


Code
377054

 Jeu des Couleurs
Chenilles à Pincers

 Kleurenspeel
Klemrupsen

 Juego de Colores
Oruguita Pincita

 Attacca il Bruco

 Farbenspiel
Klammerraupe

 毛毛虫吃苹果



HABA education

Color Game Caterpillar

features:

- finger strength and fine motor skills
- color perception
- recognition and naming of colors

AGE **2+**





Color Game Caterpillar

Game idea:

Sternengruppe,
Haus für Kinder, in Zell

Concept and illustration:

Luise Starke

Encourages:

- Finger strength and fine motor skills
- Identification and naming of colors
- Color matching

Perfect for:

- Daycare and preschool
- Therapy
- People in need of support and assistance

In this fantastic color matching game, players help the little caterpillars get to their delicious apple snack. Eight or 12 caterpillars are pegged to the corresponding color dots on the two apple game areas. This calls for finger strength (pinch grip), fine motor skills, and the identification and naming of colors!

The apple game areas made of high-quality wood are printed on both sides so that they can be played with from two sides, one easy side with 4 colored dots (game area A) and one difficult side with 6 colored dots (game area B). The attractively designed caterpillars and apple game areas are therefore already ideally suited for the first recognition and understanding of the colors in free play.

For an exciting competition with 3 different variations, 2 colored dice are included, one with 4 colors (for game area A) and one with 6 colors (for game area B). A great game developed by practice – for practice!

Contents:

- 2 apple game boards, printed on both sides with 2 game areas each (Ø 24 cm)
- 12 caterpillars in 6 colors (each L 8.7 cm)
- 1 colored dice A (4 colors + 2 jokers)
- 1 colored dice B (6 colors)
- 1 set of instructions



The story

The colorful little caterpillars are already looking forward to the day when they will become magnificent butterflies! For them to grow big and strong, they have to eat a lot – and they love sweet apples most of all. So there are no quarrels, each caterpillar has its own place where it can nibble to its heart's content. But which caterpillar should sit where? Will you help the caterpillars and put them in the right place on their apple?

Game idea 1

Basic game

A game for getting to know the materials from 2 years.

Players: 1 – 2 + 1 game master

Length of the game: approx. 5 – 15 min.

Game material: 1 game board, 4 to 6 caterpillars in the 4 or 6 colors

The aim of the game is to become familiar with the handling of caterpillars and apples and to identify, name, and match the colors correctly.

Preparation:

Place the game board in the middle of the table and place the caterpillars next to it. With very young children in particular, start with game area A and 4 caterpillars. With more advanced players and older children, use game area B and 6 caterpillars.

How to play:

Now take a caterpillar and ask the children what color it is. If they answer correctly, ask them to find the matching color on the apple. Give the caterpillar to the child who knew the color so that they can peg it to the colored dot on the apple.

Note:

Younger children may have difficulty opening the peg and pegging it on. The peg opens when the rear part of the caterpillar is pressed. Explain to the children how to hold the caterpillar: the little caterpillars don't like it when you press their mouths closed – that means they can't eat anything!

Practice color naming and identification, opening the pegs and pegging them on, until the little players have mastered these actions. Then play with game area B and 6 caterpillars until the two new colors have also been learned before you start the actual game (game idea 2).

To familiarize the children with the dice, first let them roll dice A and later dice B. They have to name the color shown and point to it on the apple. If a joker is rolled on dice A, the child names one of the two colors and points to it on the apple.

Variation "Caterpillar Snake" (without game board)

Have all 8 or 12 caterpillars ready. Take the first caterpillar, hold it up and ask the children: "What color is this?"

The child who answered correctly gets the caterpillar and is allowed to place it in the middle of the table. They take a second caterpillar and ask: "What color is this?"

The child who has now answered correctly is allowed to peg this caterpillar to the first one in the middle of the table. They then take the next caterpillar, ask the group and give the caterpillar to the child who answered correctly. This child now attaches the third caterpillar to the second.

The game continues like this until a long caterpillar snake made from 8 or 12 caterpillars is formed.

Tip: Linguistic support by educational/therapeutic worker

The most important thing in the acquisition of speech is of course speaking itself!

Let the children take it in turns to roll one of the two colored dice, talk to the children about the colors and ask further questions, e.g.:

- "What color does the dice show?" (e.g. red)
- "Can you name a fruit, a vegetable, a plant/flower ... that is red?"
- "Do you see anything that is red in this room?"
- "Do you have a toy, an item of clothing ... at home that is red?"

The Big Apple Nibble!

A caterpillar competition for children from 3 years

Players: 2 or 2 teams

Length of the game: approx. 5 – 15 min

Game material: both apples, 8 or 12 caterpillars, dice A or B

The aim of the game is to be the first to peg all caterpillars to your own apple.

Preparation:

Young players should be accompanied by educational workers. Children from 4 can also play the game on their own, if they are familiar with the rules.

Each player receives 1 apple.

Younger children and beginners play with game area A. Each player receives 4 caterpillars in the colors red, yellow, green, and blue. Have the colored dice A ready. Older children and "color professionals" play with game area B. Each player gets 6 caterpillars in the colors red, orange, yellow, green, blue, and purple. Have the colored dice B ready.

How to play:

The youngest player begins and rolls the dice. What color is it? If you play with colored dice A and a player rolls a joker, the player chooses one of the two colors shown.

If the player knows the color and names it correctly, they take the corresponding caterpillar and place it on the matching color dot on the apple. Have they done everything correctly? Great! This caterpillar can now eat its fill! The dice is passed on and it's the next player's turn.

Wrong caterpillar, pegged in the wrong place? Too bad. The caterpillar must return to the others and must not eat yet. It's the next player's turn.

If a player rolls a color whose caterpillar is already on the apple, they must miss a round.

End of the game:

The game ends as soon as a player has pegged all of their caterpillars correctly. That player is the winner.

Variation 1 "Command Back!"

The game works as described above, with one change:

If a player rolls a color whose caterpillar is already on the apple, they must remove this from their apple.

Variation 2 "My Caterpillar – Your Caterpillar!"

The game works as described above, with one change:

If a player rolls a color whose caterpillar is already on the apple and which the opponent has already put on their apple, the player may remove the corresponding caterpillar from their opponent's apple.

Variation 3 "Look Who's Eating Where!"

(tactical variation for children over 5 years)

So that this game doesn't last too long, we recommend playing with game area A. The game basically works as described above.

However, the player who rolls the dice and names the color correctly must now see whether or not they already have the corresponding caterpillar.

If they do not have it yet, but their opponent does, the player can choose whether they peg their caterpillar on their apple – or whether they remove the corresponding caterpillar from their opponent.

If the player already has the caterpillar of the color rolled, but their opponent doesn't, the player must remove the caterpillar from their apple.

If the joker is rolled, the player must think carefully and look for both colors – both on their apple and on their opponent's apple!

The winner is whoever is the first to peg all caterpillars correctly to their own apple.



Jeu des Couleurs

Chenilles à Pincés

Idée de jeu :

en classe, foyer pour enfants, en groupe

Concept und Illustration :

Luise Starke

Stimule :

- la force des doigts et la motricité fine
- la reconnaissance et la désignation des couleurs
- le classement des couleurs

Parfait pour :

- les crèches et écoles maternelles les thérapies
- les personnes ayant des besoins éducatifs ou d'assistance

Dans ce joli jeu de classement des couleurs, les joueurs doivent aider les petites chenilles à atteindre leurs délicieuses pommes. Sur les deux plateaux de jeu en forme de pomme, 8 ou 12 chenilles sont ainsi pincées sur les points de couleur qui leur correspondent. Ce jeu stimule la force des doigts (préhension fine), la motricité fine, ainsi que la reconnaissance et la désignation des couleurs !

Fabriqués en bois de qualité, chacun des plateaux de jeu en forme de pomme est imprimé des deux côtés : un niveau facile comportant 4 points de couleur (plateau de jeu A) et un niveau plus difficile avec 6 points de couleur (plateau de jeu B). Les jolis plateaux de jeu et mignonnes petites chenilles sont parfaits pour commencer à identifier et désigner les couleurs lors de jeux libres.

Pour un jeu de compétition passionnant proposant 3 variantes différentes, 2 dés de couleur sont fournis :

l'un de 4 couleurs (pour le plateau de jeu A), et l'autre de 6 couleurs (pour le plateau de jeu B).

Un superbe jeu élaboré à partir de la pratique et pour la pratique !

Contenu :

- 2 planches de jeu en forme de pomme, chacune imprimée des deux côtés et proposant donc 2 plateaux de jeu (Ø 24 cm)
- 12 chenilles de 6 couleurs (chacune de 8,7 cm)
- 1 dé de couleur A (4 couleurs + 2 jokers)
- 1 dé de couleur B (6 couleurs)
- 1 règle du jeu



L'histoire :

Les petites chenilles colorées ont déjà hâte au jour où elles deviendront de magnifiques papillons ! Pour devenir grandes et fortes, elles doivent beaucoup manger, et ce sont les pommes sucrées qu'elles préfèrent. Afin d'éviter les conflits, chaque chenille possède son propre emplacement pour grignoter. Mais où les chenilles doivent-elles se placer ? Veux-tu aider les chenilles et les placer au bon endroit sur la pomme ?

Idée de jeu 1

Jeu de base

Un jeu pour découvrir le matériel à partir de 2 ans.

Joueurs : 1 – 2 + 1 animateur

Durée de jeu : de 5 à 15 min environ.

Matériel de jeu : 1 planche de jeu, 4 à 6 chenilles, de 4 à 6 couleurs

L'objectif du jeu est de se familiariser avec la manipulation des chenilles et des pommes et de bien reconnaître, nommer et classer les couleurs.

Préparation du jeu :

Déposez la planche de jeu au milieu de la table et placez les chenilles à côté. Commencez à jouer avec le plateau de jeu A et 4 chenilles, tout particulièrement avec les très jeunes enfants. Avec les enfants plus expérimentés et les enfants plus âgés, utilisez le plateau de jeu B et 6 chenilles.

Déroulement du jeu :

Prenez une chenille, puis demandez aux enfants de nommer sa couleur. Si la réponse est correcte, demandez-leur de désigner la couleur correspondante sur la pomme. Donnez la chenille à l'enfant qui a eu la bonne réponse afin qu'il l'accroche sur ce point coloré de la pomme.

Remarque :

Les jeunes enfants peuvent éprouver des difficultés à ouvrir et accrocher les pinces. La pince s'ouvre en appuyant sur la partie arrière de la chenille. Indiquez aux enfants comment tenir la chenille : les petites chenilles n'aiment pas lorsque l'on appuie sur leur bouche, car elles ne peuvent plus rien manger !

Apprenez aux enfants à nommer et reconnaître les couleurs, mais également à ouvrir et accrocher les pinces, jusqu'à ce qu'ils y arrivent par eux-mêmes. Jouez ensuite avec le plateau de jeu B et 6 chenilles jusqu'à ce que les deux nouvelles couleurs soient également apprises. Vous pouvez alors commencer à jouer avec le véritable jeu (idée de jeu n°2).

Afin de se familiariser avec les dés, laissez les enfants jeter le dé A, puis le dé B. Ils doivent nommer la couleur indiquée par le dé, puis la montrer sur la pomme. Lorsque le dé A indique un joker, l'enfant nomme l'une des deux couleurs, puis la montre sur la pomme.

Variante « Les chenilles à la queue leu leu » (sans planche de jeu)

Préparez les 8 ou 12 chenilles. Prenez la première chenille, montrez-la, puis demandez : « Quelle est cette couleur ? »

L'enfant qui donne la bonne réponse obtient la chenille et peut la poser au milieu de la table. Il prend alors une deuxième chenille et demande : « Quelle est cette couleur ? »

L'enfant qui répond correctement peut désormais accrocher cette chenille à la première déjà au milieu de la table. Il prend à son tour une chenille, demande aux autres joueurs de nommer la couleur, puis donne cette chenille à l'enfant ayant bien répondu. Ce dernier peut ainsi accrocher la troisième chenille à la deuxième. Le jeu continue de cette manière jusqu'à obtenir une longue file indienne de 8 ou 12 chenilles.

Astuce : accompagnement par la parole par du personnel éducatif / thérapeutique

Lors de l'apprentissage d'une langue, l'essentiel est bien entendu la parole ! Laissez les enfants jeter les deux dés de couleur à tour de rôle. Parlez des couleurs avec eux et posez-leur également d'autres questions. Par exemple :

- « Quelle couleur indique le dé ? » (le rouge par exemple)
- « Peux-tu me nommer un fruit, un légume ou une plante/fleur de couleur rouge ? »
- « Voix-tu quelque chose de rouge dans cette pièce ? »
- « À la maison, as-tu un jouet, un vêtement, (etc.) ... de couleur rouge ? »

Le grand grignotage de la pomme !

Un jeu de compétition pour des enfants à partir de 3 ans

Joueurs : 2 ou 2 équipes

Durée du jeu : de 5 à 15 min environ.

Matériel de jeu : les deux pommes, 8 ou 12 chenilles, et le dé A ou B

Le but du jeu est d'être le premier à placer toutes les chenilles sur sa pomme.

Préparation du jeu :

Il est recommandé d'accompagner les plus jeunes joueurs par du personnel éducatif. À partir de 4 ans, les enfants peuvent déjà jouer seuls au jeu dès qu'ils se sont familiarisés avec les règles.

Chaque joueur reçoit 1 pomme.

Les enfants les plus jeunes et les débutants jouent avec le plateau de jeu A. Chaque joueur reçoit

4 chenilles aux couleurs suivantes : rouge, jaune, vert et bleu. Le dé de couleur A est mis à disposition.

Les enfants

les plus âgés et les « pros des couleurs » jouent avec le plateau de jeu B. Chaque joueur reçoit 6 chenilles aux couleurs suivantes : rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet. Le dé de couleur B est mis à disposition.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence et jette le dé. Quelle couleur indique le dé ?

Lorsque le dé de couleur A est joué et qu'il indique un joker, le joueur peut alors choisir l'une des deux couleurs proposées.

Si le joueur connaît cette couleur et la nomme correctement, il prend alors la chenille correspondante et la place sur son point de couleur sur la pomme. Tout a-t-il été effectué correctement ? Génial ! Cette chenille peut désormais manger à sa faim ! Le dé est donné à l'autre joueur dont c'est désormais le tour.

Mauvaise chenille, mal placée sur la pomme ? Dommage. La chenille doit alors rejoindre les autres et ne peut pas manger. C'est au tour de l'autre joueur.

Si un joueur obtient une couleur dont la chenille est déjà sur sa pomme, il doit alors passer son tour.

Fin du jeu :

Le jeu se termine dès qu'un joueur a bien placé toutes ses chenilles.

Il remporte la partie.

Variante 1 « Marche arrière ! »

Le jeu se déroule comme décrit plus haut, à l'exception d'un changement :

Lorsqu'un joueur obtient une couleur dont la chenille est déjà sur sa pomme, il doit la retirer de sa pomme.

Variante 2 « Ma chenille, ta chenille ! »

Le jeu se déroule comme décrit plus haut, à l'exception d'un changement :

Lorsqu'un joueur obtient une couleur dont la chenille est déjà sur sa pomme et que l'adversaire a également accroché cette chenille sur sa propre pomme, ce joueur peut alors retirer la chenille de la pomme de son adversaire.

Variante 3 « Mais où mangent les chenilles ? »

(variante tactique pour des enfants à partir de 5 ans)

Afin que cette partie ne se prolonge pas indéfiniment, nous vous conseillons de jouer avec le plateau de jeu A. Le jeu se déroule tel que décrit plus haut.

Le joueur dont c'est le tour, qui a donc lancé le dé et correctement nommé la couleur, peut désormais regarder s'il possède déjà la chenille correspondante ou pas.

S'il ne la possède pas, mais que son adversaire l'a déjà, il peut alors choisir de placer la chenille sur sa pomme ou de la retirer de la pomme de son adversaire.

Si le joueur possède déjà la chenille de la couleur obtenue avec le dé, mais que son adversaire ne l'a pas, le joueur doit retirer la chenille de sa pomme.

Lorsqu'il obtient le joker en jetant le dé, le joueur doit bien réfléchir et rechercher les deux couleurs, chez lui comme chez son adversaire !

Le gagnant est celui qui réussit à placer correctement en premier toutes les chenilles sur sa propre pomme.



Kleurenspel Klemrupsen

Spelidee:

Sternengruppe, Haus für Kinder, in Zell

Concept en illustratie:

Luise Stark

Stimuleert:

- Vingerkracht en fijne motoriek
- Herkennen en benoemen van kleuren
- Toewijzing van kleuren

Ideaal voor:

- Crèches en kinder-dagverblijven
- Therapie
- Mensen met special needs

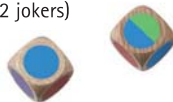
In dit mooie kleurenspel helpen de spelers de kleine rupsen om bij hun lekkere appeltje te komen. 8 of 12 rupsen in 6 kleuren worden aan de betreffende kleurpunten geklemd op de twee appelvormige speelborden. Hierbij worden vingerkracht, fijne motoriek en het herkennen en benoemen van kleuren gestimuleerd. De appelvormige speelborden van hoogwaardig hout zijn aan beide kanten bedrukt, zodat er aan twee kanten gespeeld kan worden. Een kant heeft 4 kleurpunten (speelveld A) en de andere, moeilijkere, kant heeft 6 kleurpunten (speelveld B). De mooie ontworpen rupsen en appelvormige speelborden helpen met het leren herkennen en begrijpen van kleuren in vrij spel.

Voor een spannende wedstrijd met drie verschillende varianten zijn er 2 kleuren-dobbelstenen, een met 4 kleuren (voor speelveld A) en een met 6 kleuren (voor speelveld B).

Het is een mooi spel uit de praktijk voor de praktijk!

Inhoud:

- 2 appelvormige speelborden, aan beide kanten bedrukt met een speelveld (Ø 24 cm)
- 12 rupsen in 6 kleuren (elk 8,7 cm lang)
- 1 kleurendobbelsteen (4 kleuren + 2 jokers)
- 1 kleurendobbelsteen (6 kleuren)
- 1 handleiding



Het verhaal

De kleine kleurrijke rupsen verheugen zich nu al op de dag waarop ze zich ontpoppen tot prachtige vlinders. Maar om groot en sterk te worden, moeten ze veel eten - en het allerliefst eten ze een zoete appel. Om ruzie te voorkomen, heeft elke rups zijn eigen plekje waar hij naar hartenlust kan knabbelen. Maar welke rups mag waar naartoe? Help jij de rupsen door ze op hun eigen plekje op de appel te zetten?

Spelidee 1

Basisspel

Een spel om de materialen te leren kennen, vanaf 2 jaar.

Spelers: 1 – 2 + 1 spelleider

Spelduur: ca. 5 – 15 min.

Spelmateriaal: 1 speelbord, 4 tot 6 rupsen in de 4 of 6 kleuren

Doel van het spel is om vertrouwd te raken met het omgaan met het spelmateriaal en om de kleuren goed te herkennen, te benoemen en toe te kennen.

Spelvoorbereiding:

Leg het speelbord in het midden van de tafel en leg de rupsen ernaast. Begin, vooral met zeer kleine kinderen, met speelveld A en 4 rupsen. Met gevorderde en oudere kinderen, gebruik speelveld B en 6 rupsen.

Verloop van het spel:

Pak een van de rupsen en vraag de kinderen welke kleur deze heeft. Als het antwoord juist is, vraag dan waar die kleur zich bevindt op het appelbord. Geef het kind dat de kleur goed had de rups en laat hem die op het kleurpunt op het appelvormige bord vastklemmen.

Opmerking:

Vooraf kleinere kinderen kunnen het openen van de klem en het vastklemmen op het bord moeilijk vinden. De klem opent als de achterkant van de rups samengedrukt wordt. Leg aan de kinderen uit hoe ze de rups moeten vasthouden. De kleine rupsen houden er niet van als hun mond wordt samengedrukt, want dan kunnen ze natuurlijk niet eten!

Oefen net zo lang met het herkennen en benoemen van de kleuren en met het openen van de klemmen en het vastklemmen op het bord, tot de kleine spelers dit beheersen. Speel daarna met speelveld B en 6 rupsen tot ook de twee nieuwe kleuren geleerd zijn voor u begint met het eigenlijke spel (spelidee 2).

Om de kinderen bekend te maken met beide dobbelstenen, laat ze eerst met dobbelsteen A spelen en daarna pas met dobbelsteen B. Ze noemen de geworpen kleur en wijzen die aan op de appel. Als bij dobbelsteen A een joker wordt gegooid, dan noemt het kind één van de twee kleuren en wijst die aan op de appel.

Variant 'Rupsenslang' (zonder speelbord)

Leg alle 8 of 12 rupsen klaar. Pak de eerste rups, houd hem omhoog en vraag:

Welke kleur is dit?

Het kind dat het juiste antwoord geeft, krijgt de rups en mag die in het midden van de tafel leggen. Deze pakt vervolgens een tweede rups en vraagt: Welke kleur is dit?

Het kind dat nu het juiste antwoord geeft, krijgt de rups en mag die aan de rups die al in het midden van de tafel ligt, vastklemmen. Deze pakt nu de volgende rups, stelt de vraag en geeft de rups aan het kind dat het goede antwoord geeft. Dit kind bevestigt deze derde rups aan de andere twee.

Zo gaat het spel verder tot er een rupsenslang gevormd is van 8 of 12 rupsen.

Tip: Woordelijke begeleiding door pedagogisch/therapeutisch personeel

Taalverwerving draait natuurlijk volledig om spreken! Laat om de beurt de twee dobbelstenen gooien, praat met de kinderen over de kleuren en stel daarbij verschillende vragen, zoals:

- Welke kleur zien we op de dobbelsteen? (bijv. rood)
- Kun je me een vrucht, groente, plant/bloem ... noemen die rood is?
- Zie je iets in deze ruimte dat rood is?
- Heb jij misschien speelgoed, een kledingstuk ... thuis dat rood is?

Het grote appelknabbelen!

Een spannende wedstrijd voor kinderen vanaf 3 jaar

Spelers: 2 spelers of 2 teams

Spelduur: ca. 5 – 15 min

Spelmateriaal: beide appels, 8 of 12 rupsen, dobbelsteen A of B

Doel van het spel is om als eerste alle rupsen op de eigen appel geklemd te hebben.

Spelvoorbereiding:

Bij kleine spelers wordt begeleiding door pedagogisch personeel aangeraden. Kinderen vanaf 4 jaar kunnen het spel ook alleen spelen als ze met de regels bekend zijn.

Elke speler krijgt 1 appel.

Jonge kinderen en beginners spelen met speelveld A. Elke speler krijgt 4 rupsen in de kleuren rood, geel, groen en blauw. Dobbelsteen A ligt al klaar.

Oudere kinderen en *kleurprofessionals* spelen met speelveld B. Elke speler krijgt 6 rupsen in de kleuren rood, oranje, geel, groen, blauw en paars. Dobbelsteen B ligt al klaar.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen. Welke kleur is er gegooid? Als met dobbelsteen A wordt gespeeld en er wordt een joker gegooid, dan bepaalt de speler met welke van de twee kleuren gespeeld wordt.

Als de speler de kleur weet en goed benoemd heeft, pakt deze de betreffende rups en klemt die op het juiste kleurenpunt op de appel. Alles goed gedaan? Geweldig. De rups mag zich nu volvreten! De dobbelsteen wordt doorgegeven en de volgende speler is aan de beurt.

Verkeerde rups, verkeerd geklemd? Dat is jammer! De rups moet weer terug naar de anderen en mag nog niet eten. De volgende speler is nu aan de beurt.

Als een speler een kleur gooit van een rups die al aan het eten is, dan moet hij een ronde overslaan.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra een speler al zijn rupsen op de juiste plek heeft geklemd. Hij/zij is de winnaar.

Variant 1, 'Commando terug!'

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven met de volgende wijziging: als een speler een kleur gooit van een rups die al aan het eten is, dan moet die rups van de appel afgehaald worden.

Variant 2, 'Mijn rups, jouw rups!'

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven met de volgende wijziging: als een speler een kleur gooit van een rups die al op de appel zit en die zijn tegenspeler ook al op de appel heeft geklemd, dan mag de speler de rups van zijn tegenspeler van de appel afhalen.

Variant 3, 'Kijk eens wie eet!'

(tactische variant voor kinderen vanaf 5 jaar)

Om te voorkomen dat dit spel eindeloos doorgaat, raden wij aan het te spelen met speelveld A. Het spel gaat grotendeels zoals hierboven beschreven.

De speler die aan de beurt is, gooit en benoemt de kleur. Als hij de kleur goed heeft benoemd, wordt er gekeken of de speler de betreffende rups al heeft of nog niet.

Heeft hij hem nog niet, maar zijn medespeler al wel, dan mag de speler kiezen: of hij plaatst zijn eigen rups op de appel of hij haalt de rups van zijn medespeler van de appel af.

Als de speler de rups in de geworpen kleur al heeft en zijn medespeler nog niet, dan moet de speler zijn rups van de appel afhalen.

Als de joker wordt gegooid, moet de speler zich goed bedenken welke van de twee kleuren hij kiest, zowel voor zichzelf als voor zijn medespeler!

Eén ding is zeker: wie als eerste alle rupsen goed op zijn eigen appel heeft geplaatst, wint.



Juego de Colores

Oruguita Pincita

Idea original:

Grupo «Sterne» de la guardería «Haus für Kinder», en la ciudad de Zell, Alemania

Concepto e ilustración:

Luise Starke

Estimula y fomenta:

- La fuerza de agarre de pinza y la motricidad fina
- La capacidad de reconocer y nombrar los colores
- La clasificación por colores

Resulta óptimo para:

- Guarderías y jardines de infancia
- Terapia
- Personas con necesidades especiales

1ª propuesta de juego

En este juego de clasificación por colores, los jugadores ayudan a la pequeña oruga a llegar a su deliciosa manzana. Se fijarán ocho o doce orugas a los puntos del color correspondiente de ambas manzanas. Para ello, se requiere de fuerza en los dedos (agarre de pinza), motricidad fina y la capacidad de reconocer y nombrar los colores.

Las manzanas de madera de alta calidad están impresas por ambos lados, de modo que puede jugarse por las dos caras: una sencilla con 4 puntos de colores (cara A) y la otra más compleja con 6 puntos de colores (cara B). El atractivo diseño de las orugas y las manzanas resultan perfectamente adecuados para el primer contacto y comprensión de los colores en el juego libre.

Para jugar compitiendo, se incluyen 3 emocionantes variantes y 2 dados: uno con 4 colores (para la cara A de las manzanas) y otro con 6 colores (para la cara B).

Un magnífico juego de manos de terapeutas profesionales para terapeutas profesionales.

Contenido:

- 2 manzanas con 2 caras cada una, impresas por ambos lados (Ø 24 cm)
- 12 orugas en 6 colores diferentes (L: 8,7 cm)
- 1 dado A (4 colores + 2 lados «comodín»)
- 1 dado B (6 colores)
- 1 instrucciones del juego



Introducción

Las pequeñas y coloridas orugas esperan con afán convertirse en majestuosas mariposas. Pero para que puedan llegar a crecer y ser fuertes, necesitan alimentarse bien, y las dulces manzanas son su plato favorito. Con el fin de que no haya discusiones, cada oruga tiene su propio lugar en el que pueden mordisquear tanto como quieran. ¿Cuál es ese lugar? ¿Ayudas a las orugas a colocarse en el sitio adecuado de su manzana?

Juego básico

Un juego para aprender a diferenciar los materiales a partir de 2 años.

Jugadores: 1 – 2 + 1 moderador

Duración del juego: aprox. 5 – 15 min.

Material de juego: 1 tablero, de 4 a 6 orugas en 4 / 6 colores

El **objetivo del juego** consiste en familiarizarse con las orugas y las manzanas, así como reconocer, nombrar y clasificar los colores.

Preparación del juego:

Coloque la manzana en el centro de la mesa y sitúe las orugas al lado. Comience – sobre todo si se tratan de niños pequeños – con la cara A y con 4 orugas. Con jugadores avanzados y niños de mayor edad, escoja la cara B y 6 orugas.

Desarrollo del juego:

A continuación, coja una oruga y pregunte a los chicos de qué color es. Si la respuesta es correcta, pregunte por el color correspondiente en la manzana. Al chico que reconozca el color correctamente, dele la oruga para que la fije en el punto del color que corresponda.

Notas:

Los niños pequeños podrían tener dificultades aún para abrir la pinza y fijarla. La pinza se abre presionando la oruga por el extremo trasero. Explique a los chicos cómo deben sostenerla: «a la oruga no le gusta que la sostengan por la boca, porque de este modo no puede comer nada».

Practique los colores y la utilización de la pinza hasta que los pequeños lo dominen. Juegue con la cara B y las 6 orugas hasta que se hayan aprendido los dos nuevos colores antes de comenzar con el verdadero juego (2ª propuesta).

Con el fin de poder familiarizarse con los dados, deje que los chicos lancen el dado A primero y el dado B a continuación, nombrando los colores y señalándolos en la manzana. Si en el dado A sale un comodín, el chico deberá mencionar uno de los dos colores y señalarlo en la manzana.

Variante «Serpiente de orugas» (sin manzanas)

Prepare 8 o 12 orugas. Coja la primera oruga, levántela y pregunte: «¿De qué color es?» El chico que responda correctamente, recibe la oruga y la coloca en el centro de la mesa. Este chico coge otra oruga y pregunta: «¿De qué color es?»

El chico que responda correctamente ahora, podrá fijar esta oruga a la que se encuentra en el centro de la mesa. A continuación, coge la siguiente oruga, pregunta al resto de jugadores y se la cede al chico que dé la respuesta correcta, el cual fijará la tercera oruga.

De este modo, el juego continuará hasta que se haya formado una larga serpiente de 8 o 12 orugas.

Nota: Descripción verbal de pedagogos o terapeutas.

El alfa y omega del desarrollo lingüístico es, sin duda, el propio lenguaje. Por turnos, los chicos deben lanzar uno de los dos dados; a continuación, hable con ellos sobre los colores y realice preguntas aparte como:

- «¿Qué color muestra el dado? (p. ej. rojo)
- «¿Puedes mencionar una fruta / una verdura / una planta / una flor de color rojo?»
- «¿Ves algo rojo en esta habitación?»
- «¿Tienes en casa un juego / una prenda, etc. de color rojo?»

¡El gran festín!

Una competición de orugas para jugadores a partir de 3 años

Jugadores: 2 jugadores o 2 equipos

Duración del juego: aprox. 5 - 15 min.

Material de juego: las dos manzanas, 8 o 12 orugas, dado A o dado B

El **objetivo del juego** consiste en ser el primero en colocar todas las orugas en la propia manzana.

Preparación del juego:

Si se trata de niños pequeños, se recomienda que estén acompañados por un pedagogo. Los niños a partir de 4 años también podrán jugar solos, siempre que estén familiarizados con las reglas.

Cada jugador recibe 1 manzana.

Los niños más pequeños y los principiantes juegan con la cara A. Cada jugador recibe 4 orugas: de color rojo, amarillo, verde y azul. Se prepara el dado A.

Los niños de más edad y los «expertos en colores» juegan con la cara B. Cada jugador recibe 6 orugas: de color rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta. Se prepara el dado B.

Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven tirando el dado. ¿Qué color muestra? Si se juega con el dado A y sale un comodín, el jugador decidirá entre uno de los dos colores.

Si lo conoce y lo menciona correctamente, coge

la oruga correspondiente y la coloca en el punto del mismo color de la manzana.

¿Lo ha hecho todo bien? ¡Genial! Esta oruga podrá comer hasta saciarse. Se pasa el dado y será el turno del otro jugador.

¿Son la oruga o el lugar incorrectos? Lástima. La oruga se volverá a colocar con las demás y no podrá comer todavía. Es el turno del otro jugador.

Si un jugador lanza el dado y saca un color cuya oruga ya se encuentra en la manzana, pasará y perderá el turno.

Finalización del juego:

El juego termina cuando uno de los jugadores haya colocado correctamente todas sus orugas.

Él será el ganador del juego.

Variante 1 «¡Comando atrás!»

El juego se lleva a cabo como se ha descrito anteriormente, con la siguiente excepción:

Si un jugador lanza el dado y saca un color cuya oruga ya se encuentra en la manzana, deberá retirar de nuevo la oruga.

Variante 2 «Mis orugas, tus orugas»

El juego se lleva a cabo como se ha descrito anteriormente, con la siguiente excepción:

Si un jugador lanza el dado y saca un color cuya oruga ya se encuentra en la manzana, y la oruga de este color de su contrincante también está colocada en su manzana, deberá retirar la oruga correspondiente de la manzana de su contrincante.

Variante 3 «¡Atención a la comida!»

(Variante para niños a partir de 5 años)

Para que este juego no se extienda demasiado, recomendamos utilizar la cara A de la manzana. El juego se lleva a cabo básicamente como se describe arriba.

No obstante, el jugador que ha tirado el dado y ha nombrado el color correctamente, deberá comprobar ahora si ya dispone de la oruga correspondiente.

Si aún no la tiene y su contrincante sí, podrá elegir entonces si desea colocarla en su manzana o si prefiere retirar la oruga de la manzana de su jugador.

Por el contrario, si el jugador ya dispone de la oruga del color que ha salido en el dado y su contrincante no, deberá retirar esta oruga de su manzana.

Cuando salga el comodín, el jugador deberá pensar detenidamente y mirar ambos colores, tanto en su manzana como en la del otro jugador.

En este caso, el ganador será de nuevo el que consiga colocar primero todas las orugas en su manzana.



Gioco di Colori

“Attacca il Bruco”

Idea di gioco:

Gruppo delle stelle, la casa dei bambini, celle

Concetto e design:

Luise Stark

Stimola:

- La forza sulle dita e la motricità fine
- La capacità di riconoscere e nominare i colori
- Classificazione dei colori

Ideale per:

- Nido e scuola dell'infanzia
- Terapia
- Persone che necessitano di stimoli e assistenza

In questo bel gioco di classificazione colorato, i giocatori aiutano i piccoli bruchi a raggiungere il loro delizioso snack a base di mela. Lo scopo del gioco è attaccare 8 o 12 bruchi ai rispettivi punti colorati sui due campi di gioco raffigurati sulla mela. Le abilità richieste sono forza sulle dita (presa a pinza), motricità fine e capacità di riconoscere e nominare i colori!

I campi di gioco raffigurati sulla mela sono in legno pregiato e stampati su entrambi i lati, di modo

da consentire di giocare alla versione semplificata con 4 punti colorati su un lato (campo di gioco A) e alla versione più difficile con 6 punti colorati dall'altro (campo di gioco B). I bruchi e i campi di gioco raffigurati sulla mela sono stati appositamente progettati che agevolare il primo riconoscimento e insegnamento dei colori durante il gioco libero.

Per allestire una sfida avvincente con 3 diverse varianti, sono inclusi 2 dadi colorati, uno con 4 colori (per il campo di gioco A) e uno con 6 colori (per il campo di gioco B).

Uno splendido gioco dai mille risvolti pratici!

Contenuto:

- 2 tabelloni di gioco a forma di mela, stampati su entrambi i lati con 2 campi di gioco ciascuno (Ø 24 cm)
- 12 bruchi di 6 colori diversi (l 8,7 cm cadauno)
- 1 dado colorato (4 colori + 2 jolly)
- 1 dado colorato (6 colori)
- 1 istruzioni di gioco



L'antefatto

I piccoli bruchi colorati non vedono l'ora di trasformarsi in splendide farfalle! Per diventare grandi e forti, devono mangiare tanto e il loro cibo preferito sono le mele dolci. Per non litigare, ogni bruco ha il proprio posto assegnato in cui può rosicchiare la mela finché vuole. Ma dove possono sedersi i bruchi? Li aiuti tu a posizionarsi nel punto giusto della loro mela?

Idea di gioco 1

Gioco di base

Un gioco per imparare a conoscere i materiali, a partire dai 2 anni.

Giocatori: 1 – 2 + 1 conduttore del gioco

Durata del gioco: ca. 5 -15 min.

Dotazione del gioco: 1 tabellone di gioco, da 4 a 6 bruchi di 4 o 6 colori

Lo scopo del gioco è impratichirsi nel maneggiare bruchi e mele e riconoscere, nominare e associare i colori.

Preparazione del gioco:

Posizionate il tabellone di gioco al centro del tavolo e disponete i bruchi accanto ad esso. Iniziate, soprattutto con i bambini piccoli, con il campo di gioco A e 4 bruchi. Con i giocatori esperti e i bambini più grandi potete utilizzare il campo di gioco B e 6 bruchi.

Svolgimento del gioco:

Prendete un bruco e chiedete ai bambini di che colore è. Se la risposta è giusta, chiedete dove si trova il colore corrispondente sulla mela. Date il bruco al bambino che ha risposto correttamente per farglielo fissare sulla mela in corrispondenza del rispettivo colore.

Attenzione:

Per i bambini più piccoli, aprire la molletta e attaccare il bruco può essere difficoltoso. La molletta si apre premendo sulla parte posteriore del bruco. Spiegate ai bambini come devono tenere i bruchi: ai piccoli bruchi non piace che venga loro schiacciata la bocca, perché non riescono a mangiare!

Fate impraticchire ed esercitare i bambini nel riconoscimento e nella denominazione dei colori, come pure nell'apertura della molletta e nel fissaggio dei bruchi alla mela. Potete quindi passare al campo di gioco B e ai 6 bruchi, finché anche i nuovi colori non verranno assimilati. Successivamente potrete iniziare con il gioco vero e proprio (idea di gioco 2).

Per farli esercitare con i dadi, fate lanciare ai bambini prima il dado A e solo in seguito il dado B. Dovranno nominare il colore raffigurato e trovare la sua posizione sulla mela. Se sul dado A esce un jolly, il bambino nomina uno dei due colori e lo indica sulla mela.

Variante "Coda di bruchi" (senza tabellone di gioco)

Preparate tutti e 8 o 12 i bruchi. Prendete il primo bruco, sollevatelo e domandate: "Di che colore è?"

Il bambino che risponde correttamente prende il bruco e può appoggiarlo al centro del tavolo. Prendete un secondo bruco e domandate: "Di che colore è?"

Il bambino che risponde correttamente può attaccare questo bruco al primo che era stato posato al centro del tavolo. Prendete quindi un terzo bruco e chiedete al gruppo di che colore è e datelo al bambino che ha risposto correttamente. Quest'ultimo attacca il terzo bruco al secondo.

Il gioco prosegue così finché non si crea una lunga coda di 8 o 12 bruchi.

Consiglio: Accompagnamento verbale a cura di personale pedagogico/ terapeutico

Per l'apprendimento del linguaggio è naturalmente fondamentale... parlare! Fate lanciare in cerchio uno dei due dadi colorati, parlate con i bambini dei colori e ponete anche altre domande come:

- "Che colore è uscito sul dado?" (ad es. rosso)
- "Mi sai dire un frutto, un ortaggio, una pianta, un fiore... di colore rosso?"
- "In questa stanza vedi qualcosa di rosso?"
- "A casa hai un giocattolo, un indumento... rosso?"

L'abbuffata di mele!

Un divertente gioco di classificazione, per bambini a partire da 3 anni

Giocatori: 2 o 2 squadre

Durata del gioco: ca. 5 -15 min.

Materiale di gioco: entrambe le mele, 8 o 12 bruchi, dado A oppure B

Lo scopo del gioco è posizionare per primo tutti i bruchi sulla propria mela.

Preparazione del gioco:

Con i giocatori più piccoli si raccomanda la supervisione del personale pedagogico. I bambini a partire dai 4 anni possono giocare anche da soli purché abbiano imparato bene le regole.

Ogni giocatore riceve 1 mela.

I bambini più piccoli e i principianti giocano con il campo di gioco A. Ogni giocatore riceve

4 bruchi dei colori rosso, giallo, verde e blu. Si prepara il dado colorato A.

I bambini più grandi e i "professionisti dei colori" giocano con il campo di gioco B.

Ogni giocatore riceve 6 bruchi dei colori rosso, arancione, giallo, verde, blu e viola.

Si prepara il dado colorato B.

Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più giovane, che tira il dado. Che colore è uscito? Se si gioca con il dado colorato A ed esce un jolly, il giocatore sceglie uno dei due colori raffigurati. Se il giocatore conosce il colore e lo nomina correttamente, prende il bruco corrispondente e lo posiziona sul punto colorato corrispondente sulla mela. È andato tutto bene? Fantastico! Questo bruco può finalmente saziarsi! Si tira nuovamente il dado

e il turno passa quindi al giocatore successivo.

Bruco sbagliato sul posto sbagliato? Peccato. Il bruco deve tornare indietro dagli altri e non può ancora mangiare. Tocca quindi al giocatore successivo.

Se a un giocatore esce un colore corrispondente a un bruco già seduto sulla mela, dovrà stare fermo un turno.

Fine del gioco:

Il gioco finisce non appena un giocatore posiziona correttamente tutti i suoi bruchi e viene quindi decretato vincitore.

Variante 1 "Ritirata!"

Il gioco segue le regole sopra descritte con una variante:

Se a un giocatore esce un colore corrispondente a un bruco già seduto sulla mela, lo deve togliere dalla mela.

Variante 2 "Questo è il mio bruco, e questo è il tuo!"

Il gioco segue le regole sopra descritte con una variante:

Se a un giocatore esce un colore corrispondente a un bruco già seduto sulla mela e presente anche sul tabellone di gioco dell'avversario, può eliminare il bruco presente sulla mela di quest'ultimo.

Variante 3 "Guarda chi mangia!"

(variante tattica per bambini a partire dai 5 anni)

Per non tirare troppo per le lunghe questo gioco, si consiglia di usare il campo di gioco A. Il gioco prosegue in linea di massima come descritto sopra.

Tuttavia, il giocatore di turno che ha tirato il dado e ha nominato correttamente il colore deve verificare se ha il bruco corrispondente o no.

Se ancora non lo ha e il suo avversario invece sì, il giocatore può scegliere se posizionare il bruco sulla sua mela oppure se toglierlo dal tabellone del suo avversario.

Se il giocatore ha già il bruco del colore che è uscito tirando il dado e il suo avversario no, il giocatore deve togliere il bruco dalla sua mela.

Se esce il jolly, il giocatore deve riflettere bene e controllare entrambi i colori, sia sul suo tabellone sia su quello dell'avversario!

Vince chi riesce a posizionare per primo tutti i bruchi sulla sua mela.



Farbenspiel Klammerraupe

Spielidee:

Sternengruppe, Haus für Kinder, in Zell

Konzept und Illustration:

Luise Starke

Fördert:

- Fingerkraft und Feinmotorik
- Erkennen und Benennen von Farben
- Farbzusammenordnung

Ideal für:

- Krippe und Kindergarten
- Therapie
- Menschen mit Förder- und Assistenzbedarf

Bei diesem schönen Farb-Zusammenordnungsspiel helfen die Spieler den kleinen Raupen, an ihren köstlichen Apfel-Snack zu gelangen. Acht bzw. 12 Raupen werden an die entsprechenden Farbpunkte auf den beiden Apfel-Spielfeldern geklammert. Dabei sind Fingerkraft (Pinzettengriff), Feinmotorik und das Erkennen und Benennen von Farben erforderlich!

Die Apfel-Spielfelder aus hochwertigem Holz sind beidseitig bedruckt, sodass sie von zwei Seiten, einer leichten mit 4 Farbpunkten (Spielfeld A) und einer schwierigeren mit 6 Farbpunkten (Spielfeld B), gespielt werden können. Die ansprechend designten Raupen und Apfel-Spielfelder sind so bereits bestens für ein erstes Erkennen und Begreifen der Farben im freien Spiel geeignet. Für ein spannendes Wettkampfspiel mit 3 unterschiedlichen Varianten liegen 2 Farbwürfel, einer mit 4 Farben (für Spielfeld A) und einer mit 6 Farben (für Spielfeld B), bei.

Ein wunderschönes Spiel aus der Praxis – für die Praxis!

Inhalt:

- 2 Apfel-Spielbretter, beidseitig bedruckt mit je 2 Spielfeldern (Ø 24 cm)
- 12 Raupen in 6 Farben (je L 8,7 cm)
- 1 Farbwürfel A (4 Farben + 2 Joker)
- 1 Farbwürfel B (6 Farben)
- 1 Spielanleitung



Die Vorgeschichte

Die kleinen bunten Farbenraupen freuen sich schon jetzt auf den Tag, an dem sie zu prächtigen Schmetterlingen werden! Damit sie groß und stark werden, müssen sie viel fressen – und süßen Apfel mögen sie am allerliebsten. Damit es keinen Streit gibt, hat jede Raupe ihre eigene Stelle, an der sie nach Herzenslust knabbern darf. Doch welche Raupe darf sich wohin setzen? Hilfst du den Raupen und setzt sie an die richtige Stelle auf ihrem Apfel?

Spielidee 1

Grundspiel

Ein Spiel zum Kennenlernen der Materialien ab 2 Jahren.

Spieler: 1 – 2 + 1 Spielleiter

Spieldauer: ca. 5 – 15 min.

Spielmaterial: 1 Spielbrett, 4 bis 6 Raupen in den 4 bzw. 6 Farben

Ziel des Spiels ist es, sich mit der Handhabung der Raupen und Äpfel vertraut zu machen und die Farben richtig zu erkennen, zu benennen und zuzuordnen.

Spielvorbereitung:

Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches, legen Sie die Raupen daneben. Beginnen Sie, insbesondere mit sehr kleinen Kindern, mit Spielfeld A und 4 Raupen. Mit Fortgeschrittenen und älteren Kindern nehmen Sie das Spielfeld B und 6 Raupen.

Spielablauf:

Nehmen Sie nun eine Raupe und fragen Sie die Kinder, welche Farbe sie hat. Wenn die Antwort richtig war, fragen Sie nach der entsprechenden Farbe auf dem Apfel. Geben Sie dem Kind, das die Farbe richtig wusste, die Raupe, damit es sie am Farbpunkt auf dem Apfel festklammert.

Hinweis:

Gerade kleineren Kindern kann das Öffnen der Klammer und das Anstecken noch Schwierigkeiten bereiten. Die Klammer öffnet sich, wenn am Hinterteil der Raupe zusammengedrückt wird. Erklären Sie den Kindern, wie sie die Raupe halten müssen: Die kleinen Raupen mögen es nicht, wenn man ihnen den Mund zudrückt – so können sie ja nichts fressen!

Üben Sie die Farbbenennung und -erkennung sowie das Öffnen der Klammern und das Aufstecken solange, bis es die kleinen Spieler beherrschen. Spielen Sie dann mit dem Spielfeld B und 6 Raupen, bis auch die beiden neuen Farben erlernt wurden, bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel (Spielidee 2) beginnen.

Um sich mit den Würfeln vertraut zu machen, lassen Sie erst den Würfel A, später den Würfel B von den Kindern werfen. Sie nennen die gezeigte Farbe und zeigen sie auf dem Apfel. Fällt bei Würfel A ein Joker, nennt das Kind eine der beiden Farben und zeigt diese auf dem Apfel.

Variante „Raupenschlange“ (ohne Spielbrett)

Legen Sie alle 8 bzw. 12 Raupen bereit. Nehmen Sie die erste Raupe, halten Sie sie hoch und fragen Sie: „Welche Farbe ist das?“

Das Kind, das richtig geantwortet hat, bekommt die Raupe und darf sie in die Tischmitte legen. Es nimmt eine zweite Raupe und fragt: „Welche Farbe ist das?“

Das Kind, das nun richtig geantwortet hat, darf diese Raupe an die erste, die in der Tischmitte liegt, anklammern. Dann nimmt es die nächste Raupe, fragt in die Runde und gibt die Raupe dem Kind, das richtig geantwortet hat. Dieses befestigt nun die dritte Raupe an der zweiten.

So geht das Spiel weiter, bis eine lange Raupenschlange aus 8 bzw. 12 Raupen entstanden ist.

Tipp: Sprachliche Begleitung durch pädagogisches/therapeutisches Personal A und O beim Spracherwerb ist natürlich das Sprechen selbst! Lassen Sie reihum einen der beiden Farbwürfel werfen, sprechen Sie mit den Kindern über die Farben und stellen Sie darüber hinaus weitere Fragen, z.B.:

- „Welche Farbe zeigt der Würfel?“ (z.B. rot)
- „Kannst du mir eine Frucht, ein Gemüse, eine Pflanze/Blume... nennen, die rot ist?“
- „Siehst du in diesem Raum etwas, das rot ist?“
- „Hast du ein Spielzeug, ein Kleidungsstück ... zuhause, das rot ist?“

Das große Apfelknabbern!

Ein raupiges Wettkampfspiel für Kinder ab 3 Jahren

Spieler: 2 oder 2 Teams

Spieldauer: ca. 5 – 15 min

Spielmaterial: beide Äpfel, 8 bzw. 12 Raupen, Würfel A oder B

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Raupen auf dem eigenen Apfel platziert zu haben.

Spielvorbereitung:

Bei kleinen Spielern empfiehlt sich die Begleitung durch pädagogisches Personal. Kinder ab 4 Jahren können das Spiel auch schon allein spielen, sofern sie mit den Regeln vertraut sind.

Jeder Spieler bekommt 1 Apfel.

Jüngere Kinder und Anfänger spielen mit dem Spielfeld A. Jeder Spieler bekommt 4 Raupen in den Farben Rot, Gelb, Grün und Blau. Der Farbwürfel A wird bereitgelegt.

Ältere Kinder und „Farb-Profis“ spielen mit dem Spielfeld B. Jeder Spieler bekommt 6 Raupen in den Farben, Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Violett. Der Farbwürfel B wird bereitgelegt.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt und wirft den Würfel. Welche Farbe zeigt er? Wird mit dem Farbwürfel A gespielt und es fällt ein Joker, entscheidet sich der Spieler für eine der beiden gezeigten Farben.

Wenn der Spieler die Farbe weiß und richtig benannt hat, nimmt er die entsprechende Raupe und setzt sie auf den passenden Farbpunkt auf dem Apfel. Alles richtig gemacht? Toll! Diese Raupe darf sich jetzt sattfuttern! Der Würfel wird weitergegeben und der andere Spieler ist an der Reihe.

Falsche Raupe, falsch aufgesetzt? Schade. Die Raupe muss wieder zurück zu den anderen und darf noch nicht fressen. Der andere Spieler ist an der Reihe.

Würfelt ein Spieler eine Farbe, deren Raupe schon auf dem Apfel sitzt, muss er eine Runde aussetzen.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Raupen richtig platziert hat. Er hat das Spiel gewonnen.

Variante 1 „Kommando zurück!“

Das Spiel funktioniert wie oben beschrieben, mit der Änderung:

Würfelt ein Spieler eine Farbe, deren Raupe schon auf dem Apfel sitzt, muss er diese wieder von seinem Apfel herunternehmen.

Variante 2 „Meine Raupe – deine Raupe!“

Das Spiel funktioniert wie oben beschrieben, mit der Änderung:

Würfelt ein Spieler eine Farbe, deren Raupe schon auf seinem Apfel sitzt und die auch der Gegenspieler auf seinem bereits aufgesteckt hat, so darf der Spieler die entsprechende Raupe vom Apfel des Gegenspielers abnehmen.

Variante 3 „Schau mal, wer wo frisst!“

(taktische Variante für Kinder ab 5 Jahren)

Damit sich dieses Spiel nicht zu sehr in die Länge zieht, empfehlen wir, mit dem Spielfeld A zu spielen. Das Spiel funktioniert grundsätzlich wie oben beschrieben.

Allerdings muss der Spieler, der an der Reihe ist, gewürfelt und die Farbe richtig benannt hat, nun schauen, ob er die entsprechende Raupe schon hat oder nicht.

Hat er sie noch nicht, sein Mitspieler aber schon, kann der Spieler wählen, ob er die Raupe auf seinen Apfel setzt – oder ob er die entsprechende Raupe bei seinem Mitspieler herunter nimmt.

Hat der Spieler die Raupe der gewürfelten Farbe bereits, sein Mitspieler aber nicht, muss der Spieler die Raupe von seinem Apfel herunter nehmen.

Wenn der Joker fällt, muss der Spieler gut überlegen und nach beiden Farben schauen – sowohl bei sich selbst, wie auch beim Mitspieler!

Sieger ist wieder, wem es als Erstes gelingt, alle Raupen richtig auf dem eigenen Apfel zu platzieren.



毛毛虫吃苹果

游戏创意：

Sternengruppe, Haus für Kinder (德国采尔)

概念和插画：

Luise Starke

提高：

- 手指力量和精细动作技能
- 色彩的辨识能力
- 色彩的匹配能力

最适用于：

- 幼儿园和学前班
- 相关治疗
- 需要支持和协助的成年人

在这款好玩儿的色彩匹配游戏中，玩家将帮助小“毛毛虫”吃到美味的苹果。玩家需要将八或十二只毛毛虫夹，分别夹到游戏的两块苹果底板上与毛毛虫颜色相匹配的位置。这可以锻炼手指的力量（捏握能力）、精细动作技能以及对色彩的辨识能力。

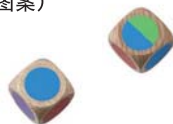
游戏的苹果底板以优质木材为原料，双面均印有游戏区图案。印有 4 种颜色的斑点图案（游戏区 A）适用于简单玩法；印有 6 种颜色的斑点图案（游戏区 B）适用于复杂玩法，而玩家则可以在游戏中根据需要使用适合的游戏区。让人爱不释手的毛毛虫造型和漂亮的苹果游戏区，最适宜玩家在游戏过程中学习、理解不同颜色的概念。

针对于 3 种不同玩法的颜色识别大比拼，要用到 2 只彩色骰子，其中一只带有 4 种颜色（适用于游戏区 A），另一只带有 6 种颜色（适用于游戏区 B）。

通过练习开发出的好玩儿游戏——同样适用于练习！

游戏用具：

- 2 块苹果底板，每块的两面均印有不同的游戏区图案（直径 24cm）
- 12 条“毛毛虫”（共 6 种颜色，每条长 8.7 cm）
- 1 只彩色骰子 A（4 种颜色 +2 个王牌图案）
- 1 只彩色骰子 B（6 种颜色）
- 1 套游戏说明



故事背景

彩色的小毛毛虫特别期待自己破茧成蝶的那一天！为了让自己长大、变得强壮，它们需要吃很多东西——它们最爱的则是甘甜的苹果。为了互不干扰，每条毛毛虫在苹果上都要找到自己相应的位置，以方便它们啃咬果肉。但是要怎样找到它们各自相应的位置呢？你愿意助毛毛虫一臂之力，把它们放到正确的位置上吗？

游戏玩法 1

基本玩法

该玩法可用于 2 岁以上玩家熟悉游戏材料。

适宜玩家数量：1 - 2 + 1 名游戏管理员

游戏时长：约 5 至 15 分钟

所需材料：1 块游戏底板、4 至 6 条“毛毛虫”（从 4 到 6 种颜色中各选一条）

游戏目标是让玩家熟悉毛毛虫夹和苹果底板的使用方法，及正确识别、说出、匹配颜色的方法。

游戏的准备：

将游戏底板摆放到桌子中央，将“毛毛虫”们摆放到底板旁。如果玩家年龄很小，请从游戏区 A 和 4 条“毛毛虫”开始练习。如果玩家已经经验丰富或年龄较大，则可使用游戏区 B 和 6 条“毛毛虫”。

游戏规则：

请游戏管理员取一条“毛毛虫”，并问孩子们它是什么颜色的。如果孩子们回答正确，则请他们在苹果底板上找到相应的颜色。把那条“毛毛虫”交给

正确说出其颜色的孩子，让这个孩子把它夹到苹果底板上相应斑点图案的位置。

注意：

年纪较小的孩子可能在打开或固定夹子的过程中遇到困难。把手指压在“毛毛虫”的后半部分可以打开夹子。请先向孩子们解释应如何手持毛毛虫夹：小“毛毛虫”们可不喜欢你把手按到它们的嘴上——这样它们就没法吃东西了！

练习色彩的命名和分辨、毛毛虫夹的打开和固定，直到小玩家们真正掌握了这些技巧。接着再使用游戏区 B 和 6 条“毛毛虫”继续练习，直到玩家们掌握了另外两种颜色，最后再开始真正的游戏（游戏玩法 2）。

在帮助孩子们熟悉彩色骰子时，可以先让他们掷骰子 A 再练习掷骰子 B。掷好后，他们需要说出骰子显示的颜色，并在苹果底板上找到相应的颜色。如果掷骰子 A 时掷出王牌图案，则玩家只需要说出两种颜色中的一种，并在苹果底板上找到与之相应的颜色。

“毛毛虫接龙”玩法（无需游戏底板）

准备好 8 或 12 条“毛毛虫”。先拿起其中一条，举起来问孩子们：“它是什么颜色的？”

然后请正确说出该颜色的孩子将“毛毛虫”摆放到桌子中央。并请这名玩家拿起另一条“毛毛虫”并询问：“它是什么颜色的？”

接下来回答正确的孩子，可以将这条“毛毛虫”夹到之前已位于桌子中央那条“毛毛虫”的身上。然后由这个孩子再取一条“毛毛虫”，询问其他玩家，并将“毛毛虫”交给回答正确的那个孩子手上。然后由那个孩子将第三条“毛毛虫”夹到第二条“毛毛虫”的身上。

以此类推进行游戏，直到玩家们将 8 到 12 条“毛毛虫”摆成一条“毛毛虫长龙”。

提示：教工/治疗人员在语言练习方面提供的支持

如想习得讲话技巧，那么最重要的当然是要多说！让孩子们轮流从两个骰子中挑选一个来掷，和孩子们互动，问他们诸如

“骰子上显示的是什么颜色？”（如红色）

“你能说出一种红色水果、蔬菜、植物/花朵……的名字吗？”

“这个房间里还有什么红色的？”

“你在家里面有没有红色的玩具或者衣物……”之类的问题。

啃咬苹果大作战！

适合 3 岁以上玩家的毛毛虫吃苹果大赛

适宜玩家数量：2 名或 2 组玩家

游戏时长：约 5 至 15 分钟

所需材料：两块苹果底板、8 或 12 条“毛毛虫”、骰子 A 或 B

游戏的目标是尽快将自己的毛毛虫夹全部夹到苹果底板上。

游戏的准备：

年纪过小的玩家应由教工协助参与游戏。年龄在 4 岁以上的玩家如果已经熟悉了游戏规则，则可以独立游戏。

每名玩家获得一块 1 底板。

年纪较小的或初级玩家可以使用游戏区 A。每位玩家分别取红色、黄色、绿色和蓝色毛毛虫夹各一只。准备好骰子 A。

年纪较大的玩家和“辨色专家”可以使用游戏区 B。每位玩家分别取红色、黄色、橙色、绿色、蓝色和紫色的毛毛虫夹各一只。准备好骰子 B。

游戏规则：

请年龄最小的玩家开局并掷骰子。掷出的是什么颜色？如果玩家选择了骰子 A 并掷出王牌图案，则可以从两种颜色中任选其一。

如果玩家认出并正确说出该颜色，则可以将自己手中与该颜色相匹配的“毛毛虫”固定到苹果底板相应的位置上。玩家所有的操作都是正确的吗？太棒了！这条“毛毛虫”可以尽情地大快朵颐了！然后将骰子交给下一位玩家，并轮到下一位玩家掷骰子。

玩家选择了错误的毛毛虫夹，并将它夹到了错误的位置？太糟了！必须将“毛毛虫”送回它的同伴身边，它现在还不能进食。接下来轮到下一位玩家。

如果玩家掷出了某个颜色，而与之对应的“毛毛虫”已经在苹果底板上了，那么这一轮玩家只能空过。

游戏的结束：

如果有玩家将 he 所有的“毛毛虫”都夹到苹果底板上的正确位置，那么游戏结束。

该玩家获胜。

其他玩法 1 “快回来！”

基本上以上述规则进行游戏，但有一条规则发生变化：

如果玩家掷出了某个颜色，而与之对应的“毛毛虫”已经被固定到自己的苹果底板上，那么玩家需要将这条“毛毛虫”从苹果底板上取下。

其他玩法 2 “我的毛毛虫——你的毛毛虫！”

基本上以上述规则进行游戏，但有一条规则发生变化：

如果玩家掷出了某个颜色，而与之对应的“毛毛虫”已经被固定到自己的苹果底板上，且对手玩家也已将同一颜色的“毛毛虫”固定到他自己的苹果底板上，那么玩家可以取下对手玩家底板上的毛毛虫夹。

其他玩法 3 “看看大家都在哪儿！”

（适用于 5 岁以上玩家的策略玩法）

为了确保游戏时间不过长，我们建议玩家使用游戏区 A。本玩法基本遵循上述游戏规则。

但是，掷出某种颜色并正确说出这一颜色的玩家，必须查看他们是否已经在底板上固定了相应的毛毛虫夹。

如果还没有，但他们的对手已经做到了，则他们可以选择固定自己的毛毛虫夹，或取下对手底板上的毛毛虫夹。

如果玩家掷出了某个颜色，而与之对应的“毛毛虫”已经被固定到自己的苹果底板上，而对手的底板上却没有，那么玩家就只能取下自己底板上的毛毛虫夹。

如果掷出王牌图案，那么玩家需要认真思考并仔细观察这两种颜色的毛毛虫夹所在位置——不仅要观察自己的苹果底板，还有对手的底板！

最先将自己所有的毛毛虫夹都固定到自己苹果底板上正确位置的玩家获胜。



HABA education

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28-38
96476 Bad Rodach · GERMANY

© Wehrfritz GmbH, 2019
Made in China

08/2019

TLA116368