

Bear Carousel
Bärenkarussell
Le manège des ours
La ruleta de los osos
Berencarrousel
Bjørnekarrusellen
La giostra degli orsi
Carrossel dos ursos
Медвежья карусель



goki

Bear Carousel

„Bear carousel“ is an exciting game of intelligence and chance for four players which requires a bit of luck and a good memory. The object is for each of you to put the five single pieces of a bear together to make a whole bear. So that the game is not too easy, you are not allowed to see the colours. And the die has a nasty arrow instead of the 6 – if you throw the arrow, then the carousel is turned around. Then it is chance that decides: you have to carry on completing the bear that is nearest to you when the turntable comes to a halt.

Preparation:

Place the carousel in front of you on the table and insert the small rod with the red knob into the middle. Then turn the carousel so that each player is sitting in front of the bear of his or her choice. Place all the single pieces of the four bears on the table, with the reverse side facing up, and shuffle them. Now no-one knows any more where his or her bear pieces are. You can see the spots from 1 to 5 clearly marked on each piece. If you throw a 1, then you can take a head, with a 2 you can take a right arm, with a 3 a left arm, with a 4 a right leg, and with a 5 a left leg.

Rules:

Now you can start. The youngest or oldest player can begin, then you continue in turn moving round to the right. When your turns comes you throw the die. Then you can turn over one of the bear pieces that has the same number of spots as the upper face of the die. If this piece is the same colour as your bear, you are in luck: place it straight away in the correct position in your own bear form. If you have turned over a different colour you can choose between placing the piece in the bear of this colour or putting it back face down.

(Tip: if the player with this wrong colour pays close attention and remembers where the piece is, he or she can pick it up quickly when the die falls right again.)

Then it is the next player's turn to throw the die.

As you can see, each of you does not just add pieces to his or her own bear, but also to all the others. This becomes important when one of the players throws the arrow symbol: in this case, he or she is not allowed to turn over a bear piece, but must instead turn the knob in the middle of the carousel. When it comes to a halt, you each have a new bear in front of you. From now on you have to carry on playing with this bear. If there are already some pieces in it, good for you! The winner is the first player to have a complete bear in front of them.

Information for your parents:

„Bear carousel“ can be played by children from the age of about three. The game was developed by students at the Kiel University of Applied Sciences in the Faculty of Social Work and Health under the direction of Prof. Dr. Thomas Lockenvitz and Prof. Günter Isleib.

It stimulates the

recognition of colours and numbers and, due to the chance effect when throwing the die, it supports the idea of playing a group without any competition of pressure to perform. It also trains your child's ability to concentrate and memorise things.

D Bärenkarussell

„Bärenkarussell“ ist ein aufregendes Denk- und Zufallsspiel für vier Spieler, das Glück und ein gutes Gedächtnis erfordert. Ziel ist es, dass jeder von Euch durch Würfeln die fünf Einzelteile eines Bären zur ganzen Figur zusammensetzt. Damit das nicht zu leicht wird, dürft Ihr die Farben nicht sehen. Und der Würfel hat statt der 6 einen fiesen Pfeil; liegt er beim Würfeln oben, wird das Karussell gedreht. Dann entscheidet der Zufall: Ihr müsst mit dem Bären weitermachen, der am dichtesten vor euch liegt, wenn die Scheibe wieder still steht.

Vorbereitung:

Legt das Karussell vor Euch auf den Tisch und steckt den kleinen Stab mit dem roten Knopf in die Mitte. Dann dreht Ihr das Karussell so, dass jeder vor dem Bären seiner Wahl sitzt. Legt alle Einzelteile der vier Bären mit der Rückseite nach oben auf den Tisch und mischt sie. Jetzt weiß keiner mehr, wo seine Bären Teile liegen. Auf jedem Teil sind Punkte von 1 bis 5 zu erkennen. Würfelt Ihr eine 1, dürft Ihr einen Kopf nehmen, bei der 2 einen rechten Arm, bei der 3 einen linken Arm, bei der 4 ein rechtes Bein und bei der 5 ein linkes Bein.

Regeln:

Jetzt kann es losgehen: Der Jüngste oder Älteste darf anfangen, dann geht es rechts herum weiter.

Bist Du am Zug, würfelst Du. Dann darfst Du ein Bären Teil umdrehen, das die gleichen Punkte hat wie die Oberseite des Würfels. Hat dieses Teil die Farbe Deines Bären, hast Du Glück: Lege es gleich richtig in Deine eigene Bärenschablone. Hast Du eine andere Farbe erwischt, kannst Du wählen: Entweder Du legst das Teil in den Bären mit dieser Farbe oder Du legst es verdeckt wieder zurück. (Tipp: Passt der Mitspieler mit dieser falschen Farbe gut auf und merkt sich, wo das Teil liegt, kann er es beim nächsten passenden Würfeln schnell holen.)

Dann ist der nächste mit Würfeln an der Reihe.

Wie Ihr merkt, legt jeder von Euch Teile also nicht nur an seinem Bären an, sondern auch an allen anderen. Dies wird wichtig, wenn ein Mitspieler den Drehpfeil würfelt:

Dann darf er kein Bären Teil umdrehen, sondern muss am Knopf in der Mitte das Karussell drehen. Steht es wieder still, liegt vor jedem von Euch ein neuer Bär. Mit dem müsst Ihr ab jetzt weiterspielen. Schön, wenn dann schon Teile darin liegen! Sieger ist, wer als erstes einen kompletten Bären vor sich liegen hat.

Information für Deine Eltern:

„Bärenkarussell“ kann von Kindern ab etwa drei Jahren gespielt werden. Das Spiel wurde von Studenten der Fachhochschule Kiel am Fachbereich Soziale Arbeit und Gesundheit unter Leitung von Prof. Dr. Thomas Lockenvitz und Prof. Günter Isleib entwickelt. Es fördert das Erkennen von Farben und Zahlen und unterstützt wegen des Zufallseffekts beim Würfeln das gemeinsame Spiel ohne Wettbewerbs- oder Leistungsdenken und schult die Aufmerksamkeit und Merkfähigkeit Ihres Kindes.

F Le manège des ours

Le manège des ours est un jeu de mémoire et de hasard captivant pour quatre joueurs, qui nécessite à la fois de la chance et de la concentration. Ton objectif est de reconstituer les 5 parties de l'ours grâce au dé. Pour que ce ne soit pas trop facile tu ne peux pas voir les couleurs. A la place du 6 sur le dé se trouve une flèche. Si tu tombes sur la flèche tu as le droit de faire tourner le manège. Alors, le hasard décide : tu dois maintenant jouer avec l'ours qui se trouve devant toi lorsque le disque s'arrête.

Préparation :

Place le manège sur la table et fixe la petite baguette avec le bouton rouge dans son milieu. Le manège est ainsi placé de sorte que chaque joueur se trouve devant l'ours de son choix. Dispose sur la table les pièces des ours côtés retournés de façon à ne plus les distinguer. Tu ne dois plus voir que les points de 1 à 5 sur chaque pièce. Si le dé tombe sur le 1, tu peux prendre une tête, sur le 2 un bras droit, sur le 3 un bras gauche, sur le 4 une jambe droite et sur le 5 une jambe gauche.

Règle :

Maintenant on peut débiter la partie en commençant par le plus jeune ou le plus vieux des joueurs puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si c'est ton tour, lance le dé. Tu as alors le droit de retourner une pièce qui a le même nombre de points que sur la face du dé obtenu. Si la pièce correspond à la couleur de ton ours, tu as de la chance: tu peux alors la placer sur ton ours. Si tu es tombé sur une autre couleur tu as le choix. Tu peux soit mettre la pièce sur l'ours à la bonne couleur soit la reposer, toujours face cachée. (Astuce : les autres joueurs doivent bien retenir l'endroit où la pièce est reposée afin d'aller la récupérer lorsque le dé leur donnera l'occasion). C'est alors au prochain joueur de lancer le dé.

Comme tu as pu le remarquer, le joueur peut placer les pièces de son ours mais aussi celles de tous les autres ours. C'est très important car lorsqu'un joueur lance le dé et tombe sur la flèche, il ne retourne pas de pièce mais doit faire tourner le manège grâce à l'axe situé au centre. Lorsque le manège s'arrête, l'ours devant toi devient ton nouvel ours et tu dois désormais le compléter. Ce qui tombe bien si des pièces sont déjà placées sur celui-ci! Le gagnant est celui qui réussit en premier à former un ours complet devant lui.

Informations pour tes parents :

Le manège des ours peut être joué par les enfants à partir de trois ans. Le jeu a été développé par les étudiants de l'Ecole Technique Supérieure de Kiel spécialisée dans le travail social et la santé sous la direction du Prof. Dr. Thomas Lockenvitz et du Prof. Guenter Isleib. Il aide à l'identification des couleurs et des nombres et la présence du hasard lié au dé permet de jouer sans intensifier l'esprit de compétition et sans se soucier des différences de niveaux entre les joueurs. Il renforce l'attention et la mémoire de votre enfant.

E La ruleta de los osos

„La ruleta de los osos“ es un juego de ingenio y azar para cuatro jugadores que además de suerte, requiere una buena memoria. El objetivo es que cada uno de vosotros, tirando el dado, monte una figura completa de un oso usando las cinco piezas que lo componen. Para que el juego no sea tan fácil, no podéis ver los colores. En el dado hay una flecha en lugar de un 6; si al lanzarlo ésta cae hacia arriba, podréis girar la ruleta. Entonces es cuando el azar decide: tenéis que continuar con el oso que esté más cerca de vosotros cuando la rueda se quede parada de nuevo.

Preparación:

Poned la ruleta sobre la mesa delante de vosotros y fijad el palillo con la bola roja en el medio. Entonces girad la ruleta de tal forma que todos se sienten delante del oso que han elegido. Colocad sobre la mesa todas las piezas de los cuatro osos con la parte trasera hacia arriba y mezcladlas. Ahora nadie sabe dónde están las piezas de su oso. En todas las piezas puedes obtener de 1 a 5 puntos. Si lanzáis el dado y sacáis un 1, podéis coger una cabeza; con un dos, un brazo derecho; con un 3, un brazo izquierdo; con un 4, una pierna derecha y con un 5, una pierna izquierda.

Reglas:

Ahora ya podéis empezar: debe empezar el más joven o el más mayor y después, el juego sigue hacia a la derecha.

Cuando sea tu turno, lanza el dado. Entonces debes darle la vuelta a una pieza de oso que tenga los mismos puntos que has obtenido con el dado. Si esa pieza tiene el mismo color que tu oso, ¡has tenido suerte! Colócala bien sobre la plantilla de tu oso. Si la pieza tiene otro color, tienes dos opciones: o bien colocas la pieza sobre el oso del mismo color o bien le das la vuelta de nuevo. (Consejo: si el jugador que necesita ese color presta atención y recuerda dónde estaba la pieza, puede cogerla rápidamente en la siguiente ronda).

A continuación, el siguiente jugador debe lanzar el dado.

Como habéis comprobado, no solo colocaréis piezas sobre vuestros osos, sino también sobre todos los demás. Esto es importante cuando uno de los jugadores obtiene una flecha giratoria al tirar el dado: en este caso, no se debe dar la vuelta a una pieza de oso, sino que debe hacer girar la ruleta usando la bola roja. Cuando se vuelva a parar, habrá un oso nuevo delante de vosotros con el que deberéis seguir jugando. ¡Será genial si ya tiene piezas sobre él! El ganador es aquel que consiga tener en primer lugar un oso completo.

Información para los padres:

„La ruleta de los osos“ es un juego para niños mayores de tres años. El juego fue desarrollado por estudiantes de la Universidad Técnica de Kiel del área Trabajo social y salud, bajo la dirección del Prof. Dr. Thomas Lockenvitz y del Prof. Günter Isleib. Este juego ayuda a identificar los colores y los números y gracias al efecto aleatorio del dado se fomenta el juego colectivo sin actitud competitiva ni de liderazgo y, además, ejercita la atención de su hijo.

‘Berencarrousel’ is een opwindend denk- en geluksspel voor vier spelers, waarbij je naast geluk ook een goed geheugen moet hebben. Het doel is dat elk van jullie door de dobbelsteen te gooien de vijf puzzelstukken tot een hele beer samenstellen. Omdat dit niet te gemakkelijk zou zijn, mogen jullie de kleuren niet zien. En de dobbelsteen heeft in plaats van de 6 een lastige pijl – wordt deze gegooid, dan wordt de carrousel gedraaid. Nu beslist het toeval: je moet verder werken aan de beer die het dichtste bij je ligt, als de carrousel weer tot stilstand is gekomen.

Vorbereiding

Leg de carrousel voor je op tafel en steek de kleine stok met de rode knop in het midden. Dan draai je de carrousel zo, dat iedereen voor de beer van zijn keuze zit. Leg alle puzzelstukken van de vier beren met de rugzijde naar boven op de tafel en meng ze. Nu weet niemand meer waar de stukken van zijn beer liggen. Op elk puzzelstuk staan 1 tot 5 stippen. Gooi je met de dobbelsteen de 1, dan mag je een hoofd nemen, bij de 2 mag je een rechterarm nemen, bij de 3 een linkerarm, bij de 4 een rechterbeen en bij de 5 een linkerbeen.

Regels

Het spel kan beginnen! De jongste of oudste speler mag als eerste, daarna gaat het met de wijzers van de klok mee.

Ben je aan de beurt, dan gooi je de dobbelsteen. Nu mag je een puzzelstuk omdraaien dat evenveel stippen heeft als je met de dobbelsteen hebt gegooid. Heeft dit stuk de kleur van jouw beer, dan heb je geluk: leg het meteen op de juiste plaats in je eigen beer. Heb je een andere kleur genomen, dan kun je kiezen: ofwel leg je het puzzelstuk in de beer van deze kleur, ofwel leg je het met de rugzijde naar boven op de tafel terug. (Tip: als de speler met de beer van deze ‘verkeerde’ kleur goed oplet en onthoudt waar dit stuk van zijn beer ligt, dan kan hij het bij een volgende goede worp gemakkelijk vinden.)

Daarna mag de volgende speler de dobbelsteen gooien.

Zoals jullie merken, legt elk van jullie dus niet alleen in zijn eigen beer puzzelstukken, maar ook in alle andere beren. Dit wordt belangrijk als een speler de ronde pijl gooit: dan mag hij geen puzzelstuk omdraaien, maar moet hij aan de knop in het midden van de carrousel draaien. Staat de carrousel weer stil, dan heeft iedereen een nieuwe beer voor zich liggen. Vanaf nu moeten jullie met hem verder spelen. Dan is het leuk als er al een paar puzzelstukken in liggen! De winnaar is wie als eerste een complete beer voor zich heeft liggen.

Informatie voor je ouders

‘Berencarrousel’ kan door kinderen vanaf ongeveer drie jaar worden gespeeld. Het spel werd onder leiding van Prof. Dr. Thomas Lockenvitz en Prof. Günter Isleib ontwikkeld door studenten uit de richting maatschappelijk werk en gezondheid van de technische hogeschool Kiel. Het bevordert het herkennen van kleuren en getallen, stimuleert door de rol van het toeval bij het dobbelen, het gezamenlijk spelen zonder competitie- en prestatiedenken, en traint de concentratie en het geheugen van uw kind.

Bjørnekarrusellen

„Bjørnekarrusellen“ er et spændende tænke- og tilfældighedsspil for 4 spillere, der kræver en god hukommelse og lidt held. Målet er, at hver spiller får samlet fem enkeltdele til en hel bjørnefigur ved at kaste terningen. For at det ikke skal være for nemt, må I ikke se farverne. I stedet for 6-tallet har terningen en pil, der bevirker, at karrusellen drejer, hvis pilen vender opad. I så fald er det tilfældet, der bestemmer: Når skiven står stille igen, skal I vælge den bjørn, der ligger tættest på.

Forberedelse:

Læg karrusellen foran jer på bordet og stik den lille pind med den røde knap ned på midten. Drej herefter karrusellen, så alle kommer til at sidde foran den bjørn, de har valgt. Læg de fire bjørnes enkeltdele på bordet med bagsiden opad og bland godt. Nu er der ingen af jer, der ved, hvor jeres bjørns dele befinder sig. På hver enkelt del vises pointtallet 1-5. Hvis terningen lander på 1, må I tage hovedet, på 2 højre arm, på 3 venstre arm, på 4 højre ben og på 5 venstre ben.

Spilleregler:

Nu kan spillet starte: Den yngste eller ældste begynder, hvorefter de andre fortsætter i urets retning.

Når det er din tur, kaster du terningen. Herefter vender du en bjørnedel, der har det samme antal point som terningens overside. Hvis denne del har den samme farve som din bjørn, er du heldig, for så kan du lægge den det rigtige sted i din bjørneskabelon. Hvis den er i en anden farve, har du valget mellem at lægge den i den bjørneskabelon, der svarer til farven, eller lægge den tilbage på bordet, så de andre ikke kan se, hvor den ligger. Ellers ville det være for nemt for spilleren med lige netop denne farve at finde den, når det bliver hans eller hendes tur til at kaste terningen.

Nu er det næste spillers tur.

Som I kan se, går spillet ud på ikke kun at lægge bjørnebrikkerne ned i sin egen, men også ned i de andres bjørneskabeloner. Dette får betydning i det øjeblik en af spillerne kaster terningen og denne viser en drejepil. Så må man nemlig ikke vende brikkerne. I stedet drejes på knappen i midten af karrusellen. Når karrusellen står stille igen, har alle spillere fået tildelt en ny bjørn, som de nu skal spille videre med. Det er en klar fordel, hvis alle dele så allerede befinder sig i den! Den, der som den første har en ”helstøbt” bjørn liggende foran sig, har vundet.

Information til dine forældre:

„Bjørnekarrusellen“ kan spilles af børn fra de er ca. 3 år gamle. Spillet er udviklet af studerende på Fachhochschule Kiel (fagområde socialt arbejde og sundhed) under ledelse af professor Thomas Lockenvitz og professor Günter Isleib. Spillet lærer børnene at genkende farver og tal, og pga. tilfældighedsprincippet i forbindelse med terningekast understøtter det børnenes fælles leg uden konkurrence- eller præstationstænkning. Desuden skoler det børnenes opmærksomhed og koncentrationsevne.

① La giostra degli orsi

La giostra degli orsi è un eccitante gioco di riflessione e di fortuna per quattro giocatori, che richiede fortuna e buona memoria. L'obiettivo del gioco consiste nel gettare il dado per comporre la figura di un orso riunendo i cinque singoli pezzi della stessa. Per non facilitare troppo le cose, è necessario che non vediate i colori. Occorre che teniate conto anche del fatto che il dado ha una maledetta freccia al posto del 6. Se lanciando il dado esce il 6, dovete far girare la giostra e far decidere la fortuna: dovete continuare con l'orso che è più vicino a voi una volta che la giostra si è fermata.

Preparazione

Sistamate la giostra sul tavolo davanti a voi e infilate nel centro il bastoncino con il bottone rosso. Girate allora la giostra di modo che ognuno si trovi seduto davanti all'orso di sua scelta. Sistamate sul tavolo tutti i singoli pezzi dei quattro orsi con il retro verso l'alto, e mescolateli. Adesso più nessuno sa dove si trovano i singoli pezzi del proprio orso. Ciascun pezzo reca punti da 1 a 5. Se lanciando il dado esce il numero 1, avete il diritto di prendere una testa; se esce il due, un braccio destro; se esce il 3, un braccio sinistro; se esce il 4, una gamba destra; e se esce il 5, una gamba sinistra.

Regole

Adesso si può cominciare: comincia il più giovane o il più anziano. Si gioca in senso orario. Se è il tuo turno, getta il dado. Hai poi il diritto di girare un singolo pezzo d'orso recante il numero uguale a quello uscito lanciando il dado. Se questo pezzo è dello stesso colore del tuo orso, vuol dire che hai fortuna: Collocalo subito al posto giusto nella sagoma del tuo orso. Se invece è di un altro colore, puoi scegliere come segue: o metti il pezzo nella sagoma dello stesso colore, oppure lo ricollochi rovesciato sul tavolo. (Suggerimento: se l'avversario il cui orso è di questo colore fa attenzione e si ricorda dove hai collocato il pezzo, non avrà difficoltà a recuperarlo se ottiene il numero giusto lanciando il dado.)

Adesso è il turno del giocatore che segue.

Come notate, ciascuno di voi ha la possibilità di mettere pezzi non solo nella propria sagoma ma anche in quella degli altri. Ciò diventa importante nel caso in cui un avversario faccia uscire la freccia lanciando il dado, perché in tal caso il giocatore non ha diritto di girare un pezzo d'orso, ma deve far girare la giostra agendo sul bottone che si trova al centro. Una volta che la giostra è di nuovo ferma, ognuno di voi ha davanti a sé un nuovo orso con il quale deve continuare il gioco. Naturalmente ci si rallegra se l'orso in questione ha già qualche pezzo! Vince il gioco chi per primo riesce a comporre la figura completa di un orso.

Informazione per i tuoi genitori

La "giostra degli orsi" è un gioco per bambini da circa 3 anni in su. Il gioco è stato ideato da studenti del politecnico di Kiel (facoltà per il lavoro sociale e la salute) sotto la direzione del Prof. Dr. Thomas Lockenvitz e del Prof. Günter Isleib. Richiede la capacità di riconoscere colori e numeri; grazie all'effetto sorpresa che si ottiene lanciando il dado, stimola il gioco in comune senza un'ottica di rivalità o di prestazioni, nonché esercita l'attenzione e la memoria del bambino.

P Carrossel dos ursos

O “Carrossel dos ursos” é um jogo de estratégia e aleatório irresistível, para quatro jogadores, que requer sorte e uma boa memória. O objectivo do jogo é completar a figura de um urso, lançando o dado e juntando as cinco peças que o compõem. Para o jogo não ser demasiado fácil, não podem ver as cores. Além disso, em vez do 6, o dado tem uma seta maldosa. Se esta ficar virada para cima ao lançar o dado, o carrossel é rodado. Depois tudo depende do acaso: quando o disco voltar a parar, cada jogador tem de continuar a completar o urso que está mais próximo de si.

Preparação:

Coloquem o carrossel na mesa e, no centro, a pequena barra com o botão vermelho. Depois, rodem o carrossel, de modo a cada um de ter o urso que escolheu à sua frente. Coloquem, viradas para baixo, as peças dos quatro ursos na mesa e misturem-nas. Agora já ninguém sabe quais são as peças do seu urso. Em cada peça existem 1 a 5 pintas. Se, ao lançar o dado, sair um 1, pode pegar numa cabeça; se for um 2, num braço direito; no caso de um 3, num braço esquerdo; se for um 4, numa perna direita e, um 5, numa perna esquerda.

Regras:

Vamos começar: o jogador mais novo ou o mais velho pode começar, depois é a vez do próximo jogador à direita.

Quando for a tua vez, lança o dado. Agora podes virar uma das peças do urso que tenha o mesmo número de pintas que a face do dado que se encontra voltada para cima. Se a peça for da cor do teu urso, estás com sorte: coloca-a no lugar correcto do molde do teu urso. Se te tiver saído outra cor, tens as seguintes opções: ou colocas a peça no molde do urso da mesma cor ou voltas a colocar a peça na mesa, virada para baixo. (Dica: se o jogador que pegou na cor errada prestar atenção e conseguir lembrar-se onde ela está, pode tirar a peça nela numa das próximas jogadas, quando o resultado do dado o permitir.)

Agora é a vez do próximo lançar o dado.

Como podem ver, cada jogador não coloca só as peças no molde do seu próprio urso, mas também nos dos outros. Isso é importante quando um dos jogadores lança o dado com a seta giratória: nesse caso não pode voltar nenhuma peça e deve girar o carrossel através do botão no centro. Quando parar, cada jogador tem um novo urso à sua frente. É com ele que têm de continuar o jogo a partir de agora. Por isso é útil se este já tiver peças! O vencedor é aquele que colocar, em primeiro lugar, todas as peças do seu urso.

Informação para os teus pais:

O “Carrossel dos ursos” é adequado para crianças a partir dos 3 anos. O jogo foi desenvolvido por estudantes do departamento de Trabalho Social e Saúde do Instituto Politécnico de Kiel, sob a direcção do Prof. Dr. Thomas Lockenvitz e do Prof. Günter Isleib. O jogo favorece a identificação de cores e números e os resultados imprevisíveis dos dados contribuem, de maneira favorável, para a capacidade de jogar em grupo, sem as crianças se sentirem pressionadas a competir com outros jogadores. Além disso, o jogo estimula a capacidade de concentração e de memorização do seu filho.

„Медвежья карусель“ – это увлекательная игра на логику и удачу для четырех игроков, в которой вам потребуется немного везения и хорошая память. Цель игры заключается в том, чтобы каждый из игроков, бросая кубик, составил фигуру медведя из пяти отдельных частей. Чтобы игра не была слишком простой, вы не должны видеть цвета. На кубике вместо 6 изображена стрелка; если после броска выпадает именно она, карусель вращается. После этого все зависит от удачи: после остановки диска вы должны продолжать собирать медведя, находящегося ближе всего к вам.

Подготовка:

Положите карусель перед собою на стол и установите маленькую палочку с красной головкой в середине. Затем поверните карусель так, чтобы каждый сидел перед медведем своего цвета. Положите все фрагменты четырех медведей обратной стороной вверх и перемешайте. Теперь никто не знает, где находятся фрагменты его медведя. На каждой

части отмечены точки от 1 до 5. Если выпала 1, можно взять голову, 2 – правую переднюю лапу, 3 – левую переднюю лапу, 4 – правую заднюю лапу, 5 – левую заднюю лапу.

Правила:

Теперь можно начинать! Начинает самый юный или самый старший игрок, а затем все ходят по очереди по часовой стрелке.

Когда очередь дошла до тебя, бросай кубик. После этого ты можешь перевернуть фрагмент медведя, на котором отмечено столько же точек, сколько и на верхней грани кубика. Если цвет этого фрагмента совпадает с цветом твоего медведя, ты молодец: положи его правильно в своего медведя. Если ты взял другой цвет, у тебя есть выбор: ты либо можешь либо положить фрагмент в медведя того же цвета, либо вернуть на стол рубашкой вверх. (Совет: если другой игрок внимателен и заметил, куда вы положили этот фрагмент, он при следующем удачном броске кубика сможет легко забрать его.)

После этого кубик бросает следующий игрок.

Как вы заметили, каждый из вас выкладывает фрагменты не только в своего медведя, но и в медведей всех остальных. Это важно, если у игрока выпадет стрелка:

В этом случае он должен не открыть очередной фрагмент медведя, а раскрутить карусель за палочку в середине. Когда карусель остановится, перед каждым из вас будет новый медведь. Именно им вы будете играть дальше. Приятно, если он не будет пустым! Побеждает тот, кто первым соберет медведя целиком.

Информация для родителей:

В „Медвежью карусель“ можно играть детям примерно с трех лет. Игра была разработана студентами колледжа г. Киль на факультете Социальное обслуживание и здравоохранение под руководством проф. д-ра Томаса Локенвица и проф. Гюнтера Изляйба. Игра развивает узнавание цветов и цифр, благодаря эффекту случайности при броске кубика организует совместную игру без мышления в духе соперничества и достижения результата и учит ребенка внимательности и наблюдательности.



