

Verflixte Deckel

Tricky Lids

Maudits couvercles



2-6

4+

Jahre / years / ans

DUSYMA CURRICULUM

WIR MACHEN DIE PÄDAGOGISCHE SPRACHE SICHTBAR MAKING THE PEDAGOGICAL LANGUAGE VISIBLE NOUS RENDONS VISIBLE LE LANGAGE PÉDAGOGIQUE

SOZIAL KOMPETENZ
SOCIAL COMPETENCE
COMPÉTENCE SOCIALE



SOZIAL-EMOTIONALE ENTWICKLUNG
SOCIAL-EMOTIONAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT SOCIO-AFFECTIF

SACH KOMPETENZ
SUBJECT COMPETENCE
COMPÉTENCE GÉNÉRALE



SPRACHLICHE ENTWICKLUNG
LINGUISTIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU LANGAGE



SPIELE | PUZZLES
GAMES | PUZZLES
JEUX | PUZZLES



ÄSTHETISCHE ENTWICKLUNG
AESTHETIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU SENS DE L'ESTHÉTIQUE

ICH KOMPETENZ
SELF-AWARENESS
COMPÉTENCE DU MOI



SINNESERFAHRUNG | WAHRNEHMUNG
SENSORY EXPERIENCE | PERCEPTION
EXPÉRIENCE SENSORIELLE



KÖRPERLICHE ENTWICKLUNG
PHYSICAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE

METHODEN KOMPETENZ
METHODOLOGICAL COMPETENCE
COMPÉTENCE MÉTHODIQUE



KOGNITIVE ENTWICKLUNG
COGNITIVE DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT COGNITIF



BÜCHER | MEDIEN
BOOKS | MEDIA
LIVRES | MÉDIAS



VERFLIXTE DECKEL

FÖRDERUNG: KONZENTRATION, MERKFÄHIGKEIT, KURZZEITGEDÄCHTNIS, WORTSCHATZBILDUNG

TRICKY LIDS

DEVELOPMENT OF: CONCENTRATION, MEMORY, SHORT-TERM MEMORY, VOCABULARY BUILDING

MAUDITS COUVERCLES

DEVELOPMENT OF: SOCIAL SKILLS, EMPATHY, COMMUNICATION, TEAMWORK/COOPERATION

Verflixte Deckel

Inhalt

- 9 Deckel
- 20 Motivkarten
- 1 Spielfigur
- 1 Kreisschablone
- 1 Spielanleitung

Anzahl und Alter der Spieler

Für 2 - 6 Spieler, ab 4 Jahre.

Spielidee

Ursula Günster-Schöning



Pädagogischer Ansatz

Bei diesem Spiel werden die volle Konzentration und die Merkfähigkeit der Kinder gefordert und gefördert. Der schnelle Abruf aus dem Kurzzeitspeicher des Gehirns ist eine wichtige Basisfähigkeit, damit Lese- und Schreiblernprozesse später in der Grundschule gut gelingen. Das sich immer wiederholende Benennen der Motive auf den Karten regt eine Kommunikation zwischen den Kindern an. Die Sprachentwicklung und die Wortschatzbildung der Kinder werden gefördert. Das Auge sieht das Motiv, der Mund benennt den entsprechenden Wortbegriff und das Ohr hört die Wörter. Die verschiedenen Sinneseindrücke verknüpfen sich so auf eine spielerische Weise zu einem nachhaltigen Lernprozess.



Spielvorbereitung

6-9 Deckel werden in Kreisform auf den Tisch gelegt. Dabei zeigen die aufgedruckten Pfeile auf den Deckeln immer entweder nach rechts oder links auf die benachbarten Deckel. Während die Pfeile die Richtung anzeigen, in der die Spielfigur wandert, zeigen die Augenwürfel auf den Deckeln an, welcher Deckel aufgedeckt und somit welche Motivkarte als Nächstes erraten wird. Die Spielfigur wird in die Mitte des Kreises gestellt.

Ein Kind (z.B. die Jüngste, Älteste) beginnt und legt vor jeden Deckel eine Motivkarte aufgedeckt hin. Danach werden alle Motive auf den Karten benannt. Das Benennen kann entweder eines der Kinder oder alle Kinder gemeinsam in der Gruppe übernehmen. Nun ist es wichtig, sich alle Motive und deren Reihenfolge einzuprägen, bevor das Kind die Motivkarte unter den jeweiligen Deckel legt. Bei jüngeren Kindern oder Kindern deren Wortschatzbildung noch nicht ganz ausgeprägt sind, können die Motive auf den Karten einige Male wiederholt werden, bevor sie zugedeckt werden.

Spielmöglichkeiten

Leichte Variante

In der leichten Variante werden sechs Deckel in Kreisform auf den Tisch gelegt. Sechs Motivkarten werden benannt und anschließend verdeckt.

Die Spieler:innen einigen sich, wer das Spiel beginnt. Das ausgesuchte Kind legt die Spielfigur vor einen Deckel seiner Wahl. Anschließend sagt es welches Motiv sich unter dem Deckel befinden könnte, zum Beispiel „Eule“ und deckt die Kappe auf. Hatte das Kind recht, ist es nochmal an der Reihe. Die Motivkarte Eule bleibt dabei aufgedeckt liegen. Das Kind wandert nun mit der Spielfigur entsprechend der aufgedruckten Pfeilrichtung und der Anzahl auf dem Deckel, zum Beispiel „vier Mal“ weiter. Nun darf das Kind erneut sagen, was sich seiner Meinung nach unter dem Deckel verbirgt. Lag es mit seinem Tipp wieder richtig, darf es erneut mit der Spielfigur entsprechend dem Aufdruck weiterwandern und weitererraten. Ein Spielzug ist beendet, sobald das Kind eine Karte nicht richtig erraten konnte oder vor einem bereits aufgedeckten Deckel landet. Dann darf es die letzte erratene Motivkarte einsammeln und legt die Karte als Gewinn vor sich ab. Das Kind sucht sich eine neue Motivkarte für den

letzten aufgedeckten Deckel aus, benennt das Motiv und legt die Karte unter diesem Deckel ab.

Nun darf das nächste Kind mit der Spielfigur an einer beliebigen Stelle beginnen und sagt, welches Motiv sich unter dem Deckel verbirgt. Das Kind darf wieder so lange weiterspielen, bis es etwas falsch erraten hat oder vor einem aufgedeckten Deckel landet. In dieser Weise wird immer weitergespielt, bis alle Motivkarten erraten wurden. Gewonnen hat, wer die meisten Motivkarten einsammeln konnte.





Schwere Variante

9 Deckel werden in Kreisform auf den Tisch gelegt. Somit müssen sich die Kinder 9 Motive und deren Reihenfolge merken. Gespielt wird wie in Spielmöglichkeit 1. Um das Spiel noch spannender zu gestalten, können bei beliebig vielen Deckeln die Pfeilrichtungen auf den Kappen nach Ende eines Spielzugs nach links oder rechts verändert werden.

Gruppenvariante

In dieser Variante kann das Gemeinschaftsgefühl der Gruppe gestärkt werden. Das Spiel wird vorbereitet wie in Spielmöglichkeit 1 oder 2. Allerdings übernimmt eine Person, zum Beispiel die Fachkraft, die Spielleitung und somit das Wandern mit der Spielfigur auf den Deckeln.

Die Motive unter den Deckeln werden diesmal von allen gemeinsam erraten. Weiß die Gruppe ein Motiv nicht, wird gemeinsam unter diesen Deckel geschaut und das Spiel anschließend gemeinsam fortgesetzt.

Es geht hierbei nicht darum, einzeln so viele Motivkarten wie möglich einzusammeln, sondern alle Motivkarten in der Gemeinschaft zu erraten.

Die Schablone kann verwendet werden, um mit den Kindern eigene Spielkarten zu gestalten. So können zum Beispiel aktuelle Themen der Kinder aufgegriffen und in das Spiel mit eingebracht werden. Bilder können beispielsweise aus Magazinen und Zeitungen ausgeschnitten oder selbst gemalt werden.

Durch die selbstgestalteten Motivkarten können viele weitere Spielideen entstehen, zum Beispiel Verflixte Deckel-Sprache:

Die Kinder gestalten Motivkarten zum Beispiel zum Thema Märchen oder suchen sich aus den bestehen Karten Motive aus, verstecken sie unter den Deckeln und das Geschichten-Erzählen kann beginnen.





Tricky Lids

Contents

- 9 lids
- 20 motif cards
- 1 play figure
- 1 set of instructions
- 1 circle template

Number and Age of Players

For 2 - 6 players, 4 years plus.

Game Idea

Ursula Günster-Schöning



Pedagogical Approach

The game requires and promotes children's full concentration and memory. A quick recall from the brain's short-term memory is an important basic skill for learning to read and write later at primary school. The repetitive naming of the motifs on the cards encourages communication among the children. Children's language skills are developed and vocabulary building is encouraged. The children's eyes see the motif, the mouth names the corresponding word and the ears hear the word. The various sensory impressions are thus playfully combined to create a sustainable learning process.



Preparation

Place 6-9 lids in a circle on a table. The arrows printed on the lids should always point either to the right or left of the neighbouring lids. The arrows on the lid indicate the direction in which the play figure should move, the number of pips on the dice picture show how many lids the play figure should be moved, and determines the lid for the player to guess what motif is underneath.

The play figure is placed in the middle of the circle.

One child (e.g. the youngest, the oldest) starts by placing a motif card face up in front of each lid. Then all the motifs on the cards are named, either by one of the children or by all the children in the group. It is very important to memorise all the motifs and their order before the motif card is placed under the respective lid. For younger children or children whose vocabulary is not yet fully developed, the naming of the motif cards can be repeated a few times before they are hidden under the lids.

Game Option

Easy Variation

In the easy version, 6 lids are placed in a circle on the table. Then 6 motif cards are named; as described in the game preparation section above; and then hidden under the respective lid. The game can begin. One child places the game piece in front of a lid of their choice. They then name the motif under the lid, for example „owl“, and lift up the lid. If the child was right, it's their turn again. The „owl“ motif card remains face up next to the lid. The child now moves on with the playing piece according to the direction of the arrow and the number of pips printed on the lid, for example „four times“. Now it's the child's turn again to say what they think is hidden under the lid. If their guess is correct again, they can move on again with the game piece according to number of pips on the printed dice on the lid. A child's turn is over as soon as the child is unable to guess a card correctly or they land in front of an empty lid. The child takes the last motif card that was placed next to the lid as a prize.

The child chooses a new motif card for the last revealed lid, names the motif and places the card under the lid.

Now the next player can start with the game piece in any position and guess which motif card is hidden under the lid. The child may continue playing until he or she has guessed something incorrectly or ends up in front of an empty lid. The game continues in the same way until all the motif cards have been guessed. The winner is the player who has collected the most motif cards.





Difficult Variation

9 lids are placed in a circle on the table. The children have to memorise 9 motifs and their position. The game is played as in game option 1 above. To make the game even more exciting, the direction of the arrows on the lids can be repeatedly changed to the left or to the right at the end of each move

Group Variation

This variation can strengthen team spirit. The game is prepared in exactly the same way as in game options 1 and 2, but one person, for example an adult, takes on the role of the game leader and moves with the game piece according to arrows and pips on the lids and around the circle.

This time, everyone guesses the motifs under the lids together. If the group does not know what is under the lid, they can look to see what it is and then carry on with the game. The aim is not to collect as many motif cards as possible individually, but to guess all the motif cards together as a group.

The template can be used to design individual motif cards with the children. For example, current topics can be incorporated into the game. Pictures can be cut out of magazines or newspapers, for example, or pictures can be painted by the children and cut out using the template. There are many other game options especially when using self-made motif cards. For example Tricky Lids and Numbers. The cards can have numbers on them and the children must remember the order or even add them up.

Even a story could be made up by using the Tricky Lids. Either a well-known fairy story or make up your own story! Let's get going.





Maudits couvercles

Contenu

- 9 Couvercles
- 20 cartes à motifs
- 1 pion de jeu
- 1 gabarit de cercle
- 1 règle du jeu

Nombre et âge des joueurs

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans.

Idee de jeu

Ursula Günster-Schöning



Approche pédagogique

Ce jeu sollicite et stimule la pleine concentration et la capacité de mémorisation des enfants. Le rappel rapide à partir de la mémoire à court terme du cerveau est une capacité de base importante pour que les processus d'apprentissage de la lecture et de l'écriture se déroulent bien plus tard à l'école primaire. Le fait de nommer de manière répétitive les motifs sur les cartes stimule la communication entre les enfants. Le développement du langage et la formation du vocabulaire des enfants sont encouragés. L'œil voit le motif, la bouche nomme le terme correspondant et l'oreille entend les mots. Les différentes impressions sensorielles s'associent ainsi de manière ludique pour un processus d'apprentissage durable.



Préparation du jeu

6 à 9 couvercles sont posés en cercle sur la table. Les flèches imprimées sur les couvercles pointent toujours vers la droite ou la gauche des couvercles voisins. Alors que les flèches indiquent la direction dans laquelle le pion se déplace, les dés d'yeux sur les couvercles indiquent quel couvercle sera découvert et donc quelle carte à motif sera devinée ensuite. La figurine de jeu est placée au centre du cercle.

Un enfant (par ex. le plus jeune, le plus âgé) commence et pose devant chaque couvercle une carte motif découverte. Ensuite, tous les motifs sur les cartes sont nommés. Le nom peut être donné par l'un des enfants ou par tous les enfants du groupe. Il est alors important de mémoriser tous les motifs et leur ordre avant que l'enfant ne pose la carte à motif sous le couvercle correspondant. Pour les enfants plus jeunes ou dont le vocabulaire n'est pas encore tout à fait développé, on peut répéter plusieurs fois les motifs sur les cartes avant de les recouvrir.

Possibilités de jeu

Variante légère

Dans la variante facile, six couvercles en forme de cercle sont posés sur la table. Six cartes à motifs sont nommées et ensuite cachées.

Les joueurs se mettent d'accord sur celui qui commencera le jeu. L'enfant choisi place son pion devant un couvercle de son choix. Il dit ensuite quel motif pourrait se trouver sous le couvercle, par exemple „hibou“, et découvre le couvercle. Si l'enfant a raison, c'est à nouveau son tour. La carte motif hibou reste alors face visible. L'enfant avance alors avec le pion en suivant le sens de la flèche imprimée et le nombre indiqué sur le couvercle, par exemple „quatre fois“. L'enfant peut alors dire à nouveau ce qu'il pense qu'il y a sous le couvercle. Si son pronostic est à nouveau correct, il peut à nouveau avancer avec le pion en fonction de l'impression et continuer à deviner. Un tour de jeu est terminé dès que l'enfant n'a pas pu deviner correctement une carte ou qu'il se retrouve devant un couvercle déjà découvert. Il peut alors ramasser la dernière carte à motif qu'il a devinée et la pose devant lui comme gain. L'enfant choisit une nouvelle carte à motif pour le dernier couvercle découvert, nomme le motif et place la carte sous ce couvercle.

L'enfant suivant peut alors commencer à jouer avec le pion à l'endroit de son choix et dire quel motif se cache sous le couvercle. L'enfant peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ait deviné quelque chose de faux ou qu'il se retrouve devant un couvercle découvert. On continue à jouer de cette manière jusqu'à ce que toutes les cartes à motifs aient été devinées. Le gagnant est celui qui a pu collecter le plus de cartes de motifs.





Variante lourde

9 couvercles sont posés en forme de cercle sur la table. Les enfants doivent ainsi mémoriser 9 motifs et leur ordre. Le jeu se déroule comme dans l'option de jeu 1. Pour rendre le jeu encore plus passionnant, il est possible de changer le sens des flèches sur les capuchons d'autant de couvercles que l'on veut, vers la gauche ou vers la droite, à la fin d'un tour de jeu.

Variante de groupe

Cette variante permet de renforcer le sentiment de communauté du groupe. Le jeu est préparé comme dans la possibilité de jeu 1 ou 2, mais une personne, par exemple le professionnel, se charge de diriger le jeu et donc de se déplacer avec le pion sur les couvercles.

Les motifs sous les couvercles sont cette fois-ci devinés par tous. Si le groupe ne connaît pas un motif, ils regardent ensemble sous ce couvercle et poursuivent ensuite le jeu ensemble.

Il ne s'agit pas de ramasser individuellement le plus grand nombre possible de cartes à motifs, mais de les faire deviner à l'ensemble de la communauté.

Le gabarit peut être utilisé pour créer ses propres cartes de jeu avec les enfants. Il est ainsi possible d'aborder des thèmes actuels des enfants et de les intégrer dans le jeu. Les images peuvent par exemple être découpées dans des magazines et des journaux ou être peintes par les enfants eux-mêmes.

Les cartes à motifs créées par les enfants eux-mêmes peuvent donner naissance à de nombreuses autres idées de jeu, par exemple le langage des couvercles :

Les enfants créent des cartes à motifs sur le thème des contes de fées par exemple ou choisissent des motifs parmi les cartes existantes, les cachent sous les couvercles et la narration d'histoires peut commencer.





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

Verflixte Deckel

103 876

Tricky Lids
Maudits couvercles



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

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!