

Zahlendino

Spielidee & Illustration: Kristin Mückel

Der Zahlendino möchte mit euch zählen. Er hat ganz viele Dinge gesammelt. Doch wie viele sind es genau? Könnt ihr ihm helfen, zu allen Dingen die passende Zahl zu finden?

Spielinhalt

- 1 Zahlendino (Holzfigur)
- 10 Zahlenplättchen (Zahlen von 1 bis 10)
- 10 Mengenplättchen (Menge von 1 bis 10)
- 5 Dinoplättchen
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Wer an der Reihe ist, versucht ein Paar aus einer Zahl und der passenden Menge aufzudecken. Deckst du dabei ein Dinoplättchen auf, bekommst du die Zahlendinofigur.

Wer den Zahlendino am Ende vor sich stehen hat, darf ein Dinoplättchen zusätzlich stapeln. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt.

Spielvorbereitung

Mischt die Plättchen und legt sie verdeckt in einem Raster von 5 x 5 aus. Haltet den Zahlendino bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten von eins bis zehn zählen kann, darf beginnen und deckt zwei Plättchen nacheinander auf.

Ist das erste Plättchen ein Dinoplättchen?

- **Ja?**
Dein Spielzug endet sofort, aber du darfst die Dinofigur zu dir nehmen. Das Dinoplättchen bleibt offen liegen.
- **Nein?**
Du darfst ein zweites Plättchen aufdecken.

Hast du ein Dinoplättchen und ein Zahlen-/Mengenplättchen aufgedeckt?

Du darfst die Holzfigur vor dich stellen. Das Dinoplättchen bleibt offen liegen, das andere wird wieder umgedreht.

Wichtig: Jedes mal wenn ein Dinoplättchen aufgedeckt wird, wird die Dinofigur an den jeweiligen Spieler weitergereicht.

Hast du ein Zahlen- und ein Mengenplättchen aufgedeckt?

Benenne laut die Zahl und zähle, wie viele Motive auf dem Mengenplättchen abgebildet sind.

Bilden die beiden Plättchen ein Paar?

- **Ja?**
Super! Du darfst beide Plättchen zu dir nehmen und vor dir stapeln.

Beispiel:

Die Zahl 7

Die Menge 7 (= 7 Buntstifte)



- **Nein?**
Schade! Merkt euch die beiden Plättchen und verdeckt sie dann wieder.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen aufgedeckt und damit alle Paare gefunden sind. Stapelt eure Paare. Wer jetzt den Zahlendino vor sich stehen hat, bekommt zusätzlich eines der Dinoplättchen. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für ein Kind

Du spielst nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Stelle den Zahlendino neben die verdeckten Plättchen. Immer wenn du ein Dinoplättchen aufdeckst, stapelst du es neben der Figur. Sind alle fünf Dinoplättchen gestapelt, endet das Spiel. Nun stapelst du deine bisher gefundenen Paare. Ist dein Stapel höher als der des Zahlendino, hast du gewonnen. Ist dein Stapel kleiner, hat der Zahlendino gewonnen.

Number Dinosaur

Author and illustrations: Kristin Mückel

Number dinosaur wants to do some arithmetic with you. He has gathered together many things. But exactly how many? Can you help him find the corresponding number?

Contents

- 1 number dinosaur (wooden figure)
- 10 number tiles (numbers from 1 to 10)
- 10 quantity tiles (with groups of 1 to 10 objects)
- 5 dinosaur tiles
- Set of game instructions

Game Idea

Whoever's turn it is tries their best to turn over a pair, consisting of a number tile and the corresponding quantity of objects tile. If you turn around a dinosaur tile, you can take the dinosaur figure. The player at the end of the game who has the dinosaur figure in front of him can add another dinosaur tile to his pile. The child with the highest dinosaur pile wins.

Preparation of the Game

Shuffle the tiles and arrange them face down into a grid of 5 by 5. Get the number dinosaur ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is the quickest at counting from one to ten may start and turns over two tiles, one after the other.

Is the first tile a dinosaur tile?

- **Yes?**
Your turn is over immediately. However you can take the dinosaur figure and put it in front of you. The dinosaur tile stays face up.
- **No?**
Turn around a second tile.

Have you turned over a dinosaur tile and a number/quantity tile?

You can put the play figure in front of you. The dinosaur tile stays face up, the other one is turned around again.

Important: Whenever a dinosaur tile is turned over the dinosaur figure is passed on to the player in question.

Have you turned around a number tile and a quantity tile?

Name the number shown and count how many objects are shown on the quantity tile.

Do both tiles form a pair?

- **Yes?**
Great! Take both tiles and put them in a pile in front of you.

Example:

the number 7

quantity of objects (= 7 colored pencils)



- **No?**
Pity! Try to memorize both tiles and turn them over again.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as all the tiles have been flipped and all the pairs have been found. Stack your pairs. The player with the dinosaur figure at this moment receives an extra dinosaur tile. The child with the highest pile wins. In the case of a draw there are various winners.

Variation for one child

Play according to the rules of the basic game, except for the following changes:

Place the dinosaur figure face-down next to the tiles. Each time you turn over a dinosaur tile, put it in a pile next to the dinosaur figure. As soon as the five dinosaur tiles are in the pile, the game ends. Now stack the pairs you have found up until now. If your pile is higher than the one with the dinosaurs, you win. If your pile is smaller, the dinosaur has won.

Dino des chiffres

Idée et illustration : Kristin Mückel

Le dinosaure des chiffres aimerait compter avec vous. Il a ramassé plein d'objets. Mais combien y en a-t-il exactement ? Pourrez-vous l'aider à trouver le bon chiffre correspondant à tous ces objets ?

Contenu du jeu

- 1 dinosaure des chiffres (pion en bois)
- 10 plaquettes indiquant des chiffres (chiffres 1 à 10)
- 10 plaquettes indiquant des quantités (quantité de 1 à 10)
- 5 plaquettes de dinosaure
- 1 règle du jeu

Idée

Celui dont c'est le tour essaye, en retournant des plaquettes, de trouver une paire constituée d'un chiffre et de la quantité correspondante. Si tu retournes une plaquette de dinosaure, tu récupères le pion dinosaure.

Celui qui a le pion devant lui à la fin de la partie a le droit de prendre en plus une plaquette de dinosaure et de l'empiler. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie.

Préparatifs

Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées en rangées de 5 sur 5. Préparez le pion.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui comptera le plus vite de 1 à 10 a le droit de commencer. Il retourne deux plaquettes l'une après l'autre.

La première plaquette est-elle une plaquette de dinosaure ?

- **Oui ?**
Ton tour s'arrête tout de suite, mais tu as le droit de prendre le pion. La plaquette de dinosaure reste posée de manière visible.
- **Non ?**
Tu as le droit de retourner une deuxième plaquette.

As-tu retourné une plaquette de dinosaure et une plaquette indiquant des chiffres/quantités ?

Tu poses le pion en bois devant toi. La plaquette de dinosaure reste posée de manière visible, l'autre est de nouveau retournée.

Important : chaque fois qu'une plaquette de dinosaure est retournée, le pion est passé au joueur correspondant.

As-tu retourné une plaquette indiquant des chiffres et une plaquette indiquant des quantités ?

Annonce le chiffre et compte combien il y a de motifs représentés sur la plaquette indiquant des quantités.

Les deux plaquettes forment-elles une paire ?

- **Oui ?**
Super ! Tu ramasses les deux plaquettes et les empiles devant toi.

Exemple :

Le chiffre 7

La quantité 7 (= 7 crayons de couleur)



- **Non ?**
Dommage ! Repérez bien ces deux plaquettes et retournez-les de nouveau faces cachées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les plaquettes ont été retournées et que toutes les paires de cartes ont donc été trouvées. Celui qui a le pion devant lui prend en plus une plaquette de dinosaure. Le joueur qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour un seul joueur

Tu joues en suivant les règles du jeu précédent, à l'exception des différences suivantes :

Pose le pion dinosaure à côté des plaquettes retournées. A chaque fois que tu retournes une plaquette de dinosaure, tu l'empiles à côté du pion. Une fois que les cinq plaquettes ont été empilées, la partie est terminée. Tu empiles les paires de plaquettes que tu as trouvées jusqu'à maintenant. Si ta pile est plus grande que celle du dinosaure, tu as gagné. Si ta pile est plus petite, c'est le dinosaure qui gagne.

Getallendino

Spelidee & Illustraties: Kristin Mückel

De getallendino heeft zin om samen met jullie te tellen. Hij heeft een heleboel dingen verzameld. Maar hoeveel zijn het er eigenlijk? Kunnen jullie hem helpen om bij alle dingen het bijpassende getal te vinden?

Spelinhoud

- 1 getallendino (houten figuur)
- 10 getallenkaartjes (getallen van 1 tot 10)
- 10 kwantumkaartjes (hoeveelheden van 1 tot 10)
- 5 dinokaartjes
- spelregels

Spelidee

Wie aan de beurt is, probeert een paar om te draaien dat uit een getal en de bijbehorende hoeveelheid bestaat. Wanneer je een dinokaartje omdraait, krijg je de houten getallendino. Wie op het eind de getallendino voor zich heeft staan, mag een dinokaartje op zijn stapel leggen. Het kind met de hoogste stapel wint.

Spelvoorbereiding

Schud alle kaartjes en leg ze verdekt in een vierkant van 5 x 5 op tafel. Zet de getallendino klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het snelst van 1 tot 10 kan tellen, mag beginnen en draait twee kaartjes om.

Is het eerste kaartje een dinokaartje?

- **Ja?**
Je beurt is voorbij maar je mag de getallendino pakken. Het dinokaartje blijft open op tafel liggen.
- **Nee?**
Je mag nog een kaartje omdraaien.

Heb je een dinokaartje en een getallen-/kwantumkaartje omgedraaid?

Je mag de houten figuur voor je zetten. Het dinokaartje blijft open liggen, het andere wordt weer omgekeerd.

Belangrijk: telkens als er een dinokaartje wordt omgedraaid, wordt de houten dino aan de betreffende speler doorgegeven.

Heb je een getallen- en een kwantumkaartje omgedraaid?

Noem hardop het getal en tel hoeveel afbeeldingen op het kwantumkaartje staan afgebeeld.

Vormen de twee kaartjes een paar?

- **Ja?**
Geweldig! Je mag beide kaartjes pakken en voor je op een stapel leggen.

Voorbeeld:

Het getal 7

De hoeveelheid 7 (= 7 kleurpotloden)



- **Nee?**
Helaas! Probeer de beide kaartjes te onthouden en keer ze vervolgens om.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kaartjes zijn omgedraaid en dus alle paren zijn gevonden. Iedereen legt zijn paren op een stapel. Wie nu de getallendino voor zich heeft staan, krijgt bovendien een van de dinokaartjes. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variante voor één kind

Je speelt volgens de regels van het basisspel, afgezien van de volgende wijzigingen:

Zet de getallendino naast de omgekeerde kaartjes. Telkens als je een dinokaartje omdraait, leg je het op een stapel naast de houten dino. Als alle vijf dinokaartjes zijn opgestapeld, is het spel afgelopen.

Nu leg je alle paren die je hebt gevonden op een stapel. Als de stapel hoger is dan de stapel van de getallendino, heb je gewonnen. Is je stapel kleiner, dan heeft de getallendino gewonnen.

Dino de los números

Autora e ilustradora: Kristin Mückel

El Dino de los números quiere jugar con vosotros. Ha reunido muchas cosas, pero ¿cuántas son exactamente? ¿Podéis ayudarlo a encontrar el número correspondiente a todas las cantidades de cosas?

Contenido del juego

- 1 Dino de los números (figura de madera)
- 10 fichas de números (números del 1 a 10)
- 10 fichas de cantidades (cantidades del 1 al 10)
- 5 fichas de dinosaurio
- 1 instrucciones del juego

El juego

El jugador en posesión del turno intenta encontrar entre las fichas una pareja consistente en un número y su cantidad correspondiente. Si al hacerlo da la vuelta a una ficha de dinosaurio, recibirá entonces la figura de Dino.

Quien al final tenga la figura de Dino delante conseguirá una ficha de dinosaurio adicional para su montón de fichas conseguidas. Gana el niño con el montón más alto.

Preparativos

Mezclad las fichas y colocadlas boca abajo formando un cuadrado de 5 x 5 fichas. Tened preparado al Dino de los números.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a dos fichas, una tras otra, aquél de vosotros que más rápidamente sepa contar de uno a diez.

La primera ficha girada, ¿es un dinosaurio?

- **¿Sí?**
Tu tirada acaba en ese momento, pero te quedas con la figura de Dino. La ficha destapada se queda boca arriba.
- **¿No?**
Debes dar la vuelta a una segunda ficha.

¿Has dado la vuelta a un ficha de dinosaurio y una ficha de números o de cantidades?

Ponte la figurita delante de ti. La ficha de dinosaurio permanecerá boca arriba; hay que volver a dar la vuelta a la otra ficha.

Importante: Cada vez que un jugador da la vuelta a una ficha de dinosaurio, la figura de Dino va a parar a ese jugador.

¿Has dado la vuelta a una ficha de números y a una ficha de cantidades?

Di en voz alta el número y cuenta cuántos motivos hay dibujados en la ficha de cantidades.

Las dos fichas destapadas, ¿forman pareja?

- **¡Sí!**
¡Fantástico! Te quedas las dos fichas y las apilas formando un montón.

Ejemplo:

El número 7

La cantidad 7 (= 7 lápices de colores)



- **¡No!**
¡Qué pena! Retened en la memoria las dos fichas giradas y volved a darles la vuelta a continuación.

A continuación es el turno del siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando se ha dado la vuelta a todas las fichas y se han formado, por consiguiente, todas las parejas. Formad un montón con todas vuestras parejas conseguidas. El jugador que tenga en ese momento la figura de Dino recibe una ficha de dinosaurio adicional. Gana el niño con el montón de fichas más alto. En caso de empate serán varios los ganadores.

Variante para un niño

Vas a jugar siguiendo las reglas del juego básico pero con los siguientes cambios:

Coloca la figura de Dino al lado de las fichas que están boca abajo. Cada vez que des la vuelta a una ficha de dinosaurio, lo colocas al lado de la figura formando un montón. La partida acaba cuando has apilado las cinco fichas de dinosaurios. Ahora formas un montón con los pares de fichas que has encontrado hasta ese momento. Si tu montón es más alto que el de Dino, ganas tú. Si tu montón es más pequeño, gana Dino.

Dinosaurio dei numeri

Autrice ed illustratrice: Kristin Mückel

Il dinosaurio dei numeri vi invita a contare insieme a lui! Ha raccolto molte cose. Ma quante sono? Lo aiutate a trovarne il numero corrispondente?

Contenuto del gioco

- 1 Dinosaurio dei numeri (figura in legno)
- 10 cartoncini dei numeri (da 1 a 10)
- 10 cartoncini di quantità (da 1 a 10)
- 5 cartoncini dinosauri
- Istruzioni per giocare

Ideazione

Il giocatore di turno cerca di scoprire una coppia composta da un numero e dalla sua quantità corrispondente. Se però scopre un cartoncino dinosaurio, riceve la figura del dinosaurio dei numeri.

Chi alla fine sarà in possesso del dinosaurio dei numeri potrà inoltre accumulare un cartoncino dinosaurio. Vince chi ha il mazzo più alto.

Preparativi del gioco

Mescolate i cartoncini e disponeteli coperti in un reticolo di 5 x 5. Preparate il dinosaurio dei numeri.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi sa contare più velocemente da 1 a 10 e scopre uno dopo l'altro due cartoncini.

Il primo cartoncino è quello del dinosaurio?

- **Si?**
Il tuo turno finisce, ma puoi prenderti la figura del dinosaurio. Il cartoncino del dinosaurio resta scoperto.
- **No?**
Puoi scoprire un secondo cartoncino.

Hai scoperto un cartoncino dinosaurio e un cartoncino dei numeri/di quantità?

Puoi mettere davanti a te la figura in legno. Il cartoncino dinosaurio resta scoperto davanti a te, l'altro viene girato.

Importante: Ogni volta che viene scoperto un cartoncino dinosaurio, la figura in legno passa al rispettivo giocatore.

Hai scoperto un cartoncino dei numeri e uno di quantità?

Ad alta voce di il numero e conta quanti motivi ci sono sul cartoncino di quantità.

I due cartoncini formano una coppia?

- **Si?**
Magnifico! Puoi prenderti i due cartoncini e metterli davanti a te.

Esempio:

Il numero 7

La quantità 7 (=7 matite colorate)



- **No?**
Peccato! Memorizzate i due cartoncini e copriteli di nuovo.

Il turno passa poi al seguente bambino.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono stati scoperti tutti i cartoncini e quindi sono state costituite tutte le coppie. Formate un mazzo con le vostre coppie, chi ha la figura del dinosaurio riceve in più un cartoncino dinosaurio. Vince il bambino con il mazzo più alto. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Variante per 1 bambino

Gioca secondo le regole di base considerando le seguenti variazioni:

Metti il dinosaurio dei numeri accanto ai cartoncini coperti. Quando scopri un cartoncino dinosaurio lo deponi accanto alla figura. Se hai raccolto i 5 cartoncini dinosaurio, il gioco si conclude. Adesso formi un mazzo con le coppie che hai trovato fino ad ora. Hai vinto se il mazzo è più alto di quello del dinosaurio dei numeri. In caso contrario ha vinto invece il dinosaurio dei numeri.