

MARBELINO 4

KREIERE MOTIVE & FORMEN
CREATING MOTIFS & SHAPES

Spielanleitung * Instruction



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/游戏培养/Het spel stimuleert /
Questo gioco stimola/ El juego fomenta



Künstlerische Bildung: Farben lernen und erkennen, kreatives Gestalten von Mustern, freies Spiel.

Art education: learning and recognising colours, creative design of patterns, free play.

L'éducation artistique : apprentissage et reconnaissance des couleurs, création de motifs, jeu libre.

艺术启蒙: 学习与辨识颜色, 创意设计图案, 自由玩耍

Artistieke vaardigheden: leren en herkennen van kleuren, creatief ontwerpen van patronen, vrij spelen.

Educazione artistica: apprendimento e riconoscimento dei colori, progettazione creativa di schemi, gioco libero.

Educación artística: aprendizaje y reconocimiento de los colores, diseño creativo de motivos, juego libre.



Mathematische Bildung: Räumliche Vorstellung, Erkennen von Reihenfolgen und Mustern, Verständnis von Symmetrie, erstes Zählen, Logik, Konzentration.

Mathematical education: spatial perception, recognising sequences and patterns, understanding symmetry, first counting, logic, concentration.

L'enseignement des mathématiques: représentation spatiale, reconnaissance de séquences et de modèles, compréhension de la symétrie, premier comptage, logique, concentration.

数学认知: 培养空间感知, 识别序列与规律, 理解对称, 初步计数, 逻辑思维, 专注力

Wiskundige vaardigheden: ruimtelijke waarneming, sequenties en patronen herkennen, symmetrie begrijpen, eerst tellen, logica, concentratie.

Educazione matematica: percezione spaziale, riconoscimento di sequenze e schemi, comprensione della simmetria, primi conteggi, logica, concentrazione.

Educación matemática: percepción espacial, reconocimiento de secuencias y patrones, comprensión de la simetría, recuento inicial, lógica y concentración.



Somatische Bildung: Feinmotorik fördern, Auge-Hand-Koordination.

Somatic education: fine motor skills, hand-eye-coordination.

L'éducation somatique : développement de la motricité fine, de la coordination œil-main.

身心锻炼: 提升精细动作、手眼协调

Motorische vaardigheden: Bevorderen van de fijne motoriek, oog-hand-coördinatie.

Educazione somatica: motricità fine, coordinazione occhio-mano.

Educación somática: Motricidad fina y coordinación ojo-mano.

Spielinformationen

Game informations / Informations sur le jeu /
游戏信息 / Spelinformatie/Informazioni sul
gioco/Información sobre el juego



Game Info

www.beleduc.de/
marbelino-4
-creating

MARBELINO 4

KREIERE MOTIVE & FORMEN
CREATING MOTIFS & SHAPES



1 x Spielbrett
1 x game board



1 x Baumwollbeutel
1 x cotton bag

72 x Kugeln (6 Farben)
72 x balls (6 colours)



1 x Korb groß
1 x basket big



1 x Trennwand
1 x panel



12 x Holzformen
1 x wooden shapes

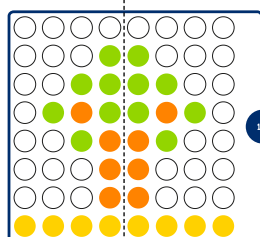


17 x Aufgabenkarten
17 x task cards

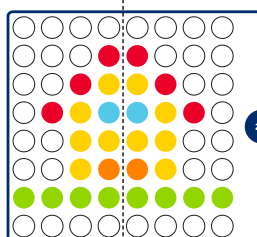
Übersicht / Overview

17 KARTEN | CARDS
34 MOTIVE | MOTIFS

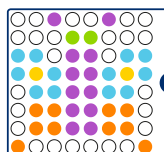
BLAU / BLUE



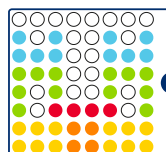
Baum | tree



Haus | house

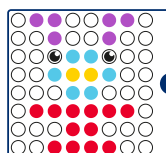


Schmetterling | butterfly

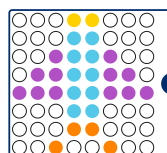


Burg | castle

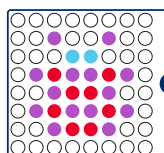
SYMMETRISCH
SYMMETRICAL



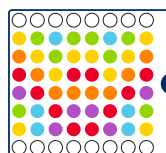
Hase | rabbit



Flugzeug | aeroplane

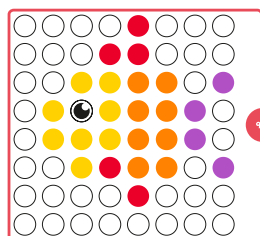


Käfer | beetle

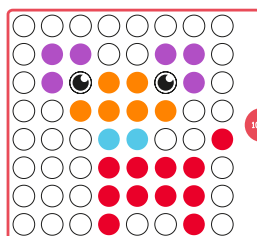


Muster | pattern

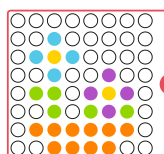
ROT / RED



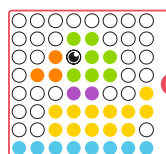
Fisch | fish



Hund | dog

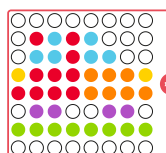


Blumen | flowers

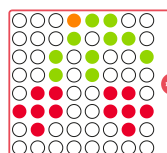


Ente | duck

ASYMMETRISCH
ASYMMETRICAL



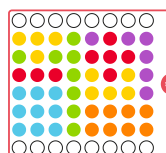
Auto | car



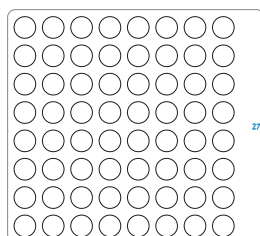
Kirschen | cherries



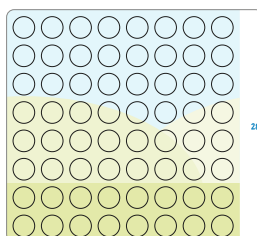
Muster | pattern



Muster | pattern



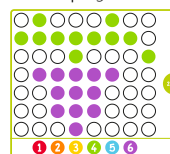
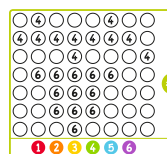
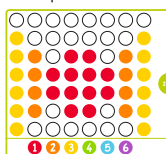
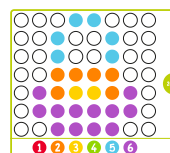
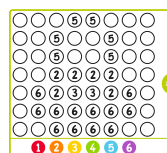
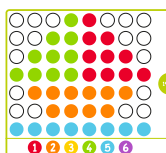
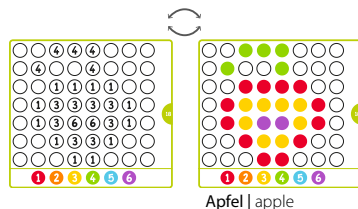
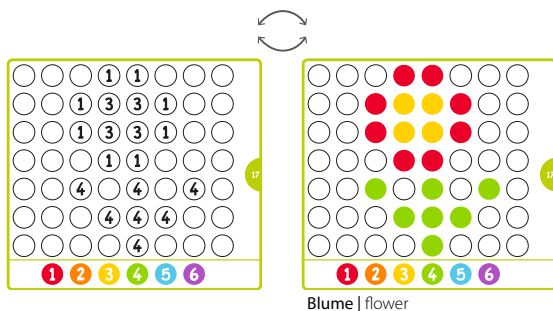
27



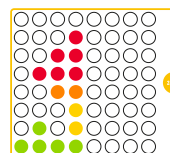
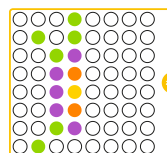
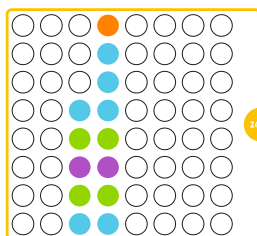
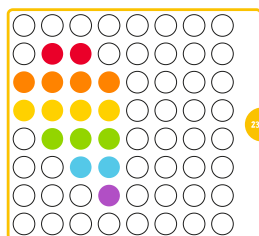
28

FREISPIEL • FREE PLAY





LEGEN NACH ZAHLEN • LAYING BY NUMBERS



MOTIVE VERVOLLSTÄNDIGEN • COMPLETING MOTIFS



MEHR VORLAGEKARTEN
UND SPIELIDEEN
MORE TEMPLATE CARDS
AND GAME IDEAS



21026 MARBELINO 4

An die Kugeln, fertig, los! Dieses Sortier-Spiel mit bunten Kugeln und Holzformen beinhaltet 17 Karten mit unterschiedlichen Motiven, Aufgaben und Anregungen ganz kreativ Bilder zu legen und sich auszuprobieren – auch in 3D. Marbelino 4 macht allein oder in der Gruppe viel Spaß und fördert die Kommunikation und Kooperation. Auch essenzielle Fähigkeiten, wie räumliche Vorstellung, das Erkennen von Reihenfolgen und Mustern, das Verständnis von Symmetrie und die Feinmotorik werden hier gefördert. Das aufgedruckte Koordinatensystem dient der Orientierung. Die Karten lassen sich leicht in das Spielbrett hineinschieben und herausziehen. In die Fugen auf der Oberseite wird die Trennwand für die Spielvarianten C-E eingesetzt.

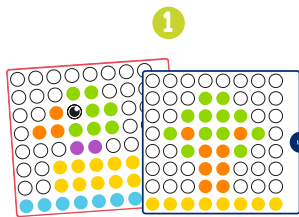
Spielvorbereitung

Die bunten Kugeln werden vor Spielbeginn in das Körbchen gelegt. Die Holzformen können danebengelegt werden. Ebenso liegt die grüne Trennwand bereit.



Spielvariante A – Muster und Motive legen

Wähle eine blaue oder rote Vorlagenkarte aus und führe sie in den Schlitz des Spielbretts ein, sodass alle Punkte gut sichtbar sind. Lege das Muster auf der Vorlagenkarte nach, indem du die Kugeln auf dem farblich passenden Punkt platzierst.



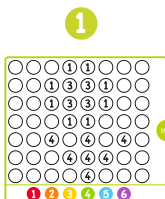
Blau oder Rot



Spielvariante B – Legen nach Zahlen

Bei dieser Spielvariante wird eine grüne Vorlagenkarte so in den Schlitz des Spielbretts eingesteckt, dass die schwarzen Zahlen zu sehen sind. Die Legende in der unteren Reihe zeigt, welche Zahl welcher Farbe entspricht. Legt nun das Muster auf der Vorlagenkarte nach, indem du die Kugeln auf der passenden Zahl platzierst. Nachdem die Kinder alle Murmeln gelegt haben, können sie die Karte herausnehmen, umdrehen und überprüfen, ob die Kugeln richtig liegen.

TIPP:
Für die Kleinsten einfach die Seite mit den farbigen Punkten einschieben und nachlegen.

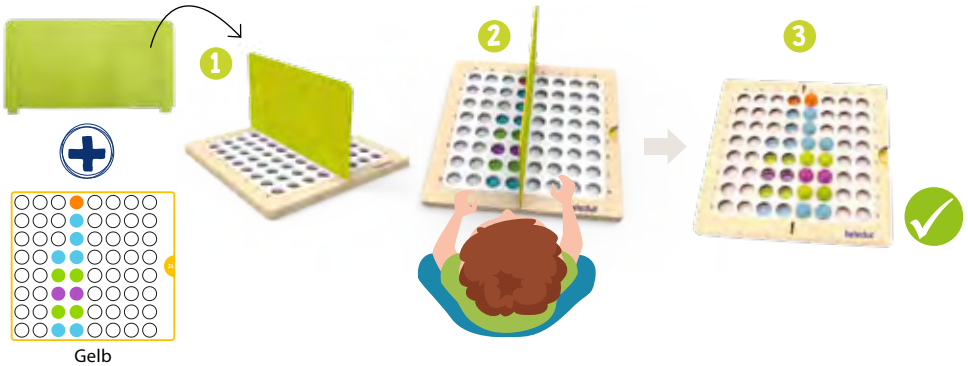


Grün



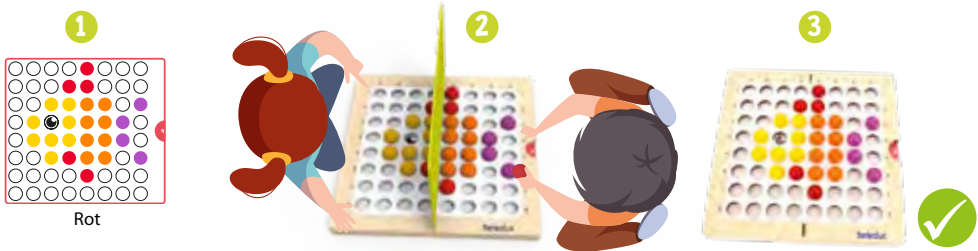
Spielvariante C – Motive legen mit Trennwand

Zuerst wird die grüne Trennwand in die beiden Fugen des Spielbretts gesteckt. Das Spielbrett wird so platziert, dass der Spieler beide Seiten sehen kann. Der Spieler schiebt eine der gelben Karten in das Spielbrett. Mithilfe der Trennwand als Symmetrieachse, baut er die andere Hälfte des Bildes auf der unbedruckten Seite nach. Wenn er fertig ist, nimmt er die Trennwand heraus und überprüft, ob alles richtig ist. Jetzt kann man das gesamte symmetrische Bild sehen.



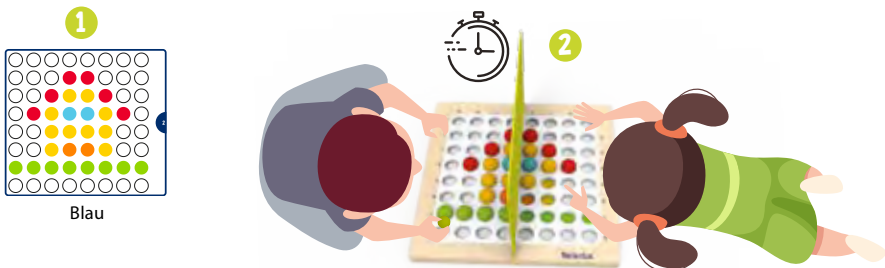
Spielvariante D – Kooperationsspiel mit Trennwand

Zuerst wird die Trennwand in die beiden Fugen des Spielbretts gesteckt. Die Spieler sitzen sich gegenüber, sodass jeder eine Seite sieht. Eine rote Karte wird in das Spielbrett gesteckt. Jeder Spieler baut seine Hälfte des Musters nach. Wenn beide fertig sind, kann die Trennwand herausgenommen werden und die Kinder sehen das komplette Bild. Wer erkennt das Motiv zuerst?



Spielvariante E – Herausforderung auf Zeit

Wer ist schneller? Für diese Spielvariante wird die Trennwand in die beiden Fugen des Spielbretts gesteckt und eine der blauen Karten eingeschoben. Die Spieler sitzen sich gegenüber, sodass jeder seine Seite sieht. Nun müssen die Spieler so schnell wie möglich das abgebildete Muster nachbauen. Wer zuerst alle Kugeln richtig platziert hat ruft „Stop!“ und gewinnt.





Spielvariante F – Freies Spielen auf dem Spielbrett mit Kugeln und Holzformen

Die Kinder können auf dem Brett frei spielen und ihrer Fantasie freien Lauf lassen, indem sie mit den bunten Kugeln und den Holzformen neue und einzigartige Bilder in 2D oder 3D erschaffen. Die bunten Holzteile haben einfache Formen und können zusammen mit den Kugeln auf dem Gitter platziert werden. Da ihre Löcher der gleichen Anordnung wie die auf dem Brett folgen, können verschiedene Schichten von Murmeln und flachen Formen gestapelt werden, um komplexere Strukturen im dreidimensionalen Raum zu schaffen. Die Kinder lernen auf spielerische Weise, wie die Formen miteinander kombiniert werden können, und sie müssen ihre Koordinationsfähigkeiten einsetzen, um diese Konstruktionen zu platzieren und im Gleichgewicht zu halten.



Spielvariante G – Freies Spielen außerhalb des Spielbretts

Die Kinder können mit der Karte ohne farbige Umrandung frei mit den Holzformen spielen, ohne das Spielbrett. So entstehen kreative Muster und Kombinationen aus gestapelten Kugeln und Holzformen.



VORLAGEKARTEN SELBST GESTALTEN

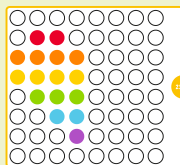
Zusätzlich können die Kinder ihre eigenen Vorlagekarten gestalten, ausschneiden und dann mit den bunten Holzformen und den Kugeln eigene Bilder in 2D und 3D gestalten. Einfach QR-Code scannen und die Vorlage herunterladen.



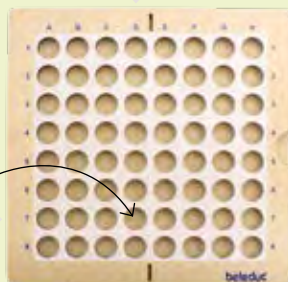
SPIELVARIANTE FÜR PROFIS

Kommunikationsspiel ab 5+ für 2 Spieler

Ein Spieler setzt sich vor das Spielbrett. Der andere wählt eine gelbe Vorlagekarte aus, ohne sie zu zeigen. Nun beschreibt der Spieler mit der Karte wo sich die Kugeln befinden, sodass der andere Spieler die Kugel auf dem Spielbrett platzieren kann. Das auf dem Spielbrett aufgedruckte Koordinatensystem hilft dabei, die Position der Kugeln zu beschreiben. Beispiel: „Eine lila Kugel liegt auf D7.“ Anschließend überprüft ihr gemeinsam, ob die Kugeln richtig liegen. Danach könnt ihr das Muster vervollständigen.



„Lila | D7“



TIPP:

Lade dir eine Vorlage von unserer Website, in der die Koordinaten eingetragen sind.



beleduc plus

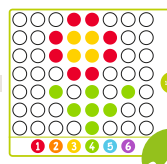
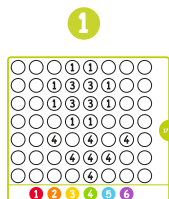
Game preparation

This image displays a variety of Montessori materials. In the center is a wooden 100-bead board with a grid of 10 rows and 10 columns. To its left is a green storage box. Below the box is a bowl filled with colorful beads. To the right of the box is a stack of pattern cards, one of which shows a grid of colored dots. An arrow points from the top right towards the bead board.

Select a blue or red template card and insert it into the slot in the game board so that all dots are clearly visible. Trace the pattern on the template card by placing the balls on the dot that matches the colour.



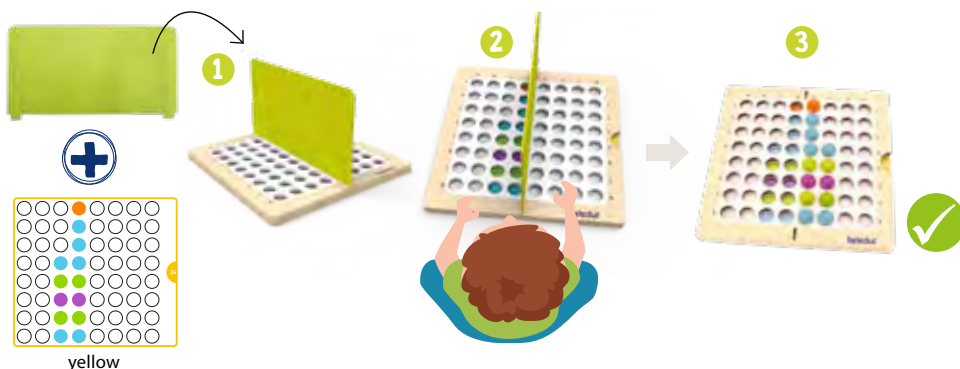
In this game variant, a green template card is inserted into the slot so that the black numbers are visible. The legend in the bottom row shows which number corresponds to each colour. Now copy the pattern on the template card by placing balls on the matching number. Once all balls are in place, they can take out the card, flip it over and check if they arranged the marbles correctly.





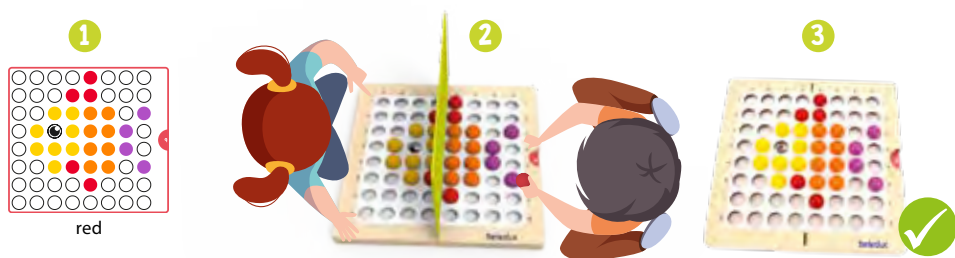
Game variant C – Laying motifs with panel

First, the green panel is inserted into the two joints of the game board. The game board is placed so that the player can see both sides. The player places one of the yellow cards into the game board. Using the panel as an axis of symmetry, they build the other half of the picture. Once they are finished, they remove the panel and check that everything is correct. Now they see the entire symmetrical picture.



Game variant D – Cooperation game with panel

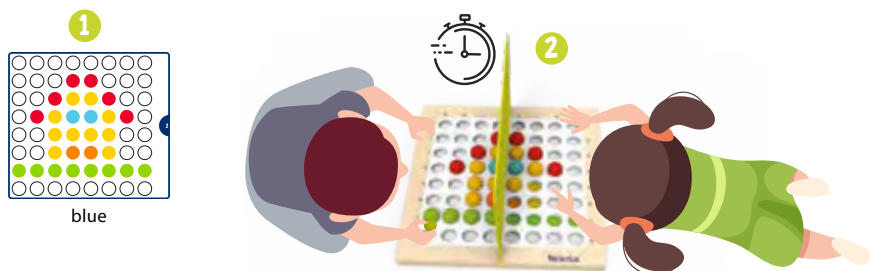
First, the panel is inserted into the two joints of the game board. The players sit opposite each other so that each of them can see one side. A red card is inserted into the board. Each player builds their half of the pattern. When both players have finished, the panel can be removed and the children can see the complete picture. Who recognises the motif first?



Game variant E – Time challenge

Who is faster? For this game variant, the panel is inserted into the two joints of the game board and a blue card is inserted. The players sit opposite each other so that each of them can see one side.

The players now recreate the pattern as quickly as possible. The player who gets the pattern right the quickest says "Stop!" and wins.





Game variant F – Free play on the game board with balls and wooden shapes

Children can play freely on the game board and unleash their creativity by creating new and unique pictures in both 2D or 3D using colourful balls and wooden shapes. The colourful wooden pieces have simple shapes that can be placed on the grid alongside the balls. As their holes align with the arrangement on the board, children can stack different layers of marbles and flat shapes to build more complex structures in three-dimensional space. Through play, children learn how to combine shapes and develop their coordination skills when they place and balance their constructions.



Game variant G – Free play outside of the game board

Children can play freely with the wooden shapes on this card, without the game board. This results in creative patterns and combinations of stacked balls and wooden shapes.



CREATE YOUR OWN TEMPLATE CARDS

Additionally, the children can draw and cut out their own template cards, both for 2D pictures and for 3D figures that can be placed with the colourful shapes.



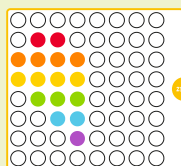
GAME VARIANT FOR ADVANCED PLAYERS

Communication game from 5+ and for 2 players

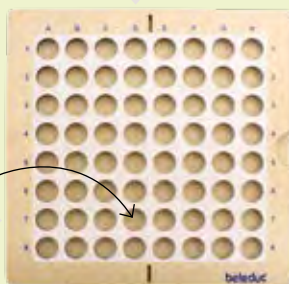
One player sits in front of the game board. The other player selects a yellow template card without revealing it. Now the player with the card describes where the balls are located so that the other player can place the ball on the board. The coordinate system printed on the game board helps describe the position of the balls.

Example: "A purple marble sits on D7."

You then check together whether the balls are placed correctly. You can then complete the pattern.



„Purple | D7“



TIP:

Download a template from our website in which the coordinates are clearly visible.



beleduc ^{plus}



21026 MARBELINO 4

À vos billes ! Ce jeu de tri avec des billes colorées et des formes en bois comprend 17 cartes avec divers motifs, actions et suggestions pour créer des images de manière créative et expérimenter, aussi en 3D. Marbelino 4 est amusant seul ou en groupe et encourage la communication et la coopération. Le jeu développe également des compétences essentielles, telles que la perception spatiale, la reconnaissance des séquences et des motifs, la compréhension de la symétrie et la motricité fine. Le système de coordonnées aide à l'orientation. Les cartes peuvent être facilement poussées dans et hors du plateau de jeu.

Préparation de jeu

Les boules colorées sont placées dans le panier avant le début du jeu. Les formes en bois peuvent être placées à côté. La cloison verte est également prête.



Variante de jeu A – Motifs et schémas de pose

Sélectionnez une carte modèle bleue ou rouge et insérez-la dans la fente du plateau de jeu afin que tous les points soient clairement visibles. Recréez le motif sur la carte modèle en plaçant les boules sur le point qui correspond à la couleur.



Variante de jeu B – Pose par numéro

Dans cette variante de jeu, une carte modèle verte est insérée dans la fente de manière à ce que les numéros noirs soient visibles. La légende de la rangée de bas indique quel numéro correspond à quelle couleur. Recréez maintenant le motif sur la carte modèle en plaçant les boules sur le numéro correspondant. Une fois que les enfants ont placé toutes les boules, ils peuvent sortir la carte, la retourner et vérifier si les boules sont dans la bonne position.

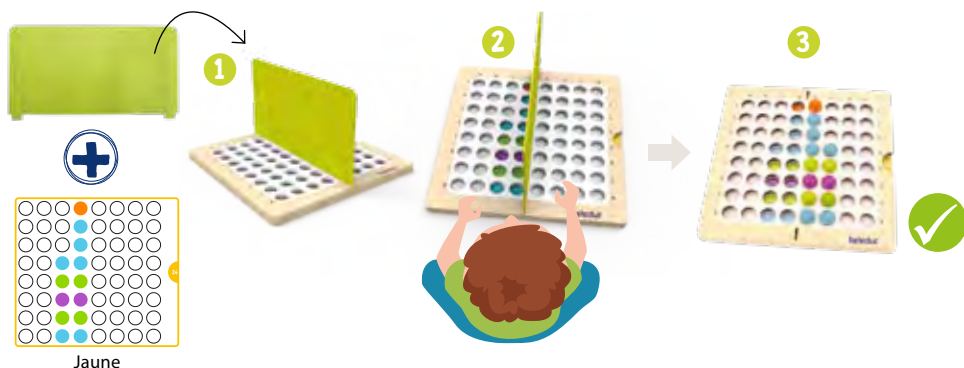
CONSEIL:

Pour les plus petits, insérez simplement le côté avec les points colorés et ajoutez-en d'autres.



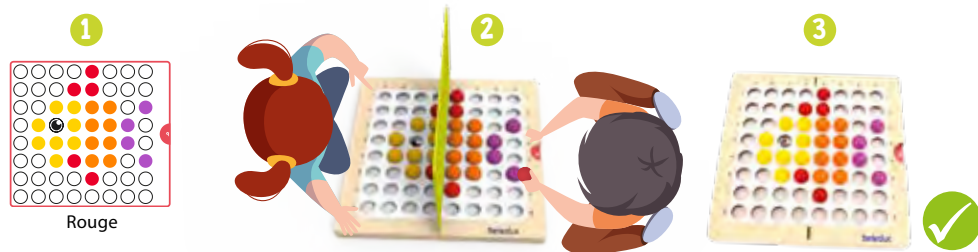
Variante de jeu C – Motifs de lieu avec séparateur

Tout d'abord, la cloison verte est insérée dans les deux joints du plateau de jeu. Le plateau de jeu est placé de manière à ce que le joueur puisse voir les deux côtés. Le joueur glisse une des cartes jaunes sur le plateau de jeu. En utilisant la partition comme axe de symétrie, il recrée l'autre moitié de l'image sur le côté non imprimé. Une fois terminé, il sort la partition et vérifie que tout est correct. Vous pouvez maintenant voir l'image symétrique en entier.



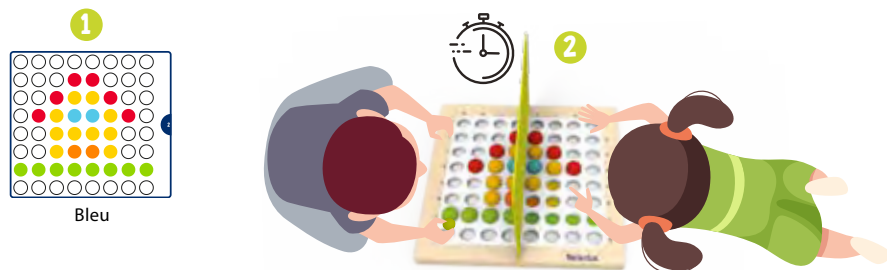
Variante de jeu D – Jeu de coopération avec séparateur

Tout d'abord, la cloison est insérée dans les deux joints du plateau de jeu. Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre afin que chacun puisse voir un côté. Une carte rouge est placée sur le plateau de jeu. Chaque joueur recrée sa moitié du motif. Une fois les deux terminés, la cloison peut être retirée et les enfants peuvent voir l'image complète. Qui reconnaît le motif en premier ?



Variante de jeu E – Défi temporaire

Qui est le plus rapide ? Pour cette variante de jeu, la cloison est insérée dans les deux joints du plateau de jeu et une des cartes bleues est insérée. Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre afin que chacun puisse voir son côté. Les joueurs doivent maintenant recréer le modèle montré le plus rapidement possible. Celui qui place toutes les boules correctement en premier crie « Stop » ! et gagne.





Variante de jeu F – Jeu libre sur le plateau de jeu avec des boules et des formes en bois

Les enfants peuvent jouer librement sur le plateau et laisser libre cours à leur imagination en créant des images nouvelles et uniques en 2D ou 3D à l'aide de boules colorées et de formes en bois. Les pièces en bois colorées ont des formes simples et peuvent être placées sur la grille avec les boules. Parce que leurs trous suivent la même disposition que ceux du plateau, différentes couches de sphères et de formes plates peuvent être empilées pour créer des structures plus complexes dans un espace tridimensionnel. Les enfants apprennent de manière ludique comment les formes peuvent être combinées entre elles et ils doivent utiliser leurs capacités de coordination pour placer ces constructions et les maintenir en équilibre.



Variante de jeu G – Jeu libre en dehors du plateau de jeu

Avec cette carte, les enfants peuvent jouer librement avec les formes en bois sans le plateau de jeu. Cela crée des motifs créatifs et des combinaisons de boules empilées et de formes en bois.



CONCEVEZ VOS PROPRES MODÈLES DE CARTES

Les enfants peuvent concevoir et découper leurs propres modèles de cartes, puis utiliser les formes et les boules en bois colorées pour créer leurs propres images 2D et 3D. Scannez simplement le QR code et téléchargez le modèle.



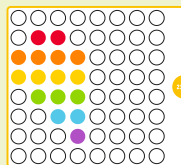
VARIANTE DE JEU POUR LES PRO

Jeu de communication pour 2 joueurs à partir de 5 ans

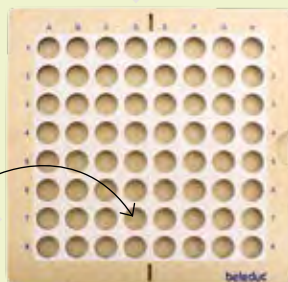
Un joueur est assis devant le plateau de jeu. L'autre personne choisit une carte modèle jaune sans la montrer. Le joueur utilise maintenant la carte pour décrire où se trouvent les boules afin que l'autre joueur puisse placer la boule sur le plateau de jeu. Le système de coordonnées imprimé sur le plateau de jeu permet de décrire la position des boules.

Exemple : « Une boule violette est sur D7. »

Ensuite, vous vérifiez ensemble si les boules sont dans la bonne position. Vous pouvez ensuite compléter le modèle.



„Violette | D7“



CONSEIL:

Téléchargez un modèle sur notre site web qui comprend les coordonnées.



beleduc plus



21026 MARBELINO 4

这款分类游戏包含彩色木球和木质形状片，配有17张模板卡片，提供多样化的图案、任务 and 创意建议，玩家可自由拼搭平面或立体造型。适合单人或多人游戏，提升沟通与合作能力，同时培养空间意识、规律识别、对称理解及精细动作技能。游戏板上的坐标系统帮助孩子定位网格，卡片可轻松插拔。顶部插槽可放置分隔板，用于游戏变体C-E等玩法。

游戏准备

游戏开始前，彩色木球置于毛毡篮中，木质形状片和绿色分隔板放在一旁。

游戏变体A——复刻图案

选择一张蓝色或红色模板卡片插入游戏板插槽，确保所有圆点清晰可见。根据卡片上的颜色提示，将对应颜色的木球摆放在相同颜色的圆点上。



游戏变体B——数字对应

将绿色模板卡片插入插槽，显示黑色数字。底部图例标明了数字对应的颜色。根据数字提示摆放相应颜色的木球，完成后翻转卡片检查是否正确。

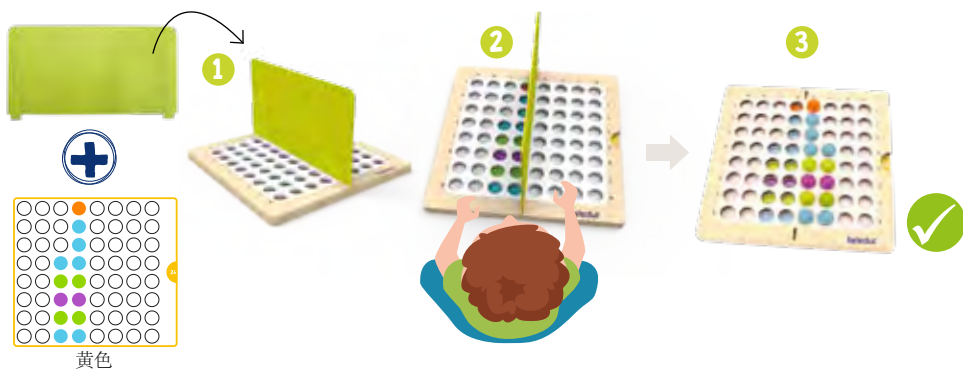
小提示：
低龄玩家可直接使用彩色圆点面进行复刻。





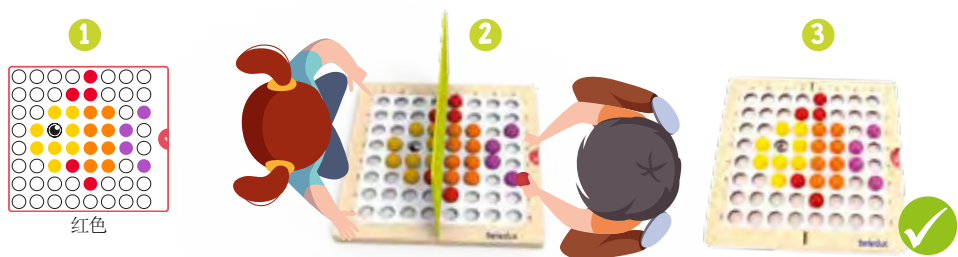
游戏变体C——分隔板对称拼搭

将绿色分隔板插入游戏板两侧插槽，玩家能看到分隔板两侧。插入黄色卡片后，以分隔板为对称轴拼出图案的另一半。完成后取下分隔板，检查整体对称图案。



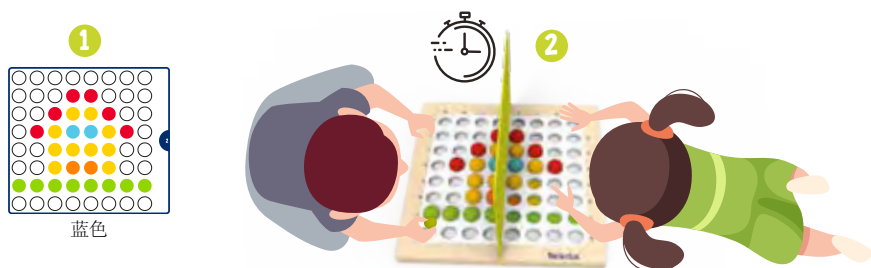
游戏变体D——合作拼图

插入分隔板，玩家对坐各看一侧。插入红色卡片后，每人拼搭一半图案。完成后移除分隔板，共同欣赏完整图案。另外，看看谁先认出图案主题？



游戏变体E——速度挑战

插入分隔板和蓝色卡片，玩家对坐竞速拼搭。最先正确完成者在完成后喊“停”即获胜。





游戏变体F——自由创意搭建（使用游戏板）

孩子可自由使用木球和形状片在游戏板上创作平面或立体图案。木质形状片的孔洞与网格对齐，可叠加多层结构，培养组合能力与平衡技巧。



游戏变体G——游戏板外自由创作

无需游戏板，直接用木质形状片和木球自由组合，创造叠搭造型。



自制模板卡片

孩子可绘制并剪裁专属模板卡片，用于平面或立体造型拼搭。

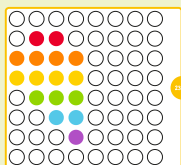


高阶玩法——5岁以上双人沟通游戏

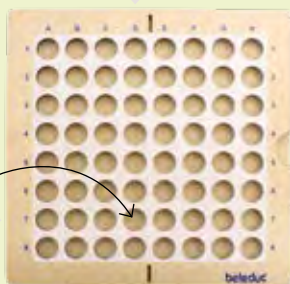
一名玩家面对游戏板。另一名玩家选择一张黄色卡片，不让对方看到图案，并口头描述木球位置（如“紫色木球在D7”）。对方根据坐标摆放。完成后共同核对，补全图案。

小贴士：

官网提供坐标清晰的模板下载。



“紫色 | D7”





21026 MARBELINO 4

Op de ballen, klaar, af! Dit sorteerspel met kleurrijke ballen en houten vormen bevat 17 kaarten met verschillende motieven, opdrachten en suggesties om creatief plaatjes te leggen en dingen uit te proberen - zelfs in 3D. Marbelino 4 is leuk om alleen of met een groep te spelen en stimuleert communicatie en samenwerking. Het bevordert ook essentiële vaardigheden zoals ruimtelijk inzicht, het herkennen van reeksen en patronen, begrip van symmetrie en fijne motoriek. Het gedrukte coördinatenstelsel biedt oriëntatie. De kaarten kunnen gemakkelijk in het spelbord worden geschoven en eruit worden getrokken. De verdeler voor de spelvarianten C-E wordt in de openingen aan de bovenkant gestoken.

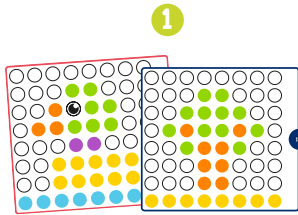
Spelvoorbereiding

De gekleurde ballen worden in de mand gelegd voordat het spel begint. De houten vormen kunnen ernaast worden gelegd. De groene scheidingswand is ook klaar.



Spelvariant A – Patronen en motieven leggen

Kies een blauwe of rode sjabloonkaart en steek deze in de gleuf op het spelbord zodat alle stippen duidelijk zichtbaar zijn. Trek het patroon over op de sjabloonkaart door de bolletjes op de bijpassende gekleurde stip te plaatsen.



Blauw of rood

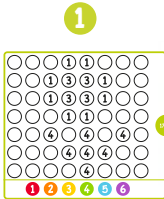


Spelvariant B – Leg door nummers

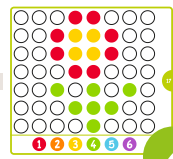
In deze versie van het spel wordt een groene sjabloonkaart in de sleuf gestoken zodat de zwarte getallen zichtbaar zijn. De legenda in de onderste rij laat zien welk getal bij welke kleur hoort. Kopieer nu het patroon op de sjabloonkaart door de ballen op het overeenkomende nummer te plaatsen. Als de kinderen alle balletjes hebben geplaatst, kunnen ze de kaart eruit halen, omdraaien en controleren of de balletjes goed zijn geplaatst.

TIP:

Schuif voor de kleintjes gewoon de kant met de gekleurde stippen in en plaats ze.

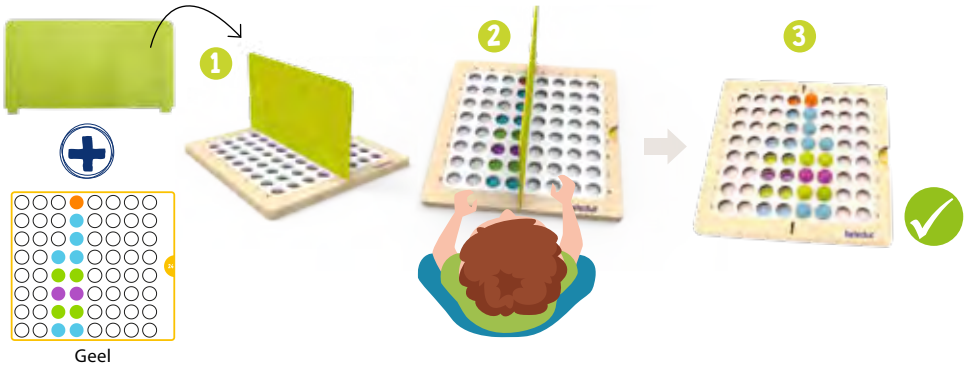


Groen



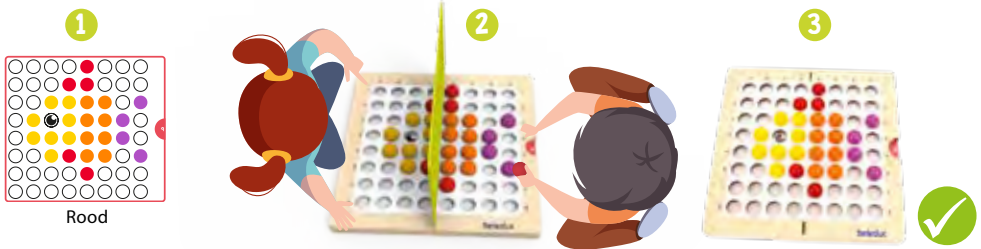
Spelvariant C – Motieven leggen met het tussenschot

Plaats eerst het groene tussenschot in de twee voegen van het bord. Het speelbord wordt zo geplaatst dat de speler beide kanten kan zien. De speler duwt een van de gele kaarten in het bord. Met de scheidingwand als symmetrieas bouwt hij de andere helft van het plaatje op de onbedrukte zijde. Als hij klaar is, verwijdert hij het tussenschot en controleert hij of alles klopt. Nu kun je de hele symmetrische afbeelding zien.



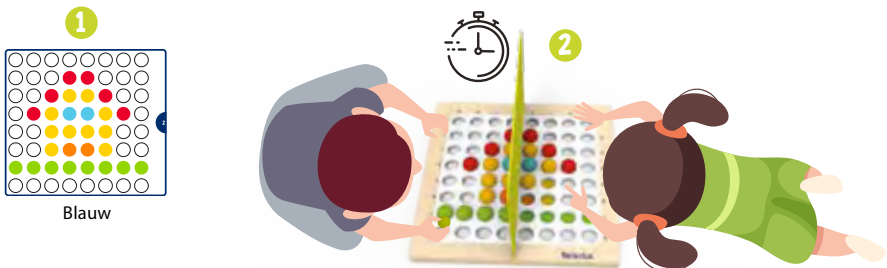
Spelvariant D – Samenwerkingsspel met een tussenschot

Eerst wordt het tussenschot in de twee verbindingen van het speelbord geplaatst. De spelers zitten tegenover elkaar zodat iedereen één kant kan zien. Een rode kaart wordt in het bord gestoken. Elke speler bouwt zijn helft van het patroon. Als beide spelers klaar zijn, kan het tussenschot verwijderd worden en kunnen de kinderen het complete plaatje zien. Wie herkent het motief als eerste?



Spelvariant E – Tijdsuitdaging

Wie is sneller? Voor deze variant van het spel wordt het tussenschot in de twee voegen van het bord geschoven en wordt een van de blauwe kaarten geplaatst. De spelers gaan tegenover elkaar zitten zodat iedereen zijn kant kan zien. Nu moeten de spelers zo snel mogelijk het getoonde patroon bouwen. De eerste speler die alle ballen correct heeft geplaatst, roept "Stop!" en wint.





Spelvariant F – Vrij spelen op het speelbord met ballen en houten vormen

Kinderen kunnen vrij spelen op het speelbord en hun fantasie de vrije loop laten door nieuwe en unieke afbeeldingen in 2D of 3D te maken met de kleurrijke ballen en houten vormen. De kleurrijke houten stukken hebben eenvoudige vormen en kunnen samen met de ballen op het rooster worden geplaatst. Omdat hun gaten dezelfde indeling hebben als die op het bord, kunnen verschillende lagen ballen en platte vormen gestapeld worden om complexere structuren in de driedimensionale ruimte te maken. De kinderen leren op een speelse manier hoe de vormen met elkaar gecombineerd kunnen worden en ze moeten hun coördinatievaardigheden gebruiken om deze constructies te plaatsen en in evenwicht te houden.



Spelvariant G – Vrij spel buiten het bord

Kinderen kunnen deze kaart gebruiken om vrij met de houten vormen te spelen zonder het speelbord. Dit resulteert in creatieve patronen en combinaties van gestapelde ballen en houten vormen.



ONTWERP JE EIGEN SJABLOONKAARTEN

Kinderen kunnen ook hun eigen sjabloonkaarten ontwerpen en uitknippen en vervolgens de kleurrijke houten vormen en ballen gebruiken om hun eigen afbeeldingen in 2D en 3D te maken. Scan gewoon de QR-code en download de sjabloon.

TIP:

Download een sjabloon van onze website waarin de coördinaten worden ingevuld.



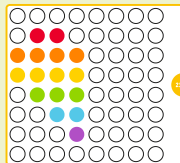
SPELVARIANT VOOR PROFESSIONALS

Communicatiespel vanaf 5+ voor 2 spelers

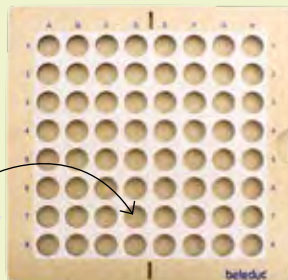
Eén speler zit voor het spelbord. De andere speler kiest een gele sjabloonkaart zonder deze te laten zien. Nu beschrijft de speler met de kaart waar de ballen zich bevinden, zodat de andere speler de bal op het bord kan plaatsen. Het coördinatensysteem op het bord helpt om de positie van de ballen te beschrijven.

Voorbeeld: "Een paarse bal ligt op D7"

Vervolgens controleer je samen of de ballen op de juiste plaats liggen. Daarna kun je het patroon afmaken.



„Paars | D7”



beleduc **plus**

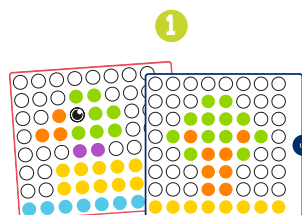
Questo gioco di classificazione con palline colorate e forme di legno contiene 17 carte con motivi diversi, compiti e suggerimenti per creare immagini e sperimentare, anche in 3D. Marbelino 4 è molto divertente per giocare da soli o in gruppo e incoraggia la comunicazione e la cooperazione. Promuove inoltre abilità essenziali come la percezione spaziale, il riconoscimento di sequenze e schemi, la comprensione della simmetria e la motricità fine. Il sistema di coordinate stampato sulla plancia aiuta i bambini a orientarsi all'interno della griglia. Le carte possono essere facilmente inserite ed estratte dalla plancia di gioco. Il divisorio per le varianti di gioco C-E si inserisce nelle fessure presenti sulla parte superiore della plancia.

Preparazione del gioco

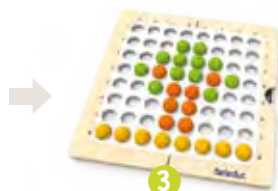
Mettere le palline colorate nel cesto prima di iniziare a giocare. Le forme di legno e il divisorio verde possono essere posizionati accanto ad esso.

Variante di gioco A – Riprodurre un modello

Selezionare una carta modello blu o rossa e inserirla nella fessura della plancia di gioco in modo che tutti i cerchi colorati siano ben visibili. Riprodurre la figura sulla scheda modello posizionando le palline nei fori al di sopra dei cerchi colorati corrispondenti.



Blu o rosso

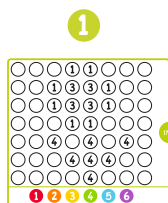


Variante di gioco B – Colora per numeri

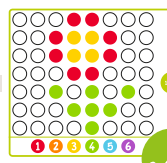
In questa versione del gioco una carta modello verde viene inserita nella fessura in modo che i numeri neri siano visibili. La legenda nella riga inferiore indica quale numero corrisponde a quale colore. A questo punto si copia lo schema sulla carta modello, posizionando le palline dei vari colori sul numero corrispondente. Una volta che i bambini hanno posizionato tutte le palline, possono estrarre la carta, voltarla e controllare se le palline sono state posizionate correttamente.

SUGGERIMENTO:

per i più piccoli, è sufficiente utilizzare il lato con i cerchi colorati e riprodurre il modello.



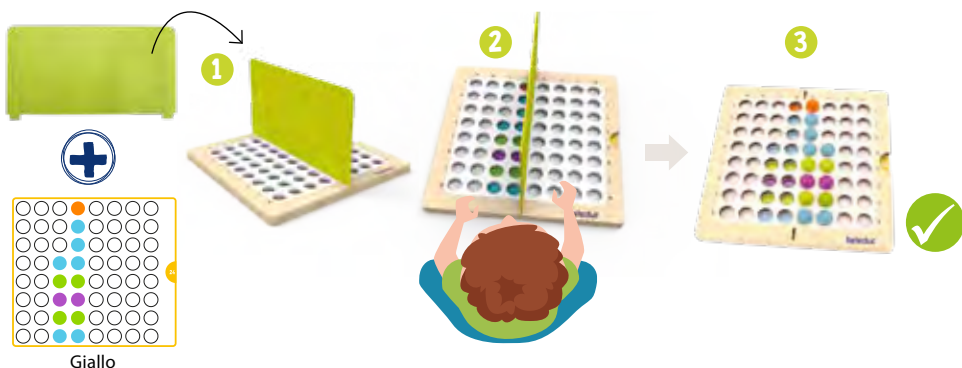
Verde





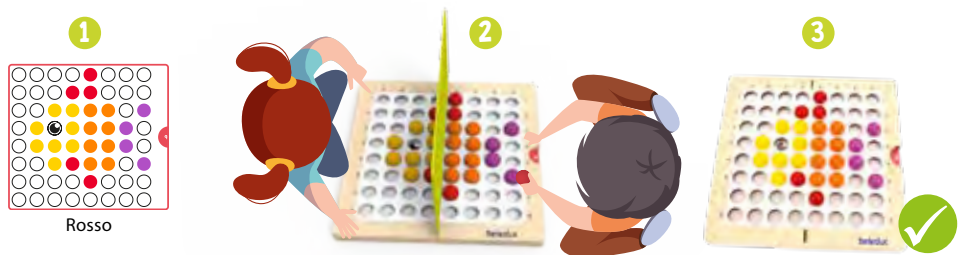
Variente di gioco C – Riprodurre i modelli con il divisorio

Per prima cosa, inserire il divisorio verde nelle due fessure sulla plancia di gioco. La plancia è posizionata in modo che il giocatore possa vederne entrambi i lati. Il giocatore inserisce una delle carte gialle nella plancia di gioco. Utilizzando il pannello divisorio come asse di simmetria, costruisce l'altra metà dell'immagine sopra il lato non stampato della carta. Quando ha finito, rimuove il divisorio e controlla che tutto sia corretto. Ora è possibile vedere l'intera immagine simmetrica.



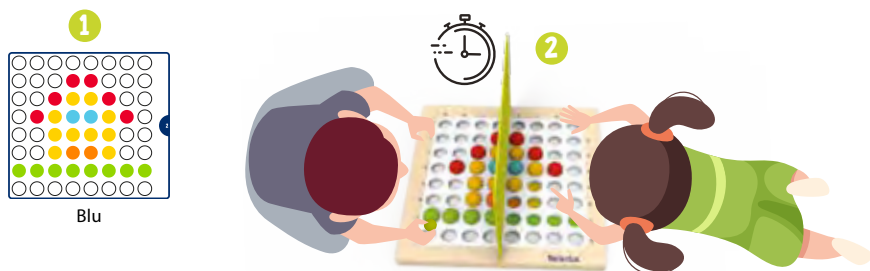
Variente di gioco D – Gioco di cooperazione con il divisorio

Per prima cosa, il divisorio viene inserito nelle due fessure della plancia di gioco. I giocatori si siedono uno di fronte all'altro, in modo che ciascuno possa vedere un solo lato della plancia. Si inserisce una carta rossa nella plancia. Ogni giocatore costruisce la propria metà dello schema usando le palline colorate. Quando entrambi i giocatori hanno finito, il divisorio può essere rimosso e i bambini possono vedere l'immagine completa. Chi riconosce per primo la figura?



Variente di gioco E – Sfida a tempo

Chi sarà il più veloce? Per questa variante del gioco, si inserisce il divisorio nelle due fessure della plancia e si utilizza una delle carte blu. I giocatori si siedono uno di fronte all'altro in modo che ciascuno possa vedere un solo lato della plancia. A questo punto i giocatori devono costruire lo schema mostrato nel minor tempo possibile. Il primo giocatore che posiziona correttamente tutte le palline grida "Stop!" e vince la partita.





Variente di gioco F – Gioco libero sulla plancia con palline e forme di legno

I bambini possono giocare liberamente sulla plancia e dare sfogo alla loro fantasia creando immagini nuove e uniche in 2D o 3D con le palline colorate e le forme di legno. I pezzi di legno colorati hanno forme semplici e possono essere posizionati sulla griglia insieme alle palline. Poiché i loro fori seguono la stessa disposizione di quelli sulla plancia, è possibile impilare diversi strati di palline e forme per creare strutture più complesse nello spazio tridimensionale. I bambini imparano in modo giocoso come le forme possono essere combinate tra loro e devono usare le loro capacità di coordinazione per posizionare e bilanciare queste costruzioni.



Variente di gioco G – Gioco libero al di fuori della plancia

Con questa carta, i bambini possono giocare liberamente con le forme di legno senza la plancia. In questo modo si possono creare schemi e combinazioni creative di palline e forme di legno impilate.



DISEGNA LE TUE CARTE MODELLO

I bambini possono anche disegnare e ritagliare le loro carte modello e poi usare le forme e le palline di legno colorate per creare le loro immagini in 2D e 3D. È sufficiente scansionare il codice QR e scaricare il modello.



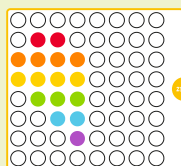
VARIANTE DI GIOCO PER PROFESSIONISTI

Gioco di comunicazione per 5+ per 2 giocatori

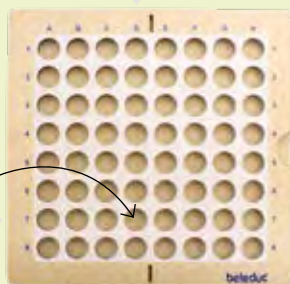
Un giocatore sceglie una carta modello gialla senza mostrarla all'altro. Successivamente tale giocatore descrive la posizione delle palline in modo che l'altro possa posizionarle sulla plancia. Il sistema di coordinate stampato su di essa aiuta a descrivere la posizione delle palline.

Esempio: "Una pallina viola si trova in D7."

Al termine del gioco si controlla insieme se le palline sono state posizionate correttamente. A questo punto si può completare la figura.



„Viola | D7“



SUGGERIMENTO:
Scaricate dal nostro sito
il modello in cui le
coordinate sono visibili.





21026 MARBELINO 4

¡A las bolas, listos, ya! Este juego de clasificación con bolas de colores y formas de madera contiene 17 tarjetas con diferentes motivos, tareas y sugerencias para colocar los dibujos de forma creativa y probar cosas, también en 3D. Marbelino 4 es muy divertido para jugar solo o en grupo y fomenta la comunicación y la cooperación. También fomenta habilidades esenciales como la conciencia espacial, el reconocimiento de secuencias y patrones, la comprensión de la simetría y la motricidad fina. El sistema de coordenadas impreso sirve de orientación. Las tarjetas pueden introducirse y extraerse fácilmente del tablero de juego. El separador para las variantes de juego C-E se inserta en los huecos de la parte superior.

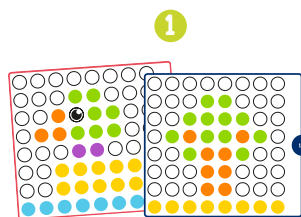
Preparación del juego

Las bolas de colores se colocan en la cesta antes de empezar el juego. Los moldes de madera se colocan junto a ellas. El tabique verde también está listo.



Modalidad A – Colocación de patrones y motivos

Selecciona una tarjeta plantilla azul o roja e insértala en la ranura del tablero de juego de modo que todos los puntos sean claramente visibles. Traza el patrón en la tarjeta plantilla colocando las bolas en el punto del color correspondiente.



Azul o rojo

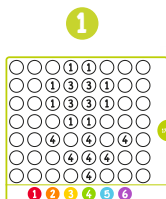


Modalidad B – La puesta en números

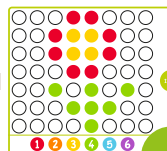
En esta versión del juego, se inserta una tarjeta de plantilla verde en la ranura para que los números negros queden visibles. La leyenda de la fila inferior indica qué número corresponde a cada color. Ahora hay que copiar el patrón de la tarjeta plantilla colocando las bolas en el número correspondiente. Cuando los niños hayan colocado todas las bolas, pueden sacar la tarjeta, darle la vuelta y comprobar si las bolas están colocadas correctamente.

CONSEJO:

Para los más pequeños, basta con deslizar el lado con los puntos de colores y colocarlas.

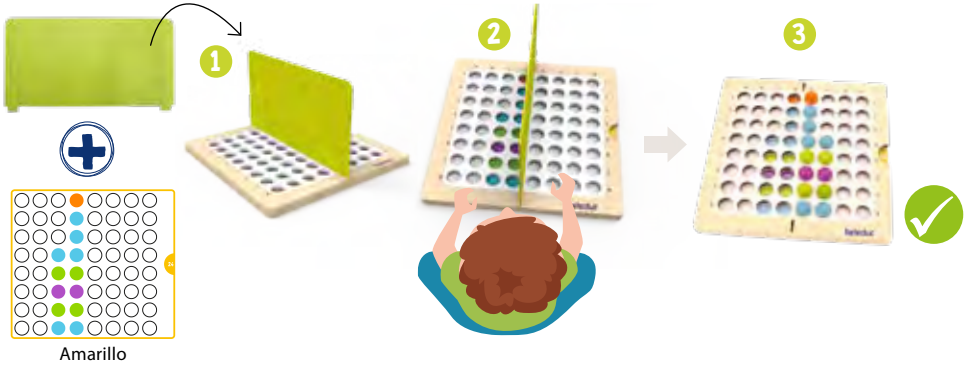


Verde



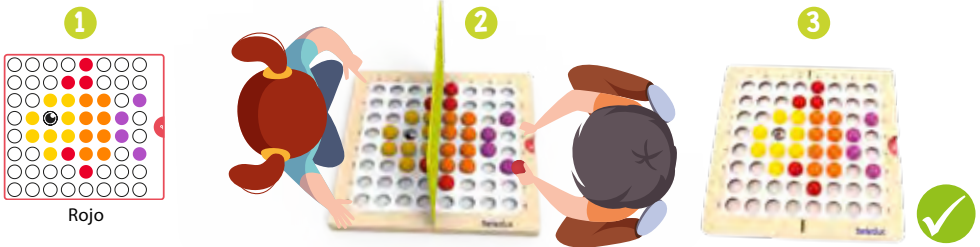
Modalidad C – Colocación de motivos con el tabique

En primer lugar, inserta el tabique verde en las dos juntas del tablero de juego. El tablero se coloca de modo que el jugador pueda ver ambos lados. El jugador introduce una de las cartas amarillas en el tablero de juego. Utilizando la pared divisoria como eje de simetría, construye la otra mitad del cuadro por el lado no impreso. Cuando haya terminado, retira el tabique y comprueba que todo está correcto. Ahora puede ver el cuadro simétrico completo.



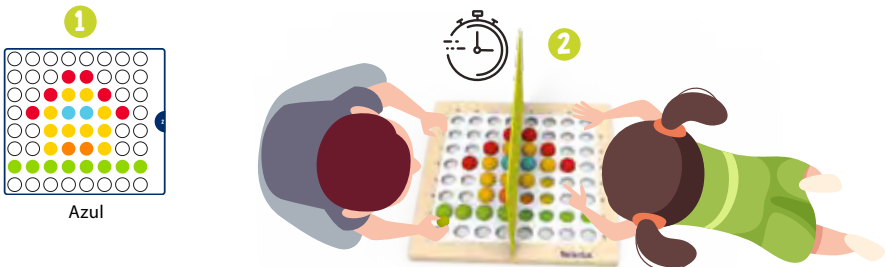
Modalidad D – Juego de cooperación con tabique

En primer lugar, se inserta el tabique en las dos juntas del tablero de juego. Los jugadores se sientan frente a frente para que todos puedan ver un lado. Se inserta una tarjeta roja en el tablero. Cada jugador construye su mitad del patrón. Cuando ambos jugadores han terminado, se puede retirar el tabique y los niños pueden ver el dibujo completo. ¿Quién reconoce primero el motivo?



Modalidad E – Desafío contrarreloj

¿Quién es más rápido? Para esta variante del juego, se inserta el tabique en las dos juntas del tablero y se introduce una de las cartas azules. Los jugadores se sientan uno frente al otro para que todos puedan ver su lado. Ahora los jugadores tienen que construir el patrón mostrado lo más rápido posible. El primer jugador que coloque todas las bolas correctamente grita "¡Alto!" y gana.





Modalidad F – Juego libre en el tablero con bolas y formas de madera

Los niños pueden jugar libremente en el tablero y dejar volar su imaginación creando imágenes nuevas y únicas en 2D o 3D con las bolas de colores y las formas de madera. Las coloridas piezas de madera tienen formas sencillas y pueden colocarse en la cuadrícula junto con las bolas. Como sus agujeros siguen la misma disposición que los del tablero, se pueden apilar diferentes capas de bolas y formas planas para crear estructuras más complejas en el espacio tridimensional. Los niños aprenden de forma lúdica cómo se pueden combinar las formas entre sí y tienen que utilizar sus habilidades de coordinación para colocar y equilibrar estas construcciones.



Modalidad G – Juego libre fuera del tablero de juego

Con esta tarjeta, los niños pueden jugar libremente con las formas de madera sin el tablero de juego. Esto da lugar a creativos patrones y combinaciones de bolas apiladas y formas de madera.



DISEÑA TUS PROPIAS TARJETAS PLANTILLA

Los niños también pueden diseñar y recortar sus propias tarjetas plantilla y luego utilizar las coloridas formas y bolas de madera para crear sus propios dibujos en 2D y 3D. Basta con escanear el código QR y descargar la plantilla.



MODALIDAD PARA PROFESIONALES

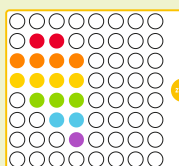
Juego de comunicación a partir de 5+ para 2 jugadores

Un jugador se sienta frente al tablero de juego. El otro jugador selecciona una tarjeta de plantilla amarilla sin mostrarla. Ahora el jugador con la tarjeta describe dónde se encuentran las bolas para que el otro jugador pueda colocar la bola en el tablero. El sistema de coordenadas impreso en el tablero ayuda a describir la posición de las bolas.

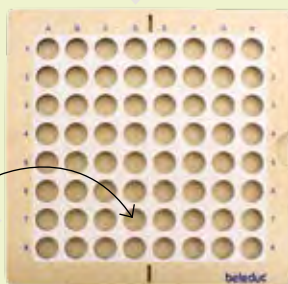
Ejemplo: "Una bola morada está en D7".

A continuación, comprobáis juntos si las bolas están colocadas correctamente.

A continuación, puedes completar el patrón.



„Morado | D7”



CONSEJO:

Descárgate de nuestra página web una plantilla en la que se introducen las coordenadas.



beleduc plus

Autor



Ich bin Federica Monzio Compagnoni,
Spielzeug- und Spieledesignerin mit Sitz in Italien.

Seit meiner Kindheit hatte ich immer ein großes Interesse
am Spielen, und diese Leidenschaft ist mit mir gewachsen
und wurde zum Thema meines Studiums und schließlich
zu meinem Beruf.

Ich liebe es, Spielzeuge und Spiele zu entwerfen, die Kin-
dern helfen, die Welt um sie herum auf spielerische Weise
kennenzulernen, während sie gleichzeitig ihre eigene,
besondere Welt erschaffen.

Author

I am Federica Monzio Compagnoni, toy and game designer based in Italy.

*I have always had great interest in play since my childhood, and this passion grew up
with me, becoming object of study and finally my profession.*

*I love to design toys and games that help kids learn about the world around them in
a playful way, while creating their own special inner world.*

MEHR AUS DIESER LINIE MORE FROM THIS LINE

MARBELINO 1



Art.-Nr. 21022

ADDITIONAL MATERIAL & VIDEO



SCAN ME!

MARBELINO 2

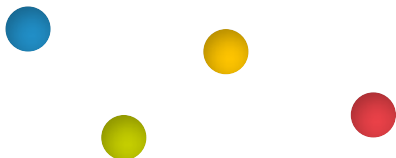


Art.-Nr. 21023

MARBELINO 3



Art.-Nr. 21025



beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2025

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.



EN71 and ASTM tested

DE: Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr. Kleine Teile und kleine Kugeln. **EN: Warning!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard. Small parts and small balls. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Petits éléments et petites balles. **ES: Advertencia!** No conviene para niños menores de 36 meses. Peligro de atragantamiento. Partes pequeñas y bolas pequeñas. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Kleine onderdelen en kleine ballen. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Rischio di soffocamento. Piccole parti e piccole palle. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí zalknutí. Malé části a malé koule. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo udławienia się. Małe części i małe kulki. **HU: Figyelmeztetés!** Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas. Fojtásveszély. Kis alkatrészek és kis labdák. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvelningsfare. Små deler og små baller. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under 36 månader. Kvävningsrisk. Små delar och små bollar. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Nebezpečenstvo dusenia. Malé časti a malé guľky a loptičky. **FI: Varoitus!** Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Tukehtumisvaara. Pieniä osia ja pieniä palloja. **DA: Advarsel!** Ikke egnet til børn under 36 måneder. Kvælningsfare. Små dele og små bolde/kugler. **CN:** 内含小零件以及小球, 不适合3岁以下儿童使用, 以免窒息.

