

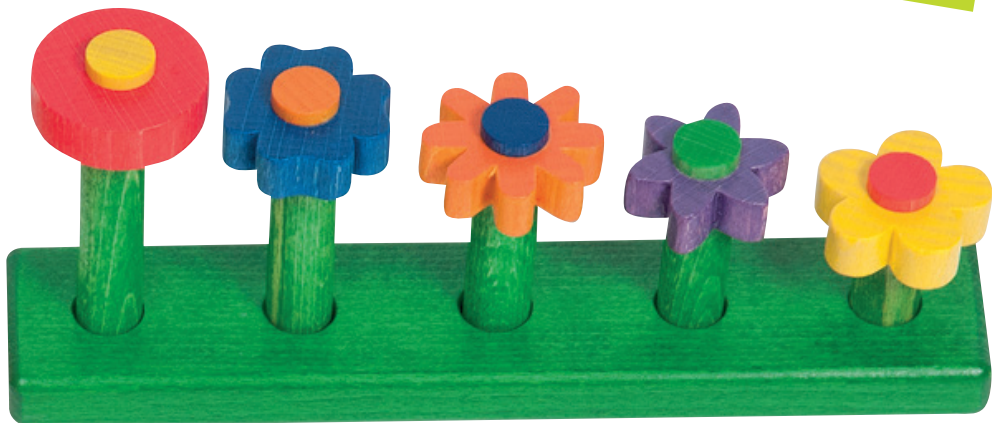


102 360

Blumensteckspiel

Peg-in Flower Activity Game

Jeu d'assemblage de fleurs



1-10

3+

Jahre / years / ans

Blumensteckspiel

Inhalt

- 10 Steckleisten mit je 5 Bohrungen
- 50 Blüten
(in 5 verschiedenen Formen und
5 verschiedenen Farben)
- 50 grüne Blütenstiele
(je 10 Stück in 5 verschiedenen Längen)
- 1 Farbenwürfel
- 1 Augenwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Lulu Schiffler-Betz / Dusyma Ideen-Werkstatt



Pädagogischer Ansatz

Ein fröhliches, kindgerechtes Steckspiel, bei dem auf spielerische Weise die Wahrnehmung geschult und die Differenzierungsfähigkeit nach Farbe, Formen und Längen gefördert wird. Je nach Alter und Entwicklungsstand der Kinder kann es alleine oder in Gruppen, sowohl als Zuordnungsspiel, als auch mit den Würfeln als Gesellschaftsspiel gespielt werden. Darüber hinaus wird die feinmotorische Geschicklichkeit gefördert.

Spielmöglichkeiten

Spielmöglichkeit 1

für 3-jährige ohne Würfel, für bis zu 10 Kinder

Bei dieser Spielvariante empfiehlt es sich, vor Spielbeginn die Menge der Blüten und Stiele je nach Anzahl der spielenden Kinder zu reduzieren. Jedes Kind erhält eine der grünen Steckleisten. Ausgewählt und sortiert werden kann nun nach folgenden Kriterien:

Variante 1

Blütenstiele in gleicher Höhe (Länge)

Variante 2

Blütenstiele in unterschiedlicher Höhe von klein nach groß (von kurz nach lang)

Nachdem, entsprechend der gewählten Variante, die Blütenstiele „eingepflanzt“ wurden, können die Blüten nach folgenden Vorgaben ausgewählt werden:

- gleiche Farben und verschiedene Formen
- verschiedene Farben und gleiche Formen
- verschiedene Farben und verschiedene Formen

Spielmöglichkeit 2

für bis zu 5 Kinder ab 3 Jahren

Bei dieser Spielregel wird genau wie bei der Spielvariante 1 verfahren, jedoch erhält jedes Kind zwei Leisten. Aufgabe ist es nun, auch die zweite Steckleiste genauso wie die erste zu „bepflanzen“. Die Leisten können bei dieser Variante sowohl parallel gestellt werden (gleiche Blumen stehen dann genau nebeneinander) oder sie können aneinandergereiht werden und die Stiele in aufsteigender und absteigender Höhe (Länge) aufgereiht werden. Die Blüten werden in dieser Variante dann gegenläufig sortiert. Bei dieser Spielleiste müssen die Blüten vor Spielbeginn paarweise sortiert und aufeinander gelegt werden, sodass die Kinder gleich erkennen, welche Blüten bereits vergeben sind. Sonst besteht die Gefahr, dass nicht mehr genügend Blüten einer Farbe und Form vorhanden sind.

Spielmöglichkeit 3

für 2-10 Kinder ab 3 Jahren

Gespielt wird mit dem Farbwürfel, die Farbe „grün“ gilt als Joker. Jedes Kind bekommt eine Leiste. Zunächst werden die Stiele gepflanzt. Hierbei müssen sich die Kinder zuerst darauf verständigen, welche Version sie wählen möchten:

Alle Stiele pro Leiste in gleicher Höhe oder alle Stiele pro Leiste in unterschiedlicher Höhe (von kurz nach lang).

Sind alle Stiele gepflanzt, werden reihum mit dem Farbwürfel die Blüten erwürfelt. Auch hier gibt es wieder unterschiedliche Möglichkeiten, die zuerst festgelegt werden müssen:

Von jeder Farbe Blüten in unterschiedlicher Form erwürfeln (Achtung, es dürfen immer nur zwei Kinder die gleiche Farbe wählen.) Von einer Form Blüten in verschiedener Farbe erwürfeln (Achtung, hier dürfen immer nur zwei Kinder die gleiche Form wählen.)

Wer zuerst seine Leiste bepflanzt hat, ist Sieger.

Spielmöglichkeit 4

für bis zu 5 Kinder ab 3-4 Jahren

Gespielt wird mit dem Farbwürfel, die Farbe „grün“ gilt als Joker.

Spielvorbereitung

Wichtig: vor Spielbeginn werden alle Blüten zunächst paarweise sortiert und aufeinandergelegt, sodass erkannt werden kann, welche Blüten bereits "vergeben" sind, sonst besteht die Gefahr, dass nicht genügend Blüten einer Form und Farbe vorhanden sind. Bei dieser Spielvariante erhält jedes Kind zwei Leisten.

Gespielt wird wie bei der Spielvariante 3, jedoch müssen auf beiden Leisten die Blüten paarweise durch Erwürfeln zugeordnet werden.

Die Leisten stehen nicht parallel nebeneinander, sondern aneinandergereiht. Die Blüten werden erwürfelt und auf jeder Leiste in genau gleicher Reihenfolge aufgesteckt. Wenn ein Kind beide Leisten „bepflanzt“ hat, schiebt es sie parallel und vergleicht, ob alles richtig gesteckt wurde. Stimmen die Blüten in Höhe und Sorte überein, ist das Spiel gewonnen.

Spielmöglichkeit 5

für 2-5 Kinder ab 5 Jahren

Gespielt wird mit den Farben und dem Augwürfel.

Vor Spielbeginn werden die Blüten wieder paarweise sortiert und aufeinandergelegt. Auch die Stiele werden nach Größen sortiert. Jedes Kind bekommt zwei Leisten. Gespielt wird wie bei Spielvariante 4, jedoch gleichzeitig mit dem Aug- und dem Farbwürfel. Der Farbwürfel bestimmt die Farbe der Blüte, grün = Joker, der Augwürfel die Länge des Stiels (von 1 Punkt = kürzester Stiel bis 5 Punkten = längster Stiel, 6 Punkte = Joker). Zu Beginn ist es sehr leicht, die ersten Stiele und Blüten in Kombinationen zu erwürfeln. Gelingt es im späteren Verlauf des Spiels nicht, die passende Blume zu erwürfeln, darf man z.B. auch nur die passende Blüte oder den passenden Stiel einzeln nehmen und zunächst neben den Leisten deponieren, bis man das fehlende Teil in einer späteren Spielrunde erwürfelt hat. Wer beide Leisten zuerst bepflanzt hat, gewinnt das Spiel. (Diese Spielvariante lässt sich verkürzen, indem jeweils nur mit einer Leiste gespielt wird.)

Weitere Möglichkeiten

Das Sortieren und Spielen kann dadurch noch verändert oder erschwert werden, dass bestimmte Sortierfolgen eingehalten werden müssen. Diese müssen jedoch zuvor festgelegt werden, z.B. sortieren nach Regenbogenfarben.

Die verschiedenen Blütenformen können auch in Fühlsäckchen ertastet werden. (Siehe Dusyma Katalog Art.Nr. 102 325 Fühlsäckchen.)

Eine weitere Variante ist, dass fünf Leisten nebeneinandergelegt werden wie ein Steckbrett und darauf zunächst die Stiele nach Höhe sortiert eingesteckt werden. Die Blüten werden dann je Reihe in einer Farbe nach unterschiedlicher Form oder umgekehrt je nach Reihe in einer Form und unterschiedlicher Farbe sortiert.

Das Blumensteckspiel bietet noch zahlreiche weitere spielerische Möglichkeiten nach eigenen Ideen der Kinder oder Fachkräfte.





pet Formen Knetohle Ravensburger

ESMART car Eine tolle Lachspiel

Blumensteckspiel
1-10 3+ CE
Horn

Peg-in Flower Activity Game

Contents

- 10 peg boards each with 5 holes
- 50 flower pieces
(in 5 different colours,
5 different shapes in total)
- 50 green flower stems
(in 5 different lengths in total)
- 1 coloured dice
- 1 number dice
- 1 game instructions

Game idea

Lulu Schiffler-Betz / Dusyma Ideen-Werkstatt



Pedagogical Approach

Learning is fun with this fun, peg-in activity game. An ideal game for children, which not only helps to develop perception skills but also teaches colour, shape and size (length discrimination). Children can play the game in groups or individually, depending on their age and level of development. The game can be used for sorting/matching activities or as a dice game for a larger number of players. In addition, the game can be used to promote fine motor skills and dexterity.

Game Options

Game option 1

Suitable for three year olds.

No dice is used. Up to 10 players can play.

It is advisable to limit the number of flower shapes and stems to the number of children playing at the outset of play. Each child receives one of the green peg bases. Select and sort according to the following options:

Variante 1

Stems of the same length (height).

Variante 2

Stems of differing lengths (heights) i.e. short and long or small and tall.

In both game variations of the flower pieces can be selected according to the following rules.

Flower pieces have to be the same colour but NOT the same shape.

Flower pieces have to be different colours but the same shape.

Flower pieces have to have different colours and different shapes.

Game options 2

for a maximum of 5 players. Age range: 3+

The same rules apply as in game variation number one. Each child receives, however two peg bases. Both bases have to be identically „planted“. The bases can be placed parallel to one another (which means that identical flowers are exactly next to one another) or they can be placed in a line next to one another with the result that the stems can be seen in ascending and descending order. The flowers, in this game option, are sorted in opposing order. Flower pieces (in this variation) have to be sorted out in pairs before the game begins and placed on top of one another in order that the children are able to see straight away what flowers are still in the game. This eliminates the risk of there not being enough flower pieces in a certain colour or shape left to continue play.

Game options 3

for 2-10 players. Age range: 3+

For this game you need the coloured dice - the colour „green“ is a type of „joker“. Each child receives a peg base. First the stems are „planted“. The children then have to decide which of the following versions they want to play all the stems in a base have to be the same height the stems can all be a different height (short-tall)

When all the stems have been planted the colour dice is thrown to determine the flowers the player wins. Here again several possibilities are open as an option. The children or game leader must decide on one of the following rules:

Flowers of different shapes in every colour are determined by the throwing of the dice. (Please note, only 2 children are allowed to choose the same colour

Flowers of the same shape but of different colours are determined by the throwing of the dice. (Please note, only 2 children are allowed to choose the same shape).

The winner is the child who finishes „planting“ his/ her peg-base first.

Game options 4

for a maximum number of 5 players. Age range: 3-4 years.

For this game you need the coloured dice - the colour „green“ is a type of „joker“.

Setting up the game: It is important that all the flower pieces are first sorted into pairs before starting the game in order for the children to see which „flowers“ are in the game and which are not. Otherwise it may happen that there are not enough flowers of one colour or shape left. In this option game each player receives 2 peg bases. The game is played as in option C, however, the flowers have to be arranged in pairs in the peg bases.

The players have to throw the dice to win the flower pieces.

The peg bases are not placed parallel to one another but in a line next to one another. The players throw the dice to win the flower pieces. The flower pieces have to be placed on the stems in both bases in exactly the same order. After a player has „planted“ both bases he/she pushes them into a parallel position and checks to see if the sequencing is correct. If the flowers match in height and shape then he/she has won the game.

Game options 5

for 2-5 players aged 5+

The coloured dice and the number dice are both required for this option game.

Before starting, the „flower heads“ are to be once again sorted into pairs and arranged in piles. The stems are also to be sorted, according to length. Each player receives two bases. Order of play is the same as in game option number four. The only difference being the use of the colour dice and the number dice. The colour dice determines the colour of the „flower head“, green is the colour which is worth the highest number of points i.e. a type of joker. The number dice determines the length of the stem - the shortest stem is worth one point and the longest stem five points. The joker is worth six points. In the beginning it is very easy to get the right stem / flower head combination with a throw of the dice. If, however, as the game progresses and the players are not so successful in getting the right combination then it is suggested that the players be allowed to keep whatever part of the combination they win at the side of their base, until a later round of the game when they have another chance to win the missing part. The first player to plant both bases correctly is the winner. This option of the game can be speeded up by removing one of the bases. Each player then receives just one base.

Further suggestions

The rules of the game can be altered or even made more difficult, depending on the way in which the different pieces are sorted and matched. These changes must be decided upon by / with the players at the beginning. As an example, the players decide to sort the pieces according to the colours of the rainbow. The various flower shapes can also be put into „feelie bags“ and be used for training tactile discrimination skills. (see DUSYMA catalogue article number 102 325 „Feelie Bags“.) A further variation would be to place the five bases next to one another, to make a type of pegboard, and then to peg in and sort the stems according to height. The „flower heads“ could be sorted per colour, per row, immaterial of shape, or vice versa per shape, per row and then immaterial of colour. The peg-in flower game is an extremely versatile game - offering children and teachers alike, great scope for further imaginative play.





pet Formen Knetohle Ravensburger

ESMART car Eine tolle Ladaufgabe!

Blumensteckspiel
1-10 3+ CE
Horn

Jeu d'assemblage de fleurs

Contents

- 10 barrettes enfichables avec 5 trous chacune
- 50 fleurs
(de 5 formes et de 5 couleurs différentes)
- 50 tiges vertes
(5 tailles différentes, soit 10 exemplaires de chaque sorte)
- 1 dé de couleurs
- 1 dé à jouer
- 1 règle du jeu

Idée de jeu

Lulu Schiffler-Betz / ateliers de création Dusyma



Objectif pédagogique

Un jeu d'assemblage amusant et adapté aux enfants qui entraîne de manière ludique la perception et la capacité à différencier selon la couleur, la forme et la taille. En fonction de l'âge et du stade d'évolution des enfants, on peut jouer seul ou en groupe tant sous forme d'un jeu d'assemblage que sous celle d'un jeu de société en utilisant les dés. Ce jeu stimule en outre la motricité fine de l'enfant.

Possibilités de jeu

Possibilité de jeu 1

Pour les enfants de 3 ans (jusqu'à 10 joueurs), on joue sans dé.

Dans cette variante, il est recommandé de réduire, avant le début du jeu, le nombre de fleurs et de tiges en fonction du nombre de participants. Chaque enfant reçoit un bloc perforé vert. La sélection et le tri peuvent se faire selon les critères suivants :

Les tiges de même hauteur.

Les tiges de hauteurs différentes classées en ordre croissant.

Pour ces deux variantes, après avoir sélectionné les tiges et les avoir plantées dans les blocs perforés, les enfants choisissent les fleurs et les mettent sur les tiges d'après l'une des 3 possibilités suivantes qu'on aura définie au préalable:

des fleurs de même couleur mais de formes différentes
des fleurs de même forme mais de couleurs différentes
des fleurs de couleurs et de formes différentes

Possibilité de jeu 2

Pour les enfants à partir de 3 ans et jusqu'à 5 joueurs.

On procède de la même façon que pour la variante n°1 excepté le fait que chaque enfant reçoit, cette fois, 2 blocs perforés, l'objectif étant que les enfants plantent le deuxième bloc perforé conformément au premier.

On peut poser les blocs perforés en parallèle (les fleurs identiques se trouvent alors exactement en face l'une de l'autre) ou bien les aligner de telle façon que les hauteurs des tiges soient classées en ordre croissant et décroissant. Dans cette variante, l'assemblage des fleurs des 2 blocs se fait selon un effet de miroir (croissant et décroissant). Pour cette option, les fleurs doivent être réparties par paires au début du jeu afin que les enfants reconnaissent tout de suite les fleurs qu'ils ont déjà utilisées (sinon on risque qu'il n'y ait plus assez d'une couleur ou d'une forme de fleur).

Possibilité de jeu 3

Pour 2 à 10 enfants à partir de 3 ans.

On joue avec le dé de couleurs, la couleur verte faisant office de joker. Chaque enfant reçoit 1 bloc perforé. Tout d'abord, on plante les tiges. Les enfants doivent s'entendre au préalable sur la version qu'ils veulent choisir :

Toutes les tiges dans un bloc perforé ont la même hauteur. Toutes les tiges dans un bloc perforé ont une hauteur différente. (classées en ordre croissant)

Lorsque toutes les tiges sont plantées, les fleurs sont ajoutées en fonction du dé de couleurs. Là encore le jeu offre diverses possibilités sur lesquelles les enfants doivent s'accorder auparavant :

Les blocs perforés doivent être remplis de fleurs de même couleur mais de formes différentes (Attention! Seuls 2 enfants peuvent choisir la même couleur) Les blocs perforés doivent être remplis de fleurs de forme identique mais de couleurs différentes (Attention! Seuls 2 enfants peuvent choisir la même forme) Le gagnant est celui qui a complété son bloc perforé le premier.

Possibilité de jeu 4

Pour un maximum de 5 enfants à partir de 3 à 4 ans.

On joue avec le dé de couleurs, la couleur verte faisant office de joker.

Préparation du jeu : Il est important de regrouper par paires toutes les fleurs avant le début du jeu afin de voir à chaque instant du jeu de quelles fleurs on ne dispose plus (sinon on risque qu'il n'y ait plus assez d'une couleur ou d'une forme de fleurs). Pour cette variante du jeu, chaque joueur reçoit 2 blocs perforés. Plusieurs possibilités s'offrent alors aux joueurs.

Soit on joue suivant la variante n° 3 a) ou n° 3 b). Mais l'on devra à l'aide du dé de couleurs classer les fleurs des deux blocs perforés par paires.

Soit on choisit une troisième variante dans laquelle les blocs perforés ne sont pas posés en parallèle mais sont alignés. Les fleurs sont désignées par la couleur du dé et plantées sur chaque bloc perforé rigoureusement dans le même ordre. Quand un joueur a rempli ses 2 blocs, il les met en parallèle afin d'en vérifier la conformité. Si les fleurs coïncident par leur hauteur et leur variété, le joueur a gagné

Possibilité de jeu 5

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans.

On utilise le dé de couleurs et le dé à jouer.

Avant de commencer le jeu, on regroupe par paires toutes les fleurs. Les tiges sont également triées par taille. Chaque enfant reçoit 2 blocs perforés. On joue comme pour la variante n° 4 du jeu sauf que l'on utilise les 2 dés. Le dé de couleurs désigne la couleur de la fleur (le vert étant le joker) et le dé à jouer la longueur de la tige (de 1 point= la tige la plus courte jusqu'à 5 points= la tige la plus longue ; le 6 est le joker). Il est très facile au début de combiner tiges et fleurs grâce aux dés. Si l'on ne parvient pas, au cours du jeu, à obtenir la bonne combinaison de fleur et de tige, on a le droit de ne prendre que la tige ou la fleur et de la mettre de côté en attendant de trouver son complément lors des tours suivants. Le joueur qui a le premier complété ses 2 blocs perforés est le gagnant. (On peut raccourcir cette variante en ne donnant qu'un seul bloc perforé par joueur.)

On peut imaginer diverses possibilités de variantes en changeant ou en rendant plus difficile le classement des fleurs que l'on aura défini par avance (par exemple suivant les couleurs de l'arc-en-ciel).

Ulterieures opportunités

Les différentes formes de fleurs peuvent également être mises dans des sacs tactiles (voir catalogue Dusyma article N° 102 326 Fühlsäckchen).

Une autre variante possible consisterait à disposer 5 blocs perforés l'un à côté de l'autre, comme une planche et d'y planter des tiges triées d'après leur taille. Puis on ajoute les fleurs, par rangées, dans une couleur mais de formes différentes ou, au contraire, dans une forme mais de couleurs différentes.

Le jeu d'assemblage de fleurs offre encore de nombreuses autres possibilités ludiques selon les idées des enfants ou des éducateurs.





pet Formen Knetohle Ravensburger

ESMART car Eine echte Leinwand auf Rollen

Blumensteckspiel
1-10 3+ CE
Horn



DEU - Achtung!	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - Warning!	Choking hazard! Small parts!
BGR - Внимание!	Опасност от задавяне! Малки части!
HR - Uprozorenje!	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - Upozornění!	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK - Advarsel!	Kvælningssfare! Små dele!
NLD - Waarschuwing!	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - Hoiatus!	Kägistamisoht! Väikesed osad!
FIN - Varoitus!	Tuokehtumisvaara! Pieniä osia!
FRA - Attention.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - Προειδοποίηση!	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - Figyelmeztetés!	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - Vörðun!	Kæfingarhætta. Litlir hlutir.
ITA - Attenzione!	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA - Brīdinājums!	Aizrīšanās risks! Sīkas detaļas!
LTU - Įspėjimas!	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
MKD - Предупредување!	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT - Twissija!	Periklu li wiehed jifga! Vcejjeċ zghar!
NOR - Advarsel!	Kvelningsfare. Små deler.
POL - Ostrzeżenie!	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - Atenção!	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - Avertisment!	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - Upozornenie!	Nebezpečnosť dusenia! Malé časti!
SLO - Opozorilo!	Nevarnost zadušitve zaradi tujska! Majhni deli!
ESP - Advertencia!	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - Varning!	Kvävningssrisk! Små delar!
TUR - Uyarı!	Boğulma Tehlikesi (Tikanma), Küçük Parçalar.

Follow us **#dusyma**



dusyma_official



/dusyma



Dusyma Kindergartenbedarf



/dusyma



dusyma.com/newsletter

Blumensteckspiel 102 360

Peg-in Flower Activity Game
Jeu d'assemblage de fleurs



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



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