



103 318

# Verflixt und Zugelegt

Tricky Laying Game  
Saperlipopette



**3+**

Jahre / years / ans

# Verflixt und ZugeLegt

## Spielidee

Dietmar Wenzel

## Inhalt

- 1 Holzkasten mit Schiebedeckel
  - Schiebedeckel als beidseitiges Spielfeld:
    - Oberseite als Legebrett gerahmt
    - Unterseite Spielfeld mit 16 Vertiefungen
- 1 Rasterfolie
- 1 Wilder Würfel aus Kunststoff mit 1-6 Metallkugeln hinter Acrylglas
- 16 Holzkugeln (8 rote Kugeln und 8 blaue Kugeln)
- 52 Legeteile aus Holz aufgliedert in Einer bis Sechser:
  - 10 Einer
  - 10 Zweier
  - 8 Dreier in zwei verschiedenen Anordnungen
  - 8 Vierer in fünf verschiedenen Anordnungen
  - 8 Fünfer in acht verschiedenen Anordnungen
  - 8 Sechser in acht verschiedenen Anordnungen
- 1 Spielanleitung mit 20 Vorlagenseiten

## Pädagogisches Ziel

Entwicklung der mathematischen Vorläuferkompetenz, simultane Mengenerfassung, visuelle Wahrnehmung, Erfassen von Teilmengen, Zusammenfügen von Teilmengen (Addition), Entnahme von Teilmengen (Subtraktion), Erfassen von Mengenbegriffen, Verbesserung der Raumlage-Wahrnehmung, Erfahrungen mit Diagonalen und Symmetrie.



## 1 Spiele mit dem Spielfeld

**Vorübung:** Nachlegen der Vorlagenseiten ① und ②  
Für 1 Spieler, ab 4 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden die Vorlagenseiten ① und ②, das Spielfeld und 6 Holzkugeln einer Farbe.

**Aufgabe:** Es wird mit einer Kugel begonnen. Diese legt der Spieler so, wie es das Muster vorgibt (grau unterlegte Punkte), auf das Spielfeld. Bei den folgenden Mustern kommen immer mehr Kugeln dazu, wodurch die Aufgabe schrittweise schwerer wird.

### Nachlegen des Würfelbildes

Für 1 Spieler, ab 4 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden das Spielfeld, sechs gleichfarbige Holzkugeln und der Wilde Würfel.

**Aufgabe:** Der Spieler würfelt mit dem Wilden Würfel und legt das Würfelbild genau nach. Die Holzkugeln werden auf dem Spielfeld so platziert, wie es der Anordnung der kleinen Kugeln im Wilden Würfel entspricht.

### Zuordnen des Würfelbildes zu einer Zahl

Für 1-4 Spieler, ab 4 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden der Wilde Würfel und die Vorlagenseite ⑥ (Ziffernkarten).

**Aufgabe:** Es wird gewürfelt und möglichst schnell auf die Ziffer gedeutet, die dem Ergebnis des Wurfes entspricht. Die Vorlagenseite kann auch vervielfältigt und laminiert werden. Die Spieler erhalten dann die Ziffernkarten einzeln ausgeschnitten und heben jeweils die passende Karte hoch.

### Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis acht

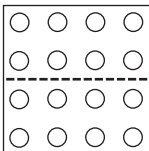
#### Zufügen der gewürfelten Kugeln (Addition)

##### Ein Kurzspiel zur Addition für 2 Spieler.

Für 2 Spieler, ab 5 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden das Spielfeld, 16 Holzkugeln und der Wilde Würfel.

**Aufgabe:** Jeder Spieler wählt eine Farbe. Der erste Spieler würfelt und legt die Anzahl der Kugeln in seine Hälfte des Spielfeldes. Der zweite Spieler würfelt und legt die entsprechende Anzahl der Kugeln in die andere Hälfte des Spielfeldes. Der Spielverlauf wird so fortgesetzt. Bei jedem neuen Ablegen der Kugeln erfolgt dann eine Addition (z. B. „Ich habe drei Kugeln und lege zwei dazu, jetzt habe ich fünf Kugeln“). Zum Schluss wird im Wechsel so lange gewürfelt, bis die fehlende Anzahl von Kugeln erwürfelt ist. Gewinner ist, wer zuerst acht Kugeln platziert hat.



#### Entnehmen der gewürfelten Kugeln (Subtraktion)

##### Ein Kurzspiel zur Subtraktion für 2 Spieler.

Für 1-4 Spieler, ab 5 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden das Spielfeld, 16 Holzkugeln und der Wilde Würfel.

**Aufgabe:** Jeder Spieler wählt eine Farbe. Das Spielfeld wird komplett mit acht roten und acht blauen Kugeln ausgelegt, sodass von jedem Spieler eine Hälfte des Feldes bedeckt ist.

Der erste Spieler würfelt und entnimmt von seinen Kugeln die Anzahl, die er gewürfelt hat (Wie viele Kugeln sind noch da?).

Danach würfelt der zweite Spieler und entnimmt von seinen Kugeln die Anzahl die er gewürfelt hat. Dies wird im Wechsel fortgesetzt. Beim letzten Wurf muss genau die passende Zahl gewürfelt werden. Gewinner ist, wer zuerst alle Kugeln seiner Farbe abgeräumt hat.

### Farbmuster legen nach Vorlagen

Für 1 Spieler, ab 4 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden das Spielfeld, 16 Holzkugeln und die Vorlagenseiten ③ + ④.

**Aufgabe:** Die Muster werden entsprechend der Vorlagenseiten ③ + ④ nachgelegt, dabei können die Muster je nach Fähigkeit des Spielers gezielt ausgewählt werden

### Freies Experimentieren mit dem Kugelfeld

**Aufgabe:** Eigene Muster werden gelegt und auf die Blanks-Vorlage übertragen (Vorlagenseite ⑤). Die Spieler entdecken dabei Diagonalen, Symmetrien, Reihenfolgen, Paarungen usw.

## 2 Spiele mit dem Legebrett

#### Vorübung 1: Zuordnen der Legeteile

Für 1-2 Spieler, ab 4 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden alle 52 Holzteile und die Vorlagenseiten ⑩ - ⑰.

**Aufgabe:** Die Legeteile werden den Abbildungen auf den Vorlagenseiten ⑩ - ⑰ zugeordnet. Hierbei wird die unterschiedliche Anordnung erfasst.

#### Vorübung 2: Sortieren der Holzteile

Für 1-2 Spieler, ab 4 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden alle 52 Legeteile und die Ziffernkarten aus der Vorlagenseite ⑥.

**Aufgabe:** Die Legeteile sind aus kleinen Quadraten von eins bis sechs zusammengefügt.

- Zu der Ziffer 1 werden alle Einer (1 Quadrat) gelegt.
- Zu der Ziffer 2 werden alle Zweier (2 Quadrate) gelegt.
- Zu der Ziffer 3 werden alle Dreier (3 Quadrate) gelegt.
- Die Fortsetzung der Sortierung und Zuordnung erfolgt bis zu den Sechsern.

### **Legebrett entsprechend der Würfelzahl auslegen**

Für 1-4 Spieler, ab 5 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden der Wilde Würfel, die Legeteile, und das Legebrett mit oder ohne Rasterfolie.

**Aufgabe:** Es wird gewürfelt und gemeinsam das passende Legeteil in beliebiger Anordnung dazu gesucht. Das Legeteil wird an einer beliebigen Stelle auf das Legebrett gelegt. Das Spiel wird so reihum fortgesetzt, bis das Brett zugelegt ist.

### **Variante: Legebrett entsprechend der Würfelzahl zulegen**

**Spielvorbereitung:** Wilder Würfel, Legebrett, Legeteile mit oder ohne Rasterfolie. Vor Spielbeginn werden alle Legeteile gleichmäßig an jeden Spieler ausgeteilt.

**Aufgabe:** Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler legt entsprechend seiner gewürfelten Zahl das passende Legeteil in den Rahmen. Hat der Spieler z. B. bei der gewürfelten Zahl fünf keinen passenden Fünfer, kann kein Legeteil gelegt werden. Der nächste Spieler kommt und würfelt. Gewinner ist, wer zuerst alle seine Legeteile gelegt hat. Das Spiel endet, wenn das Brett ausgelegt ist. Wer die meisten Legeteilquadrate übrig hat, hat verloren.

**Erschwerte Variante für Geübte:** Die Holzteile werden umgedreht. Nun werden die Holzteile ohne die Einkerbungen herausgesucht. Die Zuordnung der Menge geschieht nur noch über das Erfassen der Größe und Anordnung. Die Anzahl der Quadrate ist nicht mehr sichtbar.

### **Nachlegen der Vorlagenseite ⑦**

Für 1 Spieler, ab 5 Jahre

**Spielvorbereitung:** Benötigt werden alle Legeteile, Vorlagenseite ⑦ und das Legebrett mit Rasterfolie.

**Aufgabe:** Die passenden Legeteile werden zu den Aufgaben der Vorlagenseite zugeordnet und auf dem Legebrett in gleicher Position nachgelegt.

### **Eine Zusatzaufgabe für Tüftler**

Für 1 Spieler, ab 6 Jahre

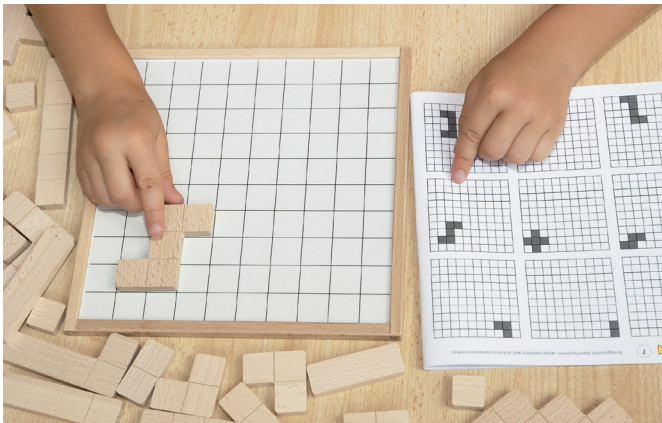
**Spielvorbereitung:** Legeteile, Vorlagenseite ⑧, Legebrett mit Rasterfolie. Die Vorlagenseite ⑧ zeigt immer die Form von zwei zusammengelegten Teilen.

**Aufgabe:** Hier wurde richtig verflixt zugelegt. Es ist herauszufinden, welche zwei Teile zusammengelegt wurden. Auf dem Legebrett wird jeweils die gleiche Form und Anordnung mit zwei Legeteilen nachgelegt. (Die Quadrate sind als Oberseite zu sehen.) Teilweise gibt es mehrere richtige Lösungen.

### **Freies Experimentieren mit den Holzteilen auf dem Legebrett**

**Aufgabe:** Die Spieler können noch eigene weitere Varianten erfinden, z. B. zuerst alle Sechser legen, danach alle Fünfer usw. bis das Brett zugelegt ist.

**Hinweis:** Alle Vorlagenseiten dienen auch als Kopiervorlagen. Die jeweiligen Aufgaben können ausgeschnitten und laminiert werden, sodass einzelne Karten entstehen.



# Tricky Laying Game

## Game Idea

Dietmar Wenzel

## Contents

- 1 wooden box with sliding lid featuring double-sided game board
  - Top of lid with frame for placement games
  - Bottom of lid with 16 holes
- 1 matrix grid
- 1 plastic “Wild dice” with 1- 6 metal balls in transparent acrylic windows
- 16 wooden balls (8 red, 8 blue)
- 52 assorted wooden placement pieces in number quantities from “ones” to “sixes”
  - 10 “ones”
  - 10 “twos”
  - 8 “threes” in two different combinations
  - 8 “fours” in five different combinations
  - 8 “fives” in eight different combinations
  - 8 “sixes” in eight different combinations
- 1 instruction leaflet with twenty pattern sheets.

## Pedagogical Value

To develop pre-math skills, to help children recognise quantities at a glance, to promote visual perception, to help children understand the concept of number composition in terms of putting quantities together (addition) and taking quantities away (subtraction), to teach number concepts, to develop spatial location, to give children experience of diagonals and symmetry.



## 1 Games with the Game Board

**Preliminary exercise:** Arrange the wooden balls in the order shown on pattern sheets ① and ②.  
For 1 player, from 4 years

**Preparation:** For this activity you will need pattern sheets ① and ②, the game board and 6 wooden balls of the same colour.

**Task:** Put down the balls to match the pattern sheets starting off with one ball and then gradually increasing the number of balls until you progress to six balls.

### Match the dice pattern

or 1 to 4 players, from 4 years

**Preparation:** You will need the game board, 6 wooden balls of the same colour and the “Wild dice”.

**Task:** The player throws the “Wild dice” and places the wooden balls down on the board in exactly the same pattern as the metal balls in the dice.

### Number match

For 1 to 4 players, from 4 years

**Preparation:** You will need the “Wild dice” and pattern sheet numbers ⑥ (number cards).

**Task:** The player throws the “Wild dice” and points to the corresponding number card as fast as he/she can. The pattern sheet can be copied and laminated for larger numbers of players to allow each player to have his/her own number card. Instead of pointing to a number, players then hold up their number card.

### Addition and subtraction of numbers up to 8

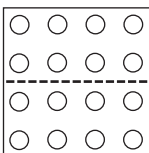
#### Put down and match (addition)

##### A quick addition game for 2 players.

For 2 players, from 5 years

**Preparation:** You will need the game board, 16 wooden balls and the “Wild dice”.

**Task:** Each player chooses a colour. The first player throws the “Wild dice” and puts down the same number of wooden balls on his/her part of the board to match the “Wild dice”. The second player throws the dice and puts down the matching number of wooden balls in his/her part of the board. The players continue to throw the dice in turn, until they throw the exact number they need to finish. The first player to put down all eight balls is the winner.



#### Take away and match (subtraction)

##### A quick subtraction game for 2 players.

For 1 to 4 players, from 5 years

**Preparation:** You will need the game board, 16 wooden balls and the “Wild dice”.

**Task:** Each player chooses a colour and puts down all his/her wooden balls on his/her part of the board. The first player throws the “Wild dice” and takes away the same number of balls from his/her part of the board as shown on the “Wild dice” (How many balls are still left?). Then the second player throws the dice and takes away the same number of balls from his/her part of the board as shown on the “Wild dice”. The players continue to throw the dice in turn, until the last ball has been removed from the board. To finish, players must throw the exact number they need. The winner is the first player to remove all the balls in his/her chosen colour.

### Making colour patterns with the pattern sheets

For 1 player, from 4 years

**Preparation:** You will need the game board, 16 wooden balls and pattern sheets ③ + ④.

**Task:** Arrange the wooden balls in the patterns shown on pattern sheets ③ + ④. The patterns can be chosen to best suit the individual ability of each player.

### Free experimentation with the wooden balls game board

**Task:** Players make up their own patterns and copy the patterns onto the blank pattern sheets. (Pattern sheet ⑤). Players discover diagonals, symmetry, sequencing, pairs, etc.

## 2 Games with the Placement Board

#### Preliminary exercise 1: Matching the placement pieces

For 1 player, from 4 years

**Preparation:** You will need all 52 wooden pieces and the pattern sheets ⑩ - ⑰.

**Task:** Match the placement pieces to the patterns on pattern sheets ⑩ - ⑰. Players will learn to recognise the quantity of the different combinations..

#### Preliminary exercise 2: Sorting the wooden pieces

For 1 to 2 players, from 4 years

**Preparation:** You will need all 52 placement pieces and the number cards from pattern sheet page ⑥.

**Task:** The placement pieces are small squares ranging in quantity from one to six.

- Place all the “ones” next to the number one (1 square).
- Place all the “twos” next to the number two (2 squares).
- Place all the “threes” next to the number three (3 squares).
- Continue sorting the placement pieces in this way up to number six.

### **Match the dice**

For 1 to 4 players, from 5 years

**Preparation:** You'll need the "Wild dice", the wooden placement pieces and the placement board with or without the matrix grid.

**Task:** One player throws the "Wild dice". Players look together for a placement piece (the shape is unimportant) to match the quantity shown on the dice. The piece can be put down anywhere on the board. Players continue to throw the dice in turn until the board is full..

#### **Variation: Put down and match.**

**Preparation:** You'll need the "Wild dice", the wooden placement pieces and the placement board with or without the matrix grid.

**Task:** All placement pieces are distributed equally amongst the players before the start of play. Players throw the dice in turn. Players put down the piece to match the number they have thrown. If a player, for example, throws a five, but does not have a "five", he/she cannot put down. The dice is then passed to the next player. The winner is the first player to put down all his/her pieces. The game is over as soon as the board is full. The player with the highest number of placement squares left over at the end of play is the loser.

#### **More difficult variation for advanced players:**

The wooden pieces are turned over. Players take out the straight- edged pieces and try to estimate their quantity by size and the arrangement of squares. The number of squares is not visible on the reverse side of the placement pieces.

### **Place and match pattern sheet ⑦**

For 1 player, from 5 years

**Preparation:** You will need the wooden placement pieces, the pattern sheet ⑦ and the placement board with matrix grid.

**Task:** Place the wooden pieces down on the board to match the patterns on the pattern sheet.

### **An extra brain teaser for kids who like a challenge**

For 1 player, from 6 years

**Preparation:** Placement pieces, pattern sheet ⑧, and placement game board with matrix grid.

**Task:** A real brain teaser! Pattern sheet ⑧ shows the shape of two pieces in combination. Players have to work out which two pieces have been combined and then put down on the placement board to match. (View the squares from the top.) In some cases solutions may vary.

#### **Free experimentation with the wooden pieces on the placement board**

**Task:** The players can make up new variations of their own. For example, players can first put down all the "sixes", then all the "fives", etc. until the board is full.

**Advice:** The pattern sheets can be photocopied, cut out and laminated to make separate cards.



# Saperlipopette

## Idée de jeu

Dietmar Wenzel

## Contenu

- 1 boîte en bois avec couvercle coulissant
  - Le couvercle coulissant est une planche de jeu recto-verso:
    - un côté (cadré) servant de planche de jeu classique
    - un côté composé de 16 cavités
- 1 feuille servant de quadrillage
- 1 dé en plastique contenant 1-6 billes de métal derrière une plaquette en plexiglas
- 16 boules en bois (8 boules rouges et 8 boules bleues)
- 52 éléments en bois divisés selon une disposition allant de 1 à 6:
  - 10 éléments de 1
  - 10 éléments de 2
  - 8 de 3 avec différentes dispositions
  - 8 de 4 avec 5 dispositions différentes
  - 8 de 5 avec 8 dispositions différentes
  - 8 de 6 avec 8 dispositions différentes
- 1 règle de jeu avec 20 feuilles servant de modèles

## But pédagogique

Développement des premières compétences mathématiques, quantification simultanée, perception visuelle, quantification de sous-ensembles, addition, soustraction, acquisition de termes quantitatifs, amélioration de la perception dans l'espace, expérience avec les diagonales et la symétrie.



## 1 Jeux avec la planche côté des cavités

**Exercice préliminaire:** composer les feuilles servant de ① modèles ②  
Pour 1 joueur, à partir de 4 ans

**Préparation de jeu:** sont requises les feuilles servant de modèles ① et ②, la planche de jeu ainsi que 6 boules en bois d'une même couleur.

**But du jeu:** on commence avec une boule. Le joueur la place selon le modèle (points grisés) sur le champ. En fonction des modèles suivants, toujours plus de boules s'ajoutent, ce qui complique le jeu.

### Recomposer le dé

Pour 1 joueur, à partir de 4 ans

**Préparation de jeu:** la surface de jeu, six boules en bois d'une même couleur et le dé sont requis.

**But du jeu:** le joueur jette le dé et doit recomposer le résultat. Les boules en bois sont placées de manière à ce que la disposition corresponde à la disposition des petites boules dans le dé.

### Attribuer la disposition du dé à un nombre

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans

**Préparation de jeu:** sont requis le dé et la feuille servant de modèle ⑥ (cartes avec les chiffres).

**But du jeu:** il s'agit de jeter le dé et de montrer le plus rapidement possible le chiffre correspondant au résultat.

Bien sûr, il est possible de photocopier et de laminer la feuille servant de modèle. Ainsi, les joueurs reçoivent les cartes ayant été découpées au préalable et lèvent la carte correspondante.

### Addition et soustraction jusqu'à huit

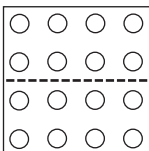
#### Ajouter les boules (addition)

##### Un jeu d'addition pour 2 joueurs.

Pour 2 joueurs, à partir de 5 ans

**Préparation de jeu:** sont requis la surface de jeu, les 16 boules en bois et le dé.

**But du jeu:** chaque joueur sélectionne une couleur. Le premier joueur jette le dé et pose le nombre de boules dans sa moitié du champ. Le second joueur jette lui-aussi le dé et place le nombre de boules correspondantes dans la deuxième moitié du champ, et ainsi de suite. A chaque fois que les boules sont déposées, le joueur effectue une addition (par exemple: „j'ai trois boules et j'en place deux en plus, donc, j'ai cinq boules“). A la fin, le dé est jeté jusqu'à ce que le nombre manquant de boules soit obtenu. Le joueur ayant placé en premier huit boules a gagné.



#### Retirer le nombre de boules jetées (soustraction)

##### Un jeu de soustraction pour 2 joueurs.

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

**Préparation de jeu:** sont requis le champ, 16 boules en bois et le dé.

**But du jeu:** chaque joueur sélectionne une couleur. La surface de jeu est complètement recouverte avec huit boules rouges et huit boules bleues, de manière à ce que la moitié de chaque champ des joueurs soient recouverte. Le premier joueur jette le dé et prend le nombre de boules correspondant au chiffre obtenu lors du lancement de dé (combien de boules restent-elles?). Ensuite, le second joueur jette le dé et prend lui aussi le nombre de boules correspondant au chiffre obtenu lors du lancement de dé; et ainsi de suite. Lors du dernier lancement de dé, c'est le nombre exact qui doit être obtenu. Le gagnant est le joueur ayant enlevé en premier toutes les boules de sa couleur.

### Composer des modèles de couleur selon les modèles

Pour 1 joueur, à partir de 4 ans

**Préparation de jeu:** sont requis la surface de jeu, 16 boules en bois et la feuille servant de modèle ③ + ④.

**But du jeu:** les modèles sont recomposés en fonction des feuilles servant de ③ + ④, modèle, les modèles sont sélectionnés individuellement.

### Faire des expériences libres avec le champ de boules

**But du jeu:** il s'agit de composer ses propres modèles et de les transférer sur le modèle vierge. (Page de modèles ⑤). Cela permet aux joueurs de découvrir les diagonales, les symétries, séquences etc.

## 2 Jeux avec la planche de jeu classique

#### Exercice préliminaire 1:

attribuer les éléments devant être posés  
Pour 1-2 joueurs, à partir de 4 ans

**Préparation de jeu:** 52 éléments en bois et les pages servant de modèles ⑩ - ⑰ sont requis.

**But du jeu:** Les éléments sont attribués aux illustrations des modèles ⑩ - ⑰. La disposition doit être prise en compte..

#### Exercice préliminaire 2:

trier les éléments en bois  
Pour 1 à 2 joueurs, à partir de 4 ans

**Préparation de jeu:** les 52 éléments sont requis ainsi que les cartes à chiffres provenant de la page servant de modèle ⑥.

**But du jeu:** les éléments sont composés sous forme de petits carrés allant de 1 à 6.

- Il s'agit de placer tous les éléments 1 au chiffre 1 (1 carré).
- Il s'agit de placer tous les éléments 2 au chiffre 2 (2 carrés).
- Il s'agit de placer tous les éléments 3 au chiffre 3 (3 carrés).
- La suite du tri et de l'attribution se fait jusqu'à 6.

### **Composer la planche selon le nombre obtenu lors du lancer de dé**

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

**Préparation de jeu:** le dé, les éléments à placer et la planche avec ou sans quadrillage sont requis.

**But du jeu:** il s'agit de jeter le dé et de chercher ensemble l'élément correspondant dans un ordre quelconque. L'élément est placé à un endroit quelconque sur la planche. Procédez ainsi de suite jusqu'à ce que la planche soit complètement recouverte.

#### **Variante: recouvrir la planche selon le chiffre obtenu lors du lancer de dé**

**Préparation de jeu:** sont requis le dé, la planche, les éléments, avec ou sans quadrillage. Tous les éléments sont distribués de façon égale aux joueurs.

**But du jeu:** chacun jette le dé à son tour. Selon le chiffre obtenu, le joueur pose l'élément correspondant dans le cadre. S'il a par exemple obtenu un 5 et qu'il n'a pas d'élément correspondant, il ne peut pas placer d'élément.

Maintenant, c'est au tour du prochain joueur. Le joueur ayant placé en premier tous ses éléments a gagné. Le jeu est terminé une fois que la planche est totalement recouverte. Le joueur possédant le plus de carrés a perdu.

**Variante plus difficile pour les joueurs expérimentés:** les éléments en bois sont retournés. Maintenant, les éléments sont choisis sans les encoches. L'attribution du nombre se fait seulement par le biais de la taille et la disposition. Le nombre de carrés n'est plus visible.

### **Recomposer la feuille servant de modèle ⑦**

Pour 1 joueur, à partir de 5 ans

**Préparation de jeu:** sont requis tous les éléments, la feuille servant de modèle ⑦ et la planche avec le quadrillage..

**But du jeu:** les éléments correspondants sont attribués aux tâches de la feuille servant de modèle et recomposés sur la planche dans la même position.

### **Un exercice complémentaire pour les „fignoleurs“**

Pour 1 joueur, à partir de 6 ans

**Préparation de jeu:** éléments, feuille de modèle ⑧, planche avec quadrillage. La feuille de modèle ⑧ montre toujours la forme de deux parties composées.

**But du jeu:** ici, il s'agit d'un petit casse-tête. Il s'agit de trouver quelles parties ont été composées. Sur la planche, il s'agit de recomposer la même forme et la même disposition avec deux éléments (les carrés sont placés vers le haut). Il existe plusieurs bonnes réponses.

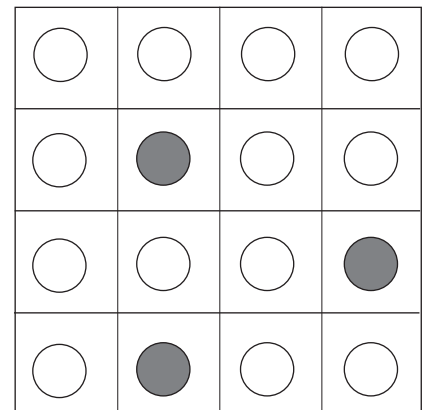
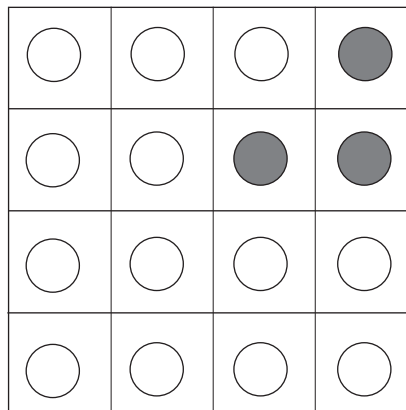
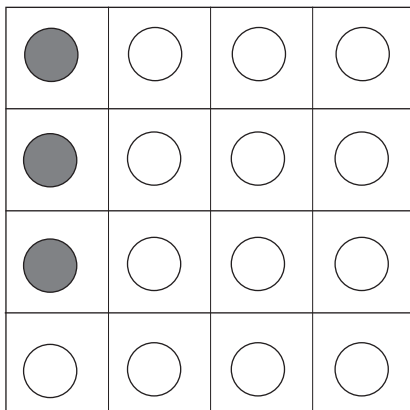
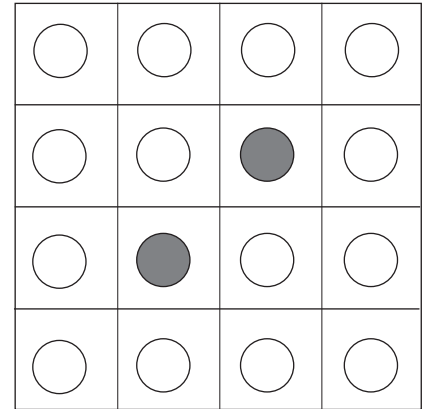
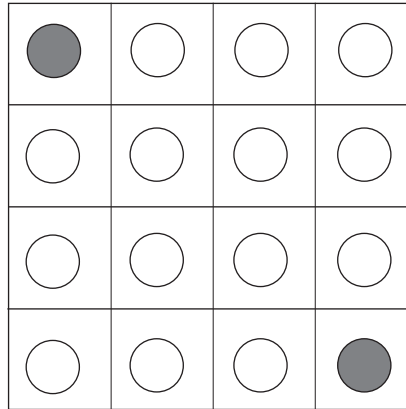
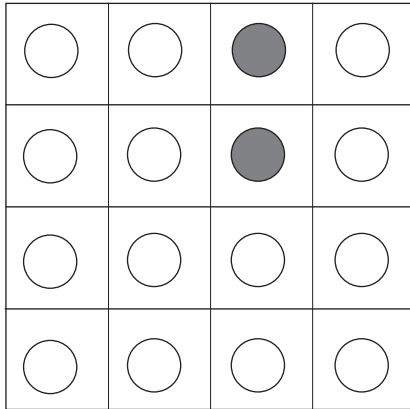
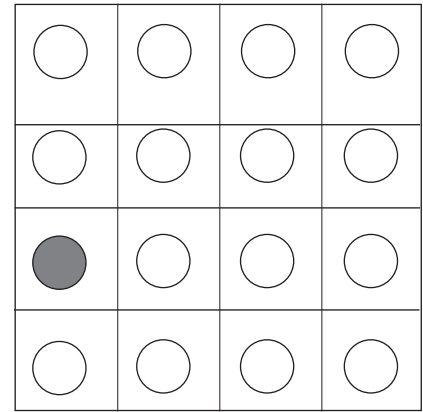
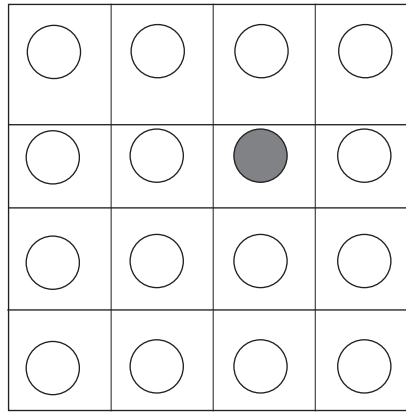
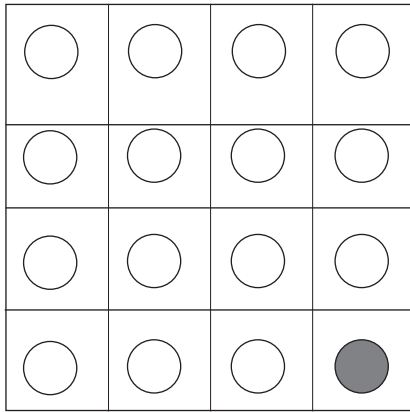
#### **Une expérience libre avec les éléments en bois sur la planche**

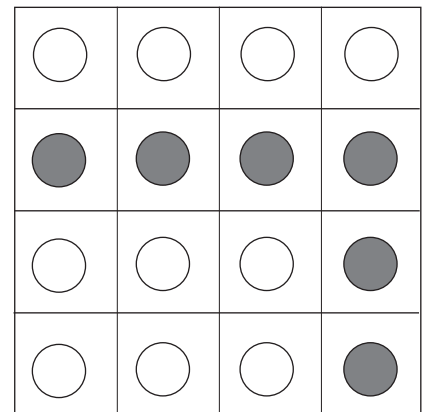
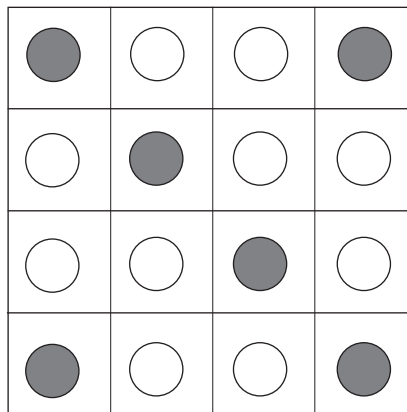
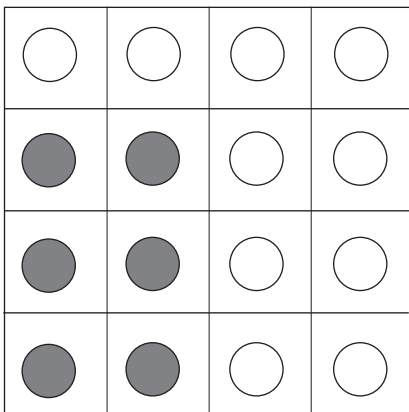
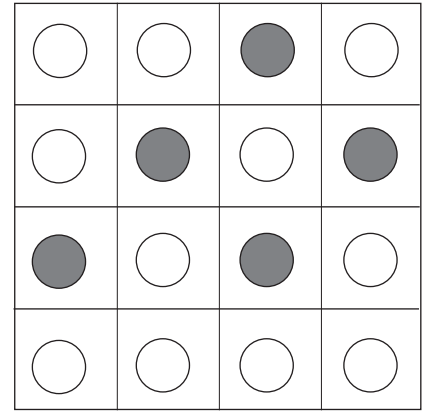
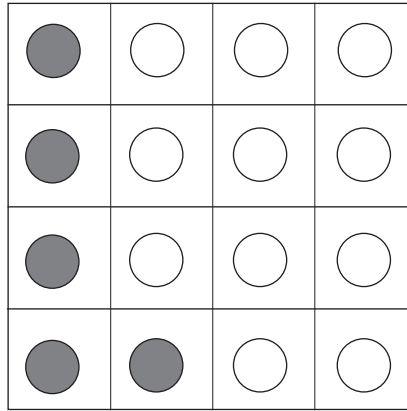
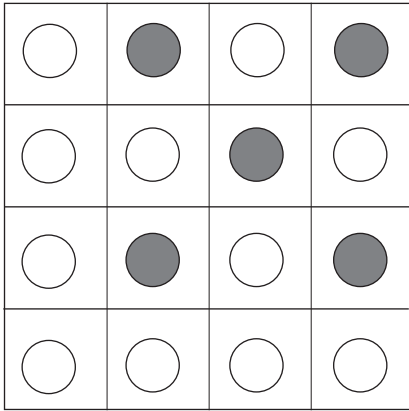
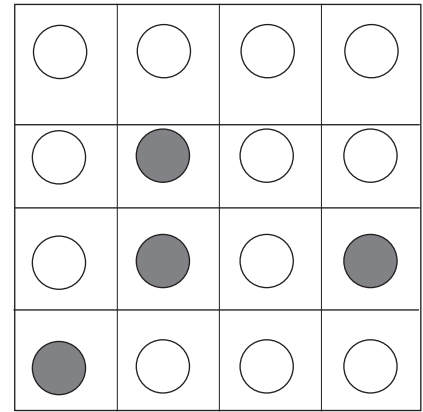
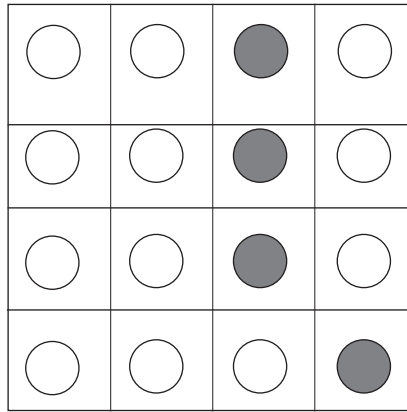
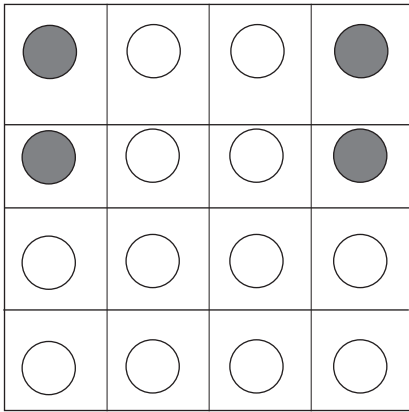
**But du jeu:** les joueurs peuvent inventer d'autres variantes, par exemple placer tout d'abord tous les 6, puis tous les 5 etc., jusqu'à ce que la planche soit recouverte.

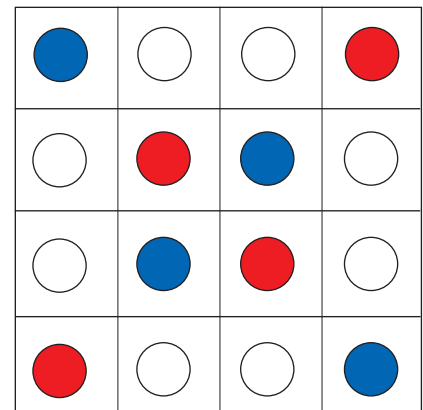
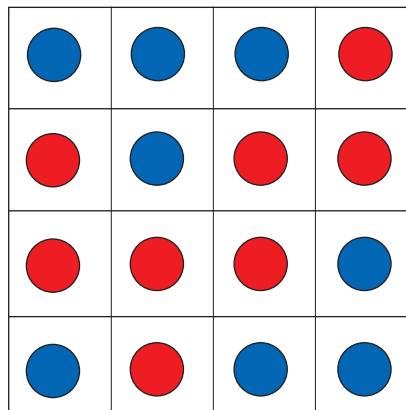
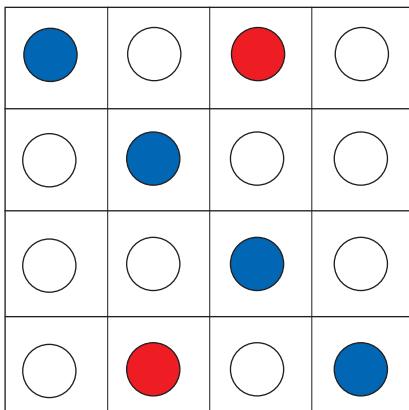
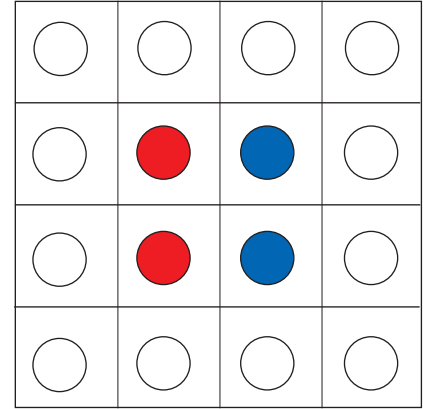
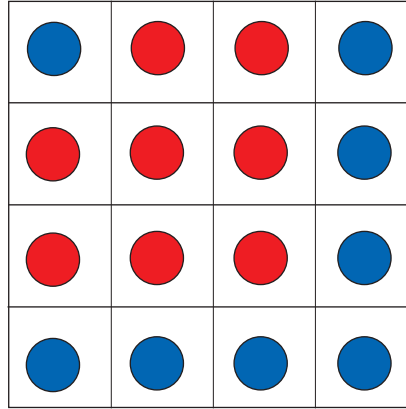
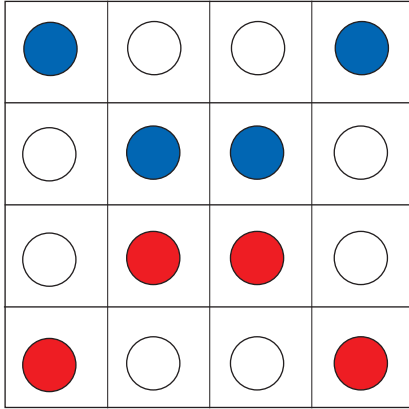
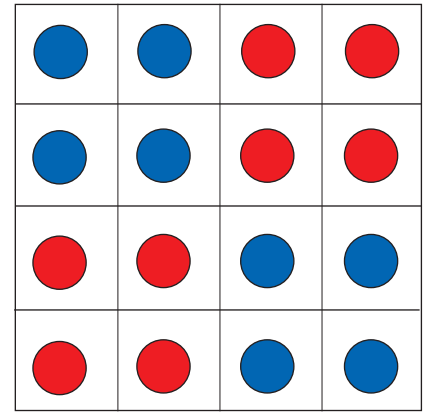
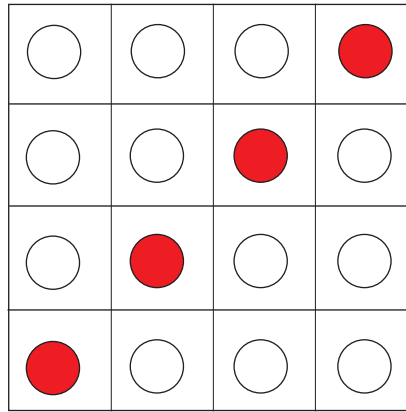
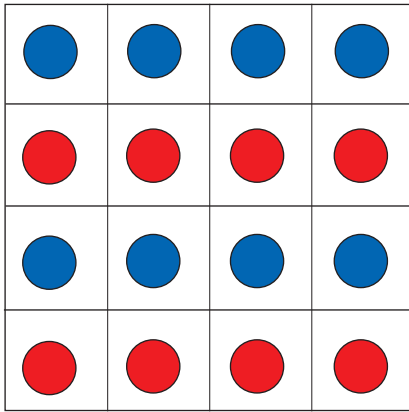
**Remarque:** toutes les feuilles servant de modèles peuvent également être photocopiées. Il est donc judicieux de faire un découpage et de les laminer afin d'avoir des cartes individuelles.

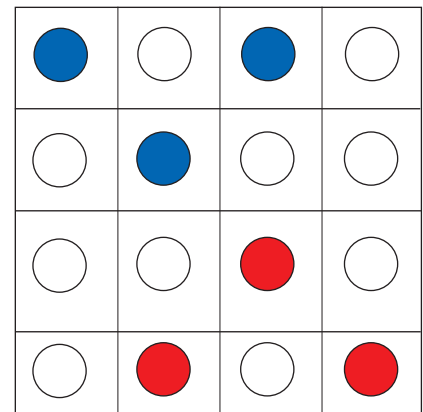
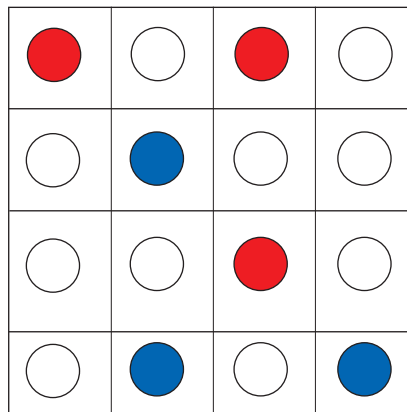
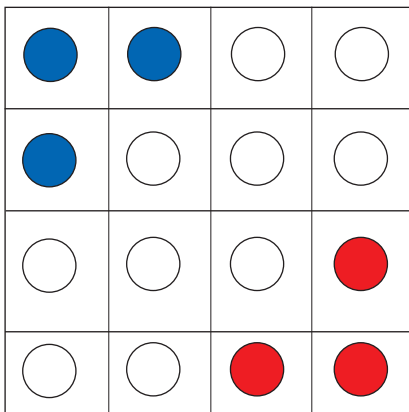
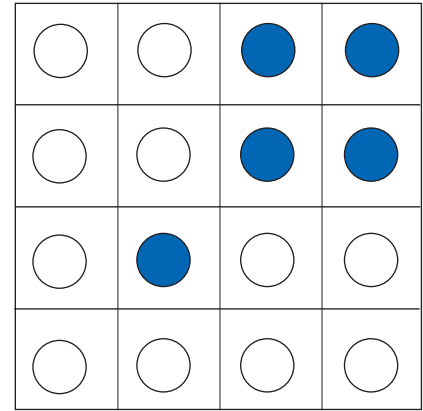
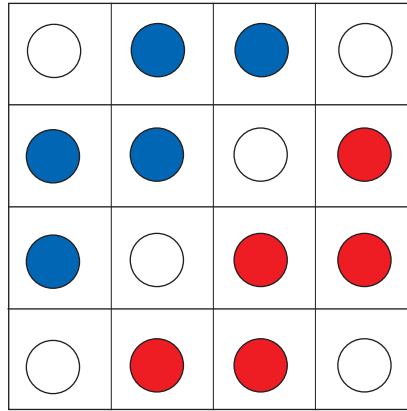
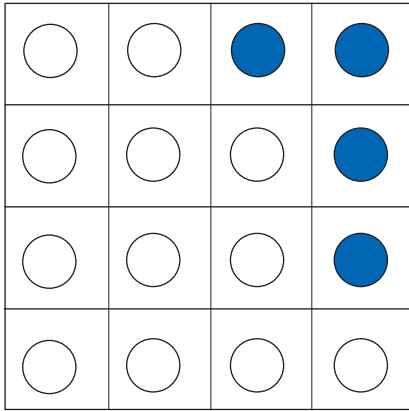
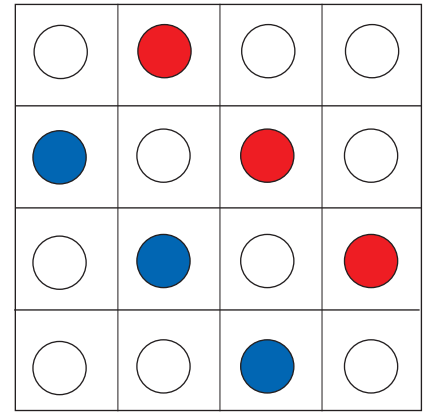
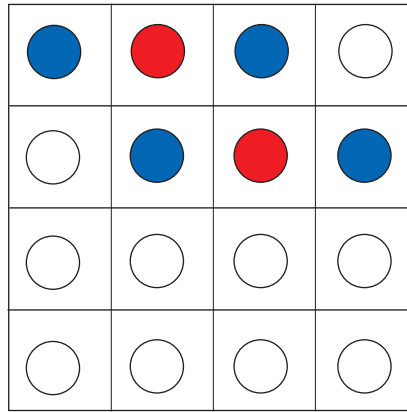
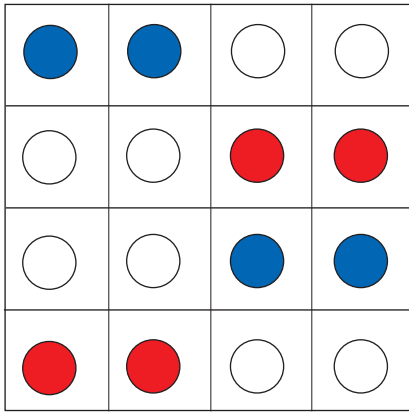
1

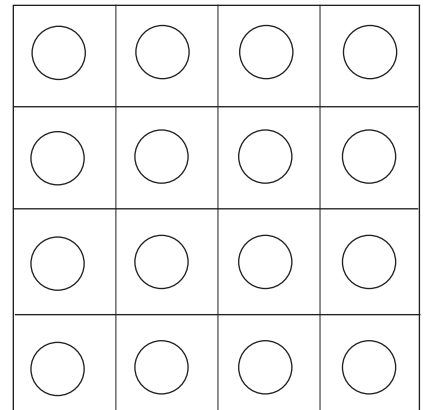
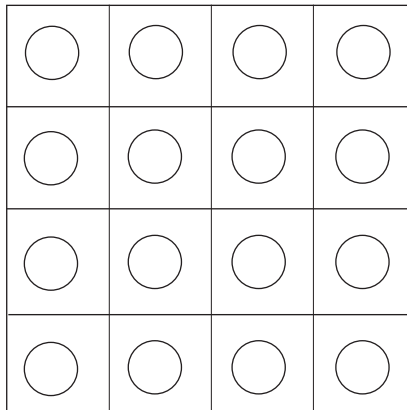
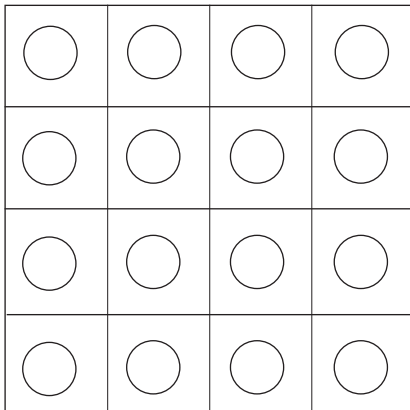
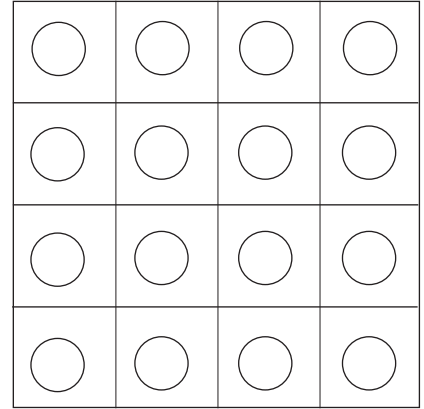
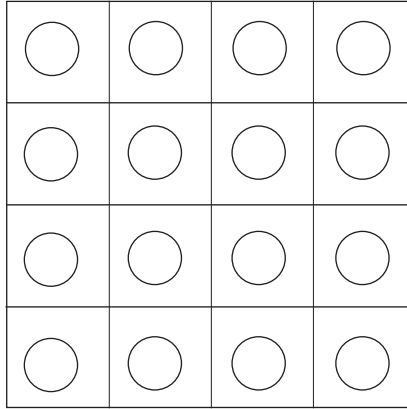
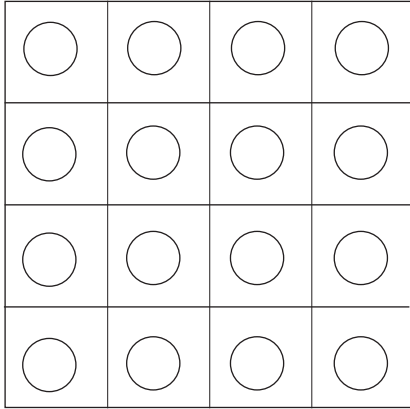
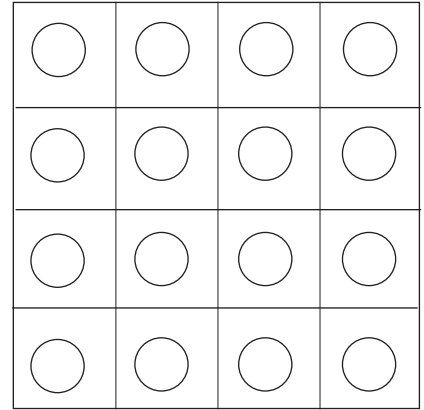
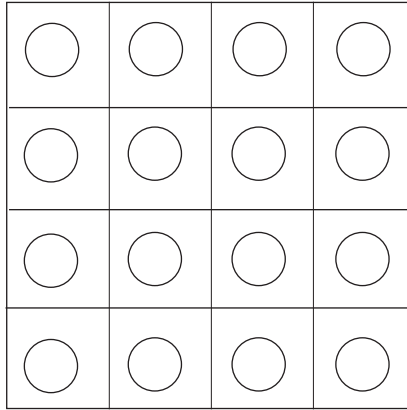
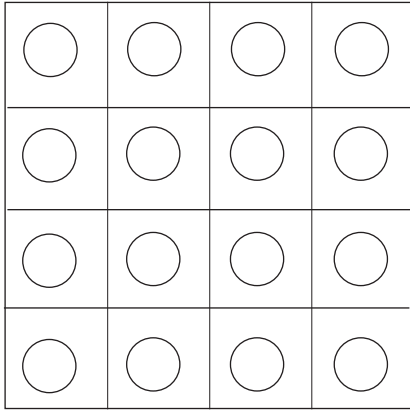
Vorlagenseite (kann kopiert, ausgeschnitten und zu Karten laminiert werden)  
Pattern sheet (can be photocopied, cut out and laminated to make cards)  
Page de modèles (peuvent être copies et laminé en forme de carte)













1

2

3

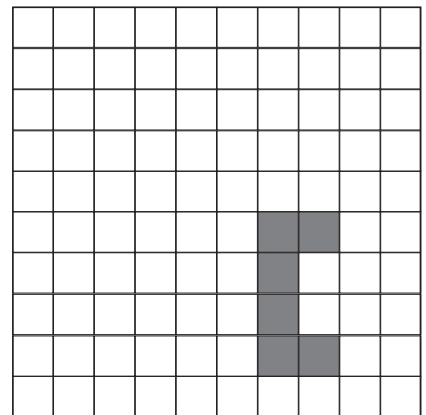
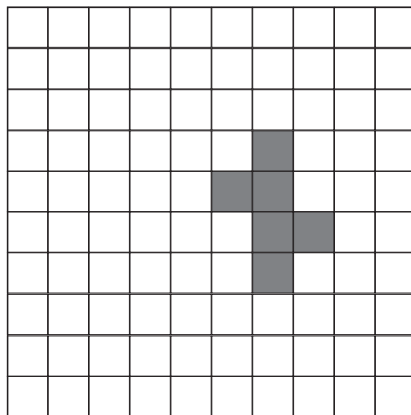
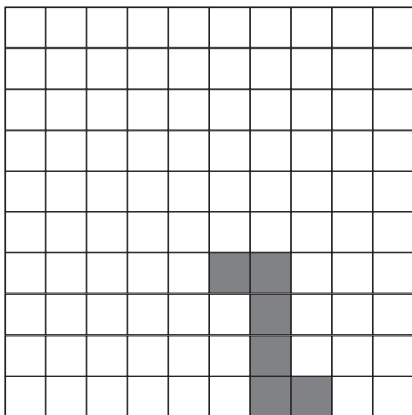
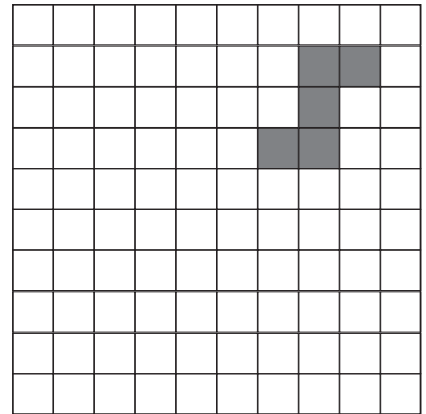
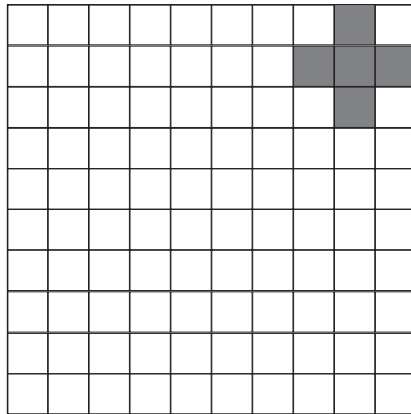
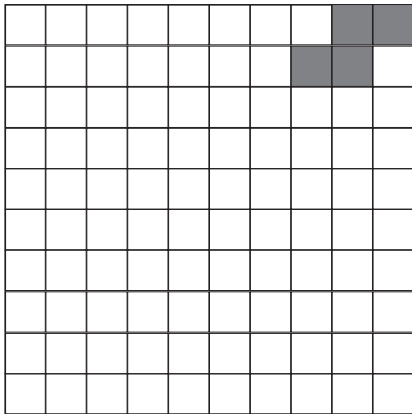
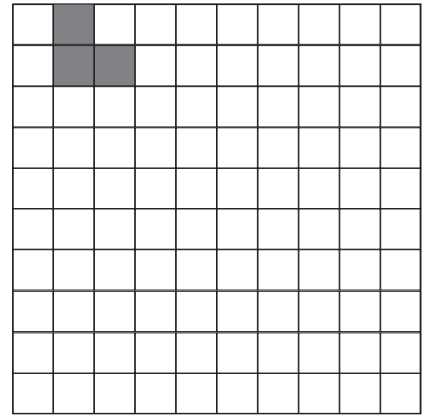
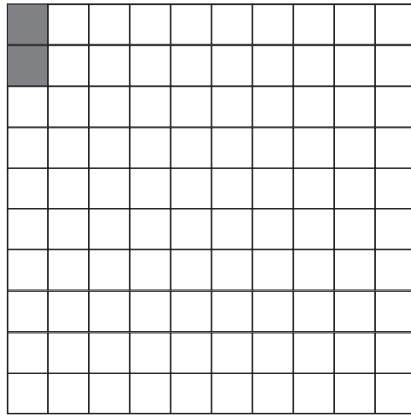
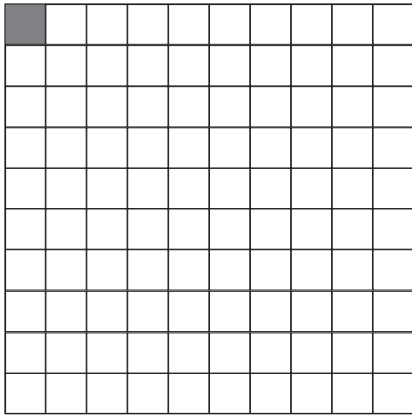
4

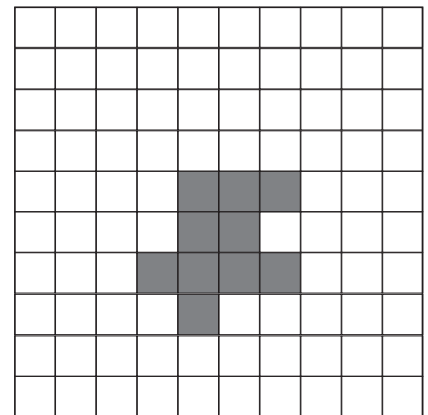
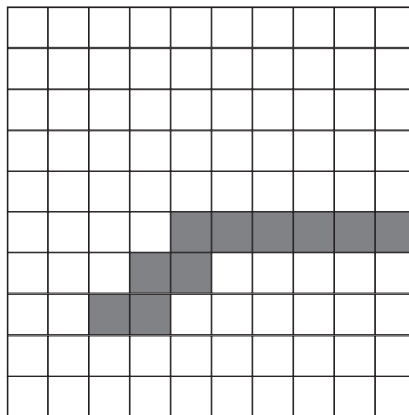
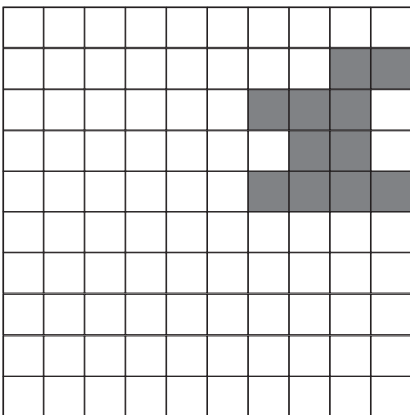
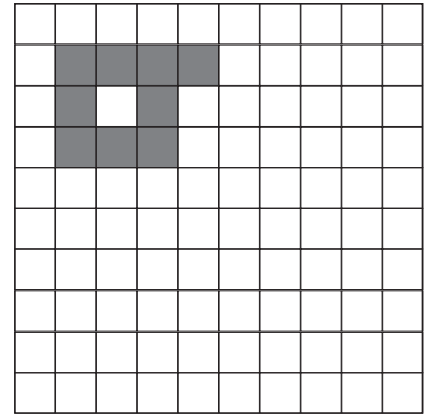
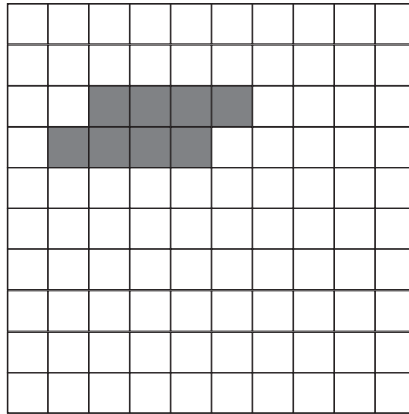
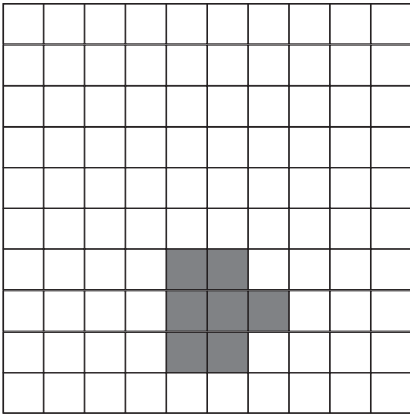
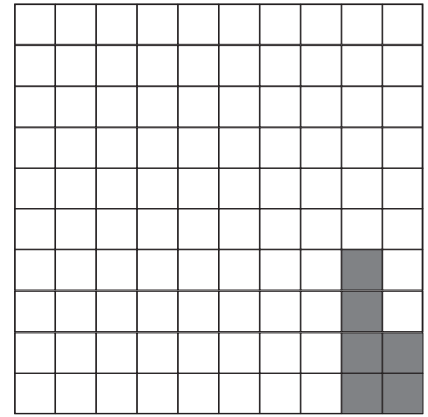
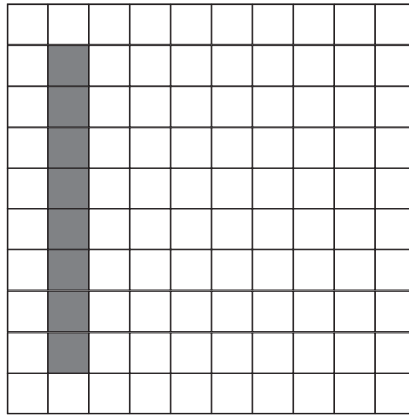
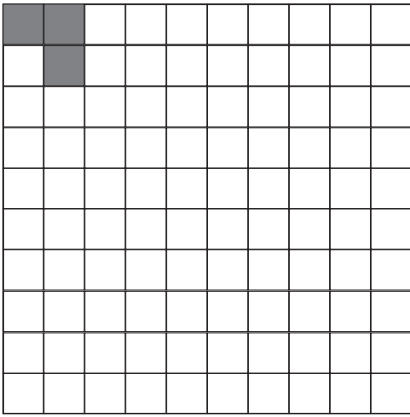
5

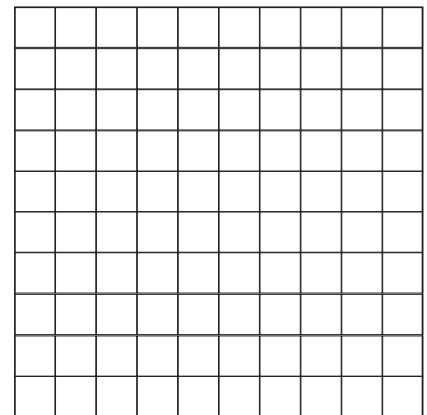
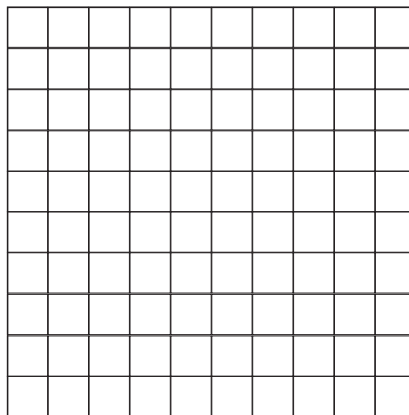
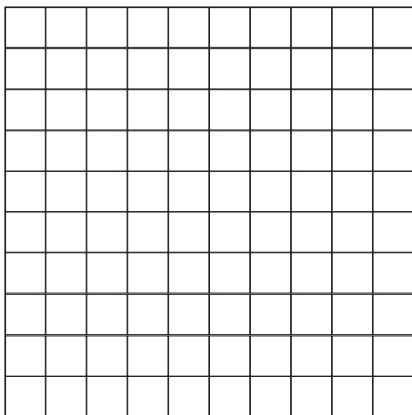
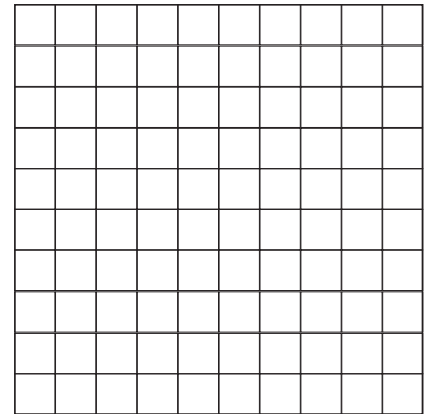
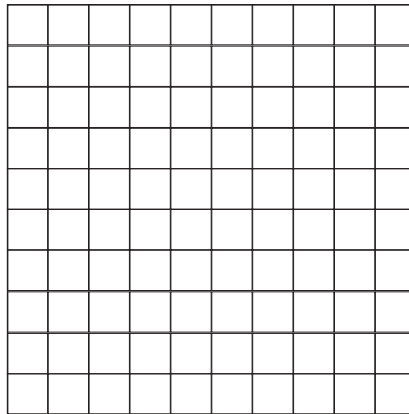
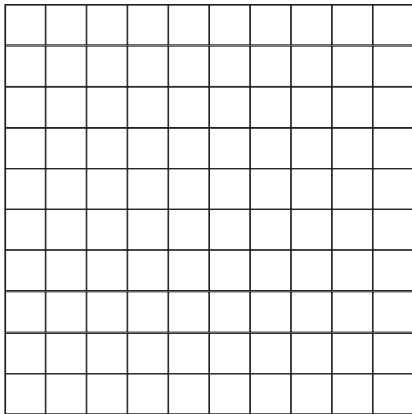
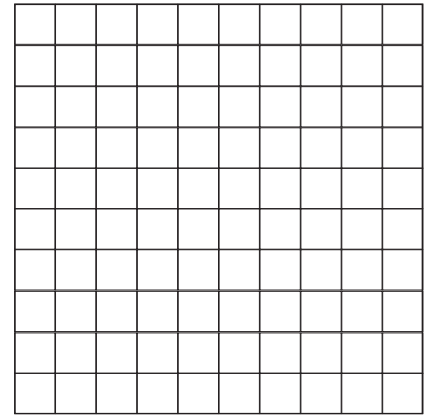
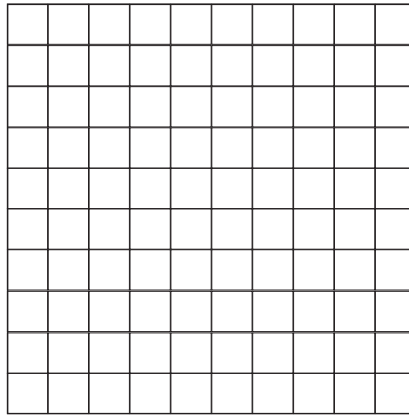
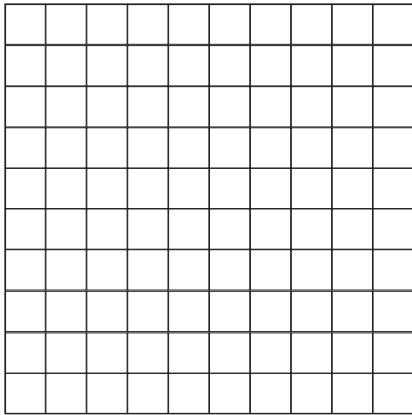
6

7

Vorlagenseite (kann kopiert, ausgeschnitten und zu Karten laminiert werden)  
Pattern sheet (can be photocopied, cut out and laminated to make cards)  
Page de modèles (peuvent être copies et laminé en forme de carte)





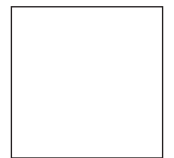
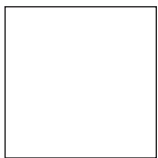
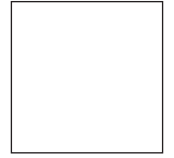
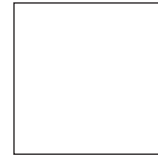
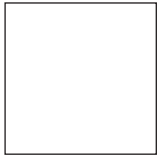


Sichtfenster Bitte Seite kopieren und Fenster ausschneiden.

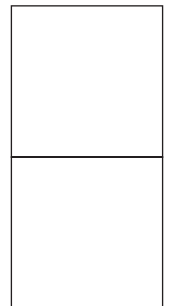
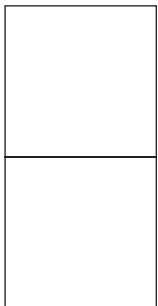
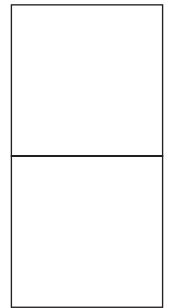
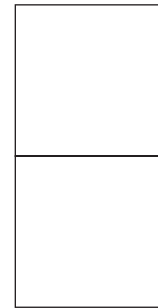
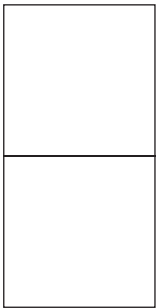
Viewing window Please copy this page and cut out the viewing window.

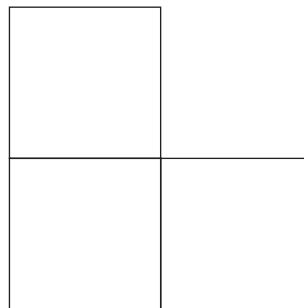
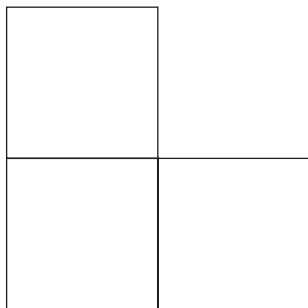
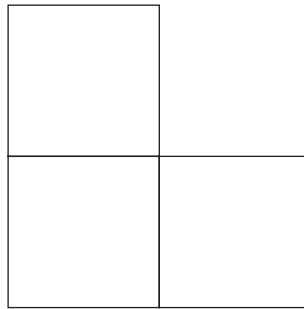
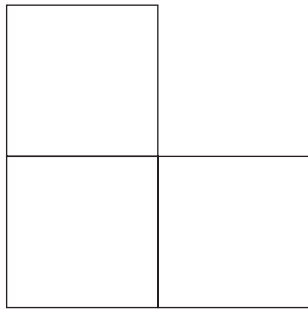
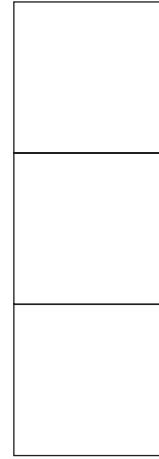
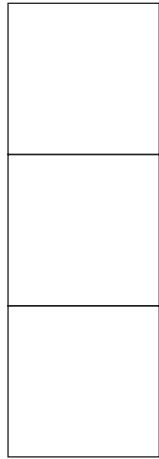
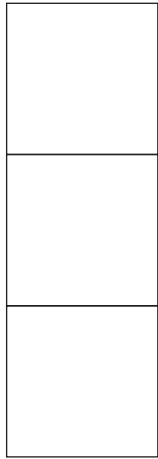
Fenêtre S'il vous plaît copier cette page et découper la fenêtre.

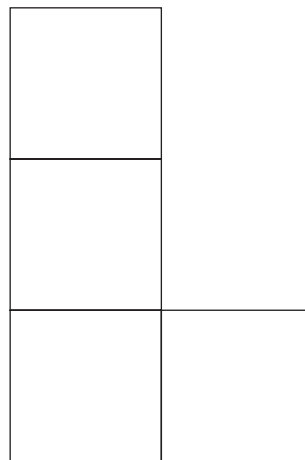
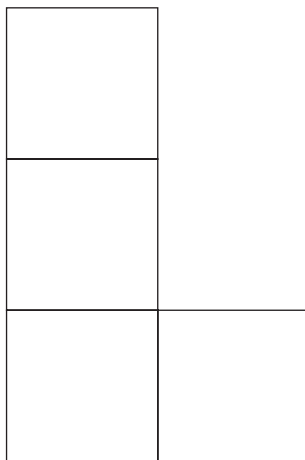
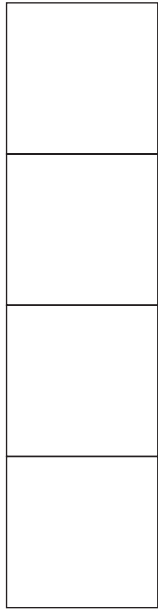
1



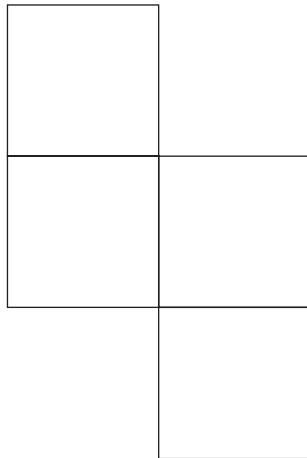
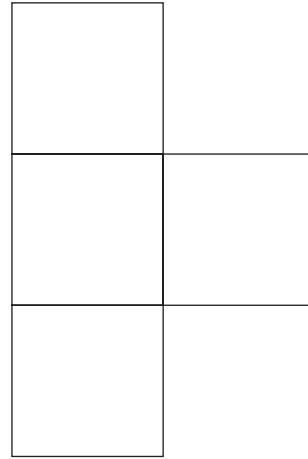
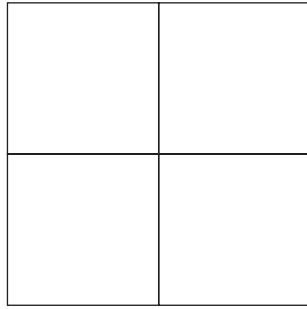
2

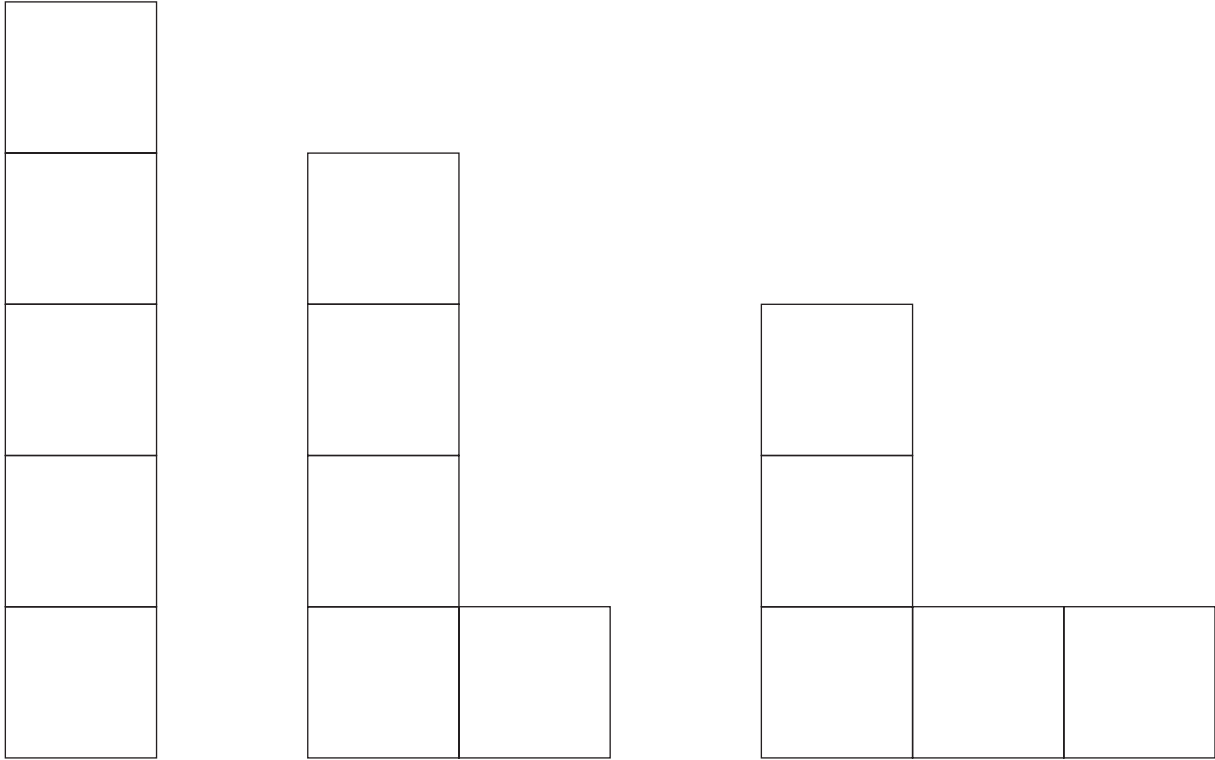


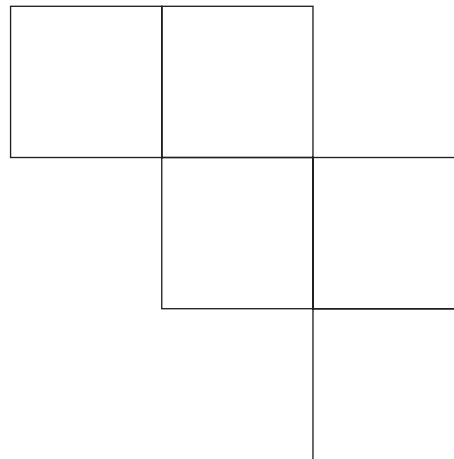
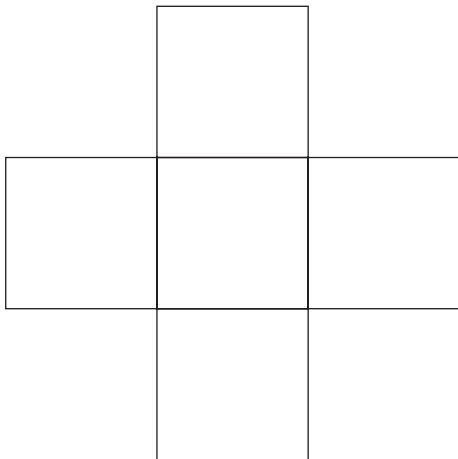
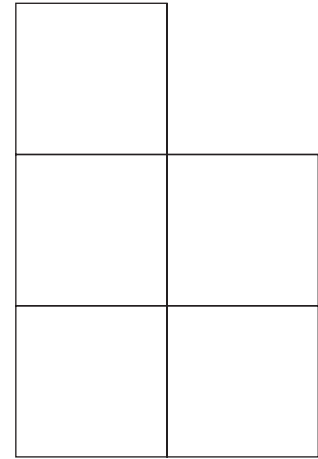
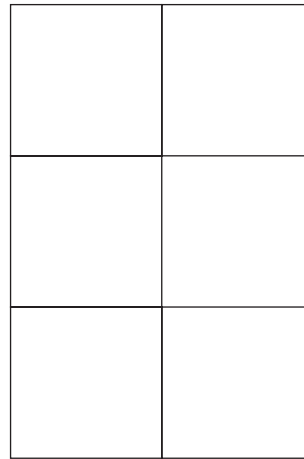
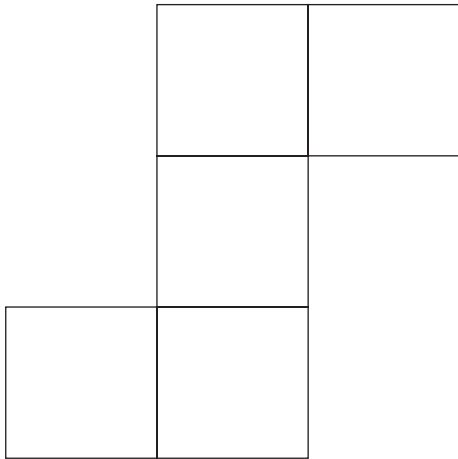


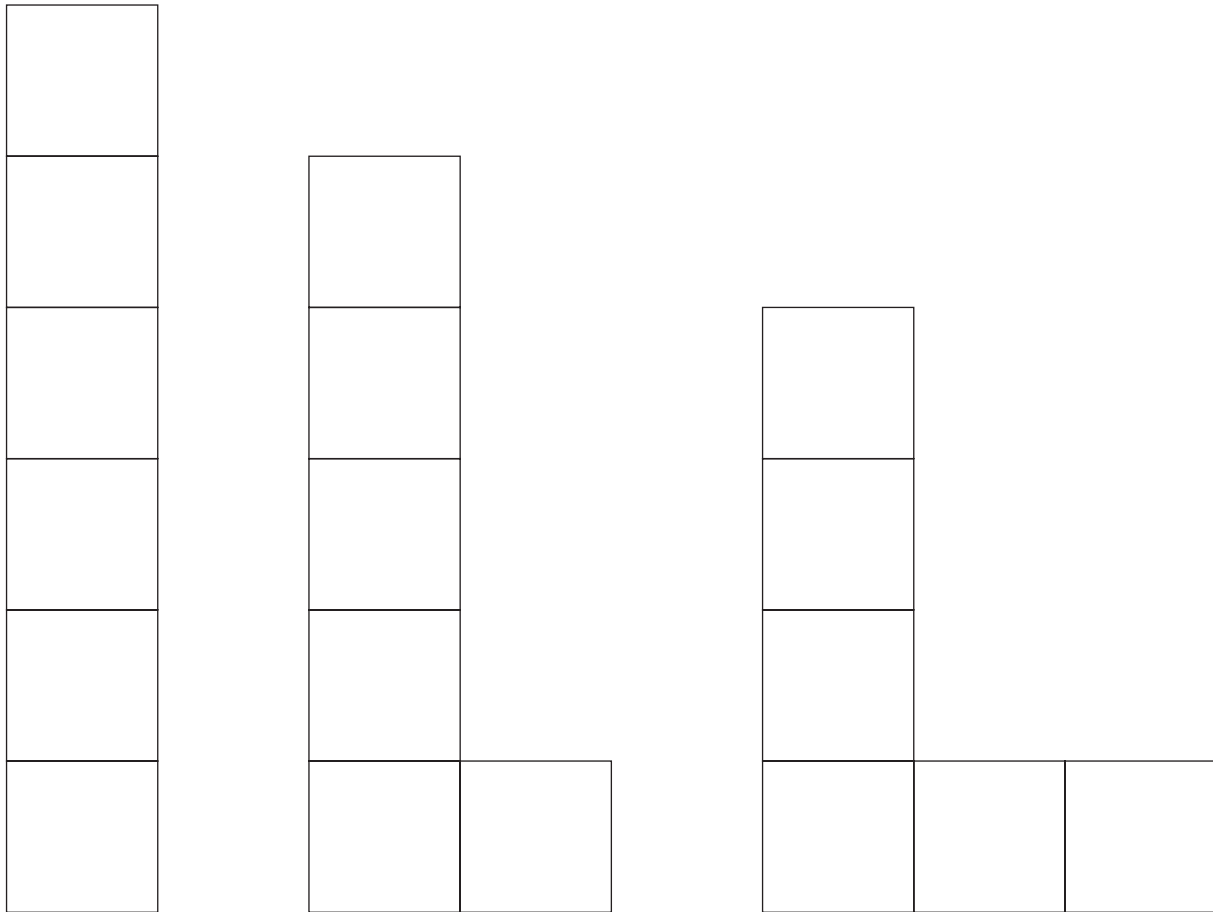


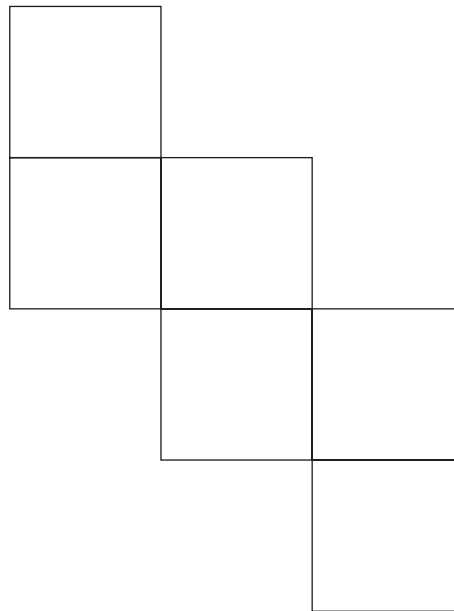
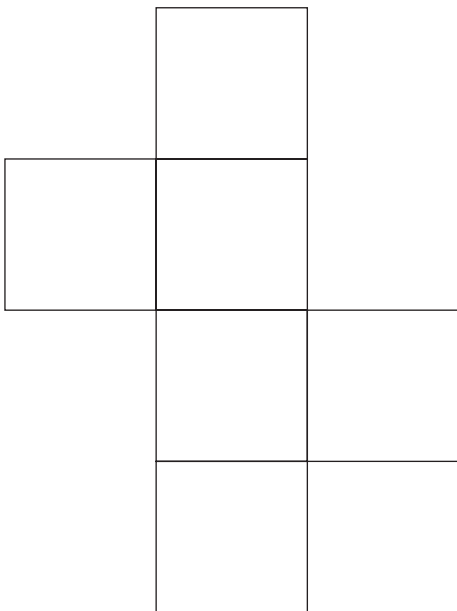
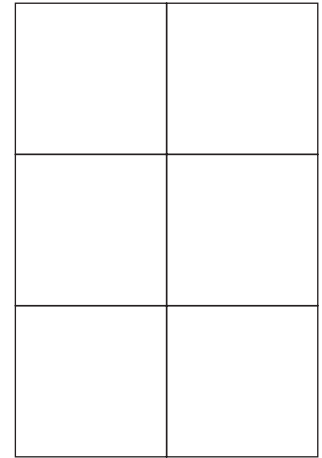
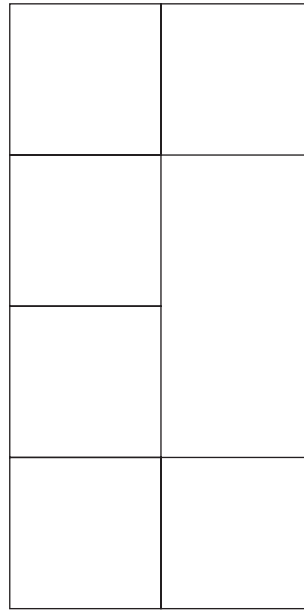
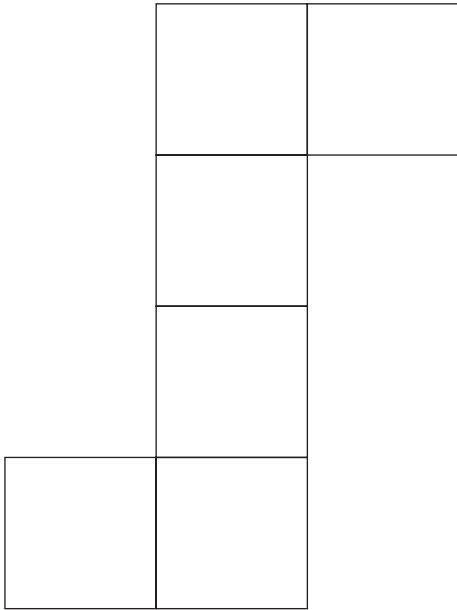


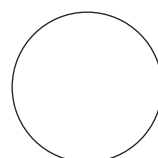
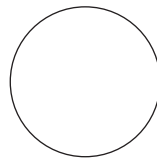
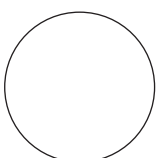
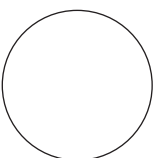
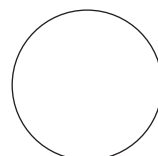
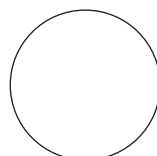
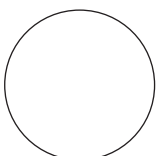
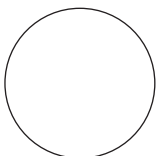
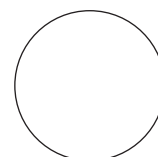
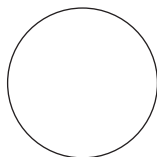
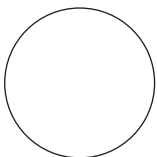
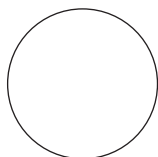
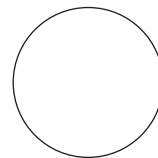
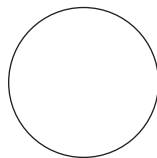
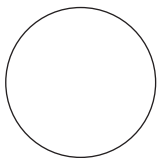
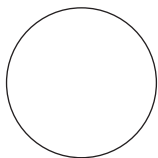


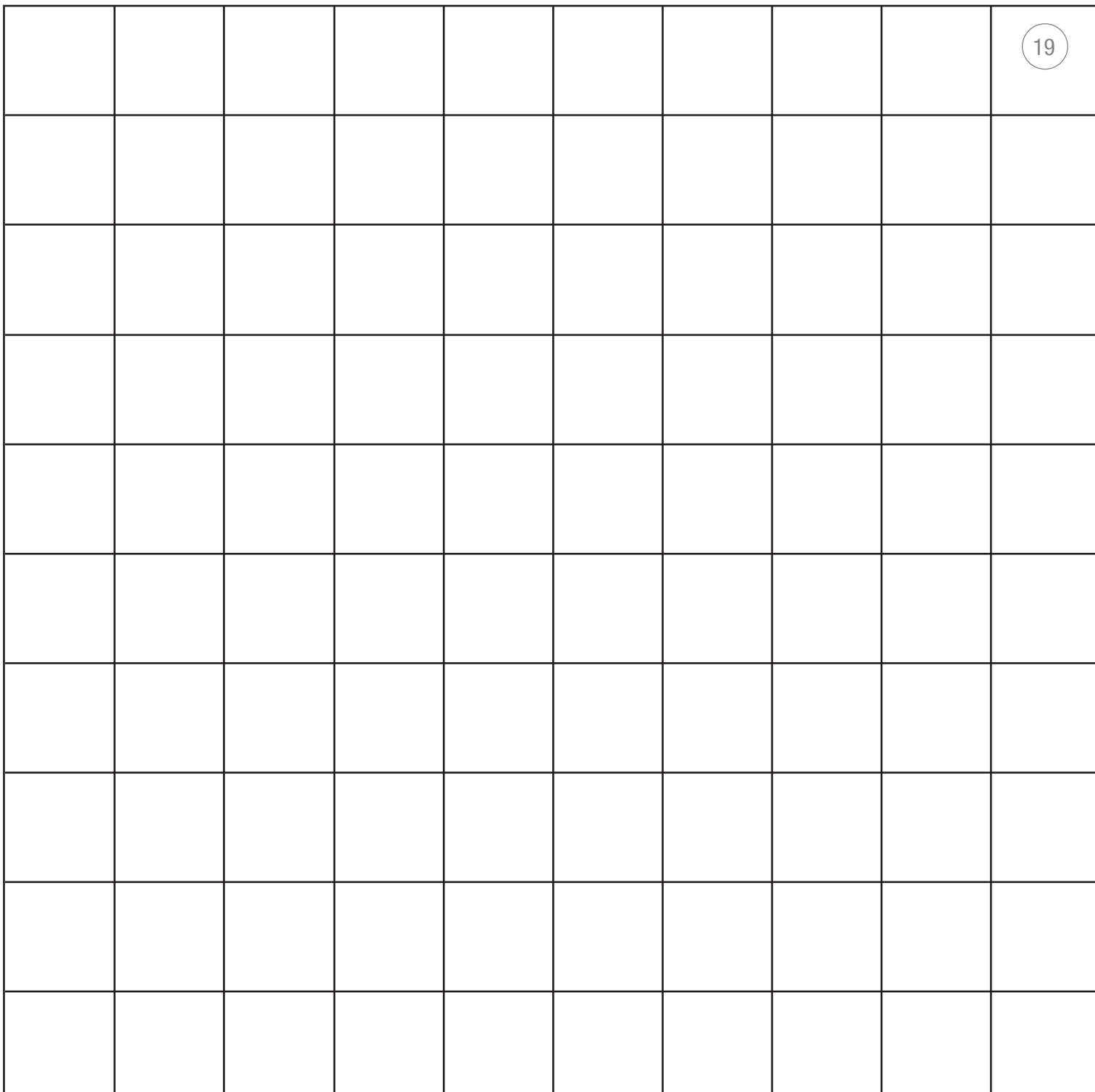








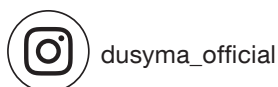
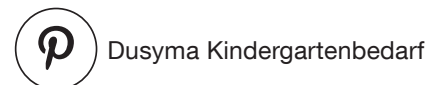






DEU	- Achtung!	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR	- Warning!	Choking hazard! Small parts!
BGR	- Внимание!	Опасност от задавяне! Малки части!
HR	- Uprozorenje!	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE	- Upozornění!	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK	- Advarsel!	Kvælningsfare! Små dele!
NLD	- Waarschuwing!	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST	- Hoiatus!	Kägistamisoht! Väikesed osad!
FIN	- Varoitus!	Tukehtumisvaara! Pieniä osia!
FRA	- Attention.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC	- Προειδοποίηση!	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN	- Figyelmeztetés!	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL	- Viðvörðun!	Kæfingarhætta. Litlir hlutir.
ITA	- Attenzione!	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA	- Brīdinājums!	Aizrīšanās risks! Sikas detaļas!
LTU	- Įspėjimas!	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
MKD	- Предупредување!	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT	- Twissija!	Periklu li wiehed jifga! B'cejjeċ żgħar!
NOR	- Advarsel!	Kvelningsfare. Små deler.
POL	- Ostrzeżenie!	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT	- Atenção!	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU	- Avertisment!	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK	- Upozornenie!	Nebezpečnosť dusenia! Malé časti!
SLO	- Opozorilo!	Nevarnost zadušitve zaradi tujka! Majhni deli!
ESP	- Advertencia!	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE	- Varning!	Kvävningrisk! Små delar!
TUR	- Uyarı!	Boğulma Tehlikesi (Tıkanma). Küçük Parçalar.

Follow us **#dusyma**



## Verflixt und Zugelegt

103 318

Tricky Laying Game  
Saperlipopetter



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH  
Haubersbronner Straße 40  
73614 Schorndorf / Germany  
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0  
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41  
E-mail: info@dusyma.de

[www.dusyma.com](http://www.dusyma.com)



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!