

Handleiding Instructions Anleitung Mode d'emploi

Schaduwspel

Shadow game

Schattenspiel

Jeu des ombres



522.864



Schaduwspel

Leerdoelen

- visuele waarneming (onderscheiden positief-negatief)
- sociale vorming (samenwerken, spelen met spelregels)
- ontwikkeling visueel geheugen

Inhoud

- 4 opdrachtborden
- 4 x 8 kaartjes met gekleurde afbeeldingen
- 4 x 8 kaartjes met schaduw afbeeldingen

Opbouw van het spel

Om te starten kan men het beste beginnen de gekleurde kaartjes om te draaien (met de afbeelding naar beneden) en op een stapel te leggen. De opdrachtborden worden verdeeld onder de spelers. Om de beurt draait een van de spelers een kaartje van de stapel om en kijkt of deze op zijn opdrachtbord voorkomt. Degene die het eerst zijn bord gevuld heeft is winnaar.

Vervolgens kan gespeeld worden met de "schaduwkaartjes".

Anderes spelmogelijkheden

Memory: alle gekleurde en schaduwkaartjes worden omgedraaid (met de afbeelding naar beneden) op de tafel gelegd. Om de beurt draait een van de spelers 2 kaartjes om, indien de afbeeldingen gelijk zijn, dan mogen de kaartjes uit het spel gehaald worden. (een setje bestaat uit een gekleurd kaartje en een schaduwkaartje met dezelfde afbeelding). Degene die de meeste kaartjes heeft is winnaar.



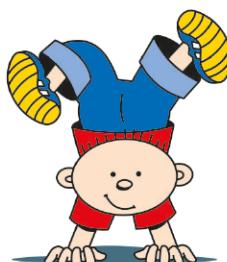
Shadow game

Learning objectives

- visual observation (distinguishing between positive and negative)
- social development (cooperating, playing with rules)
- development of visual memory

Contents

- 4 game boards
- 4 x 8 cards with coloured pictures
- 4 x 8 cards with shadow pictures



Structure of the game

It is best to start with the coloured cards. These are turned over (face down) and placed in a pile. The game boards are divided among the players. The players each take a turn turning over a card from the pile and see whether this is shown on the game board. The first one to fill his or her board is the winner. Then the game can be played with the shadow cards.

Other game possibilities

Memory: all coloured and shadow cards are turned over (face down) on the table. Each player takes a turn turning over 2 cards. If the pictures match, those cards can be taken. (A set consists of a coloured card and a shadow card with the same picture.) The one with the most cards wins.



Schattenspiel

Lernziele

- visuelle Wahrnehmung (Unterscheidung positiv-negativ)
- soziales Verhalten (zusammenarbeiten, spielen mit Spielregeln)
- Entwicklung des visuellen Gedächtnisses

Inhalt

- 4 Auftragskarten
- 4 x 8 Karten mit farbigen Abbildungen
- 4 x 8 Karten mit Schattenabbildungen



Aufbau des Spiels

Das Spiel beginnt man am besten mit den farbigen Karten. Diese werden umgedreht (mit der Abbildung nach unten) und auf einen Stapel gelegt.

Die Auftragskarten werden unter den Spielern verteilt. Nach der Reihe nimmt einer der Spieler eine Karte vom Stapel, dreht diese um und schaut nach, ob diese auf seiner Auftragskarte vorkommt. Der Spieler, der als Erstes seine Karte voll hat, ist der Gewinner. Danach kann mit den „Schattenkarten“ gespielt werden.

Andere Spielvarianten

Memory: Alle farbigen Karten und die Schattenkarten werden umgedreht auf den Tisch gelegt (mit der Abbildung nach unten). Der Reihe nach dreht eines der Spieler 2 Karten um. Sind die Abbildungen gleich, dann können die Karten aus dem Spiel genommen werden (ein Set besteht aus einer farbigen Karte und einer Schattenkarte mit derselben Abbildung). Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen.

Jeu des ombres

Objectifs pédagogiques

- perception visuelle (distinction entre le positif et le négatif)
- socialisation (esprit d'équipe, respect des règles du jeu)
- développement de la mémoire visuelle

Contenu

- 4 plateaux de jeu
- 4 x 8 cartes illustrées et colorées
- 4 x 8 cartes illustrées et ombrées

Déroulement du jeu

Au début, nous vous conseillons de commencer avec les cartes colorées. Retournez les cartes (illustration cachée) et mettez les cartes en tas. Distribuez les tableaux de jeu aux joueurs. Chacun à leur tour, les joueurs piochent une carte, la retournent et vérifient si elle apparaît sur leur tableau de jeu. Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné.

Ensuite, les joueurs peuvent utiliser les cartes „ombrées”.

Autres possibilités

Mémoire : toutes les cartes colorées et ombrées sont retournées (illustration cachée) sur la table. Chacun à leur tour, les joueurs retournent 2 cartes. Si les illustrations sont identiques, les cartes peuvent être retirées du jeu. Un paquet de cartes comprend une carte colorée et une carte ombrée présentant la même illustration. Le joueur qui obtient le plus de cartes a gagné.

