25580 XXL Найди кота Монти!

XXL FIND MONTY!

Инструкция * Instruction * Régle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书

beleduc

Игра направлена на:

Развитие математических навыков: пространственное мышление и воображение, познание закономерностей и взаимосвязей

Физическое развитие:
мелкая моторика

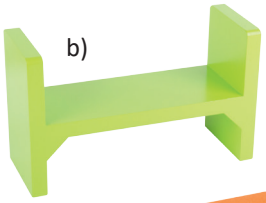
Речь: развитие устной речи, расширение словарного запаса, коммуникабельность

Сведения об игре:

Возраст:	Кол-во игроков:	Время игры:
4+	2-5	15-20 мин.

XXL FIND MONTY!

Содержание:
a) 1 кот
b) 1 кроватка
c) 1 подушка и 1 одеяло
d) 34 карточки
e) 1 коврик
f) 1 игральный кубик с символами



Contents
a) 1 cat
b) 1 bed
c) 1 pillow and 1 bed cover
d) 34 photo cards
e) 1 carpet
f) 1 symbol dice

Contenu
a) 1 chat
b) 1 lit
c) 1 coussin et 1 couverture
d) 34 cartes-images
e) 1 tapis
f) 1 dé à symboles

Contenido
a) 1 gato
b) 1 cama
c) 1 1 almohada y 1 manta
d) 34 cartas
e) 1 alfombra
f) 1 dado con dibujos

Inhoud
a) 1 kater
b) 1 bed
c) 1 kussen en 1 deken
d) 34 fotokaarten
e) 1 vloerkleedje
f) 1 symbooldobbelsteen

Contenuto
a) 1 gatto
b) 1 letto
c) 1 cuscino e 1 coperta
d) 34 carte illustrate
e) 1 tappeto
f) 1 dado con i simboli

游戏配件
a) 1 只猫（公猫）
b) 1 木卡片
c) 1 个枕头和1条被子
d) 34 张照片卡片
e) 1 一块地垫
f) 1 个符号骰子

Автор

Карин Хетлинг живет в г. Оснабрюк и работает в основном учителем в школе физического и моторного развития, главным направлением которой является инклюзия. Профессиональный опыт Карин Хетлинг помогает ей в разработке идей игр, которые радуют всех детей. В 2010 году она она выиграла грант как автор игр в номинации „Игра года по оценке жюри“. С 2012 она уже выпустила восемь игр. В 2015 году одна из ее игр была номинирована на награду „Детская игра года“.

Наряду с игрой „Найди кота Монти!“ Карин Хетлинг выпустила также игру „Спайки“ в компании beleduc.

Author

Karin Hetling lives in Osnabruck and is primarily a teacher in a school for children with learning difficulties. The school specialises in helping children with bodily and motor deficiencies and focuses on the area of inclusion. Her professional experiences help Karin Hetling to create ideas for games that the children get excited about. In 2010 she won the game author's scholarship for "Jury game of the year". She has already published eight games since 2012. In 2015 one of her games was nominated for the prestigious German "Children's Game of the Year" award ("Kinderspiel des Jahres"). As well as "Find Monty", Karin Hetling has also published the game "Spiky" with beleduc.

Auteur

Karin Hetling vit à Osnabrück et est enseignante à plein temps dans une école d'éducation spéciale. L'école est spécialisée dans les enfants ayant des déficits physiques et de développement moteur et se concentre sur le domaine de l'insertion. Ses expériences professionnelles aident Karin Hetling à développer des idées de jeux qui inspirent tous les enfants. En 2010, elle a remporté la subvention pour auteurs de jeux au „Prix du jeu de l'année“. Depuis 2012, elle a déjà publié 8 jeux. En 2015, l'un de ses jeux a été désigné « Jeu de l'année pour enfant », en Allemagne. Outre « Trouve Monty », Karin Hetling a également publié chez beleduc le jeu « Spiky ».

Autor

Karin Hetling vive en Osnabrück y es profesora a tiempo completo en una escuela de educación especial. La escuela se especializa en niños con deficiencia física y de desarrollo de motricidad y se centra en el ámbito de la inclusión. Sus experiencias profesionales ayudan a Karin Hetling a desarrollar ideas de juegos que entusiasman a todos los niños. En el año 2010 ganó la beca para los autores de juegos „Juego jurado del año“. Desde 2012 ha publicado ocho juegos. Uno de sus juegos fue galardonado como "mejor juego infantil del año" en 2015.
Karin Ketling tiene publicados en beleduc "Find Monty" y "Spiky".

Auteur

Karin Hetling woont in Osnabrück en haar hoofdberoep is lerares op een school voor lichamelijke en motorische ontwikkeling, die zich ook op het gebied van de inclusie gefocust heeft. Haar beroepservaringen helpen Karin Hetling bij het ontwikkelen van ideeën voor spelletjes die alle kinderen laaiend enthousiast maken. In 2010 won ze de studiebeurs voor auteurs van kinderspelletjes, die door de „Jury spel van het jaar“ werd toegekend. Sinds 2012 heeft ze reeds acht spelletjes gepubliceerd. In het jaar 2015 werd een van haar spelletjes tot „kinderspel van het jaar“ genomineerd.
Behalve „Find Monty“ publiceerde Karin Hetling ook het spel „Spiky“ bij beleduc.

Autore

Karin Hetling vive a Osnabrück ed è insegnante a tempo pieno in una scuola per lo sviluppo fisico e motorio incentrata nell'ambito dell'inclusione. Le sue esperienze professionali aiutano Karin Hetling a sviluppare idee di gioco molto apprezzate dai bambini. Nel 2010 ha vinto la borsa di studio per autori di giochi „Jury Spiel des Jahres“. Dal 2012 ha pubblicato ben otto giochi. Nel 2015 uno dei suoi giochi è stati nominato per il premio „Kinderspiel des Jahres“.
Oltre a „Find Monty“, con beleduc Karin Hetling ha pubblicato anche il gioco „Spiky“.

游戏作者

卡琳 海特林居住于奥斯纳布吕克，在一所学校为有学习障碍的孩子担任老师。这个学校专门帮助身体和运动发展上有困难的孩子。卡琳 海特林丰富的工作经验让她拥有很多游戏想法，这些游戏非常吸引孩子。2010年她获得了“年度陪审团游戏”的设计师奖学金。自2012年以来她已经发行了8款游戏。2015年她的其中一个游戏被德国著名的“最佳年度玩具奖”提名。

除了“寻找蒙堤”，卡琳.海特林还发行了beleduc的“恐龙角游戏”。

25580 XXL Найди кота Монти!

Кот Монти спрятался от собаки и при этом навел жуткий беспорядок. Одеяло и подушка валяются на ковре… а где же сам Монти? Опиши место, где спрятался Монти или построй его с помощью подушки, одеяла и кроватки!
Это будет способствовать развитию не только пространственного мышления, но и устной речи.

„Найди кота Монти“ - это отличная игра для развития пространственного мышления, памяти и устной речи. В процессе веселья и игры у ребенка развивается навык построения предложений и формирования мыслей, а также тренируется устная речь. Ребенок знакомится с основными направлениями “влево” и ”вправо”. В частности, во время общения ребенок познает предлоги(Предлоги местоположения такие, как „на“, „под“, „рядом“, „перед“). Игра „Найди кота Монти!“ идеально подходит и для занятий иностранными языками или интеграции.

Совет: Карточки с избражениями подходят для занятий по описанию предметов в пространстве. Перед игрой просмотрите вместе с детьми карточки и пусть дети расскажут Вам, что они видят на карточках!

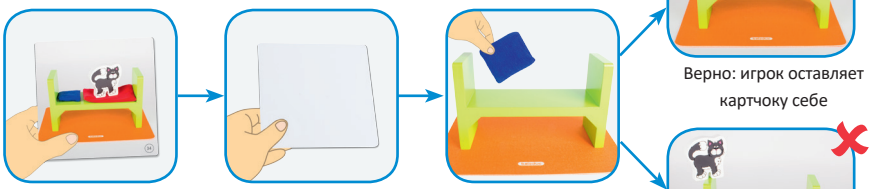
Подготовка к игре

Положите коврик кота Монти на стол и поставьте кроватку. На кроватку положите подушку, одеяло и кота. Перемешайте 34 карточки и положите их колодой лицевой стороной вниз в центр стола.

– Положите ковер на стол
– Поставьте кота, а также кроватку с подушкой и одеялом на ковер
– Положите карточки лицевой стороной вниз в центр стола
– Подготовьте игральный кубик

Ход игры

Начинает игру тот, кто последним гладил настоящего кота. Игрок тянет карточку, быстро смотрит на нее, а затем снова кладет ее лицевой стороной вниз. Правильно ли он запомнил все детали? Сможет ли игрок правильно повторить то, что было изображено на карточке? Где находится кот, где одеяло, где подушка? Если игрок все делает правильно, он оставляет карточку себе. В противном случае он кладет ее снова в колоду карт и очередь переходит к следующему игроку.



Возьмите карточку и посмотрите на нее

Положите карточку обратно лицевой стороной вниз

Повторите изображение на карточке

Верно: игрок оставляет картчоку себе

Неверно: положите карточку обратно в колоду

Советы игрокам: важно располагать предметы и кота следующим образом: рядом, на, под, справа, слева, перед и за. Необязательно располагать подушку так, как показано на картинке и не важно, в каком направлении смотрит кот. Маленьким детям разрешается немного двигать руками, чтобы описать изображение, но им нельзя ничего касаться.

Окончание игры

Победителем в игре становится тот, кто первым соберет четыре карточки.

Совет: если количество игроков в игре - 5 человек, побеждает тот, кто первым соберет три карточки.

Варианты для детей от 5 лет

Теперь в игре используется кубик с символами! Игральный кубик бросают по очереди. На кубике изображены три различных символа, согласно кооторым будет идти игра:

Кроватка: Здесь задают вопрос игроку, находящемуся слева. Он тянет карточку и быстро показыавет ее. При этом игрок дважды говорит (протяжно): „Где наш кот Монти?“ После этого он сразу же кладет карточку лицевой стороной вниз на стол. Теперь следующий по очереди игрок должен воссоздать ситуацию, изображенную на карточке. Затем он поворачивает карточку. Все ли верно? Если да, игрок сохраняет карточку у себя. В противном случае игрок кладет карточку назад в колоду.

Стойка на голове: Ход игры тот же, как описано выше (см. «Кроватка»). Единственное отличие в том, что игрок, находящийся слева, держит карточку кверху так, чтобы другой игрок мог видеть, что на ней изображено.

Рот: Для описания предмета игрок может выбрать вместо себя другого. Возьмите карточку с изображением и посмотрите на нее. Никто из других игроков не должен ее видеть. Все игроки дважды (протяжно) спрашивают: «Где наш Монти?» Затем нужно тут же перевернуть карточку на столе изображением вниз. Теперь игрок должен по памяти описать выбранному им другому игроку, где точно находятся предметы и кот. Вам будет легче это сделать, если Вы будете стоять за спиной у этого игрока. После этого вы можете сравнить описанное изображение с карточкой. Если игрок правильно описал изображение, он оставляет карточку себе.

Совет: Многим детям намного легче описывать своему помощнику ситуацию, когда они стоят позади него – они видят изображаемое с того же ракурса.

Игрок, первым собравшим все четыре карточки с изображениями, становится победителем.

Совет: если количество игроков в игре - 5 человек, побеждает тот, кто первым соберет три карточки.

Правила игры (версия для детей от 6 лет)

Правила игры те же, что и в версии с игральным кубиком. Если у Вас выпадает символ «рот», то дети от 6 лет и старше вместе с взрослыми должны дать описание изображению на карточке, руководствуясь только словами. Не разрешается описывать предметы при помощи жестов или указаний. Это означает, что ребенок сможет узнать, где находится «лево», а где «право» Рекомендуем, чтобы при описании карточки, игрок закрыл глаза и несколько раз повернулся вокруг.

Советы преподавателям:

Вверх, вниз, вправо и влево (Возраст: 4+)

Пусть дети сортируют карточки по тому, где находится кот Монти. Монти сидит посередине кроватки, под кроваткой, справа или слева от кроватки?

Я - кот Монти (Возраст: 4+)

Кот Монти очень любит прятаться. Дети тоже могут спрятаться в каком-нибудь месте в детском саду. Тот ребенок, который знает, куда спрятался товарищ по игре, описывает другим детям место, где он спрятался.

Нарисуй кота Монти (Возраст: 4+)
Дети рисуют картинку по описанию (напр.: кот Монти сидит на красной кроватке на желтой в крапинку подушке, одеяло он сбросил с кроватки). Вы также можете называть и другие предметы, которые дети должны нарисовать.

Всё о кошках и котах (Возраст: 3+)
Поговорите с детьми о кошках. Почему, к примеру, кот Монти спрятался от собаки под кроватью? Почему на самом деле кошки фыркают и мурлыкают? Все ли кошки имеют серый окрас как у Монти? Таким образом кошка как домашнее животное станет ближе детям.

Мой друг кот Монти (Возраст: 3+)
Кто из детей хотел бы иметь дома кошку или кота? На что нужно обращать внимание, если в доме поселился домашний питомец? Что значит заботиться о животном и нести за него ответственность? Имели ли дети опыт общения с кошками?

Команда Монти (Возраст: 3+)
В группе с большим количеством детей в игру “Найди кота Монти!” можно сыграть целой командой. Образуйте команды, в которых один или несколько детей будут выступать в роли различных предметов (кроватка, подушка, одеяло, кот Монти). Затем один ребенок из группы описывает другим детям, где должны размещаться предметы. Если упражнение будет выполнено правильно, вся группа становится победителем.

Советы родителям
Изучите вместе с вашим ребенком различные предлоги (предлоги местоположения). Для этого Вы можете выбрать у себя дома любой предмет и пусть Ваш ребенок опишет его местоположение. Объясните ребенку, почему указание “справа” и “слева” зависит от соответствующей точки наблюдения (напр. перед зеркалом, если два человека стоят друг напротив друга).