

MARY

10

4

-  Spielregel
-  game rules
-  règles du jeu
-  Spelregels
-  spillets regler



8



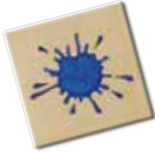
MARY

Die Welt der Farben,
Formen und Zahlen

Dieses Spiel bietet Ihrem Kind viele Anreize und Möglichkeiten, die Welt der Farben, Formen und Zahlen kennenzulernen. Es unterstützt das Zählenlernen von 1 bis 10, das Erkennen von Farben sowie das Unterscheiden verschiedener Formen. Außerdem werden in insgesamt 7 Spielideen die Motorik und das Sprechen gefördert.



Formenplättchen



Farbenplättchen



Marienkäferplättchen

Für die Kleinen (ab ca. 2 Jahren):

Formen zuordnen für 1 Spieler

Fördert das Erkennen von Formen und die Motorik

Benötigt werden 10 verschiedene Formenplättchen und der Holzrahmen.

Vorbereitung: Legen Sie die 10 verschiedenen Formenplättchen in beliebiger Reihenfolge auf den Tisch. Legen Sie den Holzrahmen vor Ihr Kind.

Spielablauf: Lassen Sie nun Ihr Kind ein Formenplättchen aussuchen und es an die richtige Stelle in den Holzrahmen legen.

Lassen Sie dafür Ihr Kind die Form des Motivs erkennen und es dann die dazu passende Form auf dem Holzrahmen suchen. Hat Ihr Kind sich z.B. für das Plättchen mit dem Ball entschieden, ist die dazu passende Form der Kreis. Hat Ihr Kind die richtige Form gefunden, darf es das Motivplättchen in den Rahmen an die dazu passende Stelle legen. So wird weitergespielt, bis alle Plättchen an der richtigen Stelle liegen.

Farben zuordnen für 1 Spieler

Fördert das Wahrnehmen von Farben und die Motorik

Benötigt werden die 10 Plättchen mit den Farbklecksen.

Vorbereitung: wie bei „Formen zuordnen“, nur nehmen Sie statt der Formenplättchen die 10 Plättchen mit den Farbklecksen.

Spielablauf: wie bei „Formen zuordnen“, nur dass hier die Farben auf den Plättchen den Farben auf dem Holzrahmen zugeordnet werden müssen.

Bilder beschreiben für 1 Spieler

Fördert den Wortschatz

Benötigt werden einige Plättchen nach Wahl.

Vorbereitung: Suchen Sie sich einige Motivplättchen heraus, über die Sie mit Ihrem Kind sprechen möchten. Die Anzahl machen Sie abhängig davon, wie lange sich Ihr Kind auf das Spiel konzentrieren kann.

Spielablauf: Nehmen Sie eines der Plättchen und fragen Sie Ihr Kind, was es sieht. Sprechen Sie darüber. Erkennt Ihr Kind zum Beispiel den Ball, fragen Sie es, ob es auch einen Ball hat, wo sich der Ball gerade befindet, wann es das letzte Mal damit gespielt hat oder Ähnliches.

Dieses Spiel lässt sich gut kombinieren mit dem Spiel „Formen zuordnen“. Dann sollten Sie allerdings darauf achten, dass Sie alle 10 unterschiedlichen Formenplättchen heraussuchen, damit der Holzrahmen am Ende auch gefüllt ist.



Erstes Lotto für 1 Spieler

Fördert das Erkennen und Zuordnen von gleichen Gegenständen und die Motorik

Benötigt werden die 20 Formenplättchen und der Holzrahmen.

Ziel des Spiels: 10 Plättchen passend demselben Motiv im Holzrahmen zuordnen.

Vorbereitung: Sortieren Sie die 20 Formenplättchen: Jedes ist 2x vorhanden. Legen Sie jeweils eines von jeder Sorte in den Holzrahmen ein. Nun mischen Sie die restlichen 10 verdeckt und breiten sie aus.

Spielablauf: Decken Sie eines der Plättchen auf oder lassen Sie Ihr Kind das Plättchen aufdecken. Regen Sie es dazu an, über das Bild zu sprechen, fragen Sie zum Beispiel, was das Kind auf dem Plättchen sieht. Dann lassen Sie Ihr Kind das dazu passende Plättchen im Holzrahmen finden. Hat Ihr Kind das richtige gefunden, darf es das Plättchen in den Holzrahmen legen. So wird weitergespielt, bis alle 10 Plättchen im Holzrahmen liegen.



Für etwas Größere (ab ca. 3 Jahren):

Zahlen zuordnen für 1 Spieler

Fördert das Erlernen der Zahlen 1 bis 10 und die Motorik

Benötigt werden die 10 Plättchen mit den Marienkäfern und der Holzrahmen.

Vorbereitung: Legen Sie die Plättchen mit den Marienkäfern in beliebiger Reihenfolge auf den Tisch. Legen Sie den Holzrahmen vor Ihr Kind.

Spielablauf: Lassen Sie nun Ihr Kind ein Marienkäferplättchen aussuchen und es an die richtige Stelle in den Holzrahmen legen. Lassen Sie dafür Ihr Kind die Punkte auf dem Marienkäfer zählen und es dann die dazu passende Zahl auf dem Holzrahmen suchen. Hat es die richtige Zahl gefunden, darf es den Marienkäfer in den Rahmen legen. So wird weitergespielt, bis alle Marienkäferplättchen an der richtigen Stelle liegen.

Memo-Spiel für 1-3 Spieler ab 3 Jahren

Fördert das Erinnern

Benötigt werden die 20 Formenplättchen (2 x 10 Plättchen mit denselben Motiven).

Vorbereitung: Mischen Sie alle 20 Plättchen verdeckt. Legen Sie die Plättchen in einem Rechteck mit 4x5 Plättchen aus.

Spielablauf: Das jüngste Kind darf beginnen. Lassen Sie es nacheinander 2 beliebige Plättchen aufdecken. Stimmen die Motive überein, darf es beide Plättchen an sich nehmen. Stimmen die Motive nicht überein, werden beide Plättchen wieder umgedreht und das nächste Kind ist an der Reihe. Sind alle Plättchen vergeben, wird gezählt, wer die meisten Pärchen gesammelt hat. Dieses Kind hat das Spiel gewonnen.

Erste Geschichten erzählen

für 1-3 Spieler ab 3 Jahren

Fördert den Wortschatz

Benötigt werden je nach Spieleranzahl einige unterschiedliche Plättchen nach Wahl.

Vorbereitung: Suchen Sie so viele verschiedene Plättchen heraus, dass für jeden Spieler 3 Plättchen zur Verfügung stehen. Legen Sie die Plättchen vor den Kindern aus.

Spielablauf: Das älteste Kind darf beginnen. Geben Sie ihm ein Plättchen und fragen Sie es, was es auf dem Plättchen sieht. Antwortet Ihnen das Kind, stellen Sie eine weitere Frage und bitten das Kind, dem nächsten Kind zu sagen, was man mit dem Gegenstand machen kann oder was als Nächstes geschieht. Fragen Sie dann das zweite Kind, ob es auch so einen Gegenstand hat/kennt oder Ähnliches. Beziehen Sie dann das nächste Plättchen mit ein usw.

Hat jedes Kind zu 3 Plättchen etwas gesagt, ist das Spiel zu Ende.





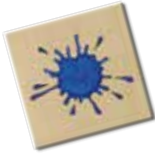
MARY

The world of colours,
shapes and numbers

This game will introduce your child to the world of colours, shapes and numbers in a variety of fun exercises. Your child will learn to count from 1 to 10, will be able to recognise colours and distinguish different shapes. The game also promotes motor skills and encourages speech with 7 different game ideas.



shape tiles



colour tiles



ladybird tiles

For Toddlers (ages 2 and up):

Match the Shapes For 1 player
Promotes shape recognition and motor skills

For this game you will need 10 different shape tiles and the wooden frame.

Before you begin: Place the 10 shape tiles on the table in any order and put the wooden frame in front of your child.

How to play: Have your child choose a shape tile and put it on the right spot within the wooden frame. Let your child recognise the shape on the picture tile and then find the matching shape

on the wooden frame. For example, if your child chooses the tile with a ball on it, the matching shape is the circle. If your child finds the right shape, let him put the picture tile on the matching shape on the wooden frame. Continue playing until all the tiles have been placed on their corresponding shapes of the wooden frame.

Match the Colours For 1 player
Promotes colour perception and motor skills

For this game you will need the 10 colour tiles.

Before you begin: Lay the 10 colour tiles on the table as in the shape matching game.

How to play: Just as in the shape matching game, have your child choose a colour tile and find its matching colour on the wooden frame.

Describe the Pictures For 1 player
Builds vocabulary

For this game you will need a few tiles of your choice.

Before you begin: Pick out a few picture tiles that you would like to talk about with your child. Choose the number of tiles depending on how long you feel your child can maintain his concentration.

How to play: Pick up one of the selected tiles and ask your child what he sees. Talk about it. If your child recognises the ball, for example, ask him if he also has a ball and where it is, or when is the last time he has played with it, etc.

This game can be played well together with the matching shapes game. Just make sure to pick out all 10 shape tiles, if you do play these games together, so that the wooden frame is completely full at the end.



My First Lottery

For 1 player

Promotes recognition and matching of like objects, and develops motor skills

For this game you will need the 20 shape tiles and the wooden frame.

Object of the game: Match 10 tiles with their corresponding pictures in the wooden frame.

Before you begin: Sort the 20 shape tiles: there are 2 tiles of each shape. Put one of each shape tile in the wooden frame. Now, shuffle the remaining 10 tiles, face down, and spread them out on the table.

How to play: Turn over one of the tiles, or let your child turn over a tile. Animate your child to talk about the picture on the tile; for example, ask your child what he sees on the tile. Then, let your child find the matching tile in the wooden frame. If he finds the right one, he can put the tile in the wooden frame on its matching pair. Continue playing until all 10 tiles have been placed on their matching pairs in the wooden frame.

For Youngsters (ages 3 and up):

Count the Dots

For 1 player

Helps children learn to count from 1 to 10, and promotes motor skills

For this game you will need the 10 ladybird tiles and the wooden frame.

Before you begin: Place the ladybird tiles in any order and put the wooden frame in front of your child.

How to play: Have your child choose a ladybird tile and put it on the right spot within the wooden frame. Let your child count the dots on the ladybird tile and then find the matching number on the wooden frame. If he finds the right number, he can put the ladybird tile in the wooden frame. Continue playing until all the ladybird tiles have been placed in the wooden frame on their matching tiles.

Memory

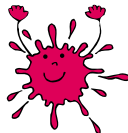
For 1 to 3 players aged 3 years and up

Memory training

For this game you will need the 20 shape tiles (2x 10 tiles with the same picture).

Before you begin: Shuffle all 20 tiles face down and lay the tiles down in a 4x5 rectangle.

How to play: The youngest child begins. Let him turn over any 2 tiles one after another. If the tiles match, he gets to keep them. If they don't match, they're turned over again face down and the next child takes his turn. Once all pairs have been found, each child's pairs are counted to see who collected the most pairs. The child with the most pairs wins.



Story Telling

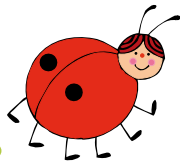
For 1 to 3 players aged 3 years and up

Builds vocabulary

For this game you will need a few different tiles of your choice depending on the number of children playing.

Before you begin: Pick out enough tiles so that there are three tiles for each player. Place the tiles in front of the children.

How to play: The eldest child begins. Give the child a tile and ask him what he sees on it. If he answers, ask him another question and ask him to tell his neighbour what one can do with the object or what happens next. Then, ask the second child if he also has a similar object or can think of something similar etc. Then bring the next tile into play and continue the conversation. Once every child has said something about 3 different tiles, the game is over.





MARY

Le monde des couleurs,
des formes et des nombres

Ce jeu offre à votre enfant de multiples activités et l'invite à découvrir le monde des couleurs, des formes et des nombres. Il favorise l'apprentissage de la comptine numérique de 1 à 10, la reconnaissance des couleurs, ainsi que l'identification des formes. En outre, les 7 variantes de jeu proposées développent sa motricité et son langage.



tuiles avec
différentes formes



tuiles avec les
taches de couleur



tuiles avec les
coccinelles

Pour les plus jeunes (à partir de 2 ans environ) :

Associer les formes Pour jouer seul

Favorise la reconnaissance des formes et la motricité

Vous avez besoin des 10 tuiles avec les différentes formes et du cadre en bois.

Préparation : Étalez les 10 tuiles dans n'importe quel ordre sur la table. Disposez le cadre en bois devant votre enfant.

Déroulement du jeu : Demandez à votre enfant de choisir une forme et de la placer au bon endroit dans le cadre.

Faites-lui reconnaître la forme du dessin et chercher la forme

correspondante sur le cadre. S'il a choisi le ballon, par exemple, la forme correspondante est le disque. Une fois que votre enfant a retrouvé la bonne forme, il peut l'encaster au bon endroit. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ait retrouvé l'emplacement de toutes les formes.

Associer les couleurs Pour jouer seul

Favorise l'identification des couleurs et la motricité

Vous avez besoin des 10 tuiles avec les taches de couleur.

Préparation : Comme pour « Associer les formes », mais remplacez simplement les 10 formes par les 10 tuiles avec des taches de couleur.

Déroulement du jeu : Comme pour « Associer les formes », mais il s'agit ici d'associer les couleurs des tuiles à celles du cadre en bois.

Décrire des images Pour jouer seul

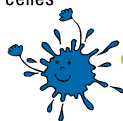
Favorise le vocabulaire

Vous avez besoin de quelques tuiles au choix.

Préparation : Choisissez quelques dessins au sujet desquels vous voulez parler avec votre enfant. Leur nombre dépend de sa capacité à rester concentré sur le jeu.

Déroulement du jeu : Prenez une tuile et demandez à votre enfant ce qu'il voit. Parlez-en ensemble. Si, par exemple, votre enfant reconnaît le ballon, demandez-lui s'il a lui aussi un ballon, où il se trouve, quand il a joué avec la dernière fois...

Vous pouvez parfaitement combiner ce jeu avec « Associer les formes ». Veillez à choisir les 10 formes différentes pour que le cadre soit complété à la fin du jeu.



Premier loto

Pour jouer seul

Favorise la reconnaissance et l'association d'objets identiques, ainsi que la motricité

Vous avez besoin des 20 formes et du cadre en bois.

But du jeu : Il s'agit d'associer 10 tuiles avec le dessin correspondant dans le cadre.

Préparation : Triez les 20 formes ; chacune existe en 2 exemplaires. Placez-en une de chaque sorte dans le cadre en bois. Mélangez ensuite les 10 formes restantes, face cachée, et étalez-les.

Déroulement du jeu : Retournez une des tuiles ou laissez faire votre enfant. Encouragez-le à raconter ce qu'il voit sur l'image. Demandez-lui, par exemple, ce que représente la tuile. Puis, faites-lui chercher la tuile correspondante dans le cadre. Une fois qu'il a trouvé la bonne image, il peut ajouter la tuile dans le cadre. La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'il ait réussi à placer les 10 tuiles.



Pour les plus âgés (à partir de 3 ans environ) :

Associer les nombres

Pour jouer seul

Favorise l'apprentissage des nombres de 1 à 10 et la motricité

Vous avez besoin des 10 tuiles avec les coccinelles et du cadre en bois.

Préparation : Étalez les tuiles avec les coccinelles dans n'importe quel ordre sur la table. Disposez le cadre en bois devant votre enfant.

Déroulement du jeu : Demandez à votre enfant de choisir une tuile Coccinelle et de la placer au bon endroit dans le cadre. Pour cela, faites-lui compter les points sur la coccinelle et demandez-lui de retrouver le nombre correspondant sur le cadre. Une fois qu'il a retrouvé le bon nombre, il peut placer la coccinelle dans le cadre. La partie continue ainsi jusqu'à ce que les tuiles Coccinelles soient toutes à leur place.

Jeu de mémo

Pour 1 à 3 joueurs à partir de 3 ans

Favorise la mémorisation

Vous avez besoin des 20 formes (2 x 10 tuiles avec des dessins identiques).

Préparation : Mélangez les 20 tuiles, face cachée. Formez un rectangle de 4 x 5 tuiles.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence. Demandez-lui de retourner 2 tuiles au choix, l'une après l'autre. Si les deux dessins sont identiques, il peut prendre les deux tuiles devant lui. Sinon, il les remet face cachée et c'est au tour de l'enfant suivant de jouer. Lorsque toutes les tuiles ont été gagnées, comptez les points. Celui qui possède le plus de paires a gagné.

Raconter ses premières histoires

Pour 1 à 3 joueurs à partir de 3 ans

Favorise le vocabulaire

Vous avez besoin de quelques tuiles différentes au choix, selon le nombre de joueurs.

Préparation : Choisissez des tuiles différentes de manière à ce que chaque joueur dispose de 3 tuiles devant lui.

Déroulement du jeu : Le joueur le plus âgé commence. Donnez-lui une tuile et demandez-lui ce qu'il voit sur l'image. S'il répond correctement, posez-lui une nouvelle question et demandez-lui de raconter à son voisin de gauche ce que l'on peut faire avec cet objet ou ce qui se passe après. Demandez alors à l'enfant suivant s'il possède un objet identique, s'il le connaît... Passez ensuite à l'image suivante... Lorsque chaque enfant a commenté 3 images, le jeu est terminé.





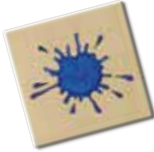
MARY

Die Welt der Farben,
Formen und Zahlen

Dit spel biedt aan uw kind aansporing en veel mogelijkheden om de wereld van kleuren, vormen en getallen te leren kennen. Het spel helpt bij het leren tellen van 1 tot 10, bij het herkennen van kleuren en van verschillende vormen. Bovendien zijn er in het geheel 7 spelideeën die de motoriek en de taalvaardigheid trainen.



vormenplaatjes



plaatjes met de
kleurvlekken



plaatjes met de
lieveheersbeestjes

Voor de kleinen (vanaf ca. 2 jaar):

Vormen toewijzen voor 1 speler

Traint het herkennen van vormen en de motoriek

Nodig zijn 10 verschillende vormenplaatjes en de houten lijst.

Vorbereiding: Leg de 10 verschillende vormenplaatjes in willekeurige volgorde op de tafel. Leg de houten lijst voor uw kind neer.

Het spel zelf: Laat uw kind nu een vormenplaatje kiezen en dit op de juiste plek in de houten lijst leggen. Laat uw kind daarvoor de vorm van het motief herkennen en dan de bijpassende vorm

op de houten lijst zoeken. Als uw kind bijv. voor het plaatje met de bal heeft gekozen, is de bijpassende vorm de kring. Als uw kind de juiste vorm heeft gevonden, mag hij het plaatje in de lijst op de passende plek plaatsen. Zo speelt u door tot alle plaatjes op de juiste plek liggen.

Kleuren toewijzen voor 1 speler

Traint het herkennen van kleuren en de motoriek

Nodig zijn de 10 plaatjes met de kleurvlekken.

Vorbereiding: net zoals bij "Vormen toewijzen", alleen neemt u in plaats van de vormenplaatjes de 10 plaatjes met de kleurvlekken.

Het spel zelf: net zoals bij "Vormen toewijzen", behalve dat hier die kleuren op de plaatjes aan de kleuren op de houten lijst moeten worden toegewezen.

Beelden beschrijven voor 1 speler

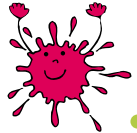
Traint de woordenschat

Nodig zijn enkele plaatjes naar keuze.

Vorbereiding: Kies enkele plaatjes met motieven uit waarover u met uw kind wilt praten. Het aantal kiest u afhankelijk ervan hoe lang uw kind attent bij het spel kan blijven.

Het spel zelf: Neem een van de plaatjes en vraag uw kind wat hij ziet. Spreek daarover. Als uw kind bijv. de bal herkent, vraag hem dan of hij ook een bal heeft, waar die bal nu is, wanneer het kind het laatst ermee heeft gespeeld, o. i. d.

Dit spel kunt u goed combineren met het spel „Vormen toewijzen“. Maar let dan erop dat u alle 10 verschillende vormenplaatjes heeft gekozen, zodat de houten lijst aan het einde vol zit.



De eerste lotto voor 1 speler

Traint het herkennen en toewijzen van gelijke objecten en de motoriek

Nodig zijn de 20 verschillende vormenplaatjes en de houten lijst.

Doel van het spel: 10 plaatjes bij hetzelfde motief in de houten lijst plaatsen.

Voorbereiding: Sorteert de 20 verschillende vormenplaatjes: Elk motief is er 2x. Leg er één van elke soort in de houten lijst. Schud nu verdekt de resterende 10 plaatjes en spreid deze uit.

Het spel zelf: Draai een van de plaatjes om of laat uw kind het plaatje omdraaien. Zet uw kind ertoe aan over het beeld praten, vraag hem bijv. wat hij op het plaatje ziet. Laat uw kind dan het bijpassende plaatje in de houten lijst vinden. Als uw kind het juiste heeft gevonden, mag hij het plaatje in de lijst plaatsen. Zo speelt u door tot alle 10 plaatjes in de houten lijst liggen.



Voor de iets groteren (vanaf ca. 3 jaar):

Getallen toewijzen voor 1 speler

Traint het leren van de getallen van 1 tot 10 en de motoriek

Nodig zijn de 10 plaatjes met de lieveheersbeestjes en de houten lijst.

Voorbereiding: Leg de plaatjes met de lieveheersbeestjes in willekeurige volgorde op de tafel. Leg de houten lijst voor uw kind neer.

Het spel zelf: Laat uw kind nu een plaatje met een lieveheersbeestje kiezen en deze op de juiste plek in de houten lijst leggen. Laat uw kind daarvoor de punten op het lieveheersbeestje tellen en dan het bijpassende getal op de houten lijst zoeken. Als hij het juiste getal heeft gevonden mag hij het lieveheersbeestje in de lijst plaatsen. Zo speelt u door tot alle lieveheersbeestjes op de juiste plek liggen.

Memo-Spel voor 1-3 speler(s) vanaf 3 jaar

Traint het herinneringsvermogen

Nodig zijn de 20 verschillende vormenplaatjes (2 x 10 plaatjes met hetzelfde motief).

Voorbereiding: Schud verdekt alle 20 plaatjes. Leg de plaatjes in een rechthoek van 4 x 5 plaatjes.

Het spel zelf: Het jongste kind mag beginnen. Laat hem achter elkaar 2 willekeurige plaatjes omdraaien. Als de motieven bij elkaar passen, mag het kind beide plaatjes nemen. Als de motieven niet bij elkaar passen, worden de plaatjes weer omgedraaid, en het volgende kind is aan de beurt. Als alle plaatjes zijn verdeeld, wordt geteld wie de meeste plaatjes heeft verzameld. Dit kind wint het spel.



Eerste verhalen vertellen

voor 1-3 speler(s) vanaf 3 jaar

Traint de woordenschat

Nodig zijn enkele verschillende plaatjes naar keuze afhankelijk van het aantal spelers.

Voorbereiding: Kies zo veel verschillende plaatjes dat er voor elke speler 3 plaatjes zijn. Leg de plaatjes voor de kinderen neer.

Het spel zelf: Het oudste kind mag beginnen. Geef hem een plaatje en vraag hem wat hij op het plaatje ziet. Als het kind antwoord geeft, stel dan nog een vraag en vraag hem, aan het volgende kind te vertellen wat je met dit object kunt doen of wat er vervolgens gebeurt. Vraag dan het tweede kind of het ook zo een object heeft/kent o. i. d. Haal dan het volgende plaatje in het spel enz. Als elk kind over 3 plaatjes iets heeft gezegd, is het spel over.





MARY

En verden af leg med
farver, former og tal

Dette spil hjælper børn igang med at lære om farvernes, formernes og tallenes verden. Det støtter læringen af tallene fra 1 til 10, farvegenkendelse og skelnen mellem forskellige former. Desuden bliver både motorikken og sproget øvet i de i alt 7 spil, I kan vælge imellem.



formbrikker



farvebrikker



mariehønebrikker

For de små (fra omkring 2 år):

Sortér former

1 spiller

Fremmer motorik og genkendelse af former

Der skal bruges 10 forskellige formbrikker og trærammen.

Forberedelse: Læg 10 forskellige formbrikker i vilkårlig rækkefølge på bordet. Placer trærammen foran barnet.

Spillets forløb: Barnet vælger en formbrik, og lægger den det rigtige sted i trærammen. Det gælder om for barnet at genkende formen og så finde den tilsvarende facon i trærammen. Har

barnet f.eks. valgt brikken med bolden, er den tilsvarende facon cirklen. Når barnet har lagt brikken på det rigtige sted i trærammen, vælger det en ny brik, og lægger den på plads. Sådan fortsætter spillet, indtil alle brikkerne er lagt på plads.

Ordne farver

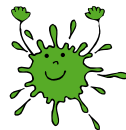
1 spiller

Fremmer farveopfattelse og motorik

Der skal bruges de 10 brikker med farveklatrer på.

Forberedelse: Som i "Sortér former", bortset fra at det er de 10 brikker med farveklatrer, som skal bruges.

Spillets forløb: Spillet forløber som i "Sortér former", bortset fra at brikkerne skal lægges i trærammen så deres farver passer der, hvor de lægges.



Beskrive billeder

1 spiller

Træner barnets ordforråd

Der skal bruges et par brikker efter eget valg.

Forberedelse: Vælg nogle motiver som du gerne vil snakke med barnet om. Antallet afhænger af, hvor længe du tror, barnet kan koncentrere sig om spillet.

Spillets forløb: Tag et af motiverne og spørg barnet hvad det ser. Tal om det. Genkender barnet f. eks. bolden, kan du spørge om barnet også har en bold, om hvor den bold er lige nu, om hvornår barnet sidst legede med bolden osv.

Dette spil kan fint kombineres med „Sortér former“-spillet. Du skal bare sørge for at vælge 10 brikker, der alle passer i trærammen.



Lotteri for begyndere 1 spiller

Træner barnet i at genkende og matche lignende objekter, og fremmer motorikken

Der skal bruges de 20 formbrikker og trærammen.

Spillets formål: At få lagt 10 brikker med matchende motiver på plads i trærammen.

Forberedelse: Sorter de 20 formbrikker i 2 bunker med 10 forskellige motiver i hver. Det ene sæt brikker lægges i trærammen. Det andet sæt brikker blandes, og lægges med billedsiden nedad.

Spillets forløb: Du eller barnet vender en af de fordækte brikker om. Spørg barnet om billedet og tal lidt om det. Barnet skal derefter finde det matchende motiv i trærammen og lægge brikken på plads ovenpå det.

Spillet fortsætter indtil alle 10 brikker er lagt på plads i trærammen.



For de lidt større (fra omkring 3 år):

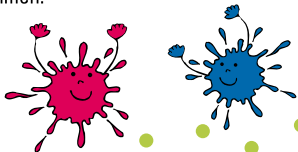
Ordne tal 1 spiller

Træner tallene fra 1 til 10 og motorikken

Der skal bruges de 10 brikker med mariehøns og trærammen.

Forberedelse: Læg brikkerne med mariehøns i vilkårlig rækkefølge foran barnet, og giv barnet trærammen.

Spillets forløb: Barnet skal vælge en brik med mariehøns på, og lægge den på plads i trærammen ved det rigtige tal. Barnet skal så tælle mariehønsene, og forsøge at finde det rigtige tal på rammen. Spillet fortsætter, indtil alle mariehønebrikkerne er lagt på det rigtige sted i trærammen.



Huskespil For 1-3 spillere fra 3 år

Træner koncentration og hukommelse

Der skal bruges de 20 formbrikker (2x 10 brikker med de samme motiver).

Forberedelse: Bland de 20 brikker, og læg dem ud i et rektangel på 4x5 brikker med bagsiden op.

Spillets forløb: Den yngste starter. Der spilles efter tur i urets retning. Når man har tur, vender man 2 brikker om. Har brikkerne det samme motiv må man tage dem hjem, hvis ikke, skal man vende dem om igen og give turen videre. Når alle brikker er blevet taget hjem, tæller hver spiller, hvor mange sæt de fik. Den der fik flest sæt, har vundet.



Fortælle historier For 1-3 spillere fra 3 år

Træner børnenes sprog og ordforråd

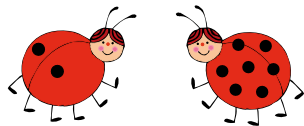
Der skal bruges 3 brikker for hver spiller.

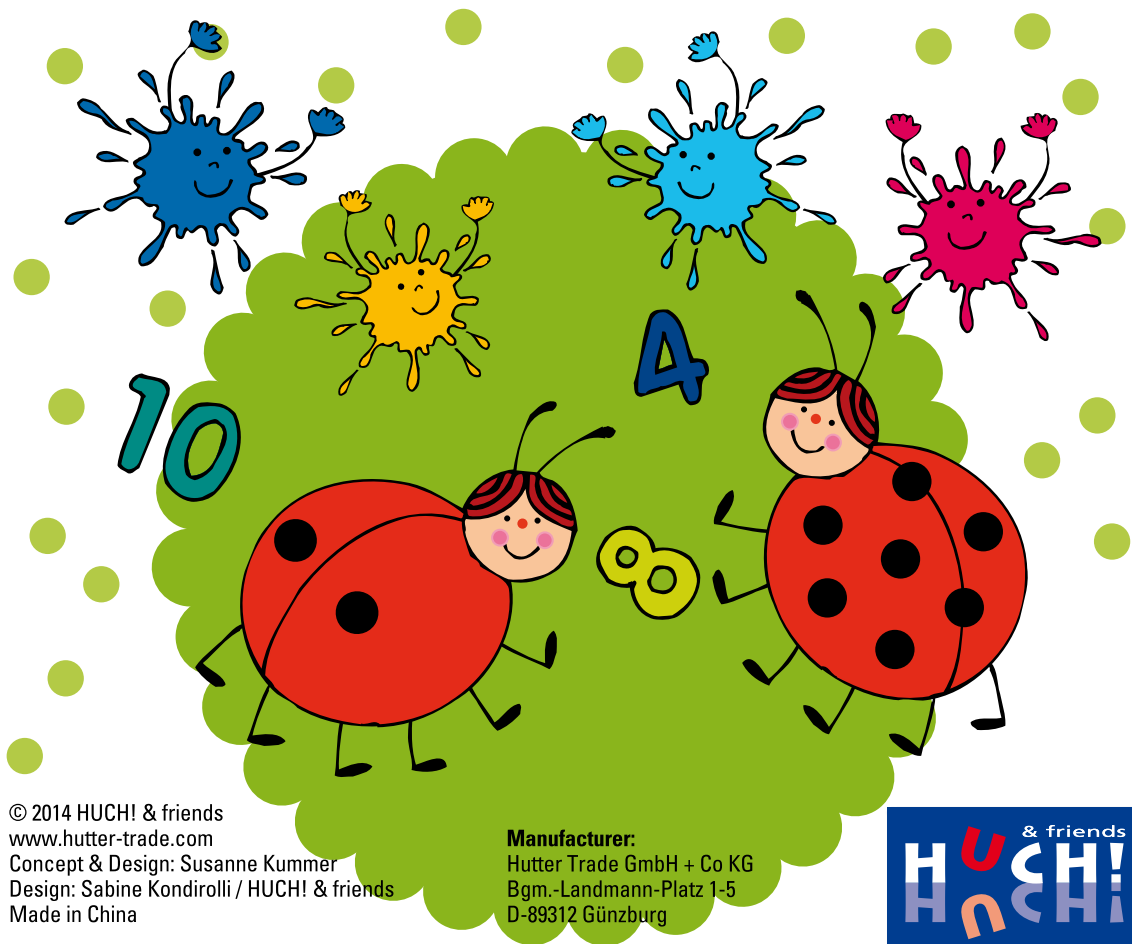
Forberedelse: For hver deltager vælges der 3 vilkårlige brikker fra æsken. Brikkerne lægges frem på bordet imellem børnene.

Spillets forløb: Den ældste starter. Giv den første spiller en brik, og spørg hvad billedet viser. Når barnet har svaret, kan du stille et spørgsmål mere og bede barnet fortælle nummer to spiller, hvad man kan lave med genstanden på billedet, eller, hvad der nu sker „i historien“. Spørg så nummer to spiller om det genkender motivet, om det selv har sådan én osv.

Næste omgang starter med en ny brik til nummer to spiller, som fortæller videre til nummer tre osv.

Når hver spiller har fortalt noget om tre brikker hver, er spillet slut.





© 2014 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Concept & Design: Susanne Kummer

Design: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends

Made in China

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

