

The logo for Dusyma, featuring a stylized red 'D' with horizontal bars and the word 'Dusyma' in yellow.

**Dusyma**

103 142

**harlekino**



**4+**

Jahre / years / ans

# harlekino

## Inhalt

60 transparente Legekarten mit vier unterschiedlichen Eigenschaften (vgl. Seite 6):

- Farbe (rot, blau, gelb)
- Form (Kreis, Quadrat)
- Anzahl der Formen (1, 4, 9, 16, 25)
- Grafik (positiv – negativ)

## Anzahl und Alter der Spieler

Für 1-4 Spieler, ab 4 Jahre.

## Spielidee

Konstanze Ziemke-Jerrentrup

## Pädagogischer Ansatz

Die visuelle Wahrnehmung wird geschult durch das Üben der Farb- und Formerkennung, Mengenerfassung und Figur-Grund-Wahrnehmung. Spielerisch wird durch genaues Beobachten das mathematische Verständnis trainiert und die Konzentration gefördert.

## Spielmöglichkeiten

### Legespiele für 1 oder 2 Spieler

**Spielvorbereitung:** Alle Karten liegen auf dem Tisch oder Boden.

### Spielvariante 1 - Reihen legen

**Aufgabe:** Der/die Spieler sucht/suchen alle Karten, die ...

a) in einer Eigenschaft übereinstimmen, z.B. alle Karten mit Kreisen oder

b) in zwei Eigenschaften übereinstimmen, z.B. alle Karten mit Quadraten und Grafik negativ oder

c) in drei Eigenschaften übereinstimmen, z.B. alle Karten mit roten Kreisen und Grafik positiv.

... und legen diese in eine logische Abfolge, z.B. nach der Anzahl der Formen aufsteigend von 1 - 25 oder absteigend von 25 - 1.

Der Spieler sucht sich eine Karte aus, z.B. Karte mit vier blauen Quadraten, und legt selbst fest, welche Reihe er legen möchte (z.B. alle Karten mit vier Quadraten oder alle Karten mit roten Quadraten von einer Form bis 25 Formen). Diese Karten sucht er heraus.

## **Spielvariante 2 - Reihen logisch vervollständigen – was fehlt?**

Der Spieler erhält eine Reihe teilweise vorgegeben, die er ergänzen muss, z. B.:

- a) Karte mit gelben Kreisen positiv – Karte mit gelben Kreisen negativ – Karte mit gelben Kreisen positiv – ...
- b) Karte mit 25 roten Quadraten – Karte mit 25 gelben Quadraten – ...

## **Domino-Variante für 2 - 4 Spieler**

**Spielvorbereitung:** Bei zwei Spielern erhält jeder 15 Karten, bei drei Spielern 12 und bei vier Spielern 10 Karten. Der Rest wird als Stapel bereitgehalten. Vor Spielbeginn wird festgelegt, wie viele gleiche Eigenschaften zwei „passende“ Karten haben müssen, z.B. nur die Farbe oder nur die Form, die Farbe und die Grafik (also nur positiv oder nur negativ) oder auch drei Eigenschaften wie Farbe, Grafik und Anzahl der Formen. Je mehr Vorgaben zu erfüllen sind, umso schwieriger ist das Anlegen. Aufgabe: Es wird die oberste Karte von dem Stapel

auf den Tisch oder Boden gelegt. Dann beginnt der jüngste Spieler und versucht mit einer seiner Karten anzulegen. Reihum wird weiter jeweils eine Karte angelegt. Wer nicht bedienen kann, muss die oberste Karte vom Stapel nehmen und kann diese anlegen, falls sie passt. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat.

## **Freies Experimentieren mit Farben und Formen**

Ganz gleich, ob auf einer normalen hellen Fläche, auf dem Leuchttisch (491 015) oder gegen das Fenster gehalten: Durch das Übereinanderlegen (z. B. mit der Vorgabe, bestimmte Farbmischungen zu erhalten oder zu versuchen, vollflächig farbige Karten zu legen – Karte mit blauem Kreis positiv und Karte mit blauem Kreis negativ übereinander) oder auch nur teilweise Überlappen der Karten können schöne und interessante Farb- und Figurenkonstellationen gefunden werden.

# harlekino

## Content

60 transparent cards with four different attributes (compare page 6):

- Colours: (red, blue, yellow)
- Shapes: (circle, square)
- Count: (1, 4, 9, 16, 25)
- Graphic design: positive - negative

## Number and Age of Players

harlekino is for 1 to 4 players from 4 years on.

## Game idea

Konstanze Ziemke-Jerrentrup

## Educational Approach

Harlekino trains visual perception skills such as colour, shape and number awareness as well as spatial relationship skills. The visual discrimination skills needed for the game help players develop an understanding of mathematical concepts while promoting general concentration skills.

## Game Options

### Placement games for 1-2 players

**Preparation:** Place the cards on a table or on the floor.

### Variante 1 - Logical lines

**Task:** One or 2 players try to find ...

- a) All the cards with the same attribute, for example, all cards with circles
- b) All the cards that have the same 2 attributes e.g. all cards with squares in a negative graphic design
- c) Cards that have the same 3 attributes e.g. all cards with red circles in a positive graphic design etc.

The player then lays out the cards in order starting with, for example, cards with the lowest count.

The player chooses a card e.g. blue square with a count of 4. The player decides which line he wants to lay out e.g. all squares with 4 shapes or all squares from a count of one to 25 in either ascending or descending order. The player looks for the cards to lay out his/her line.

## Variante 2 - What's missing?

The player lays down the missing cards as in the following example to complete the sequence.

a) A card with positive yellow circles – a card with negative yellow circles – a card with positive yellow circles – ...

b) A card with 25 red squares – a card with 25 yellow squares – ...

## Domino variations for 2- 4 players

**Preparations:** Deal the cards before the game starts. 2 players receive 15 cards each, 3 players receive 12 cards each and 4 players receive 10 cards each. The remaining cards are placed in a pile on the table.

Before the game begins the players decide how many attributes 2 “matching” cards must have e.g. same colour or same shape or same colour plus same graphic design (either positive or negative) or even all three attributes such as colour, graphic design and count. The greater the number of common attributes, the harder it becomes to find matching cards to place

down.

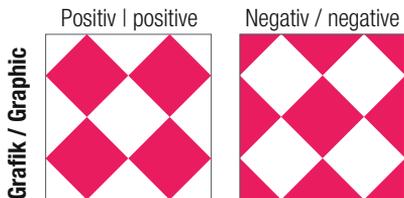
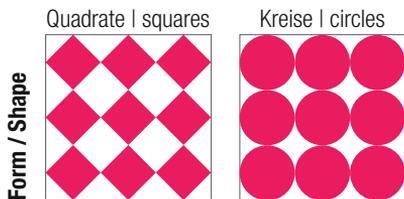
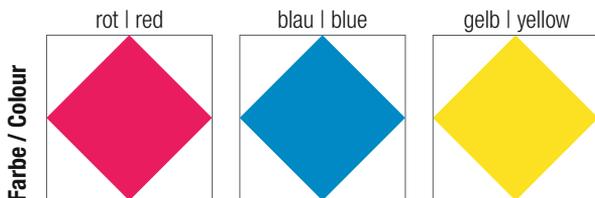
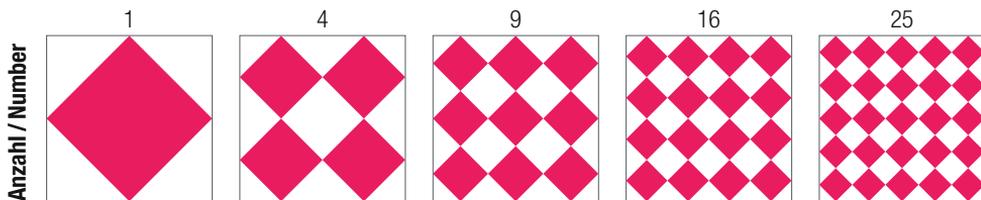
**Task:** The youngest player chooses a card from the remaining pile and places it down on the table. The other players take it in turns to put down matching cards. If one of the players cannot put down a card, then he/she must take a card from the top of the pile which he/she is allowed to place down immediately if he/she is able to. The first player to put down all of his/her cards is the winner.

## Free experimentation with colours and shapes

Interesting and exciting colour and shape combinations can be created by placing cards on top of one another (for example, in order to make certain colours or to combine cards with a negative colour attribute with a card with a positive colour attribute to make full colour cards: e.g. blue circle positive placed over a blue circle negative) or even by just slightly overlapping different attribute cards.

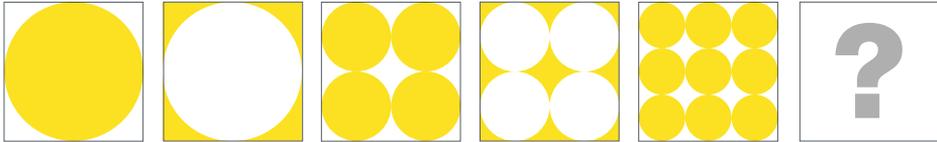
The cards may be used on any light surface, on the Illuminated Viewertable (product no. 491 015).

# Eigenschaften der Karten / attributes of the cards

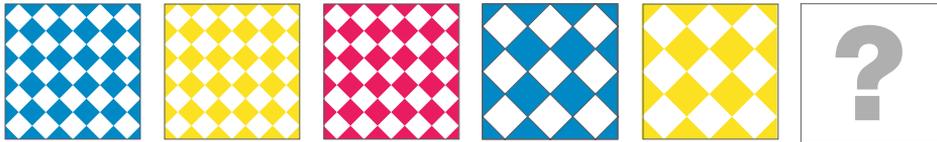


## Legebeispiele / Examples for placement games

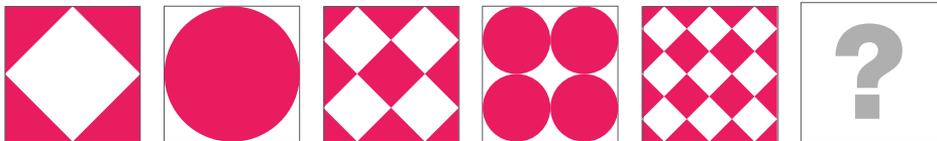
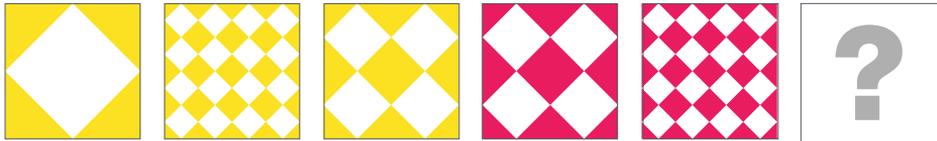
Spielmöglichkeit B: Was fehlt? Beispiel a) | Game option B: What's missing? Example a)

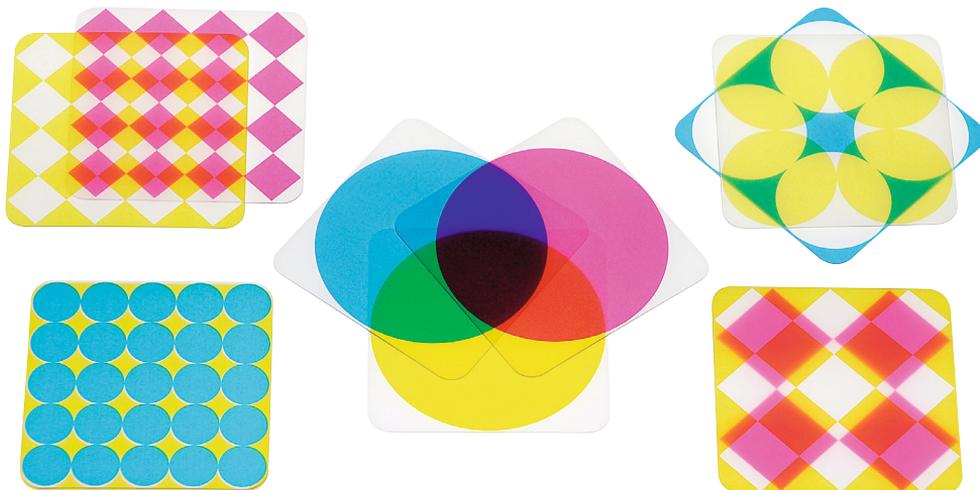


Spielmöglichkeit B: Was fehlt? Beispiel b) | Game option B: What's missing? Example b)



Weitere Beispiele | Additional examples





harlekino

103 142



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!  
Please keep the instruction manual safe for future consultation!



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