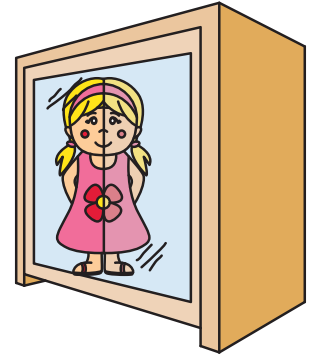


# TOPOLOGO

21006 ToPoLoGo Visio



Spielanleitung \* Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels \* Manuale \* 说明书





**Mathematische Bildung:**  
Zählen, Erlernen erster Grundregeln der Geometrie

**Mathematical Education:**  
Counting, learning the first rules of geometry

**Formation mathématique:**  
Compter et acquérir les règles fondamentales de la géométrie

**Desarrollo matemático:**  
Números, reglas básicas de geometría

**Rekenkundige ontwikkeling:**  
Tellen en leren van de eerste grondregels van de geometrie

**Educazione matematica:**  
Calcolo, apprendimento delle prime regole geometriche di base

**数学能力发展:**  
计算, 学习几何学的基本规则



**Kognitive Bildung:**  
Räumliches Wahrnehmungsvermögen, Visuelle Wahrnehmung

**Cognitive Education:**  
Enhancing powers of spatial perception, visual perception

**Formation cognitive:**  
Perception de l'espace, perception visuelle

**Desarrollo cognitivo:**  
Percepción espacial, percepción visual

**Cognitieve ontwikkeling:**  
Ruimtelijk waarnemingsvermogen, visuele waarneming

**Educazione cognitive:**  
Percezione spaziale (disposizione delle figure sulla base di gioco), percezione visiva

**认知发展:**  
加强空间认知 (在底板上排列图案), 视觉认知



**Sprachliche Bildung:**  
Erlernen von Präpositionen, freies Sprechen

**Linguistic Education:**  
Learning prepositions, free expression

**Formation linguistique:**  
Apprentissage des prépositions, expression libre

**Desarrollo del lenguaje:**  
Aprendizaje de preposiciones, expresión libre

**Taalkundige ontwikkeling:**  
Leren van voorzetsels, vrij spreken

**Educazione linguistica:**  
Apprendimento delle preposizioni, esercizio del linguaggio

**听说读写能力发展:**  
学习介词和自由表达能力



**Künstlerische Bildung:**  
Nachbauen der Vorlagekarten und freies Spiel

**Arts Education:**  
Three-dimensional reconstruction of the picture cards, free play

**Formation artistique:**  
Reproduction des scènes des cartes et jeu libre

**Desarrollo artístico:**  
Recreación de la escena en las tarjetas y juego libre

**Artistieke ontwikkeling:**  
Nabouwen van de voorbeeldkaarten en vrij spel

**Educazione artistica:**  
Percezione spaziale (disposizione delle figure sulla base di gioco), percezione visiva Riproduzione delle immagini delle schede modello; gioco libero

**艺术和创新能力发展:**  
对卡片上的图案进行三维构建, 自由玩耍



## Inhalt

- a) 1 Holzbox mit Spiegel und Magnetseite
- b) 1 Grundplatte (geschlitz bzw. gerastert)
- c) 36 Holzfiguren (20 Steckholzteile, 9 halbe Steckholzteile, 7 Magnetholzteile)
- d) 30 Vorlagekarten (3 Level)
- e) 1 Kartenhalter



## Contents

- a) 1 wooden box with a mirror side and a magnetic side
- b) 1 Base board (with grooved slits/ grooved grid)
- c) 36 wooden figures (20 wooden figures and 9 half-figures to stand in grooves, 7 magnetic wooden pieces)
- d) 30 picture cards (3 difficulty levels)
- e) 1 card holder



## Contenu

- a) 1 boîte en bois avec miroir et panneau magnétique
- b) 1 planche (rainurée ou quadrillée)
- c) 36 figurines en bois (20 pièces enfichables, 9 demi-pièces enfichables, 7 pièces magnétiques)
- d) 30 cartes de scène (3 niveaux)
- e) 1 porte-cartes



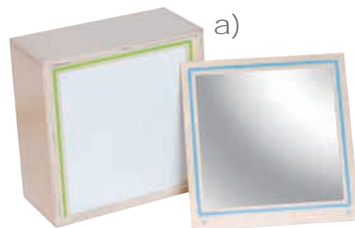
## Contenido

- a) 1 caja de madera con una pared magnética y otra con espejo
- b) 1 Tablero base (con ranuras / cuadrícula)
- c) 36 figuras de madera (20 piezas a insertar, 9 mitades, 7 piezas magnéticas)
- d) 30 tarjetas (3 niveles)
- e) 1 soporte para las tarjetas



## Inhoud

- a) 1 houten box met spiegel en magneetzijde
- b) 1 Grondplaat (met inkepingen resp. raster)
- c) 36 houten figuren (20 houten insteek puzzelstukken, 9 halve insteek puzzel stukken, 7 magnetische houten stukken)
- d) 30 voorbeeldkaarten (3 levels)
- e) 1 kaartenhouder



## Contenuto

- a) 1 scatola in legno con specchio e pannello magnetico
- b) 1 Base di gioco (con fessure „a griglia“)
- c) 36 figure di legno (20 pezzi a innesto, 9 mezzi-pezzi a innesto, 7 pezzi magnetici)
- d) 30 schede modello (3 livelli)
- e) 1 base di supporto per schede



## 游戏配件

- a) 1 个带有镜面和磁面的木盒子
- b) 1 块底板 (带有卡槽/ 网格)
- c) 36 片木制配件 (20片木制配件, 9片半个图形配件放在卡槽里, 7片带磁性木制配件)
- d) 30 张带图案的卡片 (3种难易等级)
- e) 1 个卡片放置器

## Kindergartenexpertin

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann auf Spielwert geprüft und mit pädagogischen Tipps erweitert.

**Katrin Erdmann** wurde 1969 in Gotha geboren. Sie ist staatlich anerkannte Sozialfachwirtin, Krippenpädagogin und staatlich anerkannte Erzieherin mit einer Zusatzqualifizierung in der Montessori-Pädagogik (Diplom). Frau Erdmann war 23 Jahre als Erzieherin tätig. Seit 2010 ist Frau Erdmann bundesweit als freiberufliche Bildungsreferentin in dem Bereich Kindertagespflege sowie in der frühkindlichen Bildung (Kinder bis 3 Jahre) tätig.



## Kindergarten expert

This game has been examined for its entertainment and educational value and enriched by educational tips with the assistance of kindergarten expert Katrin Erdmann.

**Katrin Erdmann** was born in Gotha in 1969. She is a state certified social administrator, day care teacher and pre-school educator with an additional diploma qualification in Montessori Pedagogy. Ms Erdmann has worked for 23 years as a day care and kindergarten teacher. Since 2010 Ms Erdmann has been active throughout Germany as a freelance educational consultant in the area of children's day care and early childhood education (children up to age 3).

## Deskundige voor kleuterscholen

Dit spel werd op zijn waarde getest en met ' pedagogische tips' door de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann uitgebreid.

**Katrin Erdmann** werd in 1969 in Gotha geboren. Ze is erkende deskundige op het sociale vlak, pedagoog voor crèches en erkende opvoeder met een extra kwalificatie in de Montessoripedagogiek (met diploma). Mevrouw Erdmann was 23 jaar werkzaam als kleuterleidster. Sinds 2010 is mevrouw Erdmann in de gehele Bondsrepubliek werkzaam als freelance referent in het onderwijs op het gebied van opvang van kinderen alsmede in de ontwikkeling van zeer jonge kinderen (kinderen tot 3 jaar).

## L'experte en école maternelle

La valeur ludique de ce jeu a été testée et celui-ci a été enrichi grâce à des éléments pédagogiques et à l'aide de l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

**Katrin Erdmann** est née en 1969 à Gotha. Elle est spécialiste en sociologie reconnue par l'état, pédagogue en crèche, éducatrice assermentée et a une qualification supplémentaire de la méthode d'éducation Montessori (diplôme). Mme Erdmann a été éducatrice pendant 23 ans. Depuis 2010, Mme Erdmann travaille dans toute l'Allemagne en tant qu'intervenante indépendante en formation dans le domaine des services et de l'éducation à la petite enfance (enfants à partir de 3 ans).

## Esperta delle scuole materne

Il valore ludico di questo gioco è stato controllato e integrato grazie ai consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

**Katrin Erdmann** è nata nel 1969 a Gotha, in Germania. È riconosciuta a livello statale come educatrice, esperta nella gestione aziendale in ambito sociale e nella pedagogia per le scuole per l'infanzia, e ha inoltre ottenuto un diploma in pedagogia secondo il Metodo Montessori. Ha lavorato come educatrice per 23 anni e dal 2010 è attiva su tutto il territorio tedesco come relatrice indipendente per l'educazione, nel settore dell'assistenza diurna dei bambini e dell'educazione per l'infanzia (fino ai tre anni d'età).

## La experta en guardería

Se ha probado el valor educativo de este juego y se han aportado consejos pedagógicos con ayuda de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

**Katrin Erdmann** nació en Gotha en 1969. Posee el título oficial de técnico en educación social, es pedagoga especializada en jardín infantil y posee el título oficial para ejercer como educadora, con titulación adicional en pedagogía Montessori. Katrin Erdmann ha trabajado como educadora durante 23 años. Desde 2010 ejerce de forma independiente y se ha convertido, a escala nacional, en referente formativo en el ámbito del cuidado infantil y la formación en el jardín de infancia (niños menores de 3 años).

## 幼教专家

此款游戏的娱乐及教育价值都已通过相关测试，幼教专家凯特琳·艾德曼的教育小贴士使得游戏内容更为丰富。

凯特琳·艾德曼, 1969年出生于德国哥达。她是一名经国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙台梭利教学法文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作23年, 从2010年开始, 艾德曼女士作为一名在儿童日托及早教领域(三岁及三岁以下的幼儿)教育顾问而活跃在整个德国。



## Illustration

**Stephanie Erber** wurde 1989 in Marienberg geboren. Schon in ihrer Kindheit entwickelte sie eine Vorliebe für alles Kreative und entschied sich schließlich für eine Ausbildung zur staatlich geprüften Gestaltungstechnischen Assistentin. Nach Ihrem Fachabitur Gestaltung sammelte sie bereits einiges an kreativer Erfahrung und ist seit 2012 ein fester Bestandteil des beleduc-Teams.

Unter ihrer Feder entstanden schon einige Illustrationen, u.a. für die beleduc Spiele „Doggie Bones“, „Move & Twist“ und „Castelino“. ToPoLoGo ist bisher eines ihrer größten und liebsten Projekte.



## Illustration

**Stephanie Erber** was born in 1989 in Marienberg (Germany). Since her childhood she has developed a liking for everything that is creative and she decided for a qualification as an Officially Recognised Graphic Design Assistant. After her vocational diploma in Graphic Design, she has gained much experience related to creative designs and illustrations, and since 2012, she is an important member of the beleduc team.

Stephanie has illustrated a few beleduc games already, for example "Doggie Bones", "Move & Twist" and "Castelino". So far, ToPoLoGo is one of her biggest and favourite projects.

## Illustratie

**Stephanie Erber** werd in 1989 in Marienberg geboren. Reeds in haar kinderjaren ontwikkelde ze een voorliefde voor alles waarbij creativiteit gevraagd is. Tenslotte besloot ze een opleiding tot assistente voor technische vormgeving en design te volgen. Na haar vakexamen vormgeving en design deed ze reeds creatieve ervaring op. Sinds 2012 is ze een vast bestanddeel van het beleduc-team.

Ze ontwierp reeds enkele illustraties, onder meer voor de beleduc spelletjes „Doggie Bones“, „Move & Twist“ en „Castelino“. ToPoLoGo is tot nu toe een van haar grootste en dierbaarste projecten.

## Illustration

**Stephanie Erber** est née en 1989 à Marienberg. Dès l'enfance, elle avait une préférence pour tout ce qui était créatif et elle a décidé d'entreprendre une formation d'assistante de conception graphique avec diplôme d'état. Après son baccalauréat professionnel de conception graphique, son expérience créative a commencé à s'étoffer et elle fait partie depuis 2012 de l'équipe permanente de beleduc.

C'est sous sa plume que quelques illustrations sont apparues, entre autres pour les jeux beleduc « Doggie Bones », « Move & Twist » et « Castelino ». ToPoLoGo constitue l'un de ses projets les plus importants, et c'est l'un de ses préférés.

## Illustrazione

**Stephanie Erber** è nata nel 1989 a Marienberg. Già da bambina mostra una predilezione per tutto ciò che è creativo, e decide più tardi di intraprendere il percorso formativo per diventare assistente grafico (con riconoscimento statale). Dopo il diploma comincia subito a fare esperienze in campo creativo e, dal 2012, è parte integrante del team di beleduc.

Già diverse illustrazioni portano la sua firma, ad esempio, tra i giochi beleduc, quelle di „Doggie Bones“, „Move & Twist“ e „Castelino“. ToPoLoGo è finora uno dei suoi progetti preferiti e uno dei più grandi.

## Ilustración

**Stephanie Erber** nació en Marienberg (Alemania) en 1989. Desde que era pequeña se volcaba ya en todo lo relacionado con la creatividad, por lo que terminó cursando una formación oficial de asistente de diseño gráfico. Tras obtener su titulación, ha ido ganando experiencia en el ámbito del diseño creativo. Forma parte del equipo de beleduc desde el año 2012.

De su pluma han surgido ya algunas ilustraciones, como las de los juegos beleduc "Doggie Bones", "Move & Twist" y "Castelino". ToPoLoGo es uno de sus proyectos más importantes y queridos hasta la fecha.

## 游戏设计

斯蒂芬妮·埃尔贝, 1989年出生于马林贝格(德国)。从孩童时开始, 她对所有具有创造力的东西都极度喜爱, 于是她决定去考取官方认可的平面设计证书。当她从平面设计专业学习毕业后, 她有了很多关于设计创意和图案设计的工作经验。2012年后, 她成为了贝乐多团队中一名十分重要的成员。

斯蒂芬妮之前已经设计过一些贝乐多的游戏, 例如“小狗探长”, “功夫瓢虫”, 还有“亚瑟的皇冠”。到目前为止, 三维空间系列是她的最大和最喜爱的项目之一。



## 21006 ToPoLoGo „Visio“

„Daneben“, „Dahinter“ oder „Davor“ – mit ToPoLoGo Visio können zweidimensionale Abbildungen spielerisch dreidimensional nachgebaut sowie räumliche Positionen durch kindgerechte Spielteile und ansprechende Motive nachempfunden werden.

ToPoLoGo Visio ist ein edukatives Spielkonzept zum Erlernen der Darstellung im Raum. Das dreidimensionale Erleben ist eine wichtige kognitive Fähigkeit und wird durch verschiedene Übungen mit unterschiedlichen Spielmöglichkeiten und Schwierigkeitsgraden gefördert.

Die Spielkarten zeigen Figuren in unterschiedlichen Positionen (im Vordergrund, im Mittelgrund, im Hintergrund, unten, oben, links, rechts, davor, dazwischen, daneben, dahinter, darüber, darunter, gegenüber) und Szenen, die es mit den Motivholzteilen räumlich in einer Rasterplatte, an einer Spiegel- oder Magnetwand nachzustellen gilt.

### Spielmöglichkeiten:

Die auf der einen Seite geschlitzte und auf der anderen Seite gerasterte Grundplatte bildet die Basis des Spieles. Zusätzlich kann der Boden bzw. der Deckel des Spielkastens als Aktionsfläche bespielt werden.

Die Spielkarten mit grünem und blauem Rahmen weisen auf die Verwendung der Magnetseite oder der Spiegelseite hin und bilden spannende Herausforderungen ab, die es im Spiel zu bewältigen gilt. Bei den Karten mit grauem Rahmen wird nur mit der Grundplatte gespielt. Die Spielkarten mit grünem Rahmen bieten die Möglichkeit, fliegende oder schwebende Motive, wie das Flugzeug oder die Sonne an der Magnet-

wand zu platzieren und in die Szenerie zu integrieren.

Bei den blauen Karten werden die abgebildeten Motive gespiegelt aufgebaut, sodass die Kartenabbildung mit dem Spiegelbild übereinstimmt.









### Tipp:

Ein individueller Bezug zum Spielinhalt kann geschaffen werden, indem Kinder zum Beispiel Urlaubs- oder Familienfotos bewusst betrachten und die Positionen der Objekte und Personen beschreiben.

### Schwierigkeitsgrad:

Mit den 30 Vorlagekarten haben die Kinder die Möglichkeit, 3 verschiedene Spielvarianten zu erproben.

Sie wählen dabei zwischen der Einstiegsvariante oder den Fortgeschrittenenvarianten, bei denen die Magnetwand oder die Spiegelwand hinzugezogen wird. Die Kartenfarbe zeigt dabei an, welche Bauteile zur Bewältigung der einzelnen Aufgaben zu verwenden sind:

Einstiegsvariante	Fortgeschrittenenvarianten	
 <p data-bbox="197 257 411 280">Graue Karten (10 Stück)</p>	 <p data-bbox="676 257 890 280">Grüne Karten (10 Stück)</p>	 <p data-bbox="1171 257 1385 280">Blaue Karten (10 Stück)</p>
+  <p data-bbox="165 407 443 430">Grundplatte dreifach geschlitz</p>	+  <p data-bbox="628 407 922 430">Grundplatte sechsfach gerastert</p>	+  <p data-bbox="1123 407 1417 430">Grundplatte sechsfach gerastert</p>
	+  <p data-bbox="724 560 826 582">Magnetwand</p>	+  <p data-bbox="1219 560 1321 582">Spiegelwand</p>
<p data-bbox="111 620 507 705">Wir empfehlen, mit den grau umrahmten Karten zu beginnen, damit sich die Kinder mit Vorder-, Mittel- und Hintergrund vertraut machen können.</p>	<p data-bbox="564 620 1002 728">Die Karten mit grünem Rahmen zeigen Aufgaben mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Bei der Bewältigung dieser, kommen zusätzlich zu den normalen Holzsteckteilen Magnetteile hinzu. Diese gilt es an der Magnetwand zu platzieren.</p> <p data-bbox="564 750 1002 840">Zusätzlich zeigen einige Vorlagekarten Motive nur mit Kontur. Diese müssen seitenverkehrt, mit der bedruckten Seite zur Magnetwand zeigend, gebaut werden.</p>	<p data-bbox="1059 620 1481 683">Die größte Herausforderung stellen die Spielkarten mit blauem Rahmen dar. Hier gilt es, die Motive und Szenen gespiegelt nachzustellen.</p> <p data-bbox="1059 705 1497 795">Auch hier beinhalten einige Vorlagekarten Motive, die nur mit Kontur abgebildet sind. Diese werden seitenverkehrt, mit der unbedruckten Seite zur Spiegelwand zeigend gebaut.</p> <p data-bbox="1059 817 1481 884">Zusätzlich kommen halbe Figuren zum Einsatz. Diese sind so an den Spiegel zu bauen, dass sie eine ganze Figur ergeben.</p>



Je 3 Schwierigkeitsgrade pro Kartenfarbe, 1, 2 oder 3 Sterne. Anhand des Sternsymbols können die Kinder sehr gut die Schwierigkeit und somit ihr Können einschätzen. Der Schwierigkeitsgrad hängt hauptsächlich von der Anzahl der Motive ab.



Die Spielkarten mit grüner und blauer Rahmenfarbe beinhalten zusätzlich Holzsteckteile, die seitenverkehrt gebaut werden müssen. Ein kleiner orangefarbener Pfeil auf der Kartenrückseite zeigt an, welche Figuren gedreht werden müssen.



Die braunen Linien auf der Kartenvorderseite geben eine kleine Hilfestellung zum Finden der zu den Figuren passenden Schlitz. Hierbei sind die Linien, auf denen eine Figur platziert wird, kurz. Durchgezogene Linien (von der rechten zur linken Kartenseite) weisen darauf hin, dass zwischen zwei Motiven dieser Schlitz auf der Grundplatte frei zu lassen ist.

## Spielablauf:



### Einstiegsvariante:

Aus den Vorlagekarten werden alle Karten mit grauer Umrandung herausgesucht und auf einem Stapel, mit der Motivseite nach oben zeigend, abgelegt.

Zunächst wird eine Spielkarte mit einem Stern auf der Vorderseite (Schwierigkeitsgrad 1) in den Kartenhalter gesteckt und die dreifach geschlitzte Grundplatte vor sich mittig platziert.

Die Spielbox mit Magnet- und Spiegelwand wird in der Einstiegsvariante nicht benötigt.

Aufgabe ist es nun, die dargestellten Motive herauszusuchen und an die richtige Position auf der Grundplatte zu stecken. Hierbei sollten die Kinder immer von vorn nach hinten bauen, beginnend im ersten Schlitz der Grundplatte.

Anschließend kann auf der Rückseite der Spielkarte, die eine räumliche Anordnung der Motive zeigt, die richtige Position kontrolliert werden. Hilfestellung geben dabei die grauen Linien.

Die bereits gelösten Spielkarten werden auf einem anderen Stapel abgelegt. Eine neue Karte wird je nach Schwierigkeitsgrad gewählt und in den Kartenhalter gesteckt.

Wurden alle grauen Spielkarten erfolgreich nachgebaut, können anschließend die Fortgeschrittenvarianten erprobt werden.

## Fortgeschrittenenvarianten:



Aus den Vorlagekarten werden alle Karten mit grüner oder blauer Umrandung herausgesucht und auf einem Stapel, mit der Motivseite nach oben zeigend, abgelegt.

Für die Spielkarten mit grünem Rahmen wird die Spielbox mit Magnetwand verwendet, bei den blauen Spielkarten die Spielbox mit Spiegelwand. Geübtere Kinder können die Spielkarten nach Farbe, nach Schwierigkeitsgrad oder beliebig sortieren und auswählen. Aufgabe ist es nun, die dargestellten Motive herauszusuchen und an die richtige Position auf der Grundplatte, an der Magnet- oder Spiegelwand anzubringen. Auch bei dieser Variante sollten die Kinder immer von vorn nach hinten bauen, beginnend im ersten Schlitz der Grundplatte.

Die Aufgabe kann, wie in der Einstiegsvariante erwähnt, auf der Rückseite der Karte verglichen werden.

## Wie wird mit den halben Holzteilen gespielt?



Unter den blauen Motivkarten findet man einige Aufgaben mit diesem Symbol. Das bedeutet, dass das Spiegelteil nach rechts neben die sechsfach gerasterte Grundplatte zu schieben ist. Wenn man sich etwas schräg zur Grundplatte setzt, kann man das Spiegelbild gut erkennen. Die Vorlagekarten zeigen geometrische, in der Mitte geteilte Figuren, die durch Anlage der halben Holzsteckfiguren an den Spiegel komplettiert werden.

Die Spiegelseite muss rechts neben der Platte positioniert werden, um etwas schräg in den Spiegel schauen zu können.



### Tipp:

Alle Karten können auf einen „Gewonnen-“ und „einen Verloren“-Stapel abgelegt werden. Am Ende können die gewonnenen Sterne zusammengezählt und eventuell verlorene Sterne abgezogen werden. Wie viele Sterne hast du erspielt? Zwei Kinder können auch gegeneinander spielen. Dabei sollten die Karten vorher gut gemischt werden, damit keiner der Spieler einen Vor- oder Nachteil hat. Derjenige, der die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt.



## Variante für Profis:

Sobald die Kinder mit den Präpositionen vertraut sind, können zwei Kinder auch zusammen spielen. Ein Kind bekommt die Vorlagekarte und muss seinem Mitspieler erklären, wie die Motive zu bauen sind.

Dabei sollte das erklärende Kind die erlernten Präpositionen verwenden und das Zeigen mit dem Finger vermeiden. Bei dieser Variante können auch zwei Teams gegeneinander spielen. Dabei gewinnt das Team, welches am Ende die meisten Sterne gesammelt hat.

## Praxistipps:

ToPoLoGo Visio ist hervorragend geeignet, um mit den Kindern während des Spielens die Grundregeln der Grammatik zu erarbeiten. Die Kinder sind aufgefordert, mit Hilfe der Verwendung von Präpositionen die Position der jeweiligen Spielfigur zu benennen.

## Einführung:

Im Morgenkreis werden die Kinder mit den verschiedenen Figuren vertraut gemacht. Legen Sie hierzu die einzelnen Teile in einen Korb und fordern Sie nun die Kinder auf, nacheinander eine Figur herauszunehmen. Anschließend stellen Sie ihnen die Motivkarten sowie die auf der einen Seite geschlitzte und auf der anderen Seite gerasterte Grundplatte, die Magnetwand und die Spiegelwand vor. Die Kinder haben nun die Aufgabe, ihre Figur zu beschreiben und sich eine der Karten herauszusuchen, auf der diese Figur zu erkennen ist. Im nächsten Schritt wird die Figur in die Reihe gesetzt, die auf der Karte angezeigt ist. Hierbei werden die Kinder spielerisch mit den Ordnungszahlen vertraut gemacht: 1. Reihe, 2. Reihe usw.

Das Spiel eignet sich weiterführend zur Erkundung der Lebenswelt der Kinder. Fragen Sie die Kinder, wo sie wohnen, z.B. in der Stadt oder auf dem Land, oder ob sie Tiere haben.

Greifen Sie die Ideen der Kinder auf und lassen Sie sich in die Phantasiewelt der Kinder „entführen“.



## 21006 ToPoLoGo „Visio“

“Next to”, “behind” or “in front of” - with ToPoLoGo Visio, two-dimensional representations can be three-dimensionally reconstructed in a play situation, and spatial position concepts can be reinforced using figures and motifs which appeal to children.

ToPoLoGo Visio is an educative play concept which supports spatial positioning. Three-dimensional awareness is an important cognitive ability and it is developed in this game by various exercises with different play options and difficulty levels.

The cards show figures in different spatial positions (in the foreground, in the mid-ground, in the background, high up, low down, on the left, on the right, in front, between, beside, behind, above, below, opposite) and scenes. The idea is to reconstruct these on the grooved base board, on the mirror wall or the magnetic wall of the box.

### Play options:

The base board, which has grooved slits ('lines') on one side and a grooved grid ('squares') on the other, is the basis for this game. Additionally the bottom and/or lid of the box can be used in the game.

The green and blue edged cards indicate that the magnetic side or the mirror side of the box are to be used. They present exciting challenges to be mastered in play. Grey edged cards are for use with the base board only. The green edged picture cards present the possibility of including aerial motifs (such as the aeroplane or the sun) in the scene, by placing them on the magnetic wall of the box.

When the blue-framed cards are used, the motifs shown on the cards are reproduced in the reflection, so that it is the image in the mirror which corresponds to the configuration on the card.

### Tip:





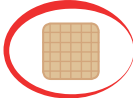
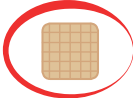

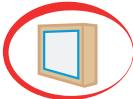
Children can be enabled to relate to the contents of the game, for instance, by looking closely at holiday snapshots or family photos, and describing the positions of the objects and people in them.

### Levels of difficulty:

The 30 picture cards give the children the possibility of trying out 3 different game variations.

They can choose between the simpler version, or the more advanced versions including the magnetic or reflecting wall. The colour on the card shows which game contents need to be used to solve the individual task:



Simple version	Advanced versions	
 Grey edged cards (10 cards)	 Green edged cards (10 cards)	 Blue edged cards (10 cards)
+  Base board with slits (3 grooves)	+  Base board with grid (6 x 6 grooves)	+  Base board with grid (6 x 6 grooves)
	+  Magnetic wall	+  Mirror wall
<p>We recommend starting with the grey edged cards, so that the children can familiarise themselves with foreground, mid-ground (middle distance) and background.</p>	<p>The green edged cards present tasks which are more difficult. As well as the normal wooden figures that slot into the grooved base, solving them requires magnetic figures to be placed on the magnetic wall.</p> <p>In addition, some of the cards show only the outlines of motifs. These have to be reproduced with the printed side of the piece facing the magnetic wall.</p>	<p>The blue edged cards present the greatest challenge. Here, the motifs and scenes have to be reconstructed 'the other way round', so that their true image is reflected in the mirror.</p> <p>Here, too, some of the cards include motifs which are only shown as outlines. These have to be placed in such a way that only their outlines appear in the mirror.</p> <p>The wooden half-figures also feature on the blue cards. They have to be placed at the surface of the mirror to produce 'whole' figures.</p>





For each colour of cards there are 3 levels of difficulty, shown by 1, 2 or 3 stars. The star symbol enables the children to accurately gauge the degree of difficulty and thus the skill required. The degree of difficulty is mainly determined by the number of motifs involved.



Both the green edged and blue edged picture cards include representations of wooden figures that have to be set up 'the other way round'. A small orange arrow on the back of the card shows which figures need to be turned round.



The brown lines on the front of the card give a clue to finding the right grooves for the figures. If a figure is to be placed in a groove, it is shown as a short line. Lines running all the way from right to left of the card indicate that this groove on the base board is to be left empty, between two grooves with motifs positioned on them.

## How to play:



### Simple version:

All the grey edged cards are selected and are stacked, picture uppermost.

First a picture card with one star (difficulty level 1) is laced in the card holder and the base board with the three grooves uppermost is placed centrally in front of the player(s). The box with one mirrorside and one magnetic side is not needed in this version.

The task is to find the motifs shown on the card and position them correctly on the base board. When doing this, the children should always begin at the front and work backwards, starting with the first groove.

Afterwards the right position can be checked out by looking at the back of the card, which shows the spatial positioning of the motifs. The grey lines help with the checking process.

Picture cards which have already been solved are placed on a separate pile. A new card of an appropriate difficulty level is selected, and placed in the card holder.

When all the situations on the grey edged picture cards have been successfully reproduced, the advanced versions can be tried out.



## Advanced versions:



All the green or blue edged cards are selected and stacked picture uppermost.

For the green edged cards the magnetic wall of the box is used, for the blue edged cards the mirror wall.

More experienced children can sort and select the cards by colour, by difficulty level or another criterion.

Now the task is to find the motifs on the card and to position them correctly on the base board, the magnet wall or the mirror wall. In these versions, too, the children should always start at the front, beginning with the first groove on the base board.

As mentioned when describing the simpler version, the result of the task can be checked by comparing it with the back of the card.

## How do you play with the half-figures?



Among the blue edged cards are some tasks with this symbol (see left-hand margin). This signifies that the mirror wall should be placed on the right next to the base board (grid side). If the player sits at a slight angle to the base board, the reflection (mirror image) is clearly visible. The picture cards show geometric (symmetrical) figures, divided down the middle, which are completed by positioning the wooden half-figures on the base board at the face of the mirror.

The mirror wall has to be positioned to the right of the base board so as to obtain a slightly slanted view of the mirror.



### Tip:

All the cards can be placed on a "game won" or "game lost" pile. At the end of the game all the stars can be added together and any "lost" stars subtracted. How many stars have you won? It is also possible for two children to play against each other. When doing this, the cards should be thoroughly shuffled beforehand so that neither player is disadvantaged. The child who collects the most stars has won.



## Version for 'profis':

As soon as the children are familiar with the prepositions, two children can play the game together. One child is given the picture cards, and has to explain to the other player how the motifs are to be arranged.

The 'explainer' should use the prepositions that have been learned, and should avoid pointing. In this version two teams can also play against each other. The winning team is the one that collects the most stars.

## Practical tips:

ToPoLoGo Visio is ideal for working on basic grammar concepts with the children during the game. The children are asked to describe the positions of the figures using prepositions.

### Introduction:

In the morning circle, the children are familiarised with the various figures. To do this, place the pieces in a basket and ask the children to take them out one by one. Then introduce them to the picture cards and the base board with its two sides - one with slots and the other with a grid, the magnetic wall and the mirror wall. Now the children have the task of describing 'their' figure and selecting a card on which it features. In the next step, the figure is positioned in the row shown on the card. This familiarises the children with ordinal numbers: 1st row, 2nd row, etc.

The game can also be used to explore the children's world. Ask them where they live, e.g. in the town or in the country, whether they have pets, and so on.

Take up the children's ideas and let yourself be drawn into their imaginary world.

## 21006 ToPoLoGo „Visio“

« À côté », « derrière » ou « devant » : ToPoLoGo Visio permet de reproduire en trois dimensions des images bidimensionnelles en s'amusant, mais également de situer les pièces dans l'espace et d'appréhender les motifs correspondants.

ToPoLoGo Visio est un jeu éducatif conçu pour apprendre à se situer dans l'espace. L'expérience tridimensionnelle est une capacité cognitive importante, stimulée par divers exercices avec des possibilités de jeu et des niveaux de difficultés différents.

Les cartes représentent des personnages dans différentes positions (au premier plan, au plan intermédiaire, à l'arrière-plan, en haut, en bas, à gauche, à droite, devant, entre, à côté, derrière, au-dessus, en dessous, en face) et différentes scènes, à disposer les unes par rapport aux autres avec les pièces en bois sur une planche quadrillée, contre un miroir ou un mur magnétique.

### Possibilités de jeu :

Le jeu se pratique au moyen de la planche rainurée d'un côté et quadrillée de l'autre. Il est également possible d'utiliser le fond ou le couvercle de la boîte.

Les cartes avec un cadre vert et bleu indiquent qu'il faut utiliser le côté magnétique ou le côté miroir. Elles représentent ainsi un défi à relever pendant le jeu. Les cartes avec un cadre vert s'utilisent uniquement avec la planche. Les cartes avec un bord vert offrent la possibilité de placer des motifs volants ou flottants, comme par exemple l'avion ou le soleil, sur le panneau magnétique afin de les intégrer dans la scène.

Quant aux cartes bleues, elles permettent de refléter leur motif lorsqu'on les place contre le miroir.







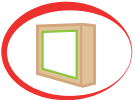
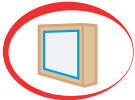
### Astuce:

Il est possible de faire un rapprochement avec le jeu lorsque les enfants, par exemple, regardent attentivement des photos de vacances ou de famille et décrivent la position des objets et des personnes.

### Niveau de difficulté:

À partir des 30 cartes de scène, les enfants ont la possibilité d'essayer 3 différentes variantes du jeu. Ils ont le choix entre la variante débutant et les variantes pour joueurs plus confirmés, ces dernières utilisant le panneau magnétique ou le miroir.

La couleur des cartes indique les pièces à utiliser pour accomplir les différentes tâches :

Variante débutant	Variante joueur confirmé	
 Cartes grises (10)	 Cartes vertes (10)	 Cartes bleues (10)
+  Planche comportant trois rainures	+  Planche quadrillée de six rainures	+  Planche quadrillée de six rainures
	+  Panneau magnétique	+  Miroir
<p>Nous conseillons de commencer avec les cartes grises, sans cadre, afin que les enfants se familiarisent avec le premier plan, le plan intermédiaire et l'arrière-plan.</p>	<p>Les cartes avec un cadre vert indiquent les tâches présentant un niveau de difficulté supérieur. Dans ce cas, on utilise des pièces enfichables en bois normales qu'on colle au panneau magnétique.</p> <p>En outre, sur certaines cartes, seuls les contours des motifs sont représentés. Ils doivent être placés à l'envers, la face imprimée tournée vers le panneau magnétique.</p>	<p>L'exercice le plus difficile est l'utilisation des cartes avec un cadre bleu. Dans ce cas, il faut placer les motifs et les scènes en miroir.</p> <p>Certaines des cartes comportent des motifs dont seuls les contours sont représentés. Elles sont placées à l'envers, la face vierge se reflétant dans le miroir.</p> <p>À cela s'ajoutent les demi-figurines. Elles doivent être posées contre le miroir de manière à ce que, en s'y reflétant, elles représentent un personnage entier.</p>



3 niveaux de difficulté par couleur de carte, 1, 2 ou 3 étoiles. Le nombre d'étoiles permet aux enfants d'évaluer le niveau de difficulté et, par conséquent, de leurs compétences. Le niveau de difficulté dépend principalement du nombre de motifs.



Les cartes avec un cadre vert ou bleu comprennent en outre des pièces enfichables qui doivent être posées à l'envers. Une petite flèche de couleur orange au dos de la carte indique les figurines à inverser.



Les lignes marron sur le devant des cartes donnent une petite indication pour repérer les rainures correspondant aux figurines. Les lignes sur lesquelles une figurine doit être placée sont courtes. Les lignes transversales (du côté droit au côté gauche de la carte) indiquent que la rainure de la planche doit être laissée libre entre deux motifs.

## Déroulement du jeu:

### Variante débutants:



On recherche toutes les cartes avec un bord gris parmi les cartes de scène et on les empile le motif vers le haut.

Ensuite, on prend une carte avec une étoile sur le devant (niveau de difficulté 1) et on la place dans le porte-cartes; ensuite, on place la planche quadrillée portant trois rainures bien en face de soi.

Dans la variante pour débutants, la boîte avec le panneau magnétique et miroir est laissée de côté.

Il s'agit maintenant de rechercher les motifs représentés et de les positionner au bon emplacement sur la planche. Les enfants doivent toujours commencer par l'arrière-plan, c'est-à-dire la première rainure de la planche.

Ensuite, on peut vérifier que la position est correcte en se reportant au dos de la carte, qui indique l'ordre des motifs dans l'espace. Les lignes grises donnent quelques indications pour faciliter l'opération.

Les cartes déjà utilisées sont posées sur une autre pile. On choisit alors une nouvelle carte correspondant à un niveau de difficulté, et on la place dans le porte-cartes.

Si toutes les cartes ont été placées correctement, on peut alors essayer les variantes plus difficiles.

**Conseil:** Avec le panneau miroir, le miroir proprement dit doit être tiré vers le haut de la boîte dans le sens des flèches. La planche quadrillée est ainsi en contact avec le miroir et donne un bon aperçu de la scène.

## Variantes pour joueurs confirmés :



On sort toutes les cartes ayant un bord vert ou bleu et on les pose sur une pile, le motif vers le haut.

Avec les cartes au bord vert, on utilise le panneau magnétique de la boîte du jeu; avec les bleues, on utilise le miroir de la boîte.

Les enfants exercés peuvent trier et sélectionner les cartes par couleur, par niveau de difficulté ou à leur guise.

Ils doivent alors rechercher les motifs représentés et les placer au bon emplacement sur la planche, contre le panneau magnétique ou le miroir. Dans cette variante aussi, les enfants doivent partir de l'arrière-plan en commençant par la première rainure de la planche.

Comme dans la variante pour débutants, ils peuvent s'agir de comparer avec le dos de la carte.

## Comment joue-t-on avec les demi-pièces en bois ?



Sous les cartes à bord bleu comprenant un motif, on trouve quelquefois ce pictogramme. Cela signifie que la partie reflétée doit être glissée vers la droite près de la planche quadrillée à six rainures. Lorsqu'on se place légèrement sur le côté par rapport à la planche, on voit bien l'image reflétée. Les cartes comportent des figures géométriques, divisées en deux par le milieu, qui apparaissent complètes lorsqu'on pose les pièces en bois enfichables contre le miroir.

Le côté miroir doit être positionné à droite contre la planche de manière à regarder légèrement de travers dans le miroir.



### Astuce :

Toutes les cartes peuvent être réparties entre deux piles : une pour « gagné » et une pour « perdu ». À la fin, on compte le nombre d'étoiles gagnées et, éventuellement, on retire le nombre d'étoiles perdues. Combien d'étoiles as-tu gagné ? Deux enfants peuvent également jouer l'un contre l'autre. Dans ce cas, il convient de bien battre les cartes à l'avance, afin qu'aucun des joueurs ne soit avantagé ou désavantagé. Celui qui a accumulé le plus d'étoiles a gagné.



## Variante pour professionnels:

Dès que les enfants sont familiarisés avec les prépositions, ils peuvent également jouer deux par deux. Un enfant reçoit une carte de scène et doit expliquer à l'autre comment les motifs doivent être disposés.

Celui qui donne les explications doit alors utiliser les prépositions apprises précédemment et éviter de montrer du doigt. Dans cette variante, il est également possible de faire jouer deux équipes l'une contre l'autre. L'équipe vainqueur est celle qui a rassemblé le plus d'étoiles.

### Conseils pratiques:

ToPoLoGo Visio est parfait pour enseigner les règles de base de la grammaire en jouant. Les enfants sont alors incités à indiquer l'emplacement des figurines en employant des prépositions.

#### Introduction :

Pendant le cercle matinal, on présente les différentes figurines aux enfants. Posez chaque pièce dans une corbeille et invitez les enfants à en prendre une chacun à son tour. Ensuite, présentez-leur les cartes portant un motif, ainsi que la planche rainurée d'un côté et quadrillée de l'autre, le panneau magnétique et le miroir. Les enfants doivent alors décrire leur figurine et chercher une carte où elle apparaît. À l'étape suivante, la figurine est placée sur la rangée indiquée sur la carte. Les enfants se familiarisent ainsi avec les nombres ordinaux tout en s'amusant: première ligne, deuxième ligne, etc.

Ce jeu est en outre parfait pour découvrir dans quel environnement vivent les enfants. Demandez-leur où ils habitent, par exemple, en ville ou à la campagne, ou s'ils ont des animaux.

Prenez note de leurs idées et laissez-vous entraîner dans leur imaginaire.





## 21006 ToPoLoGo „Visio“

“Al lado”, “delante”, “detrás” - ToPoLoGo Visio permite recrear en tres dimensiones dibujos bidimensionales, así como percibir las posiciones espaciales a través de herramientas lúdicas adaptadas a la edad y figuras llamativas.

ToPoLoGo Visio es un juego educativo que permite el conocimiento espacial. La percepción tridimensional constituye una destreza cognitiva importante que se fomenta en este juego a través de ejercicios diferentes y distintas posibilidades y niveles de dificultad.

En las tarjetas se representan figuras en distintas posiciones (en primera línea, en el centro, al fondo, abajo, arriba, a la izquierda, derecha, delante, en medio, al lado, detrás, encima, debajo, en frente) y escenas que los niños habrán de recrear colocando las piezas de madera en una base ranurada o cuadrículada, en una pared magnética o contra un espejo.

### Posibilidades:

Este juego gira en torno a un tablero base, con ranuras por un lado y una cuadrícula por el otro. Además, la base de la caja del juego, o la cubierta, según se mire, se convierte en la superficie de acción.

Las tarjetas con el borde verde o azul están destinadas a su utilización con la pared magnética o el espejo. Estas imágenes constituyen interesantes retos que habrá que superar durante el juego.

En el caso de tarjetas con el borde gris, sólo se utiliza la base ranurada.

Las tarjetas con el borde verde dan la posibilidad de posicionar en la pared magnética objetos que vuelan o están suspendidos, como un avión o el sol, e integrarlos así en la escena que se representa.

En cuanto a las tarjetas con el borde azul, los objetos que se representan en el dibujo se colocan de manera que se reflejen en el espejo y formen conjuntamente el dibujo de la tarjeta.

### Consejo:





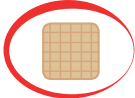


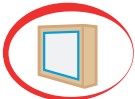
Se puede utilizar la idea del juego de forma individual con fotos de los niños durante sus vacaciones, por ejemplo, o con la familia. Los chicos pueden observar bien las fotos y describir los objetos y las personas que aparecen.

### Nivel de dificultad:

Con las 30 tarjetas se puede jugar a tres versiones diferentes del juego. Es posible escoger entre el nivel inicial y los niveles avanzados, para los que se requiere la pared magnética o el espejo.

El color de las tarjetas indica los componentes que hay que utilizar para superar los retos en uno y otro caso:



Nivel inicial	Niveles avanzados	
 <p data-bbox="199 258 411 277">Borde gris (10 tarjetas)</p>	 <p data-bbox="667 258 895 277">Borde verde (10 tarjetas)</p>	 <p data-bbox="1163 258 1375 277">Borde azul (10 tarjetas)</p>
+  <p data-bbox="209 409 400 428">Base con tres ranuras</p>	+  <p data-bbox="635 409 927 428">Base con cuadrícula de seis líneas</p>	+  <p data-bbox="1125 409 1417 428">Base con cuadrícula de seis líneas</p>
	+  <p data-bbox="707 562 853 581">Pared magnética</p>	+  <p data-bbox="1193 562 1345 581">Pared con espejo</p>
<p data-bbox="110 619 504 703">Aconsejamos empezar por las tarjetas con el borde gris para que los niños se familiaricen con los conceptos de primer plano, centro y fondo.</p>	<p data-bbox="566 619 1000 729">Las tarjetas con el borde de color verde plantean ejercicios de mayor dificultad. Para superar estos ejercicios, además de las piezas de madera normales, se necesitan piezas magnéticas, que habrá que posicionar en la pared magnética.</p> <p data-bbox="566 753 1007 841">Además, en algunas tarjetas aparecen figuras que sólo tienen el contorno. Estas figuras tienen que ponerse al revés, con la parte impresa dando hacia la pared magnética.</p>	<p data-bbox="1054 619 1497 706">Las tarjetas con el borde azul son las que plantean el mayor reto, pues en este caso hay que montar la escena y sus componentes con ayuda del reflejo en el espejo.</p> <p data-bbox="1054 720 1477 807">También aquí hay algunas tarjetas donde solo se muestra el contorno de la figura. Dichas figuras tendrán que colocarse al revés, con el lado no impreso dando hacia el espejo.</p> <p data-bbox="1054 820 1474 908">Adicionalmente, esta versión incluye figuras partidas por la mitad. Estas figuras tendrán que colocarse contra el espejo de forma que, junto con su reflejo, produzcan una figura completa.</p>



Cada color incluye 3 niveles de dificultad, representados por 1, 2 o 3 estrellas.

La indicación de estrellas permite a los niños evaluar la dificultad y, por tanto, su capacidad para hacer el ejercicio. La dificultad depende mayormente del número de elementos que componen la escena.



Las tarjetas con el borde verde o azul contienen elementos que deben colocarse al revés. En tal caso, aparece una flecha semicircular naranja en el reverso de la tarjeta para indicar qué figuras se deben girar.



Las líneas marrones dibujadas en la tarjeta sirven de guía para encontrar las ranuras donde se han de colocar las figuras. Por ejemplo, cuando sólo hay que posicionar una figura, se dibuja una línea corta. Las líneas de trazo largo (de derecha a izquierda) indican que es necesario dejar un espacio libre en la base entre dos figuras de una misma ranura.

## Desarrollo del juego:



### nivel inicial:

Se sacan todas las tarjetas con el borde gris y se colocan en un montón con el dibujo hacia arriba.

Se empieza con una tarjeta que tenga una estrella (nivel 1) y se pone en su soporte. Nos ponemos delante el tablero base con las tres ranuras.

En este nivel inicial no se necesita la caja del juego con la pared magnética o el espejo.

Se trata ahora de buscar las piezas que aparecen en el dibujo y de colocarlas en la posición correcta. Los niños deben construir el dibujo de delante hacia atrás, es decir, han de comenzar en la primera ranura de la base.

La posición correcta se puede controlar luego mediante el reverso de la tarjeta, donde se muestra la disposición espacial de los elementos. Las líneas grises facilitan el control.

Las tarjetas que ya se hayan hecho se ponen en un montón diferente. Se siguen sacando tarjetas de acuerdo con el nivel de dificultad y se colocan en el soporte.

Cuando ya se hayan hecho todas las tarjetas grises, se puede pasar a los niveles avanzados.

**Nota:** Cuando se juega con el espejo, hay que colocarlo en la caja con las flechas hacia arriba. De esta manera queda bien encajado con la cuadrícula y se obtiene una buena vista de la escena representada.



## Niveles avanzados:



Se sacan las tarjetas con el borde azul o verde y se colocan en un montón con el dibujo hacia arriba.

Para las tarjetas con el borde verde se utiliza la caja con la pared magnética y para las tarjetas azules, con el espejo.

Los niños que ya tengan buena práctica pueden clasificar y seleccionar tarjetas según el color, la dificultad o de cualquier otra manera que deseen.

El ejercicio consiste en sacar las piezas que aparecen representadas en el dibujo e ir colocándolas en su posición correcta, ya sea en la base, en la pared magnética o en el espejo. También en esta versión del juego los niños deben empezar de delante, en la primera ranura de la base, hacia atrás.

Al igual que en el nivel inicial, es posible evaluar el ejercicio en el reverso de la tarjeta.

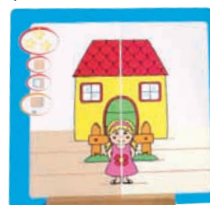
## ¿Cómo se juega con las piezas cortadas por la mitad?



En las tarjetas con borde azul se encuentran algunos ejercicios con este símbolo. Esto quiere decir que se debe desplazar a la derecha el elemento con el espejo.

Para ver bien la escena que se va formando en el espejo, hay que colocarse ligeramente en ángulo con respecto a la base. Las tarjetas representan figuras simétricas, divididas por la mitad, que se completan al colocar la pieza (mitad) contra el espejo.

La parte con el espejo se debe colocar hacia la derecha junto a la base para poder ver la imagen en el espejo un poco de través.



### Consejo:

se pueden ir haciendo dos montones con las tarjetas, según se haya superado o no el ejercicio, de manera que podremos contar al final las estrellas que hayamos "ganado" y restarles las que hayamos "perdido". ¿Cuántas estrellas tienes ya? El juego puede hacerse entre dos niños. En tal caso, se deben barajar bien las tarjetas para que ningún niño juegue con desventaja. Ganará aquel que gane más estrellas.

Puede consultar más información acerca de las tarjetas en la página 41-43.

## Versión para expertos:

Cuando los niños ya estén familiarizados con las preposiciones, podrán jugar en parejas. Uno de los niños elige la tarjeta y tendrá que explicar a su pareja cómo montar la escena.

El niño que esté explicando el dibujo debe utilizar las preposiciones que ha aprendido y evitar señalar con el dedo. En esta versión podrían jugar dos equipos, ganaría el equipo que tuviera más estrellas al final.

## Consejos:

ToPoLoGo Visio se presta de maravilla para trabajar con los niños, mientras juegan, las reglas gramaticales básicas. Se le pedirá a los niños que digan, con ayuda de las preposiciones, dónde se encuentran las distintas figuras.

## Introducción:

En la asamblea matinal se deja que los niños vayan familiarizándose con las figuras. Para ello, ponga todas las piezas en una canasta o caja y pida a los niños que saquen una figura cada uno. Luego presénteles las tarjetas con los dibujos, la base ranurada/cuadrículada, la pared magnética y el espejo. Los niños tendrán que describir su figura y escoger una de las tarjetas donde aparezca. El siguiente paso será colocar la figura en la fila donde el elemento aparece en el dibujo. Este ejercicio permite a los chicos conocer de forma amena los números ordinales: primera fila, segunda fila, etc.

Este juego permite también explorar el entorno en el que viven los niños. Pregúnteles, por ejemplo, dónde viven, si viven en una ciudad o en el campo, si tienen o no animales.

Vaya haciéndose con las ideas de los chicos y déjese "envolver" en el mundo de su fantasía.



## 21006 ToPoLoGo „Visio“

„Ernaast“, „erachter“ of „ervoor“ - met ToPoLoGo Visio kunnen tweedimensionale afbeeldingen speels driedimensionaal worden nagebouwd en kunnen ruimtelijke posities door voor kinderen aangepaste spelstukken en tot de verbeelding sprekende motieven worden aangevoeld.

ToPoLoGo Visio is een educatief spelconcept voor het leren van de uitbeelding in een ruimte. Het driedimensionale beleven is een belangrijke cognitieve vaardigheid en wordt door verschillende oefeningen met verschillende spelmogelijkheden en moeilijkheidsgraden gestimuleerd.

De spelkaarten tonen figuren in verschillende posities (op de voorgrond, op de middengrond, op de achtergrond, onder, boven, links, rechts, ervoor, ertussen, ernaast, erachter, erboven, tegenover) en taferelen die met de houten motiefstukken ruimtelijk in een plaat met raster, op een spiegel- of magneetwand moeten worden gereconstrueerd.

### Spelmogelijkheden:

De op de ene kant van inkepingen en op de andere kant van een raster voorziene grondplaat vormt de basis van het spel. Bovendien kan de bodem resp. het deksel van de speelkast als actiefeld bespeeld worden.

De speelkaarten met groene en blauwe rand wijzen op het gebruik van de magneetzijde of de spiegelzijde en tonen spannende uitdagingen en opgaven die in het spel moeten worden opgelost. Bij de kaarten met grijze rand wordt er alleen met de grondplaat gespeeld. De speelkaarten met groene rand bieden de mogelijkheid om vliegende of zwevende

motieven, zoals het vliegtuig of de zon, op de magneetwand te plaatsen en in het tafereel te integreren.

Bij de blauwe kaarten worden de afgebeelde motieven gespiegeld opgebouwd, zodat de afbeelding van de kaart met het spiegelbeeld overeenstemt.









### Tip:

Een individuele betrokkenheid met het spel kan tot stand worden gebracht door de kinderen bijvoorbeeld vakantie- of familiefoto's bewust te laten bekijken en de posities van de objecten en personen te laten beschrijven.

### Moeilijkheidsgraad:

Met de 30 voorbeeldkaarten hebben de kinderen de mogelijkheid om 3 verschillende spelvarianten uit te proberen. Ze kiezen daarbij uit de instapvariant of de varianten voor gevorderden, waarbij de magneetwand of de spiegelwand in het spel betrokken wordt.

De kleur van de kaart geeft daarbij aan welke componenten bij het oplossen van de opgaven te gebruiken zijn:

Instapvariant	Varianten voor gevorderden	
 <p>Grijze kaarten (10 stuks)</p>	 <p>Groene kaarten (10 stuks)</p>	 <p>Blaauwe kaarten (10 stuks)</p>
+  <p>Grondplaat met drie inkepingen</p>	+  <p>Grondplaat met zesvoudig raster</p>	+  <p>Grondplaat met zesvoudig raster</p>
	+  <p>Magneetwand</p>	+  <p>Spiegelwand</p>
<p>We raden u aan met de kaarten met de grijze rand te beginnen, opdat de kinderen zich vertrouwd kunnen maken met de voor-, achter- en middengrond.</p>	<p>De kaarten met groene rand tonen opgaven met hogere moeilijkheidsgraad. Bij het oplossen hiervan worden naast de normale houten insteekstukken magnetische stukken gebruikt. Deze moeten aan de magneetwand worden geplaatst.</p> <p>Bovendien tonen enkele voorbeeldkaarten motieven alleen met contouren. Deze moeten als spiegelbeeld met de bedrukte zijde naar de magneetwand worden gebouwd.</p>	<p>De grootste uitdaging zijn de speelkaarten met blauwe rand. Hier moeten de motieven en tafereelen in spiegelbeeld worden gereconstrueerd.</p> <p>Ok hier bevatten enkele voorbeeldkaarten motieven die alleen met contouren zijn afgebeeld. Deze worden in spiegelbeeld met de onbedrukte zijde naar de spiegelwand wijzend gebouwd.</p> <p>Bovendien worden tevens halve figuren gebruikt. Deze moeten dusdanig aan de spiegel gebouwd worden dat ze een hele figuur vormen.</p>



Steeds 3 moeilijkheidsgraden per kaartenkleur, 1, 2 of 3 sterren.

Aan de hand van het sterrensymbool kunnen de kinderen de moeilijkheidsgraad en op die manier hun kunnen zeer goed inschatten. De moeilijkheidsgraad hangt hoofdzakelijk van het aantal motieven af.



De speelkaarten met groene en blauwe randkleur bevatten bovendien houten insteekstukken die in spiegelbeeld moeten worden gebouwd. Een kleine oranje pijl op de achterkant van de kaart geeft aan welke figuren gedraaid moeten worden.



De bruine lijnen op de voorkant van de kaart helpen bij het vinden van de bij de figuren passende inkepingen. Hierbij zijn de lijnen waarop een figuur geplaatst wordt kort. Doorgetrokken lijnen (van de rechternaar de linkerkant van de kaart) wijzen erop dat tussen twee motieven deze inkeping moet worden vrijgelaten.

## Spelverloop:

### instapvariant:



Uit de voorbeeldkaarten worden alle kaarten met grijze rand uitgezocht en op een stapel, met het motief naar boven wijzend, gelegd.

Eerst wordt een speelkaart met een ster op de voorkant (moeilijkheidsgraad 1) in de kaartenhouder gestoken en de grondplaat met de drie inkepingen midden voor zich geplaatst. De speelbox met magneet- en spiegelwand wordt in de instapvariant niet benodigd.

Het is nu de opgave om de afgebeelde motieven uit te zoeken en op de juiste positie op de grondplaat te steken. Hierbij moeten de kinderen steeds van voren naar achteren bouwen, beginnend in de eerste inkeping van de grondplaat.

Vervolgens kan op de achterkant van de speelkaart, die een ruimtelijke rangschikking van de motieven toont, de juiste positie gecontroleerd worden. Een goede hulp hierbij zijn de grijze lijnen.

De reeds opgeloste speelkaarten worden op een andere stapel gelegd. Een nieuwe kaart wordt al naargelang de moeilijkheidsgraad uitgekozen en in de kaartenhouder gestoken.

Wanneer alle grijze speelkaarten succesvol nagebouwd zijn, kunnen nu de varianten voor gevorderden uitprobeerde worden.



## Varianten voor gevorderden:



Uit de voorbeeldkaarten worden alle kaarten met groene of blauwe rand uitgezocht en op een stapel, met het motief naar boven wijzend, gelegd.

Voor de speelkaarten met groene rand wordt de speelbox met magneetwand gebruikt, bij de blauwe speelkaarten de speelbox met spiegelwand.

Kinderen met meer oefening kunnen de speelkaarten naar kleur, moeilijkheidsgraad of willekeurig sorteren en uitkiezen.

Het is nu de opgave om de afgebeelde motieven uit te zoeken en op de juiste positie op de grondplaat, aan de magneet- of spiegelwand aan te brengen. Ook bij deze variant moeten de kinderen steeds van voren naar achteren bouwen, beginnend in de eerste inkeping van de grondplaat.

De opgave kan, zoals in de instapvariant vermeld, op de achterkant van de kaart worden vergeleken.

## Hoe wordt er met de halve houten stukken gespeeld?



Onder de blauwe motiefkaarten vindt men enkele opgaven met dit symbool. Dat betekent dat het spiegelgedeelte naar rechts naast de grondplaat met het zesvoudige raster geschoven dient te worden. Wanneer men een beetje schuin voor de grondplaat gaat zitten, kan men het spiegelbeeld goed zien. De voorbeeldkaarten tonen geometrische, in het midden gedeelde figuren, die door het aanleggen van de halve houten insteekfiguren aan de spiegel gecompleteerd worden.

De spiegelzijde moet rechts naast de plaat geplaatst worden om iets schuin in de spiegel te kunnen kijken.



### Tip:

Alle kaarten kunnen op een „Gewonnen-“ en een „Verloren“-stapel worden gelegd. Aan het eind kunnen de gewonnen sterren opgeteld en eventueel verloren sterren afgetrokken worden. Hoeveel sterren heb jij behaald? Twee kinderen kunnen ook tegen elkaar spelen. Daarbij moeten de kaarten eerst goed geschud worden, opdat geen speler een voor- of nadeel heeft. Degene die de meeste sterren heeft verzameld, is de winnaar.



## Variante voor professionals:

Zodra de kinderen met de voorzetsels vertrouwd zijn, kunnen twee kinderen ook samenspelen. Een kind krijgt de voorbeeldkaart en moet zijn medespeler uitleggen hoe de motieven gebouwd moeten worden.

Daarbij moet het uitleggende kind de geleerde voorzetsels gebruiken en het met de vinger wijzen vermijden. Bij deze variant kunnen ook twee teams tegen elkaar spelen. Daarbij wint het team dat aan het eind de meeste sterren heeft verzameld.

## Tips voor de praktijk:

ToPoLoGo Visio is zeer geschikt om met de kinderen tijdens het spelen de grondregels van de grammatica te behandelen. De kinderen krijgen de opdracht om met behulp van het gebruik van voorzetsels de positie van de betreffende spelfiguur te benoemen.

### Inleiding:

In de grote kring's morgens worden de kinderen met verschillende figuren vertrouwd gemaakt. Leg hiervoor de afzonderlijke stukken in een mand en vraag nu de kinderen na elkaar een figuur uit de mand te nemen. Vervolgens stelt u hen de motiefkaarten en de grondplaat met aan de ene kant inkepingen en aan de andere kant het raster, alsmede de magneetwand en de spiegelwand voor. De kinderen hebben nu de opgave om hun figuur te beschrijven en een van de kaarten uit te zoeken waarop deze figuur te herkennen is. In de volgende stap wordt de figuur in de rij gezet die op de kaart is aangegeven. Hierbij worden de kinderen op speelse wijze met de rangtelwoorden vertrouwd gemaakt: 1e rij, 2e rij enz.

Het spel is aanvullend ook geschikt voor het leren kennen van de wereld waarin de kinderen leven. Vraag de kinderen waar ze wonen, bijv. in de stad of op het land, of ze dieren hebben.

Ga op de ideeën van de kinderen in en laat u in de fantasiewereld van de kinderen „ontvoeren“.

## 21006 ToPoLoGo „Visio“

„Accanto“, „dietro“ o „davanti“: Con ToPoLoGo Visio è possibile riprodurre tridimensionalmente immagini bidimensionali, nonché apprendere, giocando con figure divertenti, il concetto di posizione spaziale.

ToPoLoGo Visio è un gioco educativo che aiuta ad apprendere il concetto di rappresentazione nello spazio. Il concetto di tridimensionalità presuppone un'importante capacità cognitiva, che viene stimolata e sviluppata tramite esercizi diversi e molteplici possibilità di gioco.

Le schede di gioco mostrano delle figure in diverse posizioni (in primo piano, sul piano medio, sullo sfondo, sotto, sopra, a sinistra, a destra, davanti, tra, accanto, dietro, al di sopra, al di sotto, di fronte a) e scene da riprodurre usando le figure in legno e posizionandole sulla base di gioco, a contatto con una parete a specchio o su un pannello magnetico.

### Possibilità di gioco:

La piastra di base, che riporta da una parte delle fessure lineari e dall'altra delle fessure „a griglia“ costituisce la base di gioco. In aggiunta, è possibile usare come superficie di gioco anche il fondo o il coperchio della scatola del gioco stesso.

Le schede di gioco con cornice verde prevedono l'uso del pannello magnetico, mentre quelle con cornice blu l'uso dello specchio, per superare le emozionanti sfide che rappresentano. Le schede con cornice grigia prevedono il solo uso della piastra di base. Le schede di gioco con cornice verde offrono la possibilità di posizionare sul pannello magnetico oggetti volanti o sospesi, come un aereo o il sole, integrandoli

nella scena.

Nel caso delle schede con cornice blu, le scene rappresentate devono essere riprodotte in maniera speculare, così che l'immagine sulla scheda corrisponda all'immagine nello specchio.

### Suggerimento:





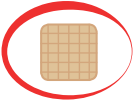

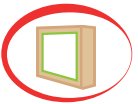
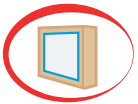
È possibile creare un riferimento personale al contenuto del gioco guardando insieme ai bambini le foto delle vacanze, ad esempio, o della famiglia, e chiedendo loro di descrivere la posizione degli oggetti e delle persone raffigurate.

### Grado di difficoltà:

Le 30 schede modello offrono ai bambini la possibilità di provare 3 diverse varianti di gioco. Potete scegliere tra la variante „principianti“ oppure le due varianti „avanzati“, che prevedono l'uso del pannello magnetico o dello specchio.

Il colore della scheda indica quali componenti sono previsti per lo svolgimento del compito:



Variante „principianti“	Varianti „avanzati“	
 Schede grigie (10 pezzi)	 Schede verdi (10 pezzi)	 Schede blu (10 pezzi)
+  Piastra base con tre fessure lineari	+  Piastra base con fessure a griglia	+  Piastra base con fessure a griglia
	+  Pannello magnetico	+  Pannello a specchio
<p>Consigliamo di iniziare con le schede con cornice grigia, in modo che i bambini acquisiscano familiarità con i concetti di primo piano, piano medio e sfondo.</p>	<p>Le schede con cornice verde presentano compiti di difficoltà superiore. Per svolgere questi compiti oltre ai normali pezzi a innesto è previsto l'uso dei pezzi magnetici. Questi pezzi vanno posizionati sul pannello magnetico.</p> <p>Alcune schede modello raffigurano invece solo il contorno delle figure. In questo caso le figure devono essere posizionate a rovescio, con il lato stampato rivolto verso il pannello magnetico.</p>	<p>Le schede con cornice blu rappresentano il più alto grado di difficoltà. Queste prevedono infatti di riprodurre la scena „riflessa“, ovvero allo specchio.</p> <p>Anche in questo caso in alcune schede le figure sono rappresentate solo come contorno. Queste figure devono essere posizionate a rovescio, con il lato non stampato rivolto verso lo specchio.</p> <p>Inoltre, vengono impiegate anche delle „mezzo figure“. Le mezzo figure devono essere posizionate allo specchio in modo da riprodurre una figura intera.</p>



3 gradi di difficoltà per colore delle schede, 1, 2 o 3 stelle

In base al numero di stelle i bambini possono facilmente valutare il grado di difficoltà e quindi le proprie capacità. Il grado di difficoltà dipende principalmente dal numero di figure da impiegare.



Le schede di gioco con cornice verde e blu prevedono inoltre l'uso di pezzi a innesto che devono essere posizionati a rovescio. Le figure da posizionare a rovescio riportano sul retro una piccola freccia di colore arancione.



Le linee marroni sul lato anteriore delle schede forniscono un piccolo aiuto per il posizionamento delle figure nelle fessure: Le linee più brevi indicano la fessura sulla quale posizionare la figura, mentre le linee lunghe (che attraversano tutta la scheda) indicano che tra le due figure rappresentate sulla scheda, sulla piastra base è necessario lasciare una fessura libera.

## Svolgimento del gioco:

### variante „principianti“



Scegliere tra le schede modello quelle con la cornice grigia, e metterle tutte insieme una sull'altra, con il lato con la figura rivolto verso l'alto.

Scegliere una scheda di gioco con una stella (grado di difficoltà 1) e metterla nel relativo supporto, quindi posizionare la piastra base con

le tre fessure lineari al centro, di fronte a sé.

La scatola del gioco con pannello magnetico e specchio non serve nella variante „principianti“.

Ora il compito è trovare le figure rappresentate nella scheda e collocarle nella giusta posizione sulla piastra di base. Per fare questo i bambini dovranno sempre procedere dal lato anteriore a quello posteriore, iniziando con la prima fessura della piastra di base.

Alla fine, si potrà controllare la „soluzione“ sul retro della scheda, ove è indicato il corretto posizionamento delle figure. Le linee grigie forniscono un suggerimento per il corretto posizionamento.

Le schede che sono già state riprodotte vengono riposte da una parte. Scegliere un'altra scheda, con il relativo grado di difficoltà desiderato, e posizionarla sul relativo supporto.

Dopo aver riprodotto tutte le schede grigie, si potrà passare alle schede delle varianti „avanzati“.

**Nota:** Il pannello a specchio deve essere posizionato nella scatola del gioco (quando necessario) con le frecce rivolte verso l'alto. In questo modo, infatti, il pannello si incastra correttamente alla piastra di base e consente una buona visione della scena.

## Varianti „avanzati“:



Scegliere tra le schede modello quelle con la cornice verde o blu, e metterle tutti insieme una sull'altra, con il lato con la figura rivolto verso l'alto.

Le schede con cornice verde prevedono l'uso del pannello magnetico, quelle con cornice blu prevedono l'uso dello specchio.

Dopo aver fatto un po' di esperienza, i bambini potranno scegliere le schede di gioco in base al colore, al grado di difficoltà o a piacere.

Ora il compito è trovare le figure rappresentate nella scheda e collocarle nella giusta posizione sulla piastra di base, sul pannello magnetico o allo specchio. Anche in questo caso i bambini dovranno procedere dal lato anteriore a quello posteriore, iniziando con la prima fessura della piastra di base.

Come nel caso delle schede della variante „principianti“, sul retro della scheda è possibile controllare la „soluzione“.

## Come si gioca con le mezze figure?



Sotto le schede blu si trovano dei compiti con questo simbolo. Questo simbolo significa che lo specchio deve essere posizionato a destra, accanto alla piastra di base a griglia. Mettendosi in posizione un po' inclinata rispetto alla piastra di base, si potrà vedere bene l'immagine riflessa nello specchio. Le schede modello rappresentano figure geometriche, tagliate a metà, che vengono completate posizionando le mezze figure allo specchio.

Il pannello a specchio deve essere posizionato di lato, a destra della piastra di base, in modo da poter guardare lo specchio da una posizione leggermente obliqua.



### **Suggerimento:**

È possibile fare due pile: Una delle schede „vinte“ e una delle schede „perse“. Alla fine del gioco verranno contate le stelle vinte e verranno sottratte eventuali stelle perse. Quante stelle hai vinto? Due bambini possono anche giocare come avversari. In tal caso mischiare bene le schede prima del gioco, in modo che nessuno dei due bambini sia avvantaggiato o svantaggiato. Il giocatore che colleziona più stelle, vince.

Per ulteriori informazioni sulle schede modello consultare pagina 41-43.

## Variante per professionisti:

Quando avranno acquisito la conoscenza delle preposizioni, i bambini potranno giocare anche insieme: un bambino tiene la scheda di gioco e deve spiegare al suo compagno di gioco come „costruire” la scena sulla piastra di base. In questa fase, il bambino che ha la scheda di gioco dovrà usare le preposizioni imparate ed evitare di indicare con il dito le varie posizioni.

In questa variante i bambini possono anche giocare in due squadre avversarie. La squadra che alla fine avrà collezionato più stelle, sarà la vincitrice.

## Suggerimenti pratici:

ToPoLoGo Visio è un gioco molto utile per spiegare ai bambini, giocando, le regole grammaticali di base. I bambini sono stimolati a indicare le diverse posizioni delle figure di gioco usando le preposizioni.

### Introduzione

In cerchio, lasciate che i bambini acquisiscano familiarità con le figure di gioco: mettete tutte le figure in un cesto e fatene prendere una ad ogni bambino. Quindi, mostrate ai bambini le schede di gioco, la piastra base (con i due lati: uno con le fessure lineari e uno con le fessure „a griglia”), il pannello magnetico e lo specchio. Ora date ai bambini il compito di descrivere la propria figura e cercare una scheda nella quale la figura sia presente. A questo punto, chiedete ai bambini di posizionare la loro figura nella fessura indicata sulla scheda. In questa fase i bambini, tramite il gioco, vengono introdotti al concetto di numero ordinale: prima fila, seconda fila, ecc.

Questo gioco è adatto anche per entrare nella realtà di ogni singolo bambino e conoscerlo meglio. Domandate ai bambini dove abitano, ad esempio se in città o in campagna, oppure se hanno animali.

Prendete spunto dalle idee dei bambini e lasciatevi „rapire” dal loro mondo di fantasia.



## 21006 空间建构

利用这个“空间建构”游戏，幼儿可以学习使用“旁边”“后面”“前面”。在游戏中，二维图像会被重新构建为三维图形，在使用图形和图案的过程中，幼儿的注意力，空间位置概念都会加强。

“空间建构”是一个能够加强空间定位的具有教育意义的游戏概念。三维空间认知是非常重要的认知能力，通过练习各种不同的游戏选项和难易程度，三维空间意识不断发展。

卡片能通过不同的空间位置（前景，中景，背景，上升，下降，左边，右边，前面，中间，旁边，后面，上面，下面，对面）展现不同的图形和场景。我们的想法是在带槽底板、盒子的镜面或者磁面上构建这些图案。

### 游戏设置：

一面带有卡槽（线条），另一面带有网格（方块）的底板，是这个游戏的基础。此外，游戏中也会用到木盒子底部和盖子。

带有绿边或蓝边的卡片意味着盒子的磁面或镜面都会用到。它们展现出游戏中令人兴奋的挑战。灰边的卡片只和底板配套使用。绿边的卡片可以展示场景中在天空中的物体（例如飞机或太阳），这些物体将会放置在盒子上带磁面的底部。

当蓝色外框卡片被使用时，根据卡片上的图案摆放木制配件，使得在镜面中出现倒映，于是在镜面里出现了和卡片上一样的场景。

### 小贴士：

幼儿会在游戏中加强关联游戏内容的的能力，例如，通过仔细翻阅假期照片或全家福，以及描述照片中人和物的位置。





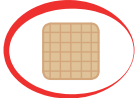


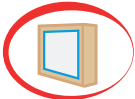
### 难易等级：

30张带图案的卡片提供给小朋友尝试3种难易程度的游戏。他们可以在更为简单的版本，或者在包含磁面或反射面的更具冒险的高级版本中做选择。

卡片上的颜色用来指导幼儿区分哪种游戏内容需要被用来完成单个游戏任务：





简单版本	高级版本	
 灰边卡片 (10张)	 绿边卡片 (10张)	 蓝边卡片 (10张)
+  带凹槽的底板 (3 条凹槽)	+  带网格的底板 (6 x 6 条凹槽)	+  带网格的底板 (6 x 6 条凹槽)
	+  磁面	+  镜面
<p>我们建议让幼儿从灰边卡片开始游戏，因为幼儿可以由此熟悉前景，中景（中间距离）和背景。</p>	<p>绿边卡片呈现的是更为复杂的游戏任务。和普通的木制配件一样，木制配件需放置于有网格的底板上。完成这个任务需将磁性配件放于磁面上。</p> <p>此外，一些卡片只勾勒了图形的外部轮廓。需要将木制配件的印刷面对着磁面。</p>	<p>蓝边卡片呈现的是最具挑战性的游戏等级。在这个游戏中，木制配件要根据卡片上的场景反方向摆放，然后这些图像会被真实地反射到镜面中。</p> <p>这里，同样的，部分卡片只包括了一些显示图形轮廓的图案。这些木制配件需要用正确的方式摆放，使得在镜子中也只是出现图形轮廓。</p> <p>木制的半个图形也在蓝边卡片上起作用。它们需放于镜面表面，使其在镜面上产生“完整的图形”。</p>



对于每一种颜色的卡片来说，游戏有3个等级的难易程度。通过1星，2星或3星来表示。

这种星星的标志使得幼儿能准确区分难易程度及因此需要的技巧。

难易等级主要由游戏中涉及的图案数量所决定。



绿边和蓝边卡片都包含了将木制配件要做“反方向”的摆放的内容，卡片背面的桔色小箭头指示幼儿木制配件要反过来摆放。



在卡片前面的棕色线条，给幼儿提供了将图形放置于正确卡槽的线索。如果一个木配件放置在卡槽中，它会显示为一条短线。如果卡片上的指示线条是从右到左一直延续，意味着底板上这条凹槽需要被留空，在两条凹槽中间，木配件需要被放置进去。

## 游戏玩法：



### 简单版本：

所有灰边的卡片选出并堆放到一起。

首先拿一张一星（难度等级1）的卡片放在卡片放置器里，上面带有三条凹槽的底板放在游戏者正前方。

带有镜面和磁面的木盒子在这个游戏中是不需要的。

游戏的任务是找到卡片上提示的图案，并将它们准确放置在底板上。当游戏时，幼儿应总是从第一条凹槽开始，一步步向后进行。

然后幼儿可以通过查看卡片背面图案来确认摆放的位置是否正确。灰色线条能帮助幼儿在游戏过程中随时检查是否正确。

已完成的画片会被单独堆积起来，一个适当难度的新卡片会被选择，并放于卡片放置器中。

当灰边卡片的所有场景被成功构建之后，幼儿就可以开始尝试高级版本。

请知晓：当使用镜面时，镜子应按箭头指示向上插进木盒子里，这样镜子就和底板的上表面持平了，因此幼儿就有了好的场景视角。



## 高级版本:



所有绿边或蓝边的卡片选出并堆放到一起。

在使用绿边卡片时需要木盒子的磁面，而蓝边卡片时需要镜面。

有经验的幼儿可以通过颜色、难易等级或其他标准自己分类并挑选卡片。

现在的任务是找出卡片上的图案并将它们准确地放置在底板上，磁面上或镜面上。在这些版本中，幼儿也应从头开始，从底板上的第一条卡槽开始。

正如在描述简单版本时提到的，游戏任务的结果是否正确可以通过比较卡片背面的图案来确认。

## 如何使用半个图形?

在蓝边卡片中有一些带有标志（请看左边）的任务，这意味着镜面应放置在右边，并靠近底板（带网格一边）。如果游戏者坐着的角度与底板形成微小的倾斜角，反射（镜面图像）会十分清楚地可见。卡片上展示的几何图案（对称）在中间被分开，当半个配件的木制图案靠近镜面时会呈现出一个完整的图案。

镜面需放置在底板的右边，这样可以保证镜面的视角微微倾斜。



## 小贴士:

所有游戏卡片都可以根据“游戏成功”或者“游戏失败”分别堆积在一起，游戏最后累加所有星星的数量，减去没有完成任务的星星“失败”的数量，你赢得了多少星星？另外，在这个游戏中，两个小朋友对赛也是可以实现的。在对战中，卡片需事先被彻底打乱，保证任何一方都没有不利的一面。收集星星最多的小朋友将获得最终胜利。

你可以在第41和42,43页看到更多的关于图片卡片的信息。



## “升级”版本:

一旦幼儿已经对介词熟悉了，两个幼儿可以一起玩这个游戏。一个幼儿把卡片分给其他人，然后给幼儿解释如何玩这个游戏。讲解人应使用之前学会的介词描述如何放置木配件，而不是直接指出该如何放置木配件。

在这个版本中，也可以让两组幼儿对赛。收集星星最多的一组为获胜者。

## 实用小贴士:

空间建构是在游戏中加强幼儿的基本语法概念的学习。幼儿被要求使用介词来描述木配件如何摆置。

### 简介:

在每一个早晨，家长都会让幼儿开始熟悉各种各样的图形，为了做到这一点，您需要在一只篮子里放入卡片，并让幼儿将其一个个取出。然后给他们介绍这些卡片和带有两个面的底板——一面带有卡槽，另一面带有网格、镜面和磁面。接下来幼儿需要描述这些图形并选择有用的卡片，来完成任任务。在接下来的步骤中，木配件被放置成行，展示在卡片上。这使得幼儿熟悉常用的数字：第一排，第二排等等。

这个游戏同时也能被用于探索幼儿的世界。例如，可以问幼儿住在哪里，是住在城镇里，还是乡村，或者他们是否有宠物，等等。

听取幼儿的想法，并让你自己沉浸在他们的想象世界里。

Schwierigkeitsgrad  
Difficulty level  
Niveau de difficulté  
Nivel de dificultad  
Moeilijkheidsgraad  
Grado di difficoltà  
难度等级



Geschlitzte Grundplatte  
Base board with grooved slits  
Planche rainurée  
Base ranurada  
Grondplaat met inkepingen  
Piastra di base con fessure  
带沟槽的底板



3 zu steckende Motive  
3 motifs to be slotted  
3 motifs enfichables  
3 figuras para encajar  
3 te steken motieven  
3 figure da posizionare  
需嵌入的3个木制图形

Graue Linien zeigen die richtige Position der Holzsteckteile  
The grey lines show the right position of the wooden pieces  
Les lignes grises indiquent la position correcte des pièces en bois  
Las líneas en gris indican la posición correcta de las piezas.  
Grijze lijnen tonen juiste positie van de houten insteekstukken  
Le linee grigie indicano la posizione delle figure  
灰色线条显示了木制配件放置的正确位置



Das abgebildete Motiv muss im Spiegelbild zu sehen sein. Somit müssen alle Holzspielteile gespiegelt aufgebaut werden.

The motif has to appear in the mirror image as shown on the card.

Le motif représenté doit se refléter. Toutes les pièces en bois doivent ainsi être positionnées de manière à se refléter dans le miroir.

La figura representada debe verse en la imagen del espejo. Por tanto, las piezas han de montarse conforme al reflejo. Het afgebeelde motief moet in spiegelbeeld te zien zijn. Daarom moeten alle houten speelstukken gespiegeld worden opgebouwd.

L'immagine deve essere visibile allo specchio: Le figure devono quindi essere posizionate in maniera speculare.

根据卡片上显示的图案需要在镜子中。



Die Rückseite zeigt die richtige Position und die Vorder- und Rückseite der Holzspielteile, die eventuell gedreht werden müssen.

The reverse of the card shows the correct positions and the backs and fronts of the figures which may have had to be turned round.

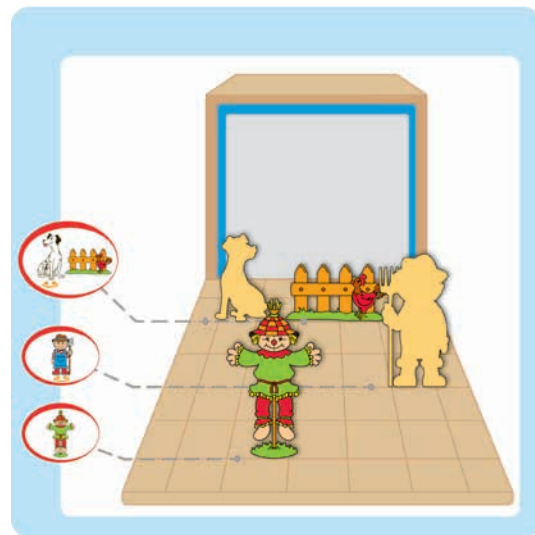
Le dos montre la position correcte, ainsi que le devant et le dos des pièces en bois devant éventuellement être retournées.

En el reverso se muestra la posición correcta, así como las piezas (por delante o por detrás) que han de girarse.

De achterkant toont de juiste positie en de voor- en achterkant van de houten speelstukken die eventueel gedraaid moeten worden.

Il retro della scheda mostra la posizione corretta e il lato davanti e dietro delle figure di gioco, che eventualmente vanno posizionate "alla rovescia".

卡片的背面告诉幼儿木配件需放置的正确位置，以及卡片放置的前后顺序，因为有可能卡片需要反转过来。



Schwierigkeitsgrad  
Difficulty level  
Niveau de difficulté  
Nivel de dificultad  
Moeilijkheidsgraad  
Grado di difficoltà  
难度等级

6er Rasterplatte  
Base board with 6x6  
grooved grid  
Planche quadrillée à 6  
rainures  
Base cuadriculada  
Grondplaat met zesvoudig  
raster  
Piastra "a griglia"  
带有6x6条网格的底板



Magnetwand  
Magnetic wall  
Panneau magnétique  
Pared magnética  
Magneetwand  
Pannello magnetico  
带磁性的游戏板

2 zu steckende Motive (vorn beginnen)  
2 motifs to be slotted into the base board (start at the front)  
2 motifs à enficher (en commençant par le devant)  
2 figuras para insertar (empezar por delante)  
2 te steken motieven  
2 figure da posizionare (iniziando dal davanti)  
两种图案可以放置在带槽的底板上。(游戏刚开始时用)

2 zu pinnende Motive an der Magnetwand  
2 motifs to be placed on the magnetic wall  
2 motifs à accrocher au panneau magnétique  
2 figuras para la pared magnética  
2 te pinnen motieven aan de magneetwand  
2 figure da applicare al pannello magnetico  
需要放置在磁面上的两种图案



Die Rückseite zeigt die einzelnen Motive und die richtige Position.  
The reverse side of the card shows the individual motifs and the correct positioning.  
Le dos montre chaque motif et la position correcte.  
En el reverso se muestran las distintas figuras en la posición correcta.  
De achterkant toont de afzonderlijke motieven in de juiste positie.  
Il retro della scheda mostra le singole figure e la relativa posizione corretta.  
卡片背面有单独的图案及正确放置卡片的提示。

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich - Heine - Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
info@beleduc.de

© beleduc 2014



**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. - **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. - **Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments. - **¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas. - **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen. - **Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti. - **注意!** 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件, 小孩可能吞咽。