



• 4 Transparent Setting Mat



• 6 Double-sided Setting Mats
Settings include: beach, countryside, city, desert island, fantasy castle, spooky house, red desert, school, ski resort, shop, space and stone ruins.

- 6 'How' Cubes (green)
Actions include: (Cube 1) Sad, Clapper board, Raining, Swimming, Cycling, Puzzled, (Cube 2) Fishing, Jumping, Sleeping, Climbing, Lifting, Angry, (Cube 3) Happy, (Cube 4) Singing, Dancing, Winning, Throwing, (Cube 5) Singing, Crying, Playing Strong, Sailing, (Cube 6) Book, Maze, Helicopter, Aeroplane, Cauldron, Compass, Money, Ring, (Cube 7) Dragon, Watering Can, (Cube 8) Suitcase, (Cube 9) Key, Flower, Treasure Chest, House, Witches Hat, Crown, (Cube 10) Rain, (Cube 11) UFO, Camp Fire, (Cube 12) Wizard, Scuba Diver, (Cube 13) Witch, (Cube 14) Monster, Soldier, King, Dinosaur, Viking, Alien, (Cube 15) Bug, Bird, Postman, Mermaid, Wizard, Scuba Diver, (Cube 16) Witch, Superhero, Doctor, Teacher, Knight, Sports Team.
- 6 'What' Cubes (blue)
Objects include: (Cube 1) Key, Flower, Treasure Chest, House, Witches Hat, Crown, (Cube 2) Rain, (Cube 3) Suitcase, (Cube 4) Book, Maze, Helicopter, Aeroplane, Cauldron, Compass, Money, Ring, (Cube 5) Glasses, Map, Net, Feather, Watch, Snorkel, Palm Tree, Comb, Cutlery, (Cube 6) Sword, Wand, Ice Cream, Hot Air Balloon, Torch, Tablet (computer), (Cube 7) Rain, (Cube 8) Suitcase, (Cube 9) Key, Flower, Treasure Chest, House, Witches Hat, Crown, (Cube 10) Rain, (Cube 11) UFO, Camp Fire, (Cube 12) Wizard, Scuba Diver, (Cube 13) Witch, Superhero, Doctor, Teacher, Knight, Sports Team.
- 6 'Who' Cubes (yellow)
Characters include: (Cube 1) Dog, Baby, Woman, Man, Girl, Boy, (Cube 2) Teddy, Fairy, Fireman, Octopus, Policeman, Gnome, (Cube 3) Dragon, Queen, Explorer, Astronaut, Lion, Clown, (Cube 4) Monster, Soldier, King, Dinosaur, Viking, Alien, (Cube 5) Bug, Bird, Postman, Mermaid, Wizard, Scuba Diver, (Cube 6) Witch, Superhero, Doctor, Teacher, Knight, Sports Team.

Imagination has no limits with the Plot Blocks™ Story Building Activity Set! By combining a multitude of different settings, characters, objects and actions, children create a truly unique story with every roll.

Contents

- 18 Picture Cubes:

- 6 'Who' Cubes (yellow)

- 6 'What' Cubes (blue)

- 6 'How' Cubes (green)

Encourage the use of rich, descriptive language by using the setting mats alone. Ensure each child has access to a whiteboard and pen before allowing them to select a setting mat. Have them study the scene on the mat for a couple of minutes before helping them write a sentence that describes it on the whiteboard. For example, 'The sea is blue.' Encourage children to build on their initial sentence by adding in more vivid language until they have a description using rich vocabulary. For example 'The calm sea is sparkling turquoise.' Be sure to offer a thesaurus for support.

Descriptive Writing

Carry on around the group until a complete story has been told!

or end part of the story

Encourage children to consider the role they play in forming the beginning, middle and end of the story. The second child should then roll their cube and continue the story accordingly. Encourage children to consider the role they play in forming the beginning, middle and end of the story.

Group Story Telling

Working in a small group, allow each child to select a cube before assigning them a number/or sitting them in order. (Try to ensure an even number of each cube type is on offer). Have the first child roll their cube and begin telling the story. The second child should then roll their cube and continue the story accordingly. Encourage children to consider the role they play in forming the beginning, middle and end part of the story.

Working individually or in pairs, have children select six cubes before rolling them and placing on a setting mat. Encourage children to discuss a possible story, considering the beginning, middle and end parts and at what point each cube's picture might feature.

Pair work will enable children to discuss ideas, in turn developing vocabulary and imagination.

This will build vocabulary and encourage children to use richer descriptive language in their creative writing.

Place all the cubes into an opaque fabric bag. Working in a pair or small group, have a child choose a cube from the bag and study one of its faces. They should describe what the picture is without actually naming it. Encourage them to use a wide range of adjectives until a child correctly guesses what the picture is.

Working individually or in pairs, have children select six cubes before rolling them and placing on a setting mat. Encourage children to discuss a possible story, considering the beginning, middle and end parts and at what point each cube's picture might feature.

Working in a small group, allow each child to select a cube before assigning them a number/or sitting them in order. (Try to ensure an even number of each cube type is on offer). Have the first child roll their cube and begin telling the story. The second child should then roll their cube and continue the story accordingly. Encourage children to consider the role they play in forming the beginning, middle and end part of the story.

Carry on around the group until a complete story has been told!

Suggested Teaching Activities

Simply add a little imagination, and let the story begin!

Roll each cube before placing it within one of the allocated spaces on the mat.

transparent mat over the top.

Alternatively, draw or find your own setting before placing the included

Set Up

Select two of each of the cubes (Who, What and How) and a setting mat.

Who Cube 1 (yellow) • "Quién" Cubo 1 (amarillos) • Qui Cube 1 (jaunes) • Wer-Kubus 1 (gelb)	
Who Cube 2 (yellow) • "Quién" Cubo 2 (amarillos) • Qui Cube 2 (jaunes) • Wer-Kubus 2 (gelb)	
Who Cube 3 (yellow) • "Quién" Cubo 3 (amarillos) • Qui Cube 3 (jaunes) • Wer-Kubus 3 (gelb)	
Who Cube 4 (yellow) • "Quién" Cubo 4 (amarillos) • Qui Cube 4 (jaunes) • Wer-Kubus 4 (gelb)	
Who Cube 5 (yellow) • "Quién" Cubo 5 (amarillos) • Qui Cube 5 (jaunes) • Wer-Kubus 5 (gelb)	
Who Cube 6 (yellow) • "Quién" Cubo 6 (amarillos) • Qui Cube 6 (jaunes) • Wer-Kubus 6 (gelb)	
What Cube 1 (Blue) • "Qué" Cubo 1 (azules) • Quoi Cube 1 (bleus) • Was-Kubus 1 (blau)	
What Cube 2 (Blue) • "Qué" Cubo 2 (azules) • Quoi Cube 2 (bleus) • Was-Kubus 2 (blau)	
What Cube 3 (Blue) • "Qué" Cubo 3 (azules) • Quoi Cube 3 (bleus) • Was-Kubus 3 (blau)	
What Cube 4 (Blue) • "Qué" Cubo 4 (azules) • Quoi Cube 4 (bleus) • Was-Kubus 4 (blau)	
What Cube 5 (Blue) • "Qué" Cubo 5 (azules) • Quoi Cube 5 (bleus) • Was-Kubus 5 (blau)	
What Cube 6 (Blue) • "Qué" Cubo 6 (azules) • Quoi Cube 6 (bleus) • Was-Kubus 6 (blau)	
How Cube 1 (green) • "Cómo" Cubo 1 (verde) • Comment Cube 1 (verts) • Wie-Kubus 1 (grün)	
How Cube 2 (green) • "Cómo" Cubo 2 (verde) • Comment Cube 2 (verts) • Wie-Kubus 2 (grün)	
How Cube 3 (green) • "Cómo" Cubo 3 (verde) • Comment Cube 3 (verts) • Wie-Kubus 3 (grün)	
How Cube 4 (green) • "Cómo" Cubo 4 (verde) • Comment Cube 4 (verts) • Wie-Kubus 4 (grün)	
How Cube 5 (green) • "Cómo" Cubo 5 (verde) • Comment Cube 5 (verts) • Wie-Kubus 5 (grün)	
How Cube 6 (green) • "Cómo" Cubo 6 (verde) • Comment Cube 6 (verts) • Wie-Kubus 6 (grün)	

Plot BLOCKS™

Story Building Activity Set

Set de actividades de construcción de historias
Kit d'activités pour créer des histoires
Spielset „Geschichten erzählen“

Activity Guide

Guía de actividades
Guide d'activités
Spielanleitung



¡La imaginación no tiene límites con el Set de actividades de construcción de historias! Al combinar multitud de escenarios, personajes, objetos y acciones distintos, los niños crearán un cuento verdaderamente único cada vez que tiren el dado.

Contenido

- 18 dados de imágenes:
 - 6 dados de "Quién" (amarillos)

Los personajes incluyen: (Cubo 1) Perro, Bebé, Mujer, Hombre, Niña, Niño, (Cubo 2) Osito, Hada, Bombero, Pulpo, Policía, Gnomo, (Cubo 3) Dragón, Reina, Explorador, Astronauta, León, Payaso, (Cubo 4) Monstruo, Soldado, Rey, Dinosaurio, Vikingo, Alienígena, (Cubo 5) Insecto, Pájaro, Cartero, Sirena, Mago, Submarinista, (Cubo 6) Bruja, Superhéroe, Médico, Profesor, Caballero, Equipo deportivo
 - 6 dados de "Qué" (azules)

Los objetos incluyen: (Cubo 1) Llave, Flor, Cofre del tesoro, Casa, Sombrero de bruja, Corona, (Cubo 2) Arco iris, Escudo, Paquete, OVNI, Fuego de campamento, Regadera, (Cubo 3) Maleta, Avión, Caldero, Brújula, Dinero, Anillo, (Cubo 4) Libro, Laberinto, Helicóptero, Palmera, Peine, Cubiertos, (Cubo 5) Gafas, Mapa, Red, Pluma, Reloj, Tubo de bucear, (Cubo 6) Espada, Varita mágica, Helado, Globo aerostático, Linterna, Tableta
 - 6 cubos de "Cómo" (verde)

Las acciones incluyen: (Cubo 1) Triste, Claqueta, Llover, Nadar, Montar en bicicleta, Desconcertado, (Cubo 2) Pescar, Saltar, Dormir, Escalar, Elevar, Enfadado, (Cubo 3) Contento, Fuerte, Hacer vela, Bailar, Ganar, Lanzar, (Cubo 4) Cantar, Llorar, Jugar al fútbol, Teléfono llamando, Cohete despegando, Tormenta con relámpagos, (Cubo 5) Gatear, Resolver un puzzle, Balancearse, Hacer marcha, Caer, Correr, (Cubo 6) Arrastrar, Empujar, Construir, Tirar, Coger, Abrir una puerta
- 6 alfombrillas de escenarios de doble cara

Los escenarios incluyen: la playa, el campo, la ciudad, una isla desierta, un castillo de fantasía, la casa de los horrores, un desierto rojo, el colegio, la estación de esquí, la tienda, el espacio y unas ruinas de piedra.
- 4 alfombrilla de escenarios transparent

Preparación

Selecciona dos dados de cada clase (Quién, Qué y Cómo) y una alfombrilla de escenario. Alternativamente, dibuja o encuentra tu propio escenario antes de colocar la alfombrilla transparente incluida encima.

Tira cada dado antes de colocarlo dentro de uno de los espacios asignados de la alfombrilla.

Basta con que le pongas un poco de imaginación ¡y que empiece el cuento!

Actividades de aprendizaje sugeridas

Juego de la bolsa de los sentidos

Pon todos los dados en una bolsa de tela opaca. Trabajando en parejas o pequeños grupos, haz que un niño coja un dado de la bolsa y analice una de las caras. Deberá describir la imagen sin decir lo que es. Anímale a usar una amplia gama de adjetivos hasta que otro niño adivine correctamente qué es la imagen.

Esto servirá para desarrollar el vocabulario y animará a los niños a usar un idioma descriptivo más rico en su escritura creativa.

Hablar para escribir

Trabajando de forma individual o por parejas, haz que los niños seleccionen seis dados antes de tirarlos y colocarlos en una alfombrilla de escenario. Anima a los niños a que debatan sobre un posible cuento, planteándose la parte inicial, central y final y en qué punto deberá aparecer cada imagen del dado.

El trabajo por parejas permitirá que los niños debatan ideas, lo que desarrollará el vocabulario y la imaginación.

Cuentacuentos en grupo

Trabajando en un grupo pequeño, permite que cada niño seleccione un dado antes de asignarle un número/asiento en una fila. (Intenta conseguir un número par de cada clase de dado que haya.) Haz que el primer niño tire el dado y empiece a contar el cuento. Entonces el segundo niño tirará su dado y continuará el cuento de la forma correspondiente. Anima a los niños a que se planteen el rol al que están jugando para crear una parte inicial, central o final del cuento.

¡Continúa con el resto del grupo hasta que se haya contado toda la historia!

Escrito descriptivo

Anima a usar un lenguaje rico y descriptivo utilizando solo las alfombrillas de escenarios.

Asegúrate de que todos los niños tienen una pizarra blanca y un rotulador antes de que puedan seleccionar una alfombrilla de escenario. Déjales que estudien la escena de la alfombrilla durante unos minutos antes de ayudarles a escribir la frase que la describa en la pizarra. Por ejemplo: "El mar es azul." Anima a los niños a desarrollar más su frase inicial añadiendo un lenguaje más vivo hasta que tengan una descripción usando un vocabulario rico, por ejemplo: "El mar en calma es de un turquesa resplandeciente".

Asegúrate de ofrecer un diccionario de sinónimos como ayuda.

L’imagination n’a pas de limites avec le Kit d’activités pour créer des histoires ! En associant une multitude de décors, de personnages, d’objets et d’actions, les enfants peuvent créer une histoire vraiment unique à chaque lancer de dé.

Comprend

- 18 dés avec des images :
 - 6 dés Qui (jaunes)

Les personnages incluent notamment : (Cube 1) Chien, Bébé, Femme, Homme, Fille, Garçon, (Cube 2) Ours en peluche, Fée, Pompier, Pieuvre, Policier, Gnome, (Cube 3) Dragon, Reine, Explorateur, Astronaute, Lion, Clown, (Cube 4) Monstre, Soldat, Roi, Dinosaur, Viking, Extraterrestre, (Cube 5) Insecte, Oiseau, Facteur, Sirène, Magicien, Plongeur, (Cube 6) Sorcière, Super-héros, Médecin, Enseignant, Chevalier, Équipe sportive
 - 6 dés Quoi (bleus)

Les objets incluent notamment : (Cube 1) Clé, Fleur, Coffre au trésor, Maison, Chapeau de sorcière, Couronne, (Cube 2) Arc-en-ciel, Bouclier, Colis, OVNI, Feu de camp, Arrosoir, (Cube 3) Valise, Avion, Chaudron, Boussole, Argent, Bague, (Cube 4) Livre, Labyrinthe, Hélicoptère, Palmier, Peigne, Couverts, (Cube 5) Lunettes, Carte, Filet, Plume, Montre, Tuba, (Cube 6) Épée, Baguette, Glace, Montgolfière, Lampe torche, Tablette (computer)
 - 6 dés Comment (verts)

Les actions incluent notamment : (Cube 1) Triste, Clap, Pluie, Nager, Cyclisme, Perplexe, (Cube 2) Pêcher, Sauter, Dormir, Escalader, Soulever, En colère, (Cube 3) Heureux, Fort, Naviguer, Danser, Gagner, Lancer, (Cube 4) Chanter, Pleurer, Jouer au football, Téléphone qui sonne, Fusée qui décolle, Orage, (Cube 5) Marcher à quatre pattes, Résoudre un casse-tête, Balancer, Défiler, Tomber, Courir, (Cube 6) Trainer, Pousser, Construire, Tirer, Attraper, Ouvrir une porte
- 6 cartes de décor recto-verso

Les décors incluent notamment une plage, la campagne, une ville, une île déserte, un château fantastique, une maison hantée, un désert rouge, une école, une station de ski, un magasin, l’espace et des ruines.
- 4 carte de décor transparente

Préparation

Choisissez deux dés de chaque type (Qui, Quoi et Comment) et une carte de décor. Vous pouvez aussi dessiner votre propre décor et le recouvrir avec la carte transparente fournie.

Lancez chaque dé avant de le placer dans l’un des espaces prévus à cet effet sur la carte.

Avec un peu d’imagination, vous avez le début de l’histoire !

Activités d’enseignement suggérées

Jeu du sac surprise

Placez tous les dés dans un sac en tissu opaque. En travaillant par deux ou en petits groupes, demandez à un enfant de choisir un dé dans le sac et d’étudier l’une de ses faces. Il doit décrire l’image sans la nommer. Encouragez-le à utiliser des adjectifs variés jusqu’à ce qu’un autre enfant devine ce que représente l’image.

Cette activité permet d’enrichir le vocabulaire et d’encourager les enfants à utiliser un langage descriptif plus riche dans leur écriture créative.

Parler pour écrire

En travaillant individuellement ou par deux, demandez aux enfants de choisir six dés avant de les lancer et de les placer sur une carte de décor. Encouragez les enfants à discuter d’une histoire potentielle en réfléchissant au début, au milieu et à la fin et à quel moment chaque image du dé sera utilisée.

Le travail par deux permet aux enfants de discuter de leurs idées pour enrichir leur vocabulaire et développer leur imagination.

Raconter une histoire en groupe

Avec un petit groupe, demandez à chaque enfant de choisir un dé avant de lui attribuer un numéro / une place dans un rang. (Veillez à ce qu’un nombre pair de chaque type de dé soit disponible.) Demandez au premier enfant de lancer son dé et de commencer l’histoire. Le deuxième enfant lance son dé et continue l’histoire. Encouragez les enfants à réfléchir au rôle qu’ils jouent pour former le début, le milieu et la fin de l’histoire.

Continuez jusqu’à ce que le groupe ait raconté une histoire complète !

Écriture descriptive

Encouragez l’utilisation d’un langage descriptif riche en utilisant uniquement les cartes de décor.

Veillez à ce que chaque enfant ait à disposition une ardoise blanche et un stylo avant de les laisser choisir un décor. Demandez-leur d’étudier la scène pendant deux minutes avant de les aider à écrire une phrase pour la décrire sur l’ardoise blanche. Par exemple, la mer est bleue. Encouragez les enfants à construire leur propre phrase initiale en ajoutant un langage plus coloré jusqu’à ce qu’ils aient une description au vocabulaire riche, comme par exemple la mer calme turquoise est étincelante.

Veillez à proposer un thésaurus pour les aider.

Mit dem Spielset „Geschichten erzählen sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt! Kinder gestalten mit jedem Wurf und der Kombination aus verschiedenen Kulissen, Figuren, Gegenständen und Handlungen eine einzigartige Geschichte.

Inhlt

- 18 Bilderwürfel:
 - 6 Wer-Würfel (gelb)

Figuren: (Kubus 1) Hund, Baby, Frau, Mann, Mädchen, Junge, (Kubus 2) Teddybär, Elfe, Feuerwehrmann, Tintenfisch, Polizist, Zwerg, (Kubus 3) Drache, Königin, Forscher, Astronaut, Löwe, Clown, (Kubus 4) Monster, Soldat, König, Dinosaurier, Wikinger, Außerirdischer, (Kubus 5) Käfer, Vogel, Postbote, Meerjungfrau, Zauberer, Taucher, (Kubus 6) Hexe, Superheld, Arzt, Lehrer, Ritter, Sportmannschaft
 - 6 Was-Würfel (blau)

Gegenstände: (Kubus 1) Schlüssel, Blume, Schatzkiste, Haus, Hexenhut, Krone, (Kubus 2) Regenbogen, Schutzschild, Päckchen, UFO, Lagerfeuer, Gießkanne, (Kubus 3) Koffer, Flugzeug, Kessel, Kompass, Geld, Ring, (Kubus 4) Buch, Labyrinth, Hubschrauber, Palme, Kamm, Besteck, (Kubus 5) Brille, Landkarte, Netz, Feder, Uhr, Schnorchel, (Kubus 6) Schwert, Zauberstab, Eis, Heißluftballon, Taschenlampe, Tablet-PC
 - 6 **Wie**-Würfel (grün)

Handlungen: (Kubus 1) Traurig, Filmklappe, Regen, Schwimmen, Radfahren, Verwirrt, (Kubus 2) Angeln, Springen, Schlafen, Bergsteigen, Gewichtheben, Verärgert, (Kubus 3) Glücklic, Stark, Segeln, Tanzen, Gewinnen, Werfen, (Kubus 4) Singen, Weinen, Fußball spielen, Klingelndes Telefon, Raketenstart, Blitz und Donner, (Kubus 5) Krabbeln, Puzzeln, Schaukeln, Marschieren, Stürzen, Laufen, (Kubus 6) Hinterherziehen, Schieben, Bauen, Tauziehen, Fangen, Eine Tür öffnen
- 6 doppelseitige Kulissentafeln

Kulissen: am Strand, auf dem Land, in der Stadt, auf der verlassenen Insel, im Fantasieschloss, im Haus des Schreckens, in der roten Wüste, in der Schule, im Skiresort, im Geschäft, im Weltraum und auf der Burgruine
- 4 transparente Kulissentafel

Spielaufbau

Nehmen Sie zwei Stück von jedem Würfel (Wer, Was und Wie) und eine Kulissentafel. Alternativ kann eine eigene Kulisse gemalt oder gewählt werden. Nun wird die im Spielumfang enthaltene transparente Tafel obendrauf gelegt.

Jeder Würfel wird gerollt und dann auf einen der vorgesehenen Plätze auf der Tafel gelegt.

Nun einfach eine Prise Fantasie hinzufügen - und schon kann die Geschichte beginnen!

Unterrichtsvorschläge

Spiel mit dem Tastbeutel

Alle Würfel werden in einen blickdichten Stoffbeutel gegeben. Die Kinder dürfen nun in Paaren oder Kleingruppen und ohne zu schauen einen Würfel aus dem Beutel nehmen und eine seiner Seiten ansehen. Sie beschreiben das Bild, ohne es beim Namen zu nennen. Die Kinder sollen versuchen, zur Beschreibung viele Adjektive zu verwenden. Sie beschreiben das Bild, bis ein Kind es richtig errät.

Dies fördert den Wortschatz und bringt Kinder dazu, ein umfassenderes Vokabular zur Beschreibung einzusetzen und sich einen kreativeren Schreibstil anzueignen.

Wer redet - schreibt

Die Kinder arbeiten allein oder in Paaren und wählen sechs Würfel aus. Die Würfel werden gerollt und auf eine Kulissentafel gelegt. Die Kinder sollen sich nun über eine mögliche Idee für eine Geschichte unterhalten. Sie sollen sich den Anfang, das Mittelstück und das Ende der Geschichte überlegen und sagen, an welchen Stellen die Würfelbilder vorkommen.

Die Arbeit in Zweiergruppen ermuntert die Kinder, ihre Ideen untereinander zu diskutieren und Vokabular und Vorstellungskraft zu trainieren.

Geschichtenschlange

In Kleingruppen wählt jedes Kind einen Würfel aus. Nun wird jedem Kind eine Zahl/ein Platz in einer Reihenfolge vergeben. (Achten Sie darauf, dass jeder Würfel in der gleichen Anzahl bereitsteht.) Das erste Kind rollt nun seinen Würfel und beginnt mit der Geschichte. Das zweite Kind würfelt seinen Würfel und fährt entsprechend mit der Geschichte fort. Erklären Sie den Kindern, dass jedes seinen Teil der Geschichte dem ihm zugewiesenen Abschnitt (Anfang, Mittelstück oder Ende) anpassen sollte.

Die Kinder würfeln und erzählen reihum, bis die Geschichte zuende erzählt ist!

Anschauliches Schreiben

Ermuntern Sie zu wortreicher, beschreibender Sprache, wobei nur die Tafeln verwendet werden.

Jedes Kind sollte auf eine Weißwandtafel und einen Stift zugreifen können. Nun wählt jedes eine Kulissentafel. Jedes Kind schaut sich seine Szene auf der Tafel einige Minuten lang an. Anschließend helfen Sie dem Kind, einen Satz auf die Weißwandtafel zu schreiben, mit der es diese Szene beschreiben soll. Beispiel: „Das Meer ist blau.“ Ermuntern Sie die Kinder, auf ihrem ersten Satz aufzubauen. Hierzu sollen sie weitere anschauliche Wörter hinzufügen, bis eine wortreiche Beschreibung entsteht. Beispiel: „Das ruhige Meer funkelt türkis.“

Stellen Sie den Kindern ein Wörterbuch als Hilfe bereit.