

Bunte Spielideen
Colourful game ideas
Des idées multicolores



Juweliny – Bunte Spielideen

Spielidee

Dusyma- Ideenwerkstatt

Anzahl und Alter der Spieler

Für 1 - 6 Spieler, ab 18 Monate

Inhalt

- 2 Spielbretter, beidseitig bedruckt
 - Motivseite: Blumen und Fische
 - Spielplanseite: Zwei identische Spielpläne
- 12 Juwelen-Spielsteine (je 2 x rot, orange, gelb, grün, blau, lila)
- 1 Farbwürfel
- 1 Samtbeutel
- 1 Spielanleitung



Spieldauer

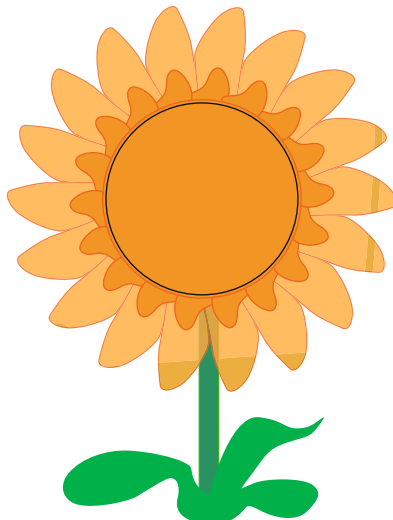
Je nach Spielvariante 5 bis 20 Minuten

Pädagogisches Vorwort

Juweliny hat durch seine Vielseitigkeit einen hohen pädagogischen, didaktischen und ästhetischen Wert. Besonders ansprechend durch die bunten und glitzernden Juwelensteine, kommen die Kinder spielerisch mit ersten Grundzügen der Farbenlehre in Berührung. Es empfiehlt sich, vor dem Spiel mit den Kindern die Spielfarben zu beschreiben und sie beispielsweise Gegenstände aus der eigenen Erfahrungswelt nennen zu lassen (rot wie die Feuerwehr, blau wie der Himmel, etc.). So können die Kinder zu den Farben leichter eine Verknüpfung mit Dingen aus dem Alltag herstellen. Dies wiederum hilft den Kindern, bewusst Farben in der alltäglichen Umgebung wahrzunehmen. Während des Spiels sollten die Farben so oft wie möglich benannt werden, damit Farbe und Begriff besser eingeprägt werden können.

Beim Spielen der verschiedenen Varianten werden, je nach Entwicklungsstand der Spieler, außerdem gefördert:

- Erstes Regelverständnis
- Erfassen farblicher Beziehungen
- Erweiterung des Wortschatzes
- Grob- und Feinmotorik
- Auge – Hand – Koordination
- Räumliches Denken
- Visuelle Wahrnehmung und kognitive Verknüpfung (erkennen von Farben und Bildern)
- Mathematische Vorläuferkompetenzen durch sortieren, ordnen und Reihenfolgen legen
- Konzentration und Geschick
- Planerisches Vorgehen
- Logisches Denken
- Sozialkompetenz

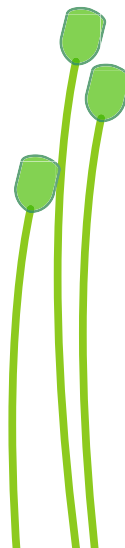


Dieses Spiel eignet sich sowohl für die Einzelförderung als auch für ein Regelspiel in der Gruppe.



Spielmöglichkeiten – Übersicht

- 1: Welche Farbe passt?
- 2: Hochgestapelt
- 3: Pass gut auf!
- 4: Flinke Finger



Spielmöglichkeiten

Spielmöglichkeit 1 – Welche Farbe passt?

Für 1 - 2 Spieler, ab 18 Monate

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler darf sich ein Spielbrett aussuchen: Fische oder Blumen. Für jeden Mitspieler wird von jeder Farbe je ein Juwelen-Spielstein bereitgelegt.

Spielverlauf

Die Juwelen-Spielsteine werden in das farblich passende Motiv gelegt. Wer zuerst alle Spielsteine richtig ins Spielbrett gesetzt hat, gewinnt.

Die folgenden Varianten sind im Einzel- als auch im Gruppenspiel möglich.

Variante 1 - Für 1-4 Spieler, ab 2 Jahre

Die Kinder sind abwechselnd an der Reihe und legen einen passenden Juwelen-Spielstein in die Vertiefung auf den Motiven. Das Spiel ist beendet, sobald alle Steine richtig eingeordnet sind.

Variante 2 - Für 1 - 2 Spieler, ab 3 Jahre

Zusätzlich wird ein Farbwürfel benötigt.

Reihum würfeln die Spieler mit dem Farbwürfel. Entsprechend der gewürfelten Farbe wird ein Spielstein in das passende Motiv im eigenen Spielbrett gelegt. Würfelt ein Spieler in einer späteren Runde eine Farbe, die bereits in seinem Motivfeld liegt, darf dieser noch zweimal würfeln. (Bei älteren Kindern muss der Spieler aussetzen.)

Variante 3 - Für 1 - 2 Spieler, ab 3 Jahre

Zusätzlich wird der Samtbeutel benötigt, in den für jeden Mitspieler je ein Juwelen-Spielstein pro Farbe gelegt wird.

Wie Variante 2, nur dass die Spieler nicht würfeln, sondern die Juwelensteine mit geschlossenen Augen aus dem Säckchen ziehen. Wird ein Stein doppelt gezogen, legt man diesen wieder zurück und setzt einmal aus.

Variante 4 - Für 1 - 4 Spieler, ab 2 Jahre

Alle Spielbretter werden in die Mitte gelegt und von den Spielern gemeinsam mit den Juwelen-Spielsteinen versehen. Dies kann wie in allen vorherigen beschriebenen Varianten gespielt werden.



Spielmöglichkeit 2 – Hochgestapelt

Für 1-2 Spieler, ab 2 Jahre

Spielvorbereitung

Alle Juwelen-Spielsteine liegen bereit.

Variante 1 - Für 1 - 4 Spieler, ab 2 Jahre

Die Spielsteine können in verschiedenen Möglichkeiten aufeinander gestapelt werden:

- ganz frei
- abweichend mit 2 Farben
- lila, lila, grün, grün, orange, orange ...
- Regenbogen
- Die Farbabfolge der Steine wird mit dem Farbwürfel gewürfelt

Variante 2 - Für 2 Spieler, ab 3 Jahre

Jeder Spieler bekommt zwei Spielsteine pro Farbe. Ein Spieler denkt sich eine Reihenfolge mit einigen oder allen Steinen aus und baut diesen Turm auf. Der andere baut ihn nach. Anschließend werden die Rollen getauscht.

Variante 3 - Für 2 - 4 Spieler, ab 4 Jahre

Die Spieler versuchen gemeinsam einen möglichst wackeligen Turm zu bauen. Der Spieler, der den letzten Stein auf die Spitze setzen konnte, ohne dass er umfällt, hat gewonnen.

Spielmöglichkeit 3 – Pass gut auf!

Für 1 - 6 Spieler, ab 3 Jahre

Spielvorbereitung

Je ein Juwelen-Spielstein pro Farbe sowie der Samtbeutel liegen bereit.

Spielverlauf

Die Spieler schauen sich die in der Mitte liegenden Spielsteine an und benennen die Farben. Dann schließen alle ihre Augen. Der Spielleiter nimmt einen Spielstein weg und legt diesen in den Beutel. Nun die Augen wieder auf! Welche Farbe fehlt?

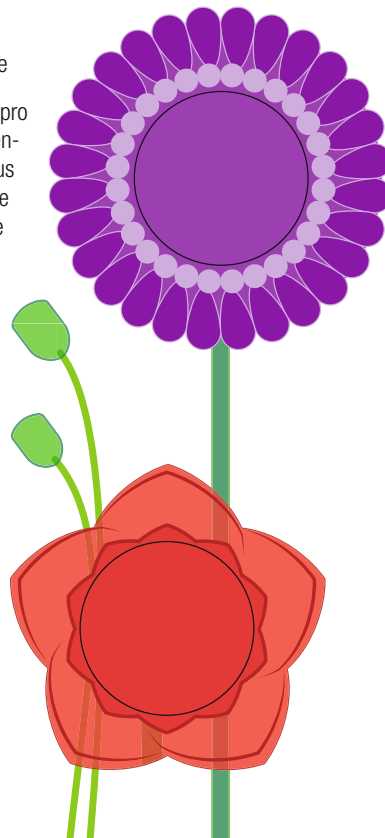
Variante 1 - Für 1 - 3 Spieler, ab 3 Jahre

Zunächst sollte mit maximal 3 Steinen unterschiedlicher Farben begonnen werden, die Anzahl kann nach und nach erhöht werden. Wenn die Anordnung der Steine, die liegen bleiben nicht verändert wird, ist es einfacher den fehlenden Stein zu erraten.

Variante 2 - Für 1 - 6 Spieler, ab 3 Jahre

Schwieriger ist es wenn:

- viele Farben im Spiel sind
- die Anzahl der Juwelen-Spielsteine erhöht wird
- zusätzlich Farbfiguren eingesetzt werden
- die Anordnung der Teile gemischt wird, bevor die Spieler ihre Augen wieder öffnen



Spielmöglichkeit 4 – Flinke Finger

Für 2 - 3 Kinder, ab 3 Jahre

Spielvorbereitung

Die Juwelensteine (einer pro Farbe) liegen mit genügend Abstand auf dem Tisch/Boden. Ein Farbwürfel liegt bereit. Ein Kind oder Erwachsener wird als Spielleiter bestimmt und darf würfeln.

Spielverlauf

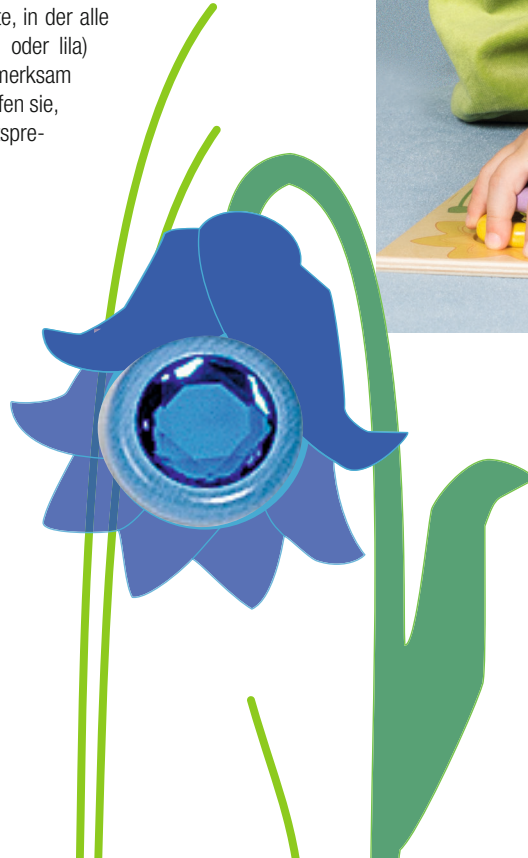
Sobald der Würfel gefallen ist, versuchen alle anderen Spieler so schnell wie möglich ihre Hand auf den richtigen Stein zu legen. Wer am schnellsten ist, darf sich einen Juwelenstein aus dem Säckchen ziehen und vor sich ablegen. Hat ein Spieler sich falsch entschieden, muss er einen Stein zurück in das Säckchen legen. Gewonnen hat, wer zuerst fünf Juwelensteine sammeln konnte.

Variante 1 - Für 1 - 4 Spieler, ab 2 Jahre

Der Spielleiter erfindet eine Geschichte, in der alle Farben (gelb, orange, rot, grün, blau oder lila) vorkommen. Die Spieler hören aufmerksam zu. Wird eine der Farben genannt, greifen sie, so schnell wie möglich, nach dem entsprechenden Spielstein.

Tipp

Das Material von Juweliny kann eine spannende Bereicherung von bekannten Farbliedern und -reimen sein. Außerdem dienen die glitzernden Juwelen-Spielsteine immer wieder als farblicher Anreiz für den Alltag.



Juweliny – Colourful Game Ideas

Game Idea

Dusyma- CreativeWorkshop

Number and Age of Players

For 1 - 6 players from the age of 18 months.

Contents

- 2 game boards printed on both sides
 - Motif side: flowers, fishes
 - Game plan side: two identical game boards
- 12 jewel play stones (2 of each red, orange, yellow, green, blue, lilac)
- 1 coloured dice
- 1 velvet bag
- 1 game instructions

Game time

Depending on the variation of the game from 5 - 20 minutes

Educational introduction

Even the smallest love to play Juweliny which is interesting until the preschool age due to the rising skill levels in every game option.

Due to its versatility, the game has a high educational, didactic and aesthetic value. Particularly attracted by the colourful and sparkling jewel pieces, the children, come into contact with the first principles of the theory of colours while playing. Before Game with the children, it is recommended that the colours are described and objects named out of their own environment that have a particular colour e.g. red for a fire engine, blue for the sky etc. This helps the children to establish a connection between the colours and the things in their everyday life. This, in turn, allows the children to perceive the colours of their everyday environment more consciously.

During the game, the colours should be named as often as possible so that colour and terms are memorized better.

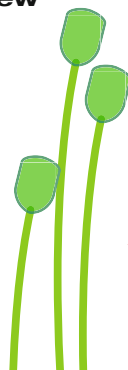
When playing the different games, depending on the developmental stage of the player, the following will be promoted as well:

- The first understanding of rules
- The comprehension of colour relationships
- Expansion of vocabulary
- Fine and gross motor skills
- Eye-hand coordination
- Spatial awareness
- Visual perception and cognitive abilities (to recognise colours and pictures)
- Basic mathematical skills by sorting, organizing, sequencing
- Concentration and skill
- Planning process
- Logical thinking
- Tactile sense
- Auditory perception
- Social competence

This game is suitable for individual play as well as for a group game with rules.

Game Options - Overview

1. Which colour goes where?
2. Stacked high
3. Watch out!
4. Nimble fingers



Game Options

Game option 1 - Which colour goes where?

For 1 - 2 players, from 18 months upwards.

Game Preparation

Each child may choose a game board: fish or flowers. For each player, one jewel piece of each colour is put on the table.

Game

The jewel pieces are placed in the colour matching motif. The player who places all the pieces correctly on the game board, is the winner.
The following variations are possible to play individually or as a group game.

Variation 1 - For 1 - 4 players, from 2 years upwards.

The children take it in turns to play a matching jewel stone in the indentation on the motifs. The game is over when all the stones have been placed correctly.

Variation 2 - For 1 - 2 players, from 3 years upwards.

Additionally, the coloured dice is required. Each player chooses a game board.

In turn the player throws the coloured dice and puts the appropriate thrown colour jewel stone in the corresponding motif on the game board. If in a later round, the player throws a colour which is already in his motif field, he may throw the dice again (or choose a free colour).

Variation 3 - For 1 - 2 players, from 3 years upwards.

The velvet bag, in which the play stones are stored, is required.

Like variation 2, only that the players do not throw a dice, but with eyes closed they draw the stones out of the bag. If a stone is drawn that is already in the players motif field, the player returns the stone and draws again.

Variation 4 - For 1 - 4 players, from 2 years upwards.

Both game boards are put in the middle and are provided for the players as well as the jewel stones. This can then be played as in the above variations.



Game option 2 - Stacked high

For 1 - 2 players, from 2 years upwards.

Game Preparation

All the stones are ready.

Variation 1 - For 1 - 4 players, from 2 years upwards.

The play stones can be stacked in many different ways

- freely
- alternately with 2 colours
- purple, purple, green, green, orange, orange ...
- rainbow
- the colour sequence is thrown with the coloured dice

Variation 2 - For 2 players, from 3 years upwards.

Each player gets one game stone of each colour. A player thinks up an order with some or all of the stones and builds a tower. The others copy him. Afterwards the roles are changed.

Variation 3 - For 2 - 4 players, from 4 years upwards.

The players try to build a wobbly tower together. The player who manages to put the last stone on the top of the tower without the tower falling down has won the game.

Game option 3 – Watch out!

For 1 - 6 players, from 3 years upwards.

Game Preparation

One jewel game stone of each colour and the velvet bag are available.

Game

The players look at the jewel stones in the middle and name the colours. Then they close their eyes. The leader of the game takes away one piece and puts it in the bag. Now open your eyes again! Which colour is missing?

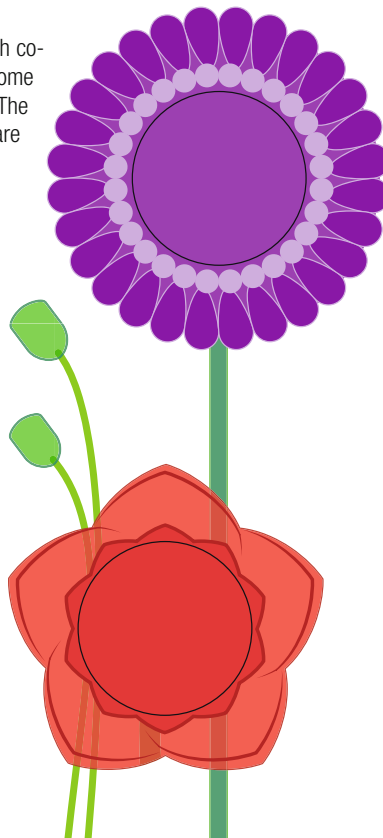
Variation 1 - For 1 - 3 players from 3 years upwards.

The game begins with a maximum of three stones of different colours, the number of which can be increased gradually. If the arrangement of stones that are in the middle is not changed it is easier for them to guess the missing one.

Variation 2 - For 1 - 6 players from 3 years upwards.

It is harder when

- many colours are in the game
- the numbers of jewel play stones are increased
- coloured figures are also introduced
- the arrangement of the pieces is shuffled before the players open their eyes



Game option 4 – Nimble fingers

For 2 - 3 players from 3 years upwards.

Game Preparation

The jewel pieces, one per colour, are placed at suitable distance on the floor/table. One coloured dice is available. One child or adult is chosen as game leader and may throw the dice.

Game

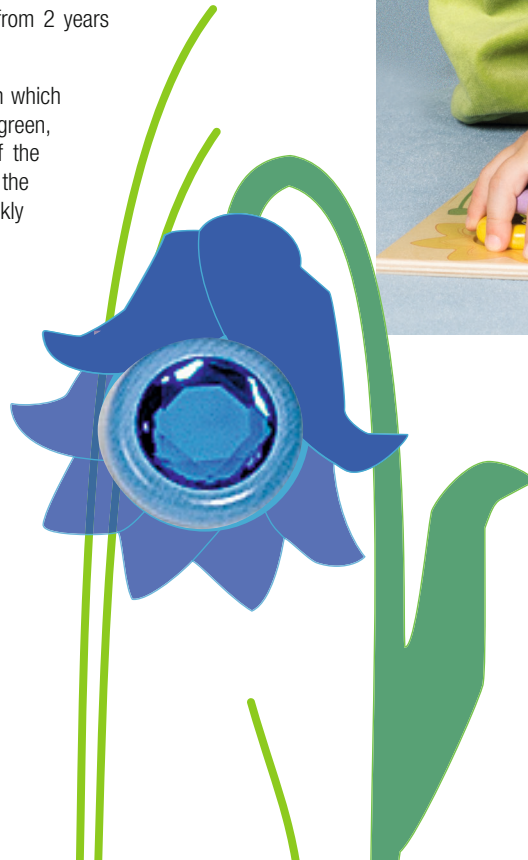
Once the dice is thrown, all other players try to put their hand as fast as possible on the right piece. The fastest player may take a jewel stone from the bag and may put it in front of him. If a player makes the wrong decision they must put one stone into the bag. The winner is whoever collects 5 jewel stones first.

Variation 1 - For 1 - 4 players from 2 years upwards.

The game leader makes up a story in which all colours (yellow, orange, red, green, blue or purple) appear. When one of the colours is named, the players grasp the corresponding coloured stone as quickly as possible.

Tip

The Juweliny material can be an exciting addition to well known colour songs and rhymes. Apart from that, the glittering jewel play stones are always a colourful incentive for every day.



Juweliny – Des idées de jeu multicolores

Idée de jeu

Atelier d'idées Dusyma

mandé de nommer les couleurs fréquemment afin que les joueurs se familiarisent avec leur désignation.

Nombre et âge des joueurs

Pour 1-6 joueurs, à partir de 18 mois.

Contenu

- 2 plateaux de jeu, imprimés recto-verso
 - Motif side: flowers, birds
 - Game plan side: two identical game boards
- 12 pions (pierres de jeu nommées parfois « bijoux » ci-après) (respectivement 2 pions rouges, orange, jaunes, verts, bleus et violets)
- 1 dés de couleur
- 1 sachet en satin
- 1 règle du jeu

Durée du jeu

De 5 à 20 minutes, en fonction de la variante de jeu.

Avant-propos pédagogique

De part sa polyvalence, Juweliny a une valeur pédagogique, didactique et esthétique bien particulière. Les „bijoux“ colorés et scintillants permettent aux joueurs d'aborder la théorie des couleurs de manière ludique. Nous vous recommandons de dénommer les couleurs avec les joueurs avant de commencer à jouer. Vous pouvez par exemple les faire nommer d'autres objets de leur quotidien qui sont de la même couleur (rouge comme les pompiers, bleu comme le ciel etc.). Ainsi, les joueurs sont en mesure d'associer les couleurs à leur quotidien et environnement familial. Inversement, les joueurs prendront bien conscience des couleurs et de leur nom. Pendant le jeu, il est recom-

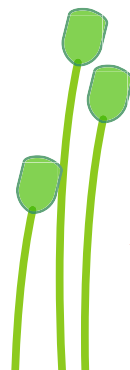
Selon les différentes variantes de jeu et en fonction de l'âge et du développement des joueurs, les capacités suivantes sont développées :

- Compréhension des règles
- Saisie des rapports chromatiques
- Elargissement du vocabulaire
- Capacités motrices fines et globales
- Coordination oeil-main
- Pensée spatiale
- Perception visuelle et association cognitive (reconnaître les couleurs et images)
- Compétences mathématiques préliminaires grâce au travail de tri et de disposition des pions etc.
- Démarche de planification
- Pensée logique
- Compétences sociales

Ce jeu est approprié aussi bien pour un seul joueur que pour un groupe.

Possibilités de jeu – Aperçu

- 1: Quelle couleur correspond?
- 2: Empilé
- 3: Attention!
- 4: Petits doigts agiles



Possibilités de jeu

Possibilité de jeu 1 – Quelle couleur correspond?

Pour 1 - 2 joueurs, à partir de 18 mois.

Préparation de jeu

Les joueurs peuvent choisir une plateau de jeu : poissons ou fleurs. Chaque joueur prend une pierre de jeu de chaque couleur.

Déroulement de jeu

Les pierres de jeu sont placées dans le motif de la couleur correspondante. Le premier ayant placé tous ses pions correctement sur le plateau a gagné.

Les variantes suivantes peuvent être jouées, aussi bien par un seul joueur que par plusieurs.

Variante 1 - Pour 1-4 joueurs, à partir de 2 ans.

Les joueurs jouent à tour de rôle et placent une pierre adéquate dans les cavités sur les motifs. Le jeu est terminé une fois que toutes les pierres se trouvent au bon endroit.

Variante 2 - Pour 1 - 2 joueurs, à partir de 3 ans.

Le dé est requis. Chaque joueur choisit un plateau. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et placent une pierre de la couleur obtenue lors du lancer de dé dans le motif correspondant de leur propre plateau. Si un joueur obtient par la suite une couleur se trouvant déjà sur son plateau, il peut à nouveau jeter le dé ou bien choisir une couleur.

Variante 3 - Pour 1 - 2 joueurs, à partir de 3 ans.

Par ailleurs, le sac en satin est requis. Veuillez y placer les bijoux.

Comme pour la variante 2, sauf que les joueurs tirent les pierres du sac, yeux fermés, au lieu de se servir du dé. Si le joueur tire une pierre se trouvant déjà dans son champ, il la replace dans le sac et en tire une autre.

Variante 4 - Pour 1 - 4 joueurs, à partir de 2 ans.

Les deux plateaux de jeu sont placés au milieu de la table et complétés des pierres par tous les joueurs. Cela peut être joué comme décrit dans les deux variantes ci-dessus.



Possibilité de jeu 2 – Empilé

Pour 1 - 2 joueurs, à partir de 2 ans.

Préparation de jeu

Toutes les pierres sont requises.

Variante 1 - Pour 1 - 4 joueurs, à partir de 2 ans.

Les pierres peuvent être empilées de différentes manières:

- librement
- à tour de rôle avec 2 couleurs, par exemple violet, violet, orange, vert, vert...
- arc-en-ciel
- Les couleurs sont déterminées par le dé

Variante 2 - Pour 2 joueurs, à partir de 3 ans.

Chaque joueur obtient une pierre de chaque couleur. Un joueur crée une tour avec certaines de ses pierres, ou même avec toutes les pierres. L'autre joueur construit exactement la même tour. Ensuite, les rôles sont inversés.

Variante 3 - Pour 2 - 4 joueurs, à partir de 4 ans.

Ensemble, les joueurs tentent de construire une tour instable. Le joueur ayant réussi à placer la dernière pierre en haut de la tour avant que celle-ci ne s'écroule, est le gagnant.

Possibilité de jeu 3 – Attention!

Pour 1 - 6 joueurs, à partir de 3 ans.

Préparation de jeu

Veuillez préparer le sac en satin ainsi qu'une pierre de chaque couleur.

Déroulement de jeu

Les joueurs nomment les pierres placées au centre de la table. Puis, ils ferment les yeux. L'adulte retire une pierre, puis la place dans le sac. Quelle couleur manque ?

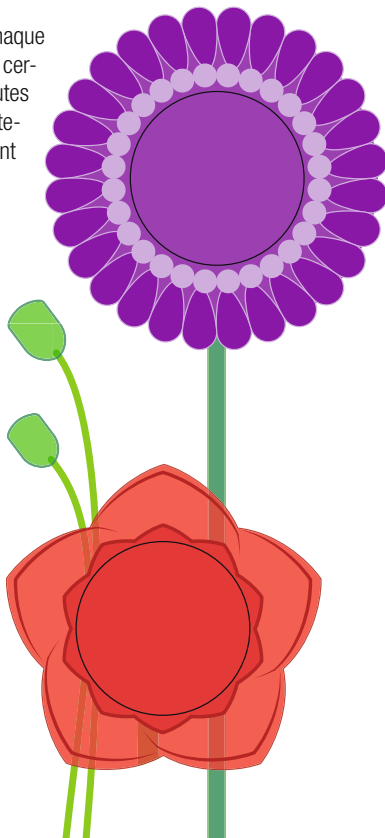
Variante 1 - Pour 1 - 3 joueurs, à partir de 3 ans.

Nous vous recommandons de commencer avec au plus 3 pierres de différentes couleurs, il est possible d'en prendre plus par la suite. Si la disposition des pierres qui restent sur la table est modifiée, il est plus simple de deviner quelle pierre manque.

Variante 2 - Pour 1 - 6 joueurs, à partir de 3 ans.

Il est plus difficile

- de jouer avec plus de couleurs
- de jouer avec plus de pierres
- de modifier la disposition des pierres pendant que les joueurs ont les yeux fermés



Possibilité de jeu 4 – Petits doigts agiles

Pour 2 - 3 joueurs, à partir de 3 ans.

Préparation de jeu

Placez une pierre par couleur sur la table ou par terre. Une personne a le droit de jeter le dé.

Déroulement de jeu

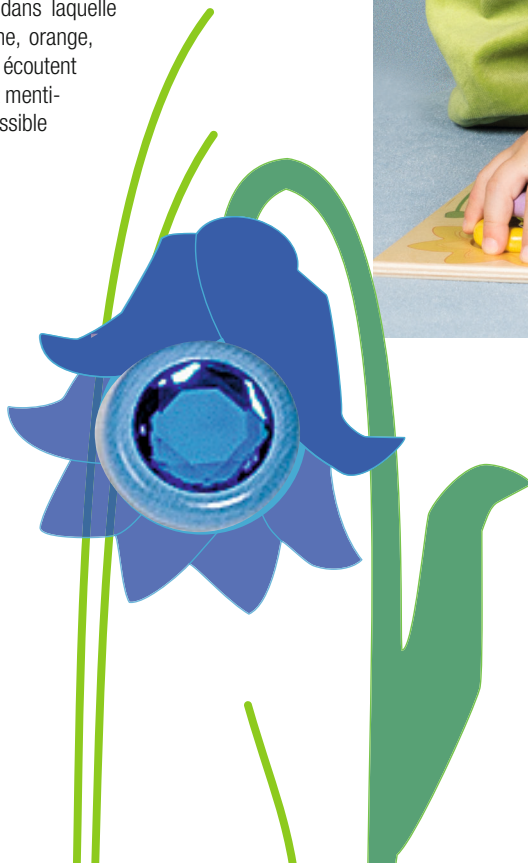
Une fois le dé lancé, tous les autres joueurs essaient de placer le plus rapidement possible leur main sur la bonne pierre. Le plus rapide a le droit de garder la pierre. Si au contraire un joueur s'est trompé, il doit reposer la pierre au centre. Le gagnant est le joueur possédant le plus de pierres à la fin du jeu.

Variante 1 - Pour 1 - 4 joueurs, à partir de 2 ans.

Un des joueurs invente une histoire dans laquelle il mentionne toutes les couleurs (jaune, orange, rouge, vert, bleu ou violet). Les joueurs écoutent attentivement. Dès qu'une couleur est mentionnée, il s'agit de retirer le plus vite possible la bonne pierre.

Remarque

Le matériel de Juweliny peut également enrichir des chansons ou poèmes ayant pour thème les couleurs. Par ailleurs, les pierres scintillantes peuvent enrichir le quotidien des joueurs, par exemple s'ils les intègrent dans leurs jeux de rôles.





Original
Dusyma

103 435

Schrägstapler
Leaning Stack
Jeu d'empilement en biais



Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



Original
Dusyma
103 150
Kaktus

Juweliny

103 778

Bunte Spielideen
Colourful game ideas
Des idées multicolores



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de

www.dusyma.com