

Art.nr. 21006 ToPoLoGo "Visio"

Innehåll: 1 trälåda med en spegelsida och en magnetisk sida

Basbräda (med räfflade slitsar/räfflat rutnät)

36 träfigurer (20 träfigurer och 9 halvfigurer som kan stå i spår, 7 magnetiska träbitar)

30 bildkort (3 svårighetsgrader)

1 korthållare

Ålder: 4+

Antal spelare: 1+

illustration: Stephanie Erber



Att räkna, lära sig de första reglerna för geometri



Lära positioner, uttrycka sig fritt



Förbättra rumsuppfattning (ordna motiv på basbrädan), visuell perception



Tredimensionell rekonstruktion av bildkort, fritt spel

"Bredvid", "bakom" eller "framför" - med ToPoLoGo Visio kan tvådimensionella representationer bli tredimensionellt rekonstruerade i en spelsituation, och rumsliga lägesbegrepp kan förstärkas med hjälp av figurer och motiv som tilltalar barn.

ToPoLoGo Visio är ett utbildande spelkoncept som stödjer rumslig positionering. Tredimensionell medvetenhet är en viktig kognitiv förmåga och den utvecklas i det här spelet genom olika övningar med olika spelalternativ och svårighetsgrader.

Korten visar figurer i olika rumsliga positioner (i förgrunden, i mitten, i bakgrunden, högt upp, låg ner, till vänster, till höger, framför, mellan, bredvid, bakom, över, under, mittemot) och scener. Tanken är att rekonstruera dessa på de spårförsedda basbrädorna, på lådans spegelvägg eller på lådans magnetiska vägg.

Spelalternativ:

Basbrädan som har räfflade slitsar ("linjer") på ena sidan och ett räfflat rutnät ("kvadrater") på den andra är grunden för detta spel. Dessutom kan botten och/eller locket på lådan användas i spelet.

De gröna och blåa kanterna på korten indikerar att den magnetiska sidan eller spegelsidan av lådan skall användas.

De ger spännande utmaningar att bemästra i spelet. Kort med grå kant är endast för användning med basbräda.

Korten med gröna kanter ger möjligheten att inkludera flygmotiv (t.ex. flygplan eller solen) i scenen, genom att










placera dem på den magnetiska väggen på lådan.

När korten med blå kanter används återges de motiv som visas på korten i reflexionen i spegeln, så att det är bilden i spegeln som motsvarar konfigurationen på kortet.

Tips: Barn kan få möjlighet att relatera till innehållet i spelet, till exempel genom att titta närmare på semesterbilder eller familjefoton och beskriva positionerna för föremål och människor på dem.

Svårighetsgrader:

De 30 bildkorterna ger barnen möjlighet att prova 3 olika spelvarianter. De kan välja mellan den enklare versionen, eller de mer avancerade versionerna, inklusive den magnetiska eller reflekterande väggen. Färgen på kortet visar vilket spelinnehåll som måste användas för att kunna lösa den individuella uppgiften:

Enkel version	Avancerade versioner	
 Kort med grå kant (10 kort)	 Kort med grön kant (10 kort)	 Kort med blå kant (10 kort)
+	+	+
 Basbräda med slitsar (3 spår)	 Basbräda med rutnät (6 x 6 spår)	 Basbräda med rutnät (6 x 6 spår)
	+	+
	 Magnetisk vägg	 Spegelvägg
Vi rekommenderar att börja med korten med grå kant så att barnen kan bekanta sig med förgrund, mitt (medeldistans) och bakgrund.	Korten med gröna kanter ger uppgifter som är svårare. Förutom de vanliga träfigurerna som passar in i den räfflade botten, så krävs det även att magnetiska figurer placeras ut på den magnetiska väggen. Dessutom visar vissa av korten endast konturerna av motivet. Dessa måste återskapas med den tryckta sidan mot den magnetiska väggen.	Korten med blå kanter ger den största utmaningen. Här ska motiven och scenerna rekonstrueras "tvärtom", så att deras sanna bild reflekteras i spegeln. Även här inkluderar några kort motiv vilka endast visas som konturer. Dessa måste placeras tvärtom, med sin tryckta sida mot spegelväggen. Halvfigurerna av trä finns även på de blå korten. De måste placeras mot spegelns yta för att visa "hela" figurer.  <u>Använda halvfigurerna:</u> Spegelväggen placeras bredvid basbrädan med sex-gånge sex räfflat rutnät. Basbrädan bör placeras i en vinkel så att spelaren får en klar bild av reflektionen (spegelbilden). Kortet visar geometriska (symmetriska) figurer som är delade på mitten, och som ska fyllas i genom positionering av halvfigurerna av trä intill spegelytan.



För varje kortfärg finns det 3 olika svårighetsgrader, som visas av 1, 2 eller 3 stjärnor. Stjärnsymbolen gör det möjligt för barnen att exakt mäta svårighetsgraden och därmed den kompetens som krävs. Svårighetsgraden bestäms huvudsakligen av antalet motiv som är involverade.



Både bildkorten med gröna kanter och blå kanter inkluderar representationer av träfigurer som måste ställa upp "tvärtom". En liten orange pil på baksidan av kortet visar vilka figurer som måste vändas.



De bruna linjerna på framsidan av kortet ger en ledtråd till att hitta rätt spår för figurerna. Om en figur skall placeras i ett spår, visas det som en kort linje. Linjer som löper hela vägen från höger till vänster på kortet visar att detta spår på basbrädan ska lämnas tomt, mellan två spår med motiv placerade på dem.

Hur man spelar: enkel version



Alla kort med grå kanter väljs ut och staplas, bild uppåt.

Först placeras ett bildkort med en stjärna (svårighetsgrad 1) i korthållaren och basbrädan med de tre spåren uppåt är placerad mitt framför spelaren (spelarna).

Lådan med en spegelsida och en magnetisk sida behövs inte i denna version.

Uppgiften är att hitta de motiv som visas på kortet och placera dem korrekt på basbrädan. När de gör detta bör barnen alltid börja längst fram och arbeta bakåt, med start från det första spåret.

Efteråt kan rätt position kontrolleras genom att titta på baksidan av kortet, som visar den rumsliga placeringen av motiven. De grå linjerna hjälper till med kontrollprocessen.

Bildkort som redan har lösts placeras i en separat hög. Ett nytt kort av en lämplig svårighetsgrad väljs och placeras i korthållaren.

När alla situationer på de korten med grå kanter framgångsrikt har reproducerats, kan de avancerade versionerna prövas.



Avancerade versioner:



Alla kort med gröna eller blå kanter väljs ut och staplas med bilden uppåt.

För korten med gröna kanter används den magnetiska väggen i lådan, för korten med blå kanter används spegelväggen.

Vänligen notera: Vid användning av spegelväggen, bör spegeln placeras i lådan med pilarna uppåt. På detta sätt sitter spegeln i jämnhöjd med den övre ytan på basbrädan och ger en bra bild av scenen.

Mer erfarna barn kan sortera och välja ut korten efter färg, efter svårighetsgrad eller annat kriterium.

Nu är uppgiften att hitta motiven på kortet och placera dem korrekt på basbrädan, magnetväggen eller spegelväggen. Även i dessa versioner bör barnen alltid börja längst fram, med start på det första spåret på basbrädan.

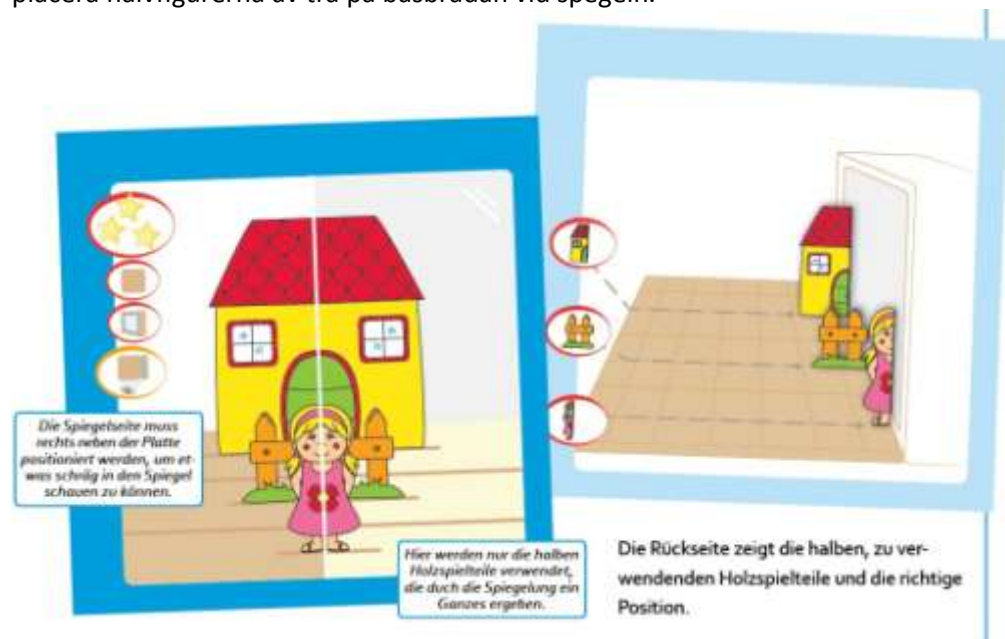
Såsom nämnts vid beskrivningen av den enklare versionen, kan resultatet på uppgiften kontrolleras genom att jämföra det med baksidan av kortet.



Hur spelar du med halvfigurerna?

Bland korten med blå kanter finns några uppgifter med denna symbol (se vänstermarginalen). Detta innebär att spegelväggen ska placeras till höger bredvid basbrädan (rutnätssidan). Om spelaren sitter i en viss vinkel till basbrädan syns reflektionen tydligt (spegelbilden).

Bildkortet visar geometriska (symmetriska) figurer, delade på mitten, som fylls ut genom att placera halvfigurerna av trä på basbrädan vid spegeln.



Tips: Alla kort kan placeras i en "vinn" eller "förlora" hög. I slutet av spelet kan alla stjärnor läggas tillsammans och alla "förlorade" stjärnor subtraheras. Hur många stjärnor har du lyckats få? Det är också möjligt för två barn att spela

mot varandra. Om två barn spelar mot varandra bör korten noggrant blandas i förväg så att ingen av spelarna missgynnas. Barnet som samlar flest stjärnor har vunnit.

Version för "proffs":

Så fort barnen är bekanta med positioner kan två barn spela spelet tillsammans. Ett barn ges bildkorten och ska förklara för den andra spelaren hur motiven ska ordnas. Den som förklarar bör använda inlärd positioner och bör undvika att peka. I denna version kan två lag även spela mot varandra. Det vinnande laget är det som samlar flest stjärnor.

Praktiska tips:

ToPoLoGo Visio är idealisk för arbete på grundläggande grammatiska begrepp med barnen under spelet. Barnen uppmanas att beskriva figurernas positioner.

Introduktion:

Vid morgoncirkeln kan barnen bekanta sig med de olika figurerna. För att göra detta, lägg bitarna i en korg och be barnen att ta ut dem en efter en. Introducera dem då till bildkorten och basbrädan med sina två sidor - en med slitsar och den andra med ett rutnät, den magnetiska väggen och spegelväggen. Nu har barnen i uppgift att beskriva "sin" figur och välja ett kort där den ingår. I nästa steg skall figuren placerad i raden som visas på kortet. Det gör så att barnen blir bekanta med nummerordning: 1:a raden, 2:a raden, etc.

Spelet kan också användas för att utforska barnens värld. Fråga dem var de bor, t.ex. i en stad eller på landet, om de har husdjur och så vidare.

Ta upp barnens tankar och låt dig dras in i deras fantasivärld.



