

Schlaubär lernt zählen

Eine bärige LernSpielesammlung für 2 - 5 Kinder von 4 - 8 Jahren.
Mit Schlaubär-Zählkette und drei extra großen Würfeln.

Spielidee: Anja Dreier-Brückner

Illustration: Anja Dreier-Brückner

Spieldauer: je Spiel ca. 10 - 15 Minuten

„Zählen ist doof!“, schmolzt der kleine Bär. „Eins, zwei, drei! Zählen ist keine Hexerei!“, ruft ihm der große Bär zu. „Weißt du eigentlich, dass ich vor langer Zeit einmal Bärenmeister im Zählen war?“

Der kleine Bär sieht den großen Bären voller Bewunderung an. „Echt? Das ist ja super! Dann kannst du mir alles über die Zahlen und das Zählen beibringen!“, antwortet der kleine Bär und macht vor Freude einen großen Luftsprung.

Spielinhalt

- 1 Schlaubär-Zählkette
- 1 Würfel mit Ziffern
- 1 Würfel mit Händen
- 1 Würfel mit Punkten
- 40 Karten
- 1 Spielanleitung



Liebe Eltern,

sehen Sie sich vor dem ersten Spiel gemeinsam mit Ihren Kindern das Spielmaterial an.

Die Schlaubär-Zählkette

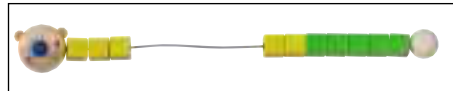
Die Zählkette besteht aus dem Schlaubären, fünf gelben und fünf grünen Holzsteinen und einer Holzkugel am Ende der Kette. Die gelben und grünen Holzsteine können auf der Kette verschoben werden. So können die Kinder sowohl das Zählen üben als auch die Zahlen 1 bis 10 darstellen.

Beispiele:

Befindet sich ein Holzstein direkt neben dem Schlaubären, ist die Zahl 1 dargestellt.



Befinden sich drei Holzsteine direkt neben dem Schlaubären, zeigt dies die Zahl 3 an.



Befinden sich alle zehn Steine direkt neben dem Schlaubären, ist die Zahl 10 eingestellt.



Die Würfel

Dem Spiel liegen drei extra große Würfel bei. Alle drei Würfel zeigen auf einer Seite den Schlaubären und auf den anderen Seiten die Zahlen 1 bis 5 in jeweils unterschiedlicher Darstellung.

Im Beispiel ist immer die Zahl 5 auf den Würfeln zu sehen:



Würfel mit Ziffern



Würfel mit Punkten



Würfel mit Fingern

Die Karten

Passend zu den Würfeln und der Zählkette liegen dem Spiel vier Kartensätze mit jeweils zehn Karten bei. Auf jedem Kartensatz sind die Zahlen 1 bis 10 unterschiedlich dargestellt: als Ziffern, mit Würfelpunkten, mit Fingern oder als Zählkette.

Die unterschiedlichen Darstellungen machen die Kinder mit den verschiedenen Ebenen der Welt der Zahlen vertraut: die Finger, die Punkte und die Steine der Zählkette können von den Kindern abgezählt werden. Die Ziffer ist die geschriebene, abstrakte Zahl.

Im Beispiel ist immer die Zahl 7 auf den Karten zu sehen:



Karte mit Ziffer



Karte mit Würfelpunkten



Karte mit Zählkette



Karte mit Händen und Fingern

Wenn Sie Ihre Kinder mit dem Spielmaterial vertraut gemacht haben, lesen Sie sich bitte die einzelnen Spielideen durch. Entscheiden Sie anschließend, welche Spiele für Ihre Kinder und deren Wissensstand am besten geeignet sind.

Tipp: Gehen Sie bei der Auswahl der Spiele und der Spielmaterialien nach folgenden Grundsätzen vor, die wir auch bei der Anordnung der Spiele in der Spielanleitung berücksichtigt haben:

- vom Einfachen zum Schwierigen
- vom Bekannten zum Neuen
- vom Zählen zum Rechnen

Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß!

Ihre Erfinder für Kinder

Spiel 1: Schlaubär-Memo

Wer findet möglichst viele Karten, auf denen die gleichen Zahlen (z.B. vier Finger und vier Würfelpunkte) dargestellt sind? Ein Spiel für beliebig viele Schlaubären.

Benötigtes Spielmaterial:

alle Karten

Spielvorbereitung

Die Karten werden verdeckt gemischt und nebeneinander in acht Reihen und jeweils fünf Karten auf dem Tisch ausgelegt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das älteste Kind beginnt und versucht ein passendes Zahlenpaar zu finden.

Decke dazu nacheinander zwei Karten auf und nenne jeweils die abgebildete Zahl.

• Ergeben die beiden Karten ein Zahlenpaar?

Prima! Nimm das Zahlenpaar zu dir. Du darfst zwei weitere Karten aufdecken.

• Ergeben die beiden Karten kein Zahlenpaar?

Schade! Verdecke die Karten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Der nächste Spieler ist mit Aufdecken an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Zahlenpaare eingesammelt sind. Stapelt die eigenen Karten: Wer den höchsten Turm bauen kann, gewinnt das Spiel.

Varianten für jüngere Kinder

- Sucht euch zwei beliebige Kartensätze mit jeweils zehn Karten aus und spielt damit Schlaubär-Memo.
- Sucht alle Karten eines bestimmten Zahlenraums heraus: Zum Beispiel alle Karten mit den Zahlen von Eins bis Fünf.

alle Karten verdeckt auslegen

zwei Karten aufdecken

Zahlenpaar = Karten nehmen, zwei weitere Karten aufdecken

kein Zahlenpaar = Karten verdecken, nächster Spieler

die meisten Karten = Gewinner

Spiel 2: Duell der Schlaubären

Wer zuerst alle Steine der Schlaubär-Zählkette auf seiner Seite hat, gewinnt. Ein spannendes Zahlen-Tauziehen für zwei Schlaubären.

Benötigtes Spielmaterial:

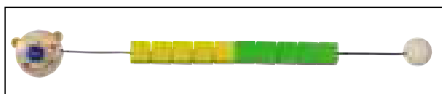
Schlaubär-Zählkette, ein beliebiger Würfel

Spielvorbereitung

Legt die Zählkette in der Tischmitte zwischen euch ab. Jedes Kind sitzt an einem Ende der Zählkette.

Schiebt alle zehn Steine in die Mitte der Zählkette.

Halte den Würfel bereit.



alle Steine der Zählkette in die Mitte schieben, Würfel bereit

Spielablauf

würfeln

Ihr spielt immer abwechselnd. Das jüngere Kind beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Zahl?**

Super! Zähle die gewürfelte Anzahl Steine nacheinander an der Zählkette ab und schiebe sie auf deine Seite.

Wichtige Schieberegeln:

- ☒ Schiebe zuerst die Steine aus der Mitte der Zählkette auf deine Seite.
- ☒ Ist kein Stein mehr in der Mitte, darfst du auch Steine, die dein Mitspieler bereits auf seiner Seite hat, auf deine Seite schieben.

- **Den Schlaubär?**

Der Schlaubär ist vom Zählen etwas müde und muss sich ausruhen! Du darfst keinen Stein bewegen.

Anschließend ist dein Mitspieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle zehn Steine auf seiner Seite der Zählkette hat. Dieses Kind gewinnt dieses Tauzieh-Duell der Schlaubären.

Achtung: Es ist erlaubt, dass ein Kind in seinem letzten Spielzug weniger Steine zu sich schiebt, als die Zahl des Würfels anzeigt!

Zahl = Anzahl Steine zu sich schieben

Bär = keinen Stein schieben

alle zehn Steine bei Kind = Gewinner

Spiel 3: Von eins bis zehn

Findet ihr die Zahlen von 1 bis 10 in der richtigen Reihenfolge, bevor der Schlaubär bis zehn gezählt hat? Ein kooperatives Spiel für beliebig viele Kinder.

Benötigtes Spielmaterial:

Schlaubär-Zählkette, ein beliebiger Kartensatz

Spielvorbereitung

Legt die Schlaubär-Zählkette in die Tischmitte. Ihr spielt in diesem Spiel gemeinsam gegen den Schlaubären.

Schiebt alle zehn Steine zur Holzkugel. Mischt die zehn Karten des Kartensatzes und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das größte Kind beginnt und versucht die Karte mit der niedrigsten Zahl aufzudecken. Zu Spielbeginn suchst du also die Karte, die für die Zahl Eins steht.

Welche Karte hast du aufgedeckt?

- **Die gesuchte Karte?**

Sehr gut! Nenne die auf der Karte abgebildete Zahl und lasse die Karte bis zum Ende des Spiels offen liegen. Du darfst sofort eine weitere Karte aufdecken.

Versuche anschließend die Karte mit der nächsten Zahl aufzudecken. Zum Beispiel musst du nach der Zahl Eins die Karte aufdecken, die für die Zahl Zwei steht usw.

- **Eine andere Karte?**

Schade! Nenne die auf der Karte abgebildete Zahl. Nachdem ihr euch die Zahl der aufgedeckten Karte gemerkt habt, drehst du sie wieder um. Anschließend schiebst du einen Stein der Zählkette zum Schlaubären und zählst laut alle Steine ab, die bereits beim Schlaubären liegen. Danach ist das nächste Kind mit Aufdecken an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- alle Karten offen auf dem Tisch liegen und noch nicht alle zehn Steine beim Schlaubären sind. Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam und feiert eine große Zahlenparty.
- ihr den zehnten und letzten Stein zum Schlaubären schiebt. Schlaubär hat jetzt bis zehn gezählt. In diesem Fall habt ihr gemeinsam verloren. Aber schon beim nächsten Versuch könnt ihr das Spiel gewinnen.

*alle Steine neben
Holzkugel,
Karten verdeckt in
Tischmitte*

eine Karte aufdecken

*richtige Karte =
offen liegen lassen,
weitere Karte
aufdecken*

*falsche Karte =
einen Stein zum
Schlaubär schieben,
nächster Spieler*

*alle Karten richtig =
alle gewinnen
gemeinsam*

*zehnter Stein bei
Schlaubär
= alle verlieren
gemeinsam*

Spiel 4: Schlaubär und die Zahlen

Wer kann schon gut mit Zahlen umgehen und hat zuerst drei Karten vor sich liegen? Ein spannendes Zähl- und Rechenspiel für zwei bis fünf Schlaubären.

Benötigtes Spielmaterial:

Schlaubär-Zählkette, ein beliebiger Kartensatz, ein beliebiger Würfel

Spielvorbereitung

Legt die Zählkette in die Tischmitte und stellt die Zahl Fünf ein: die fünf gelben Steine schiebt ihr zum Schlaubär, die fünf grünen Steine zur Holzkugel.

Legt die zehn Karten des Kartensatzes offen in der Tischmitte aus. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das kleinste Kind beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

• Eine Zahl?

Nenne laut die gewürfelte Zahl. Schiebe anschließend die gewürfelte Anzahl Steine vom Schlaubären aus zur Holzkugel oder umgekehrt.

• Den Bären?

Wähle eine beliebige Zahl zwischen Eins und Fünf aus und nenne sie laut. Schiebe anschließend die genannte Anzahl Steine vom Schlaubär aus zur Holzkugel oder umgekehrt.

Wichtige Schlaubär-Regeln:

- ⊗ Sind an einem Ende der Zählkette nicht mehr genügend Steine, kannst du nur von der anderen Seite aus die Steine verschieben.
- ⊗ Zähle beim Verschieben immer die Anzahl der Steine laut mit.

Die Zählkette zeigt jetzt auf der Seite des Schlaubären eine neue Zahl an. Das ist die Zahl, die du auf der Zählkette eingestellt hast. Nenne sie und nimm dir die dazu passende Karte aus der Tischmitte oder von einem Mitspieler und lege sie offen vor dir ab. Liegt die Karte bereits vor dir, hast du leider Pech gehabt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei Karten vor sich liegen hat. Es gewinnt diesen bärigen Zahlenwettstreit.

Zahl Fünf auf der Zählkette einstellen, Kartensatz offen in Tischmitte, Würfel bereit

würfeln

Zahl = Anzahl Steine auf der Zählkette verschieben

Bär = 1 - 5 Steine auf der Zählkette verschieben

Zahl nennen, entsprechende Karte nehmen

drei Karten = Gewinner

Clever Bear Learns to Count

A bearish collection of educational games for 2 to 5 players ages 4-8.
With Clever Bear's counting threader and three extra large dice.

Author: Anja Dreier-Brückner
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: Approx. 10 - 15 minutes per game

"Counting is silly" says little bear in a sulk. "One, two, three! Counting is easy, as you see!", reassures big bear. "Did you know that a long time ago I was the counting master for all bears?" Full of admiration little bear looks at the big bear. "Really? That is great! So you can tell me everything about numbers and counting!", little bear replies and jumps for joy.

Contents

- 1 Clever bear's counting threader
- 1 die showing numbers
- 1 die showing hands
- 1 die showing dots
- 40 cards
- Set of game instructions



Dear Parents:

Before starting to play, please take a look at the game material with your children.

The counting threader

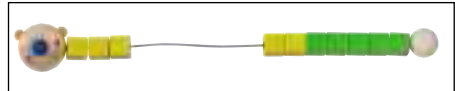
On one end of the counting threader there is Clever Bear, on the other end a wooden ball and in between there are five yellow and five green wooden beads. The players can run the yellow and green beads, which represent the numbers 1 to 10, along the threader thus practicing counting.

Example:

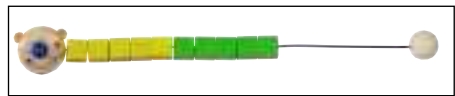
One wooden bead directly adjacent to the Clever Bear represents the number "One" (counting threader "1").



Three wooden beads adjacent to the Clever Bear represent the number "Three" (counting threader "3").



All ten wooden beads adjacent to the Clever Bear represent the number "10" (counting threader "10").



The dice

There are three extra large dice. The three dice each show the Clever Bear on one face and the other five faces of the dice show different signs to represent the numbers 1 to 5.

The three examples below show the number 5:



die with numbers



die with dots



die with fingers

The cards

There are 4 sets of cards, with ten cards in each set, which match the dice and the counting threader. The sets show the numbers 1 to 10 in different manners: as numbers, dots, fingers or as counting threader.

With the different symbols the children become acquainted with the world of numbers in different ways: the fingers, dots and the wooden beads on the counting threader can be counted and the number read as a written abstract sign.

The examples below show the number 7 on the cards.



card with number



card with counting threader



card with dots



card with hands and fingers

Once you have acquainted your children with the game material, work through the game ideas. Then decide which games most suit your children and their level of knowledge.

Hint: for the selection of game ideas and material apply the following principles which we also took into consideration when proposing the order of games in the instructions:

- from easy to difficult
- from familiar to new
- from simple counting to arithmetics

We wish you and your children lots of fun!

From your inventors for inquisitive minds, HABA.

Game 1: Clever Bear's Memory

Who finds as many cards as possible showing the same number (i.e. four fingers and four dots)? A game for any number of Clever Bears.

Game Material Needed:

All cards

Preparation of the Game

The cards are shuffled face down and arranged on the table in eight rows of five cards.

How to Play

Play in a clockwise direction. The oldest player starts and tries to find a matching pair of numbers.

Uncover two cards one by one and announce the number represented.

- **Both cards show a matching pair of numbers?**
Well done! Take the cards. Then uncover two more cards.
- **The two cards don't show a matching pair of numbers:**
Pity! Let the others see the cards and turn them back over again. Then it's the turn of the next player to turn over two cards.

End of the Game

The game ends as soon as all the matching pairs of numbers have been collected. Pile up your cards: whoever has the highest pile, wins the game.

Variation for younger children

- Select any two sets of cards with ten cards each and play Clever Bear Memory.
- Select all cards of a specific range of numbers: for example all cards representing the numbers One to Five.

arrange all cards face down

uncover two cards

pair of numbers = take cards, uncover two more cards, no pair or numbers = cover cards, next player

most cards = winner

Game 2: The Duel of the Clever Bears

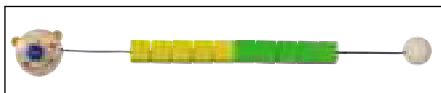
Whoever is the first to have all the beads on their end of the counting threader, wins the game. A thrilling tug of war of numbers, for two clever bears.

Game Material Needed:

Counting threader, any die

Preparation of the Game

Place the counting threader in the center of the table with its head and tail both showing to the players. Push the ten counters to the middle of the chain and keep the die ready for playing.



push all the beads of the counting threader into the middle, get die ready

roll die

How to Play

Play in turns. The younger player starts by rolling the die.

The die shows:

- **A number.**
Super! Count the corresponding number of beads and push them towards your side of the chain.

Important pushing rules:

- ☒ First, push the beads from the middle to your side.
- ☒ If no beads are left in the middle you are allowed to push beads already on your opponents' side back to your side.

- **The Clever Bear:**
Clever bear is somewhat tired of counting and takes a rest. You cannot push any bead.

Then it's the turn of the other player to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as a player has all ten beads on their side. This player wins this tug of war of clever bears.

Watch out: In the last turn a player is allowed to push fewer beads to their side than the number shown on the die.

number = push beads towards one's side

bear = don't move bead

all ten beads on one side = winner

Game 3: From One to Ten

Will you find the numbers 1 to 10 in the correct order before Clever Bear has counted up to ten? A co-operative game for any number of players.

Game Material Needed:

Counting threader, any set of cards

Preparation of the Game

Place the counting threader in the center of the table. In this game you all play against the Clever Bear.

Push the ten beads to the end of the wooden ball. Shuffle the ten cards of the set and place them one by one, face down on the table. Make sure the cards don't lie on top of each other.

all beads next to wooden ball, cards face down in center of table

How to Play

Play in a clockwise direction. The biggest player starts and tries to turn over a card with the smallest number. At the beginning you look for the card showing number One.

turn over a card

Which card have you uncovered?

- **The card searched for?**

Well done! Announce the number on the card. The cards stays face up until the end of the game. Now uncover another card.

This card should show the next number. So, after card "One" you try to uncover the card representing number "Two" and so on.

right card = stays face up, uncover one more card

- **Another card?**

Pity! Announce the number represented. The players memorize the number and the card is turned face down again.

Then you push a bead of the counting threader towards the Clever Bear. Then count out loud the beads already on the Clever Bears' side. Then it's the turn of the next player to uncover a card.

wrong card = push a bead towards the Clever Bear

next player

End of the Game

The game ends as soon as ...

- all the cards have been uncovered and not all the beads are on the Clever Bears' side. You win the game together and celebrate a big number party.
- you push the tenth counter to the Clever Bear's side. Clever Bear has counted up to ten. In this case you lost the game. But don't worry next time you may win.

all cards right = all players win together

tenth counter = all players lose together

Game 4: Clever Bear and the Numbers

Who is clever with numbers and is the first to have three cards in front of them? A thrilling game of counting and arithmetics for two to five clever bears.

Game Material Needed:

Counting threader, any set of cards, any die

Preparation of the game

Place the counting threader in the center of the table and set number Five by pushing the five yellow beads towards the Clever Bear, the five green beads towards the wooden ball.

The ten cards are spread face up in the center of the table.

Get the die ready.

*arrange number Five
on the counting
threader, set of cards
in center of table,
get ready die*

How to play

Play in a clockwise direction. The youngest player starts and rolls the die.

The die shows:

- **A number.**
Announce the number and then push the number of beads from the Clever Bear's side towards the wooden ball or vice-versa.
- **The bear**
Choose a number between One and Five and say it out loud. Then push the number of beads announced from the Clever Bear's side towards the wooden ball or vice-versa.

Important Clever Bear rules

- ⊗ If on one end of the threader there are not sufficient beads left to be pushed, you have to push them from the other side.
- ⊗ Always count out loud as you move the beads.

The counting threader now shows a new number on the Clever Bear's side. Announce this number. Take the corresponding card from the center of the table or from another player and keep it face up in front of you. If the card in question is already in front of you, bad luck.

End of the game

The game ends as soon as a player has three cards. This player wins this bearish number competition.

roll die

*number = push
number of beads*

*bear =
push 1-5 beads*

*announce number,
take corresponding
card*

three cards = winner

L'ours savant apprend à compter

Une collection de jeux éducatifs pour 2 à 5 enfants de 4 à 8 ans.
Avec un lacet « boulier » et trois gros dés.

Idée : Anja Dreier-Brückner
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes par jeu

« Que c'est ennuyant de compter » grogne le petit ours. « Un, deux, trois ! Compte comme moi ! » lui dit le grand ours. « Est-ce que tu sais qu'autrefois, j'étais le champion pour compter ? » Plein d'admiration, le petit ours regarde le grand ours. « C'est vrai ? Eh bien, tu vas me raconter tout ce que tu sais sur les chiffres et le calcul ! » réplique le petit ours en faisant une belle pirouette tellement il est content.

Contenu

- 1 lacet « boulier »
- 1 dé indiquant des chiffres
- 1 dé indiquant des mains
- 1 dé indiquant des points
- 40 cartes
- 1 règle du jeu



Chers parents,

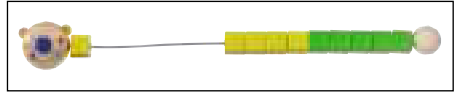
Avant que les enfants ne jouent pour la première fois, regardez avec eux les accessoires de jeu.

Le lacet « boulier »

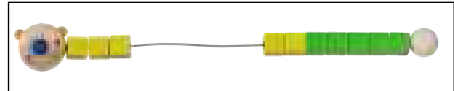
Le lacet « boulier » comprend l'ours savant, cinq pions en bois de couleur jaune, cinq pions en bois de couleur verte et une boule en bois au bout du lacet. Les pions jaunes et verts peuvent être déplacés sur le lacet. Les enfants peuvent ainsi s'exercer à compter et représenter les chiffres de 1 à 10.

Exemples :

Quand il y a un pion tout à côté de l'ours savant, il représente le chiffre « 1 ».



S'il y a trois pions à côté de l'ours savant, ils indiquent le chiffre « 3 ».



Si tous les pions sont du côté de l'ours savant, on a alors le chiffre « 10 ».



Les dés

Dans les accessoires de jeu, il y a trois gros dés. Tous ont une face montrant l'ours savant et les autres faces indiquant les nombres 1 à 5 dans différentes représentations.

Dans l'exemple suivant, chacun des dés représente le nombre 5 :



dé indiquant des chiffres



dé indiquant des points



dé indiquant des doigts

Les cartes

Il y a aussi quatre jeux de dix cartes, qui correspondent aux dés et au lacet boulier. Sur chaque jeu de cartes, les nombres de 1 à 10 sont représentés de différentes manières : avec des chiffres, des points, des doigts ou à l'aide du lacet boulier.

Les différentes illustrations permettent aux enfants de se familiariser avec les différents niveaux de l'univers des nombres : les doigts, les points et les pions du lacet peuvent être comptés par les enfants. Les chiffres représentent le nombre écrit abstrait.

Dans l'exemple ci-dessous, les cartes représentent le chiffre 7 :



carte avec chiffre



carte avec lacet



carte avec des points



carte avec des mains
et des doigts

Une fois que vous aurez familiarisé les enfants avec les accessoires, lisez les différentes suggestions de jeux et choisissez les jeux qui conviendront le mieux à vos enfants et à leur niveau de connaissances.

Conseils: en sélectionnant les jeux et les accessoires, tenez compte des critères ci-dessous que nous avons également retenus dans la règle du jeu :

- du jeu simple au difficile
- du connu au nouveau
- des jeux où il faut compter à ceux où il faut calculer

Nous vous souhaitons, ainsi qu'à vos enfants, de passer d'agréables moments !

Les créateurs pour enfants joueurs

Jeu n°1 : mémo de l'ours savant

Qui trouvera le plus de cartes possible sur lesquelles sont représentés les mêmes nombres (par ex. quatre doigts et quatre points) ? Un jeu pour n'importe quel nombre d'ours savants.

Accessoires nécessaires :

toutes les cartes

Préparatifs

Mélanger les cartes, faces cachées, et les poser les unes à côté des autres sur huit rangées de chacune cinq cartes.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence et essaie de trouver deux cartes qui vont ensemble. Retourne deux cartes, l'une après l'autre, et dis le nombre qui y est représenté.

- **Les deux cartes indiquent le même nombre ?**
Bravo ! Prends les deux cartes et pose-les devant toi. Tu retournes de nouveau deux cartes.
- **Les deux cartes n'indiquent pas le même nombre ?**
Dommage ! Repose les cartes, faces cachées, après que tous les autres joueurs les aient également vues. C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les cartes ont été récupérées. Chacun fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile gagne la partie.

Variantes pour joueurs plus jeunes

- Choisissez deux jeux de cartes de chacun dix cartes et jouez seulement avec ces deux jeux.
- Cherchez toutes les cartes d'une série limitée de chiffres : par exemple toutes les cartes avec les nombres de un à cinq.

*poser toutes les
cartes, faces cachées
retourner deux cartes*

*même nombre =
récupérer les cartes,
retourner deux
autres cartes*

*pas le même
nombre =
reposer les cartes,
joueur suivant*

*le plus de cartes =
gagnant*

Jeu n° 2 : le duel des ours savants

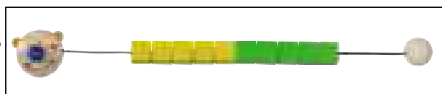
Celui qui aura en premier tous les pions du lacet de son côté sera le gagnant. Un « tir au lacet » à suspens pour deux oursons savants.

Accessoires nécessaires :

le lacet boulier, n'importe quel dé

Préparatifs

Posez le lacet au milieu de la table entre vous deux. Chaque joueur est assis en face de l'un des bouts du lacet. Faites coulisser tous les pions au milieu du lacet. Préparer le dé.



*mettre tous les pions
au milieu du lacet,
préparer le dé*

lancer le dé

*nombre = faire
coulisser le même
nombre de pions
vers son côté*

*ours = on ne déplace
aucun pion*

*les dix pions de son
côté = gagnant*

Déroulement de la partie

Vous jouez chacun à votre tour. Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

• Un nombre ?

Super ! Compte le nombre correspondant de pions sur le lacet et fais-les coulisser de ton côté.

Règles importantes :

- ☒ Fais d'abord coulisser les pions à partir du milieu du lacet vers ton côté.
- ☒ S'il n'y a plus de pions au milieu, tu as le droit de faire coulisser vers ton côté des pions que ton adversaire a déjà de son côté.

• L'ours savant ?

L'ours savant est fatigué à force de compter et il faut qu'il se repose ! Tu ne déplaces aucun pion.

C'est ensuite au tour de ton adversaire de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a les dix pions de son côté. C'est lui le vainqueur de ce duel de « tir au lacet ».

Attention : pendant son dernier tour, un joueur a le droit de faire coulisser moins de pions de son côté que le nombre indiqué par le dé !

Jeu n° 3 : de un à dix

Trouvez-vous les nombres de 1 à 10 dans le bon ordre avant que l'ours savant ait compté jusqu'à dix ? Un jeu coopératif pour n'importe quel nombre de joueurs.

Accessoires nécessaires :

le lacet boulier, n'importe quel jeu de cartes

Préparatifs

Posez le lacet boulier au milieu de la table. Dans ce jeu, vous jouez tous ensemble contre l'ourson savant.

Faites glisser les dix pions vers la boule en bois. Mélangez les dix cartes du jeu et posez-les au milieu de la table, faces cachées. Faites attention à ce que les cartes ne soient pas posées les unes sur les autres.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus grand commence et essaie de trouver la carte indiquant le plus petit nombre. Au début de la partie, tu cherches donc la carte qui représente le chiffre Un.

Quelle carte as-tu retournée ?

• La bonne carte ?

Très bien ! Dis le chiffre représenté sur la carte et laisse la carte visible jusqu'à la fin de la partie. Retourne tout de suite une autre carte.

Essaie alors de trouver la carte avec le chiffre suivant : par exemple, après le chiffre Un tu dois chercher la carte qui représente le chiffre Deux, etc.

• Une autre carte ?

Domage ! Dis le chiffre représenté sur la carte. Après que tous les joueurs aient bien vu le chiffre représenté sur la carte, tu la retournes de nouveau face cachée.

Ensuite, tu fais glisser un pion du lacet vers l'ourson savant et tu comptes tout fort le nombre de pions qui sont déjà du côté de l'ours. C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une carte.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque

- toutes les cartes sont visibles et que les dix pions ne sont pas encore tous du côté de l'ours. Vous gagnez la partie tous ensemble et fêtez cette victoire par une grande fête des chiffres.
- vous poussez le dernier pion vers l'ours. L'ours savant a alors compté jusqu'à dix. Dans ce cas, vous avez tous perdu ! Mais ne soyez pas découragés, vous prendrez votre revanche lors d'une partie suivante.

tous les pions à côté de la boule en bois, cartes au milieu de la table, faces cachées

retourner une carte

bonne carte = la laisser visible, retourner une autre carte

mauvaise carte = faire glisser un pion vers l'ours, joueur suivant

toutes les cartes sont visibles = victoire commune,

dixième pion à côté de l'ours = tous perdent ensemble

Jeu n° 4 : L'ours savant et les chiffres

Qui connaît déjà bien les chiffres et récupérera en premier trois cartes ?
Un jeu où il faut compter et calculer, pour deux à cinq oursons savants.

Accessoires nécessaires :

le lacet boulier, n'importe quel jeu de carte, n'importe quel dé

Préparatifs

Poser le lacet au milieu de la table et mettre les cinq pions jaunes du côté de l'ours et les cinq pions verts du côté de la boule en bois.

Poser les dix cartes du jeu de manière visible au milieu de la table.

Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

• Un nombre ?

Dis le nombre tout fort. Ensuite, déplace le nombre correspondant de pions en les faisant coulisser de l'ours vers la boule ou inversement.

• L'ours ?

Choisis un chiffre entre un et cinq et dis-le tout haut. Ensuite, déplace le nombre correspondant de pions en les faisant coulisser de l'ours vers la boule ou inversement.

Règles importantes :

⊗ S'il n'y a plus assez de pions à un bout du lacet, tu ne pourras faire coulisser les pions que depuis l'autre côté.

⊗ En faisant coulisser les pions, compte en même temps le nombre tout haut.

Sur le lacet boulier, il y a alors un nouveau nombre de pions du côté de l'ours. C'est le nombre que tu as compté sur le lacet. Dis-le tout fort et prends la carte correspondante dans le jeu de cartes ou récupère-la d'un autre joueur et pose-la devant toi, face visible. Si tu as déjà récupéré cette carte, ce n'est pas de chance.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois cartes. Il gagne cet intéressant concours de chiffres.

mettre cinq pions de chaque côté du lacet, poser le jeu de cartes de manière visible au milieu de la table, préparer le dé

lancer le dé

nombre = faire coulisser le nombre correspondant sur le lacet

ours = faire coulisser 5 pions sur le lacet

dire le nombre, récupérer la carte correspondante

trois cartes = gagnant

Breintje Beer leert tellen

Een beregoede verzameling leerspellen voor 2 - 5 kinderen van 4 - 8 jaar.
Met Breintje-Beer-telketting en drie extra grote dobbelstenen.

Spelidee: Anja Dreier-Brückner

Illustraties: Anja Dreier-Brückner

Speelduur: ieder spel ca. 10 - 15 minuten

„Tellen is maar saai!”, pruilt de kleine beer. „Een, twee, drie! Tellen is zo moeilijk niet!”, roept de grote beer hem toe. „Weet je eigenlijk wel dat ik vroeger ooit berenleraar in tellen was?”

De kleine beer kijkt de grote beer vol bewondering aan. „Echt? Dat is geweldig! Dan kan je me alles over getallen en tellen leren!”, antwoordt de kleine beer en maakt van plezier een grote lichtsprong.

Spelinhoud

- 1 Breintje-Beer-telketting
- 1 dobbelsteen met cijfers
- 1 dobbelsteen met handen
- 1 dobbelsteen met ogen
- 40 kaarten
- spelregels



Lieve ouders,

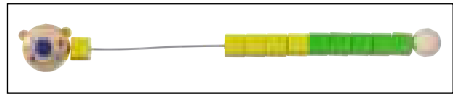
bekijk voor het eerste spel samen met uw kinderen het spelmateriaal.

De Breintje-Beer-telketting

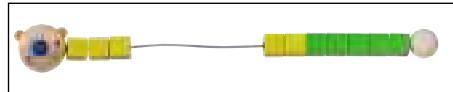
De telketting bestaat uit Breintje Beer, vijf gele en vijf groene houten stenen en een houten knikker aan het uiteinde van de ketting. De gele en groene houten stenen kunnen langs de ketting verschoven worden. Hiermee kunnen de kinderen zowel leren tellen, als de getallen van 1 tot 10 vormen.

Voorbeelden:

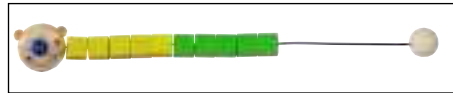
Als zich naast Breintje Beer één houten steen bevindt, wordt het getal 1 gevormd.



Als er zich drie houten stenen naast Breintje Beer bevinden, geeft dit het getal 3 aan.



Als alle stenen zich naast Breintje Beer bevinden, wordt het getal 10 gevormd.



De dobbelsteen

Het spel wordt met drie extra grote dobbelstenen geleverd. Op elke dobbelsteen is op één van de zijden Breintje Beer te zien. Op de andere zijden staan de getallen van 1 tot 5 op drie verschillende manieren afgebeeld.

In het voorbeeld is steeds het getal 5 op de dobbelstenen te zien:



dobbelsteen met cijfers dobbelsteen met ogen dobbelsteen met vingers

De kaarten

Bij de dobbelstenen en de telketting horen vier kaartensets van tien kaarten. Op iedere set staan de getallen van 1 tot 10 op verschillende manieren afgebeeld: als cijfers, met ogen van een dobbelsteen, met vingers of als telketting.

De verschillende afbeeldingen maken de kinderen met afzonderlijke gebieden van de wereld der getallen vertrouwd: de vingers, de ogen en de stenen van de telketting kunnen door de kinderen worden nageteld. De cijfers zijn geschreven, abstracte getallen.

In het voorbeeld is steeds het getal 7 op de kaarten te zien:



kaart met cijfer



kaart met telketting



kaart met ogen



kaart met handen en vingers

Nadat u uw kinderen met het spelmateriaal vertrouwd hebt gemaakt, lees dan a.u.b. de afzonderlijke spelideeën door. Bepaal vervolgens welke spellen het meest geschikt voor uw kinderen en hun kennisniveau zijn.

Tip: Ga bij de keuze van het spel en het spelmateriaal van de volgende principes uit, die ook in de volgorde van de spellen in de spelregels tot uitdrukking komen:

- van eenvoudig naar ingewikkeld
- van bekend naar nieuw
- van tellen naar rekenen

Wij wensen u en uw kinderen veel plezier!

Uw kinderspelbedenkers

Spel 1: Breintje-Beer-memorie

Wie vindt zo veel mogelijk kaarten waarop dezelfde getallen (bv. vier vingers en vier ogen) staan afgebeeld? Een spel voor een onbeperkt aantal berenbreintjes.

Benodigd spelmateriaal:

alle kaarten

Spelvoorbereiding

De kaarten worden verdekt geschud en naast elkaar in acht rijen van ieder vijf kaarten op de tafel gelegd.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het oudste kind begint en probeert twee kaarten te vinden die bij elkaar horen. Draai achter elkaar twee kaarten om en noem telkens het getal dat erop staat afgebeeld.

- **Vormen de beide kaarten een getallenpaar?**

Prima! Leg het paar voor je neer. Je mag nog twee kaarten omdraaien.

- **Vormen de beide kaarten geen paar?**

Helaas! Keer de kaarten weer om nadat iedereen ze heeft gezien. De volgende speler is aan de beurt en mag twee kaarten omdraaien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle getallenparen zijn gevonden. Alle spelers leggen hun kaarten op een stapel. Wie de hoogste toren kan bouwen, wint het spel.

Varianten voor jongere kinderen

- Kies twee willekeurige kaartensets van ieder tien kaarten uit en speel hiermee Breintje-Beer-memorie.
- Zoek alle kaarten binnen een bepaalde reeks getallen uit: Bijvoorbeeld alle kaarten met de getallen van één tot vijf.

*alle kaarten verdekt
neerleggen*

*twee kaarten
omdraaien*

*getallenpaar =
kaarten pakken, nog
twee kaarten
omdraaien,
geen getallenpaar =
kaarten omkeren,
volgende speler*

*de meeste kaarten =
gewonnen*

Spel 2: Berenbreinenduel

Wie als eerste alle stenen van de Breintje-Beer-telketting naar zijn kant heeft geschoven, wint. Een spannend spelletje touwtrekken met getallen voor twee berenbreinen.

Benodigd speelmateriaal:

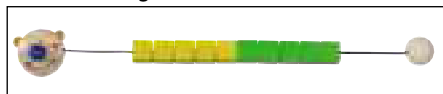
Breintje-Beer-telketting, een dobbelsteen naar keuze

Spelvoorbereiding

alle stenen v/d telketting naar het midden schuiven, dobbelsteen klaar

Leg de telketting in het midden van de tafel tussen jullie in. Ieder kind zit aan een van de uiteinden van de telketting. Schuif de tien stenen naar het midden van de tel-ketting.

Houd de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt steeds om de beurt gespeeld. Het jongste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat laat de dobbelsteen zien?

- **Een getal?**

Geweldig! Tel één voor één het gedubbelde aantal stenen van de telketting af en schuif ze naar jouw uiteinde.

Belangrijke schuifregels:

- ⊗ Schuif altijd eerst de stenen uit het midden van de telketting naar je toe.
- ⊗ Als in het midden geen stenen meer liggen, mag je ook stenen die al aan het uiteinde van de telketting van je medespeler liggen, naar je eigen kant schuiven.

- **Breintje Beer?**

Breintje Beer is van het tellen moe geworden en moet uitrusten! Je mag geen steen verschuiven.

Vervolgens is je medespeler aan de beurt om te dobbelen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen alle stenen naar zich toe heeft geschoven. Dit kind wint het touwtrekduel tussen beide berenbreinen.

Opgelet: Tijdens de laatste beurt is het toegestaan om minder stenen, dan het door de dobbelsteen aangegeven aantal, te verschuiven!

dobbelen

getal = aantal stenen naar je toe schuiven

beer = geen stenen verschuiven

alle tien stenen bij het kind = gewonnen

Spel 3: Van één tot tien

Vinden jullie de getallen van 1 tot 10 in de juiste volgorde, voordat Breintje Beer tot tien heeft geteld? Een coöperatief spel voor een onbeperkt aantal kinderen.

Benodigd spelmateriaal:

Breintje-Beer-telketting, een willekeurige set kaarten

Spelvoorbereiding

Leg de Breintje-Beer-telketting in het midden van de tafel. In dit spel speelt iedereen gezamenlijk tegen Breintje Beer.

Schuif de tien stenen naar de houten knikker. Schud de tien kaarten van de kaartenset en leg ze verdekt in het midden van de tafel. Zorg dat er geen kaarten op elkaar liggen.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het grootste kind begint en probeert de kaart met het kleinste getal om te draaien. Bij het begin van het spel zoekt hij dus de kaart waarop het getal één staat.

Welke kaart heb je omgedraaid?

• De gezochte kaart?

Heel goed! Noem het op de kaart afgebeelde getal en laat de kaart tot het einde van het spel open liggen. Je mag meteen nog een kaart omdraaien.

Probeer nu de kaart met het kleinste getal, die nog verdekt op de tafel ligt, om te draaien. Bijvoorbeeld na het getal één moet je de kaart omdraaien waarop het getal twee staat enz.

• Een andere kaart?

Helaas! Noem het op de kaart afgebeelde getal. Nadat jullie het getal van de omgedraaide kaart hebben onthouden, draai je hem om. Vervolgens schuif je een steen van de telketting naar Breintje Beer en telt hardop de stenen die nu bij Breintje liggen. Daarna is het volgende kind aan de beurt en mag een kaart omdraaien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als ...

- alle kaarten open op de tafel liggen en de tien stenen nog niet naar Breintje Beer zijn geschoven. Jullie winnen gezamenlijk het spel en vieren een groot getallenfeest.
- jullie de tiende en laatste steen naar Breintje Beer hebben geschoven. Breintje heeft nu tot tien geteld. In dit geval hebben jullie gezamenlijk verloren. Maar jullie kunnen meteen nog een keer proberen om het spel te winnen.

alle stenen bij de houten knikker, kaarten verdekt in het midden v/d tafel

een kaart omdraaien

juiste kaart = open laten liggen, nog een kaart omdraaien

verkeerde kaart = een steen naar Breintje Beer schuiven, volgende speler

alle kaarten goed = iedereen wint

tiende kaart bij Breintje Beer = iedereen verliest

Spel 4: Breintje Beer en de getallen

Wie kan al goed met getallen omgaan en heeft als eerste drie kaarten voor zich liggen? Een spannend tel- en rekenspel voor twee tot vijf berenbreinen.

Benodigd spelmateriaal:

Breintje-Beer-telketting, een set kaarten en een dobbelsteen naar keuze

Spelvoorbereiding

Leg de telketting in het midden van de tafel en zorg dat deze het getal vijf aangeeft: de vijf gele stenen worden naar Breintje Beer geschoven en de vijf groene stenen naar de houten knikker.

Leg de tien kaarten van de kaartenset open in het midden van de tafel. Houd de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kleinste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat laat de dobbelsteen zien?

- **Een getal?**
Noem hardop het gedobbelde getal. Schuif vervolgens het gegooide aantal stenen van Breintje Beer naar de houten knikker of omgekeerd.
- **De beer?**
Kies een willekeurig getal tussen één en vijf en zeg het hardop. Schuif vervolgens het genoemde aantal stenen van Breintje Beer naar de houten knikker of omgekeerd.

Belangrijke berenregels:

- ⊗ Als aan het ene uiteinde van de telketting niet genoeg stenen zitten, mag je alleen vanaf de andere kant stenen verschuiven.
- ⊗ Tel tijdens het verschuiven steeds het aantal stenen hardop mee.

Aan de kant van Breintje Beer zit nu een nieuw aantal stenen. Noem het getal dat je op de telketting hebt ingesteld. Pak de bijbehorende kaart uit het midden van de tafel of van een medespeler en leg hem open voor je neer. Als de kaart al voor je ligt, heb je pech gehad.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen drie kaarten voor zich heeft liggen. De speler wint deze beresterke getallenwedstrijd.

getal vijf op de telketting instellen, kaartenset open in het midden v/d tafel, dobbelsteen klaar

dobbelen

getal = aantal stenen langs de telketting verschuiven

beer = 1 - 5 stenen langs de telketting verschuiven

getal noemen, bijbehorende kaart pakken

drie kaarten = gewonnen

Oso Mañoso aprende a contar

Una colección de osados juegos educativos para 2 a 5 niños de 4 a 8 años.

Con una cadena calculadora Oso Mañoso y tres dados extragrandes.

Autora: Anja Dreier-Brückner
Ilustraciones: Anja Dreier-Brückner
Duración de la partida: cada juego aprox. 10 - 15 minutos

«¡Contar es muy aburrido!», dice el oso pequeño con cara de enfado. «¡Uno, dos, tres! ¡Contar es un placer!», le dice el oso grande. «¿No sabes que hace mucho tiempo fui el campeón de los osos en las cuentas?»

El oso pequeño mira al oso grande con cara de absoluta admiración.

«¿De veras? ¡Qué guay! ¡Entonces podrás enseñarme todo lo que sabes sobre los números y las cuentas!», responde el oso pequeño dando un gran salto de alegría.

Contenido

- 1 cadena calculadora Oso Mañoso
- 1 dado con cifras
- 1 dado con manos
- 1 dado con puntos
- 40 cartas
- Instrucciones del juego



Queridos padres:

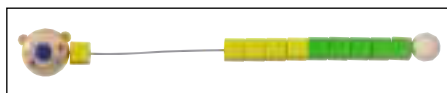
Antes de jugar por primera vez, observad en compañía de vuestros hijos el material de juego.

La cadena calculadora Oso Mañoso

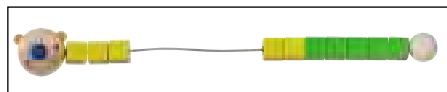
La cadena calculadora se compone del Oso Mañoso, diez piezas de madera (cinco amarillas y cinco verdes) y una bola de madera en el otro extremo. Las piezas amarillas y verdes se pueden desplazar a lo largo de la cadena. De esta manera, los niños pueden practicar tanto las cuentas como representar los números del 1 al 10.

Ejemplos:

Si una de las piezas está tocando al Oso Mañoso, el número representado será el 1.



Si hay tres piezas tocando al Oso Mañoso, el número indicado será el 3.



Si hay diez piezas tocando al Oso Mañoso, el número presentado será el 10.



Los dados

En el juego hay tres dados de tamaño extragrande. Los tres dados muestran por una cara el Oso Mañoso y en las cinco restantes los números del 1 al 5, cada dado con un modo de representación diferente.

En el ejemplo puede verse en los tres dados el número 5:



dado con cifras



dado con puntos



dado con dedos

Las cartas

En combinación con los dados y la cadena calculadora, el juego contiene cuatro conjuntos de cartas. Cada conjunto representa los números del 1 al 10 de un modo diferente: como cifras, con puntos de dado, con dedos o como la cadena calculadora.

Los diferentes modos de representación familiarizan a los niños con los diversos niveles del mundo de los números: los niños pueden contar los dedos, los puntos y las piezas de la cadena. La cifra es el número escrito, abstracto.

En el ejemplo puede verse en los conjuntos de cartas el número 7:



carta con cifra



carta con puntos de dado



carta con cadena
calculadora



carta con manos y dedos

Una vez que hayáis familiarizado a vuestros hijos con los componentes, leed de arriba abajo la colección de juegos propuestos. Decidid a continuación cuáles son los más apropiados para vuestros hijos de acuerdo con su nivel de conocimientos.

Sugerencia: al elegir el juego y sus componentes, proceded con el siguiente orden de prioridades que también nosotros hemos tenido en cuenta al ordenar los juegos en las instrucciones:

- de lo sencillo a lo difícil
- de lo conocido a lo nuevo
- de las cuentas al cálculo

¡Deseamos que tanto vosotros como vuestros hijos lo paséis en grande!

Vuestros inventores para niños

Juego 1: Memory con Oso Mañoso

¿Quién reúne el mayor número de parejas de cartas en las que estén representados los mismos números de diferentes maneras (por ejemplo cuatro dedos y cuatro puntos de dado)? Un juego para todos los osos mañosos que quieran participar.

Componentes necesarios para la partida:

Todas las cartas

Preparación

Se barajan las cartas y se extienden boca abajo encima de la mesa haciendo ocho montoncitos de cinco cartas cada uno.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño de mayor edad que trata de encontrar una pareja de números poniendo dos cartas boca arriba. Al hacerlo dice cada vez en voz alta el número representado.

- **¿Forman pareja las dos cartas?**
¡Estupendo! Te llevas la pareja y puedes poner boca arriba otras dos cartas.
- **¿No forman pareja las dos cartas?**
¡Lástima! Vuelves a poner boca abajo las dos cartas después de que todos los demás las hayan visto. Es el turno del siguiente jugador que pondrá boca arriba dos cartas.

Fin del juego

La partida acaba cuando se han encontrado todas las parejas. Cada jugador apila las cartas ganadas en un montoncito. Gana la partida quien tenga el montoncito más grande.

Variantes para niños más pequeños

- Escoged dos de los conjuntos de cartas y jugad con ellas al juego de memoria de los osos mañosos.
- Escoged todas las cartas de un determinado campo numérico: por ejemplo, todas las cartas con los números que van del 1 al 5.

*extender las cartas
boca abajo*

*poner boca arriba
dos cartas*

*pareja = coger las
cartas, poner boca
arriba dos cartas más*

*ninguna pareja =
poner las cartas boca
abajo, turno del
siguiente jugador*

*el mayor número de
cartas = ganador*

Juego 2: Duelo de osos mañosos

Gana el primero en tener todas las piezas de la cadena calculadora de su lado. Un emocionante juego de tira y afloja para dos osos mañosos.

Componentes necesarios para la partida:

Cadena calculadora, un dado cualquiera

Preparativos

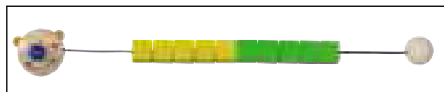
mover todas las piezas al centro, dado preparado

Colocad la cadena calculadora en el centro de la mesa entre vosotros.

Cada niño se sienta a un extremo de la cadena.

Moved las diez piezas al centro de la cadena.

Tened el dado preparado.



Cómo se juega

tirar el dado

Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Un número?**

¡Fantástico! Cuenta en la cadena calculadora el número de piezas correspondiente y llévalas hacia tu lado.

Reglas importantes para mover las piezas:

☒ Mueve en primer lugar las piezas desde el centro de la cadena hacia tu lado.

☒ Si no queda ninguna pieza en el centro, puedes mover hacia tu lado las piezas que tu compañero de juego ya tiene del suyo.

- **¿El Oso Mañoso?**

El Oso Mañoso está algo cansado de contar y tiene que descansar. No mueves ninguna pieza.

Ahora le toca tirar el dado a tu compañero de juego.

Fin del juego

La partida acaba cuando uno de los dos tiene las diez piezas de su lado. Este niño gana el duelo de tira y afloja de los osos mañosos.

Atención: en el último movimiento se podrá mover hacia el lado propio un número de piezas inferior al que señala el dado.

número = cantidad de piezas para mover hacia nuestro lado

Oso = no se mueve ninguna pieza

las diez piezas de un lado = ganador

Juego 3: Del uno al diez

¿Encontraréis los números del 1 al 10 por orden antes de que el Oso Mañoso haya contado hasta diez? Un juego cooperativo para todos los niños que quieran participar.

Componentes necesarios para la partida:

Cadena calculadora, un conjunto cualquiera de cartas

Preparación

Colocad la cadena calculadora en el centro de la mesa. En este juego vais a jugar todos contra el Oso Mañoso.

Moved todas las piezas hacia la bola de madera. Barajad las diez cartas del conjunto y extendedlas boca abajo en el centro de la mesa. Procurad que no se superpongan.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño de mayor edad que pone boca arriba una carta tratando de encontrar el número más bajo. Al comienzo del juego será la carta que representa el número uno.

¿Qué carta has puesto boca arriba?

- **¿La carta buscada?**

¡Muy bien! Pronuncia en voz alta el número que sale en la carta y deja la carta boca arriba hasta el final de esa partida. Pon boca arriba otra carta.

Tienes que encontrar la carta que sigue a la anterior en el orden numérico. Es decir, tras la carta que representa el número uno, tienes que encontrar la carta que representa el número dos, etc.

- **¿Otra carta?**

¡Lástima! Pronuncia en voz alta el número que sale en la carta. Cuando todos os hayáis fijado en el número que representa esa carta, le das otra vez la vuelta. A continuación mueves una pieza de la cadena calculadora hacia el Oso Mañoso y cuentas en voz alta el número de piezas que el Oso Mañoso ya tiene de su lado. Es el turno del siguiente niño que pondrá una carta boca arriba.

Fin del juego

La partida acaba cuando ...

- todas las cartas están boca arriba y el Oso Mañoso no tenga las diez piezas de su lado. Ganáis todos la partida y celebráis una gran fiesta de números.
- hayáis movido la décima y última pieza hacia el Oso Mañoso. El Oso Mañoso ha contado hasta diez. En ese caso habréis perdido todos. Pero seguro que en la siguiente partida podéis ganar. Sólo hay que intentarlo.

todas las piezas del lado de la bola de madera, cartas boca abajo en el centro de la mesa

poner boca arriba una carta

carta correcta = dejarla boca arriba, poner otra carta boca arriba

carta incorrecta = mover una pieza hacia el lado del Oso Mañoso

jugador siguiente

todas las cartas en el orden correcto = todos ganan

Oso Mañoso obtiene la décima pieza = todos pierden

Juego 4: Oso Mañoso y los números

¿Quién se sabe bien los números y es el primero en ganar tres cartas?
Un emocionante juego de cuentas y de cálculo para 2 a 5 osos mañosos.

Componentes necesarios para la partida:

Cadena calculadora, un conjunto cualquiera de cartas, un dado cualquiera

Preparación

Colocad la cadena calculadora en el centro de la mesa y marcad el número cinco: moved las cinco piezas amarillas hacia el Oso Mañoso y las cinco piezas verdes hacia la bola de madera.

Extended las diez cartas boca arriba en el centro de la mesa.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

• ¿Un número?

Pronuncia en voz alta el número que ha salido en el dado. A continuación mueve la cantidad de piezas correspondiente desde el Oso Mañoso hacia la bola de madera o viceversa.

• ¿El oso?

Escoge un número cualquiera entre el uno y el cinco, y pronúncialo en voz alta. A continuación mueve la cantidad de piezas correspondiente desde el Oso Mañoso hacia la bola de madera o viceversa.

Reglas importantes del Oso Mañoso:

- ☒ Si en un extremo de la cadena calculadora no hay suficientes piezas, puedes mover las piezas desde el otro extremo.
- ☒ Pronuncia siempre en voz alta la cantidad de piezas que mueves.

La cadena calculadora señala del lado del Oso Mañoso un nuevo número. Es el número que has marcado en la cadena. Pronúncialo en voz alta y coge la carta correspondiente del centro de la mesa o de un compañero de juego y ponla delante de ti. Si ya la tienes delante de ti, entonces ¡mala suerte!

Fin del juego

La partida acaba cuando un jugador ha ganado tres cartas. Ese niño gana esta osada competición de números.

marcar el número cinco en la cadena calculadora, las cartas boca arriba en el centro de la mesa, dado preparado

tirar el dado

número = cantidad de piezas que se mueven en la cadena

Oso = mover de 1 a 5 piezas de la cadena

pronunciar el número, tomar la carta correspondiente

tres cartas = ganador

Orso Scaltro impara i numeri

Un raccolta orsesca di giochi didattici per 2-5 bambini da 4 a 8 anni.
Con catenella di conto di Orso Scaltro e tre dadi super grandi.

Ideazione: Anja Dreier-Brückner
Illustrazioni: Anja Dreier-Brückner
Durata del gioco: ogni gioco circa 10-15 minuti

“Che noia contare!”, protesta il piccolo orso. “Un, due tre! Vieni e conta insieme a me!”, gli risponde il grande orso. “Ma lo sai che tanto tempo fa ero orso campione di conto?”.

Il piccolo orso lo guarda ammirato. “Davvero? Ma è fantastico! Allora mi puoi insegnare tutto sui numeri e sul far di conto!”, risponde il piccolo orso saltando di gioia.

Contenuto del gioco

- 1 catenella di conto Orso Scaltro
- 1 dado con numei
- 1 dado con mani
- 1 dado con punti
- 40 carte
- Istruzioni per giocare



Cari genitori,

prima di iniziare a giocare osservate con i vostri bambini il materiale per giocare.

La catenella di conto Orso Scaltro

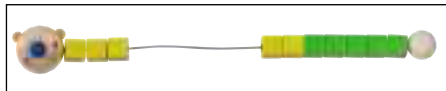
E' costituita da Orso Scaltro, cinque cubetti in legno gialli e cinque verdi e una biglia in legno alla fine della catenella. I cubetti gialli e verdi si possono spostare lungo la catenella, così i bambini possono esercitarsi nel conto ed anche rappresentare i numeri da 1 a 10.

Esempi:

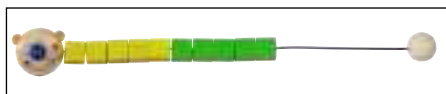
Se un cubetto è vicino all'Orso Scaltro, sarà il numero 1.



Se invece i cubetti sono tre, sarà il numero 3.



Se invece accanto all'Orso Scaltro ci sono tutti i dieci cubetti, sarà il numero 10.



I dadi

Il gioco presenta tre dadi super grandi. Su un lato di ogni dado c'è l'Orso Scaltro e sugli altri i numeri da 1 a 5 rappresentati con diversi simboli.

Nell'esempio il dado mostra sempre il numero 5:



dado con numero



dado con punti



dado con dita

Le carte

Corrispondentemente ai dadi e alla catenella di conto, il gioco presenta quattro serie di carte con 10 carte per serie. In ogni serie di carte i numeri dall'1 al 10 sono rappresentati in modo differente: cifre, punti del dado, dita o catenella di conto.

Le diverse rappresentazioni introducono i bambini ai vari livelli del mondo dei numeri: le dita, i punti e i cubetti della catenella di conto possono essere contati dai bambini. La cifra è il numero scritto, astratto.

Sulle carte dell'esempio appare sempre il numero 7:



carta con numero



carta con punti del dado



carta con catenella
di conto



carta con mani e dita

Quando i vostri bambini hanno osservato bene il materiale di gioco, leggetegli le varie possibilità di gioco. Infine decidete quale sia il gioco più adatto ai vostri figli e al loro livello cognitivo.

Suggerimento: scegliendo il gioco e il suo materiale, procedete secondo i seguenti principi, considerati anche da noi nel presentare i giochi nelle istruzioni:

- dal facile al difficile
- dal noto al nuovo
- dal contare al calcolare

Auguriamo a Voi e ai Vostri bambini buon divertimento!

I Vostri inventori per bambini

Gioco 1: Memory dell'Orso Scaltro

Chi trova il maggior numero di carte su cui sono raffigurati gli stessi numeri (ad esempio quattro dita e quattro punti del dado)? Un gioco per un numero a piacere di Orsi Scaltri.

Materiale di gioco utilizzato:

Tutte le carte

Preparativi del gioco

Le carte sono mescolate coperte e disposte sul tavolo in otto file di cinque carte ciascuna.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Il bambino più grande inizia e cerca di trovare una coppia di numeri.

Scopre due carte, dicendo il numero raffigurato.

- **Dalle due carte risulta una coppia di numeri?**

Fantastico! Prenditi le carte e scoprine altre due.

- **Non risulta una coppia di numeri?**

Peccato! Copri le carte dopo che tutti le hanno viste. Adesso il turno passa al seguente bambino.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando sono state raccolte tutte le carte. Formate un mazzo con le vostre carte, vince chi possiede il mazzo più alto.

Varianti per bambini più piccoli

- Giocate al memory dell'Orso Scaltro con due serie a piacere ognuna di 10 carte.
- Selezionate tutte le carte di una determinata area numerica: ad esempio tutte le carte con i numeri da 1 a 5.

*disporre tutte le
carte coperte*

scoprire due carte

*coppia di numeri=
prendere carte,
scoprirne due altre,
nessuna coppia=
coprire carte,
giocatore seguente*

più carte=vincitore

Gioco 2: Duello tra Orsi Scaltri

Vince chi per primo ha tutti i cubetti della catenella di conto sul proprio lato. Un appassionante "tira-numeri" per due Orsi Scaltri.

Materiale di gioco utilizzato

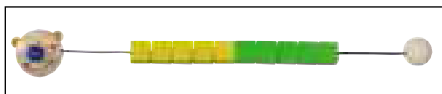
Catenella di conto Orso Scaltro, uno dei dadi a scelta

Preparativi del gioco

Mettete la catenella al centro del tavolo; ogni bambino siede ad una estremità della catenella.

Spostate tutti i dieci cubetti al centro della catenella.

Preparate il dado.



*spostare al centro
tutti i cubetti,
preparare dado*

Svolgimento del gioco

Giocate alternandovi. Inizia il bambino più piccolo tirando il dado.

Che appare sul dado?

- **Un numero?**

Fantastico! Sposta verso il tuo lato della catenella di conto tanti cubetti quanti sono i numeri del dado.

Importanti regole per muovere i cubetti

☒ Sposta innanzitutto i cubetti dal centro della catenella sul tuo lato.

☒ Se non ci sono più cubetti al centro puoi spostare sul tuo lato anche quelli che il tuo compagno di gioco ha sul suo.

- **L'Orso Scaltro?**

L'Orso Scaltro è stanco di contare e deve riposare! Non potrai muovere nessun cubetto.

In seguito il turno al dado passa al tuo compagno.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude non appena un bambino ha tutti i 10 cubetti sul suo lato della catenella. Vincerà così questo duello "tira-numeri" tra Orsi Scaltri.

Attenzione: nell'ultima mossa si potranno tirare verso il proprio lato un numero di cubetti minore di quello apparso sul dado!

tirare dado

*numero=spostare
verso sé numero di
cubetti*

*Orso=non spostare
cubetti*

*tutti 10 cubetti lato
bambino=vincitore*

Gioco 3: da uno a dieci

Troverete i numeri da uno a dieci nella corretta successione prima che l'Orso Scaltro abbia contato fino a dieci? Un gioco cooperativo per quanti bambini vogliono parteciparvi.

Materiale di gioco utilizzato:

Catenella di conto, una delle serie di carte

Preparativi del gioco

Mettete la catenella di conto al centro del tavolo. In questo gioco sarete alleati contro l'Orso Scaltro.

Spostate i dieci cubetti verso la pallina in legno. Mescolate le dieci carte e mettetele coperte al centro del tavolo. Le carte non dovranno sovrapporsi.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino più grande e cerca di scoprire la carta con il numero più basso. All'inizio del gioco si cerca dunque la carta con il numero 1.

Che carta hai scoperto?

- **Quella che cercavi?**

Fantastico! Di il numero della carta e lasciala scoperta fino alla fine del gioco. Potrai scoprirne subito un'altra.

Cerca ora di scoprire la carta con il numero successivo. Ad esempio, dopo l'uno dovrai scoprire la carta con il due ecc.

- **Un'altra carta?**

Peccato! Di il numero della carta e dopo che tutti l'hanno visto, la copri. Sposti poi un cubetto della catenella di conto verso l'Orso Scaltro e conti a voce alta tutti i cubetti che sono già sul lato dell'Orso Scaltro. Il turno per scoprire una carta passa ora al successivo bambino.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando...

- tutte le carte sul tavolo sono scoperte e i dieci cubetti non sono ancora tutti sul lato dell'Orso Scaltro. Avete vinto tutti insieme e celebrate un mega party dei numeri.
- spostate verso l'Orso Scaltro il decimo e ultimo cubetto. L'Orso Scaltro ha contato fino a dieci e in questo caso avete perso tutti insieme. Ma già potrete vincere al prossimo giro.

*tutti i cubetti accanto
pallina, carte coperte
al centro tavolo*

scoprire una carta

*carta giusta=lasciarla
scoperta e scoprire
altre carte*

*carta sbagliata=
spostare un cubetto
verso Orso Scaltro,
giocatore successivo*

*tutte le carte giuste
=tutti vincono
insieme*

*decimo cubetto
presso Orso Scaltro=
tutti perdono insieme*

Gioco 4: Orso Scaltro e i numeri

Chi si destreggia già bene con i numeri e per primo avrà tre carte davanti a sé?

Un avvincente gioco di conto e calcolo per 2 - 5 Orsi Scaltri.

Materiale di gioco utilizzato:

Catenella di conto, una delle serie di carte, uno dei dadi

Preparativi del gioco

Mettete al centro del tavolo la catenella di conto e marcate il numero cinque: i cinque cubetti gialli li spostate verso l'Orso Scaltro, i cinque verdi verso la pallina di legno.

Disponete le dieci carte scoperte al centro del tavolo. Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia tirando il dado il bambino più piccolo.

Cosa appare sul dado?

- **Un numero?**

Di ad alta voce il numero uscito al dado e poi sposta il numero corrispondente di cubetti dall'Orso Scaltro verso la pallina di legno o viceversa.

- **L'orso?**

Scegli un numero dall'uno al dieci e dillo a voce alta. Sposta poi il corrispondente numero di cubetti dall'Orso Scaltro verso la pallina di legno o viceversa.

Importanti regole dell'Orso Scaltro

- ⊗ Se ad una estremità della catenella non ci sono più cubetti sufficienti, si possono spostare quelli dell'altro lato.
- ⊗ Contare sempre a voce alta il numero dei cubetti mentre li si sposta.

La catenella di conto indica ora dal lato dell'Orso Scaltro un nuovo numero. E' il numero che hai marcato sulla catenella di conto. Dillo e prenditi la carta corrispondente dal centro del tavolo o da uno dei tuoi compagni di gioco e mettila davanti a te. Se ce l'hai già, hai purtroppo avuto sfortuna.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha tre carte, vincendo così quest'orsca gara dei numeri.

*marcare il cinque
sulla catenella di
conto, serie di carte
scoperte al centro
tavolo, preparare
dado*

tirare dado

*numero=spostare
sulla catenella
numero di cubetti*

*Orso=spostare sulla
catenella 1-5 cubetti*

*dire numero,
prendere
corrispondenti carte*

tre carte=vincitore