

# LOGIPLAY

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

21070



## Das Spiel fördert:

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



**Mathematische Bildung:** Logisches Kombinieren, Erkennen von Mengen, Formen und Gewicht  
**Mathematical Education:** Logical combination, identifying amounts, shapes and weight  
**Formation mathématique:** Combinaisons logiques, reconnaissance des quantités, formes et poids  
**Desarrollo matemático:** Combinar de forma lógica, reconocer cantidades, formas y peso  
**Rekenkundige ontwikkeling:** Logisch combineren, herkennen van hoeveelheden, vormen en gewicht  
**Educazione matematica:** Combinazione logica, identificare quantità, forme e pesi  
**数学教育:** 逻辑关系、数量识别、形状认知、重量感知



**Künstlerische Bildung:** Erkennen und Benennen von Farben, Bilder vervollständigen  
**Art Education:** Identifying and naming colours, completing images  
**Formation artistique:** Reconnaître et nommer les couleurs, terminer des images  
**Desarrollo artístico:** Reconocer y denominar colores, completar imágenes  
**Artistieke ontwikkeling:** Herkennen en benoemen van kleuren, afbeeldingen compleet maken  
**Educazione artistica:** Riconoscere e nominare colori, completare immagini  
**艺术和创新能力发展:** 认识和命名颜色, 完成图像



**Soziale Bildung:** Gemeinsames Spielen, Diskutieren über Aufgaben  
**Social Education:** Playing together and talking about the pictures  
**Sociabilisation:** Jouer ensemble, discuter des tâches  
**Desarrollo social:** Jugar juntos, discutir acerca de las tareas  
**Sociale ontwikkeling:** Samen spelen, bespreken van opdrachten  
**Educazione sociale:** Giocare insieme e parlare delle immagini  
**语言教育:** 在共同的游戏讨论图片的内容



**Somatische Bildung:** Feinmotorik bei der Nutzung des magnetischen Stifts, Wissen über verschiedene Lebensmittel  
**Health Education:** Fine motor skills by using the magnetic pen, knowledge about different kinds of food  
**Formation somatique:** Motricité fine avec l'utilisation du crayon magnétique, connaissance des différents aliments  
**Desarrollo somático:** Motricidad fina en el uso del lápiz magnético, conocimientos de distintos alimentos  
**Somatische ontwikkeling:** Fijne motoriek bij het gebruik van de magneetpen, kennis over verschillende levensmiddelen  
**Educazione somatica:** Capacità fino-motorie utilizzando la penna magnetica, conoscenza dei diversi tipi di cibo  
**健康教育:** 通过使用磁铁笔提升精细动作技能, 了解不同的食物种类



**Naturwissenschaftliche Bildung:** Erkennen von Tieren und deren Lebensraum, Wissen über Bestandteile von verschiedenen Objekten  
**Science Education:** Identifying animals and their habitats, knowing the elements of different objects  
**Formation scientifique et technique:** Reconnaître les animaux et leur milieu naturel, connaissance des composants de différents objets  
**Conocimiento del medio y desarrollo técnico:** Reconocer animales y su hábitat, conocimientos sobre componentes de distintos objetos  
**Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling:** Herkennen van dieren en hun leefgebied, kennis over onderdelen van verschillende objecten  
**Educazione tecnica e naturalistic:** Identificare gli animali e i loro habitat, conoscenza degli elementi nei diversi oggetti  
**自然科学和技能教育:** 识别动物与其栖息地, 了解生物的多样性

## Spielinformationen:

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



# LOGIPLAY



## Inhalt

- a) 1 Holzrahmen mit Magnetstift
- b) 18 Vorlagekarten
  - b1) Kartenvorderseite (Aufgabe)
  - b2) Kartenrückseite (Lösung)



## Contents

- a) 1 wooden frame with magnetic pen
- b) 18 task cards
  - b1) front of card (task)
  - b2) reverse of card (solution)



## Contenu

- a) 1 cadre en bois avec crayon magnétique
- b) 18 cartes
  - b1) devant des cartes (mission)
  - b2) dos des cartes (solution)



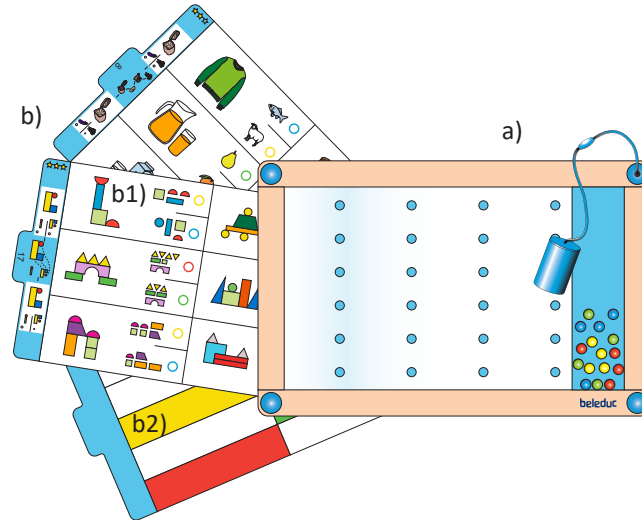
## Contenido

- a) 1 marco de madera con un lápiz magnético
- b) 18 cartas
  - b1) cara frontal (ejercicio)
  - b2) cara posterior o dorso (solución)



## Inhoud

- a) 1 houten lijst met magneetstift
- b) 18 voorbeeldkaarten
  - b1) voorkant van de kaart (opgave)
  - b2) achterkant van de kaart (oplossing)



## Contenuto

- a) 1 telaio di legno con penna magnetica
- b) 18 carte con attività
  - b1) fronte della carta (compito)
  - b2) retro della carta (soluzione)



## 游戏配件

- a) 1 个包含磁铁笔的木制框架
- b) 18 张任务卡
  - b1) 正面任务
  - b2) 背面答案验证



# 21070 LogiPlay

LogiPlay ist ein Magnetspiel, welches sich besonders für Kinder im Alter von 4 bis 8 Jahren eignet. Da es völlig ohne verbale Erklärung auskommt, kann es bereits im Bereich der Frühförderung eingesetzt werden. LogiPlay bietet verschiedene Aufgaben und Themen aus unterschiedlichen Bildungsbereichen an, die dem ganzheitlichen Bildungsansatz zugeordnet werden können.

LogiPlay besteht aus einem Holzrahmen, an dem ein Magnetstift befestigt ist und einem Kartenset mit 18 verschiedenen Aufgabenstellungen. Auf der Kartenvorderseite sind die Aufgaben abgebildet: mit Hilfe des Magnetstifts werden die farbigen Kugeln in dem Loch mit der korrekten Antwort abgelegt (hierbei muss die Farbe für das Antwortfeld identisch zu der Kugelfarbe sein).

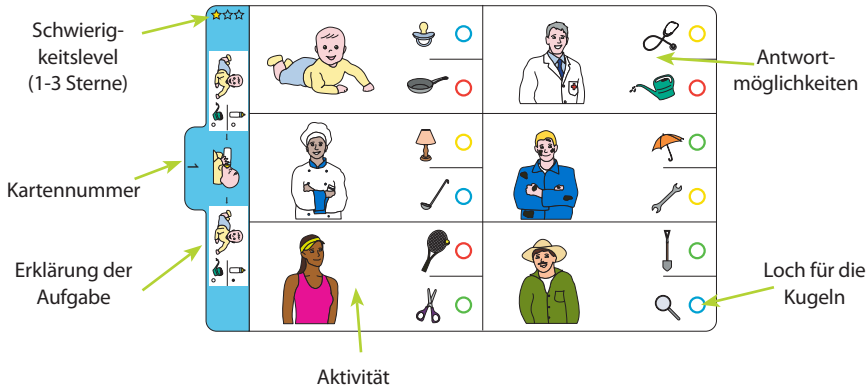
Die Aufgabenkarten beinhalten Aktivitäten, bei denen die Kinder aussuchen, assoziieren, komplettieren, vergleichen, zählen... Die farbigen Felder auf der Rückseite der Karten erlauben es den Kindern, ihre Antworten selbst zu kontrollieren: Wenn die Kugel auf einem Feld mit gleicher Farbe platziert wurde, ist die Antwort korrekt.

Das Magnetspiel eignet sich hervorragend für den Einsatz im Kitaalltag und bietet vielseitige Beschäftigungsmöglichkeiten. Aufgrund seiner kompakten Bauweise ist das Spiel einfach mitzunehmen und schnell verstaut.

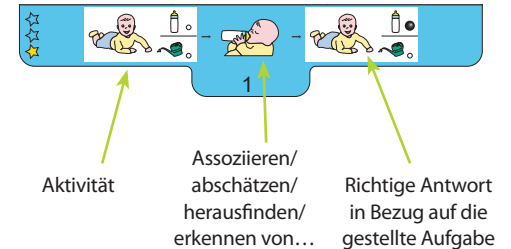
## Die Karten

Die 18 Vorlagekarten zeichnen sich durch 3 Schwierigkeitslevels aus. Diese sind in aufsteigender Schwierigkeit mit 1, 2 oder 3 Sternen gekennzeichnet. Die Karten sind nummeriert, sodass eine schnelle Zuordnung möglich ist. Der blaue Streifen am linken Rand liefert eine Erklärung darüber, wie die aktuelle Aufgabe verstanden wird. Auf der Rückseite befinden sich farbige Felder, die es den Kindern ermöglichen, ihre Antworten, durch vorheriges Ablegen der farbigen Kugeln, selbst zu kontrollieren.

### Aufbau einer Karte:

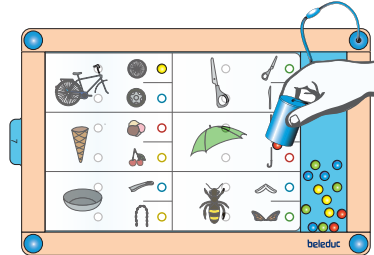
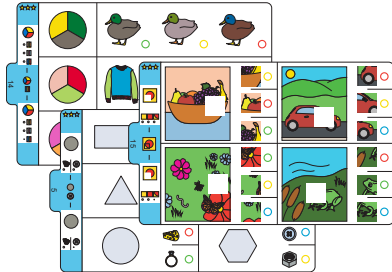


### Erklärung der Aufgabe:

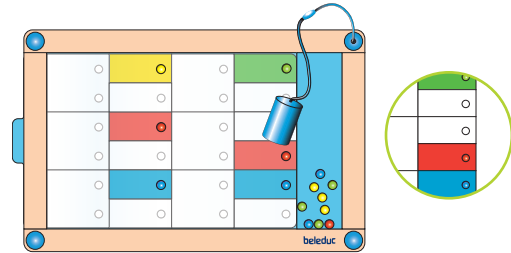


## Spielverlauf

Am Anfang des Spiels wird eine Karte ausgesucht und die Erklärung auf dem blauen Streifen angeschaut. Anschließend wird die Karte in den Holzrahmen gesteckt und die Kugeln mit Hilfe des Magnetstifts in den Löchern abgelegt, und zwar so, dass die Umrandung des Loches mit der richtigen Antwort mit der Kugelfarbe übereinstimmt. Sobald alle Aufgaben gelöst wurden, wird die Karte aus dem Rahmen genommen, gedreht und wieder in den Holzrahmen gesteckt.



Benutze den Magnetstift, um die Kugeln zu bewegen und so die korrekten Antworten zu geben (passend zu den farbigen Kreisen)



Drehe die Karte, stecke sie wieder in den Rahmen und kontrolliere dich selbst (die Farbe der Kugel muss mit der des Feldes übereinstimmen)

## Tipps für Erzieher/ -innen



Mehr oder weniger? (Alter: 5+)

Setzen Sie sich gemeinsam mit den Kindern in einen Kreis. Legen Sie einige Objekte (z.B. Knöpfe, Steine...) in die Mitte und bilden Sie daraus zwei Haufen. Auf welchem Haufen liegt mehr (weniger)? Lassen Sie die Kinder antworten und überprüfen Sie die Antwort durch Nachzählen.



Gestalten von Aufgabenkarten (Alter: 5+)

Lassen Sie die Kinder eigene Ideen für Aufgabenkarten entwickeln. Bereiten Sie Karten vor, sodass die Kinder ihre Ideen aufmalen und später ausprobieren können.



Beschreiben (Alter: 4+)

Setzen Sie sich gemeinsam mit den Kindern in einen Kreis. Jedes Kind erhält nun eine Aufgabenkarte und schaut sich diese in Ruhe an. Anschließend erklären sich die Kinder gegenseitig, wie die Aufgabenkarte zu lösen ist.

## Tipps für Eltern

Reden Sie mit Ihrem Kind über die unterschiedlichen Aufgaben. Sind alle Aufgaben für das Kind verständlich? Schauen Sie sich anfangs Karten mit einem Stern an und versuchen Sie die Aufgabe gemeinsam mit Ihrem Kind zu lösen. Wenn das Kind sich beim Lösen der Aufgaben sicher fühlt können Sie die Aktivität mit schwierigeren Karten fortsetzen.



# 21070 LogiPlay

LogiPlay is a magnetic game, especially suitable for children aged 4 to 8. However, since no verbal explanation is necessarily required, it can already be used in early learning.

LogiPlay proposes different activities in many educative areas and with various thematics and promotes holistic education and development.

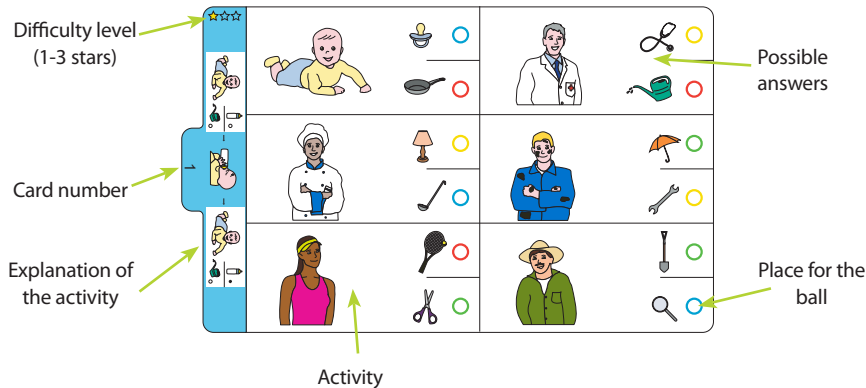
LogiPlay consists of a wooden frame with a magnetic pen attached to it, and a set of 18 cards with different tasks. The tasks are depicted on the front of the cards: using the magnetic pen, it's possible to move the coloured balls in the hole on the circle with the same colour, located near the answer that is thought to be correct. The cards propose activities in which the children have to choose, associate, complete or compose images, compare elements, count... The coloured boxes on the back allow the self-check of the given answers: if the ball is on a box of the same colour, the answer is correct.

LogiPlay is ideal for use in kindergarten up to remedial teaching at primary age and can give multiple ways of entertainment in many places, as its compact structure allows to carry it easily and the space required to store it is minimum.

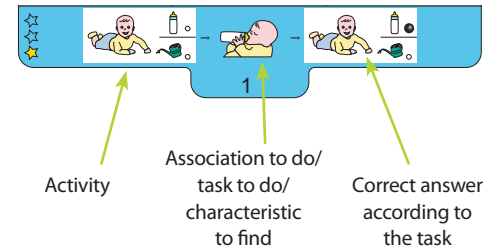
## The cards

The 18 cards are characterized by different difficulty levels, marked in ascending order with 1, 2 or 3 stars. Each card has a number that makes it recognizable and on the light blue stripe on the left it has the explanation of the task. On the back there are the coloured boxes that allow the self-check of the answers given using the balls.

### Card Structure:

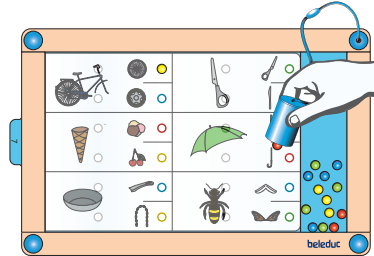
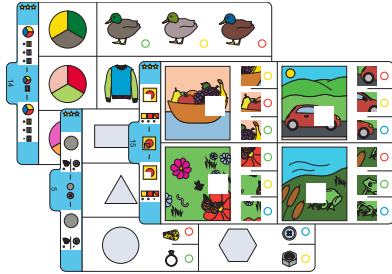


### Task explanation:

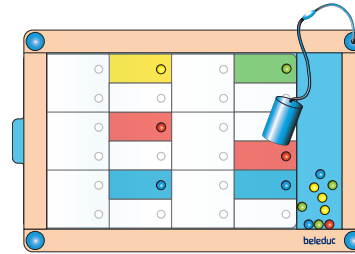


## How to play

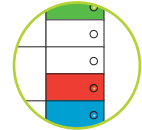
To start it's necessary to pick up a card, look at the explanation of the task and put it into the wooden structure. Using the magnetic pen and moving the balls into the holes on the coloured circles it's possible to give the answers to the proposed activities. Once all the tasks are completed, the children have to take the card out, turn it and put it again into the structure with its back faced up, to check the answers given.



Use the magnetic pen to move the balls and give the correct answers according to the coloured circles



Turn the card, put it back in the frame and auto-check the answers on its back



## Tips for Educators



More or less? (age: 5+)

Sit together with the children in a circle. Put some objects (for example buttons, stones...) in the middle of the circle and build two piles. Which pile consists of more (of less) objects? Let the children explain their ideas and count afterwards to check.



Drawing Task Cards (age: 5+)

Have the children think of own ideas for task cards. Prepare template cards for the children to fill in their own tasks and try them.



Describing the action (age: 4+)

Sit together with the children in a circle. Each one is given one card and looks carefully at it. Later each child explains how the task of the card can be solved.

## Tips for parents

Talk with your child about the different tasks. Is everything clear for the child? At the beginning look at the cards with one star and try to solve them together with your child. If the child is confident in answer these task try to solve tasks that are more difficult.



# 21070 LogiPlay

LogiPlay est un jeu magnétique, particulièrement adapté aux enfants de 4 à 8 ans. Étant donné que celui-ci se passe complètement d'explications verbales, il peut être utilisé pour le soutien précoce. LogiPlay propose différents problèmes et thèmes issus de plusieurs domaines d'éducation, qui répondent à une approche holistique de l'éducation.

LogiPlay se compose d'un cadre en bois, sur lequel est fixé un crayon magnétique et un ensemble de cartes avec 18 problèmes différents. Le recto des cartes indique la tâche à accomplir : à l'aide du crayon magnétique, on dépose les billes colorées dans l'orifice correspondant à la bonne réponse (ici, la couleur de la zone de réponse doit être identique à celle des billes).

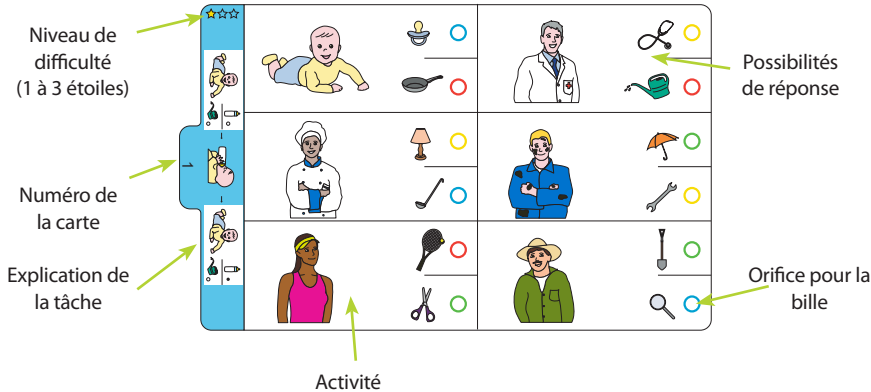
Les cartes des tâches proposent des activités pour apprendre aux enfants à chercher, associer, compléter, comparer, compter... Les zones colorées sur le verso des cartes permettent aux enfants de vérifier eux-mêmes leurs réponses : Si l'enfant place une bille sur une zone de la même couleur, il a donné la bonne réponse.

Le jeu magnétique est très bien adapté pour une utilisation quotidienne à la garderie et offre de multiples possibilités d'occupation. Grâce à sa structure compacte, le jeu est facile à transporter et à ranger.

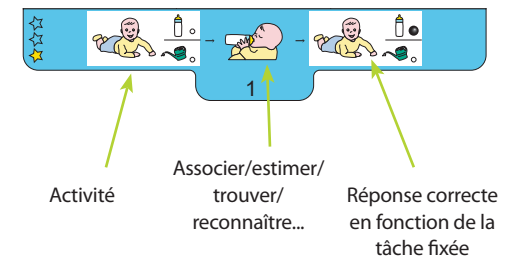
## Les cartes

Les 18 cartes de présentation sont réparties sur 3 niveaux de sécurité. Ceux-ci indiquent une difficulté croissante, avec 1, 2 ou 3 étoiles. Les cartes sont numérotées pour permettre un classement rapide. Les bandes bleues sur le côté gauche aident à comprendre la tâche à réaliser. Sur le verso des cartes, les zones colorées permettent aux enfants de vérifier leurs réponses eux-mêmes, après avoir déposé la bille colorée.

### Composition des cartes:



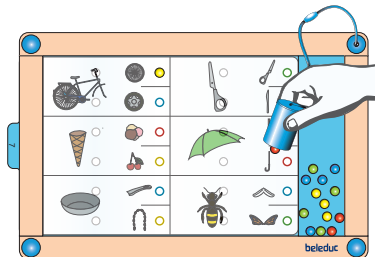
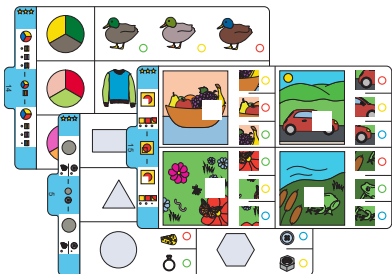
### Explication de la tâche:



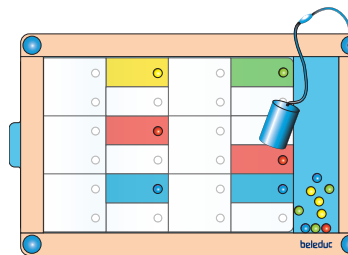


## Déroulement du jeu

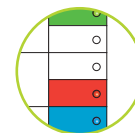
Au début du jeu, on choisit une carte et on regarde l'explication sur les bandes bleues. On dépose ensuite la carte sur le cadre en bois ainsi que la bille à l'aide du crayon magnétique dans les orifices, de façon à ce que la bille et le tour de l'orifice soient de la même couleur, à savoir celle correspondant à la bonne réponse. Une fois qu'on a résolu tous les problèmes, on retire la carte du cadre, on la retourne et on la remplace dans le cadre en bois.



Utilise le crayon magnétique pour déplacer les billes et donner ainsi la bonne réponse (qui doit correspondre au cercle coloré)



Tourne la carte, repose-la dans le cadre en bois et vérifie toi-même (la couleur de la bille doit correspondre à celle de la zone)



## Conseils pour les éducateurs



Plus ou moins ? (Âge : 5+)

Asseyez-vous en rond avec les enfants. Déposez quelques objets au milieu (par exemple des boutons, des cailloux) et faites-en deux tas. Quel tas compte le plus (ou le moins) d'objets ? Laissez répondre les enfants et vérifiez la réponse en comptant.



Organisation des cartes de problème (Âge : 5+)

Donnez l'occasion aux enfants de créer leurs propres cartes de problèmes. Préparez des cartes, pour que les enfants puissent dessiner leurs idées et les essayer ensuite.



Description (Âge : 4+)

Asseyez-vous en rond avec les enfants. Chaque enfant reçoit maintenant une carte de problèmes et l'observe en silence. Ensuite, les enfants expliquent les uns aux autres comment résoudre le problème de la carte.

## Conseils pour les parents

Discutez avec les enfants des différentes tâches. Toutes les tâches sont-elles compréhensibles pour les enfants ? Commencez avec des cartes à une étoile et essayez de résoudre le problème avec l'enfant. Quand l'enfant est à l'aise pour résoudre les problèmes, continuez l'activité avec des cartes plus difficiles.



# 21070 LogiPlay

LogiPlay es un juego de imanes especialmente apropiado para niños de 4 a 8 años. Al no requerir expresión verbal, se puede utilizar también en centros de preasistencia pedagógica.

LogiPlay ofrece distintas tareas y temas de distintos ámbitos didácticos que se pueden incluir en el concepto didáctico general.

LogiPlay se compone de un marco de madera al que está fijado un lápiz magnético y de un juego de cartas con 18 tareas diferentes. En la cara frontal de las cartas aparece una imagen de las tareas: mediante el lápiz magnético hay que depositar las bolas de colores en el orificio con la respuesta correcta (en este caso, el color del campo de respuesta debe ser idéntico al color de la bola).

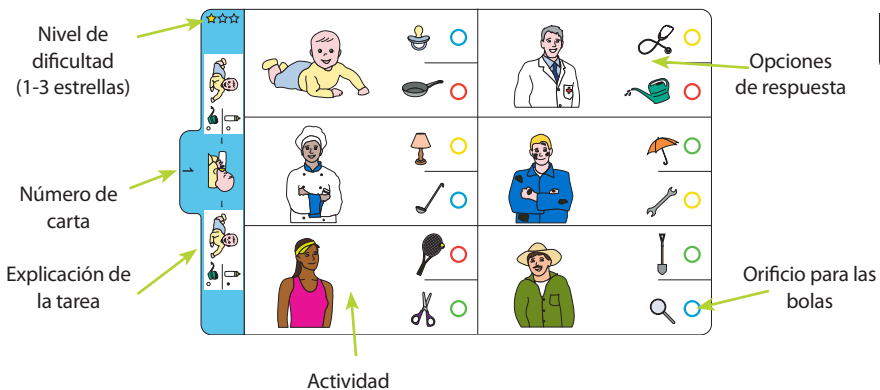
Las cartas de tareas incluyen actividades en las que los niños escogen, asocian, completan, comparan, cuentan, etc. Los campos de colores de la cara trasera de las cartas sirven para que los niños puedan comprobar por sí mismos sus respuestas: si la bola se ha colocado en un campo con el mismo color, la respuesta es correcta.

Por sus características, el juego de imanes resulta idóneo para su aplicación en guarderías y ofrece numerosas variantes de entretenimiento. Gracias a su forma compacta, el juego puede llevarse a cualquier parte y guardarse rápidamente.

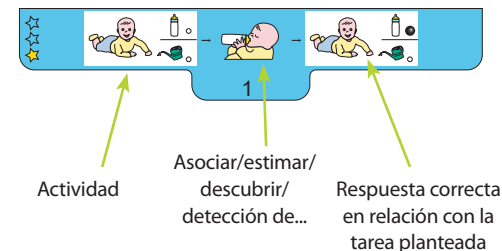
## Las cartas

Las 18 cartas indicadoras se clasifican en 3 niveles de dificultad. En orden ascendente, estas cartas están marcadas con 1, 2 o 3 estrellas. Las cartas están numeradas, por lo que pueden asignarse rápidamente. La franja azul del borde izquierdo ofrece una explicación acerca de cómo se debe entender la tarea actual. En la cara posterior hay campos de colores, que le permiten a los niños comprobar por sí mismos sus respuestas al depositar sus bolas de colores previamente.

### Estructura de una carta:

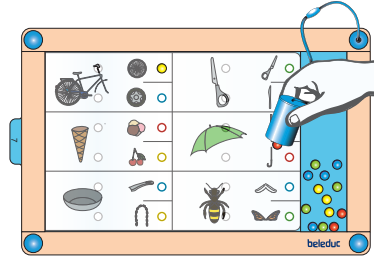
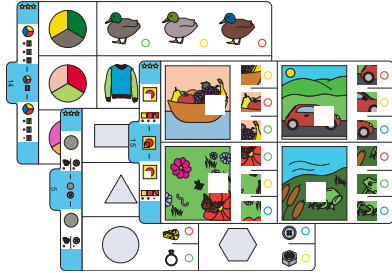


### Explicación de la tarea:

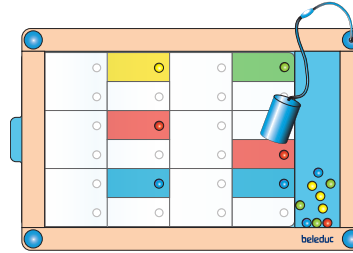


## Desarrollo del juego

Al comienzo del juego hay que escoger una carta y observar la explicación sobre la franja azul. A continuación, hay que insertar la carta en el marco de madera y depositar las bolas en los orificios mediante el lápiz magnético, de tal manera, que el borde del orificio de la respuesta correcta coincida con el color de la bola. En cuanto se hayan realizado todas las tareas, hay que retirar la carta del marco, darle la vuelta e insertarla nuevamente.



Usa el lápiz magnético para mover las bolas y dar, así, las respuestas correctas (en concordancia con los círculos de colores)



Gira la carta, vuelve a insertarla en el marco y comprueba tú mismo tus respuestas (el color de la bola debe coincidir con el color del campo)

## Consejos para educadores



¿Más o menos? (edad: 5+)

Siéntese con los niños en círculo. Coloque algunos objetos (p. ej. botones, piedras...) en el centro y forme dos montones. ¿En qué montón hay más (menos) cantidad de objetos? Deje que respondan los niños y compruebe la respuesta contando los objetos.



Diseño de cartas de tareas (edad: 5+)

Deje que los niños elaboren ideas propias para desarrollar cartas de tareas. Prepare cartas, de manera que los niños puedan dibujar sus ideas y probarlas luego.



Descripción (edad: 4+)

Siéntese con los niños en círculo. Cada niño recibe una carta de tarea y debe observarla detenidamente. A continuación, los niños se explican mutuamente cómo deben resolver la carta de tarea.

## Consejos para los padres

Hable con los niños sobre las distintas tareas. ¿El niño puede entender todas las tareas? Comience por observar cartas de una estrella e intente resolver la tarea junto con el niño. Si el niño coge confianza al resolver las tareas, puede continuar con tareas más difíciles.



# 21070 LogiPlay

LogiPlay is een magneetspel dat met name geschikt is voor kinderen van 4 tot 8 jaar. Omdat het spel zonder enige mondelinge toelichting kan worden gespeeld, kan het al bij leeractiviteiten in de vroege ontwikkeling worden gebruikt.

LogiPlay biedt verschillende opdrachten en onderwerpen uit verschillende onderwijsgebieden die onderdeel van de holistische onderwijsbenadering kunnen vormen.

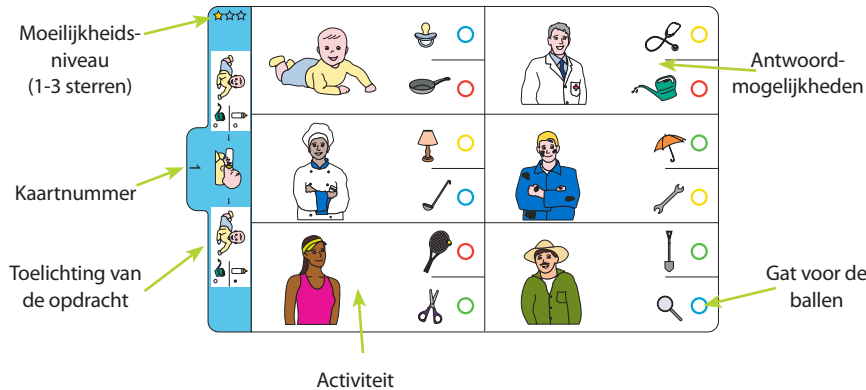
LogiPlay bestaat uit een houten lijst waaraan een magneetpen is bevestigd en een kaartenset met 18 verschillende opdrachten. De opdrachten worden op de voorkant van de kaart weergegeven: de magneetpen wordt gebruikt om de gekleurde ballen in het gat met het juiste antwoord te plaatsen (hierbij moet de kleur voor het antwoordveld identiek zijn aan de balkleur).

De opdrachtkaarten bevatten activiteiten waarbij de kinderen kiezen, associëren, voltooien, vergelijken, tellen... Met de gekleurde vakjes op de achterkant van de kaarten kunnen de kinderen zelf hun antwoorden controleren: als de bal op een veld met dezelfde kleur wordt geplaatst, is het antwoord correct. Het magneetspel is ideaal voor gebruik in de kinderopvang en biedt veelzijdige toepassingen. Vanwege het compacte ontwerp is het spel gemakkelijk mee te nemen en snel op te ruimen.

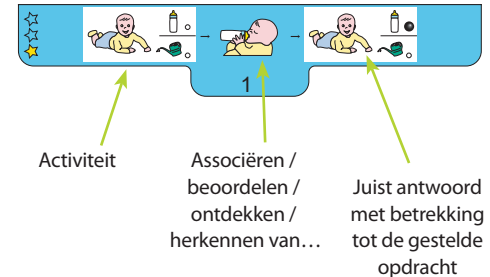
## De kaarten

De 18 sjabloonkaarten zijn onderverdeeld in 3 moeilijkheidsniveaus. Deze zijn in oplopende moeilijkheidsgraad met 1, 2 of 3 sterren gemarkeerd. De kaarten zijn genummerd, zodat snel combineren mogelijk is. De blauwe strook aan de linkerkant geeft uitleg over de huidige opdracht. Op de achterkant staan gekleurde velden die kinderen in staat stellen hun eigen antwoorden aan de hand van de gekleurde ballen te controleren.

### Indeling van een kaart:

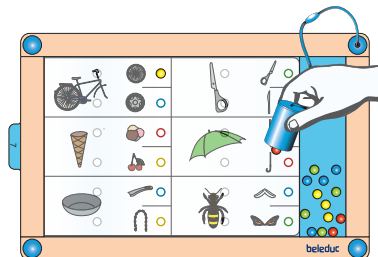
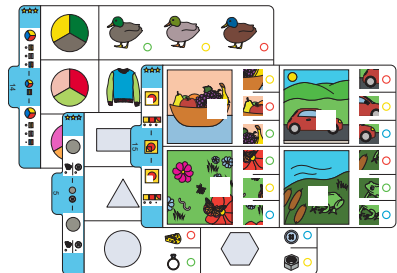


### Toelichting van de opdracht:

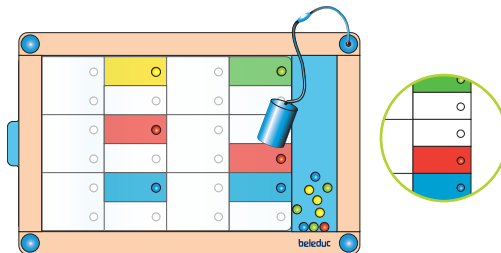


## Spelverloop

Aan het begin van het spel wordt er een kaart gekozen en de uitleg op de blauwe strook bekeken. De kaart wordt vervolgens in de houten lijst gestoken en de ballen worden met behulp van de magneetpen in de gaten geplaatst, zodanig dat de rand van het gat met het juiste antwoord samenvalt met de kleur van de bal. Zodra alle opdrachten zijn opgelost, wordt de kaart uit de lijst gehaald, gedraaid en weer in de houten lijst geplaatst.



Gebruik de magneetpen om de ballen te verplaatsen om de juiste antwoorden te geven (passend bij de gekleurde cirkels)



Draai de kaart, plaats hem terug in de lijst en controleer jezelf (de kleur van de bal moet overeenkomen met die van het veld)

## Tips voor leerkrachten



Meer of minder? (Leeftijd: 5+)

Ga samen met de kinderen in een cirkel zitten. Plaats enkele objecten (zoals knoppen, stenen...) in het midden en maak twee hoopjes. Op welk hoopje liggen meer (of minder) objecten? Laat de kinderen antwoorden en controleer het antwoord door na te tellen.



Ontwerpen van opdrachtkaarten (Leeftijd: 5+)

Laat de kinderen eigen ideeën voor opdrachtkaarten ontwikkelen. Bereid kaarten voor zodat de kinderen hun ideeën kunnen tekenen en ze later kunnen uitproberen.



Beschrijven (Leeftijd: 4+)

Ga samen met de kinderen in een cirkel zitten. Elk kind krijgt nu een opdrachtkaart en bekijkt deze rustig. Nadien leggen de kinderen elkaar uit hoe ze de opdrachtkaart moeten oplossen.

## Tips voor ouders

Prat met uw kind over de verschillende opdrachten. Begrijpt het kind alle opdrachten? Bekijk eerst kaarten met een ster en probeer de opdracht samen met uw kind op te lossen. Als het kind voldoende zelfvertrouwen heeft bij het oplossen van de opdracht, kunt u de activiteit voortzetten met moeilijkere kaarten.



# 21070 LogiPlay

LogiPlay è un gioco magnetico, particolarmente adatto per bambini di età compresa fra 4 e 8 anni. Tuttavia, non richiedendo alcun tipo di spiegazione verbale, il gioco può essere proposto già nelle prime fasi dell'educazione. LogiPlay propone diverse attività che fanno riferimento a varie aree educative e tematiche e promuove inoltre lo sviluppo cognitivo e la concentrazione.

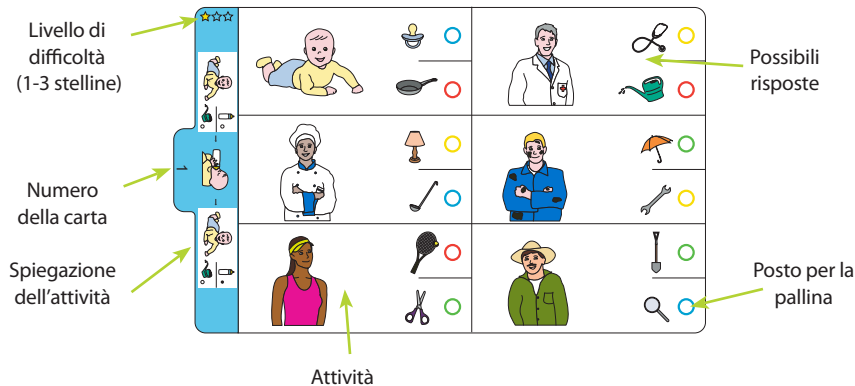
LogiPlay è composto da un telaio in legno, al quale è applicata una penna magnetica, e da un set di 18 carte con molte attività. I compiti sono raffigurati sul lato anteriore delle schede: utilizzando la penna, è possibile spostare le palline colorate nel foro sul cerchio dello stesso colore, posto in corrispondenza della risposta che si ritiene corretta. Le schede propongono attività in cui i bambini sono chiamati a scegliere, compiere associazioni, completare o comporre immagini, confrontare elementi, contare... Le caselle colorate sul retro rendono possibile il controllo personale delle risposte date: se la pallina è posta su una casella dello stesso colore, la risposta è esatta.

LogiPlay si adatta perfettamente all'utilizzo dalla scuola per l'infanzia fino alla primaria e può fornire molteplici possibilità di intrattenimento in diversi luoghi, in quanto la sua struttura compatta lo rende facilmente trasportabile e lo spazio richiesto per il riordino è minimo.

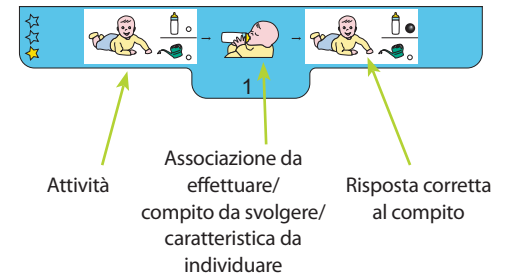
## Le carte

Le 18 carte sono caratterizzate da diversi livelli di difficoltà, contrassegnati in modo crescente da 1, 2 o 3 stelline. Ogni carta ha un numero che la rende riconoscibile e sulla fascia azzurra a sinistra presenta la spiegazione del compito da svolgere. Sul retro vi sono le caselle colorate che permettono il controllo personale delle risposte date usando le palline.

### Struttura della carta:

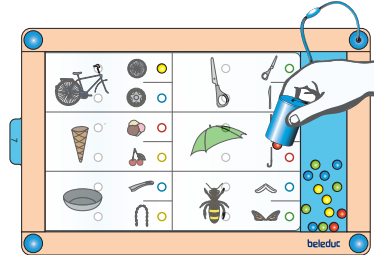
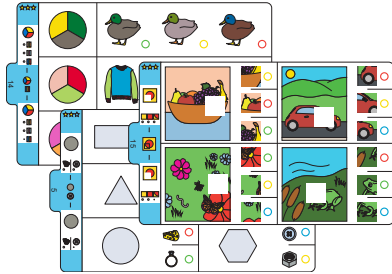


### Spiegazione del compito:

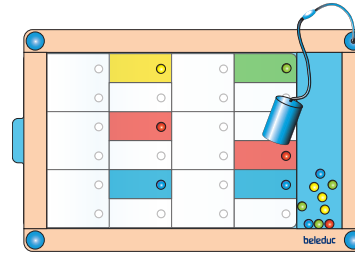


## Come si gioca

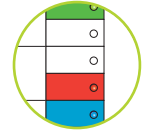
Per iniziare a giocare si sceglie una carta, si osserva la spiegazione del compito da svolgere e la si infila nella struttura di legno. Utilizzando il magnete muovendo le palline nei fori in corrispondenza dei cerchi colorati è possibile dare le risposte alle attività proposte. Una volta completati tutti i compiti, si estrae la carta, la si volta e la si infila nuovamente nella struttura con il retro rivolto verso l'alto, per controllare le risposte date.



Usando la penna magnetica muovere le palline e dare le risposte corrette secondo i cerchi colorati



Voltare la carta, reinserirla nella struttura e controllare personalmente le risposte sul retro



## Consigli per educatori/educatrici



Più o meno (età 5+)

Sedersi con i bambini in cerchio. Mettere alcuni oggetti (ad esempio bottoni, sassi...) nel mezzo del cerchio e costruire due pile. Quale pila è formata da più (o meno) oggetti? Lasciare che i bambini spieghino le proprie idee e successivamente contare per verificare.



Disegnare carte attività (età 5+)

Lasciare che i bambini pensino a nuove idee per le carte attività. Preparare i modelli delle carte e darli ai bambini per completarli con i compiti ideati e poi provarli.



Descrivere l'azione (età 4+)

Sedersi con i bambini in cerchio. A ciascun bambino viene data una carta, e gli viene richiesto di guardarla attentamente. In seguito ogni bambino spiega come il compito sulla carta può essere risolto.

## Consigli per i genitori

Parlate con i vostri bambini dei differenti compiti. È tutto chiaro per loro? Iniziate dalle carte con una stellina e provate a risolverle insieme ai vostri bambini. Se il bambino si sente sicuro nella risoluzione di questi compiti, provate a fargli risolvere delle attività più complesse.



## 21070 逻辑游戏

逻辑游戏是一款适合4至8岁儿童使用的磁铁笔控制游戏。幼儿不需要太多的语言解释，就可以看懂游戏任务，因此它适合于早期教育阶段的使用。

逻辑游戏中包含了许多领域的教育目标以及各类主题专题提出不同的活动，促进整体教育和发展。

逻辑游戏包含一个带有磁笔的木制框架和一套18张不同主题的任务卡片。任务卡的正面描述了任务要求：请幼儿使用磁性笔，将正确答案对应颜色的彩色磁珠移动到圆圈上的孔中，或者是自己认为的正确答案附近。卡片中包含了选择、关联、拼合图像、比较、计数等逻辑思维活动，幼儿要根据自己的理解进行选择并完成。背面的彩色块帮助幼儿根据给定答案进行自我检查：如果磁珠位于相同的颜色上，答案是正确的。

逻辑游戏非常适合处于幼儿园和幼小衔接阶段的儿童，由于其机构紧凑、占空间小、便于携带，因此，可以在许多地方提供多种娱乐方式。

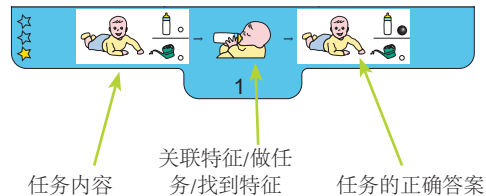
### 游戏主题

18张任务卡包含不同的主题和难易级别，难易程度以1、2、3颗星的升序方式标记。每张卡片都有一个数字编码，卡片左边蓝色条纹上有对任务的解释。背面有彩色方块，可以自动检查答案。

### 卡片结构



### 任务说明

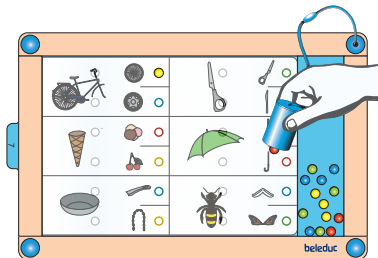
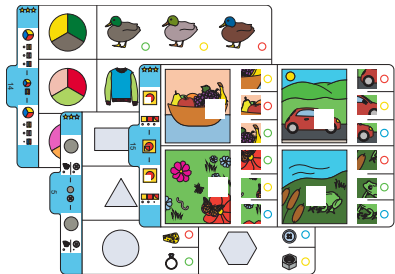




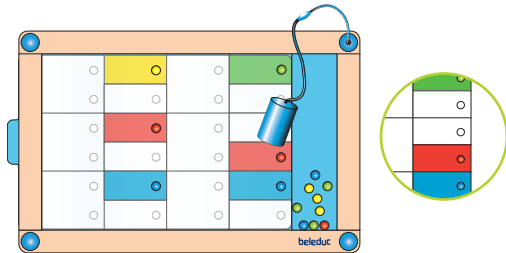


## 游戏方法

选择一张任务卡，理解任务卡的要求后，将卡片插入到木框内。根据任务要求，使用磁铁笔吸取磁珠并移动到自己认为是正确答案的彩色圆圈的孔中。完成所有的任务，幼儿需要取出卡片并翻转过来再插回木框。这时任务卡背面朝上，可以进行答案自检。



使用磁铁笔移动磁珠并根据彩色圆圈给出正确的答案。



反转任务卡片，将其放回木框中，然后自己检查答案正确与否。

## 给老师的小贴士



更多还是更少? (年龄组: 5+)

和孩子们坐在一起，将一些物体（例如纽扣，石头.....）放在圆圈的中间，分成两堆。哪一堆更多或更少的物体组成？让孩子们解释他们的想法，然后再计数来验证想法。



构思任务卡 (年龄组: 5+)

让孩子们根据自己想法构思任务卡，然后准备好模板卡片，请幼儿根据自己的想法制作完成任务卡，并尝试完成。



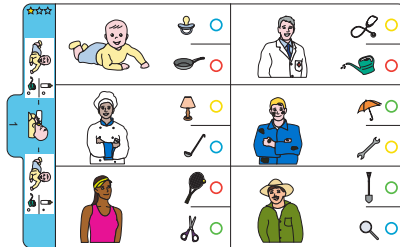
描述任务内容 (年龄组: 4+)

和孩子们坐在一起，每人抽取一张卡片并仔细观察卡片上描述的任务内容，之后，孩子们逐一向同伴解释任务卡的要求和完成任务卡的方式

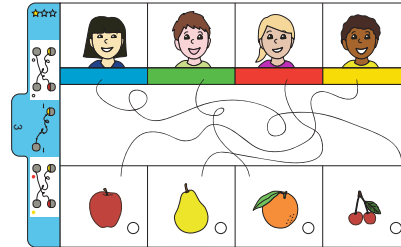
## 给家长的小建议

与你的孩子讨论每一张任务卡的要求，当孩子都明白之后，拿出一张任务卡并尝试与你的孩子一起解决。如果孩子有信心完成这些任务，就可以请孩子尝试解决更难的任务。

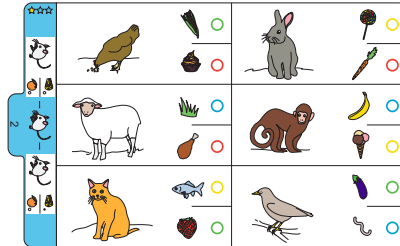
# Vorlagekarten/template cards/cartes modèles/tarjetas/voorbeeldkaarten/carte modello/纸卡



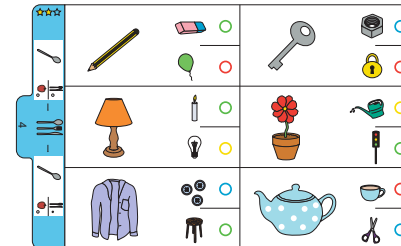
Finde Personen und ihre Objekte  
 Matching people with their objects  
 Trouve les personnes et leurs objets  
 Encuentra a las personas y sus objetos  
 Vind mensen en hun objecten  
 Associa le persone ai loro oggetti  
 人物和对应物品



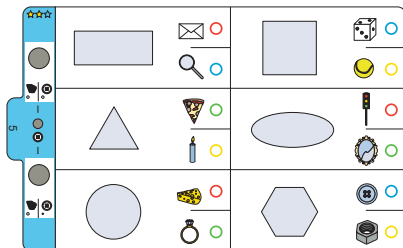
Folge den Linien  
 Following the lines  
 Suis les lignes  
 Sigue las líneas  
 Volg de lijnen  
 Segui le linee  
 跟着线 (找到线)



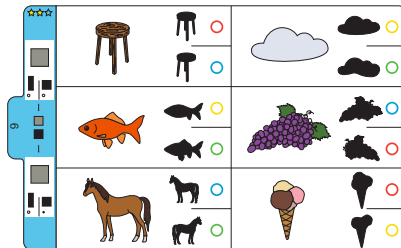
Finde die Nahrungsmittel der Tiere  
 Matching the correct food  
 Trouve la nourriture des animaux  
 Encuentra los alimentos de los animales  
 Zoek het voedsel van de dieren  
 Associa il cibo corretto  
 正确的食物



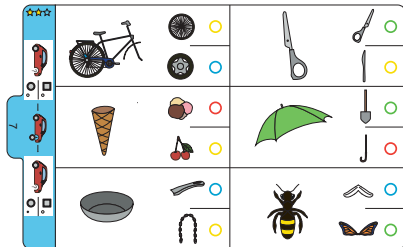
Führe zusammengehörenden Objekten zueinander  
 Associating the correct objects  
 Rassemble les objets associés  
 Junta los objetos relacionados  
 Koppel bij elkaar behorende objecten aan elkaar  
 Associa gli oggetti corretti  
 关联正确的对象



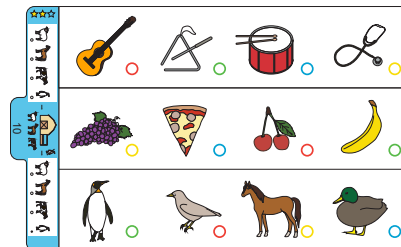
Finde gleiche Formen  
 Finding similar shapes  
 Trouve les formes identiques  
 Encuentra las formas idénticas  
 Zoek dezelfde vormen  
 Trova le forme simili  
 找到正确的形状



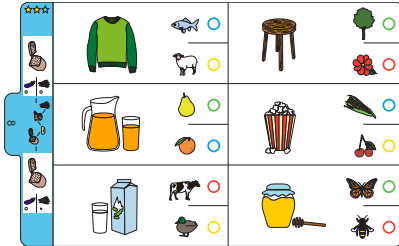
Finde Objekte und deren Schatten  
 Matching objects with the correct shadows  
 Trouve les objets et leur ombre  
 Encuentra los objetos y sus sombras  
 Zoek objecten en hun schaduwen  
 Associa gli oggetti alle ombre corrette  
 配对正确的影子



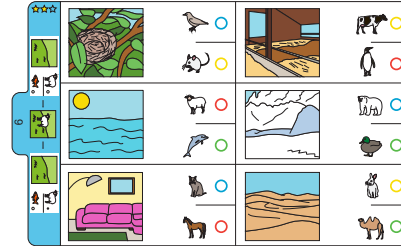
Suche die fehlenden Teile  
 Selecting the missing parts  
 Cherche les pièces manquantes  
 Encuentra las piezas que faltan  
 Zoek de ontbrekende onderdelen  
 Trova le parti mancanti  
 配对缺少的部分



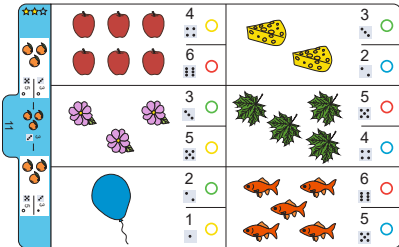
Finde die Elemente, die nicht passen  
 Finding elements that don't match  
 Trouve les éléments qui ne vont pas ensemble  
 Encuentra los elementos que no encajan  
 Zoek de elementen die niet passen  
 Trova gli elementi intrusi  
 找到不匹配的元素



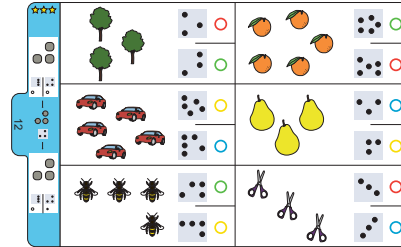
Finde heraus, aus welchem Material das Objekt entsteht  
 Selecting the correct objects of how it is made  
 Trouve de quelle matière est fait l'objet  
 Descubre de qué material está hecho el objeto  
 Ontdek van welk materiaal het object is gemaakt  
 Seleziona di cosa è fatto l'oggetto  
 选择制作正确的对象



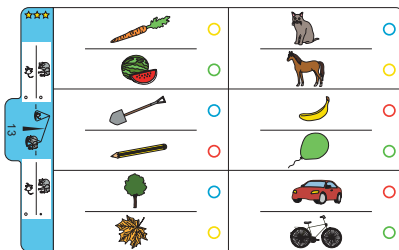
Finde heraus, welchen Lebensraum das Tier bevorzugt  
 Matching the animals and their habitats  
 Trouve le milieu naturel préféré de l'animal  
 Descubre qué hábitat prefiere el animal  
 Ontdek welke leefgebied het dier het liefste heeft  
 Associa gli animali ai loro habitat  
 配对动物和栖息地



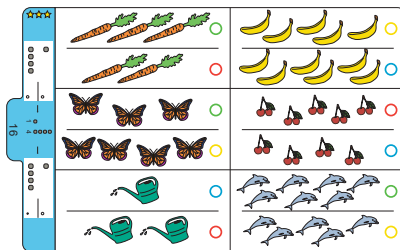
Erkenne die richtige Anzahl  
 Finding the correct quantity  
 Reconnais la bonne quantité  
 Encuentra la cantidad correcta  
 Herken het juiste aantal  
 Associa la quantità corretta  
 站到正确的数量



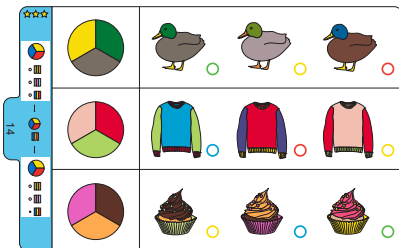
Erkenne das Bild mit der gleichen Anordnung  
 Finding the same spatial positions  
 Reconnais l'image avec la bonne organisation  
 Descubre la imagen con la misma disposición  
 Herken de afbeelding met dezelfde opstelling  
 Trova la stessa configurazione spaziale  
 找到正确的空间位置



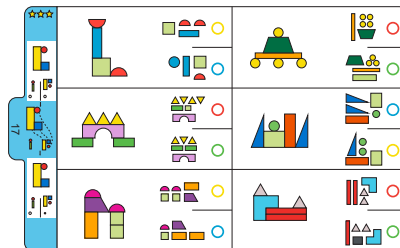
Finde das schwerere Objekt  
 Selecting the heavier elements  
 Trouve l'objet lourd  
 Encuentra el objeto más pesado  
 Zoek het zware object  
 Seleziona gli elementi più pesanti  
 找出较重的物体



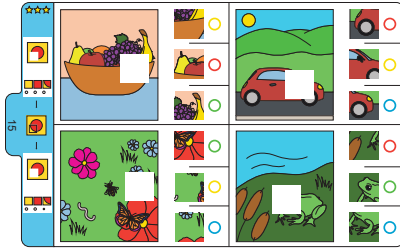
Erkenne die größere Menge  
 Selecting the larger quantity  
 Reconnais la plus grande quantité  
 Identifica la cantidad más grande  
 Herken de grootste hoeveelheid  
 Trova la quantità maggiore  
 选择数量多的



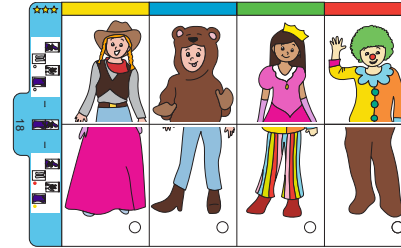
Finde das Bild, das der Farbpalette entspricht  
 Finding elements that match the colour palette  
 Trouve l'image qui correspond à la palette de couleurs  
 Encuentra la imagen que se corresponda con la paleta de colores  
 Zoek de afbeelding die overeenkomt met het kleurenpalet  
 Trova gli elementi corrispondenti alla  
 combinazione di colori  
 寻找与调色板匹配的元素



Finde die Teile, aus denen das Bild entstanden ist  
 Finding the pieces that compose the images  
 Trouve le morceau auquel correspond l'image  
 Encuentra las piezas con las que se ha formado la imagen  
 Zoek de onderdelen van de afbeelding  
 Trova i pezzi che compongono le figure  
 找组成图像的图片



Komplietiere das Bild  
Completing the images  
Complète l'image  
Completa la imagen  
Maak de afbeelding compleet  
Completa le immagini  
完成完整的图像



Finde die zusammengehörigen Körperteile  
Matching the correct body parts  
Trouve les parties du corps correspondantes  
Encuentra las partes del cuerpo relacionadas  
Zoek de bij elkaar horende lichaamsdelen  
Associa le due parti del corpo corrette  
匹配正确的身体部

Notizen / Notes / Notes / Nota / Nota / Nota / 笔记:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**beleduc Lernspielwaren GmbH**

Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2018



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

**Achtung!** Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.  
**Warning!** Small parts. Choking hazard.  
**Attention!** Risque d'ingestion de petits éléments.  
**Advertencia!** Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.  
**Waarschuwing!** Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.  
**Attenzione!** Rischio di ingestione. Piccole parti.  
注意! 产品包含小配件小孩可能吞咽。