

MAGISCHE 13

Die Würfelalternative zum Pusten oder Anstoßen ab 2 Spielern

Inhalt: 1 Holzleiste (28,5 x 7 x 2 cm), 1 Glaskugel

Die Holzleiste bietet eine Rollstrecke für die Kugel mit einem Startkanal, sechs Wellentälern und einem Loch für die Kugel am Ende. Zum Start wird die Kugel in den Startkanal gelegt und per Hand angestoßen oder durch Pusten bewegt. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass das Spielbrett immer waagrecht liegt.

Tipp: Beim Einsatz des Fingers zum Anstoßen der Kugel wird empfohlen, dass der Finger mit der Fingerkuppe fast parallel zum Holz in den Kanal gelegt wird und man so versucht, die Kugel ohne große Fingerbewegung durch Hand-/Armbewegung anzustoßen, dies, um eine bessere Kontrolle und Feinmotorik zu haben.

Spielregel „Farbenspiel“ Alter 3+

Zu Spielbeginn werden pro Mitspieler je sechs Muggelsteine oder Ähnliches in den sechs Symbol-Farben der Holzleiste auf die Tischmitte gelegt. Jeder Mitspieler hat der Reihe nach einen Spielversuch. Bleibt die Kugel dabei bei einer Farbe liegen, so nimmt der Spieler den entsprechenden Farbstein. Jede Farbe kann nur einmal genommen werden. Wer als Erster sechs Steine in den Farben hat, ist Sieger.

Variante: Anstatt Farbsteine zu benutzen, erhalten die Spieler Papier und Farbstifte, um die Konturen der sechs Symbole aufzuzeichnen. Bleibt die Kugel auf einem Farbfeld liegen, füllt der Spieler das entsprechende Symbol mit der Farbe aus. Wer als Erster alle Formen ausgefüllt hat, ist der Gewinner.

Spielregel „Magischer Würfel“ Alter 4+

Der „Magische Würfel“ wird hier anstelle eines normalen Augen- oder Farbwürfels genutzt und dazu z. B. mit einem beliebigen Brettspiel kombiniert. Dabei entscheidet nicht nur der Zufall, sondern auch das richtige Fingerspitzengefühl oder die Atemdosierung beim Pusten, wo der Würfel landet. Dabei gilt: Erreicht die Kugel nicht das erste Wellental, so ist der Versuch nicht gültig und kann wiederholt werden. Rollt die Kugel über das sechste Wellental hinaus und fällt in das Loch, so ist das Ergebnis gleich null.

Tips:

- Beliebige vorhandene Brettspiele können mit der Holzleiste kombiniert werden, indem sie anstatt des im Brettspiel vorhandenen Würfels verwendet wird.
- Werden bspw. in der Sprachförderung Wortkarten für Benennleistungen eingesetzt, so können die Karten mit Farbpunkten, die den sechs Farben der Holzleiste entsprechen, belegt werden.

Spielregel „Magische 13“ Alter 6+

A) Pro Runde versuchen die Spieler, mit drei Versuchen 13 Punkte zu erreichen. Werden über 13 Punkte erreicht, so werden die überflüssigen Punkte wieder abgezogen. Werden in den drei Versuchen von keinem Spieler 13 Punkte erreicht, so gewinnt die höchste Zahl. Im Falle einer Punktgleichheit gibt es mehrere Gewinner.

Gewinnpunktevergabe: Ein Spieler, der 13 erreicht, erhält zwei Gewinnpunkte. Sollten keine 13 Punkte erreicht worden sein, erhält der Spieler, der am nächsten an die 13 herankam, einen Gewinnpunkt. Wer nach einer vorab festgelegten Anzahl von Runden die meisten Gewinnpunkte hat, ist Sieger.

B) Pro Runde ist es hier die Aufgabe, mit so wenig Versuchen wie möglich 13 Punkte zu erreichen. Werden über 13 Punkte erreicht, so werden die überflüssigen Punkte wieder abgezogen.

Gewinnpunktevergabe: Ein Spieler, der 13 erreicht, erhält einen Gewinnpunkt. Wer nach einer vorab festgelegten Anzahl von Runden die meisten Gewinnpunkte hat, ist Sieger.

Tipp: Für die Vergabe der Gewinnpunkte wird der Einsatz von Spielchips empfohlen. Alternativ kann eine Strichliste geführt werden.

Spielregel „Zahlenspiel bis 100“

Eine beliebige Zahl zwischen 1 und 100 wird festgelegt. Wer es schafft, diese mit den wenigsten Versuchen zu erreichen, ist Sieger. Solange ein Spieler mehr als die festgelegte Zahl erreicht, werden die überflüssigen Punkte wieder abgezogen.

Dabei können die vier Grundrechenarten eingesetzt und einfache Kopfrechenaufgaben gelöst werden.

Beispiel: Magische „58“: $5 \times 3 = 15$ $15 \times 4 = 60$ $60 - 3 = 57$ $57 + 1 = 58$. Dies bedeutet, dass der Spieler fünf Versuche benötigte, um die Zahl 58 zu erreichen.



PROLOG Therapie- und Lernmittel GmbH
Olpener Straße 59 51103 Köln
Telefon +49 (0) 221 66 09 10 Fax +49 (0) 221 66 09 111
info@prolog-shop.de www.prolog-shop.de

CE Made in Germany. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile.
Die Adresse und diese Angaben bitte aufbewahren.

MAGIC 13

Contents: 1 varnished wooden board (28,5 x 7 x 2 cm), 1 glass marble

Description of the material: A wooden board with a starting channel and 6 individual hollows and a collecting hole for the marble.

The player moves the ball using either their finger, any sort of stick or by blowing. In order to control the ball best the player should use their fingertip by running it along the starting channel. The ball can be pushed from anywhere within the channel.

The game helps young children with simple addition and subtraction.

Rules of "magic dice" age 4+

The board and the marble replace the conventional die (number or colour) and can be used to match the 6 geometric shapes.

Therefore this material can be used with most board games.

By using the board and marble the player does not depend solely on luck but has to use their skill (coordination of the movement of their finger).

Rules of "magic 13" age 6+

Once the ball has left the starting channel the ball must stop in one of the 6 hollows in order to score. If the ball lands in the collection hole the score is zero.

Magic "13" with the use of the chips: To prepare the game each player puts one chip into the pot. The aim of the game is to score 13 by rolling the ball 3 times or more consecutively. As long as the player scores under 13 they add their score. When their total score is over 13, they have to subtract their score. This continues until they reach 13.

The winner is the player who needs the least attempts to score 13. In the case of a tie the players continue according to the above rule. The winner gets all the chips out of the pot.

CE Made in Germany. Not suitable for children under 3 years.
Contains little pieces which can be swallowed by a small child.
Please retain address.

13 MAGIQUE

Contenu : 1 plaquette en bois vernis (28,5 x 7 x 2 cm), 1 bille en verre ou en bois

Remarque : La piste est composée d'un canal de départ, de 6 cavités et d'un réceptacle en bout de piste.

La bille peut être bougée suivant le groupe de joueurs, avec un doigt, un batonnet ou en soufflant dessus.

Règle du jeu « dés magique » Age 4+

Plaquette et bille sont à la place d'un dé ordinaire ou d'un de couleurs, et permettent également de jouer avec les 6 forment géométriques données. L'avantage de ce matériel est de pouvoir être utilisé à la place d'un de classique, dans tout jeu de société.

L'intérêt de la manipulation est de ne plus dépendre du facteur chance mais de pouvoir maîtriser le résultat souhaite. Au départ la bille est placée dans le canal à l'endroit choisi par chaque joueur. Le moyen utilisé pour pousser la bille ne doit pas aller au delà du canal de lancement.

Le réceptacle ne représente rien et n'a d'autre but que de recevoir la bille lorsqu'elle a été poussée avec trop de force.

L'avantage de ce matériel est de pouvoir être utilisé à la place d'un dé classique, dans tout jeu de société.

Règle du jeu « 13 magique » Age 6+

Nombre de joueurs : illimité

En début de partie chaque joueur met en jeu le même nombre de jetons dans le pot. L'un des joueurs tient les comptes pour tout le monde, sur une feuille de papier.

Chacun essaie de faire 13 en 3 coups minimum, à tour de rôle. Après le troisième coup, si le joueur a obtenu un score inférieur à 13, il continue d'additionner ses points. Si son score est supérieur à 13 il doit alors les soustraire, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à un total de 13.

Le gagnant est celui qui y arrive en un minimum de coups. En cas d'ex-aequo chacun des joueurs a départager rejoue de la même façon. Le gagnant récupère tous les jetons mis en jeu.

EL "13" MÁGICO

Contenido: 1 tablero de madera (28,5 x 7 x 2 cm), 1 bola de vidrio

Nota: La bola puede moverse empujándose con el dedo, o bien, soplando. El recorrido de la bola comprende un canal de salida, 6 "valles ondulados" (huecos) y un agujero al final del trayecto.

Reglas del juego "El dado mágico" edad 4+

El tablero y la bola se utilizan en lugar de un dado normal de puntos o colores. El objetivo de este material es no depender únicamente de la suerte, sino poder controlarla uno mismo al "tirar el dado". Por eso también se puede combinar la bola con un tablero cualquiera de otro juego que esté a la mano. Para empezar, la bola debe colocarse en algún punto del canal de salida y empujarse con el dedo.

Si la bola se queda en el canal sin alcanzar ni siquiera el primer hueco, el intento no es válido y puede repetirse.

Si la bola sobrepasa el sexto hueco y cae en el agujero, el intento es nulo y el jugador obtiene cero puntos.

Reglas del juego "El 13 mágico" edad 6+

A) El objetivo de este juego es obtener 13 puntos con sólo 3 intentos. Si ninguno de los jugadores obtiene los 13 puntos, decide el número que más se aproxima al 13, por ejemplo, 12 ó 14, 11 ó 15, 10 ó 16, etc. En caso de empate de puntos, los respectivos jugadores pueden tirar una vez más cada uno. Dependiendo de si el resultado anterior es inferior o superior a 13, los puntos obtenidos en este último intento de desempate se suman o se restan, según corresponda. Si se juega en grupo, el jugador que más cerca se queda al 13 se puede anotar 1 punto. Sin embargo, el jugador que obtiene exactamente 13 se lleva 2 puntos. Gana el jugador que al final alcanza el mayor número de puntos.

B) ¿Cuántos intentos necesitas para obtener 13?: Los jugadores deben tratar de obtener 13 puntos con los mínimos intentos posibles. Igual que en la variante A), se restan los puntos obtenidos una vez sobrepasado los 13. Resulta muy emocionante jugar apostando fichas u otras piezas similares.

Importante: Debe vigilarse que el tablero esté siempre colocado en posición horizontal.

Todas las reglas de juego estimulan la motricidad fina, la orientación y la capacidad de asociación.

MAGISCHE "13"

Inhoud: 1 houten bord (28,5 x 7 x 2 cm), 1 glazen knikker

Opmerking: De weg voor de knikker bestaat uit een startkanaal, 6 dalen en aan het einde een gat voor de knikker. De knikker wordt of met de vinger aangestoten of aangeblazen.

Er moet wel op worden gelet dat het bord altijd horizontaal ligt. Alle spelregels bevorderen de fijne motoriek, het oriëntatievermogen en het toewijzingsvermogen van kinderen.

Spelregels voor de "magische 13" leeftijd 4+

De Magische Dobbelsteen wordt gebruikt in plaats van een gewone of gekleurde dobbelsteen en kan gecombineerd worden met een bordspel naar keuze.

Het doel van het materiaal is het om bij het dobbelen niet gewoon van toeval afhankelijk te zijn, maar dat je zelf je geluk kan bepalen door de knikker met een bepaalde snelheid aan te stoten/blazen. De weg ??? Voor de start wordt de knikker ergens in het startkanaal geplaatst en aangestoten.

Wanneer de knikker het eerste dal niet bereikt, is de poging niet geldig en kan worden herhaald.

Wanneer de knikker verder dan het zesde dal rolt en in het gat valt is het resultaat nul. Tussen dal 1 en 6 is de poging geldig.

Spelregels voor de "magische 13" leeftijd 6+

Aantal spelers onbeperkt

A) Doel van het spel is om met 3 pogingen 13 punten te bereiken. Indien geen van de spelers 13 punten bereikt, is het getal beslissend dat het dichtste bij de 13 ligt. Zoals bijv.: 12 of 14, 11 of 15, 10 of 16 enz. In geval van een gelijk aantal punten krijgt iedere speler nog een poging. Hierbij wordt een resultaat onder de 13 erbij opgeteld en boven de 13 ervan afgetrokken. Wanneer men in een groep speelt krijgt de speler die het dichtste bij de 13 komt een punt. De speler die echter 13 heeft bereikt, krijgt 2 punten. Degene, die aan het einde de meeste punten heeft bereikt is de winnaar.

B) Met hoeveel pogingen bereikt men „13“: Iedere speler probeert om met zo weinig mogelijk pogingen de 13 te halen. Zoals hierboven beschreven, worden er wanneer de 13 overschreden word, de behaalde punten afgetrokken. Het is een leuk idee om met fiches of een inzet te spelen.