

# CATCH THE NUMBER

Spielanleitung \* Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels \* Manuale \* 说明书



beleduc

## Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



**Mathematische Bildung:** Zählen, erstes Rechnen, Mengenerlegung, Zuordnung von Zahl und Würfelbild

**Mathematical Education:** Counting, first calculations, partition, allocation of number and die image  
**Formation mathématique:** Compter, premiers calculs, assembler, répartir selon les nombres et les images du dé

**Desarrollo matemático:** Contar, primeras operaciones matemáticas, división de cantidades, asignación de número e imagen de dado

**Rekenkundige ontwikkeling:** Tellen, eerste rekenen, hoeveelheden herkennen, toewijzing van getal en dobbelsteenbeeld

**Educazione matematica:** conteggio, calcoli di base, scomposizione delle quantità, assegnazione del numero e dell'immagine dei dadi

**数学教育:** 计数、数的运算、数字的分解和图像的分配



**Sprachliche Bildung:** Sprachentwicklung beim Sammeln und Addieren der Zahlen, freies Sprechen  
**Linguistic Education:** Language development when collecting and adding the numbers, speaking freely

**Formation linguistique:** Développement du langage en collectant et additionnant les nombres, expression orale libre

**Desarrollo del lenguaje:** Desarrollo del lenguaje al agrupar y sumar los números, discurso oral libre

**Taalkundige ontwikkeling:** Spraakontwikkeling bij het verzamelen en optellen van cijfers, vrij spreken

**Educazione linguistica:** Sviluppo del linguaggio con la raccolta e l'addizione dei numeri, parlata libera

**社会教育:** 在讨论游戏、收集数字时发展语言能力、自由谈论



**Künstlerische Bildung:** Erkennen und Benennen von Farben

**Art Education:** Recognition and naming of colours

**Formation artistique:** Reconnaissance et désignation des couleurs

**Desarrollo artístico:** Reconocimiento y designación de los números

**Artistieke ontwikkeling:** Herkennen en benoemen van kleuren

**Educazione artistica:** Riconoscimento e denominazione di colori

**艺术和创新能力发展:** 认知并命名颜色

---

## Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/

Informazioni sul gioco/ 游戏信息:



# CATCH THE NUMBER



## Inhalt

- a) 40 Holzzahlen
- b) 1 großer Zahlenwürfel
- c) 1 Punktwürfel
- d) 1 Jokerwürfel
- e) 4 Spielfiguren
- f) 4 Spieltableaus

b)



c)



e)



d)



a)



f)



## Contents

- a) 40 wooden numbers
- b) 1 large number die
- c) 1 spotted die
- d) 1 joker die
- e) 4 game pieces
- f) 4 game boards



## Contenu

- a) 40 chiffres en bois
- b) 1 grand dé à chiffres
- c) 1 dé à points
- d) 1 dé joker
- e) 4 figurines de jeu
- f) 4 plateau de jeu



## Contenido

- a) 40 números de madera
- b) 1 dado numérico grande
- c) 1 dado de puntos
- d) 1 dado con comodín
- e) 4 fichas
- f) 4 tablero de juego



## Inhoud

- a) 40 houten getallen
- b) 1 grote dobbelsteen met getallen
- c) 1 dobbelsteen met punten
- d) 1 jokerdobbelsteen
- e) 4 spelfiguren
- f) 4 spelbordje



## Contenuto

- a) 40 numeri in legno
- b) 1 dado numerato grande
- c) 1 dado per i punti
- d) 1 dado joker
- e) 4 figure di gioco
- f) 4 scheda di gioco



## 游戏配件

- a) 40 个木制数字
- b) 1 个数点骰子
- c) 1 数字骰子 (1-6)
- d) 1 个幸运骰子
- e) 4 个游戏小人
- f) 4 张游戏板

 Autor

Klaus Fleischmann lebt im Vogelsbergkreis Hessen und ist hauptberuflich bei beleduc im Vertrieb tätig. Seine langjährige berufliche Erfahrung startete er als freier Handelsvertreter für Kindergärten und Schulen. Seine Produkterfahrung hilft ihm in der Entwicklung neuer Spielideen bei welchen der Spielspaß stets im Fokus steht. In der Umsetzung ist es dem Hobby-Autor wichtig neue Wege zu gehen und die Neugier der Spieler wecken.

 Author

Klaus Fleischmann lives in the Vogelsberg district of Hesse and his main work is in Beleduc sales. He began his many years' professional experience as a free sales agent for kindergartens and schools. His experience with products helps him when developing new game ideas, with fun always in the foreground. It is important to the hobby author to realise his ideas in new ways, thus awakening the players' curiosity.

 Auteur

Klaus Fleischmann habite à Vogelsbergkreis Hessen et travaille principalement chez beleduc. Il a débuté sa longue expérience professionnelle en tant que représentant commercial indépendant pour des crèches et des écoles. Son expérience produit l'aide à développer de nouvelles idées de jeu, dont le maître-mot est toujours l'amusement. L'auteur amateur attache une grande importance à la découverte de nouvelles solutions et à l'éveil de la curiosité par le jeu.

 Autor

Klaus Fleischmann vive en el distrito rural de Vogelsbergkreis, en el Estado Federal de Hesse, y ejerce su actividad profesional en el departamento de distribución y ventas de beleduc. Su extensa experiencia profesional comenzó como representante comercial autónomo para guarderías y escuelas. Su experiencia con el producto le ayuda en el desarrollo de nuevas ideas de juegos en los que la diversión siempre es lo primero. Al ponerlas en práctica, para este creador aficionado es importante emprender nuevos caminos para despertar la curiosidad de los jugadores.

 Auteur

Klaus Fleischmann woont in de Landkreis Vogelsberg, Hessen en werkt fulltime voor beleduc in de verkoop. Hij begon zijn jarenlange beroepservaring als freelance verkoopmedewerker voor kleuterscholen en scholen. Zijn productervaring helpt hem bij het ontwikkelen van nieuwe spelideeën waarbij plezier in het spelen voorop staat. Bij het vormgeven van ideeën is het voor de hobbyauteur belangrijk om nieuwe wegen in te slaan en de nieuwsgierigheid van de spelers op te wekken.

 Autore

Klaus Fleischmann vive nel Circondario di Vogelsberg dello stato tedesco dell'Assia e lavora nel reparto commerciale dell'azienda Beleduc. La sua esperienza pluriennale è legata all'attività di rappresentante commerciale freelance per gli asili e le scuole. Forte dell'esperienza acquisita negli anni, contribuisce allo sviluppo di nuove idee di gioco in cui il divertimento è sempre l'obiettivo principale. Per la riuscita ottimale di un gioco l'innovazione gioca un ruolo fondamentale, poiché serve a suscitare la curiosità nei piccoli giocatori.

 游戏作者

Klaus Fleischmann住在黑森州的福格尔斯山，目前任职于Beleduc公司并担任产品销售工作。Klaus Fleischman凭借多年的专业经验为幼儿园和学校做免费销售代理，他拥有丰富的产品经验，帮助他开发新的游戏理念。在设计产品的时候，Klaus Fleischman总是将游戏乐趣放在首位。同时，作者自身也对游戏有着浓厚的兴趣，这样使得他不断创造新的游戏方式，从而唤醒玩家的好奇心。

# 22800 Catch The Number

Wer schafft es zuerst, genug Punkte zu sammeln, um das Rennen der Zahlen zu gewinnen? In diesem Spiel geht es darum, als erster die Zielzahl zu sammeln. Hierbei sind Schnelligkeit und eine gute Auffassungsgabe gefragt, doch Vorsicht, lasst euch eure Zahlen nicht von eurem Nachbarn abluchsen!

## Spielvorbereitung

Entscheidet euch zuerst für eine der beiden Spielvarianten. Entweder ihr spielt Variante 1 mit dem Jokerwürfel und ohne die Zahl 1 und könnt so euren Mitspielern Zahlen mopsen, oder ihr spielt die einfachere Variante 2 mit dem ganz normalen Würfel und der Zahl 1 im Spiel, ohne Zahlen von Mitspielern stehlen zu können.

## Variante 1 mit Jokerwürfel

Sortiert für diese Variante zunächst die Zahl 1 aus dem Spiel. Für diese Variante benötigt ihr den Jokerwürfel, der anstelle der Zahl 1 einen blauen Stern zeigt. Den anderen kleinen Zahlenwürfel könnt ihr an die Seite legen, er wird für diese Variante nicht gebraucht. Legt nun alle restlichen Zahlen, den Jokerwürfel und den großen Zahlenwürfel in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält ein Spieltableau und eine Spielfigur, um seinen Punktestand zu markieren.



- Zahl 1 aussortieren
- Zahlen in Tischmitte legen
- Jokerwürfel und großen Zahlenwürfel bereit legen
- Jeder Spieler erhält ein Spieltableau

## Spielverlauf

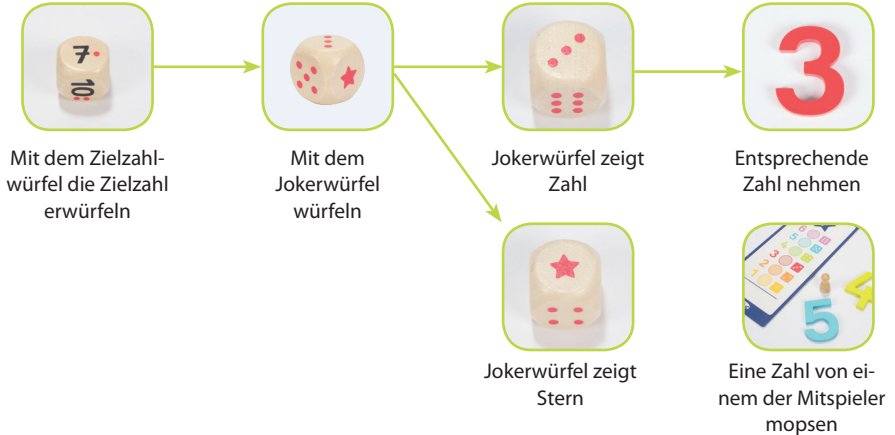
Der jüngste Spieler darf beginnen. Er erwürfelt nun zuerst mit dem großen Würfel die Zielzahl. Anschließend darf er mit dem Jokerwürfel würfeln. Zeigt der Würfel eine Zahl, darf er sich diese aus der Mitte nehmen. Landet der Würfel beim ersten Mal auf dem Jokersymbol geht der Spieler leider leer aus und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Nun wird reihum mit dem Jokerwürfel gewürfelt und die jeweilige Zahl gemäß dem Würfelergbnis eingesammelt. Wer zuerst mit seinen gesammelten Zahlen die Zielzahl bilden kann, legt diese in der Mitte ab und darf seinen Spielchip entsprechend viele Punkte beginnend bei 1 auf seinem Tableau vorrücken. Der große Würfel zeigt dafür neben der Zielzahl entweder einen oder zwei Siegpunkte an, diese Punkte gewinnt man, wenn man die Zahl ablegen kann. Wurde die Zielzahl von einem Spieler abgelegt, bestimmt der nächste Spieler mit dem großen Zahlenwürfel die neue Zielzahl. Eine Zielzahl wird immer nur dann mit dem großen Würfel ermittelt, wenn die vorige Zielzahl von einem Mitspieler, der an der Reihe ist, abgelegt werden konnte.

Ein Spieler darf immer nur dann seine Zahlen entsprechend der Zielzahl ablegen, wenn er auch an der Reihe ist. Würfelt ein Spieler das Jokersymbol, so darf er von einem Mitspieler seiner Wahl eine Zahl wegnehmen. Kann er dadurch schon die Zielzahl bilden legt er die entsprechenden Zahlen ab und rückt seinen Spielchip auf dem Spieltableau nach vorne. Kann ein Spieler,



nachdem er gewürfelt hat, die gesuchte Zielzahl nicht bilden, so behält er seine Zahlen und versucht es beim nächsten Würfeln mit dem Jokerwürfel erneut. Kann er eine Zielzahl bilden, hat aber noch Zahlen übrig, darf er diese auch behalten. Mit dem Jokerwürfel erwürfelte Zahlen werden solange behalten, bis sie abgelegt werden können, können also in die nächsten Runden mitgenommen werden. Abgelegte Zahlen wandern immer wieder in die Mitte.



**Nachdem mit dem Jokerwürfel gewürfelt wurde:**

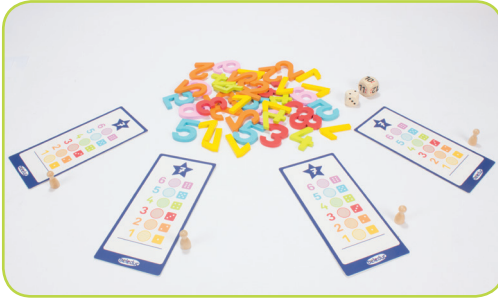


## Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler sieben Siegpunkte gesammelt hat.

## Variante 2 mit normalem Würfel

Lasst für diese Variante alle Zahlen im Spiel und nehmt statt dem Jokerwürfel den normalen Zahlenwürfel. Dieser Würfel zeigt alle Zahlen von 1 bis 6 an und hat keinen blauen Stern. Legt nun alle restlichen Zahlen, den kleinen Zahlenwürfel und den großen Zahlenwürfel in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält ein Spieltableau und eine Spielfigur, um seinen Punktestand zu markieren.



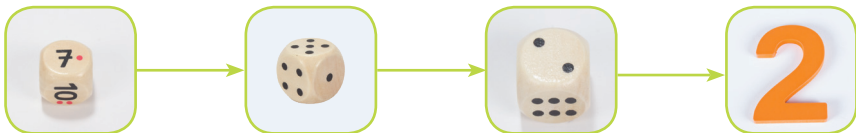
- Alle Zahlen auf dem Tisch verteilen
- Kleinen und großen Zahlenwürfel bereit legen
- Jeder Spieler erhält ein Spieltableau

## Spielverlauf

Der jüngste Spieler darf beginnen. Er erwürfelt nun zuerst mit dem großen Würfel die Zielzahl. Anschließend darf er mit dem Zahlenwürfel würfeln. Der Spieler darf sich dann die erwürfelte Zahl aus der Mitte nehmen.

Nun wird reihum mit dem Zahlenwürfel gewürfelt und die jeweilige Zahl gemäß dem Würfelergebnis eingesammelt. Wer zuerst mit seinen gesammelten Zahlen die Zielzahl bilden kann, legt diese in der Mitte ab und darf seinen Spielchip entsprechend viele Punkte beginnend bei 1 auf seinem Tableau vorrücken. Der große Würfel zeigt dafür neben der Zielzahl entweder einen oder zwei Punkte an, diese Punkte gewinnt man, wenn man die Zahl ablegen kann. Wurde die Zielzahl von einem Spieler bereits abgelegt, bestimmt der nächste Spieler mit dem großen Zahlenwürfel die neue Zielzahl. Eine Zielzahl wird immer nur dann mit dem großen Würfel ermittelt, wenn die vorige Zielzahl von einem Mitspieler, der an der Reihe ist, abgelegt werden konnte.

Ein Spieler darf immer nur dann seine Zahlen entsprechend der Zielzahl ablegen, wenn er auch an der Reihe ist. Kann ein Spieler, nachdem er gewürfelt hat, die gesuchte Zielzahl nicht bilden, so behält er seine Zahlen und versucht es beim nächsten Würfeln mit dem Zahlenwürfel erneut. Kann er eine Zielzahl bilden, hat aber noch Zahlen übrig, darf er diese auch behalten. Mit dem Jokerwürfel erwürfelte Zielzahlen werden solange beibehalten, bis sie von einem der Spieler abgelegt werden können, können also in die nächsten Runden mitgenommen werden.



Mit dem Zielzahlwürfel die Zielzahl erwürfeln

Nun würfeln die Spieler mit dem Zahlenwürfel

Zahlenwürfel zeigt Zahl

Entsprechende Zahl nehmen

### Nachdem mit dem Zahlenwürfel gewürfelt wurde:

Am Ende des Zuges: Spieler hat nicht genug Zahlen, um die Zielzahl zu bilden



Der nächste Spieler würfelt mit dem Zahlenwürfel





Spieler hat genug Zahlen, um die Zielzahl zu bilden



Spieler legt seine Zahlen in die Mitte und rückt seinen Spielstein auf dem Spieltableau 1 Punkt nach vorne



Der nächste Spieler würfelt nun wieder eine neue Zielzahl, bevor er mit dem Zahlenwürfel würfelt

Die nächste Runde beginnt

## Spielende

Auch bei dieser Variante endet das Spiel, wenn der erste Spieler sieben Siegpunkte gesammelt hat.

## Tipps für Eltern

Für Kinder sind Zahlen anfangs noch sehr abstrakte Gebilde. Helfen Sie Ihrem Kind, indem sie ihm die Zahlen auf spielerische Weise näherbringen. Wo sind im Alltag überall Zahlen zu sehen und was bedeuten diese? Wie können Zahlen im täglichen Leben dabei helfen, sich zurecht zu finden (z.B. Telefonnummern, Gewichtsangaben auf Lebensmitteln, Geschwindigkeitsbegrenzungen...)?

## Tipps für Erzieher/-innen



Rechenspiele (Alter: 5+):

Nutzen Sie die Zahlen, um einfache Rechenaufgaben mit den Kindern zu rechnen. Eventuell können Sie auch Perlen oder andere Materialien nutzen, um den Wert der Zahlen zu verdeutlichen. Wie weit können die Kinder schon zählen?



Zahlenecke (Alter: 5+):

Spielen Sie dieses Spiel in einem großen Raum. Alle Kinder versammeln sich in der Mitte des Raums. Auf ein Kommando, zum Beispiel „Fünf in jede Ecke“ teilt sich die Gruppe auf und läuft in die Ecken. Wenn sich mehr als die genannte Spielerzahl in einer Ecke eingefunden haben, dann müssen die Teilnehmer sich eine andere Ecke suchen oder bleiben übrig.



Zahlenkunst (Alter: 5+):

Lassen Sie die Kinder gemeinsam ein Zahlengemälde malen. Jedes Kind darf dafür seine Lieblingszahl malen oder kleben. Am Ende werden alle Blätter zu einem großen Zahlenbild zusammengeklebt. Kommt eine Zahl öfter als die andere vor? Zählen Sie mit den Kindern die Häufigkeit der verschiedenen Zahlen.





# 22800 Catch The Number

Who will be the first to collect enough points to win the numbers race? This game is all about being the first to collect the target number. Speed and good comprehension are needed, but be careful! Don't let your neighbour steal your numbers!

## Game preparation

First, choose one of the two versions of the game. Either you play version 1 with the joker die and without the number 1 and pinch numbers from the other players, or you play the simpler version 2 with the normal die and the number 1 in the game, without being able to steal numbers from the other players.

## Version 1 with the joker die

For this version, first remove the number 1 from the game. You need the joker die, which shows a blue star instead of the number 1, in this version. You can place the other small number die to one side, it is not used for this version. Now place all of the other numbers, the joker die and the large number die in the centre of the table. Each player is given a playing board and a game piece to mark their points total.



- Remove number 1
- Place numbers in the centre of the table
- Keep joker die and large number die to hand
- Each player is given a playing board

## How to play

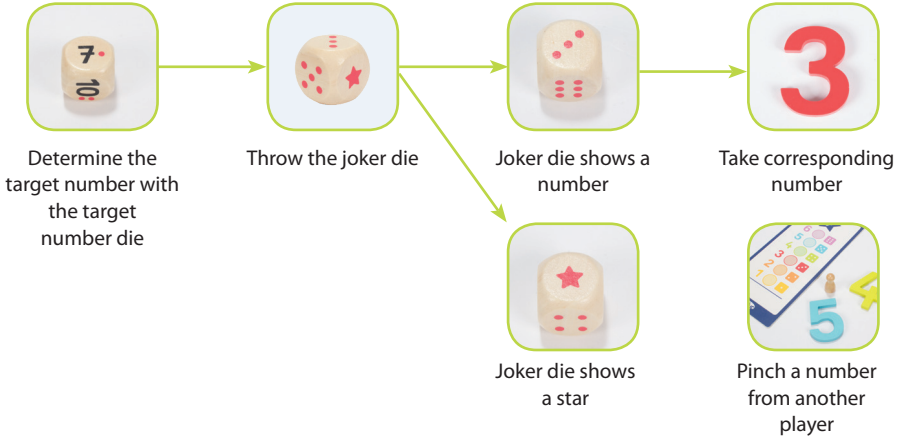
The youngest player gets to begin. He first determines the target number by throwing the large die. He can then throw the joker die. If the die shows a number, he can take this from the centre. If the die lands on the joker symbol on the first go, the player unfortunately goes away empty-handed and it's the next player's turn.

The players now take it in turns to throw the joker die and the respective number is collected according to what the die shows. Whoever is first to form the target number with the numbers he has collected places these in the centre and can move his game piece forward on his board according to the number of points, starting on 1. The large die shows one or two winning points for this next to the target number. These points are won when you can place the number down. If the target number has been placed down by a player, the next player determines the new target number with the large number die. A target number is always only determined with the large die once another player has been able to place the previous target number down on their turn.

A player is always only allowed to place his numbers down according to the target number when it is his turn. If a player gets the joker symbol on the die, he is allowed to take a number of his choice from another player. If this means he is able to form the target number, he places the corresponding numbers down and moves his game piece forward on the playing board. If



a player is unable to form the target number after throwing the die, he keeps his numbers and tries throwing the joker die again on his next turn. If he is able to form a target number but still has numbers left, he is also able to keep them. Numbers achieved by throwing the joker die are kept until they can be placed down, and so can also be kept into the next round. Placed numbers always move back into the middle.



**After the joker die has been thrown:**



**End of the game**

The game comes to an end when the first player has collected seven winning points.

**Version 2 with the normal die**

For this version, leave all of the numbers in the game and use the normal number die instead of the joker die. This die shows all of the numbers from 1 to 6 and does not have a blue star. Now place all of the other numbers, the small number die and the large number die in the centre of the table. Each player is given a playing board and a game piece to mark their points total.



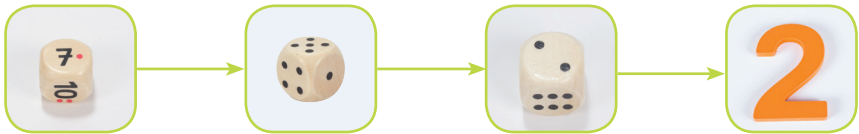
- Spread all of the numbers on the table
- Keep small and large number dice to hand
- Each player is given a playing board

## How to play

The youngest player gets to begin. He first determines the target number by throwing the large die. He can then throw the number die. The player is then allowed to take the number shown on the die from the centre.

The players now take it in turns to throw the number die and the respective number is collected according to what the die shows. Whoever is first to form the target number with the numbers he has collected places these in the centre and can move his game piece forward on his board according to the number of points, starting on 1. The large die shows one or two points for this next to the target number. These points are won when you can place the number down. If the target number has already been placed down by a player, the next player determines the new target number with the large number die. A target number is always only determined with the large die once another player has been able to place the previous target number down on their turn.

A player is always only allowed to place his numbers down according to the target number when it is his turn. If a player is unable to form the target number after throwing the die, he keeps his numbers and tries throwing the number die again on his next turn. If he is able to form a target number but still has numbers left, he is also able to keep them. Target numbers shown by throwing the joker die are kept until they can be placed down by one of the players, and so can also be kept into the next round.



Determine the target number with the target number die

Throw the number die

Number die shows a number

Take corresponding number

### After the number die has been thrown:

At the end of the turn: Player does not have enough numbers to form the target number



The next player throws the number die



Player has enough numbers to form the target number



Player places his numbers in the centre and moves his game piece forward one point on the playing board



The next player throws a new target number again before throwing the number die

The next round begins

## End of the game

In this version, too, the game ends when the first player has collected seven winning points.

## Tips for parents

Numbers are highly abstract entities for children at the beginning. Help your child by familiarising him with numbers in a fun way. Where can numbers be seen in everyday life and what do these mean? How can numbers in day-to-day life help you find your way around (e.g. telephone numbers, weight information on food, speed limits...)?

## Tips for Educators



Calculation games (age: 5+):

Use the numbers to solve simple maths problems with the children. You could also use beads or other materials to illustrate the value of the numbers. How far can the children count already?



Number corner (age: 5+):

Play this game in a large room. All of the children come together in the centre of the room. When a command is shouted, for instance 'five in each corner', the group divides up and runs into the corners. If more than the stated number of players has gathered in a corner, the participants must look for another corner or be left over.



Number art (age: 5+):

Have the children draw a number picture together. Each child can draw or stick on his favourite number. All of the sheets are joined together at the end to make a large number picture. Does one number occur more often than the others? Count the frequency of the different numbers with the children.

## 22800 Catch The Number

Qui réussira à récolter le plus de points le plus rapidement possible pour gagner la course aux nombres ? Le but du jeu est d'être le premier à atteindre le nombre cible. Vitesse et bonne compréhension sont nécessaires pour gagner ce jeu, mais attention à ne pas vous faire voler vos chiffres par votre voisin !

### Préparation du jeu

Commencez par choisir la variante du jeu à laquelle vous souhaitez jouer. Vous pouvez jouer à la variante 1 avec le dé joker et sans le chiffre 1, et voler des nombres aux autres joueurs. Sinon, vous jouez à la variante 2 avec le dé classique et le chiffre 1, sans pouvoir voler de nombres aux autres joueurs.

### Variante 1 avec le dé joker

Pour cette variante, il faut retirer le chiffre 1 du jeu. Il vous faut le dé joker, sur lequel une étoile bleue remplace le chiffre 1. Vous pouvez mettre l'autre petit dé à chiffres de côté. Vous n'en aurez pas besoin pour cette variante. Posez ensuite tous les chiffres restants, le dé joker et le grand dé à chiffres au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un plateau de jeu et une figurine afin d'y marquer ses points.



- Mettre le chiffre 1 de côté
- Poser les chiffres au centre de la table
- Préparer le dé joker et le grand dé à chiffres
- Chaque joueur reçoit un plateau de jeu

### Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le plus grand dé pour déterminer le nombre cible. Ensuite, il peut lancer le dé joker. Si le dé affiche un chiffre, il peut prendre le chiffre indiqué parmi ceux placés au milieu de la table. Si le dé affiche directement le symbole joker, le joueur ne remporte aucun point et c'est au tour du joueur suivant.

Il lance ensuite le dé joker, et ramasse le chiffre indiqué. Celui qui atteint le plus rapidement le nombre cible doit le poser au milieu de la table et doit faire avancer son pion sur son plateau de jeu en fonction des points récoltés (début : 1). A côté du nombre indiqué sur le plus grand dé, on trouve un ou deux points qui indiquent le nombre de points que l'on remporte quand on atteint en premier ce nombre cible. Si un joueur pose le nombre cible, c'est le joueur suivant qui lance le dé pour définir le nouveau nombre cible. Un nouveau nombre cible est tiré seulement après qu'un joueur ait posé le nombre cible alors que c'était à son tour de jouer.

Un joueur ne peut placer le nombre cible que lorsque que c'est à son tour de jouer. Si l'un des joueurs obtient le symbole joker, il peut voler un chiffre au joueur de son choix. Si cela lui permet de former le nombre cible, il peut le déposer et faire avancer son pion sur son plateau de jeu. Si un joueur ne peut pas former le nombre cible après avoir lancé le dé, il garde ses chiffres et devra essayer de le former la prochaine fois qu'il lancera le dé joker. Si après avoir formé le nombre



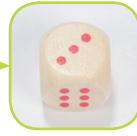
cible, un joueur dispose encore de chiffres, il peut les garder. Les chiffres tirés avec le dé joker peuvent être conservés jusqu'à ce qu'ils soient posés, ou, s'ils ne sont pas posés, ils peuvent être conservés pour le tour suivant. Les chiffres posés retournent toujours avec les autres chiffres.



Mit dem Zielzahlwürfel die Zielzahl erwürfeln



Les joueurs lancent le dé joker



Le dé joker affiche un chiffre



Prendre le chiffre indiqué



Le dé joker affiche une étoile



Voler un chiffre à un autre joueur

Après avoir lancé le dé joker :

A la fin du tour : le joueur n'a pas assez de chiffres pour former le nombre cible



Le joueur suivant lance le dé joker



Le joueur n'a pas assez de chiffres pour former le nombre cible



Le joueur pose ses chiffres au milieu et fait avancer son pion d'un point sur son plateau de jeu



Le joueur suivant lance ensuite une nouvelle fois le dé à chiffres pour déterminer un nouveau nombre cible, puis il lance le dé joker

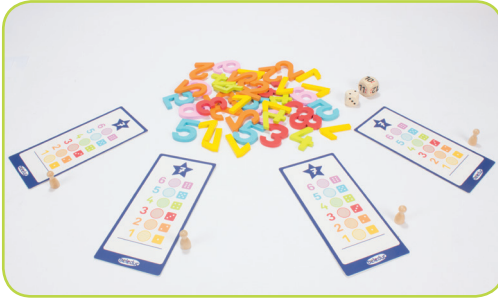
Un nouveau tour commence

## Fin du jeu

Le jeu touche à sa fin quand un joueur atteint sept points.

## Variante 2 avec le dé classique

Cette variante nécessite tous les chiffres et le dé classique à chiffres (au lieu du dé joker). Ce dé affiche tous les chiffres de 1 à 6 et n'a aucune étoile bleue. Posez ensuite tous les chiffres restants, le petit dé et le grand dé à chiffres au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un plateau de jeu et une figurine afin d'y marquer ses points.



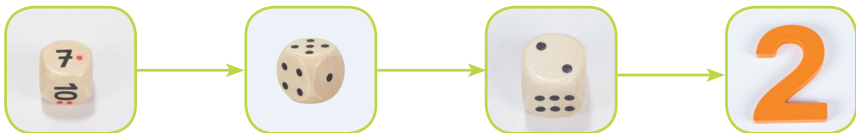
- Répartir tous les chiffres sur la table
- Préparer le petit dé et le grand dé à chiffres
- Chaque joueur reçoit un plateau de jeu

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le plus grand dé pour déterminer le nombre cible. Ensuite, il peut lancer le dé à chiffres. Le joueur peut prendre le chiffre affiché sur le dé au milieu de la table.

Le joueur suivant lance à son tour le dé à chiffres, et ramasse le chiffre indiqué. Celui qui atteint le plus rapidement le nombre cible doit le poser au milieu de la table et doit faire avancer son pion sur son plateau de jeu en fonction des points récoltés (début : 1). A côté du nombre indiqué sur le plus grand dé, on trouve un ou deux points qui indiquent le nombre de points que l'on remporte quand on atteint le premier ce nombre cible. Si un joueur pose le nombre cible, c'est le joueur suivant qui lance le dé pour définir le nouveau nombre cible. Un nouveau nombre cible est tiré seulement après qu'un joueur ait posé le nombre cible alors que c'était à son tour de jouer.

Un joueur ne peut placer le nombre cible que lorsque que c'est à son tour de jouer. Si un joueur ne peut pas former le nombre cible après avoir lancé le dé, il garde ses chiffres et devra essayer de le former la prochaine fois qu'il lancera le dé à chiffres. Si après avoir formé le nombre cible, un joueur dispose encore de chiffres, il peut les garder. Les chiffres tirés avec le dé classique à chiffres peuvent être conservés jusqu'à ce qu'ils soient posés, ou, s'ils ne sont pas posés, ils peuvent être conservés pour le tour suivant.



Lancer le dé à chiffres pour déterminer le nombre cible

Les joueurs lancent le dé à chiffres

Le dé à chiffres affiche un chiffre

Prendre le chiffre indiqué

### Après avoir lancé le dé à chiffres :

A la fin du tour : le joueur n'a pas assez de chiffres pour former le nombre cible



Le joueur suivant lance le dé à chiffres





Le joueur n'a pas assez de chiffres pour former le nombre cible



Le joueur pose ses chiffres au milieu et fait avancer son pion d'un point sur son plateau de jeu



Le joueur suivant lance ensuite un nouveau nombre cible, puis il lance le dé à chiffres

Un nouveau tour commence

## Fin du jeu

Pour cette variante aussi, le jeu se termine quand un joueur atteint sept points.

## Conseils pour les parents

Pour les enfants, les nombres sont très abstraits. Aidez-les à mieux les appréhender de manière ludique. Dans la vie quotidienne, où voit-on des chiffres et que signifient-ils ? A quoi servent les chiffres dans la vie de tous les jours : numéros de téléphone, poids des aliments, limitations de vitesse, etc. ?

## Conseils pour les éducateurs



Jeu de calculs (âge : 5+) :

Utilisez les chiffres pour réaliser des opérations simples avec les enfants. Vous pouvez également utiliser des perles ou tout autre matériau pour expliquer la valeur des nombres. Jusqu'à combien les enfants peuvent-ils compter ?



Nombres en coin (âge : 5+) :

Pour ce jeu, il faut une grande pièce. Tous les enfants se rassemblent au milieu de la pièce. Les enfants doivent ensuite se séparer et se diriger dans les coins selon l'ordre prononcé, par exemple « Cinq dans chaque coin ». S'il y a plus d'enfants dans un coin que le nombre demandé, ils doivent se répartir autrement ou se mettre de côté.



Art des nombres (âge : 5+) :

Réalisez une grande peinture autour des nombres avec les enfants. Chaque enfant choisit son nombre préféré et le réalise en peinture ou en collage. A la fin, toutes les feuilles sont assemblées pour former une œuvre collective. Est-ce qu'un nombre est plus représenté que les autres ? Comptez avec les enfants les occurrences des différents nombres représentés.



# 22800 Catch The Number

¿Quién será el primero en reunir suficientes puntos para ganar la carrera de los números? En este juego se trata de ser el primero en reunir el número objetivo. Para ello, se necesitan rapidez y una buena comprensión, pero cuidado, no dejéis que vuestros rivales roben vuestros números.

## Preparación del juego

Primero debéis elegir una de las dos variantes del juego. O bien jugáis a la variante 1 con el dado con comodín, sin el número 1 y con la posibilidad de robarle los números a vuestros rivales o os decantáis por la variante 2, más simple con un dado normal, el número 1 en el juego y sin la posibilidad de robar números de los rivales.

## Variante 1 con dado con comodín

Para esta variante debéis retirar el número 1 del juego. Además, esta variante requiere el dado con comodín, que en vez del número 1 tiene una estrella. Podéis apartar el otro dado de números pequeño, no hace falta para esta variante. Ahora colocad el resto de números, el dado con comodín y el dado numérico grande en el centro de la mesa. Cada jugador recibe un tablero de juego y una ficha para marcar su puntuación.



- Descartar el número 1
- Colocar los números en el centro de la mesa
- Preparar el dado con comodín y el dado numérico grande
- Cada jugador recibe un tablero de juego

## Funcionamiento del juego

Empieza el jugador más joven. Ahora debe determinar el número objetivo con el dado grande. A continuación, puede tirar el dado con comodín. Si el dado muestra un número, el jugador puede coger ese número del centro de la mesa. Si en la primera tirada con el dado con comodín este muestra el comodín, el jugador se va de vacío y le toca al siguiente.

Ahora todos los jugadores van tirando el dado con comodín y recogiendo el correspondiente número del centro de la mesa. El primero que pueda formar el número objetivo con sus números debe colocarlos sobre el centro de la mesa y avanzar su ficha en las casillas de su tablero en función de los puntos obtenidos, comenzando por el 1. En este contexto, el dado grande aparte del número objetivo indica uno o dos puntos de victoria, esos serán los puntos que se ganan tras alcanzar el número. Si un jugador ha alcanzado un número objetivo y ha depositado los números en el centro de la mesa, el siguiente jugador determinará el nuevo número objetivo con el dado numérico grande. Solo se podrá determinar un número objetivo con el dado numérico grande si el número objetivo anterior ha sido depositado en el centro de la mesa por parte de un jugador durante su turno.

Un jugador solo puede depositar sus números en el centro de la mesa para formar el número objetivo si es su turno. Si un jugador obtiene el símbolo del comodín al lanzar el dado, podrá robarle un número a otro jugador de su elección. Si con el número robado puede formar el



número objetivo, puede depositar los números en el centro de la mesa y avanzar su ficha en el tablero de juego. Si tras lanzar el dado, un jugador no es todavía capaz de formar el número objetivo, mantiene sus números y puede volver a intentarlo la próxima vez que tire el dado con comodín. Si es capaz de formar el número objetivo, pero le sobran números, podrá mantener esos números. Los números que se obtienen con el dado con comodín se mantienen hasta que se depositen en el centro de la mesa, por lo tanto, se podrán usar en la siguiente partida. Los números depositados siempre vuelven al centro de la mesa.



Determinar el número objetivo con el dado del número objetivo



Ahora los jugadores tirarán el dado con comodín



El dado con comodín muestra un número



Recoger el número correspondiente



El dado con comodín muestra la estrella



Robar un número de otro jugador

### Tras tirar el dado con comodín:

Al final de un turno: el jugador no tiene números suficientes para formar el número objetivo



El siguiente jugador tira el dado con comodín



el jugador tiene números suficientes para formar el número objetivo



El jugador deposita sus números en el centro de la mesa y mueve su ficha una casilla hacia adelante en el tablero de juego



El siguiente jugador determinará un nuevo número objetivo antes de tirar el dado con comodín

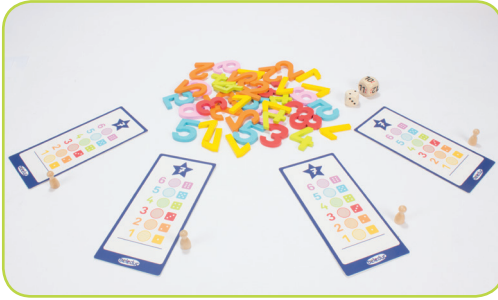
Comienza la siguiente ronda

## Final del juego

El juego concluirá cuando un jugador alcance siete puntos de victoria.

## Variante 2 con dado normal

Para esta variante debéis dejar todos los números en juego y usar el dado numérico normal en vez del dado con comodín. Este dado muestra todos los números de 1 a 6 y no tiene estrella azul. Ahora colocad todos los números, el dado numérico pequeño y el dado numérico grande en el centro de la mesa. Cada jugador recibe un tablero de juego y una ficha para marcar su puntuación.



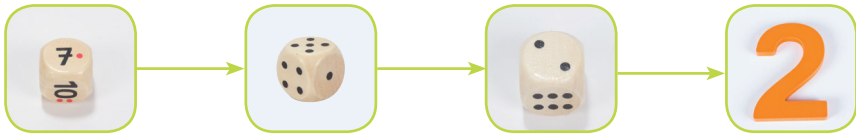
- Distribuir todos los números sobre la mesa
- Preparar el dado numérico pequeño y el dado numérico grande
- Cada jugador recibe un tablero de juego

## Funcionamiento del juego

Empieza el jugador más joven. Ahora debe determinar el número objetivo con el dado grande. A continuación, puede tirar el dado numérico. Una vez tirado el dado, el jugador podrá coger el número que muestra el dado en el centro de la mesa.

Ahora todos los jugadores van tirando el dado numérico y recogiendo el correspondiente número del centro de la mesa. El primero que pueda formar el número objetivo con sus números debe colocarlos sobre el centro de la mesa y avanzar su ficha en las casillas de su tablero en función de los puntos obtenidos, comenzando por el 1. En este contexto, el dado grande aparte del número objetivo indica uno o dos puntos, esos serán los puntos que se ganan tras alcanzar el número. Si un jugador ha alcanzado un número objetivo y ha depositado los números en el centro de la mesa, el siguiente jugador determinará el nuevo número objetivo con el dado numérico grande. Solo se podrá determinar un número objetivo con el dado numérico grande si el número objetivo anterior ha sido depositado en el centro de la mesa por parte de un jugador durante su turno.

Un jugador solo puede depositar sus números en el centro de la mesa para formar el número objetivo si es su turno. Si tras lanzar el dado, un jugador no es todavía capaz de formar el número objetivo, mantiene sus números y puede volver a intentarlo la próxima vez que tire el dado numérico. Si es capaz de formar el número objetivo, pero le sobran números, podrá mantener esos números. Los números objetivo que se obtienen con el dado con comodín se mantienen hasta que un jugador los pueda depositar en el centro de la mesa, por lo tanto, se podrán usar en la siguiente partida.



Determinar el número objetivo con el dado del número objetivo

Ahora los jugadores tirarán el dado numérico

El dado numérico muestra un número

Recoger el número correspondiente

### Tras tirar el dado numérico:

Al final de un turno: el jugador no tiene números suficientes para formar el número objetivo



El siguiente jugador tira el dado numérico



el jugador tiene números suficientes para formar el número objetivo



El jugador deposita sus números en el centro de la mesa y mueve su ficha una casilla hacia adelante en el tablero de juego



El siguiente jugador determinará un nuevo número objetivo antes de tirar el dado numérico

Comienza la siguiente ronda

## Final del juego

En esta variante el juego también termina en cuanto un jugador sea capaz de ganar siete puntos de victoria.

## Consejos para los padres

Al principio, los números todavía son elementos muy abstractos para los niños. Ayúdele a los niños, familiarizándolos con los números mediante juegos. ¿Dónde podemos ver números en el día a día y qué significan? ¿Cómo nos ayudan los números para realizar tareas en la vida cotidiana (p. ej. números de teléfono, indicaciones de peso en alimentos, limitaciones de velocidad, etc.)? .

## Consejos para educadores



Juegos de cálculo (edad: 5+):

Use los números para realizar operaciones matemáticas simples con los niños. Si lo desea, también puede usar perlas u otros materiales para dejar más claro el valor de los números. ¿Hasta dónde saben contar los niños?



Rincón de números (edad: 5+):

Juegue este juego en un espacio amplio. Todos los niños se reúnen en el centro de la habitación. Al dar la orden, por ejemplo «cinco a cada rincón», el grupo se divide y va a los rincones. Si hay más jugadores en un rincón que el número que se ha dicho en la orden, hay jugadores que deben cambiar de rincón o que sobran.



El arte de los números (edad: 5+):

Deje que los niños pinten juntos un cuadro de números. Para ello, cada niño podrá dibujar o pegar su número preferido. Al final, se juntan todas las hojas para formar un gran cuadro de números. ¿Hay números que aparecen más veces que otros? Cuento con los niños cuántas veces aparecen los números.

# 22800 Catch The Number

Wie slaagt als eerste in om voldoende punten te verzamelen om de wedstrijd van de getallen te winnen? Het doel van dit spel is als eerste het doelgetal te verzamelen. Dit vereist snelheid en een goed inzicht, maar wees voorzichtig, laat je getallen niet door je buurman aftroggelen!

## Spelvoorbereiding

Kies eerst voor één van de beide spelvarianten. Of je speelt variant 1 met de jokerdobbelsteen en zonder getal 1 en je kunt getallen van je medespelers pikken, of je speelt de eenvoudigere variant 2 met de normale dobbelsteen en getal 1 in het spel, zonder dat je getallen van medespelers kunt stelen.

## Variante 1 met jokerdobbelsteen

Haal voor deze variant eerst getal 1 uit het spel. Voor deze variant hebben jullie de jokerdobbelsteen nodig die in plaats van cijfer 1 een blauwe ster heeft. De andere kleine dobbelsteen met getallen kun je opzij leggen, hij is niet nodig voor deze variant. Leg nu alle resterende getallen, de jokerdobbelstenen en de grote dobbelsteen met de cijfers in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een spelbordje en een spelfiguur om de score te markeren.



- Haal getal 1 eruit
- Leg de cijfers in het midden van de tafel
- Leg de jokerdobbelsteen en de dobbelsteen met de grote cijfers klaar
- Elke speler krijgt een spelbordje

## Spelwijze

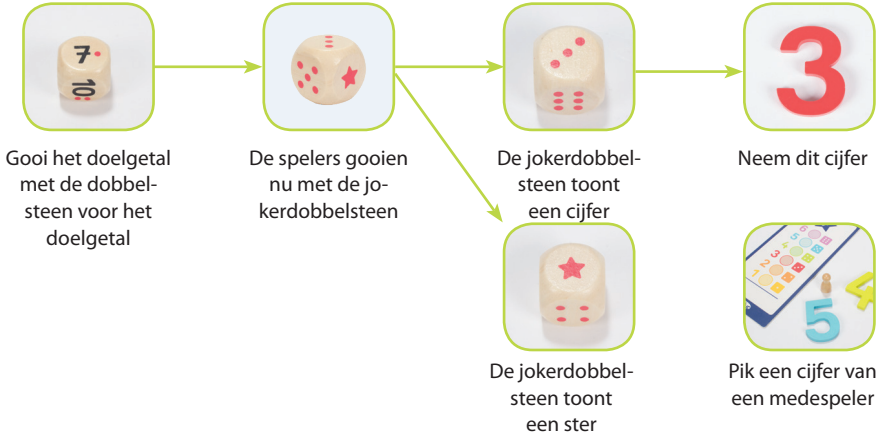
De jongste speler mag beginnen. Hij gooit nu eerst het de grote dobbelsteen het doelgetal. Vervolgens mag hij met de jokerdobbelsteen gooien. Als de dobbelsteen een cijfer toont, dan mag hij dit uit het midden nemen. Als de dobbelsteen bij de eerste keer gooien op het jokersymbool komt, dan is de beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Nu wordt er om de beurt met de jokerdobbelsteen gegooid en het betreffende cijfer volgens de uitkomst van het dobbelen verzameld. Wie als eerste met de verzamelde cijfers het doelgetal kan vormen, legt dit in het midden en mag het aantal punten volgens zijn speelchip beginnend bij 1 op het tableau vooruitgaan. De grote dobbelsteen toont naast het doelgetal één of twee winstpunten aan; deze punten win je als je het getal kunt leggen. Als het doelgetal door een speler is gelegd, dan bepaalt de volgende speler met de grote dobbelsteen met cijfers het volgende doelgetal. Met de grote dobbelsteen wordt er alleen een doelgetal bepaald wanneer het vorige doelgetal door een medespeler die aan de beurt is kon worden gelegd.

Een speler mag zijn cijfers voor het doelgetal alleen leggen wanneer hij aan de beurt is. Als een speler het jokersymbool gooit, dan mag hij van een medespeler naar keuze een cijfer weg nemen. Als hij hierdoor het doelgetal kan vormen, dan legt hij de betreffende cijfers en schuift hij zijn speelchip op het speltableau naar voren. Als een speler na het dobbelen het gezochte doelgetal niet kan vormen, dan behoudt hij zijn cijfers en probeert hij het bij de volgende keer



gooien met de jokerdobbelsteen opnieuw. Indien hij een doelgetal kan vormen en nog cijfers over heeft, mag hij deze behouden. De met de jokerdobbelsteen gegooid cijfers blijven net zo lang behouden tot ze kunnen worden gelegd; ze kunnen dus mee naar de volgende rondes worden genomen. Gelegde getallen komen altijd in het midden.



#### Nadat er met de jokerdobbelsteen is gegooid:



#### Einde van het spel

Het spel is ten einde wanneer de eerste speler zeven winstpunten heeft verzameld.

#### Variante 2 met normale dobbelsteen

Laat voor deze variante alle cijfers in het spel en neem in plaats van de jokerdobbelsteen de normale cijferdobbelsteen. Deze dobbelsteen toont alle cijfers van 1 tot 6 en heeft geen blauwe ster. Leg nu alle resterende getallen, de kleine cijferdobbelstenen en de grote dobbelsteen met de cijfers in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een spelbord en een spelfiguur om de score te markeren.





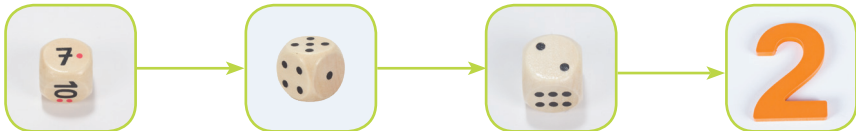
- Alle cijfers op de tafel verdelen
- Leg de kleine en de grote cijferdobbelsteen
- Elke speler krijgt een spelbord

## Speelwijze

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit nu eerst het de grote dobbelsteen het getal. Vervolgens mag hij met de cijferdobbelsteen gooien. De speler mag nu het gegooid cijfer uit het midden nemen.

Nu wordt er om de beurt met de cijferdobbelsteen gegooid en het betreffende cijfer volgens de uitkomst van het dobbelen verzameld. Wie als eerste met de verzamelde cijfers het doelgetal kan vormen, legt dit in het midden en mag het aantal punten volgens zijn speelchip beginnend bij 1 op het tableau vooruitgaan. De grote dobbelsteen toont naast het doelgetal één of twee punten aan; deze punten win je als je het getal kunt leggen. Als het doelgetal al door een speler is gelegd, dan bepaalt de volgende speler met de grote dobbelsteen met cijfers het volgende doelgetal. Met de grote dobbelsteen wordt er alleen een doelgetal bepaald wanneer het vorige doelgetal door een medespeler die aan de beurt is kon worden gelegd.

Een speler mag zijn cijfers voor het doelgetal alleen leggen wanneer hij aan de beurt is. Als een speler na het dobbelen het gezochte doelgetal niet kan vormen, dan behoudt hij zijn cijfers en probeert hij het bij de volgende keer gooien met de cijferdobbelsteen opnieuw. Indien hij een doelgetal kan vormen en nog cijfers over heeft, mag hij deze behouden. De met de jokerdobbelsteen gegooid doelgetallen blijven net zo lang behouden tot ze door één van de spelers kunnen worden gelegd; ze kunnen dus mee naar de volgende rondes worden genomen.



Gooi het doelgetal met de dobbelsteen voor het doelgetal

De spelers gooien nu met de cijferdobbelsteen

De cijferdobbelsteen toont een cijfer

Neem dit cijfer

### Nadat er met de cijferdobbelsteen is gegooid:

Aan het einde: speler heeft niet genoeg cijfers om het doelgetal te vormen



De volgende speler gooit met de cijferdobbelsteen



Speler heeft genoeg cijfers om het doelgetal te vormen



Speler legt zijn cijfers in het midden en schuift zijn spelfiguur op het speltableau 1 punt naar voren



De volgende speler gooit nu weer een nieuw doelgetal voordat hij met de cijferdobbelsteen gooit

De volgende ronde begint

## Einde van het spel

Ook bij deze variant eindigt het spel wanneer de eerste speler zeven winstpunten heeft verzameld.

## Tips voor ouders

Voor kinderen zijn cijfers in eerste instantie zeer abstracte entiteiten. Help uw kind door hem de cijfers op een leuke manier te leren. Waar zijn in het dagelijks leven overal cijfers te zien en wat betekenen ze? Hoe kunnen cijfers je in het dagelijks leven helpen (bijvoorbeeld telefoonnummers, gewichtsinformatie op levensmiddelen, snelheidsbeperkingen...)?

## Tips voor leerkrachten



Rekenspellen (leeftijd: 5+):

Gebruik de cijfers om eenvoudige rekensommetjes met de kinderen te berekenen. U kunt ook kralen of ander materiaal gebruiken om de waarde van de getallen te illustreren. Tot hoever kunnen de kinderen al tellen?



Cijferhoeken (leeftijd: 5+):

Speel dit spel in een grote ruimte. Alle kinderen verzamelen zich in het midden van de ruimte. Bij een commando, bijvoorbeeld 'Vijf in elke hoek', splitst de groep zich op en loopt de hoeken in. Als er zich meer dan het genoemde aantal spelers in een hoek heeft verzameld, moeten de deelnemers een andere hoek zoeken of blijven ze over.



Cijferkunst (leeftijd: 5+):

Laat de kinderen samen een cijfertekening maken. Ieder kind mag zijn lievelingscijfer tekenen of plakken. Aan het einde worden alle blaadjes aan elkaar geplakt en vormen ze een grote cijfertekening. Komt een cijfer vaker voor dan de andere? Tel met de kinderen het aantal keren dat de verschillende cijfers voorkomen.

# 22800 Catch The Number

Chi riuscirà a raccogliere abbastanza punti per vincere la sfida dei numeri? Questo gioco prevede di raccogliere il numero di destinazione per primo. Sono necessari rapidità e una buona capacità di comprensione, tuttavia fate attenzione: non lasciate che il vicino rubi i vostri preziosi numeri!

## Preparazione del gioco

Decidete voi stessi una delle due varianti di gioco. Giocate alla variante 1 con il dado joker e senza il numero 1: in questo modo potrete rubare i numeri agli altri giocatori; oppure giocate alla variante 2 più semplice con il dado normale e includendo il numero 1 nel gioco, senza tuttavia poter rubare i numeri agli avversari.

## Variante 1 con dado joker

Estraete per questa variante dapprima il numero 1 dal gioco. Per questa variante avrete bisogno del dado joker, che mostra una stella blu al posto del numero 1. Potete mettere da parte l'altro piccolo dado numerato, in quanto non è necessario per questa variante. Posizionate ora tutti i numeri restanti, il dado joker e il grande dado numerato al centro del tavolo. Ciascun giocatore riceve una scheda di gioco e una figura per contrassegnare il proprio punteggio.



- Scartare il numero 1
- Posizionare i numeri al centro del tavolo
- Preparare il dado joker e il grande dado numerato
- Ciascun giocatore riceve una scheda di gioco

## Svolgimento del gioco

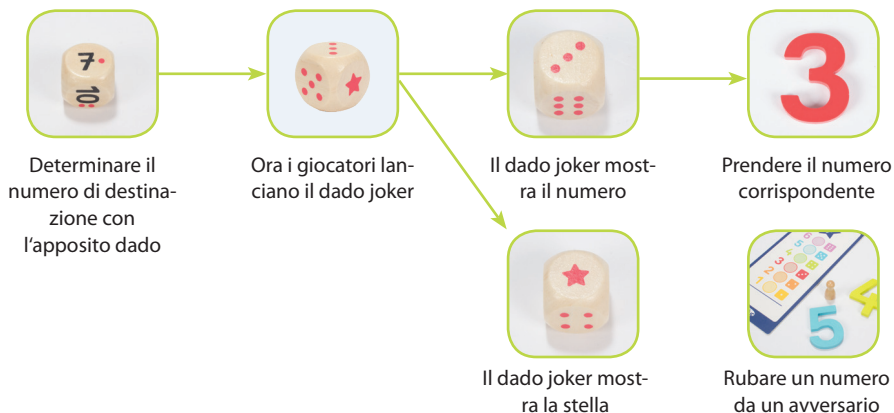
Il giocatore più piccolo può iniziare a giocare. Con il dado grande definisce prima il numero di arrivo. Successivamente può tirare anche il dado joker. Se il dado indica un numero, questo può essere preso dal centro del tavolo. Se il dado per per la prima volta sul simbolo del joker, il giocatore deve uscire a mani vuote e sarà il turno del prossimo giocatore.

Ora si procede a tirare il dado joker a turno raccogliendo il numero corrispondente in base al risultato del dado. Chi riesce a formare per primo il numero di destinazione usando i numeri raccolti, provvede a posizzionarli al centro. Può avanzare il proprio segnapunteggio in base al numero di punti a partire da 1 sulla propria scheda. Il dado grande mostra a questo scopo oltre al numero di destinazione uno o due punti di vincita, i quali vengono aggiudicati se si riesce a scartare il numero. Se il numero di destinazione è stato scartato da un giocatore, il giocatore successivo definisce il nuovo numero di destinazione gettando il grande dado numerico. Il numero di destinazione viene stabilito sempre con il dado grande qualora il numero precedente sia stato scartato dal turno di un giocatore.

Un giocatore può scartare i suoi numeri corrispondentemente al numero di destinazione solo se è il suo turno. Se un giocatore trova il simbolo del joker, può prendere un numero da un giocatore a scelta. Se riesce già a formare il numero di destinazione, scarta i numeri corrispondenti e avanza con il suo segnapunteggio sulla scheda di gioco. Se un giocatore, dopo aver tirato i dati,



non riesce a formare il numero di destinazione, conserva i suoi numeri e ritenta al turno successivo gettando il dado joker. Se riesce a formare un numero di destinazione, ma gli rimangono altri numeri, può conservare anche questi. I numeri usciti con il dado joker vengono mantenuti fino a quando potranno essere scartati, possono quindi essere presi durante i turni successivi. I numeri scartati tornano sempre al centro.



#### Dopo aver lanciato il dado joker:

Alla fine del turno: il giocatore non ha abbastanza numeri per formare il numero di destinazione



Il giocatore successivo lancia il dado joker



Il giocatore ha abbastanza numeri per formare il numero di destinazione



Il giocatore posiziona i suoi numeri al centro e avanza sulla scheda di gioco di 1 punto con il suo segnapunteggio



Il giocatore successivo ora definisce un nuovo numero di destinazione prima di lanciare il dado joker

Inizia il turno successivo

### Fine del gioco

Il gioco termina quando il primo giocatore ha collezionato sette punti.

### Variante 2 mit normalem Würfel

Lasciate tutti i numeri in gioco per questo variante e, al posto del dado joker, prendete il dado numerato normale. Questo dado mostra tutti i numeri da 1 a 6 e non ha nessuna stella blu.

Posizionate ora tutti i numeri restanti, il piccolo dado numerato e il grande dado numerato al centro del tavolo. Ciascun giocatore riceve una scheda di gioco e una figura per contrassegnare il proprio punteggio.



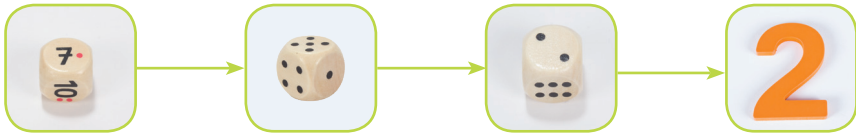
- Distribuire tutti i numeri sul tavolo
- Preparare il grande dado numerato e quello piccolo
- Ciascun giocatore riceve una scheda di gioco

## Svolgimento del gioco

Il giocatore più piccolo può iniziare a giocare. Con il dado grande definisce prima il numero di arrivo. Successivamente può tirare anche il dado numerato. Il giocatore quindi prendere il numero dal centro.

Ora si procede a tirare il dado numerato a turno raccogliendo il numero corrispondente in base al risultato del dado. Chi riesce a formare per primo il numero di destinazione usando i numeri raccolti, provvede a posizionarli al centro. Può avanzare il proprio segnapunteggio in base al numero di punti a partire da 1 sulla propria scheda. Il dado grande mostra a questo scopo oltre al numero di destinazione uno o due punti, i quali vengono aggiudicati se si riesce a scartare il numero. Se il numero di destinazione è stato già scartato da un giocatore, il giocatore successivo definisce il nuovo numero di destinazione gettando il grande dado numerico. Il numero di destinazione viene stabilito sempre con il dado grande qualora il numero precedente sia stato scartato dal turno di un giocatore.

Un giocatore può scartare i suoi numeri corrispondentemente al numero di destinazione solo se è il suo turno. Se un giocatore, dopo aver tirato i dati, non riesce a formare il numero di destinazione, conserva i suoi numeri e ritenta al turno successivo gettando il dado numerato. Se riesce a formare un numero di destinazione, ma gli rimangono altri numeri, può conservare anche questi. I numeri di destinazione usciti con il dado joker vengono mantenuti fino a quando potranno essere scartati da un giocatore, possono quindi essere presi durante i turni successivi.



Determinare il numero di destinazione con l'apposito dado

Ora i giocatori lanciano il dado numerato

Il dado numerato mostra il numero

Prendere il numero corrispondente

### Dopo aver lanciato il dado numerato:

Alla fine del turno: il giocatore non ha abbastanza numeri per formare il numero di destinazione



Il giocatore successivo lancia il dado numerato



Il giocatore ha abbastanza numeri per formare il numero di destinazione



Il giocatore posiziona i suoi numeri al centro e avanza sulla scheda di gioco di 1 punto con il suo segnapunteggio



Il giocatore successivo ora definisce un nuovo numero di destinazione prima di lanciare il dado numerato

Inizia il turno successivo

## Fine del gioco

Anche in questa variante il gioco termina quando il primo giocatore ha collezionato sette punti.

## Consigli per i genitori

Per i bambini, i numeri all'inizio sono concetti ancora molto astratti. Aiutate il vostro bambino avvicinandolo ai numeri in modo giocoso. Dove è possibile osservare i numeri durante la giornata e cosa significano? In che modo i numeri possono rappresentare un aiuto nella vita quotidiana (ad es. numeri di telefono, dati sul peso degli alimenti, limiti di velocità, ecc.)?

## Consigli per educatori/educatrici



Giochi di calcolo (età: 5+):

Utilizzare i numeri per svolgere semplici calcoli con i bambini. Eventualmente è possibile usare anche perle o altri materiali per chiarire il valore dei numeri. Fino a quale numero riescono a contare i bambini?



L'angolo dei numeri (età: 5+):

Per svolgere questo gioco è necessario un ambiente ampio. Tutti i bambini si raccolgono al centro della stanza. Al comando per esempio „Cinque in ogni angolo“, il gruppo si divide e corre verso gli angoli. Se un angolo presenta un numero di giocatori superiore a quanto indicato, i partecipanti devono cercare un altro angolo oppure uscire.



L'arte dei numeri (età: 5+):

Fate colorare ai bambini un disegno con dei numeri. Ciascun bambino può colorare o incollare il suo numero preferito. Al termine, tutti i fogli vengono incollati insieme formando un grande insieme di numeri. Un numero è più frequente degli altri? Calcolate con i bambini la frequenza dei vari numeri.



# 22800 数字大赢家

## 游戏准备

首先，选择两种版本中的其中一种来进行游戏。版本1：使用幸运骰子，带“星星”的那个。木制数字1不加入，从其他游戏者那里“偷”木制数字。版本2（更简单）：使用点数骰子，加入木制数字1，不用从其他游戏者那里“偷”木制数字。

## 使用幸运骰子的版本1

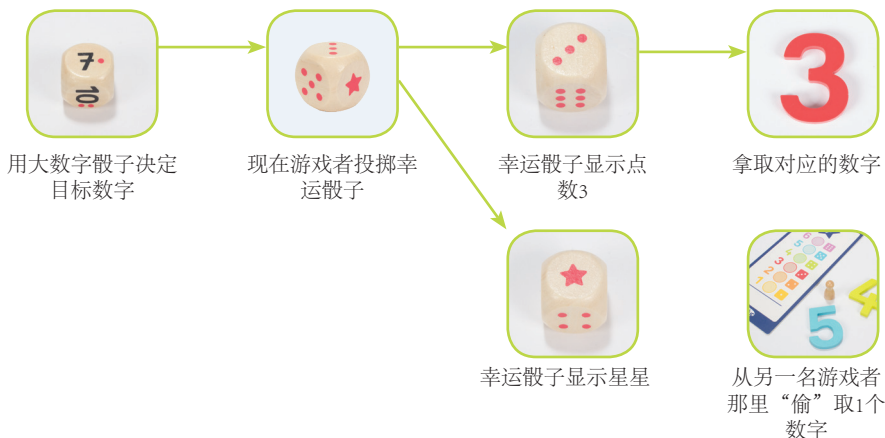
在这个版本中，我们需要幸运骰子、大数字骰子、4张游戏卡4个游戏小人和除了木制数字1之外的其他木制数字。另一个点数骰子在这版游戏中不需要使用。现在将需要的游戏配件放在桌子中间，每个游戏者拿到一张游戏板和一个游戏小人来记录他们在游戏中的成绩。



- 拿开木制数字1
- 其余的木制数字放在桌子中间
- 使用幸运骰子和大数字骰子
- 每个游戏者拿到一张游戏板

## 游戏开始

游戏从最小的游戏者开始。首先，第一名游戏者投掷大骰子来决定目标数字，然后他再投掷幸运骰子。如果幸运骰子上显示了一个点数，他就可以在数字堆中拿取对应的木制数字，如果骰子上显示了星星的符号，很不幸，这个游戏者只能空手而归，轮到下一个游戏者。接下来，游戏者们轮流投掷幸运骰子并根据骰子上显示的内容收集对应的木制数字。最先收集到的木制数字组成目标数字的游戏者就可以根据大数字骰子上的点数将自己的游戏小人向前走几步。需要从游戏板上的数字1处开始前进。（大数字骰子上显示的1个或2个点代表着组成目标数字后可以前进的步数）。如果一个游戏者已经完成了目标数字，下一个游戏者就可以用大数字骰子决定新的目标数字了。下一个目标数字总是在一个游戏者达到前一个目标数字后用大骰子投掷决定的。在游戏过程中，一个游戏者除了可以根据骰子的点数获取相应的木制数字，还可以通过幸运符号“星星”来获得数字。也就是说，如果游戏者抛到了幸运符号，便可以从参与游戏的任意一个游戏者手中拿走任意一个数字。当从同伴手中获得的木制数字可以和自己手中的木制数字组成对应的目标数字，他就可以移动自己游戏板上的小人。当游戏者在投掷骰子后不能形成目标骰子上的数字，他就要保留木制数字并试着在下一轮获得合适的木制数字来完成目标数字。如果游戏者组成了目标数字以后还有剩余的木制数字，他可以保留它们，直到通过骰子完成目标数字。最后，所有组合成目标的木制数字都要放回到桌子中间，供大家继续游戏。







在幸运骰子被投掷完后

这一轮结束：游戏者没有足够的木制数字来形成目标数字



下一个游戏者继续投掷幸运骰子



游戏者有足够的木制数字来形成目标数字



游戏者将木制数字放到中间，将他的游戏小人在游戏板上向前移动1步



下一个游戏者在投掷幸运骰子前投掷一个新的目标数字

下一轮开始了

## 游戏结束

应该是最先将游戏小人走到游戏板上的数字7的游戏者获胜。

## 版本2用普通骰子

在这个版本中，我们需要使用所有的木制数字、大数字骰子、点数骰子。而幸运骰子就不再使用了。点数骰子显示1-6的点数，上面没有蓝色的星星。现在将所有的游戏配件放在桌子中间，每个游戏者拿到一张游戏板和一个游戏小人来记录他们在游戏中的成绩。



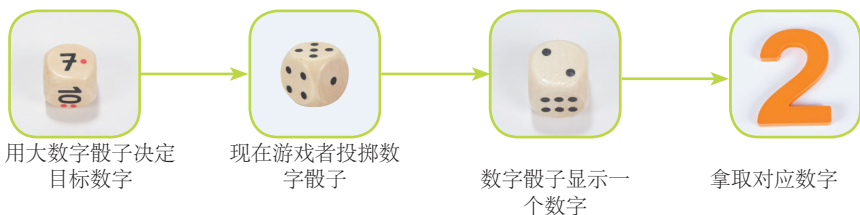
- 将所有木制数字放在桌子中间
- 使用点数骰子和大数字骰子
- 每个游戏者拿到一张游戏板

## 游戏开始

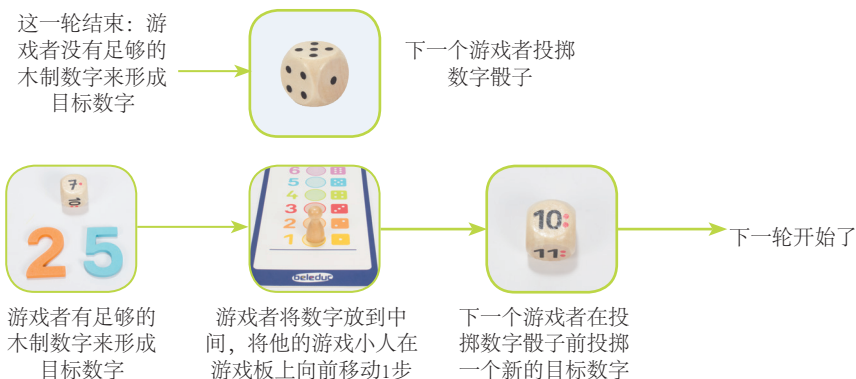
游戏从最小的游戏者开始。首先，游戏者通过投掷大数字骰子来决定目标数字，然后来投掷点数骰子，根据骰子上所示的点数从桌面中的木制数字里拿取对应的数字。

接下来，游戏者们轮流投掷点数骰子并根据骰子上显示的内容收集对应的木制数字。最先用收集到的木制数字组成目标数字的游戏者就可以根据大数字骰子上的点数将自己的游戏小人向前走几步。需要从游戏板上的数字1处开始前进。大数字骰子上显示的1个或2个点代表着组成目标数字后可以前进的步数。当有一名游戏者完成目标数字后，下一名游戏者就可以用大数字骰子决定新的目标数字了。下一个目标数字总是在一个游戏者达到前一个目标数字后用大骰子投掷决定的。

在游戏过程中，游戏者总是通过投掷骰子来获取木制数字。当游戏者在投掷骰子后不能形成目标骰子上的数字，他就要保留木制数字并试着在下一轮获得合适的木制数字来完成目标数字。如果游戏者在组成了目标数字后别的数字还有剩余，他可以保留它们，直到通过骰子完成目标数字。最后，所有组合成目标的数字都要放回到桌子中间，供大家继续游戏。



在数字骰子被投掷完后



## 游戏结束

最先将游戏小人走到游戏板上的数字7的游戏者获胜。

## 给老师的小贴士



计算游戏（年龄：5+）

让幼儿使用数字来解决简单的数学问题。你也可以使用珠子或其他材料来解释数字的意义。幼儿可以计数到几了？



数字角（年龄：5+）

在一个大房间里玩游戏。所有的幼儿都聚集到房间的中心。当说出一个指令时，比如“每个角落5个”幼儿就要分成小组跑到角落中。如果一个角落中聚集的幼儿已经超出数量了，参与者必须寻找另一个角落或离开游戏。



数字形式（年龄：5+）

让幼儿一起画一幅数字图像。每个幼儿可以画出或粘上他最喜欢的数字。将所有内容组合到一起，最后组成一幅巨大的数字图像。有1个数字出现的次数特别多吗？让幼儿数数不同数字出现的频率。

## 给家长的小建议

在最开始时，数字对幼儿是有极大的吸引力的，家长们可以用有趣的方式帮助你的孩子熟悉数字。日常生活中，在哪里可以看到数字呢？它们是什么意思呢？日常生活中的数字是怎样帮助你的呢？（例如：电话号码、食物的重量信息、限速……）

Imported in EU by  
beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

Imported in North America by  
beleduc USA, Inc.  
2220 Northmont Parkway  
Suite 250  
Duluth, GA 30096, USA  
Phone: 001-770-295-2287  
www.beleduc-usa.com

© beleduc 2018



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations à conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.  
Informatie te bewaren.

**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

