



900000006



Handleiding



Instructions



Anleitung



Mode d'emploi



Instrucciones

**Vang de vorm**  
**Stick the shape**  
**Drücke die Form**  
**Attacher la forme**  
**Empuja la forma**

## Leerlijn

## Doel

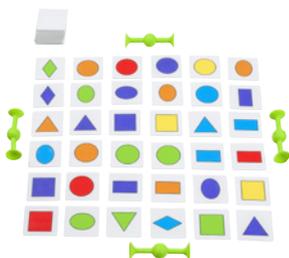
Leer vormen en kleuren te combineren.

## Rekenen

Meetkunde

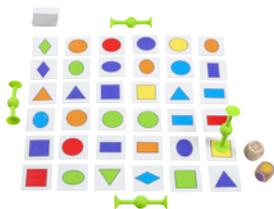
Kleur en vorm

## Speel in stappen



### STAP 1

Leg 36 beeldkaartjes open op tafel. De overige kaartjes liggen omgekeerd op een stapel. Iedere speler heeft een zuignap.



### STAP 2

Speler 1 dobbelt met de vormen- én de kleurendobbelsteen. De uitkomst is een combinatie van de gegooidde kleur en vorm, bijvoorbeeld geel-vierkant. De speler die als eerste een beeldkaartje met een geel vierkant met zijn zuignap heeft gepakt, mag het beeldkaartje houden.



### STAP 3

Degene die als eerste tien kaartjes heeft, is de winnaar. Wanneer er twee kaartjes gepakt kunnen worden mag dit. Bij ieder gepakt kaartje, wordt een nieuw kaartje van de stapel in het spel gelegd.

## Tips

- ▶ Vereenvoudig het spel. Speel met twee spelers. Leg slechts ca. vijf kaartjes neer. Kind 1 benoemt welk kaartje kind 2 moet pakken. Daarna wisselt de beurt.
- ▶ Vereenvoudig het spel door alleen de kleuren - of vormendobbelsteen te gebruiken.
- ▶ Speel Memory. Leg alle beeldkaartjes omgekeerd op tafel. Kind 1 draait twee beeldkaartjes om. Als ze identiek zijn mag hij de set houden. Anders worden ze teruggedraaid en is kind 2 aan de beurt. Het kind met de meeste sets heeft gewonnen.



## Learning trajectory

## Counting

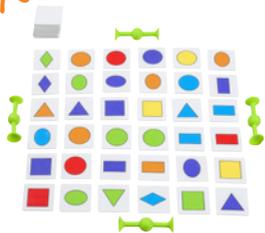
Geometry

Colour and shape

## Goal

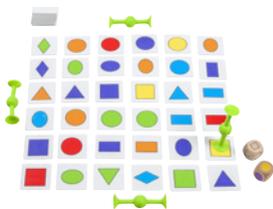
Learning to combine shapes and colours.

## Play in steps



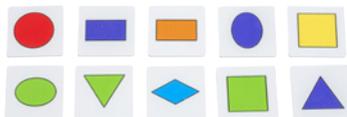
### STEP 1

Place the 36 image cards open on the table. The remaining cards are placed upside down on a stack. Every player has a suction cup in front of him/her.



### STEP 2

Player 1 rolls the dice with the shapes and the dice with the colors. The outcome shows the combination of the color and shape, for example yellow-square. The player that takes the card with a yellow square first, using the suction cup, can keep the image card.



### STEP 3

The player that has ten cards first, wins. When there are two cards with the right combination, the player takes them both. Every card that is taken is being replaced by a new card from the stack.

## Hints

- ▶ Make the game easier. Play with two players. Place only around five cards on the table. Child 1 names which card child 2 has to take. Then they switch turns.
- ▶ Make the game easier by only using the dice with the colors or the dice with the shapes.
- ▶ Play Memory. Place the image cards upside down on the table. Child 1 turns over two image cards. The child can keep the set when both cards are identical. Otherwise, they are placed back and his or her turn is over. The child with the most sets wins.

## Lernpfad

## Rechnen

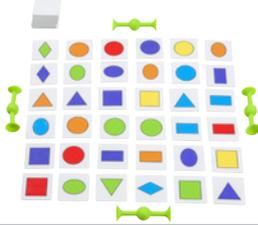
Geometrie

Farbe und Form

## Ziel

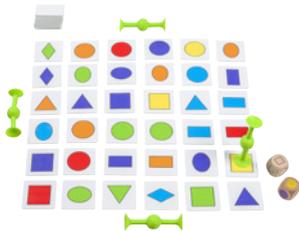
Das Kombinieren von Formen und Farben lernen.

## Spiel in Schritten



### SCHRITT 1

36 Bildkarten offen auf den Tisch legen. Die übrigen Karten liegen umgedreht auf einem Stapel. Jeder Spieler erhält einen Saugnapf.



### SCHRITT 2

Der erste Spieler wirft sowohl den Formen- als auch den Farbwürfel. Das Ergebnis ist eine Kombination aus der geworfenen Farbe und Form, beispielsweise Gelb-Quadrat: Der Spieler, der als Erster mit seinem Saugnapf eine Bildkarte mit gelbem Quadrat aufgenommen hat, darf die Bildkarte behalten.



### SCHRITT 3

Gewinner ist der Erste, der zehn Bildkarten gesammelt hat. Wenn das Aufnehmen von zwei Karten möglich ist, ist das erlaubt. Nach jeder gewonnenen Karte wird eine neue Karte vom Stapel ins Spiel gelegt.

## Tipps

- ▶ Das Spiel vereinfachen: Zu zweit spielen und nur fünf Karten hinlegen. Das eine Kind sagt, welche Karte das andere Kind nehmen soll. Danach wechseln die Rollen.
- ▶ Das Spiel vereinfachen, indem jeweils nur der Farbwürfel oder der Formenwürfel benutzt wird.
- ▶ Memoryspiel: Alle Bildkarten umgekehrt auf den Tisch legen. Ein Kind dreht zwei Bildkarten um. Wenn sie identisch sind, darf es diese behalten. Wenn nicht, werden sie wieder umgedreht und ist das zweite Kind dran. Gewinner ist, wer die meisten Paare gefunden hat.

## Objectif d'apprentissage

## Mathématique

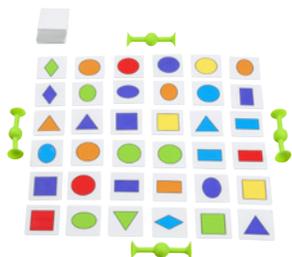
Géométrie

Des couleurs et des formes

## Objectif

Apprendre à combiner des formes et des couleurs.

## Jouer aux étapes



### ÉTAPE

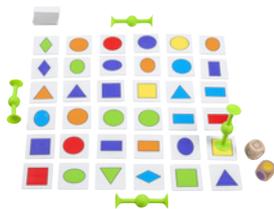
3

Le gagnant c'est le premier qui aura dix cartes. Lorsque deux cartes peuvent être prises, ceci est permis. Pour chaque carte prise, une nouvelle carte de la pile est mis en jeu.

### ÉTAPE

1

Mettez sur la table, 36 cartes avec l'image visible. Avec les images invisibles, les autres cartes forment une pile. Chaque joueur reçoit une ventouse.



### ÉTAPE

2

Le premier joueur jète le dé avec des formes et aussi le dé avec des couleurs. Le résultat est une combinaison d'une couleur et d'une forme, par exemple jaune-carré. Le joueur qui, avec sa ventouse, prend une carte avec un carré jaune en premier, peut garder cette carte.

## Conseils

- ▶ Facilitez le jeu. Jouez avec deux joueurs. Mettez qu'environ cinq cartes. L'un des enfants désigne la carte que l'autre doit prendre. Ensuite c'est à tour de rôle.
- ▶ Simplifiez le jeu en utilisant que le dé avec des couleurs, ou bien le dé avec des formes.
- ▶ Jouez le jeu de mémoire. Étaler face contre table toutes les cartes. Le premier joueur retourne deux cartes de son choix. Si les cartes sont identiques, le joueur peut les garder. Sinon, le joueur les retourne face cachée de nouveau et c'est au joueur suivant de jouer. Le gagnant est l'enfant qui en possède le plus.

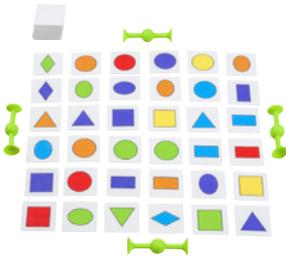
## Línea de aprendizaje

<b>Contar</b>
Medir
Color y forma

## Objetivo

Aprender a combinar colores y formas

## Juegue en pasos

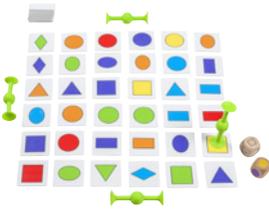


### PASO 3

El primero que tenga diez tarjetas es el ganador. Está permitido coger dos tarjetas cuando sea posible. Por cada tarjeta que se recoja se irán agregando más tarjetas del mazo en el juego.

### PASO 1

Colocar 36 tarjetas encima de la mesa con las imágenes boca arriba. Las tarjetas restantes se dejan en un mazo boca abajo. Cada jugador tiene un palito con ventosa.



### PASO 2

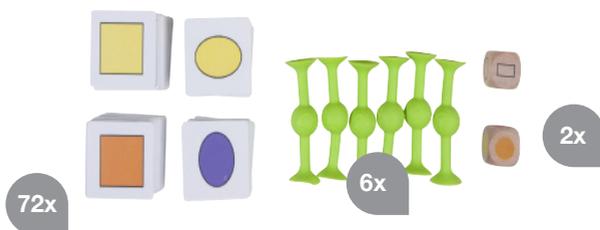
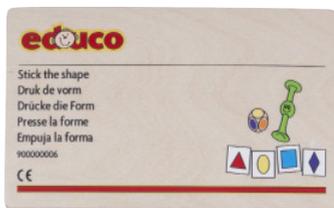
Jugador #1 tira los dados que contienen las formas y los colores. El resultado es una combinación de los dados lanzados, por ejemplo: amarillo – cuadrado. El jugador que encuentre primero la tarjeta y la succione con el palito, puede quedarse con esa tarjeta.

## Consejos

- ▶ Hacer el juego más sencillo. Con dos jugadores. Ponga alrededor de cinco tarjetas en la mesa. Niño # 1 le indica al niño # 2 qué tarjeta debe coger. Después cambian turnos.
- ▶ Haga el juego más sencillo utilizando sólo un dado ya sea el de colores o el de las formas.
- ▶ Juego de Memoria. Poner las tarjetas en la mesa con las imágenes boca abajo. El primer niño gira dos tarjetas con imágenes. Si son idénticas puede quedarse con ellas. En caso de no ser así, se vuelven a poner boca abajo y es el turno del segundo niño. El niño que tenga más pares de tarjetas es el ganador. instrucción.

E523381

-  Inhoud
-  Content
-  Inhalt
-  Contenu
-  Contenido



**Sales office**  
**Europe - Africa**  
Industriepark 14  
7021 BL Zelhem  
THE NETHERLANDS  
P +31- 314 627 127  
F +31- 314 627 128  
E info@heutink.com

**Sales office**  
**USA**  
150, South Whisman Road  
Mountain View, CA 94041-1512  
USA  
P +1-650-964-2735  
F +1-650-964-8162  
E info@heutink-usa.com

**Sales office**  
**Asia - Pacific**  
9-27 Nanhai Road  
315800 Ningbo-Beilun  
CHINA  
P +86-574-8685 7556  
F +86-574-8686 9257  
E info@educationall.com  
welcome@educationall.com

**educoco**  
Playful learning for life

www.educoco.com