

🇸🇪 Supermini Taldino

Spelidé och illustration: Kristin Mückel

Taldino vill räkna med er. Han har samlat ihop många saker. Men hur många saker är det? Kan ni hjälpa honom att hitta den passande siffran till alla saker?

Spelinhåll

- 1 taldino (träfigur)
- 10 sifferbrickor (siffror från 1 till 10)
- 10 mängdbrickor (antal från 1 till 10)
- 5 Dinobrickor
- 1 spelanvisning

Spelidé

Den spelare som står på tur försöker hitta ett tal som passar med en mängdbricka. Om du hittar en Dinobricka får du en taldinofigur.

Den spelare som har taldinon framför sig vid spelets slut får stapla ytterligare en dinobricka. Barnet med högst stapel vinner.

Spelförberedelse

Blanda brickorna och lägg ut dem på bordet med framsidan nedåt. Håll taldinon beredd.

Spelförlopp

Spelet spelas medsols. Den spelare som snabbast kan räkna från ett till tio får börja med att vända upp brickor. Om den första uppvända brickan är en dinobricka är det nästa spelares tur. Om den första uppvända brickan är en siffer- eller mängdbricka, får du vända upp en bricka till.

Är den första brickan en dinobricka?

- **Ja?**
Din spelrunda är slut, men du får ta dinofiguren till dig. Dino brickan får ligga med framsidan uppåt.
- **Nej?**
Du får vända upp en bricka till.

Har du vänt upp en siffer- eller mängdbricka och en dinobricka?

Du får ställa träfiguren framför dig. Dinobrickan får ligga kvar med framsidan nedåt. Den andra brickan vänds nedåt igen.

Viktigt: Varje gång en dinobricka vänds upp ges dinofiguren vidare till spelaren som fick upp dinobrickan.

Har du vänt upp en sifferbricka och en mängdbricka?

Säg siffran högt och räkna hur mycket motiv som finns på mängdbringan.

Bildar de båda brickorna par?

- **Ja?**
Bra! Du får stapla båda brickorna framför dig.

Exempel:
Siffran 7

Antal 7 (= 7 färgpennor)



- **Nej?**
Synd! Kom ihåg de båda brickorna och vänd ner dem igen.

Nästa barn är på tur.

Spelets slut

Spelet är slut när alla brickor är uppvända och alla par är hittade. Stapla era par. Den spelare som har taldinon framför sig får ytterligare en dinobricka. Barnet med högst stapel vinner. Vid oavgjort blir det flera vinnare.

Annat variant för barn

Spela efter spelets grundregler med följande ändringar:

Ställ taldinon bredvid de nedvända brickorna. När du vänder upp en dinobricka staplar du dessa bredvid figuren. När alla dinobrickor staplats är spelet slut. Stapla de brickpar du hittar. Är stapeln högre än taldinon, har du vunnit. Är stapeln mindre, har taldinon vunnit.

🇫🇮 Dinosaurus-laskupeli

Peli-idea ja kuvitus: Kristin Mückel

Dinosaurus haluaisi laskea yhdessä sinun kanssasi. Se on keräillyt monenlaisia esineitä. Mitenhän paljon niitä tarkalleen on? Voitko auttaa dinosaurusta löytämään esineiden määrää vastaavat numerot?

Pelin sisältö

- 1 dinosaurus (puinen)
- 10 numerolaattaa (numerot 1–10)
- 10 määrälaattaa (määrät 1–10)
- 5 dinosauruslaattaa
- peliohjeet

Peli-idea

Vuorossa oleva pelaaja yrittää yhdistää numeron ja sitä vastaavan määrän. Jos pelaajalle tulee dinosauruslaatta, hän saa dinosauruksen.

Pelaaja, jolla on dinosaurus pelin lopussa, saa pinoonsa myös dinosauruslaatan. Korkeimman pinon saanut pelaaja voittaa.

Pelin valmistelu

Sekoittakaa pelilaatat ja asettakaa ne kuvapuoli alaspäin 5 x 5 laatan ruudukoksi. Ottakaa dinosaurus esiin.

Pelin kulku

Peliä pelataan vuorotellen myötöpäiväisessä järjestyksessä. Pelaaja, joka laskee nopeimmin yhdestä kymmeneen, saa aloittaa ja kääntää esiin kaksi pelilaattaa peräjälkeen.

Onko ensimmäinen laatta dinosauruslaatta?

- **Kyllä**
Vuorosi päättyy heti, mutta saat ottaa dinosauruksen itsellesi. Dinosauruslaatta jätetään näkyviin.
- **Ei**
Saat kääntää näkyviin toisenkin pelilaatan.

Saitko numero-/määrälaatan ja dinosauruslaatan?

Saat ottaa puisen dinosauruksen itsellesi. Dinosauruslaatta jätetään näkyviin, ja toinen laatta käännetään jälleen nurin.

Tärkeää: Aina kun pelaaja kääntää esiin dinosauruslaatan, hän saa vuorostaan dinosauruksen itselleen.

Saitko numerolaatan ja määrälaatan?

Sano ääneen numerolaatan numero ja määrälaatan esineiden määrä.

Muodostuuko laatoista pari?

- **Kyllä!**
Hienoa! Saat pitää molemmat laatat ja pinota ne eteesi.

Esimerkki:

Numero 7

Lukumäärä 7 (= 7 värikynää)



- **Ei!**
Harmi! Paina mieleesi molemmat laatat ja käännä ne uudelle en nurin.

On seuraavan pelaajan vuoro.

Pelin päättyminen

Peli päättyy, kun kaikki laatat on käännetty näkyviin ja kaikki parit löydetty. Pinotkaa laattaparinne. Pelaaja, jolla on edessään dinosaurus, saa lisäksi yhden dinosauruslaatoista. Korkeimman pinon saanut pelaaja voittaa. Huomaa, että voittajia voi olla useita.

Muunnelma yhdelle pelaajalle

Pelaa pelisääntöjen mukaan seuraavin poikkeuksin:

Aseta dinosaurus nurin olevien laattojen viereen. Aina kun käännetä esiin dinosauruslaatan, pinoa se dinosauruksen viereen. Kun kaikki viisi dinosauruslaattaa on pinottu, peli päättyy. Pinoa sitten siihen mennessä löytämäsi laattaparit. Jos laattapino on korkeampi kuin dinosauruspino, olet voittanut. Jos laattapino on pienempi, dinosaurus on voittanut.

🇳🇴 Mini-mini talldinosaur

Spillidé og illustrasjoner: Kristin Mückel

Talldinosauren har lyst til å telle sammen med dere. Han har samlet en masse saker og ting. Men hvor mye er det egentlig? Kan dere hjelpe ham å finne riktig tall til alle tingene?

Spillinnhold

- 1 talldinosaur (trefigur)
- 10 talkort (tall fra 1 til 10)
- 10 mengdekort (mengder fra 1 til 10)
- 5 dinosaurkort
- 1 spillveiledning

Spillidé

Snu to kort for å prøve å finne et tall og en mengde som hører sammen. Hvis du finner et dinosaurkort, får du talldinosauren. Den som sitter med talldinosauren til slutt, får et ekstra dinosaurkort. Barnet med den høyeste kortstabelen vinner.

Spillforberedelser

Bland kortene, og legg dem med bildesiden ned i rekker på 5 x 5 kort. Hold klar talldinosauren.

Spillforløp

Spillet går med klokken. Den som kan telle raskest fra 1 til 10, får begynne, og snur to kort.

Er det første kortet et dinosaurkort?

- **Ja?**
Du får dinosaurfiguren, men kan ikke snu flere kort, og må la turen gå videre til nestemann. Dinosaurkortet blir liggende med bildesiden opp.
- **Nei?**
Snu et kort til.

Fant du både et dinosaurkort og et tall-/mengdekort?

Du får da sette trefiguren foran deg. La dinosaurkortet ligge med bildesiden opp, men snu det andre kortet.

Viktig: Hver gang noen finner et dinosaurkort, sendes dinosaurfiguren videre til denne spilleren.

Fant du et tall- og et mengdekort?

Si tallet høyt, og tell hvor mange motiver du ser på mengdekortet.

Hører de to kortene sammen?

- **Ja!**
Supert! Du får beholde de to kortene, og stable dem foran deg.

Eksempel:

Tallet 7

Mengden 7 (= 7 fargeblyanter)



- **Nei!**
Det var dumt! Merk dere de to kortene, og snu dem.

Turen går nå videre til nestemann.

Spillavslutning

Spillet er ferdig når alle kortene er snudd, og alle parene dermed er funnet. Hver spiller stabler nå kortene sine. Den som sitter med talldinosauren, får i tillegg et ekstra dinosaurkort. Barnet med den høyeste stabelen vinner. Hvis det er likt, deles seieren.

Variant for én spiller

Du følger grunnreglene, men med noen små endringer:

Plasser talldinosauren ved siden av kortene som ligger med bildesiden ned. Når du finner et dinosaurkort, stabler du det ved siden av figuren. Når alle de fem dinosaurkortene er funnet, er spillet ferdig.

Du kan da stable parene dine. Hvis du har høyere stabel enn talldinosauren, vinner du. Hvis talldinosauren har høyere stabel enn deg, er det han som vinner.

Supermini taldino

Spilidé og illustration: Kristin Mückel

Taldinoen vil gerne tælle med dig. Han har samlet rigtig mange ting sammen. Men hvor mange er det præcist? Kan I hjælpe ham med at finde det passende antal af hver ting?

Spillet indeholder

- 1 taldino (træfigur)
- 10 talbrikker (tallene fra 1 til 10)
- 10 mængdebrikker (mængder fra 1 til 10)
- 5 dinobrikker
- 1 spilvejledning

Spilidé:

Den, hvis tur det er, skal forsøge at finde et tal og en tilsvarende mængde. Hvis du undervejs vender en dinobrik, får du taldino-figuren.

Den, der har taldinoen stående foran sig når spillet slutter, må stable en ekstra dinobrik. Barnet med den højeste bunke vinder.

Spilleforberedelse

Bland brikkerne og læg dem i et mønster på 5 x 5 med bagsiden op. Hold taldinoen klar.

Spillets forløb

Man spiller efter tur i urets retning. Den, der hurtigst kan tælle fra 1 til 10, begynder og vender først en brik.

Er den første brik en dinobrik?

- **Ja?**
Din tur er slut, men du må stille dinofiguren foran dig. Dinobrikken bliver liggende synlig.
- **Nej?**
Var den første en tal-/mængdebrik, må du vende endnu en brik.

Har du vendt en tal-/mængdebrik og en dinobrik?

Du må stille træfiguren foran dig. Dinobrikken bliver liggende synligt, den anden vendes om igen.

Vigtigt: Hver gang en spiller vender en dinobrik, bliver dinofiguren givet videre til ham.

Har du vendt en tal- og en mængdebrik?

Sig tallet højt og tæl, hvor mange motiver, der er vist på mængdebrikken.

Passer brikkerne sammen?

- **Ja?**
Super! Du må tage begge brikker og stable dem foran dig.

Eksempel:

Tallet 7

Mængden 7 (= 7 farveblyanter)



- **Nej?**
Ærgerligt! Prøv at huske hvor begge brikker ligger og vend dem igen med bagsiden op.

Så er det den næste spillers tur.

Afslutningen på spillet

Spillet er slut, når alle brikker er vendt og alle parrene er fundet. Læg dine brikker i en stabel. Den, der har taldinoen stående foran sig, får en ekstra dinobrik. Barnet med den højeste bunke vinder. Hvis flere har lige mange brikker er der flere vindere.

Variationer for at spille alene

Du spiller efter grundreglerne, men med følgende ændringer:

Stil taldinoen ved siden af de skjulte brikker. Hver gang du vender en dinobrik, stabler du den ved siden af figuren. Når alle fem dinobrikker er stablet, er spillet slut. Nu stabler du de par, du har fundet. Hvis din stabel er større end taldinoens, har du vundet. Hvis din stabel er mindre, har taldinoen vundet.

Number Dinosaur

Author and illustrations: Kristin Mückel

Number dinosaur wants to do some arithmetic with you. He has gathered together many things. But exactly how many? Can you help him find the corresponding number?

Contents

- 1 number dinosaur (wooden figure)
- 10 number tiles (numbers from 1 to 10)
- 10 quantity tiles (with groups of 1 to 10 objects)
- 5 dinosaur tiles
- Set of game instructions

Game Idea

Whoever's turn it is tries their best to turn over a pair, consisting of a number tile and the corresponding quantity of objects tile. If you turn around a dinosaur tile, you can take the dinosaur figure. The player at the end of the game who has the dinosaur figure in front of him can add another dinosaur tile to his pile. The child with the highest dinosaur pile wins.

Preparation of the Game

Shuffle the tiles and arrange them face down into a grid of 5 by 5. Get the number dinosaur ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is the quickest at counting from one to ten may start and turns over two tiles, one after the other.

Is the first tile a dinosaur tile?

- **Yes?**
Your turn is over immediately. However you can take the dinosaur figure and put it in front of you. The dinosaur tile stays face up.
- **No?**
Turn around a second tile.

Have you turned over a number/quantity tile and a dinosaur tile?

You can put the play figure in front of you. The dinosaur tile stays face up, the other one is turned around again.

Important: Whenever a dinosaur tile is turned over the dinosaur figure is passed on to the player in question.

Have you turned around a number tile and a quantity tile?

Name the number shown and count how many objects are shown on the quantity tile.

Do both tiles form a pair?

- **Yes?**
Great! Take both tiles and put them in a pile in front of you.

Example:

the number 7

quantity of objects (= 7 colored pencils)



- **No?**
Pity! Try to memorize both tiles and turn them over again.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as all the tiles have been flipped and all the pairs have been found. Stack your pairs. The player with the dinosaur figure at this moment receives an extra dinosaur tile. The child with the highest pile wins. In the case of a draw there are various winners.

Variation for one child

Play according to the rules of the basic game, except for the following changes:

Place the dinosaur figure face-down next to the tiles. Each time you turn over a dinosaur tile, put it in a pile next to the dinosaur figure. As soon as the five dinosaur tiles are in the pile, the game ends. Now stack the pairs you have found up until now. If your pile is higher than the one with the dinosaurs, you win. If your pile is smaller, the dinosaur has won.

Zahlendino

Spielidee & Illustration: Kristin Mückel

Der Zahlendino möchte mit euch zählen. Er hat ganz viele Dinge gesammelt. Doch wie viele sind es genau? Könnt ihr ihm helfen, zu allen Dingen die passende Zahl zu finden?

Spielinhalt

- 1 Zahlendino (Holzfigur)
- 10 Zahlenplättchen (Zahlen von 1 bis 10)
- 10 Mengenplättchen (Menge von 1 bis 10)
- 5 Dinoplättchen
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Wer an der Reihe ist, versucht ein Paar aus einer Zahl und der passenden Menge aufzudecken. Deckst du dabei ein Dinoplättchen auf, bekommst du die Zahlendinofigur.

Wer den Zahlendino am Ende vor sich stehen hat, darf ein Dinoplättchen zusätzlich stapeln. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt.

Spielvorbereitung

Mischt die Plättchen und legt sie verdeckt in einem Raster von 5 x 5 aus. Haltet den Zahlendino bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am schnellsten von eins bis zehn zählen kann, darf beginnen und deckt zwei Plättchen nacheinander auf.

Ist das erste Plättchen ein Dinoplättchen?

- **Ja?**
Dein Spielzug endet sofort, aber du darfst die Dinofigur zu dir nehmen. Das Dinoplättchen bleibt offen liegen.
- **Nein?**
Du darfst ein zweites Plättchen aufdecken.

Hast du ein Zahlen-/Mengenplättchen und ein Dinoplättchen aufgedeckt?

Du darfst du die Holzfigur vor dich stellen. Das Dinoplättchen bleibt offen liegen, das andere wird wieder umgedreht.

Wichtig: Jedes mal wenn ein Dinoplättchen aufgedeckt wird, wird die Dinofigur an den jeweiligen Spieler weitergereicht.

Hast du ein Zahlen- und ein Mengenplättchen aufgedeckt?

Benenne laut die Zahl und zähle, wie viele Motive auf dem Mengenplättchen abgebildet sind.

Bilden die beiden Plättchen ein Paar?

- **Ja?**
Super! Du darfst beide Plättchen zu dir nehmen und vor dir stapeln.

Beispiel:

Die Zahl 7

Die Menge 7 (= 7 Buntstifte)



- **Nein?**
Schade! Merkt euch die beiden Plättchen und verdeckt sie dann wieder.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen aufgedeckt und damit alle Paare gefunden sind. Stapelt eure Paare. Wer jetzt den Zahlendino vor sich stehen hat, bekommt zusätzlich eines der Dinoplättchen. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für ein Kind

Du spielst nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Stelle den Zahlendino neben die verdeckten Plättchen. Immer wenn du ein Dinoplättchen aufdeckst, stapelst du es neben der Figur. Sind alle fünf Dinoplättchen gestapelt, endet das Spiel. Nun stapelst du deine bisher gefundenen Paare. Ist dein Stapel höher als der des Zahlendino, hast du gewonnen. Ist dein Stapel kleiner, hat der Zahlendino gewonnen.