maggior numero di pesci. Ma se al termine del gioco è lo squalo ad aver collezionato il numero maggiore di pesci, vince lui!

Variante semplificata

In questa variante, le carte non sono necessarie. Il gioco procede con le regole descritte sopra. Aiutate i pesciolini a raggiungere i fori colorati! I pesci che cadono dal lenzuolo, o che finiscono nei fori neri, vengono mangiati dallo squalo. Chi ha raccolto più pesci al termine del gioco? Voi o lo squalo?



Consigli per i genitori:

„Balaman” è in grado di catturare voi e i vostri bambini e trasportarvi nel mondo sottomarino. Stimola in modo ludico ed eccitante l'abilità e lo spirito di società. Questo gioco è adatto per tutta la famiglia, per il gioco a casa e in vacanza. Sfruttate una camminata sulla spiaggia per raccogliere conchiglie come quelle raffigurate sul lenzuolo. Quali tipi di pesci conoscono già i vostri bambini? Visitate un acquario e osservate con loro uno squalo. Lasciatevi ispirare dai vostri bambini e studiate con loro le creature del mare. Godetevi il tempo che potrete passare con loro, e buona immersione!





Consigli per educatori:

Grazie alla sua versatilità, „Balamari“ si adatta perfettamente a contesti come ad esempio progetti estivi sul tema della fauna marina.

Consigliamo di distribuire carte con vari tipi di coralli, meduse, squali e pesci, da abbinare a quelli raffigurati sul lenzuolo.

Grazie a queste carte, i bambini possono imparare giocando alcune informazioni utili su meduse, coralli e squali. In questo modo è possibile fornire un approfondimento su caratteristiche e forme, movimento, alimentazione, oltre ai pericoli che si corrono durante il bagno in mare.

Preparate insieme ai bambini piccoli libri illustrati, dove raccogliere informazioni sugli abitanti del mare.

Le immagini degli abitanti del mare si adattano inoltre alla preparazione di puzzle e giochi di memoria. Abbinare alle immagini i nomi degli animali.

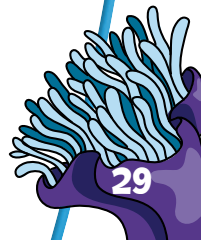
I coralli hanno una grande varietà di forme e colori, che si adattano perfettamente alla creatività dei piccoli. E gli squali sono un tema affascinante per i bambini! Informatevi insieme a loro sui diversi tipi di squali e sul loro habitat. In qualsiasi biblioteca per l'infanzia potrete trovare libri interessanti, pieni di informazioni accurate e adatte ai bambini.

Create con loro un collage sul tema „il mare e i suoi abitanti“, oppure costruite un acquario in una scatola da scarpe, da riempire con gli animali marini preferiti dei bambini. E forse potrete addirittura creare un acquario negli spazi comuni, che dia ai bambini la possibilità di osservare i pesci e prendersi cura di loro. In questo modo impareranno indirettamente anche il comportamento sociale.

Anche le conchiglie hanno forme e colori interessanti. Create insieme ai bambini un mandala di conchiglie e comparate con loro forme e misure.

Prendete un atlante o un mappamondo e informatevi con loro sugli habitat dei pesci e le loro caratteristiche climatiche. Quali pesci vengono pescati scavando un buco nel ghiaccio, e quali vengono catturati con le reti?

Quali sono le caratteristiche culturali di ogni zona e quali sono i vestiti tradizionali dei suoi abitanti?





22706 深海捕鱼

多么令人兴奋!有趣的鱼儿出发去探索大海啦!旅行时会遇到许多五颜六色的珊瑚、贝壳和其他海洋居民。但要注意饥饿的鲨鱼萨米,他喜欢潜伏在黑暗洞穴后面的海藻里,寻找美味的鱼。为了躲避鲨鱼,游戏者需要灵活反应力、协调平衡能力和良好的语言沟通能力。

概要

游戏者试图操纵鱼游到游戏垫中的四个彩色洞穴里。为此,他们需要具备很强的敏捷灵巧能力及协调平衡能力,口头表达能力或其他方面的能力。当心!鱼必须避免黑色的洞穴。如果他们游到黑色的洞穴中,鲨鱼会吃掉它们。谁在四个回合后可以收集到最多的鱼呢?是你还是鲨鱼?

游戏准备

首先打开游戏垫铺在地板上。请注意:在游戏开始前,所有的洞穴都需要检查和弄平,否则鱼很难溜进洞里。四个纸板卡片是面朝下出牌的。它们的颜色和游戏垫上洞穴颜色是相同的。16条木制鱼和有鲨鱼贴纸标志的纸盒也放在地板上。现在第一轮选择两个游戏者。其中一个游戏者在游戏垫中央黑色洞穴间放置四条木鱼。现在游戏开始!



- 在地板上展开游戏垫
- 将硬纸板卡片面朝下依次放置
- 将木制鱼依次放置好
- 将含有鲨鱼贴纸的纸盒放置好
- 将四条木制鱼放置在游戏垫上

游戏玩法

两位游戏者抓住游戏垫长的一边一起举起。每位游戏者都要设法调动这四条鱼到彩色的洞穴,一个洞中一条鱼。首先你必须避开黑色的洞穴。游戏者之间要沟通交流安排如何做到这一点,一起移动游戏垫,这样鱼才能滑进洞穴。

请注意:可能会发生一个洞穴里滑入多条鱼的现象。这不是太坏的结果,但在这一轮它确实降低了收集最多鱼的机会。如果一条鱼在比赛期间从游戏垫上掉落,那么就让它停留在老地方,直到其他所有的鱼都已游入洞穴。如果一条鱼掉落了,那么它在这一轮不能被再次使用。这同样适

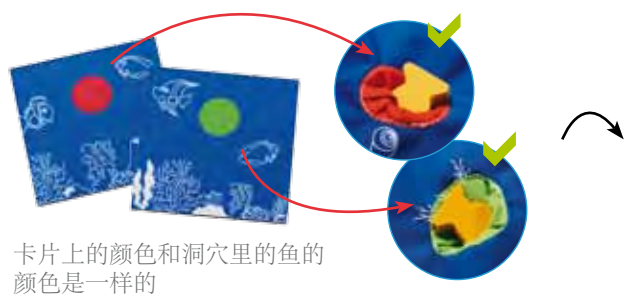




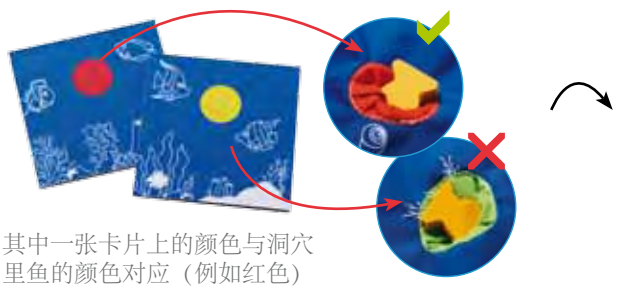
用于掉入黑色洞穴的其他鱼。

当所有的鱼类已经游入彩色或黑色洞穴,卡片就将被使用到了。其中一名游戏者,要确定有多少鱼在彩色洞穴里,并根据入穴的鱼的个数翻转对应数量的卡片。现在可能出现下列情况:

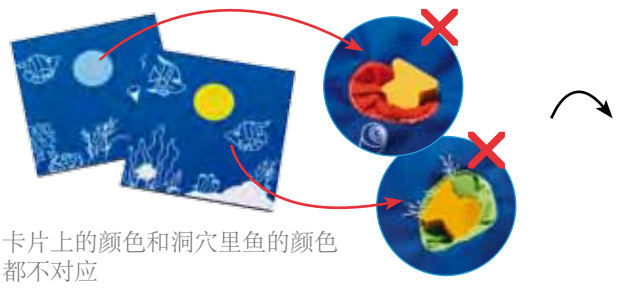
例如:只有两个彩色洞穴里有鱼,所以只能翻2张彩色卡片。



你可以从洞穴里把与卡片颜色对应的鱼拿出来

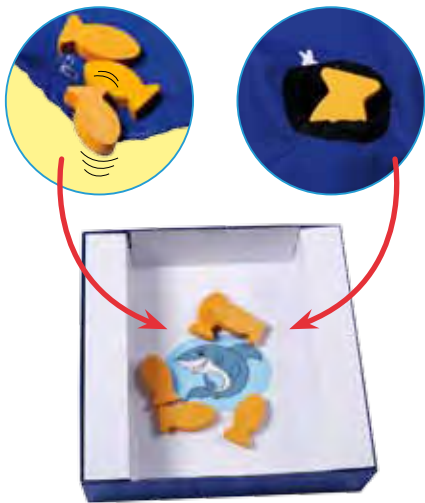


你只能从洞穴里把与卡片颜色对应的鱼拿出来,其他颜色的鱼只能喂鲨鱼



鲨鱼吃掉所有的鱼





你怎么处理已经从游戏垫上掉落和那些在黑色洞穴里的鱼呢?

所有游到黑色洞穴里的鱼都被鲨鱼萨米吃掉了。把它们从洞穴里拿出来,并将它们放入有鲨鱼贴纸的纸盒里。这就是鲨鱼所收集的所有属于它的鱼所放置的地方。这样你可以很容易地比较谁收集了最多的鱼。掉落在游戏垫上的鱼也被放置在含有鲨鱼贴纸的纸盒里。

然后将卡片重新洗牌,面朝下进入下一轮,在这一轮另外两名游戏者开始游戏!如果有两组,每组都有两个孩子,那么每个小组玩两次。

游戏结束

获得最多鱼的游戏者或小组获胜。然而,如果鲨鱼最终得到的鱼最多——那么它获胜。

入门版本

在入门版本卡片是不需要的。游戏的过程如上所述。孩子们试图操纵鱼游到洞穴里。鲨鱼可以吃掉那些掉在游戏垫外的鱼,以及那些已经陷入黑色洞穴的鱼。大多数鱼最终会到哪里去呢?是和你在一起,还是和鲨鱼?



家长小贴士:

“深海捕鱼”游戏带领您和您的孩子进入到一个海洋世界。在令人兴奋的游戏过程中开发了幼儿的敏捷灵巧能力及团队合作能力。这款游戏适合全家人在家里或度假时候玩耍。当沿着海岸漫步,收集着像游戏中提供的一样的贝壳。您的孩子已经知道多少种类的鱼了呢?和您的孩子一起参观水下博物馆及观察鲨鱼。让您和您的孩子一起受启发找出大海里的各种居民。尽情地享受和孩子们一起“深海潜水”的时光吧!



给幼儿园教师的小建议：

深海捕鱼游戏在很多情况下都是理想的玩具,在一个暑期项目中可以定义一个“大海和它的居民”的主题。

借助游戏垫里对应的海洋生物,老师们提供孩子们对应的图片卡片,如各种类型的珊瑚、水母、鲨鱼和鱼。

孩子们可以在游戏中通过使用卡片学习所有关于水母、珊瑚和鲨鱼的知识。你可以讨论它们的形状和特点,不同的生物如何移动,它们吃什么——或者可能在海里游泳的危险。

和孩子们一起,你可以通过收集照片小册子了解各种海洋生物的有趣事项。海洋生物的照片也可以用来制造相关的智力 and 记忆游戏。将这些照片以海洋生物的名字进行标注。

珊瑚品种多样,形状和颜色各异,这些都非常适合开发孩子的创造力。鲨鱼对于儿童是一个吸引人的主题。与孩子们一起,找出不同类型的鲨鱼和它们的栖息地。儿童图书馆还提供了有趣的书籍,书籍涵盖了详细的背景知识和信息,这些会让孩子们更加熟悉明白。

和孩子们一起制作一个主题为“大海和它的居民”的拼贴画,构造一个“鞋盒”水族馆,孩子们可以装满他们的海洋生物。你也可以在房间里建立一个水族馆。

这将给孩子们一个机会去观察鱼类,树立海洋保护的责任。也培养了社会交往能力。

贝壳也提供了有趣的形状和颜色。可以和孩子们一起比较贝壳不同的形状和大小。

带一张地图或地球仪和孩子们一起探索它们不同的栖息地和特殊的气候带。你们是打算在冰面上开一个孔钓鱼,还是用网捕鱼呢?

地球仪上的那些地方的文化是什么样的呢?

那里的人们穿着的服装是什么样的呢?





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.

iAtención! 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。



beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2013

