



25120 Schmuckstein-Legespiel

KOGNITIVE ENTWICKLUNG – KONZENTRATION –
AUSDAUER – FARBENLEHRE – MENGENVERSTÄNDNIS –
SPRACHENTWICKLUNG – REAKTIONSVERMÖGEN –
SENSOMOTORIK

Geeignet für Kindereinrichtungen. Für 2 – 6 Kinder.

Inhalt:

36 Scheiben, Durchmesser 60 mm
2 Farbwürfel, 25 mm
2 Augenwürfel, 25 mm
1 Spielanleitung
im großen Samtbeutel

Die schimmernden Schmucksteine in 6 Regenbogenfarben stehen zu den schlichten, naturbelassenen Buchenholz-Scheiben in außergewöhnlichem Kontrast. Dieser erscheint durch Lichteinwirkung noch brillanter.

25120 Gemstone Laying Game

COGNITIVE DEVELOPMENT – CONCENTRATION –
PERSEVERANCE – LEARNING COLOURS – UNDERSTANDING
QUANTITY – LANGUAGE DEVELOPMENT – ABILITY TO RESPOND –
FINE MOTOR SKILLS

Suitable for pre-schools and nurseries. For 2 – 6 children.

Contents:

36 discs, 60 mm diameter
2 dice with colours, 25 mm
2 traditional dice, 25 mm
1 set of instructions
All in a large velvet bag

The shiny gemstones in the six colours of the rainbow stand out to great effect in the simple, natural beech wood discs. They appear even brighter under artificial light.



Abbildung in Originalgröße
Illustration is shown in original size

Hinweise zum Spiel:

Das Spiel ist so gestaltet, dass immer wieder eigene Spielideen entdeckt werden können. Mit jüngeren Kindern kann mit wenigen Spielscheiben begonnen werden. Für die Sprachentwicklung wird angeregt, das Spiel durch Sprechen zu begleiten.

Spielanregung zur Förderung unterschiedlicher Fähigkeiten: FARBENLEHRE – MENGENVERSTÄNDNIS

- Erfassen und Benennen gleicher Farben oder Mengenbilder auf den Scheiben.
- Anzahl der Schmucksteine auf den Scheiben laut zählen.
- Anlegen von Scheiben mit der gleichen Farbe oder mit der gleichen Anzahl der Schmucksteine. Angelegt wird in nur eine Richtung, z. B. im Uhrzeigersinn in Schlangenform oder in Schneckenform. Das Kind, das keine Scheiben mehr hat, ist Gewinner.
- Angelegt wird die nächsthöhere oder nächstniedrigere Anzahl der Schmucksteine.

KOGNITIVE ENTWICKLUNG

- Die Scheiben werden zu gleichen Teilen an die Mitspieler verteilt. Mit Farbwürfel und Augenzwürfel wird gleichzeitig reihum gewürfelt. Farbwürfel rot und Augenzwürfel zwei bedeutet, dass ein Spieler die Scheibe mit diesen Eigenschaften haben muss. Wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gespielt wird, bis alle Kinder fertig sind. Kleinere Kinder können auch nur mit dem Farbwürfel spielen.

KONZENTRATION – REAKTIONSVERMÖGEN

- Memo-Spiele
- Alle Scheiben werden mit den Schmucksteinen nach oben in Reichweite für alle Mitspieler in der Tischmitte verteilt. Mit beiden Würfeln wird reihum gewürfelt. Wer zuerst die Kombination – Farbe + Augenzahl – auf einer Scheibe erkennt, darf ganz schnell drauf klatschen und sich die Scheibe wegnehmen. Gewinner ist z. B. das Kind mit den meisten Scheiben oder mit der höchsten Punktzahl.

SENSOMOTORIK

- Alle Scheiben sind im Säckchen. Die mit dem Augenzwürfel gewürfelte Punktzahl wird im Säckchen ertastet. Dazu so oft in die Hände klatschen, wie Punkte auf Würfel oder Scheibe sind.

How to play:

The game is designed so that children will constantly be able to come up with their own ideas of how to play. Younger children can start to play using a smaller number of discs. Talking during the game encourages language development.

Suggestions of games to promote different skills: LEARNING COLOURS – UNDERSTANDING QUANTITY

- Collecting and naming discs with the same colour or quantity.
- Counting out loud the number of gems on the discs.
- Placing the discs next to others with the same colour or number of gemstones. Discs are only laid out in a single direction, for example clockwise, in a snake or a spiral. The first child to use up all its discs is the winner.
- Discs with the next highest or next lowest number of gems are placed one after another.

COGNITIVE DEVELOPMENT

- The discs are divided equally between the players. Players take it in turns to throw a coloured and a traditional dice at the same time. If the colour red and the number two are thrown, one player must have the disc with these properties. If not, it is the next player's turn. Play continues until all the children have finished. Smaller children can play the game with just the coloured dice.

CONCENTRATION – ABILITY TO RESPOND

- Memo Game
- All the discs are placed in the middle of the table within reach of all players, with the gems facing upwards. Using both dice as before, players take it in turns to throw. The first player to recognise the colour + number combination on a disc may quickly tap on the disc and take it away. The winner for example is the child with the most discs or the highest number of points.

FINE MOTOR SKILLS

- Place all the discs in the bag. The traditional dice is then thrown and players must feel the discs to find one with the correct number. They must also clap their hands to show the number on the dice or disc.

