

tri d'or

Jeu éducatif
Das Öko-Spiel für Kinder
Gioco educativo
Gieu educativ



Comment trier les déchets ?

Le but du jeu est de faire prendre conscience aux enfants que certains déchets sont recyclables. Par le tri, les sensibiliser à la sauvegarde de l'environnement.

Les enfants doivent nettoyer le paysage en triant et en introduisant les déchets dans les containers.

Le jeu est terminé lorsque le paysage est propre.

Wie werden die Abfälle sortiert ?

Mit diesem Spiel lernen Kinder, dass gewisse Abfälle wiederverwertbar sind. Durch das Sortieren wird das Bewusstsein zur Erhaltung unserer Umwelt entwickelt.

Die Kinder reinigen "spielend" die Landschaft, indem sie die Abfälle sortieren und in Containern ablegen.

Das Spiel ist beendet, wenn die Landschaft wieder sauber ist.

Le geste
Die Geste
La mossa
Il gest



Avec sa figurine, une petite taupe, l'enfant parcourt le jeu selon l'itinéraire de son choix. Il avance de case en case avec les points obtenus en lançant le dé.

Par le jeu, l'enfant apprend !

Lorsque l'enfant arrive sur une case «déchet», il introduit le déchet correspondant dans le container.

Par le geste, l'enfant améliore la situation !

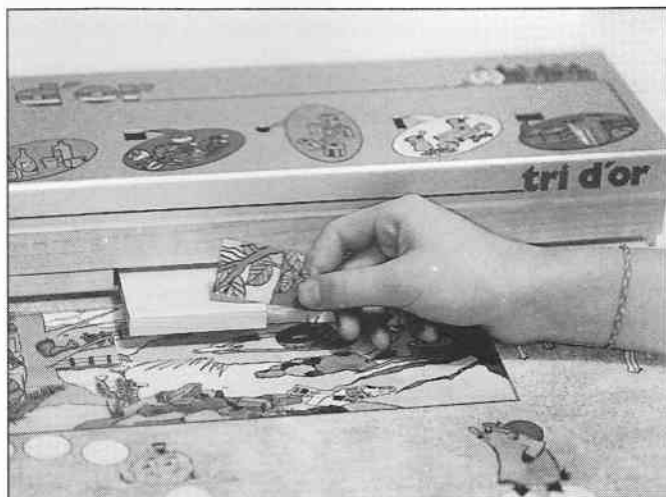
Mit seiner Figur, einem kleinen Maulwurf, folgt das Kind einem vorgezeichneten Weg seiner Wahl. Es geht jeweils felderweise um die beim Würfeln ermittelte Punktzahl weiter.

Beim Spielen lernt das Kind!

Wenn das Kind auf ein "Abfall"-Feld kommt, wirft es den entsprechenden Abfall in den Container.

Durch die Geste handelt das Kind!

La récompense Die Belohnung La ricompensa La recupensa



Après avoir déposé son déchet, l'enfant reçoit, par le petit tiroir, une pièce de puzzle qu'il dépose sur le paysage sale.

Par la récompense, l'enfant perçoit le changement !

Apprendre à l'enfant à trier les déchets.

Faire prendre conscience que son geste est utile pour l'environnement.

Trier les déchets, doit devenir une habitude pour la vie !

Eduquer son entourage, si nécessaire !

Nachdem es den Abfall abgelegt hat, erhält das Kind aus dem Schubfach ein Puzzle-Element, welches es auf die schmutzige Landschaft legt.

Dank der Belohnung wird das Kind motiviert!

Das Kind lernt, wie Abfälle sortiert werden.

Es soll erfahren, dass seine Geste nützlich für die Umwelt ist.

Das Sortieren von Abfällen wird dadurch zur Gewohnheit!

Auch Freunde und Verwandte können dabei lernen!

La création Kreation La creazione La creaziun

Ce jeu a été créé par CRIDOR S.A. usine d'incinération des déchets à La Chaux-de-Fonds assisté par des professionnelles de l'enseignement (Ecoles enfantines de La Chaux-de-Fonds et du Locle).

Le recyclage des déchets, devient une nécessité. Le tri à la source économise les matières premières et l'énergie.

Pour tous renseignements, veuillez vous adresser à CRIDOR S.A. La Chaux-de-Fonds, tél. 039 276 801

Das Spiel wurde vom städtischen Unternehmen Cridor SA in La Chaux-de-Fonds in Zusammenarbeit mit Erziehern der Kindergärten in La Chaux-de-Fonds und Le Locle geschaffen.

Das Recycling von Abfällen ist für die Zukunft unserer Kinder von grosser Bedeutung. Wenn jeweils am Entstehungsort sortiert wird, spart man Rohstoffe und Energie.

Für Auskünfte wenden Sie sich bitte an Cridor SA, La Chaux-de-Fonds, Tel. 039 276 801

But pédagogique

Faire prendre conscience aux enfants que certains déchets sont recyclables. Par le tri, les sensibiliser à la sauvegarde de l'environnement.

Un jeu de tri pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

Contenu: 1 planche de jeu (avec paysage sale)

4 taupes

24 pièces de puzzle (avec paysage propre)

24 déchets à trier, 4 composts (vert), 4 piles (gris), 4 bouteilles (bleu), 4 boîtes de conserves (rouge), 4 paquets de papier (brun) et 4 blocs aluminium (jaune)

2 dés

1 boîte de tri

Préparation du jeu

Glisser le couvercle.

Sortir la planche du jeu.

Enlever les petits mousses servant au transport.

Installer le plan du jeu.

Mettre 4 pièces de puzzle dans chacun des 6 compartiments.

Sortir les déchets, les taupes et les dés.

Glisser le couvercle dans la rainure inférieure de la boîte (le couvercle ne se glisse que dans un sens).

Le but du jeu

Nettoyer le paysage en triant et en introduisant les déchets dans les containers adéquats. Les couleurs des déchets correspondent aux couleurs des containers.

Règles du jeu

Chaque joueur choisit 1 taupe et reçoit 1 déchet de chaque couleur.

Chaque joueur place sa figurine sur le plan selon la couleur du casque.

Les joueurs déterminent entre eux celui qui commence.

Le parcours est libre. Chaque joueur choisit son chemin.

Plusieurs taupes peuvent se trouver sur une même case.

Cases «récupération» de couleur

Tout joueur qui passe sur une case «récupération» s'arrête, même si l'nombre de points est supérieur. Il introduit dans le container le déchet de couleur correspondant à cette case.

Le tiroir s'ouvre et le joueur reçoit une pièce de puzzle à placer sur le paysage sale.

Si le déchet est introduit dans le mauvais container:

- le tiroir ne s'ouvre pas, le joueur perd son déchet et la pièce de puzzle;
- le tiroir s'ouvre, le joueur perd son déchet et referme le tiroir sans avoir pris la pièce de puzzle.

Si le tiroir ne se referme pas, prendre la pièce de puzzle et la consigner sur un banc à disposition de celui à qui il manquera la pièce.

Case poubelle

Quand le joueur arrive sur une poubelle souriante, il relance le dé.

Quand le joueur arrive sur une poubelle mécontente, il laisse passer un tour.

Fin de la partie

Celui qui a introduit tous ses déchets, pose sa taupe sur le banc.

Il continue de lancer le dé et offre ses points à un joueur de son choix et ainsi de suite.

Le jeu est terminé lorsque tous les déchets sont dans les containers et la partie est gagnée lorsque le puzzle est complet.

But pédagogique

Faire prendre conscience aux enfants que certains déchets sont recyclables. Par le tri, les sensibiliser à la sauvegarde de l'environnement.

Un jeu de tri pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

Contenu: 1 planche de jeu (avec paysage sale)

4 taupes

24 pièces de puzzle (avec paysage propre)

24 déchets à trier, 4 composts (vert), 4 piles (gris), 4 bouteilles (bleu), 4 boîtes de conserves (rouge), 4 paquets de papier (brun) et 4 blocs aluminium (jaune)

2 dés

1 boîte de tri

Préparation du jeu

Glisser le couvercle.

Sortir la planche du jeu.

Enlever les petits mousses servant au transport.

Installer le plan du jeu.

Mettre 4 pièces de puzzle dans chacun des 6 compartiments.

Sortir les déchets, les taupes et les dés.

Glisser le couvercle dans la rainure inférieure de la boîte (le couvercle ne se glisse que dans un sens).

Le but du jeu

Nettoyer le paysage en triant et en introduisant les déchets dans les containers adéquats. Les couleurs des déchets correspondent aux couleurs des containers.

Règles du jeu

Chaque joueur choisit 1 taupe et reçoit 1 déchet de chaque couleur.

Chaque joueur place sa figurine sur le plan selon la couleur du casque.

Les joueurs déterminent entre eux celui qui commence.

Le parcours est libre. Chaque joueur choisit son chemin.

Plusieurs taupes peuvent se trouver sur une même case.

Cases «récupération» de couleur

Tout joueur qui passe sur une case «récupération» s'arrête, même si le nombre de points est supérieur. Il introduit dans le container le déchet de couleur correspondant à cette case.

Le tiroir s'ouvre et le joueur reçoit une pièce de puzzle à placer sur le paysage sale.

Si le déchet est introduit dans le mauvais container:

- le tiroir ne s'ouvre pas, le joueur perd son déchet et la pièce de puzzle;
- le tiroir s'ouvre, le joueur perd son déchet et referme le tiroir sans avoir pris la pièce de puzzle.

Si le tiroir ne se referme pas, prendre la pièce de puzzle et la consigner sur un banc à disposition de celui à qui il manquera la pièce.

Case poubelle

Quand le joueur arrive sur une poubelle souriante, il relance le dé.

Quand le joueur arrive sur une poubelle mécontente, il laisse passer un tour.

Fin de la partie

Celui qui a introduit tous ses déchets, pose sa taupe sur le banc.

Il continue de lancer le dé et offre ses points à un joueur de son choix et ainsi de suite.

Le jeu est terminé lorsque tous les déchets sont dans les containers et la partie est gagnée lorsque le puzzle est complet.

Ziel des Spiels

Kinder im Alter von vier bis sieben Jahren sollen auf die Folgen der Umweltverschmutzung aufmerksam gemacht werden. Sichtbar gemacht wird die Umweltverschmutzung am Beispiel der Abfälle und der Naturverschmutzung. Die Kinder lernen im Spiel, dass sie durch das richtige Sortieren von Abfällen, die bei ihnen zuhause anfallen, die natürliche Umwelt bewahren können.

Inhalt des Spiels:

1 Spielplan mit eingelassener, verschmutzter Landschaft

4 Maulwürfe

24 Puzzlestücke, die als zusammen eine intakte Landschaft darstellen. Je 4 grüne, graue, blaue, rote, braune und gelbe Figuren. Grün symbolisiert Kompost (Grünabfälle), grau Batterien, blau Flaschen, rot Blechdosen, braun Papier und Karton sowie gelb für die Aluminiumabfälle.

2 Würfel.

1 Holzschachtel mit sechs Schubladen und abnehmbarem Metalldeckel mit sechs Öffnungen.

Vorbereitung

Entfernen Sie den Metalldeckel und entfalten Sie den Spielplan.

Kontrollieren Sie, dass in jeder Schublade 4 Puzzleteile liegen.

Entnehmen Sie die Figuren und Würfel. Schieben Sie den Metalldeckel nun in der untersten Rille wieder bis zum Anschlag über die Holzschachtel.

So wird gespielt

Jeder Spieler erhält einen Maulwurf und platziert ihn auf das Feld mit der entsprechenden Helmfarbe. Nun erhält jeder Spieler von jeder Farbe einen Abfallbehälter. Bei zwei Spielern erhält jeder zwei Sätze, bei drei Spielern wird der übriggebliebene Satz verteilt. Wer das Spiel beginnt, entscheidet die Spielgruppe.

Der erste Spieler beginnt zu würfeln. Entsprechend seiner Augenzahl rückt er vor. Den Weg kann er frei wählen.

Spielfeld «Separatsammlung»

Kommt ein Spieler an einem farbigen Feld vorbei, muss er dort anhalten, auch wenn die gewürfelte Punktzahl höher ist. Er muss nun den entsprechenden Abfall, der auf dem Spielplan aufgezeichnet ist, aus seinem Sortiment auswählen und die richtige Öffnung im Metalldeckel stecken. Hat der Spieler die richtige Öffnung gewählt, darf er aus der Schublade ein Puzzlestück entnehmen. Dieses wird auf der im Spielplan eingelassenen verschmutzten Landschaft platziert. Hat der Spieler die falsche Öffnung gewählt, bleibt die Schublade geschlossen.

Spielfeld Abfalleimer

Landet der Spieler aufgrund der gewürfelten Punktzahl auf einem «lachenden» Abfallsack, kann er noch einmal würfeln. Landet der Spieler hingegen auf einem «unzufriedenen» Abfallsack, muss er einmal mit Würfeln aussetzen.

Ende des Spiels

Derjenige, der alle Abfälle entsorgt hat, legt seinen Maulwurf in den Behälter zurück. Er kann weiter würfeln und seine Punkte einem Mitspieler seiner Wahl verschenken.

Wenn alle Abfälle in den Behältern sind, ist das Spiel beendet. Haben die Spieler alle Abfallfiguren in die richtigen Öffnungen gelegt, ist das Puzzle vollständig. Eine intakte Landschaft ist sichtbar. Die Natur hat gewonnen.