

MARBELINO 4

PILTÜLESANDED

mängujuhend



beleduc

Mäng arendab:



Kunst: värvide tundmine ja eristamine, loominguliste mustrite loomine, vabamäng.



Matemaatika: ruumiline kujutlusvõime, järjestuste ja mustrite ära tundmine, sümmeetria mõistmine, arvutamine, loogika, keskendumisvõime.



Liikumine: motoorsed oskused, silma-käe koordineatsioon.

Teave mängu kohta



MARBELINO 4

PILTÜLESANDED



1 x mängulaud



1 x puuvillane kott

72 x kuul (6 värvi)



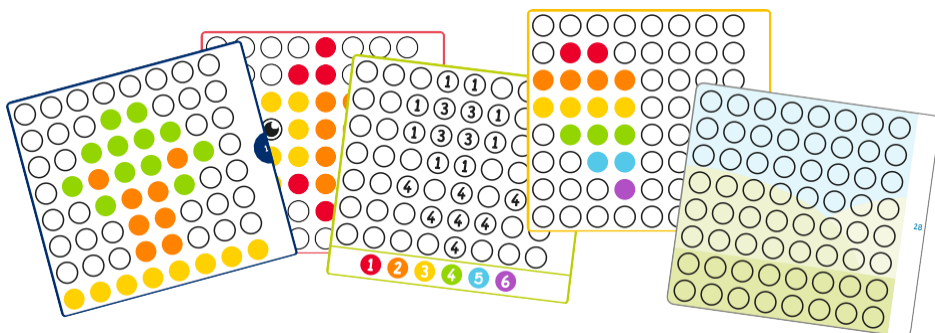
1 x suur korv



1 x vahesein



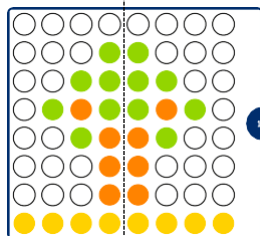
12 x puidust kujund



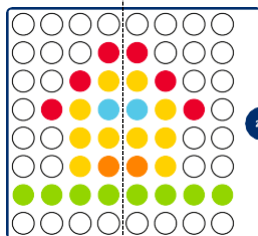
17 x ülesandkaart

PLAY·EXPERIENCE·LEARN

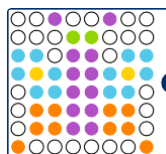
SININE



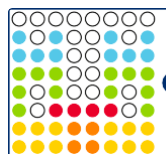
puu



kodu

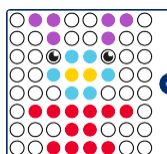


liblikas

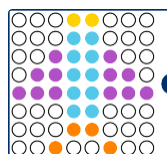


loss

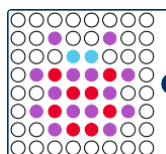
Sümmeetriline



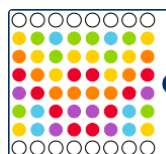
jänes



lennuk

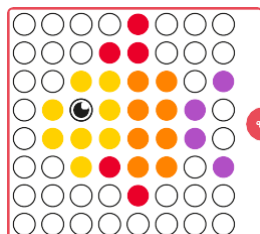


mardikas

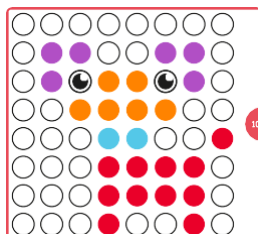


muster

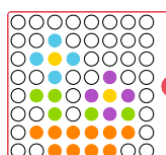
PUNANE



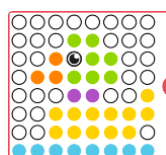
kala



Koer

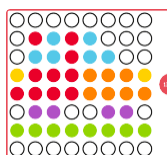


lilled

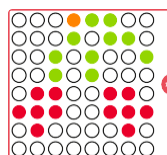


part

Asümmeetriline



auto



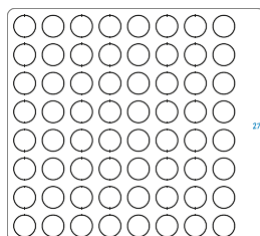
kirsid



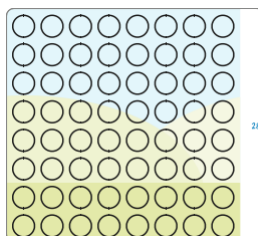
muster



muster



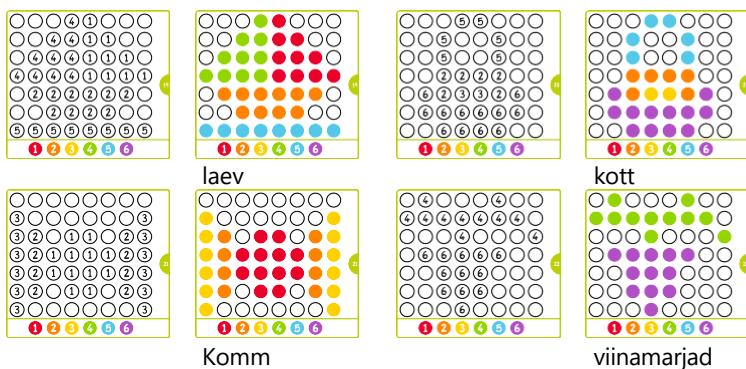
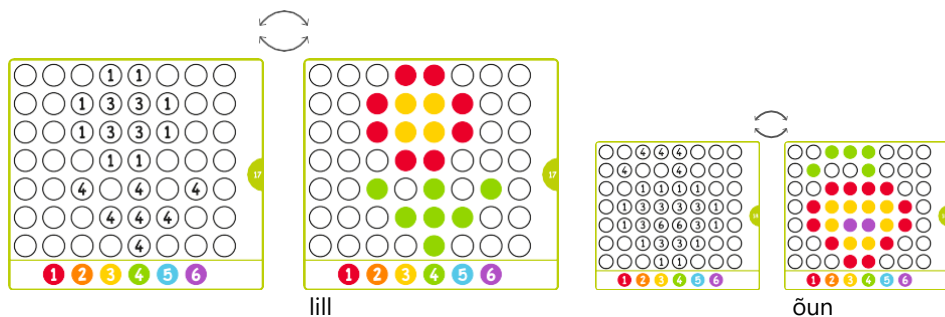
27



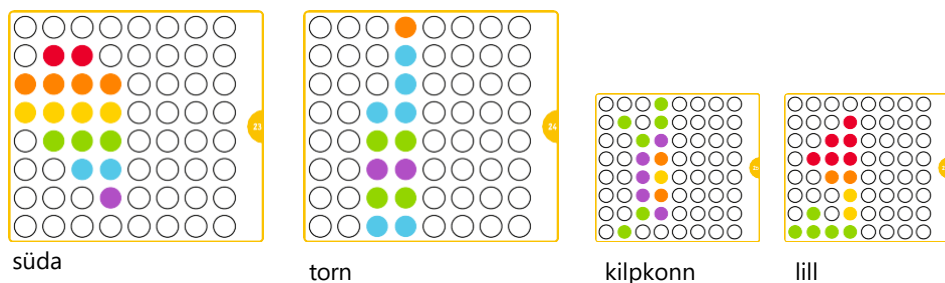
28

VABAMÄNG





NUMBRITE JÄRGI LADUMINE



MOTIIVIDE LÕPETAMINE

Lisamaterjalid ja
film



SCAN ME!

MUUD
ÜLESANDEKAARDID
JA IDEED
LOBUSAKS
AJAVEETMISEKS

21026 MARBELINO 4

See mäng hõlmab värviliste pallide ja puidust kujundite sorteerimist ning sisaldab 17 ülesandekaarti erinevate teemade, ülesannete ja ettepanekutega loominguiliste piltide komponeerimiseks ja uute asjade proovimiseks – sealhulgas 3D. Marbelino 4 on suurepärane meelelahutus ühele mängijale või grupile ning soodustab suhtlemist ja koostööd. Samuti arendab see põhilisi oskusi nagu ruumiline kujutlusvõime, järjestuste ja mustrite äratundmine, sümmeetria mõistmine ja peenmotoorika. Orienteerumiseks kasutatakse trükitud koordinaatsüsteemi. Kaarte on lihtne laua sisse panna ja sealt eemaldada. Lauale saab asetada vaheseina mänguversioonide C-E jaoks.

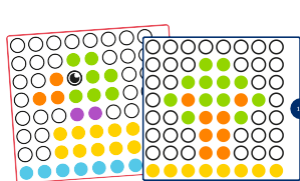
Mängu ettevalmistamine

Asetage värvilised pallid enne mängu algust korvi. Korvi kõrvale asetatakse puidust kujundid. Samuti pange valmis roheline eraldussein.

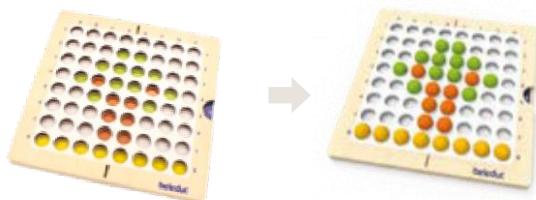


Mänguversioon A – mustrite ja motiivide paigutus

Vali sinise või punase servaga kaart ja aeta see laua avasse nii, et kõik punktid oleksid hästi nähtavad. Loo kaardil kujutatud muster, paigutades pallid vastavate värvidega punktidele.



Sinine või punane



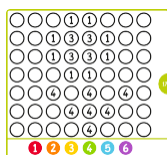
Mänguversioon B – Järjestamine numbrite järgi

Selles versioonis asetatakse roheline servaga šabloon avasse nii, et mustad numbrid oleksid nähtavad. Legend alumisel real näitab, milline number vastab millisele värvile. Nüüd tuleb reprodutseerida šablooni muster, paigutades kuulid vastavatele numbritele. Kui kõik kuulid on oma kohal, võivad lapsed kaardi välja võtta, ümber pöörata ja kontrollida, kas need on õigesti paigutatud.

Vihje:

Väiksematele lastele piisab värviliste punktidega kaardi sisestamisest ja mäng võib alata.

1



Roheline

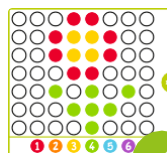
2



3

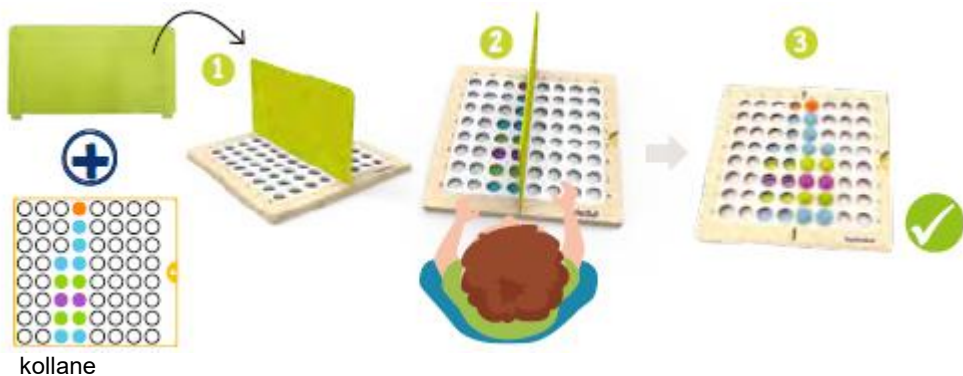


4



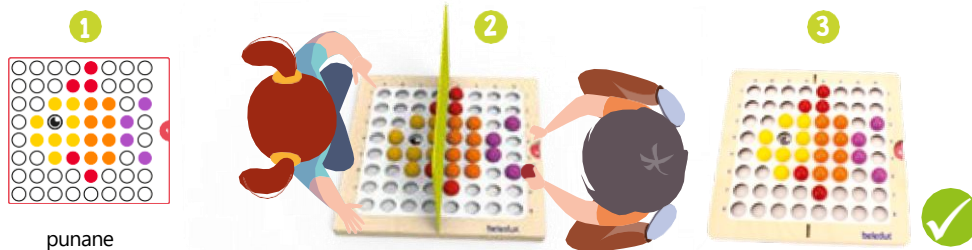
Mänguversioon C – motiivide järjestamine

Esmalt asetage roheline eraldussein kahe avause sisse laual. Asetage laud nii, et mängija näeks mõlemat poolt. Mängija sisestab ühe kollase servaga kaardi alusesse. Seina abil, mis on sümmeetria teljeks, loob ta teise poole pildist tühjale poolele. Valmisoleku korral eemaldab ta seina ja kontrollib, kas kõik on õige. Nüüd on näha kogu sümmeetriline pilt.



Mänguversioon D – koostöömäng eraldusseinaga

Esmalt asetage eraldussein kahe avause sisse laual. Mängijad istuvad üksteise vastas, nii et kumbki näeb ühte poolt. Punase servaga kaart asetatakse lauale. Iga mängija paneb kokku oma poole mustrist. Kui mõlemad on valmis, võib seina eemaldada ja lapsed näevad kogu pilti. Kes tunneb loodud motiivi esimesena ära?



Mänguversioon E – ajaline väljakutse

Kes on kiirem? Selles mänguversioonis paigutage sein kahe avause sisse laual ja asetage alusesse üks sinise servaga kaardidest. Mängijad istuvad üksteise vastas, et igaüks näeks oma poolt. Nüüd peavad mängijad võimalikult kiiresti kordama kuvatatavat mustrit. Esimene mängija, kes kõik kuulid õigesti paika paneb, hüüab „Stop!” ja võidab.



Mänguversioon F – Vabamäng laual kuulide ja puidust kujunditega

Lapsed saavad laual vabalt mängida ja oma fantaasial lennata lasta, luues värviliste kuulide ja puidust kujundite abil uusi ja ainulaadseid 2D- või 3D-pilte. Värvilised puidust kujundid on lihtsa disainiga ja neid saab koos kuulidega augulisele lauale paigutada. Kuna nende avad on paigutatud samamoodi kui laual olevad avad, saab kokku panna erinevaid kihte kuulidest ja lamedatest kujunditest, luues nii keerulisemaid kolmemõõtmelisi struktuure. Lapsed õpivad mänguliselt kujundeid kombineerima ja peavad kasutama oma koordineerimisvõimet, et need struktuurid paigutada ja tasakaalus hoida.



Mänguversioon G – Vabamäng väljaspool mängulauda

Lapsed saavad vabalt mängida puidust kujunditega ilma šabloonide ja mängualuseta. See võimaldab neil luua loominguilisi mustreid ja kombinatsioone kuulidest ja puidust kujunditest.



Kaardi sõltumatu disain

Lisaks saavad lapsed ise kujundada oma šabloone, need välja lõigata ja seejärel värviliste puidust kujundite ja kuulide abil luua oma 2D- ja 3D-pilte. Piisab QR-koodi skaneerimisest ja šablooni allalaadimisest.



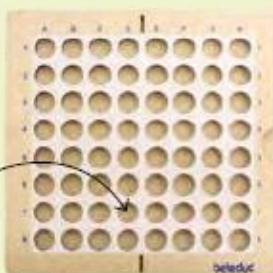
Mänguvariant professionaalidele

Kommunikatsioonimäng alates 5+ 2 mängijale

Üks mängija istub mängulaua ees. Teine mängija valib kollase raamiga kaardi, ilma seda näitamata. Kaardi omanik kirjeldab nüüd pallide asukohta, et teine mängija saaks need mängulauale paigutada. Pallide asukohta kirjeldamiseks kasutatakse mängulauale trükitud koordinaatsüsteemi. Näide: „Lilla kuul on D7-s.“ Seejärel kontrollite koos, kas kuulid on õigesti paigutatud. Seejärel võite mustri valmis teha.



Lilla | D7



Vihje:

Lae meie veebilehelt alla mall, mis sisaldab koordinaate.



Autor



Minu nimi on Federica Monzio Compagnoni ja ma disainin mänguasju ja mängu Itaalias. Lapsepõlvest saati on mind huvitanud mängud ja see kirg on mind saatnud kogu elu, saanud minu õpingute teemaks ja lõpuks ka minu elukutseks. Ma armastan disainida mänguasju ja mängu, mis aitavad lastel mängulisel viisil avastada neid ümbritsevat maailma ja samal ajal luua omaenda ainulaadset maailma.



Rohkem sellest sarjast

MARBELINO 1



21022

ADDITIONAL MATERIAL & VIDEO



SCAN ME!

MARBELINO 2



21023

MARBELINO 3



21025





beleduc⁺plus

ZUSATZMATERIAL
ADDITIONAL MATERIAL

DOWNLOAD HERE!

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Mail: info@beleduc.de www.beleduc.de

© beleduc 2025

Palun säilitage juhend juhuks, kui tekib küsimusi.



Ametlik esindaja eestis



TAIBUTERA

info@taibutera.ee

www.taibutera.ee

+372 528 5259

EN71 and ASTM tested

Hoiatus! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Väikesed osad. Lämbumisoht.

beleduc