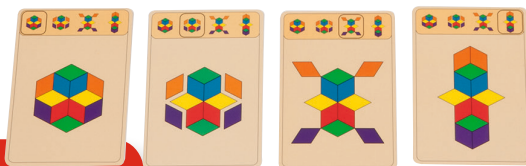




102 362

Rauten Mosaik Quartett

Rhombic Mosaic Quartet
Quatuor de mosaïques



4+

Jahre / years / ans

Rauten Mosaik Quartett

Inhalt

- 32 bedruckte Quartettspielkarten
- 96 Rauten, je 16 Stück in sechs verschiedenen Farben aus poliertem Hartholz
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Lulu Schiffler-Betz / Sina Ideenteam

Anzahl und Alter der Spieler

Für 1-8 Spieler, ab 4 Jahre.

Pädagogisches Ziel

Ein Spiel, das die Kreativität, die Wahrnehmung, die Merkfähigkeit, das Abstraktionsvermögen und die feinmotorische Geschicklichkeit in hohem Maße fördert. Darüber hinaus unterstützt es die Kinder in ihrem Spaß an Gemeinschaftsregelspielen und schult das Empfinden für ästhetisch ornamentale Schönheitsformen. Die Kinder lernen im Spiel die logische Aneinanderreihung sich verändernder Sequenzen. Ziel ist es, dass die Kinder durch genaues Beobachten spielerisch die vielfältigen Möglichkeiten der ornamentalen Flächengestaltung kennenlernen und damit experimentieren, Veränderungsprozesse selbst durchspielen und dabei erste mathematisch geometrische Gesetzmäßigkeiten kennenlernen, die sich in ästhetisch symmetrischen Schmuckformen ausdrücken. Neben dem freien Legen von Schmuckornamenten und figürlichen Motiven mit den bunten Rauten, kann das Spiel nach verschiedenen Regeln gespielt werden.

Spielmöglichkeiten

Spielmöglichkeit 1 Bis zu 8 Kinder ab 4 Jahre

Die Kinder erhalten je zwei Rauten in sechs Farben. Alle 32 Karten liegen aufgedeckt auf dem Tisch. Aus den 32 Karten werden zunächst alle acht Ornamentsequenzen gebildet. Dies geschieht, indem zunächst alle Anfangskarten der einzelnen Quartette ausgewählt und je nach Anzahl der Kinder den Spielern zugeordnet werden. Die Anfangskarten der Sequenzen sind an der bunten Grafik auf dem ersten Feld der in der Kopfzeile abgebildeten Ornamentreihe zu erkennen. Die Kinder betrachten nun genau die auf den Anfangskarten abgebildeten Muster und wählen aus den Karten die dazugehörigen Karten aus. Sind alle Karten zugeordnet, werden sie nun der Reihenfolge nach sortiert und jeweils als Vierer-Stapel mit der Vorderseite der ersten Karte obenliegend, vor die Spieler gelegt. Die Kinder beginnen nun mit den Rauten das abgebildete Motiv nachzulegen. Es ist dabei zu beachten, dass die Positionierung der Rautentäfelchen genau der Abbildung entspricht. Der Spielleiter sollte hierbei die Kinder beobachten und gegebenenfalls Hilfestellung geben, z.B. „Schau mal genau hin, ob die Spitze der gelben Raute nach oben oder zur Seite zeigt“. Ist das erste Ornament richtig gelegt, wird die

obere Karte wieder mit der Vorderseite nach oben zur Seite gelegt. Durch Schieben und Drehen der Rauten erfolgt nun die Veränderung des gelegten Ornaments gemäß der Abbildung auf der zweiten Karte.

Hierbei muss das Kind sehr genau beobachten und mit dem Kartenbild vergleichen, dass kein Fehler passiert, da sonst die weiteren Veränderungen nicht ohne weiteres erfolgen können. Ist dies erfolgt, wird auch die zweite Karte beiseite neben die erste gelegt. Mit der dritten und vierten Karte wird ebenso verfahren. Zum Schluss haben die Kinder die gesamte Sequenz ihrer vier Karten vor sich liegen und können nochmals in der Reihenfolge den Ablauf der spielerisch erfolgten Veränderung des Rautenmosaiks nachvollziehen und mit dem Ergebnis vergleichen. Die Kinder werden feststellen, dass der Kern, d.h. das Innere des Ornamentmotivs dabei unverändert geblieben und lediglich durch das Verschieben der äußeren Rauten die Veränderung erfolgt ist.

Spielmöglichkeit 2

Für 3-8 Spieler ab 4 Jahre

Wie Spielmöglichkeit 1, jedoch darf sich vor Spielbeginn jeder Spieler die Anfangskarte einer Reihenfolge mit seinem Lieblingsornament auswählen. Die restlichen Spielkarten werden wie bei Memory® verdeckt auf den Tisch gelegt. Bei kleineren Kindern sollte die Anzahl der Sequenzen auf die Anzahl der Kinder reduziert werden, d.h. der Spielleiter sollte vor Spielbeginn die entsprechenden Karten aussortieren (z. B. bei 4 Kindern nur 16 Karten). Nun beginnen die Spieler der Reihenfolge nach jeweils eine Karte aufzudecken. Wenn sie zu seiner Ornamentfolge passt, darf er sie behalten, wenn nicht, wird sie wieder umgedreht und der Nächste ist an der Reihe. Wer eine passende Karte zieht, darf noch eine weitere aufdecken. Wer zuerst seine vier Karten beisammen hat, ist Sieger. Die anderen Kinder spielen jedoch weiter, bis alle ihr Quartett vervollständigt haben. Nun dürfen sich alle Spieler zwölf Rauten, je zwei Stück in den sechs Farben, auswählen und mit dem Legen beginnen.

Spielmöglichkeit 3

Für 2-8 Spieler ab 4 Jahre

Diese spannende Spielvariante wird gespielt wie das beliebte „Schnipp Schnapp“. Zu Spielbeginn darf sich jedes Kind eine Anfangskarte auswählen. Die Karten werden als Stapel verdeckt in die Mitte gelegt. Nun beginnen die Spieler reihum eine Karte nach der anderen aufzudecken und neben den Stapel zu legen. Die Mitspieler betrachten das aufgedeckte Kartenbild sehr genau und müssen versuchen, die zu ihrer Ornamentsequenz zugehörigen Karten zu erkennen. Erkennt ein Kind seine Karte, ruft es „Stopp“ und darf diese Karte zu sich nehmen. Sagt ein Spieler bei einer falschen Karte „Stopp“, muss er beim Kartenaufdecken der nächsten Runde aussetzen. Wenn ein Quartett vollständig ist, darf der Spieler ein neues Quartett beginnen, sobald er eine Anfangskarte beim Kartenumdrehen entdeckt. Wenn alle Karten umgedreht sind, wird der neu entstandene Kartenstapel wieder gewendet und das Spiel geht weiter, bis alle Karten verbraucht sind. Wer die meisten Quartette hat, ist Sieger.

Spielmöglichkeit 4

Für 2-8 Spieler (Quartett) ab 4 Jahre

Die Karten werden gemischt und wie beim klassischen Quartett werden an jeden Spieler 4 - 6 Karten ausgeteilt, der Rest wird als Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Nun wird der Reihe nach von jedem Spieler eine Karte vom Stapel gezogen und geprüft, ob sie zu den vorhandenen Karten auf der Hand passt. Sind alle Karten des Stapels aufgebraucht, beginnt reihum das Kartenziehen von den Mitspielern. Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett hat, darf er es ablegen. Wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat ist Sieger. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis alle Quartette vollständig sind. Nun beginnt das Ornamentlegen wie bei den anderen Spielregeln. Sofern der Spieler mehrere Quartette hat, darf er sich zum Legen sein Lieblingsquartett auswählen. Durch vorheriges Aussortieren einzelner Quartette kann die Spieldauer reduziert werden.

Weitere Spielmöglichkeiten

Das Material des Rautenmosaikquartetts ist so reichhaltig, dass es je nach Ideen und Fantasie der Spieler eine Vielzahl von eigenen Spielvarianten beinhaltet. Natürlich können die Spielvarianten auch verändert werden, z.B. kann die Spieldauer durch das Weglassen des Ornamentlegens verkürzt werden.



Rhombic Mosaic Quartet

Contents

- 32 Printed quartet playing cards
- 96 Rhombic shapes, 16 pieces in one colour
 - 6 Different colours all in all
 - 1 Box, made of polished hardwood
 - 1 Game Instructions

Game Idea

Lulu Schiffler-Betz / Sina Ideenteam

Number and Age of Players

For 1-8 players for 4 years and upwards.

Educational Value

This is a game which trains creativity, perception, observation, abstract thinking and fine motor skills to the fullest. Children like group games with clearly laid-down rules and this is a game they will enjoy playing. The game also trains an appreciation of aesthetically-pleasing shapes. The children learn, in play, logical positioning of changing sequences which helps develop sequential thinking. The game aims to show children the infinite possibilities of ornamental shape design and to encourage them to experiment with and investigate the changes that can be made to the various shapes. The children learn basic mathematical, geometrical concepts which are visible to the eye as aesthetically-pleasing symmetrical patterns. The game can either be used to make patterns and recognisable shapes or can be played according to the following rules.

Game Options

Game option 1

For up to 8 players from 4 years upwards.

The children are given two rhombic shapes in each of the six colours. All 32 cards lie face upwards on the table. First all eight pattern sequences are made from the 32 cards. Each player is given the first card of the quartet, depending on the number of players in the game. The starter cards of the sequences can be recognised by a black and white symbol to be found in the first square of the depicted pattern sequence which is on the heading of each card. The children look closely at the pattern depicted on the starter-card and choose the other cards that go with it. When the cards have all been matched up, they are then sorted in sequence and placed in front of the players in piles of four with one starter card face-up.

The children now start laying down their rhombic shapes to try and make the pattern depicted on the cards. Care must be taken to ensure that the tiles are positioned to correspond exactly to the pattern shown. The teacher (or person in charge) should watch the children closely and, if necessary, give them some help verbally e.g. “Look carefully to see

whether the tip of the yellow rhombic shape is pointing upwards or sideways.” If the first pattern has been correctly laid out then the top card is placed, face upwards, on one side. The tiles' positions have to be changed in order to make the pattern which is depicted on the second card. Close observation of the second card is necessary to ensure that no error is made – otherwise it will be more-or-less impossible to complete the changes depicted on the other cards. When the tiles have been positioned to match card number two then this card is also put on one side and card number three is studied to see what changes have to be made. The same procedure follows with card number four. At the end of the game the children have all four cards in sequence in front of them. They can see the way the mosaic pattern has slowly changed throughout the stages of play and can compare the end result. If they want they can continue changing the pattern. The children will discover that the core of the pattern i.e. the centre of the pattern does not change. Change is only effected by altering the position of the outer tiles.

Game option 2

For 3-8 players from 4 years upwards

As in game option 1. However, each player is allowed to choose the starter card of a sequence from his/her favourite pattern before play starts. The other cards are placed face-down on the table as in the game "Memory®". The teacher should reduce the number of sequences to the number of children playing the game if younger children are playing i.e. with four children you only need 16 cards. Each player then picks up one card taking it in turns to do so. If the card can be used in his/her pattern sequence then he/she is allowed to keep the card. If not, then the card is returned to the pack and it's the turn of the next player. If a card matches then the player can pick up another card. The first player to get all four matching cards is the winner. The game continues until all of the other children have completed their quartets. The players are then allowed to choose twelve rhombic shapes – two of each colour, which they then start to lay down as in rule number one.

Game option 3

For 2-4 players from 4 years upwards

This exciting game variation is played in the same way as the popular game SNAP. The game starts with each player choosing a card. The cards are placed in a pile in the middle of the table. Each player takes it in turn to pick up a card and to put down. The other players must take good note of the card which has been picked up and put down and must try to find a card which matches their pattern sequence. If a child sees the card he/she needs then he/she shouts out "stop" and can claim the card for him/herself. If, however, the player shouts "stop" but mistakes the card, he/she then has to miss a go next time round. When a quartet has been completed, the player is allowed to start off a new quartet but first he/she has to turn over the right starter card in the pile during play. When all the cards have been turned over, the game continues with the new pile of cards that has been made during play – the game continues until all these cards have been taken. The winner is the player who has made the most quartets. Now the children are allowed to choose twelve rhombic shapes (two pieces of each of the 6 different colours) and the pattern-making can begin.

Game option 4

For 2-8 players from 4 years upwards

Shuffle the cards and deal 4 - 6 cards to each player as in the traditional game of quartet. The remaining cards are placed in a pile in the middle of the table. Each player picks up a card from the pile and checks to see if it will go with any of the cards he/she has in his/her deck. Cards are picked up until the pile is empty. When there are no more cards left in the pile the players are allowed to choose cards from the other players. As soon as a player has formed a quartet, he/she puts it down. The winner is the player to get rid of his/her cards first. The other children carry on playing until all the quartets are complete. Now the pattern-making starts as in the other games. If a player has more than one quartet he/she is allowed to choose his/her favourite quartet for the pattern-making. The length of the game can be reduced if several of the quartets are taken out of the game before start of play.

Further possibilities

The rhombic mosaic quartet offers a wide range of possibilities which, depending on the imagination and ideas of the teachers/players, will give scope for developing new game variations. The game variations can, of course, be altered – e.g. the length of play can be shortened if the pattern-making part is omitted.



Quatuor de mosaïques

Contenu

- 32 cartes de jeu
- 96 losanges, respectivement 16 losanges de six couleurs différentes en bois dur poli
- 1 Règle de jeu

Idée de jeu

Lulu Schiffler-Betz / Sina Ideenteam

Nombre et âge des joueurs

1 - 8 joueurs, à partir de 4 ans.

Objectif pédagogique

Il s'agit d'un jeu qui permet de développer la créativité, la perception, la mémoire, la capacité d'abstraction et la dextérité, aspect important de la motricité fine. Par ailleurs, les enfants apprennent à jouer en communauté et à respecter les règles de jeu. Enfin, cela permet aux enfants de développer le sens de l'esthétique des différents types de formes ornementales. Tout en jouant, les enfants apprennent l'ordre logique de différentes séquences. L'objectif est que les enfants apprennent à observer les diverses possibilités de la conception de l'espace et qu'ils font leurs propres expériences. Par ailleurs, cela leur plait de tester différents scénarios, d'apporter des modifications, tout en apprennent les premières règles mathématiques qui se reflètent notamment dans les formes symétriques. En plus de la conception de motifs avec des ornements et des motifs ressemblent à des figures avec les losanges colorés, l'on peut jouer à ce jeu selon différentes règles.

Possibilité

Possibilité de jeu 1

Pour jusqu'à 8 enfants, à partir de 4 ans

Chaque enfant prend respectivement deux losanges de six couleurs différentes. Les 32 cartes sont placées sur la carte, face découverte. Tout d'abord, huit séquences d'ornement sont créées à partir des 32 cartes. Cela se fait de la manière suivante: toutes les premières cartes des différents quatuors sont sélectionnées et assignées aux enfants, en fonction du nombre de joueurs. Les premières cartes des séquences peuvent être reconnues grâce au graphique coloré se trouvant sur le premier champ de la rangée d'ornements dans l'en-tête. Maintenant, les enfants observent les modèles se trouvant sur les premières cartes et sélectionnent les cartes correspondantes. Une fois toutes les cartes assignées, elles sont triées dans le bon ordre et placées devant les joueurs, sous forme de tas de quatre cartes; la face recto découverte.

Les enfants commencent à composer le motif avec les losanges. La position des losanges doit correspondre à l'image. Nous recommandons à l'adulte d'observer les enfants et de leur donner des conseils s'ils ne sont pas sûrs comment procéder,

par exemple „regarde bien si la pointe du losange jaune montre vers le haut ou le côté“.

Une fois le premier ornement bien placé, la carte supérieure est placée de côté, face découverte. Il suffit de déplacer et de tourner les losanges pour modifier l'ornement selon la représentation sur la deuxième carte.

L'enfant doit bien observer et comparer sa création avec la carte, afin qu'il ne fasse pas d'erreur. S'il fait une seule erreur, il ne pourrait pas poursuivre son travail. Une fois que c'est bon, il place la seconde carte à côté de la première. Il en va de même avec la troisième et quatrième carte. A la fin, la séquence entière est placée devant les enfants, ce qui leur permet de voir l'ordre des modifications de la mosaïque des losanges. Ils peuvent faire un travail de comparaison. Les plus motivés pourront effectuer d'autres modifications. Les enfants vont se rendre compte que le noyau du motif reste inchangé. La modification se fait seulement par le déplacement des losanges extérieurs.

Possibilité de jeu 2

Pour 3-8 joueurs à partir de 4 ans

Le principe est le même que la possibilité de jeu 1, à cette différence près : avant le début du jeu, chaque joueur peut sélectionner la première carte d'une structure avec son ornement préféré. Les cartes restantes sont placées face cachée sur la table, comme c'est le cas pour memory. Si vous jouez avec de petits enfants, le nombre de séquences devrait être réduit au nombre d'enfants. Cela signifie que vous devez enlever les cartes correspondantes avant le début du jeu (par exemple, si vous jouez avec 4 enfants, 16 cartes suffiront). Maintenant, les joueurs commencent à découvrir respectivement une carte. Si cette carte correspond à son ornement, il peut la garder, sinon, elle est retournée et c'est au tour du prochain. Lorsque l'enfant tire une carte correspondante, il peut en découvrir une autre. Le premier qui a réussi à réunir les quatre cartes a gagné. Les autres enfants continuent de jouer, jusqu'à ce que leur quator est complet. Maintenant, tous les enfants peuvent sélectionner douze losanges, respectivement deux des six couleurs, et commencer à les placer sur la table.

Possibilité de jeu 3

Pour 2-4 joueurs à partir de 4 ans

Cette variante de jeu est particulièrement intéressante. Au début du jeu, chaque enfant sélectionne une première carte. Les cartes sont placées sur la table, dans une pile, face cachée. Maintenant, les enfants découvrent respectivement une carte à tour de rôle et à les placer à côté de la pile. Les autres enfants observent l'image des cartes et doivent essayer de reconnaître la carte qui correspond à leur séquence d'ornements. Lorsqu'un enfant reconnaît sa carte, il doit crier „stop“ et prendre cette carte. S'il se trompe, en l'occurrence s'il crie „stop“ alors qu'il ne s'agit pas de la bonne carte, il doit passer son tour. Lorsqu'un quatuor est complet, le joueur a le droit de commencer un nouveau quatuor, dès qu'il découvre une carte d'ouverture. Une fois toutes les cartes retournées, l'on utilise la nouvelle pile de cartes qui vient d'être créée et le jeu continue, jusqu'à ce que toutes les cartes sont utilisées. L'enfant ayant le plus de quatuors a gagné. Maintenant, comme c'est le cas dans les autres variantes de jeu, les enfants peuvent sélectionner les douze losanges (deux losanges respectivement de six couleurs) et commencer à créer les ornements.

Possibilité de jeu 4

Pour 2-8 joueurs (quatuor) à partir de 4 ans

Les cartes sont mélangées et de 4 à 6 cartes sont distribuées aux enfants. Le reste des cartes est placé sous forme d'une pile au milieu de la table. Maintenant, chaque joueur tire une carte à tour de rôle et vérifie si elle correspond aux cartes qu'il a en main. Une fois toutes les cartes de la pile en jeu, les enfants tirent une carte de leur voisin. Dès qu'un joueur possède un quatuor, il peut le déposer. Le joueur n'ayant plus de cartes en main en premier a gagné. Les autres enfants peuvent continuer de jouer, jusqu'à ce que tout le monde ait terminé. Lorsqu'un joueur a plusieurs quatuors, il peut choisir son quatuor préféré. Il est possible de retirer quelques quatuors du jeu au préalable pour réduire la durée du jeu.

Autres possibilités de jeu

En fonction de vos idées et de celles des enfants, l'on peut imaginer d'autres variantes de jeu. Bien sûr, toutes ces variantes peuvent être jouées avec plus ou moins de quatuors, ce qui permet de réduire la durée de jeu. Ou encore, il est possible de ne pas leur faire créer les ornements pour réduire la durée du jeu.







Dusyma



DEU - Achtung!	Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - Warning!	Not suitable for children under 36 months.	Choking hazard! Small parts!
BGR - ВНИМАНИЕ!	Неподходящо за деца под 36 месеца.	Опасност от задавяне! Малки части!
HR - Upozorenje!	Igračka nije prikladna za djecu mlađu od 36 mjeseci.	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - Upozornění!	Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK - Advarsel!	Ikke egnet for børn under 36 måneder.	Kvælningsfare! Små dele!
NLD - Waarschuwing!	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - Hoiatust!	Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele.	Kägistamisoht! Väikesed osad!
FIN - Varoitust!	Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille.	Tukeutumisvaara! Pieniä osia!
FRA - Attention.	Convient pas aux enfants de moins de 36 mois.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - Προειδοποίηση!	Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών.	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - Figyelmeztetés!	Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas.	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - Vörðun!	EKKI hentugur fyrir börn yngri en 36 mánuði.	Kæfingarhætta. Litlir hlutir.
ITA - Attenzione!	Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA - Brīdinājums!	Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem.	Aizīšanās risks! Sīkas detaļas!
LTU - Įspėjimas!	Netinka vaikams iki 36 mėnesių.	Pavojaus užspringti! Smulkiuos detalės!
MKD - Предупредување!	Оваа играчка има остри функционални рабови.	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT - Twissja!	Mhux adattat għal tfal taht is-36 xahar.	Periklu li wiehed jifgħal Bōejeċ żgħar!
NOR - Advarsel!	Ikke egnet for barn under 36 måneder.	Kvælningsfare. Små deler.
POL - Ostrzeżenie!	Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - Atenção!	Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - Avertisment!	Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni.	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - Upozornenie!	Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov.	Nebezpečenstvo dusenia! Malé časti!
SLO - Opozorilo!	Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev.	Nevarnost zadušitve zaradi tujka! Majhni deli!
ESP - Advertencia!	No conviene para niños menores de 36 meses.	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - Varning!	Inte lämplig för barn under 36 månader.	Kvävningssrisk! Små delar!
TUR - Uyar!	36 ayın altındaki çocuklar için uygun değildir.	Boğulma Tehlikesi (Tıkanma). Küçük Parçalar.

Rauten Mosaik Quartett

102 362

Rhombic Mosaic Quartet
Quatuor de mosaïques



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



Made in Germany

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