

# 乐高® 教育 幼儿教育解决方案 人仔游戏说明



乐高®教育  
幼儿教育解决方案

学习方式丰富多样



LEGOeducation.cn



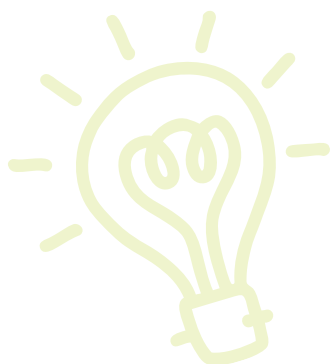
education

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/son des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2017 The LEGO Group. 2017.01.20.

# 入门

通过乐高®提供的趣味游戏和各具特色的人物，激发孩子们的想象力。看着孩子们全情投入游戏，在娱乐中培养社交、语言、数学和科学等多方面技能。孩子们通过人仔和游戏牌（同时提供拼砌说明）深入学习各种知识，做到真正意义上的寓教于乐。

拼砌全部 21 个人仔所需时间预计 20 分钟。每个游戏所设计的平均游戏时间为 10 分钟。



# 目录



游戏	页码
神秘人仔猜猜猜	03
人仔配对	04
人仔零件大挪移	05
人仔赢家	06
人仔指认	07
人仔找不同	08
人仔水果乐	09





# 神秘人仔猜猜猜

## 玩家

2-3名

## 准备

玩家齐心协力，根据游戏牌上显示的图片共同拼砌所有人仔，并将所有人仔排成行。一名玩家负责洗牌，将牌面朝下摆放。

## 获胜方法

正确猜出神秘人仔。

## 游戏规则

- 玩家1从牌组中选出一张牌，并对其他玩家保密。
- 玩家2提出“是或否”问题，以确定神秘人仔的身份。例如，玩家2可以问：“人仔是男生吗？”
- 当玩家1回答问题后，玩家2可以从人仔行列中拿掉所有不符合答案的人仔。
- 每名玩家轮流提问，直至有人正确猜出神秘人仔的身份。
- 如一名玩家猜错，他或她将输掉该回合游戏。
- 正确猜出神秘人仔身份的 player 将在游戏中获胜。

## 其他玩法

为降低难度，可减少人仔和游戏牌的数量。例如，仅使用四个人仔和相应的游戏牌进行游戏。

## 主要学习价值

### 早期语言

- 听说能力

### 早期数学与科学

- 提出问题
- 解决问题

### · 社会与情感

- 轮流游戏



# 人仔配对

## 玩家

1-4名

## 准备

玩家齐心协力，根据游戏牌上显示的图片共同拼砌所有人仔，并将所有人仔排成行。

洗牌，将牌面朝下排成行。您可根据孩子们的技能水平，对游戏中使用的牌和人仔的数量进行调整。

## 获胜方法

正确匹配游戏牌和对应的人仔，匹配数量最多者获胜。

## 游戏规则

- 玩家1选择一个人仔，通过翻转一张游戏牌，尽量找出与人仔匹配的游戏牌。
- 如玩家1选择的游戏牌与人仔匹配，便可将人仔和牌都放在自己面前。
- 如玩家1选择的游戏牌与人仔不匹配，那么他或她必须重新将牌面朝下摆放，并将人仔放回原位。
- 接下来，由玩家2选择一个人仔并尽量找出匹配的游戏牌。
- 游戏继续进行，直至所有人仔与游戏牌都实现正确匹配。
- 匹配数量最多的玩家获胜。

### 主要学习价值

#### 早期语言

- 听说能力

#### 早期数学与科学

- 观察和描述
- 匹配和数数
- 记忆力和注意力

#### 社会与情感

- 轮流游戏



# 人仔零件大挪移

## 玩家

2-4名

## 准备

玩家齐心协力，根据游戏牌上显示的图片共同拼砌所有人仔，并将所有人仔排成行。选择一名玩家作为记分员。

洗牌，将牌面朝下排成行。您可根据孩子们的技能水平，对游戏中使用的牌和人仔的数量进行调整。

## 获胜方法

找出两个被调换了零件的人仔，并在游戏过程中将被调换的零件放回正确位置，修复数量最多者获胜。

## 游戏规则

· 玩家1从牌组中选择两张牌，并向其他玩家展示。

· 其他玩家花几秒时间观察游戏牌上的人仔，然后闭上眼睛或注视其他方向。

· 玩家1根据自己选择的牌，取出相应人仔，并进行改动。

· 玩家1可以将两个人仔的零件进行互换。

· 也可以将每个人仔上的零件重新排列。

· 玩家1完成调换之后，将人仔放回原位，并告诉其他玩家可以看人仔了。

· 其他玩家找出被调换的零件并将其复原。每个玩家轮流进行，直到所有的变化都被复原。

· 玩家1可通过观察自己的牌来确定是否所有被调换的零件都已被正确复原。

· 玩家将每个调换的零件放回正确位置时，记分员相应地进行记分。

· 玩家2从牌组中选择两张牌，继续玩游戏。

· 复原零件最多的玩家获胜。

## 其他玩法

1. 如果玩家难以确定人仔的哪些零件出现变动，可以观察牌。

2. 为增加难度，玩家1可以不向其他玩家展示或告知其抽到的牌。

## 主要学习价值

### 早期语言

· 听说能力

### 早期数学与科学

· 观察和描述  
· 记忆力和注意力

### 社会与情感

· 轮流游戏





# 人仔赢家

## 玩家

2-4名

## 准备

玩家齐心协力，根据游戏牌上显示的图片共同拼砌所有人仔，并将所有人仔排成行。

一名玩家负责洗牌，将整副牌依次向每名玩家分发，每次发一张。每名玩家应持有相同数量的游戏牌。额外的游戏牌和对应的人仔应放在弃牌堆。

## 获胜方法

在选定类别的牌面分数最高即可赢得人仔，最后拥有人仔数量最多者获胜。

## 游戏规则

- 玩家1观察其持有的游戏牌，选择其中一个类别。类别包括工具、宝藏、魔法和力量。
- 玩家1告知其他玩家其确定的类别。例如，玩家1可以选择“魔法”类别（以魔杖表示）。
- 其他玩家从各自牌组中选择一张牌，将牌面朝上摆放。
- 在该类别中牌面分数最高的玩家将赢得所有已打出的游戏牌和对应人仔。

- 该回合获胜者将收集所有已打出游戏牌上对应的人仔，并将人仔放在匹配的游戏牌上。
- 如出现同分情况，每名同分玩家从各自牌组选择一张牌进行决胜局比赛。获胜者将赢得平局及决胜局中所有的游戏牌和人仔。
- 同一张游戏牌不能重复打出。
- 上一回合获胜者在下一回合开始时有先出牌的资格。
- 游戏将持续进行，直至所有人仔与游戏牌都被玩家赢得。
- 赢得最多游戏牌和人仔的玩家将在游戏中获胜。

## 其他玩法

1. 如果拿牌不方便，可以让玩家将游戏牌排好放在他们的面前，牌面朝上。
2. 为降低难度，玩家可以每次抽出一张牌，在该回合中立即打出这张牌。玩家1决定该回合类别。在该类别中牌面分数最高的玩家将赢得所有游戏牌和对应人仔。按照“游戏规则”中所述的规则进行游戏。
3. 如果玩家在比较数值方面有困难，可使用数字线。要求每名玩家将他或她的牌放在数字线上与当前类别所指数字一致的数字旁边。让孩子们确定哪位玩家赢得该回合游戏。

类别	
工具	魔法
宝藏	力量



## 主要学习价值

### 早期语言

- 听说能力

### 早期数学与科学

- 观察和描述
- 解决问题

### 社会与情感

- 轮流游戏

此游戏仅搭配奇幻人仔套装(45023)使用。

# 人仔指认

## 玩家

2-4名

## 准备

玩家齐心协力，根据游戏牌上显示的图片共同拼砌所有人仔，并将所有人仔排成行。玩家应将未固定在人仔身上的配件放在一旁。一名玩家负责洗牌，将牌面朝下摆放。

## 获胜方法

成为第一个正确指出并描述人仔的玩家即可赢得人仔，收集数量最多者获胜。

## 游戏规则

- 玩家1从牌组最上面拿一张牌，将牌面朝上摆放，让所有玩家都能看见。这名玩家将担任该回合游戏的裁判。
- 所有其他玩家互相比赛，看看谁能第一个指出游戏牌上显示的人仔。裁判将判定第一个正确指出人仔的玩家。
- 然后，被选中的玩家必须作出简短的说明，对人仔进行描述。例如，玩家可以说：“这位女士的名字是桑娅，她喜欢滑冰”。

- 如果成为第一个指出人仔的玩家，就必须构思原创的描述内容。
- 如果玩家未能在几秒内想出如何描述人仔，那么该玩家将丧失该回合作答的资格，并且必须把游戏牌重新放回牌组中。
- 如果玩家能够在即刻间对人仔进行描述，那么他或她就可将游戏牌和人仔放到自己的牌堆中。
- 玩家轮流从牌组顶部开始翻牌。
- 游戏将持续进行，直至所有人仔与游戏牌被玩家赢得。
- 赢得最多人仔和游戏牌的玩家将在游戏中获胜。

## 其他玩法

孩子们可以说出对人仔的观察结果，而不用通过想象力虚构。例如，玩家可以说：“这个人仔戴着一顶帽子”。



## 主要学习价值

### 早期语言

- 听说能力

### 早期数学与科学

- 观察和描述
- 解决问题

### 社会与情感

- 轮流游戏
- 角色与责任



# 人仔找不同

## 玩家

2-3名

## 准备

玩家齐心协力，根据游戏牌上显示的图片共同拼砌所有人仔，并将所有人仔排成行。一名玩家负责洗牌，将牌面朝下摆放。

## 获胜方法

作为一个团队进行游戏，通过正确解释在三个一组的人仔中其中一个人仔有何不同，成功赢取六个人仔。

## 游戏规则

- 玩家1从牌组中抽取三张牌，并找出与游戏牌匹配的三个人仔。
- 然后，玩家1决定哪两个人仔属于同类，并进行配对。
- 接下来，他或她将单独的第三个人仔放到一边。
- 其他玩家轮流解释，为何第三个人仔与其他两个人仔不一样。任何合理的解释均可接受。

- 如果其他玩家都不能解释为何第三个人仔与其他两个人仔不一样，那么他们必须把三个人仔和游戏牌放在弃牌堆。
- 如果有玩家作出正确的解释，玩家1应把成对的游戏牌和人仔放在胜利堆，将不相配的人仔放回游戏区并将该人仔对应的游戏牌放回牌组。
- 玩家轮流抽取三张牌，进行配对并找出单独人仔的不匹配之处，直到所有可能的配对组合都被玩了一遍并进入了胜利堆。
- 如果玩家同心协力，帮助团队至少赢得六个人仔，所有成员都将成为游戏的获胜者！

## 其他玩法

为降低难度，可选择不在游戏中使用卡牌。要求玩家观察所有人仔并分组归类，并解释将每组人偶归为同类的原因。鼓励孩子们创造关于人仔的故事。

### 主要学习价值

#### 早期语言

- 听说能力

#### 早期数学与科学

- 分类和归类

#### 社会与情感

- 协作
- 轮流游戏
- 理解各种关系





# 人仔水果乐

## 玩家

2-3名

## 准备

玩家齐心协力，根据游戏牌上显示的图片共同拼砌所有人仔，并将所有人仔排成行。

一名玩家负责洗牌，将整副牌依次向每名玩家分发，每次发一张。每名玩家应持有相同数量的游戏牌。额外的游戏牌和对应的人仔应放在弃牌堆。

## 获胜方法

作为一个团队进行游戏，合作出牌，使牌面上的苹果或香蕉等于指定数量，直至成功赢取十个人仔。

## 游戏规则

- 在不看牌的情况下，玩家1在1到10之间指定一个数字并发出凑齐“苹果”或“香蕉”的指令。
- 所有玩家都要查看自己的牌面，利用游戏牌所显示的图案，看看自己手中的牌是否能够满足指定数量的苹果或香蕉。
- 当出牌正确时，团队赢得所出牌面上的人仔。例如，如果玩家1要求“7根香蕉”，那么其他玩家都可以用自己手中的牌凑满7根香蕉，所有能够凑满7根香蕉的玩家都可以出牌。每人出牌后可以为团队赢得自己牌面上的人仔。

- 玩家2可以组合出牌，例如一张5根香蕉的牌和一张2根香蕉的牌。

- 玩家2也可以打一张1根香蕉的牌和一张6根香蕉的牌。

- 轮到玩家3时，可以打一张4根香蕉的牌和一张3根香蕉的牌。

·当玩家以团队形式赢得十个人仔，或没有牌可出时，游戏结束。

## 其他玩法

- 1.如果拿牌不方便，可以让玩家将游戏牌排好放在他们的面前，牌面朝上。
- 2.为加深合作，玩家可以将各自的卡片互相组合，以凑齐正确的数量。例如，假设指定4个苹果，那么玩家1可以出一张2个苹果的牌，玩家2可以出一张2个苹果的牌。也可以玩家1出一张1个苹果的牌，玩家2出一张1个苹果的牌，玩家3出一张2个苹果的牌。
- 3.为增加难度，玩家可以将数字运算改变为减法。玩家1可要求大家算出牌面的差值（而非总和），那么玩家必须正确打出差等于指定值的两张牌。例如，假设玩家1指定3根香蕉作为期望值，那么玩家2可以出一张5根香蕉的牌，玩家3可以出一张2根香蕉的牌。

## 主要学习价值

### 早期数学与科学

- 匹配和数数
- 简单加减法

### 社会与情感

- 协作
- 轮流游戏



此游戏仅搭配社区人仔套装(4502)