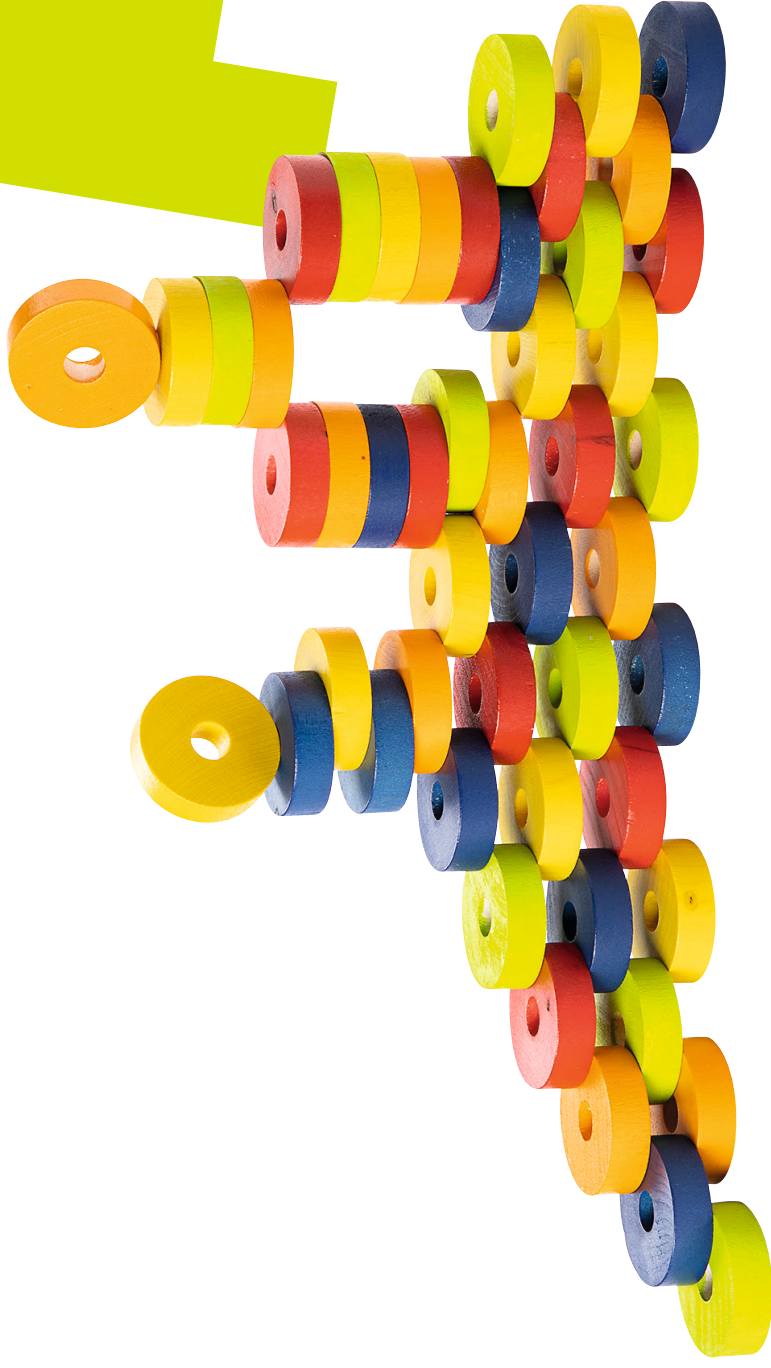




103 685

Plus 10



3+

Jahre | years | ans



Inhalt

- 1 Steckbrett
- 50 Spielsteine
(je 10 Stück in 5 Farben sortiert, je 1 cm hoch)
- 1 Farbwürfel
- 1 Augenwürfel 1 - 6
- 5 Schnüre zum Fädeln
- 1 Spielanleitung

Anzahl und Alter der Spieler

Für 1 - 5 Spieler, ab 3 Jahre

Pädagogischer Ansatz

Plus 10 ist ein sehr vielseitiges Spiel. In Japan ist es schon lange bekannt und wird dort mit großer Begeisterung gespielt. Es gibt unzählige Spielideen dafür, von denen wir hier nur einige abbilden. Während des Spielens und dem Umgang mit dem Material entstehen ganz automatisch neue Spiel- und Nutzungsideen.

Die farbigen Spielsteine regen zum Legen, Bauen, Stapeln, Sortieren und Stecken unterschiedlichster Muster, Türme und Bauwerke an. Sie können farblich oder nach festgelegten Mustern sortiert, aufgesteckt und aufgefädelt werden. Gleichzeitig lässt sich damit erstes Addieren und Subtrahieren üben und veranschaulichen. Die Höhe der Spielsteine vermittelt den Spielern ganz automatisch ein Gefühl für die Maßeinheit 1 cm (10 Spielsteine gestapelt oder gefädelt = 10 cm). Vergleichen und Schätzen von Höhen steht so spielerisch in Relation zum Dezimalsystem. Mathe wird spielerisch sichtbar und „begreifbar“.

Mit den beiliegenden Schnüren lassen sich die Spielsteine zu Musterketten aufhängeln. Die bunten Steine regen dazu an, sie für eine Vielzahl von Farbgeschichten zu verwenden, so dass sie auch ihren Einsatz in der Sprachförderung finden. Die Schnüre können auch zum Darstellen von Schnittmengen verwendet werden oder als Umrandung von Mustern. Plus 10 eignet sich darüber hinaus auch als Gesellschaftsspiel und bietet insgesamt einen hohen didaktischen Wert.

Durch Plus 10 wird folgendes gefördert:

- Geschicklichkeit / Feinmotorik
- Mathematische Vorfähigkeiten (Reihen bilden, sortieren, vergleichen, ordnen)
- Erstes Addieren und Subtrahieren
- Musterbildung und Mustererkennung
- Kreativität und Fantasie
- ästhetische Wahrnehmung
- Konzentration
- Erste Kenntnisse über Statik
- Erstes Regelverständnis
- haptische Erfahrung durch Materialität

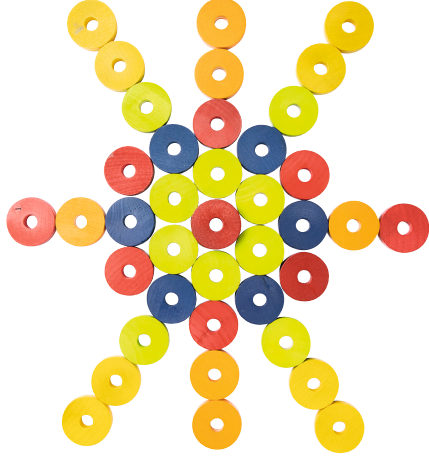
Legen, Stecken, Fädeln und Stapeln

Spielmöglichkeiten für 1 oder mehrere Spieler, ab 3 Jahre, (für jüngere Kinder bitte nur unter Aufsicht von Erwachsenen)



1. Muster, Reihenfolgen, Ornamente

Um mit den Materialien vertraut zu werden, können mit den Spielsteinen verschiedenste Muster, Reihen, Formen, Figuren oder Bauwerke gelegt, gefädelt oder gestapelt werden. Die Beschäftigung mit dem Material übt eine hohe Motivation zum Experimentieren und zum Verändern aus. So erfinden die Spieler immer wieder neue eigene Variationen.



2. Mandalas und Kreismuster

Jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl an Steinen, die Farben sind beliebig gemischt. Der erste Spieler legt einen Spielstein ab. Der nächste Spieler legt einen Spielstein an den ersten an. So geht es kreis- oder sternförmig reihum bis alle Spielsteine aufgebraucht sind. Fast automatisch versuchen die Spieler die farbigen Spielsteine in einem bestimmten Rhythmus oder nach Regeln anzuordnen und so entstehen hübsche Muster oder Ornamente.



3. Logische Reihenfolgen und Muster

Die Spielsteine liegen verteilt in der Mitte. Der Spielleiter (pädagogische Fachkraft) legt ein Muster oder eine Reihenfolge vor oder steckt diese auf das Steckbrett auf. Die Spieler versuchen die Logik des Vorgegebenen zu erkennen, das Muster weiterzuführen bzw. die Reihe entsprechend zu ergänzen.



4. Fädelspiel

Zum Erlernen der Farben bzw. zum Training der Feinmotorik können die Spieler die Spielsteine entweder frei oder nach Vorgaben eines Erwachsenen auf das Spielbrett stecken oder auf die Schnüre auffädeln. Die Längen beim Fädeln und die Höhen beim Stapeln werden gezählt, geschätzt und verglichen. Das Ergebnis kann in Anzahl der Spielsteine oder auch in Zentimeter ausgedrückt werden.

5. Geschicklichkeitsspiel

Die Spielsteine können mit oder ohne Steckbrett zu verschiedensten Türmen gelegt bzw. aufgesteckt werden. Wer baut dabei den höchsten Turm? Wer kann 10 Spielsteine am schnellsten aufeinander stapeln?

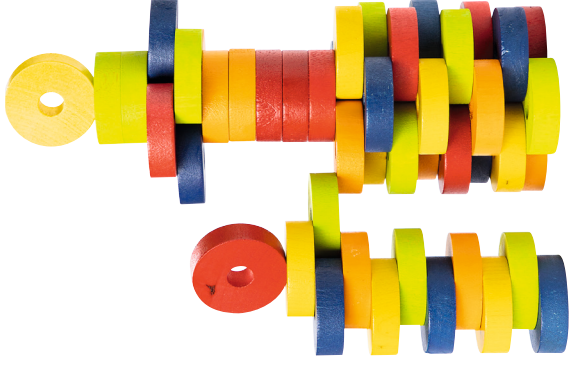


6. Balancespiel

Die Spielsteine werden nicht flach aufeinandergelegt, sondern hier folgt einem flachen Stein immer ein aufgestellter Stein und andersherum. Wer kann so den höchsten Turm bauen? Diese Variante erfordert mehr Geschick, da die Steine gut ausbalanciert werden müssen.

7. Türme, Mauern, Bauwerke

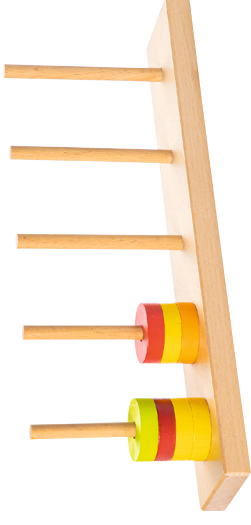
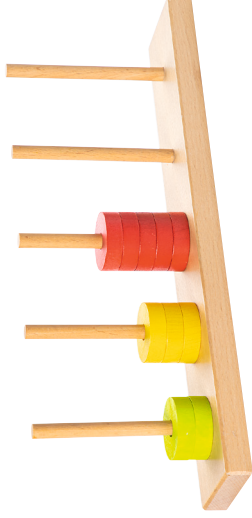
Die Spielsteine werden in gerader, geschwungener, in kreisförmiger oder auch eckiger Anordnung gelegt. Durch versetztes Aufeinanderstapeln entstehen nach dieser Methode attraktive Mauern, Türme und verschiedene Bauwerke. Abstände zwischen den Spielsteinen führen zu Durchbrüchen und Fenstern.



Rechenspiele

für 1 oder mehrere Spieler

Auch hier führt das bewusst gewählte Maß der Spielsteine von 1 cm zu einer spielerischen Förderung des Vorstellungsvermögens beim Abschätzen, Vergleichen und Messen und zur Verinnerlichung der Maßeinheit 1 cm.



1. Erstes Rechnen - für 1 Spieler ab 5 Jahre

Mit den Spielsteinen und dem Steckbrett können auch einfache Rechenaufgaben im Zahlenraum bis 10 gestellt werden und erstes Addieren und Subtrahieren geübt werden. Die letzten zwei Stäbe bleiben dabei frei. Dazu werden Spielsteine in der jeweils gleichen Farbe auf 2 Stäbe aufgesteckt (z.B. 2 hellgrüne Steine auf den 1.Stab, 3 gelbe Spielsteine auf den 2.Stab). Die Lösung (5 Spielsteine) wird in einer dritten Farbe (rot) auf den dritten Stab gesteckt (2 + 3 = 5 -> 5 Spielsteine). Das Ergebnis wird kontrolliert indem die zwei hellgrünen Steine auf die gelben gesteckt werden. Die Höhe der beiden Türme ist gleich.

2. Kopfrechnen - für 1 oder mehrere Spieler, ab 6 Jahre

Den Farben werden unterschiedliche Werte zugeordnet. Die Spielsteine werden nun als Aufgabe, entweder Addieren oder Subtrahieren, auf den ersten Stab gesteckt. Das Ergebnis muss mit den passenden Spielsteinen auf dem nächsten Stab abgebildet werden.

Beispiel:

gelb = 1, rot = 2, hellgrün = 4, orange = 5 -> 1 + 1 + 2 + 4 = 8

Mit welchen Spielsteinen kann das Ergebnis (8) noch abgebildet werden?

Beim Spiel mit mehreren Spielern wird reihum gespielt.

Gesellschaftsspiele mit Plus 10

für 2 oder mehrere Spieler

Mit Plus 10 können in Kombination mit zusätzlichen Materialien wie z.B. Spielfiguren auch Regel-und Gesellschaftsspiele gespielt werden. Hier finden Sie ein paar Ideen:



1. 4er - Reihe - für 2 Spieler, ab 4 Jahre

Jeder Spieler erhält je 10 Spielsteine in 2 verschiedenen Farben, insgesamt 20 Spielsteine. Die Spieler stecken abwechselnd einen Spielstein auf das Steckbrett und versuchen, waagrecht, senkrecht oder diagonal eine Reihe mit 4 Steinen derselben Farbe zu bilden (wie bei 4 gewinnt). Wer dies zuerst schafft, ist Sieger.

2. Steine ablegen, mit Farbwürfel - für 2 - 5 Spieler, ab 4 Jahre

Jeder Spieler erhält dieselbe Anzahl an Spielsteinen, die Farben sind beliebig gemischt. Der erste Spieler würfelt. Hat er einen Spielstein in der gewürfelten Farbe, darf er diesen abgeben, d.h. auf einen beliebigen Stab stecken. Die Farbe „weiß“ ist der Joker, der Spieler darf einen Stein seiner Wahl abgeben. Hat der Spieler keinen Stein in seiner gewürfelten Farbe, kann er keinen Stein abgeben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst alle Steine abgegeben hat.

3. Farben- und Zahlenspiel mit Farben- und Augenzwürfel - für 2 - 5 Spieler, ab 4 Jahre

Jeder Spieler erhält dieselbe Anzahl an Spielsteinen, die Farben sind beliebig gemischt. Die Stäbe auf dem Steckbrett werden von 1 bis 5 nummeriert. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln, z.B. gelb und 5. Er darf nun einen gelben Spielstein auf den 5. Stab stecken. Die Farbe „weiß“ lässt dem Spieler freie Wahl des Spielsteins. Die Zahl „6“ lässt dem Spieler freie Wahl, auf welchem Stab er ablegen will. Hat der Spieler einen Stein abgegeben oder hat er keinen passenden Stein, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst alle Steine abgegeben hat.

4. Steine sammeln mit Farbwürfel – für 2 - 5 Spieler, ab 4 Jahre

Alle Spielsteine sind bunt gemischt auf den Stäben aufgesteckt. Der erste Spieler würfelt. Er darf alle Spielsteine der gewürfelten Farbe, die oben auf den Stapeln liegen, entnehmen. Wurde die Farbe „weiß“ gewürfelt, dürfen die Spielsteine einer beliebigen Farbe entnommen werden. Ist kein Spielstein der gewürfelten Farbe oben, so ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel endet, wenn keine Spielsteine mehr auf dem Brett sind. Nun werden die eigenen Steine zu einem Turm gestapelt und es wird verglichen. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Spielsteinen bzw. mit dem höchsten Turm.

Mathe-Variante - ab 6 Jahre

Zu Beginn wird jeder Farbe eine Zahl zugeordnet (z.B. gelb = 1 Punkt, blau = 2 Punkte etc.). Es wird wie in Punkt 4 beschrieben gespielt. Am Ende zählt jeder Spieler die Punktzahl seiner Steine zusammen. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl.



5. Farben hüpfen mit Farbwürfel und Spielfiguren (nicht enthalten)

für 2 - 4 Spieler, ab 3 Jahre

Die Spielsteine können auch als Spielbrett verwendet werden. Sie werden Stein an Stein in einer Schneckenform aneinandergelegt. Alle Spieler stellen ihre Spielfigur auf den ersten Spielstein im Zentrum der Schnecke (Spirale). Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit dem Farbwürfel und zieht mit seiner Spielfigur auf den nächsten Spielstein in der passenden Farbe. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wird die Farbe „weiß“ gewürfelt, darf der Spieler noch einmal würfeln,

und auf das Feld in der passenden Farbe ziehen. Steht auf einem Spielfeld schon eine Spielfigur, wird die eigene Figur auf das Feld dahinter gestellt. Wer zuerst das Zielfeld am Ende der Spirale mit dem passenden Wurf erreicht, gewinnt das Spiel.

6. Farb- und Schnappgeschichten (hierfür wird eine vorbereitete Geschichte benötigt) - für 2 oder mehrere Spieler

Kombiniert man die Spielsteine mit einer lustigen Geschichte, wird daraus auch ein spannendes Reaktionsspiel. Zu Beginn überlegt sich der Spielleiter, die pädagogische Fachkraft, eine Geschichte, die die Farben der Spielsteine enthält oder liest eine vorbereitete Geschichte vor.

Von jeder Farbe wird nun ein Spielstein in die Mitte gelegt, der Rest kommt auf die Seite. Der Spielleiter liest die Geschichte vor und jedes Mal wenn eine Farbe der Spielsteine erwähnt wird, müssen die Spieler den passenden Farbstein in der Mitte schnappen. Wenn dies als Erster gelingt, darf einen Stein in der gleichen Farbe aus den danebenliegenden Spielsteinen nehmen. Das Spiel endet, wenn die Geschichte zu Ende erzählt ist oder keine Steine mehr übrig sind. Der Spieler mit den meisten Steinen gewinnt das Spiel.

Variante 1

Der Spielleiter oder einer der Spieler denkt sich den Anfang einer Geschichte aus und die Geschichte wird im Laufe des Spiels nun von den Spielern gemeinsam weitererzählt. Jeder Spieler darf der Reihe nach einen Satz zu der Geschichte hinzufügen. Es wird wie zuvor beschrieben gespielt. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Spielsteinen.

Variante 2 (hierfür müssen Zahlenkarten vorbereitet werden):

Für ältere Kinder können zusätzlich noch Zahlen mit eingefügt werden. Hierzu werden Zahlenkarten (z.B. 1-10) vorbereitet und neben die farbigen Spielsteine in die Mitte gelegt. Es wird wie in der Grundvariante beschrieben gespielt. Nun müssen die Spieler nicht nur auf die Farben achten, sondern auch auf die Anzahl (z.B. 2 gelbe Socken). Dann schnappen sie sich die passende Farbe und die passende Zahlenkarte (gelb und die Zahl 2). Wem dies als Erster gelingt, darf einen Stein in der gleichen Farbe aus den danebenliegenden Spielsteinen nehmen. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Spielsteinen.

Variante 3

Die Geschichte kann auch auf Englisch oder in einer anderen Fremdsprache erzählt werden. Hierbei sollte auf möglichst einfache Sätze geachtet werden. Sprachkenntnisse, Wortschatz und Hörverstehen werden so zusätzlich geübt und gefördert.

Beispiel für eine Geschichte

Heute kommt der Fotograf in den Kindergarten. Alle Kinder sollen sich so bunt wie möglich anziehen. Dann wird von allen Kindern ein Foto gemacht. Peter hat sein gelbes Lieblings-T-Shirt an und dazu eine hellgrüne Hose. Sein Freund Thomas kommt heute komplett in seiner Lieblingsfarbe, ein fröhliches Blau. Lisa, die sonst gerne rot anzieht, überrascht heute alle mit einem knallorangenen Kleid und dazu passenden orangenen Schuhen, ein echter Hingucker. Als die Kinder in die Gruppe kommen, staunen Sie nicht schlecht. Maria, ihre Erzieherin, hat eine rote Hose, ein gelbes T-Shirt, eine blaue und eine hellgrüne Socke und sogar eine Lilafarbene Halskette an. Sie leuchtet in allen Farben wie ein echter bunter Regenbogen.

Weitere Geschichtenideen:

- Urlaub im Farbenland
- Heute gehen wir einkaufen
- in Kinder- und Bilderbüchern finden sich außerdem zahlreiche kurze Geschichten in denen bunte Farben vorkommen.



Dusyma Ideen

mit Herz, Kopf und Hand

Dies sind einige Spielmöglichkeiten für Kinder unterschiedlichen Alters. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf und Ihnen werden während des Spiels mit den Kindern sicherlich noch viel mehr Ideen zu Spielevarianten einfallen.

- Seien sie neugierig
- Seien sie kreativ
- Legen Sie eigene Spielregeln fest - und haben Sie den Mut, diese immer wieder zu verändern
- Was wäre wenn....?

Contents

- 1 Peg board
- 50 game counters (10 counters each in 5 different colours, each 1 cm high)
- 1 coloured dice
- 1 dice 1 - 6
- 5 cords for threading
- 1 set of instructions

Number and Age of Players

For 1 - 5 players, from 3 years upwards

Educational Approach

Plus 10 is an extremely versatile game. It has long been well-known in Japan where it is played with great enthusiasm. There are countless game ideas for the game, of which we only mention a few. While playing and using the material, new play ideas will arise automatically. The coloured game counters naturally encourage laying, building, stacking, sorting and making the most varied patterns, towers and structures. They can be sorted by colour or according to defined patterns, attached and threaded. At the same time, the practice of basic adding and subtracting can be illustrated and performed. The thickness of the game counters automatically gives the players a feeling for the unit of measurement of 1 cm (10 pieces stacked or threaded equals 10 cm), so comparing and estimating heights is playfully related to the decimal system. Math becomes visible and “understandable” in a playful way. Using the cords the stone counters can be threaded to make patterned chains. The coloured game counters are attractive for colourful story telling, promoting language development. The cords can also be used to represent intersections or to frame patterns. Plus 10 is also suitable as a board game and has an overall high didactic value.

Plus 10 promotes the following:

- Dexterity / Fine motor skills
- Initial mathematical skills (forming rows, sorting, comparing, arranging)
- Basic addition and subtraction
- Pattern formation and pattern recognition
- Creativity and imagination
- Colour differentiation
- Concentration
- Initial contact with statics
- First understanding of rules
- aesthetic perception
- haptic experience through materiality

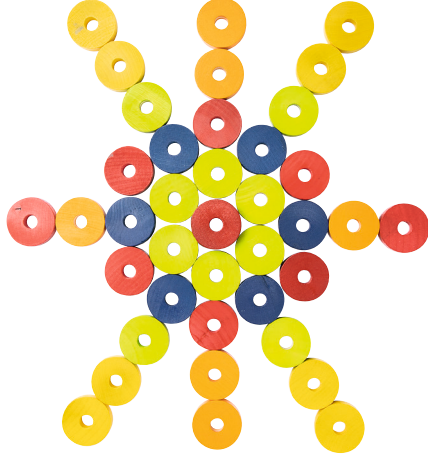
Laying, Sticking, Threading and Stacking

From 3 years old upwards (for younger children, only under adult supervision)



1. Patterns, sequences, ornaments

In order to become familiar with the material, a wide variety of patterns, rows, shapes figures or structures can be laid, threaded or stacked with the game counters. Working with the material creates a high level of motivation to experiment and change. In this way, players keep inventing new variations on their own.



2. Mandalas and Circular Patterns

Each player receives the same number of game counters, the colours being mixed as desired. The first player places a game counter. The next player places another one next to the first one. So it goes in a circle or in a star shape until all the game pieces are used up. Almost automatically, the players try to arrange the coloured pieces in a certain rhythm or according to rules, creating pretty patterns or ornaments.



3. Logical Orders and Patterns

The game counters are spread out in the middle of the players. The game leader (educational specialist) presents a pattern or a sequence and/or puts it on the peg board. The players try to recognize the logic of the example given by continuing the pattern and completing the series.



4. Threading Game

To learn the colours or to train fine motor skills, the players can either put the game counters freely or according to an adult's instructions on the game board or thread them onto the cords. The lengths when threading and the heights when stacked are counted, estimated and compared. The result can be expressed in the number of pieces or in centimeters.

5. Dexterity Game

The game counters can be placed or attached to various towers with or without a peg board. Who can build the tallest tower? Who can stack 10 game counters the quickest?

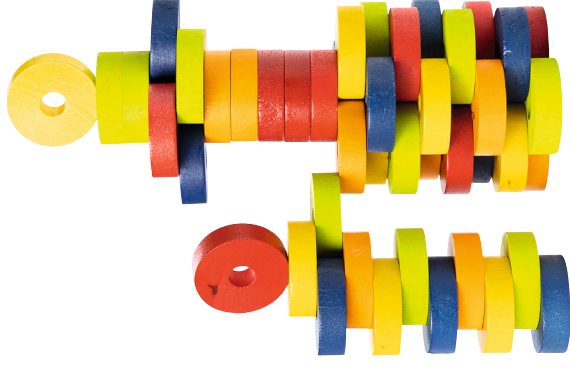


6. Balance Game

The stone pieces are not laid flat on top of each other, but rather a flat gamecounter is always followed by a set-up game counter and vice versa. Who can build the tallest tower like this? This variant requires more skill, as the game counters have to be well balanced.

7. Towers, Walls, Structures

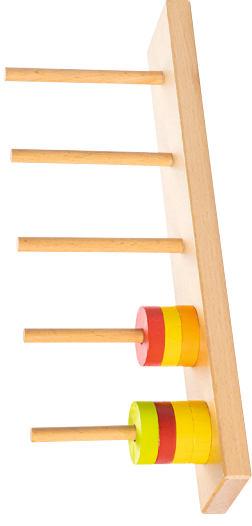
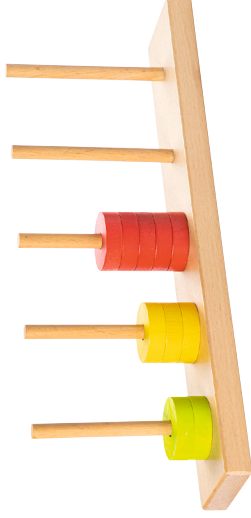
The game counters are placed in a straight, curved, circular or square arrangement. Staggered stacking can be used to create attractive walls, towers and various structures. Gaps left between the game counters create openings and windows.



Arithmetic Games

for 1 or more players

Here, too, the deliberately chosen size of the pieces of 1 cm leads to a playful development of the imagination when estimating, comparing and measuring and to internalise the unit of measurement 1 cm.



1. Basic Calculations - For 1 player, from 5 years old upwards

With the game counters and the peg board, simple arithmetic can be carried out in the number range from one to ten and addition and subtraction can be practised. The last two rods remain free. To do this, pieces of the same colour are placed on 2 rods (e.g. 2 light green pieces on the first rod, 3 yellow pieces on the second rod). The result of 5 pieces is put on a third colour (red) on the third rod ($2 + 3 = 5 \rightarrow 5$ pieces). The result is checked by putting the 2 light green pieces on top of the yellow ones. The height of the two towers is the same.

2. Mental Arithmetic - For 1 or more players, from 6 years old upwards

Different values are assigned to the colours. The game counters are now placed on the first rod for either addition or subtraction. The result must be shown on the next rod with the matching pieces. Example: $\text{yellow} = 1$, $\text{red} = 2$, $\text{light green} = 4$, $\text{orange} = 5$ - $1 + 1 + 2 + 4 = 8$. With which game counters can the result (8) also be shown? This variant of the game can be played in turn with several players.

Board games with Plus 10

For 2 or more players

Plus 10 can also be used in combination with additional materials, e.g. game pieces, to play rule and parlour games. Here you can find a few ideas:



1. Four-piece Rows - For 2 players, from 4 years old upwards

Each player receives 10 game counters in 2 different colours, a total of 20 pieces. The players take turns to place a game counter on the peg board and try to form a row with 4 pieces of the same colour horizontally, vertically or diagonally (as with „4 wins“). Whoever manages this first is the winner.

2. Placing game counters, with coloured dice - For 2 - 5 players, from 4 years old upwards

Each player receives the same number of game counters, the colours are mixed as desired. The first player rolls the dice. If he has a game counter in the same colour as the thrown dice, the game counter may be surrendered, i.e. put it on any rod. The „white“ colour on the dice is the joker, the player may surrender a game counter of their choice. If the player has no game counter in the colour on the dice thrown, the game automatically continues with the next player. The winner is the player with no game counters left.

3. Colours and Numbers - For 2 - 5 players, from 4 years old upwards

Each player receives the same number of game counters, the colours are mixed as desired. The rods on the peg board are numbered from 1 to 5. The player whose turn it is, rolls both dice, e.g. yellow and 5. The player may now put a yellow game counter on the 5th. rod. The “white” colour gives the player a free choice of the game counter. The number “6” lets the player choose on which rod to place the game counter. If the player has surrendered a game counters or has no matching game counter, it is the next player’s turn. The winner is whoever has no game counters left.

4. Collect Game Counters - For 2 - 5 players, from 4 years old upwards

All game counters are mixed up and placed on the rods. The first player rolls the dice. The player may take all the counters of the same colour as the thrown dice that are on the top of the piles. If the “white” colour is diced, all the pieces of any chosen colour can be taken. If none of the game counters are of the same colour as the thrown dice, it is the next player’s turn. The game ends when there are no more game counters on the board. The game counters must be stacked in a tower and a comparison is then made. The winner is the player with the most counters or with the highest tower.

Maths-Variant - From 6 years old upwards

At the beginning each colour is assigned a number (e.g. yellow = 1 point, blue = 2 points, etc.). The game is played as described in option 4. At the end each player adds up the number of points. The winner is the player with the highest number of points.



5. Colours Hop with coloured dice and play figures (not included)

For 2 - 4 players, from 3 years old upwards

The game counters can also be used as a peg board. They are laid in line in a snail shape. All players place their play figures on the first game counter in the center of the snail (spiral). The youngest player begins. He rolls the coloured dice and moves his play figure to the next game counter of the matching colour. Then it is the next player’s turn. If the “white” colour is diced, the player may roll the dice again and move onto the field in the matching colour. If there is already a play figure on the playing field, the field directly behind it should be used. Whoever reaches the target field first at the end of the spiral with the correctly thrown dice, wins the game.

6. Colour- and „Grap“-Stories (a prepared story is required for this) - For 2 or more players

If the game counters are combined with a funny story, it becomes an exciting re-action game. At the beginning the game leader (educational specialist) works out a story that contains the colours of the game counters or reads a prepared story.

One of each colour of the game counters is now placed in the middle of the players and the remaining pieces are placed aside. The game leader reads the story aloud and every time a game counter colour is mentioned, the players have to grab the matching coloured counter from the middle. Whoever succeeds first can take a coloured game counter of the same colour from the game counter pieces that were set aside at the beginning of the game. The game ends when the story is over or when there are no more game counters left. The player with the most counters wins the game.

Variant 1

The game leader or one of the players thinks of the beginning of a story and the story is continued by each player in turn. Each player in turn adds a sentence to the story. The game is played as in option 6. The winner is the player with the most game counters.

Variant 2 (Number cards must be prepared in advance)

Numbers can also be added for older children. To do this, number cards (e.g. 1-10) are prepared and placed next to the coloured game counters in the middle. It is played as described above. Now the players not only have to pay attention to the colours, but also to the number (e.g. 2 yellow socks). Then they grab the matching coloured counter and the matching number card (yellow and the number 2). Whoever first succeeds can take a game counter from the same colour. The winner is the player with the most game counters.

Variant 3

Stories can also be told in another foreign language. Attention should be paid to the simplest possible sentences. Language skills, vocabulary and listening comprehension are practised and promoted.

Example of a Story

Today the photographer is in the kindergarten. All the children should dress as colorfully as possible. Then a picture will be taken of all the children. Peter is wearing his favorite yellow T-shirt and light-green trousers. Today his friend Thomas is in his favorite colour from top to toes, a cheerful blue. Lisa, who otherwise likes to wear red, surprises everyone today with a bright orange dress and matching orange shoes, a real eye-catcher. As the children arrive, everyone is amazed. Maria, the teacher, is wearing red trousers, a yellow T-shirt, blue and light green socks and to finish it off a purple necklace. She shines in all colours just like a real colourful rainbow.

Further Story Ideas

- Holidays in the land of colours
- We are going shopping
- In children's and picture books there are also numerous short stories in which bright colours appear or equally can be added.



Dusyma Idea

with Heart, Head and Hand

These are some game options for children of different ages. Let your imagination run wild and you will surely come up with a thousand more ideas for game variants while playing with the children.

- Be curious
- Be creative
- Establish rules – and have the courage to change them again and again
- What would happen if ...?

Contenu

- 1 panneau à encaster
- 50 pions (10 pièces triées en 5 couleurs, 1 cm de haut)
- 1 dé de couleurs
- 1 dé de chiffres
- 5 cordons pour enfiler les pions
- 1 notice de jeu

Nombre et âge des joueurs

Pour 1 - 5 joueurs, à partir de 3 ans

Objectif pédagogique

Plus 10 est un jeu très polyvalent. Au Japon, ce jeu est connu et très apprécié depuis bien longtemps. Il existe de nombreuses idées et variantes de jeu et nous n'en montrerons que quelques unes. En jouant avec le matériel, nous sommes certains que des nouvelles idées de jeu et d'utilisation verront le jour. N'hésitez pas à varier !

Les pions colorés invitent les enfants à poser, construire, empiler, trier et encastrier différents modèles et tours. Ils peuvent être triés, encastres et enfilés selon les couleurs ou des modèles et motifs précis. En même temps, les enfants peuvent s'exercer à additionner et soustraire les pions, tout en visualisant ces opérations. La hauteur des pions permet aux enfants de développer automatiquement un feeling pour la mesure, étant donné qu'un pion fait 1 cm (en l'occurrence, 10 pions empilés ou enfilés représentent 10 centimètres). Comparer et estimer différentes hauteurs permet de créer un lien ludique au système décimal. L'univers des mathématiques devient visible et compréhensible. Un véritable jeu d'enfants.

Les différents cordons permettent d'enfiler les pions pour en faire des colliers, qui pourront servir de base pour les jeux. Les pions colorés incitent les enfants à les utiliser pour raconter différentes histoires, ce qui permet de développer la capacité linguistique des enfants. Les cordons peuvent être utilisés pour représenter les zones de recoupement ou pour encadrer des modèles. Plus 10 est également un jeu de société et a réellement une valeur pédagogique de taille.

Plus 10 permet de développer les capacités suivantes:

- Dextérité / motricité fine
- Compétences mathématiques préliminaires (former, trier, comparer, structurer des rangées)
- Additions et soustractions
- Création et reconnaissance de schémas et de motifs
- Créativité et imagination
- Différenciation de couleurs
- Concentration
- Premières connaissances sur la statique
- Première compréhension de règles
- perception esthétique
- l'expérience haptique par la matérialité

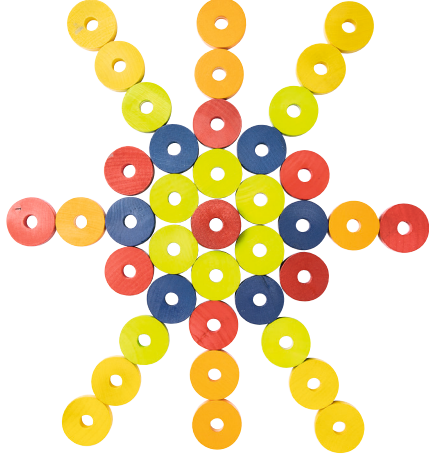
Poser, encastrer, enfiler et empiler

Possibilités de jeu pour un ou plusieurs joueurs, à partir de 3 ans (les enfants plus jeunes doivent être supervisés par un adulte pour des raisons de sécurité)



1. Motifs, ordres, ornements

Pour se familiariser avec les matières, les enfants peuvent créer différents motifs, formes, figures etc. avec les pions, en les enfilant ou encore en les empilant. Le fait de jouer avec le matériel motive les enfants, les incite à faire des expériences et à modifier sans cesse leurs créations. De cette manière, les joueurs trouveront toujours de nouvelles variations et idées.



2. Mandalas et motifs de cercles

Chaque joueur obtient le même nombre de pions, les couleurs sont mélangées de manière quelconque. Le premier joueur dépose un pion. Le prochain joueur place un pion à côté du premier pion. On continue ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pions aient été utilisés. Instinctivement, les joueurs essaient de placer les pions colorés selon un rythme précis ou en suivant des règles, notamment pour créer de jolis motifs ou ornements.



3. Ordres logiques et motifs

Les pions sont répartis au milieu de la table ou par terre. L'adulte commence par définir un motif ou un ordre logique, et encastre les pions sur le panneau. Les joueurs essaient de reconnaître la logique du motif, puis de compléter la rangée.



4. Jeu à enfiler

Pour apprendre les couleurs ou pour développer la motricité fine, les enfants peuvent encastrer ou enfiler les pions comme bon leur semble ou selon les directives d'un adulte. Les longueurs des pions enfilés ou les hauteurs des pions encastrés peuvent être estimées, comptées et comparées. Le résultat peut être défini en nombre de pions ou en centimètres.

5. Jeu de dextérité

Les pions peuvent être empilés et encastrés avec ou sans panneau. Quel enfant construira la tour la plus haute ? Qui sera capable d'empiler 10 pions le plus rapidement ?

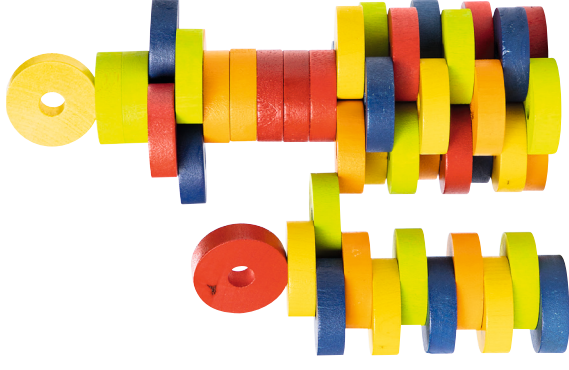


6. Jeu d'équilibre

Les pions ne sont pas posés les uns sur les autres; ils sont empilés et posés dans le sens de la hauteur à tour de rôle. Qui pourra construire la tour la plus haute de cette manière ? Ces variantes demandent une grande dextérité, étant donné que les pions risquent à tout moment de perdre leur stabilité.

7. Tours, murailles, constructions

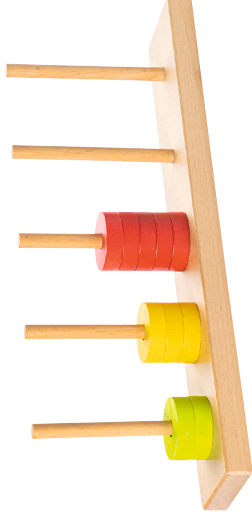
Les pions sont posés dans une disposition droite, recourbée, circulaire ou en angle droit. Les enfants peuvent les empiler de manière décalée, ce qui permet de créer des murailles, des tours et différentes constructions. Il est possible de laisser des espaces entre les pions pour créer des fenêtres ou des passages.



Jeux de calculs

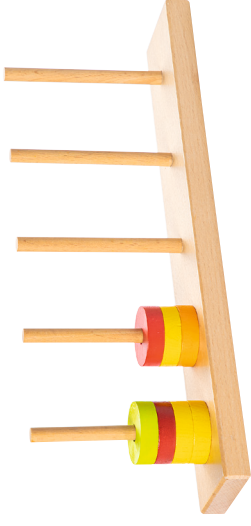
pour un ou plusieurs joueurs

Ici aussi, la taille des pions d'un centimètre facilite le développement de l'imagination lorsque les enfants jaugent, estiment, comparent les tailles; ils se familiarisent grâce à la mesure des pions qui est définie à 1 centimètre.



1. Premiers calculs - pour 1 joueur à partir de 5 ans

Les pions et le panneau à encastrer permettent de créer des calculs dans le cadre de l'espace numérique jusqu'à 10, et d'inciter les enfants à additionner et à soustraire les chiffres. Les deux dernières barres restent libres. Pour ceci, les pions de la même couleur sont encastrés sur deux barres (par exemple deux pierres en vert clair sur la première barre, trois pions jaune sur la deuxième barre). La solution (5 pions) est placée sur la troisième barre dans une troisième couleur (rouge) ($2 + 3 = 5 \rightarrow 5$ pions). Le résultat est contrôlé, en mettant les deux pions vert clair sur les pions jaunes. La hauteur des deux tours est la même.



2. Calcul mental - pour un ou plusieurs joueurs, à partir de 6 ans

Différentes valeurs sont associées aux couleurs. Les pions sont placés sur le panneau sous forme d'une addition ou d'une soustraction, sur la première barre. Le résultat doit être représenté avec les pions correspondants sur la prochaine barre.

Exemple :

$$\text{jaune} = 1, \text{rouge} = 2, \text{vert clair} = 4, \text{orange} = 5 \rightarrow 1 + 1 + 2 + 4 = 8$$

Avec quels pions le résultat (8) peut-il être illustré?

Ce jeu peut être joué avec plusieurs joueurs, ils pourront jouer à tour de rôle.

Jeux de sociétés avec Plus 10

pour deux ou plusieurs joueurs

Plus 10 peut également être utilisé en combinaison avec des matériaux supplémentaires, tels que des pièces de jeu, pour jouer à des jeux de règles et de société. Voici quelques idées :



1. Rangée de 4 - pour deux joueurs, à partir de 4 ans

Chaque joueur obtient 10 pions de deux différentes couleurs, donc 20 pions en tout. A tour de rôle, les joueurs encastrent un pion sur le panneau et essaient de créer une rangée horizontale, verticale ou diagonale, attention, la rangée doit être de 4 pions de la même couleur (comme c'est le cas pour force 4). Le premier joueur qui y arrive a gagné.

2. Poser des pions, avec un dé de couleurs - pour 2 - 5 joueurs, à partir de 4 ans

Chaque joueur obtient le même nombre de pions, les couleurs sont mélangées dans un ordre quelconque. Le premier joueur lance le dé. S'il dispose d'un pion dans la couleur obtenue lors du lancer de dé, il peut le déposer, en d'autres termes, il peut le placer sur une barre quelconque. La couleur blanc est le joker, le joueur peut restituer un pion dans la couleur de son choix. S'il n'a pas de pion dans la couleur obtenue lors du lancer de dé, il ne peut pas restituer de pion et c'est au tour du prochain joueur. Le joueur ayant déposé tous ses pions en premier est le gagnant.

3. Jeu avec le dé de couleurs et le dé de chiffres - pour 2-5 joueurs, à partir de 4 ans.

Chaque joueur obtient le même nombre de pions, les couleurs sont mélangées de manière quelconque. Les barres du panneau sont numérotées de 1 à 5. Le joueur dont c'est le tour, lance les deux dés, il obtient par exemple jaune et 5. Il peut maintenant placer un pion jaune sur la 5ème barre. Le blanc signifie que le joueur peut choisir son pion librement. Le chiffre 6 lui laisse le libre choix de la barre. Si le joueur a restitué un pion ou qu'il n'a pas de pion, c'est au tour du prochain joueur. Le gagnant est le joueur qui aura déposé tous ses pions en premier.

4. Regrouper des pions avec des dés de couleurs - pour 2-5 joueurs, à partir de 4 ans

Tous les pions sont placés sur les barres, peu importe les couleurs. Le premier joueur lance le dé. Il peut prendre tous les pions de la couleur correspondante qui se trouvent en haut des différentes piles. Si le lancer de dé a pour résultat le blanc, il peut retirer les pions d'une couleur quelconque. Si aucun pion de la couleur obtenue lors du lancer de dé, c'est au tour du prochain joueur. Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de pions sur le panneau. Maintenant, les pions du joueur correspondant sont empilés et les enfants comparent leurs tours. Le joueur ayant le plus de pions, donc la tour la plus élevée, a gagné.

Variante de jeux de maths - à partir de 6 ans

Au début du jeu, un chiffre est associé à chaque couleur (par exemple jaune = 1 point, bleu = 2 points etc.). Le jeu se déroule comme dans la description ci-dessus. A la fin, chaque joueur compte le nombre de points correspondants à ses dés. Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné..



5. Faire bouger les couleurs avec le dé de couleurs et les figures (les figures ne sont pas contenues) pour 2-4 joueurs, à partir de 3 ans

Les pions peuvent également servir de plateau de jeu. Ils sont juxtaposés tout en suivant la forme d'un escargot. Tous les joueurs placent leur figure sur le premier pion au centre de l'escargot, donc, au centre de la spirale. Le premier joueur lance le dé de couleur et place sa figure sur le prochain pion de la même couleur. Puis, c'est au tour du prochain joueur. En obtenant le blanc lors du lancer de dé, le joueur a le droit de rejouer, puis il place sa figure sur le prochain pion de la couleur correspondante. Si une figure se trouve déjà sur le pion, il place sa figure sur le pion précédent. Le joueur arrivant en premier à la fin de la spirale avec le bon coup de dé, a gagné.

6. Jeu de réaction - Histoires colorées (une histoire doit être préparée pour ce jeu) - pour 2 ou plusieurs joueurs

Si l'on combine les pions avec une histoire drôle, on peut en faire un jeu de réaction palpitant. Au début, l'adulte doit imaginer une histoire qui mentionne les couleurs des pions, ou il lit une histoire qu'il a préparée au préalable.

Un pion de chaque couleur est placé au milieu, les autres pions sont mis de côté. L'adulte lit l'histoire et à chaque fois qu'une couleur correspondante est mentionnée, les joueurs doivent attraper le pion. L'enfant le plus rapide saisit alors un pion de la même couleur parmi les pions mis de côté. Le jeu est terminé lorsque l'histoire touche à sa fin ou lorsqu'il n'y a plus de pions. Le joueur ayant gagné le plus de pions est le gagnant du jeu.

Variante 1

L'adulte ou un des joueurs commence à raconter une histoire et les autres enfants la complètent. Chaque joueur ajoute une phrase à l'histoire, à tour de rôle. Le jeu se déroule comme nous venons de l'expliquer. Le joueur ayant le plus de pions a gagné.

Variante 2 (des cartes avec des chiffres doivent être préparées à cet effet)

Si vous jouez avec des enfants plus âgés vous pouvez ajouter des chiffres pour pimenter le jeu. Il suffit de préparer des cartes avec des chiffres (par exemple de 1 à 10) et de les placer à côté des pions au milieu de la table. Le jeu se fait comme nous l'avons décrit ci-dessus. Dans cette variante, les joueurs doivent faire attention non seulement aux couleurs, mais aussi au chiffre mentionné (par exemple, 2 chaussettes jaunes). Ensuite, ils attrapent la couleur correspondante et la carte avec le chiffre correspondante (ici, le jaune et le chiffre 2). Le joueur le plus rapide a le droit de piocher un pion de la même couleur dans les pions qui avaient été mis de côté. Le gagnant est le joueur ayant le plus de pions.

Variante 3

L'histoire peut également être racontée en anglais ou dans une autre langue étrangère. Nous vous recommandons d'utiliser des phrases simples et compréhensibles. Cela permet de développer le vocabulaire et la compréhension orale des enfants.

Exemple d'histoire

Aujourd'hui, un photographe va venir à la maternelle. Les enfants sont sensés mettre des vêtements aussi colorés que possible. Une photo de chaque enfant sera prise. Peter a mis son t-shirt jaune préféré et un pantalon vert clair. Son ami Thomas est habillé en bleu des pieds à la tête. Lisa, dont la couleur préférée est le rouge, surprend tout le monde avec une robe orange et des chaussettes orange. Quand les enfants entrent dans la pièce, ils sont très surpris. Marie, leur éducatrice, porte un pantalon rouge, un t-shirt jaune, une chaussette bleu, une chaussette vert clair et un collier violet. Elle ressemble à un arc-en-ciel.

Autres idées d'histoires

- les vacances au pays des couleurs
- nous allons faire les courses
- par ailleurs, vous trouverez certainement des petites histoires dans des livres pour enfants, qui mentionnent les couleurs.



Dusyma Idée

avec cœur, tête et main

Ce sont des possibilités de jeu pour les enfants de tous âges. Laissez libre cours à votre imagination et vous aurez certainement de nombreuses idées en jouant avec les enfants.

- Soyez curieux
- Soyez créatif
- Définissez vos propres règles de jeu - et n'hésitez pas à les modifier
- Qu'en serait-il?



DEU - Achtung!	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!	Strangulationsgefahr.	Large Schnur.
GBR - Warning!	Choking hazard! Small parts!	Strangulation hazard.	Long cord.
BGR - Внимание!	Опасност от задавяне! Малки части!	Опасност от удушаване.	Дълъг шнур. Тази играчка има остри функционални краища/ръбове.
HR - Opozorenje!	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!	Opasnost od davljenja.	Dugačak konopac.
CZE - Upozornění!	Nebezpečí udušení! Malé části!	Nebezpečí uskrtení.	Dlouhá šňůra.
DNK - Advarsel!	Kvælningssfare! Små dele!	Stranguleringssfare.	Lang snor.
NLD - Waarschuwing!	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!	Verwurgingsgevaar.	Lang koord.
EST - Hoiatus!	Kägistamisoht! Väikesed osad!	Poomisoht.	Pikk nööb.
FIN - Varoitust!	Tuikutumisvaara! Pieniä osia!	Kuristumisvaara.	Pitkä naru.
FRA - Attention.	Danger d'étouffement! Petits éléments!	"Danger de strangulation.	Longue corde.
GRC - Προειδοποίηση!	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!	Κίνδυνος στραγγαλισμού.	Μακρύ κορδόνι.
HUN - Figyelmeztetés!	Füladásveszély! Kis alkatrészek!	Foltásveszély.	Hosszú zsinór.
ISL - Vörðrun!	Kælingarhætta. Litill hlutir.	Hengingarhætta.	Löng snúra.
ITA - Attenzione!	Rischio di soffocamento! Piccole parti!	Rischio di strangolamento.	Corde lunghe.
LVA - Bīdinājums!	Aizrīšanās risks! Sīkas detaļas!	Nožraugšanās risks.	Gara aukla.
LTU - Įspėjimas!	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!	Pavojus pasismaugti.	Ilgos virvės.
MKD - Предупредување!	Оваа играчка има остри функционални точки.	Опасност од гушење.	Долга врвка.
MLT - Twissija!	Periklu li wiehed liġjal Bożieġ żgħira!	Periklu ta' strangulazzjoni.	Habel twil.
NOR - Advarsel!	Kvælningsfare. Små deler.	Kvælningsfare.	Lang snor.
POL - Ostrzeżenie!	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!	Niebezpieczeństwo zadziergnięcia.	Długa linka.
PRT - Atenção!	Risco de asfixia! Pequenas partes!	Risco de estrangulamento.	Corda comprida.
ROU - Avertisment!	Pericol de sufocare internă! Părți mici!	Pericol de strangulare.	Coardă lungă.
SVK - Upozornenie!	Nebezpečnosť dusenia! Malé časti!	Nebezpečnosť uskrtenia.	Dlhá šnúra.
SLO - Opozorilo!	Nevarnost zadušitve zaradi tujkal! Majhni deli!	Nevarnost zadavitve.	Dolga vrvica.
ESP - Advertencia!	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!	Peligro de estrangulamiento.	Cuerda larga.
SWE - Varning!	Kvävningrisk! Små delar!	Risk för strypning.	Lång snöre.
TUR - Uyarı!	Boğulma Tehlikesi (Tikanma), Küçük Parçalar.	Boğulma Tehlikesi (Düğünleme).	Uzun ip / kordon.

Plus 10

103 685



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



Made in Germany

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!

www.dusyma.com