

# LOGITURN

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

21021



beleduc

# Das Spiel fördert

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



**Mathematische Bildung:** Erlernen und Üben des Zählens von 1 bis 10, Assoziation von Zahlen und visuellen Größen; Erkennen und Identifizieren grundlegender geometrischer Formen. Training des logischen Denkens.

Mathematical education: learning and practicing counting from 1 to 10, association of numbers and visual quantities, recognising and identifying basic geometrical shapes, training of logical thinking.

Formation mathématique: apprendre et s'exercer compter de 1 à 10, associer des nombres et des quantités visuelles, reconnaître et identifier des formes géométriques, former à la pensée logique. La educación matemática: aprendizaje y práctica del conteo del 1 al 10, asociación de números y cantidades visuales, reconocimiento e identificación de formas geométricas básicas, entrenamiento del pensamiento lógico.

Rekenvaardigheid: leren en oefenen van het tellen van 1 tot 10, het associëren van getallen en visuele hoeveelheden, het herkennen en identificeren van geometrische basisvormen, het trainen van logisch denke.

Educazione matematica: apprendimento e pratica del conto da 1 a 10, associazione di numeri e quantità visive; riconoscimento ed identificazione di forme geometriche basiche. Esercizio del pensiero logico.

数学教育: 学习和练习从1到10的计数, 理解数字和视觉数量的关联, 识别和认知基本的二维和三维几何形状及其在空间中的组成和位置, 训练逻辑思维以解决问题的能力。



**Künstlerische Bildung:** Visuelle Unterscheidung von Bildern, Erkennen von Objekten/Formen.

Art Education: visual discrimination of images, identifying objects/shapes.

Formation artistique: discrimination visuelle des images, identification des objets /formes.

La educación artística: discriminación visual de imágenes e identificación de objetos / formas.

Creativee vaardigheden: visueel onderscheiden van beelden, voorwerpen en vormen herkennen.

Educazione artistica: discriminazione visiva di immagini, identificazione di oggetti / forme.

艺术教育: 辨别视觉图像, 识别物体和形状。



**Naturwissenschaftliche Bildung:** Informationen über Tiere, wo sie leben und was sie essen. Verständnis für die Herkunft und Produktionsmethoden verschiedener Lebensmittel.

Science Education: learning where animals live, what they eat and which physical features they have. Understanding of origin and production methods of different foods.

Enseignement des sciences : apprendre où vivent les animaux, ce qu'ils mangent et quelles sont leurs caractéristiques physiques. Comprendre l'origine et les méthodes de production des différents aliments.

La educación científica: aprendizaje de los lugares donde viven los animales, de lo que comen y de las características físicas que tienen. Comprensión del origen y los métodos de producción de los diferentes alimentos.

Natuurwetenschappen: leren waar dieren leven, wat ze eten en welke fysieke kenmerken ze hebben. Inzicht in de herkomst en productie methoden van verschillende levensmiddelen.

Educazione tecnica e naturalistica: conoscenza del mondo animale, dove vivono e di cosa si nutrono gli animali e quali caratteristiche fisiche hanno. Comprensione di origine e modalità produttive legate al cibo.

科学教育: 了解动物的住所, 饮食和身体特征。理解不同食物的来源和生产方法



**Soziale Bildung:** Anwendung von Wissen aus dem täglichen Leben, um Fragen zu lösen. Verständnis und Zusammenhänge der Tätigkeiten von verschiedenen Berufen und deren Ausführung

Social Education: applying knowledge from everyday life to solve the given questions. Understanding of dynamics linked to different professions and their execution in our society.

Educación sociale : appliquer les connaissances de la vie quotidienne pour résoudre les questions données. Comprendre les dynamiques liées aux différentes professions et leur réalisation dans notre société.

La educación social: aplicación de conocimientos de la vida cotidiana para resolver las cuestiones planteadas. Comprensión de las dinámicas vinculadas a las diferentes profesiones y su desarrollo en nuestra sociedad.

Sociale vaardigheden: toepassing van kennis uit het dagelijks leven om de gegeven vragen op te lossen. Inzicht in de dynamiek die samenhangt met de verschillende beroepen en de uitvoering ervan in onze samenleving.

Educazione sociale: applicazione di conoscenze derivanti della vita quotidiana per rispondere agli esercizi delle schede. Comprensione di dinamiche relative a diverse attività professionali ed al loro svolgimento nella società.

社会教育: 运用日常生活中的知识来解决问题。理解不同职业在社会上的分工。



**Somatische Bildung:** Schulung der Feinmotorik durch Drehen der Knöpfe, Auge-Hand-Koordination

Somatic education: training fine motor skills by turning the knobs, hand-eye-coordination.

Éducation somatique : entraînement de la motricité fine en tournant les boutons, avec coordination oeil-main.

La educación somática: entrenamiento de la motricidad fina girando los pomos y coordinación manos-ojos.

Somatische vaardigheden: training van de fijne motoriek door aan de knoppen te draaien, hand-oogcoördinatie.

Educazione somatica: esercizio della motricità fine attraverso la rotazione delle manopole, coordinazione occhio-mano.

健康教育: 通过旋转按钮, 锻炼精细动作和手眼协调能力。



**Linguistische Bildung:** Training und Erweiterung des Wortschatzes in verschiedenen Bereichen.

Linguistic education: training and widening of vocabulary, practice with common words and concepts in different areas.

Formation linguistique : formation et élargissement du vocabulaire, pratique avec des mots et des concepts communs dans différents domaines.

La educación lingüística: entrenamiento y ampliación de vocabulario y práctica con palabras y conceptos comunes en diferentes áreas.

Taalvaardigheden: training en uitbreiding van de woordenschat, oefenen met veel voorkomende woorden en begrippen op verschillende gebieden.

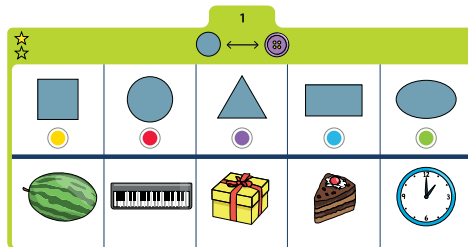
Educazione linguistica: esercizio ed ampliamento del proprio vocabolario, pratica con parole e concetti di uso comune in diversi ambiti tematici.

语言教育: 扩大词汇量, 在不同领域练习使用常见的单词和概念。

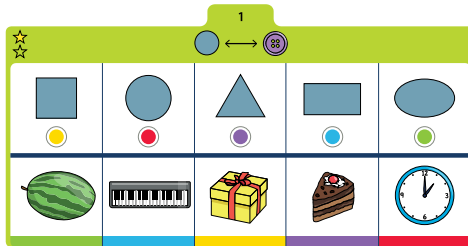
# LOGITURN

Drehe und ordne richtig zu!  
Turn and make the right associations!

25 x

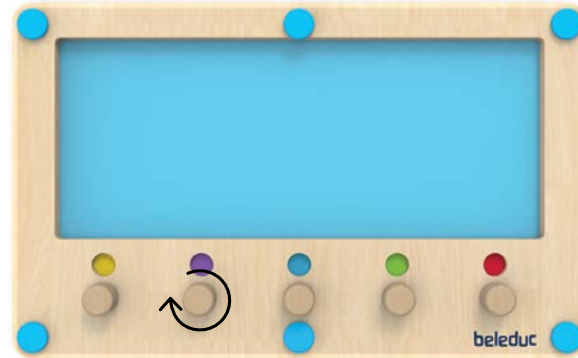


Vorderseite / frontside



Rückseite / backside

1 x



5 Drehbare Knöpfe / 5 rotatable knobs

## Spielinformationen

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



## Autör & Illustration

Entwicklung und Umsetzung des Spiels und der Illustration  
durch internen beleduc Designer/in.

## Author & Illustration

Development and implementation of the game and the illustration  
by internal beleduc design.



Videos

[www.beleduc.de/  
videos](http://www.beleduc.de/videos)



# 21021 LOGITURN

LogiTurn ist ein Zuordnungsspiel, das für Kinder ab 4 Jahren als Einzelspiel gedacht ist und viele Aufgaben aus verschiedenen Bildungsbereichen und Themen auf spielerische Art und Weise trainiert.

Die Aufgabenkarten können von einem Kind allein oder von mehreren Kindern gemeinsam gelöst werden.

Die Idee, die hinter LogiTurn steht, ist ein „analoges Tablet“, das es Kindern ermöglicht, verschiedene Aufgaben über einen „Bildschirm“ zu lösen, der nicht digital ist, aber dennoch ansprechende und farbenfrohe Bilder sowie lustige und lehrreiche Aktivitäten zeigt. Das Spiel besteht aus dem Lösen der Aufgaben und dem Drehen kleiner Knöpfe, wodurch die Feinmotorik und das Training der Auge-Hand-Koordination gefördert werden.

Ziel des Spiels ist es, die auf den Aktivitätskarten vorgeschlagenen Zuordnungen zu vervollständigen, indem man die verschiedenen Elemente miteinander verbindet. Das Spiel fördert die kognitive Entwicklung und die Konzentration.

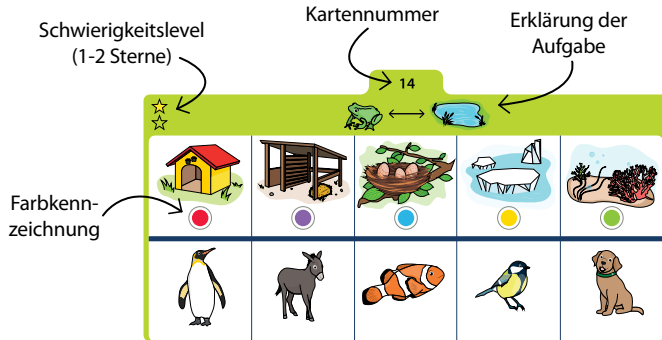
Außerdem werden die Kinder dazu angeleitet, ihr Wissen und ihre sprachlichen sowie visuellen und logischen Fähigkeiten zu üben und zu verbessern.

## Die Aktivitätskarten – mit Selbstkontrolle:

Im oberen Teil der Karte befindet sich eine visuelle Erklärung der zu lösenden Aufgabe und eine Nummer zur Identifizierung der Karte.

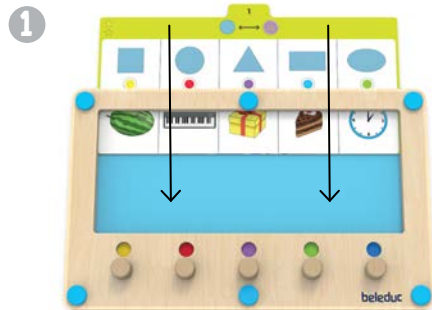
Jede Karte ist beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite befinden sich zwei Reihen von Elementen, in der ersten Reihe ist jedes Bild durch einen farbigen Kreis in seinem Kästchen gekennzeichnet, während die zweite Reihe nur die zu assoziierenden Elemente zeigt.

Auf der Rückseite zeigen die Karten die gleichen zwei Reihen mit Bildern. Die Motive der unteren Reihe sind hier durch eine rechteckige farbige Fläche gekennzeichnet, die die richtige farbliche Zuordnung zu den Elementen der oberen Reihe zeigt.

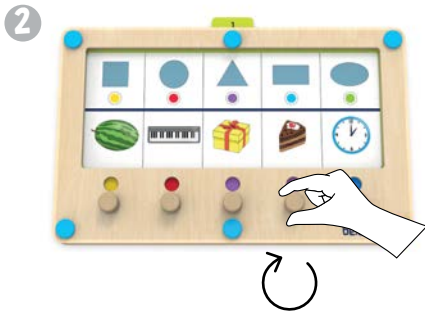


## Spielverlauf

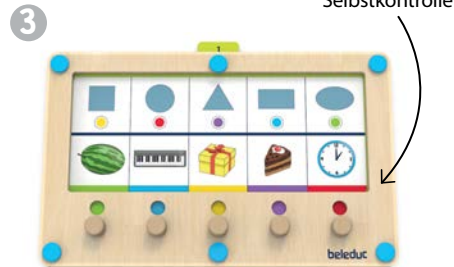
Am Anfang des Spiels wird eine Karte ausgesucht und die Erklärung auf dem grünen Streifen angeschaut. Anschließend wird die Karte von oben in den Holzrahmen gesteckt. (Tipp: Am besten mit beiden Händen einschieben.) Sie zeigt zwei Reihen von Elementen, eine obere und eine untere. Jedes Element der oberen Reihe ist mit einem Farbpunkt gekennzeichnet.



**Ziel des Spiels** ist es, jedem Element der oberen Reihe ein oder mehrere Elemente der unteren Reihe zuzuordnen, indem man die richtige Farbe einstellt. Dazu müssen die Kinder die Knöpfe drehen und die Farbe des Lochs darüber ändern, bis die gewählte Farbe zur Herstellung der richtigen Assoziation erscheint. Die Elemente werden durch die gleiche Farbe zugeordnet.



Sobald alle fünf Zuordnungen erfolgt sind, kann die Aktivitätskarte herausgenommen, umgedreht und mit der Rückseite nach oben wieder hineingelegt werden.

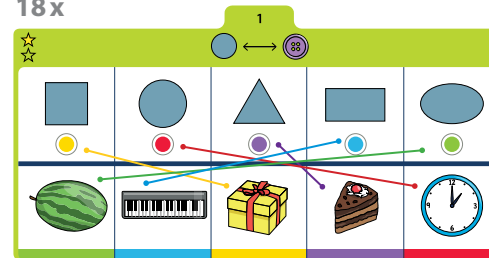


Die Kinder können direkt überprüfen, ob ihre Antworten richtig sind oder nicht.

Stimmen die Farben im Kreis und die Farbe unter den Bildern überein, ist alles richtig. ✓

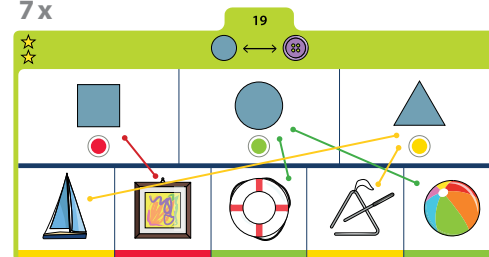
Durch diese Art der Selbstkontrolle können Kinder selbstständig neue Konzepte lernen und haben eine direkte Kontrolle über die erledigte Aufgabe.

18 x



★  
Einfaches Niveau:  
Zuordnung 1 zu 1

7 x



★★★  
Fortgeschrittenes  
Niveau:  
Mehrere Motive  
zuordnen



# 21021 LOGITURN

LogiTurn is an association game for children from 4 years up, which proposes many activities from different educational areas and themes. They can be solved by one kid alone, or by several kids playing together.

The idea that stands behind Logiturn is to have an “analogic tablet”, which allows kids to do different tasks using a screen that is not digital, but still shows appealing and colourful pictures and amusing and educational activities. To solve the tasks, the children need to simply turn small knobs which promotes fine motor skills and trains hand-eye-coordination.

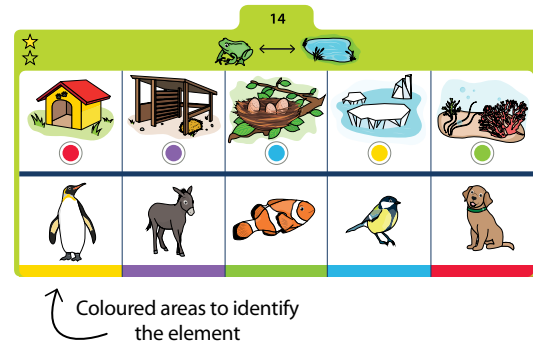
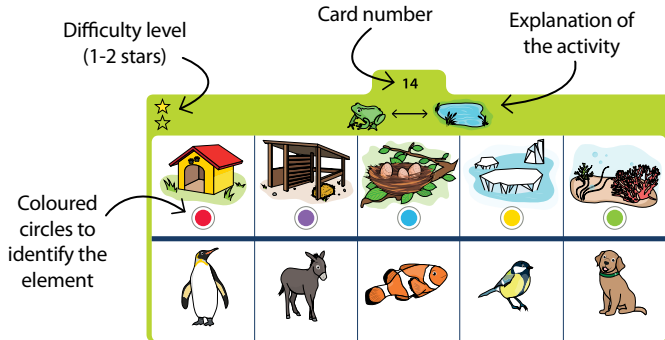
The aim of the game is to complete the associations proposed on the activity cards by linking different elements and following specific questions. The game stimulates learning, cognitive development and concentration; kids are also led to practice and enhance their knowledge and linguistic skills, as well as visual and logical ones.

## The activity cards:

Each card is printed both sides: on the “front” side there are 2 rows of elements. In the first one each picture is identified by a coloured circle in its box, while the second row shows only the elements to associate.

In the upper part of the card, which is hidden during the game, there is a visual explanation of the task to solve, and a number to identify the card.

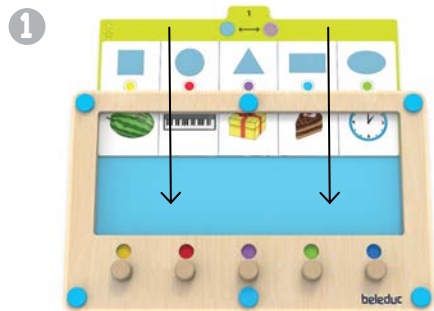
On the “back” side the cards shows the same 2 rows with pictures, but the elements of the lower row are identified by a rectangular coloured area: the correct association is identified by the same colour of an element of the upper row. These coloured areas can also be used for the self-check of the answers: through this kids can immediately see if their answers are correct or not.



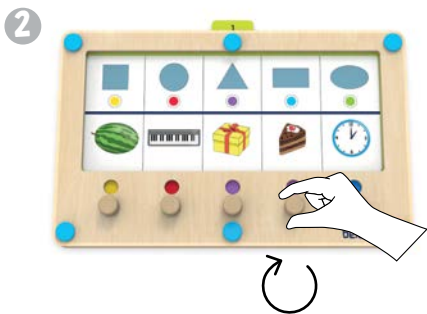


## How to play

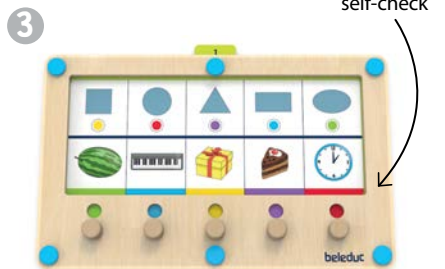
At the beginning of the game, a card will be chosen and the explanation on the green strip shows how to solve the task. Then the card will be pushed into the wooden frame. (Tip: It is best to use both hands.) The card shows two rows of pictures – one on top and one on the bottom half. Each element in the top row is marked with a coloured circle.



**The aim of the game** is to associate each element of the upper row one or more elements of the lower row, giving them the same colour. To do this, kids have to rotate the knobs on the structure and change the colour of the circular hole above them, until the chosen colour to make the correct association appears. It must be the same colour as of the element of the upper row that they want to connect.



After they complete all five associations, the activity card can be taken out, flipped over, and put inside again with the "back" side on top.

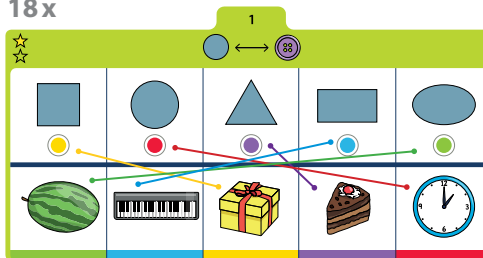


In this way kids can check immediately, if their answers are correct or not.

If the coloured area and the circular hole below have the same colour, the association is correct. ✓

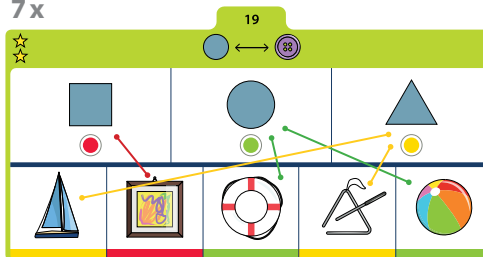
Through this self-check modality kids can learn new concepts autonomously and have a direct feedback on the completed task.

### 18 x



★  
Easy level  
Association 1 to 1

### 7 x



★★★  
Advanced level:  
Association 1 or 2  
elements





# 21021 LOGITURN

LogiTurn est un jeu d'association pour les enfants à partir de 4 ans, qui propose de nombreuses activités sur différents thèmes et domaines éducatifs. Ils peuvent être résolus par un ou plusieurs enfants jouant ensemble.

L'idée qui se tient derrière Logiturn est d'avoir une «tablette analogique», qui permet aux enfants d'effectuer différentes tâches en utilisant un écran qui n'est pas numérique, mais qui affiche des images attrayantes et colorées et des activités divertissantes et éducatives. Le geste demandé pour jouer le jeu est simple et consiste à faire tourner de petits boutons, favorisant la motricité fine et entraînant la coordination œil-main.

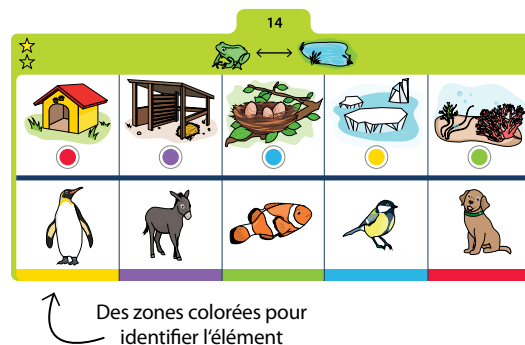
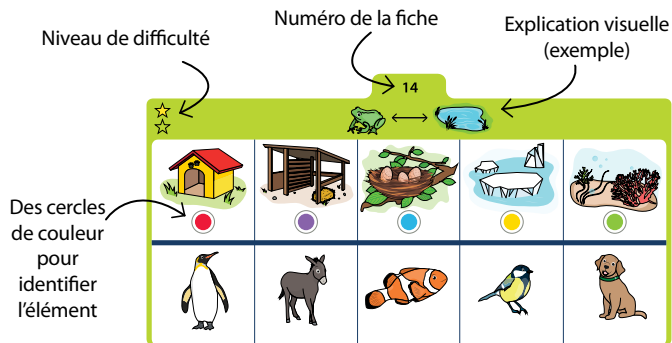
Le but du jeu est de compléter les associations proposées sur les fiches d'activité en reliant différents éléments et en suivant des questions spécifiques. Le jeu stimule l'apprentissage, le développement cognitif et la concentration ; les enfants sont également amenés à pratiquer et à améliorer leurs connaissances et leurs compétences linguistiques, ainsi que visuelles et logiques.

## Les fiches d'activité :

Chaque fiche est imprimée recto-verso : 2 rangées d'éléments figurent au « recto ». Dans la première rangée, chaque image est identifiée par un cercle coloré dans sa boîte, tandis que la deuxième montre uniquement les éléments à associer.

Dans la partie supérieure de la fiche, cachée pendant le jeu, se trouve une explication visuelle de la tâche à résoudre, et un numéro pour identifier la fiche.

Au « verso », les fiches présentent les 2 mêmes rangées avec des images, mais les éléments de la rangée inférieure sont identifiés par une zone rectangulaire colorée : l'association correcte est identifiée par la même couleur d'un élément de la rangée supérieure. Ces zones colorées peuvent également être utilisées pour l'auto-vérification des réponses : les enfants peuvent ainsi voir immédiatement si leurs réponses sont correctes ou non.

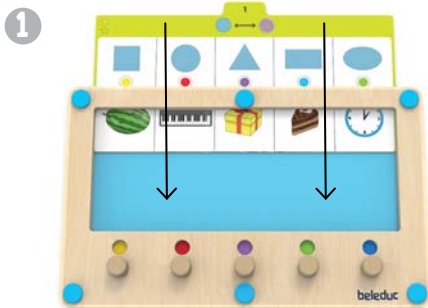




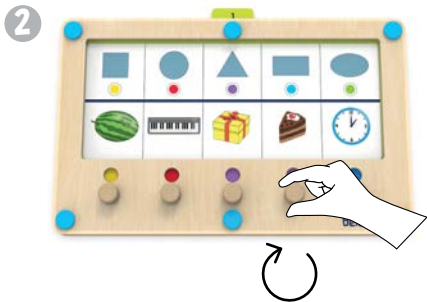
## Déroutement du jeu

Insérez une fiche d'activité dans la structure en bois par le haut, avec le côté « avant » vers le haut et visible.

Les fiches d'activités montrent 2 rangées d'éléments, une supérieure et une inférieure ; chaque élément de la rangée supérieure est lié à une couleur, identifiée par un cercle coloré dans sa boîte.

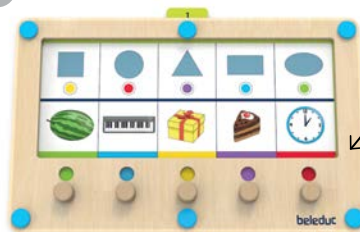


Le but du jeu est d'associer à chaque élément de la ligne supérieure un ou plusieurs éléments de la ligne inférieure, en leur donnant la même couleur. Pour ce faire, les enfants doivent faire tourner les boutons de la structure et changer la couleur du trou circulaire placé au-dessus, jusqu'à ce que la couleur choisie pour faire l'association correcte apparaisse. Il doit être de la même couleur que l'élément de la rangée supérieure à relier.



Dès qu'ils ont terminé les 5 associations proposées, la fiche d'activité peut être retirée, retournée, et remise à l'intérieur avec le « verso » sur le dessus.

3



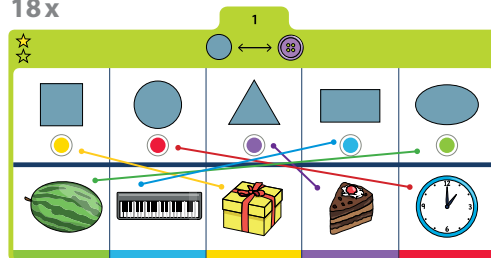
Vérifiez vos réponses  
(autocontrôle)

Les enfants peuvent vérifier immédiatement si leurs réponses sont correctes ou non.

Si la zone colorée et le trou circulaire en dessous ont la même couleur, l'association est correcte ✓

Grâce à cet autocontrôle, les enfants peuvent apprendre de nouveaux concepts de manière autonome et avoir un retour direct sur la tâche accomplie.

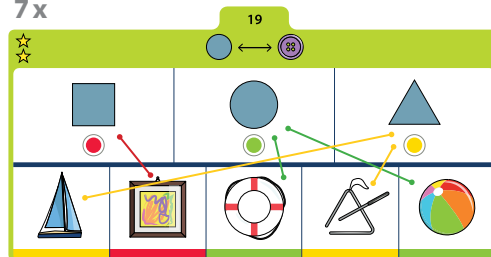
18 x



Niveau facile:

Association 1 à 1

7 x



Niveau avancé:

Associations multiples



# 21021 LOGITURN

LogiTurn es un juego de asociación para niños a partir de 4 años que propone muchas actividades de diferentes áreas y temas educativos. Pueden ser resueltos por un niño solo o por varios niños jugando juntos.

La idea que subyace en Logiturn es la de tener una «tableta analógica» que permita a los niños realizar diferentes tareas utilizando una pantalla que no es digital, pero que muestra imágenes llamativas y coloridas y actividades divertidas y educativas. El movimiento que se necesita para jugar es sencillo: consiste en girar pomos pequeños, lo que estimula la motricidad fina y entrena la coordinación manos-ojos.

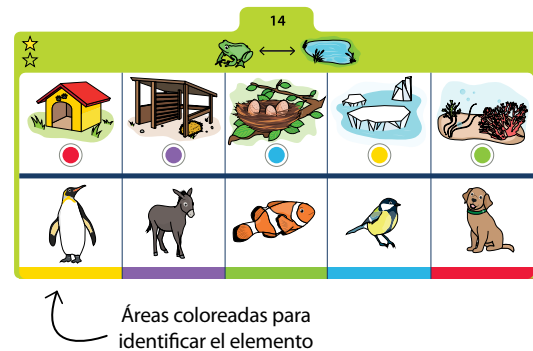
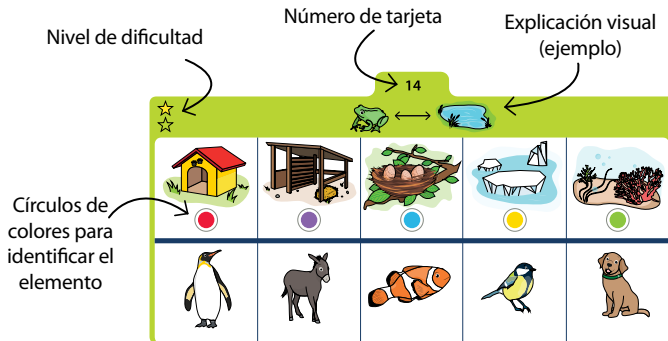
El objetivo del juego consiste en completar las asociaciones propuestas en las tarjetas de actividad conectando diferentes elementos y siguiendo preguntas específicas. El juego estimula el aprendizaje, el desarrollo cognitivo y la concentración; también anima a los niños a practicar y mejorar sus conocimientos y habilidades lingüísticas, así como las visuales y lógicas.

## Las tarjetas de actividad:

Cada tarjeta está impresa por ambas caras: el anverso muestra dos filas de elementos: en la primera, cada imagen está identificada con un círculo de color dentro de su casilla, mientras que en la segunda se muestran solo los elementos que deben asociarse.

En la parte superior de la tarjeta, que se oculta durante el juego, se muestra una explicación visual de la tarea que debe resolverse y un número para identificar la tarjeta.

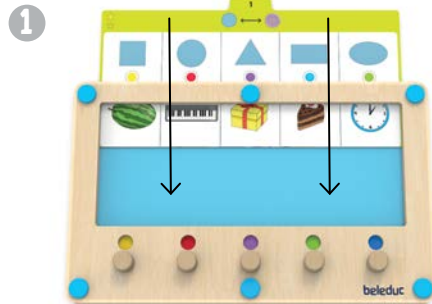
En el reverso, las tarjetas muestran las mismas dos filas con imágenes, pero los elementos de la fila inferior están identificados con un área rectangular de color: la asociación correcta está identificada con el mismo color de un elemento de la fila superior. Estas zonas coloreadas también pueden utilizarse para la autocomprobación de las respuestas; de este modo, los niños pueden ver inmediatamente si sus respuestas son correctas o no.



## Desarrollo del juego

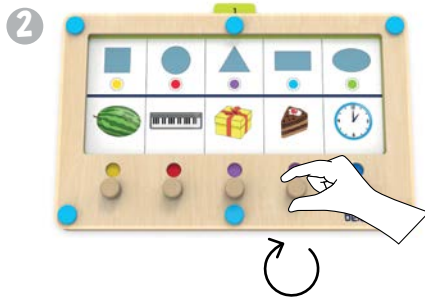
Cómo se juega: introduce una tarjeta de actividad en la estructura de madera por la parte superior, con el anverso hacia arriba y visible.

Las tarjetas de actividad muestran dos filas de elementos, una superior y otra inferior; cada elemento de la fila superior está vinculado a un color, que está identificado por un círculo de color en su casilla.



El objetivo del juego consiste en asociar cada elemento de la fila superior con uno o más elementos de la fila inferior, dándoles el mismo color.

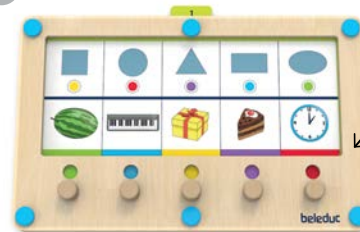
Para ello, los niños tienen que girar los pomos de la estructura y cambiar el color del agujero circular situado por encima del pomo correspondiente hasta que aparezca el color elegido para hacer la asociación correcta. Debe ser del mismo color que el del elemento de la fila superior que quieren conectar.



En cuanto hayan completado las cinco asociaciones propuestas, se puede sacar la tarjeta de actividad, darle la vuelta y volver a meterla con el reverso hacia arriba;

3

Comprueba tus respuestas

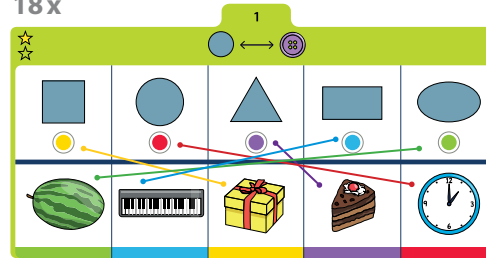


De este modo, los niños pueden comprobar inmediatamente si sus respuestas son correctas o no.

Si el área coloreada y el agujero circular de abajo tienen el mismo color, la asociación es correcta. ✓

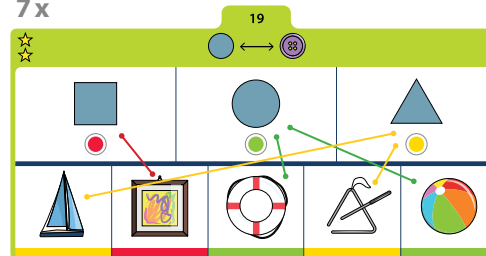
A través de esta modalidad de autocomprobación, los niños pueden aprender nuevos conceptos de forma autónoma y recibir información sobre la tarea que han realizado de manera directa.

18 x



Nivel fácil:  
Asociación 1 a 1

7 x



Nivel avanzado:  
Asociaciones múltiples



# 21021 LOGITURN

LogiTurn is een associatiespel voor kinderen vanaf 4 jaar, dat vele activiteiten uit verschillende leergebieden en thema's voorstelt. Ze kunnen worden opgelost door één kind alleen, of door meerdere kinderen die samen spelen.

Het idee van Logiturn is een „analoge tablet“ waarmee kinderen verschillende taken kunnen uitvoeren met behulp van een scherm dat niet digitaal is, maar toch aantrekkelijke en kleurrijke afbeeldingen en amusante en educatieve activiteiten laat zien. Het gebaar dat wordt gevraagd om het spel te spelen is eenvoudig en gaat om kleine draaiknopjes, waardoor de fijne motoriek wordt bevorderd en de hand-oogcoördinatie wordt getraind.

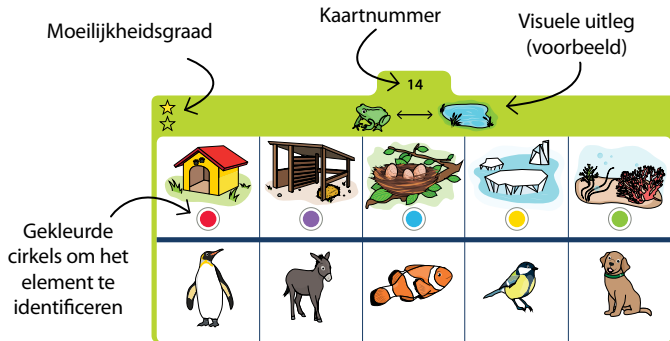
Het doel van het spel is de op de activiteitenkaarten voorgestelde associaties te vervolledigen door verschillende elementen met elkaar te verbinden en specifieke vragen te volgen. Het spel stimuleert het leren, de cognitieve ontwikkeling en de concentratie; de kinderen worden er ook toe aangezet hun kennis en taalvaardigheid te oefenen en te verbeteren, evenals hun visuele en logische vaardigheden.

## De activiteitenkaarten:

Elke kaart is aan beide zijden bedrukt: op de „voorkant“ staan 2 rijen met elementen. In de eerste wordt elk plaatje geïdentificeerd door een gekleurde cirkel in het vakje, terwijl in de tweede rij alleen de te associëren elementen worden getoond.

In het bovenste deel van de kaart, dat tijdens het spel wordt verborgen, staat een visuele uitleg van de op te lossen opdracht, en een nummer om de kaart te identificeren.

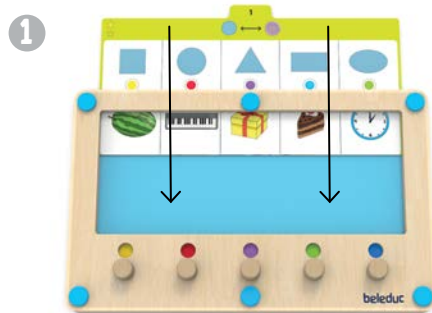
Op de „achterkant“ van de kaarten staan dezelfde 2 rijen met plaatjes, maar de elementen van de onderste rij worden geïdentificeerd door een rechthoekig gekleurd vlak: de juiste associatie wordt geïdentificeerd door dezelfde kleur van een element van de bovenste rij. Deze gekleurde vlakken kunnen ook worden gebruikt voor de zelfcontrole van de antwoorden: zo kunnen kinderen meteen zien of hun antwoorden correct zijn of niet.



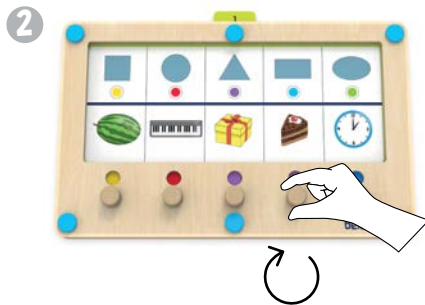
## Spelverloop

Steek een activiteitenkaart vanaf de bovenkant in de houten constructie, met de „voorkant“ naar boven en zichtbaar.

Op de activiteitenkaarten staan 2 rijen elementen, een bovenste en een onderste; elk element van de bovenste rij is gekoppeld aan een kleur, die wordt aangeduid met een gekleurde cirkel in het vakje.

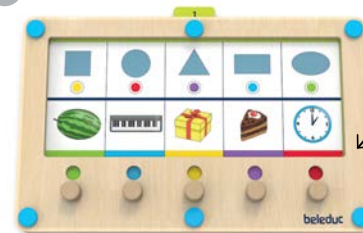


Het doel van het spel is om elk element van de bovenste rij te associëren met één of meerdere elementen van de onderste rij, door ze dezelfde kleur te geven. Om dit te doen, moeten de kinderen aan de knoppen op de constructie draaien en de kleur van het cirkelvormige gat erboven veranderen, totdat de gekozen kleur om de juiste associatie te maken verschijnt. Het moet dezelfde kleur hebben als van het element van de bovenste rij dat ze willen verbinden.



Zodra ze alle 5 voorgestelde associaties hebben voltooid, kan de activiteitenkaart eruit worden genomen, omgedraaid, en er weer in worden geplaatst met de „achterkant“ boven:

3



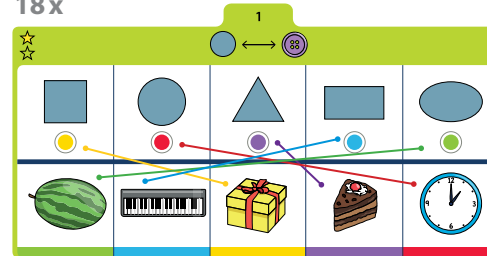
Antwoorden controleren (zelfcontrole)

Op die manier kunnen kinderen onmiddellijk controleren of hun antwoorden correct zijn of niet.

Als het gekleurde gebied en het ronde gat eronder dezelfde kleur hebben, is de associatie juist. ✓

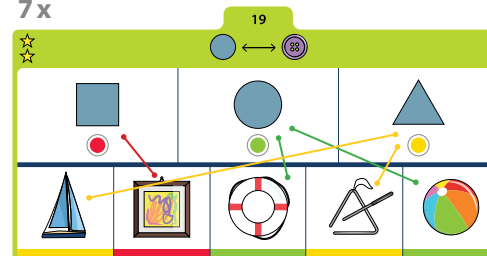
Door deze zelfcontrole kunnen kinderen autonoom nieuwe concepten leren en krijgen ze directe feedback over de voltooide taak.

18 x



Eenvoudig niveau: associatie 1 op 1

7 x



Gevorderd niveau: meerdere associaties



# 21021 LOGITURN

LogiTurn è un gioco di associazione pensato per bambini dai 4 anni in su, che propone tante attività che fanno riferimento a diverse tematiche ed aree educative. Esse possono essere svolte da un solo bambino in autonomia, oppure più bambini possono risolvere insieme i compiti proposti.

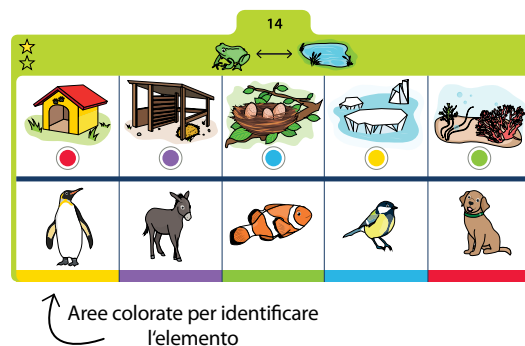
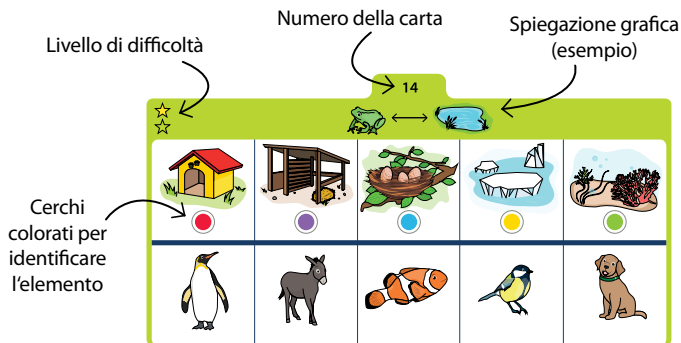
L'idea che sta alla base di LogiTurn è quella di avere un "tablet analogico", che permetta ai bambini di svolgere diversi compiti usando uno schermo che non sia digitale, ma che presenti allo stesso modo immagini attraenti e colorate e attività piacevoli ed istruttive. La gestualità richiesta per lo svolgimento del gioco è semplice e consiste nella rotazione di piccole manopole, favorendo così l'esercizio della motricità fine e la coordinazione occhio-mano.

Lo scopo del gioco è di risolvere le associazioni proposte dalle carte attività, mettendo in relazione fra loro elementi diversi, secondo delle richieste ben precise. Il gioco stimola l'apprendimento, lo sviluppo cognitivo e la concentrazione; inoltre i bambini sono portati a fare pratica e migliorare anche le proprie conoscenze e abilità linguistiche e comunicative, così come quelle visive e di ragionamento logico.

## Le carte attività:

Ogni carta è stampata su entrambi i lati: sul lato "fronte" sono presenti due righe di elementi, nella prima ogni elemento è identificato da un cerchio colorato presente nella sua casella, la seconda invece mostra soltanto gli elementi da associare. Nella parte superiore della carta, che durante il gioco è nascosta dalla struttura, è presente una spiegazione grafica del compito da svolgere, il livello di difficoltà ed il numero che identifica la carta attività.

Sul lato retrostante la carta presenta le stesse due righe di immagini, ma gli elementi della riga inferiore sono identificati da un'area rettangolare colorata: l'associazione corretta è identificata dalla presenza dello stesso colore di un elemento della riga superiore. Le aree colorate possono inoltre essere utilizzate per il controllo autonomo delle risposte date: in questo i bambini modo possono capire immediatamente se le loro risposte sono corrette oppure no.

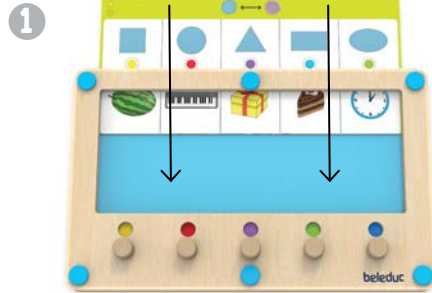




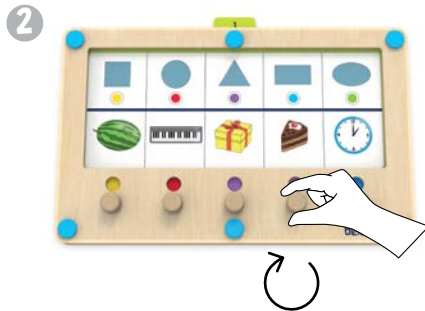
## Come si gioca

Inserire la carta attività scelta all'interno della struttura in legno dalla fessura sul lato superiore, con il lato "fronte" rivolto verso l'alto.

Le carte attività sono composte da due righe di elementi da associare, una superiore ed una inferiore; ad ogni elemento della riga superiore è abbinato un colore, identificabile attraverso il cerchio colorato posto in basso nella sua casella.

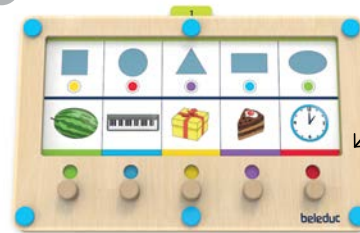


Lo scopo del gioco è di associare ad ogni elemento della riga superiore uno o più elementi della riga inferiore, abbinando ad essi lo stesso colore. Per fare ciò è necessario ruotare le manopole e far cambiare il colore del cerchio forato posto al di sopra di esse, fino a far apparire il colore scelto per l'associazione corretta. Questo deve essere lo stesso colore dell'elemento della prima riga che si desidera connettere.



Una volta completate tutte le 5 associazioni proposte, è possibile estrarre la carta attività, voltarla ed inserirla nuovamente nella struttura, con il lato "retro" rivolto verso l'alto:

3



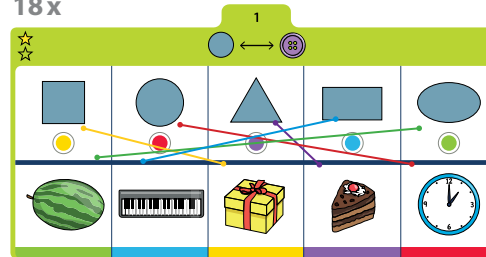
Controllare le proprie risposte auto-check

In questo modo il bambino potrà controllare immediatamente se le risposte date sono corrette oppure no.

Se l'area colorata ed il cerchio posto al di sotto di essa sono dello stesso colore, la risposta è corretta. ✓

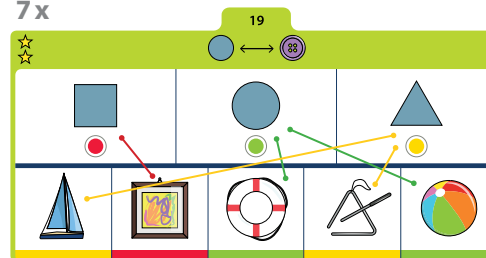
Attraverso questa modalità di auto-check i bambini possono apprendere in modo autonomo nuove nozioni ed esercitare un'azione di controllo diretta sul compito svolto.

18 x



Livello facile:  
associazione 1 a 1

7 x



Livello avanzato:  
associazione multipla





## 21021 逻辑板

逻辑板是一款适用于4岁以上儿童的关联游戏，它包含了许多来自不同教育领域和主题的任务。任务可以由一个孩子独自解决，也可以由几个孩子一起游戏解决。

逻辑板的设计理念来自“模拟平板电脑”，它可以使孩子们使用非数字屏幕来进行不同的任务，屏幕依然可以显示出吸引人的彩色图案以及有趣的教育活动。玩游戏所需的手部动作很简单，仅仅需要用手去旋转旋钮，以此来锻炼精细动作和手眼协调能力。

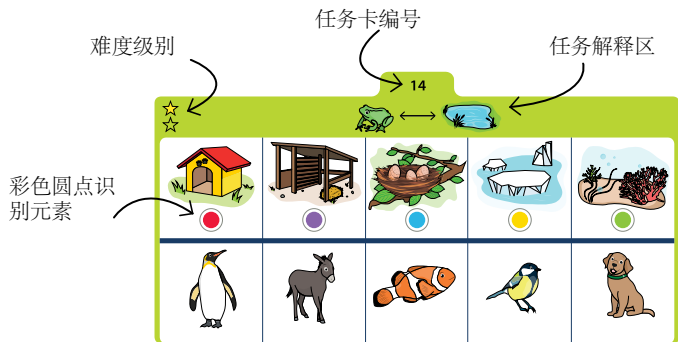
游戏的目的是通过链接不同的元素并遵循特定的问题来完成任务卡上的要求。该游戏激发学习能力，认知发展和专注力，同时还引导孩子们锻炼并增强他们在知识，语言技能，视觉和逻辑方面的能力

### 任务卡

每张卡都是双面打印：正面有两行图案，在第一行中，每张图案均用彩色圆圈标识，而第二行则显示需要关联的图案。

该面的上方有两个在游戏中被隐藏的要素，一是任务关联的解释说明，二是用于识别任务卡的数字

任务卡的背面依旧是这两行图案，不过第二行的图案底部会有颜色标识，上下两行颜色相同则表明关联正确。这样可以便于孩子们检查是否正确地完成了任务。



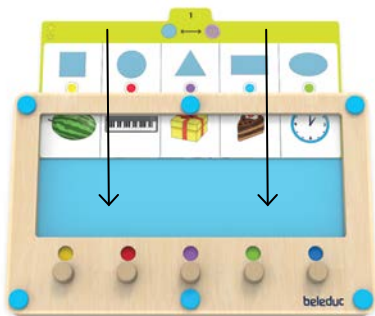


## 游戏方法

将任务卡从顶部开口处插入木板中，并使正面朝上可见。

任务卡显示两行图案，上面一行的图案各有一种颜色作标识。

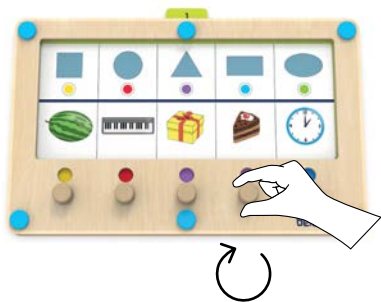
1



游戏的目的是将上面一行的每个图案（简单难度，1对1关联）或（高级难度，1对1或多关联）与下面一行的图案进行关联，使它们具有相同的颜色。

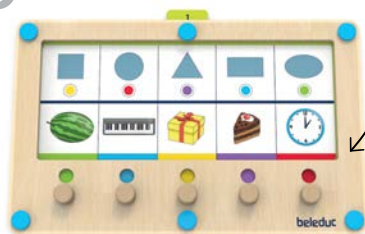
孩子们必须旋转木板上的旋钮并更改其上方圆形孔内的颜色，使颜色与需要关联的图案颜色相同。

2



当孩子们完成了所有的关联，便可以取出任务卡并翻转到背面，重新插回到木板中：

3



背后答案可自检

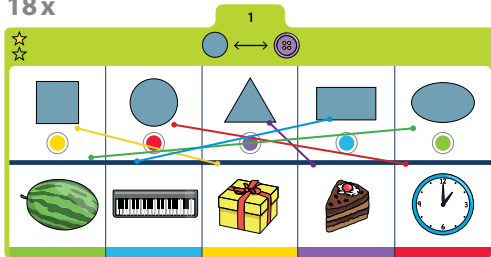
此时孩子们可以检查他们的答案是否正确了。

如果该颜色和圆孔内的颜色相同，则表明关联正确



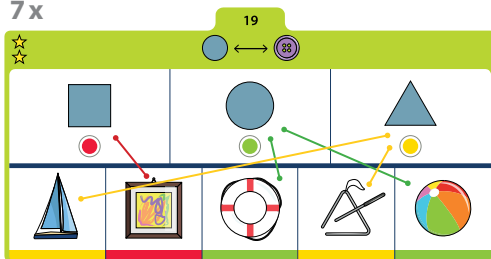
通过这种自我检查的方式，孩子们可以自主学习新的概念，并根据完成的任务获得直接的反馈。

18x



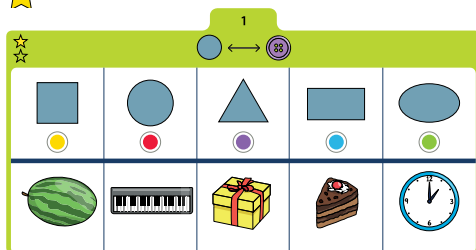
简单难度，  
1对1关联

7x

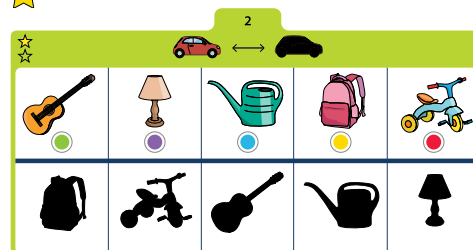


高级难度，  
1对1或多关联

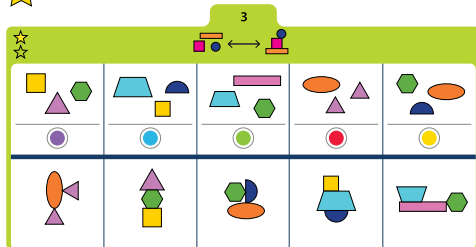
# Vorlagekarten/template cards/cartes modèles/tarjetas/voorbeeldkaarten/carte modello/纸卡



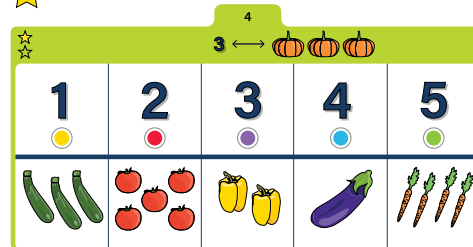
Welche Form hat es?  
Which shape does it have?  
Quelle est sa forme ?  
¿Qué forma tiene?  
Welke vorm heeft het?  
Che forma ha?  
形状有哪些?



Welcher ist der richtige Schatten?  
Which is the correct shadow?  
Quelle est l'ombre correcte ?  
¿Cuál es la sombra correcta?  
Welke is de juiste schaduw?  
Qual è l'ombra giusta?  
正确的影子是哪个?



Wo sind die Formen?  
Where are the shapes?  
Où sont les formes ?  
¿Dónde están las formas?  
Waar zijn de vormen?  
Dove sono le forme?  
形状在哪里?



Wie viele? Zählen von 1 bis 5: Assoziation zwischen Zahlen und visuellen Größen  
How many? Counting from 1 to 5: association between numbers and visual quantities  
Combien ? Compter de 1 à 5: association entre des nombres et des quantités visuelles  
¿Cuántos? Conteo de 1 a 5: asociación entre números y cantidades visuales  
Hoeveel? Tellen van 1 tot 5: associatie tussen getallen en visuele hoeveelheden  
Quanti sono? Contiamo da 1 a 5: associazione numeri e quantità visive  
有多少?



5

6 ← → ● ● ● ● ● ●

<b>6</b> ●	<b>7</b> ●	<b>8</b> ●	<b>9</b> ●	<b>10</b> ●

Wie viele? Zählen von 6 bis 10  
 How many? Counting from 6 to 10  
 Combien ? En comptant de 6 à 10  
 ¿Cuántos? Cuento de 6 a 10  
 Hoeveel? Tellen van 6 tot 10  
 Quanti sono? Contiamo da 6 a 10  
 有多少?



6

● ← → ● ●


Welches sind die gegensätzlichen Merkmale?  
 Which are the opposite features?  
 Quelles sont les caractéristiques opposées?  
 ¿Cuáles son las características opuestas?  
 Wat zijn de tegengestelde kenmerken?  
 Quali caratteristiche sono opposte?  
 哪些是相反的特征?



7

● ← → ● ●

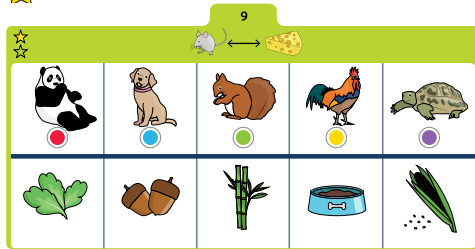

Welche Objekte werden zusammen verwendet?  
 Which objects are used together?  
 Quels sont les objets utilisés ensemble ?  
 ¿Qué objetos se utilizan juntos?  
 Welke voorwerpen worden samen gebruikt?  
 Quali oggetti si usano insieme?  
 哪些事物在一起使用?



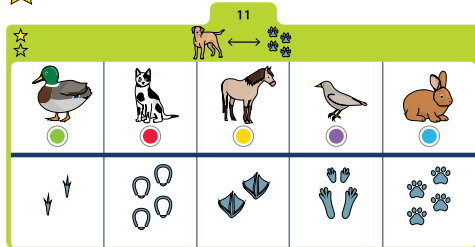
8

● ← → ● ● ● ● ● ●

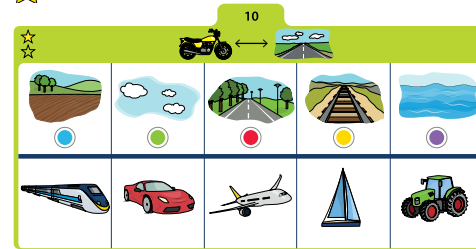

Wer benutzt diese Werkzeuge?  
 Who uses these tools?  
 Qui utilise ces outils ?  
 ¿Quién utiliza estas herramientas?  
 Wie gebruikt deze instrumenten?  
 Chi usa questi strumenti?  
 谁会使用这些工具?



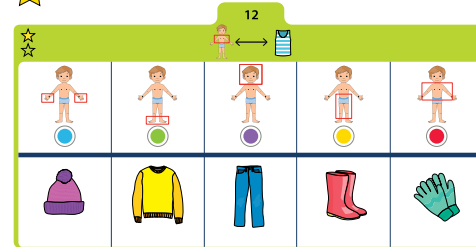
Was fressen die Tiere?  
 What do animals eat?  
 Que mangent les animaux ?  
 ¿Qué comen los animales?  
 Wat eten dieren?  
 Cosa mangiano gli animali?  
 动物吃什么?



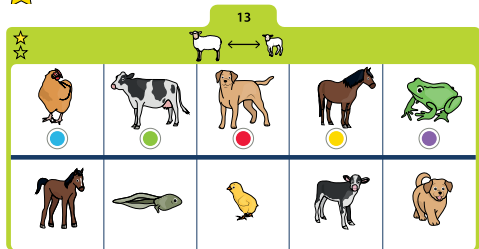
Zu wem gehören die Fußabdrücke?  
 Who do the footprints belong to?  
 À qui appartiennent les empreintes de pas ?  
 ¿A quién pertenecen las huellas?  
 Van wie zijn de voetafdrukken?  
 Di chi sono queste impronte?  
 脚印属于谁?



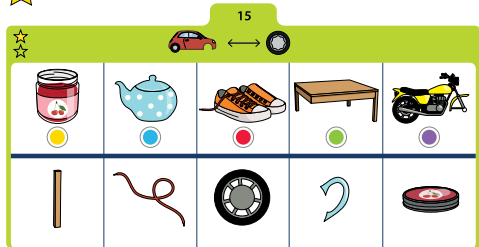
Wo fahren die Fahrzeuge?  
 Where do the vehicles run?  
 Où circulent les véhicules ?  
 ¿Por dónde circulan los vehículos?  
 Waar rijden de voertuigen?  
 Dove viaggiano i veicoli?  
 车辆在哪里行驶?



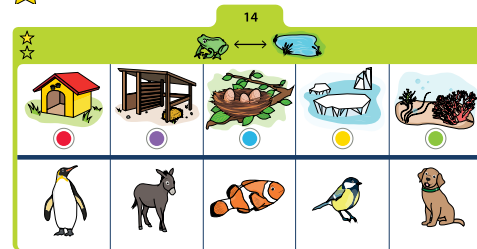
Wo wird diese getragen?  
 Where is this worn?  
 Où est-ce porté ?  
 ¿Dónde se lleva esto?  
 Waar wordt dit gedragen?  
 Dove si indossa?  
 穿戴在哪里?



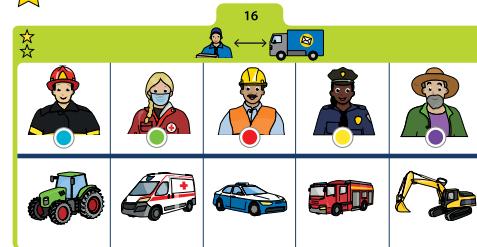
Zu wem gehört das passende Baby?  
 Who is their baby?  
 Qui est leur bébé ?  
 ¿Quién es su bebé?  
 Wie is hun baby?  
 Di chi è questo cucciolo?  
 它们的孩子是谁?



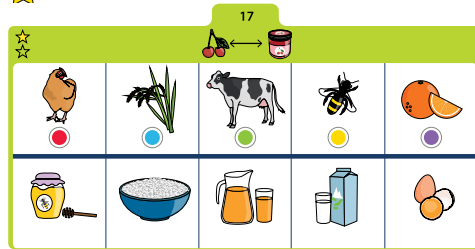
Was fehlt?  
 What is missing?  
 Qu'est-ce qui manque ?  
 ¿Qué falta?  
 Wat ontbreekt er?  
 Cosa manca?  
 缺少什么?



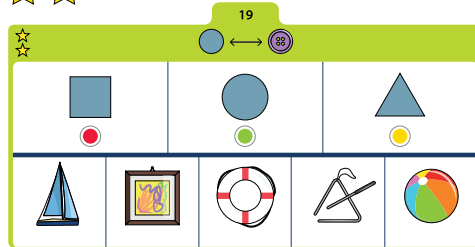
Wo leben die Tiere?  
 Where do animals live? A  
 Où vivent les animaux ?  
 ¿Dónde viven los animales?  
 Waar leven dieren?  
 Dove vivono gli animali?  
 动物住在哪里?



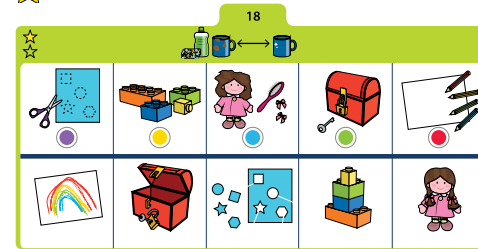
Wer fährt dieses Fahrzeug?  
 Who drives this vehicle?  
 Qui conduit ce véhicule ?  
 ¿Quién conduce este vehículo?  
 Wie bestuurt dit voertuig?  
 Chi guida questo veicolo?  
 谁驾驶这辆车?



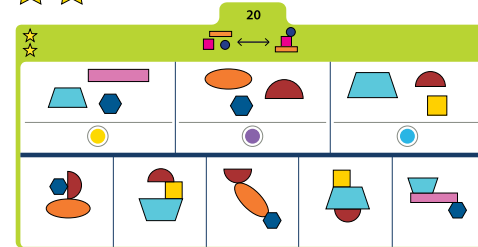
Welches ist der Ursprung von Lebensmitteln?  
 Which is the origin of food?  
 Quelle est l'origine des aliments ?  
 ¿Cuál es el origen de los alimentos?  
 Wat is de oorsprong van voedsel?  
 Da dove deriva il cibo?  
 食物是怎么来的？



Welche Form hat es?  
 Which shape does it have?  
 Quelle est sa forme ?  
 ¿Qué forma tiene?  
 Welke vorm heeft het?  
 Che forma ha?  
 形状有哪些？

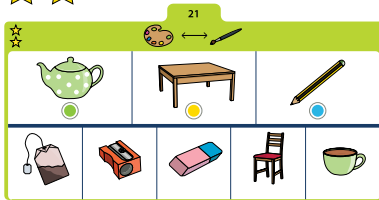


Was passiert? Assoziation zwischen Gegenständen und dem Ergebnis ihrer Verwendung  
 What happens? Association between objects and the result of their use  
 Que se passe-t-il ? Association entre les objets et le résultat de leur utilisation  
 ¿Qué ocurre? Asociación entre objetos y el resultado de su uso.  
 Wat gebeurt er? Associatie tussen voorwerpen en het resultaat van hun gebruik  
 Cosa succede? Associazione fra oggetti ed il risultato del loro utilizzo  
 会发生什么？事物之间的关联及其使用结果。

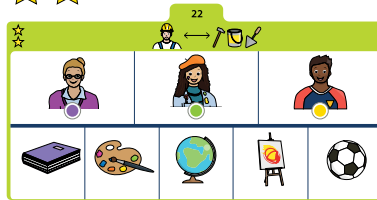


Wo befinden sich die Formen? Formenkombinationen.  
 Where are the shapes? Shapes combinations.  
 Où sont les formes ? Combinaisons de formes.  
 ¿Dónde están las formas? Combinaciones de formas.  
 Waar zijn de vormen? Vormencombinaties.  
 Dove sono le forme? Combinazioni di forme  
 形状在哪里？形状组合

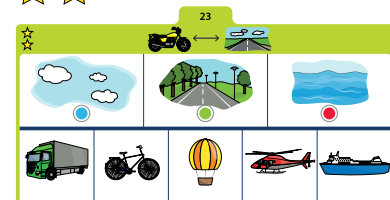




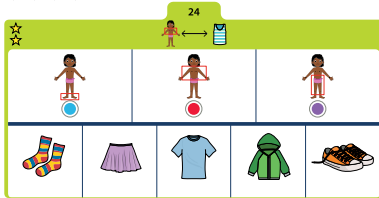
Welche Objekte werden zusammen verwendet?  
Which objects are used together?  
Quels sont les objets utilisés ensemble ?  
¿Qué objetos se utilizan juntos?  
Welke voorwerpen worden samen gebruikt?  
Quali oggetti si usano insieme?  
哪些事物在一起使用?



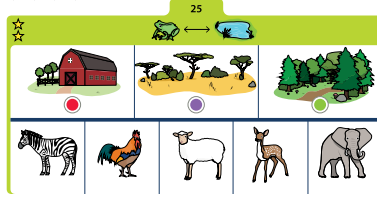
Wer benutzt diese Werkzeuge?  
Who uses these tools?  
Qui utilise ces outils ?  
¿Quién utiliza estas herramientas?  
Wie gebruikt deze instrumenten?  
Chi usa questi strumenti?  
谁会使用这些工具?



Wo fahren die Fahrzeuge?  
Where do the vehicles run?  
Où circulent les véhicules ?  
¿Por dónde circulan los vehículos?  
Waar rijden de voertuigen?  
Dove viaggiano i veicoli?  
车辆在哪里行驶?



Wo wird das getragen?  
Where is this worn?  
Où est-ce porté ?  
¿Dónde se lleva esto?  
Waar wordt dit gedragen?  
Dove si indossa?  
穿戴在哪里?



Wo leben Tiere?  
Where do animals live?  
Où vivent les animaux ?  
¿Dónde viven los animales?  
Waar leven dieren?  
Dove vivono gli animali?  
动物住在哪里?

**beleduc Lernspielwaren GmbH**

Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: [info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

© beleduc 2021



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations á conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
Informatie te bewaren.  
Conservare per future referenze.