

MARBELINO 2

Järjestä loogisia kuvioita ja sekvenssejä



beleduc

Peli tukee



Matemaattinen koulutus: logiikka, keskittymiskyky, tilallinen hahmottaminen, koordinaatistojen käyttö, kuvioiden tunnistaminen ja toistaminen, sekvenssien ja kuvioiden ymmärtäminen, varhainen laskutaito.



Taide opetus: visuaalisten värien erottaminen, elementtien visuaalinen ja tilallinen hahmottaminen, sekvenssien ja kuvioiden tunnistaminen, kuvien toistaminen kortista, luovuus, vapaa leikki.



Somaattinen kehitys: elementtien avaruudellinen hahmottaminen, silmä-käsi-koordinaatio, motoriset taidot.



Kielten opetus: viestintä- ja kuuntelutaidot, avaruudellisen tiedon muotoilu ja tunnistaminen.

MARBELINO 2

LOGISET LAIT JA NEUVOT



Pelitedot



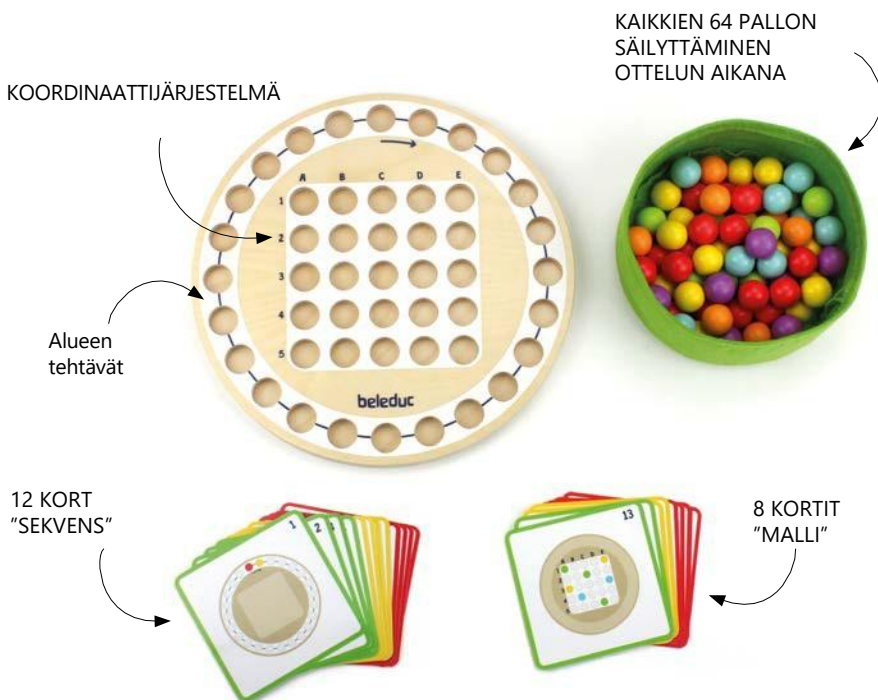
21023 MARBELINO 2

Valmiina, paikoillanne, nyt!

Tämä peli, jossa lajitellaan monia värillisiä palloja, sisältää erilaisia vaikeustasoltaan vaihtelevia tehtäviä, jotka liittyvät teemaan "sekvenssit ja kuviot". Lapset voivat ratkaista erilaisia tehtäviä tai luoda omia luovia kuvioita. Kaikki tehtävät voidaan pelata myös viestintänä, jossa lapset kuvailevat tehtäviä toisilleen. Onnekas pelaaja sijoittaa pallot oikeille paikoilleen. Puulevyllä on sisä- ja ulkopuoli, joita molempia voidaan käyttää kuvioihin tai sekvensseihin liittyviin tehtäviin. Jokainen levyn osa on merkitty valkoisella taustalla.

Valmistelut ottelua varten

Ennen pelin alkua värilliset pallot laitetaan koriin.



Pelin kulku

Ulkoinen ympyrä | Menettely Tehtävät:

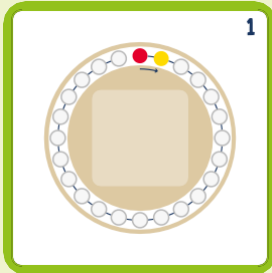
Ulompi ympyrä koostuu 24 pallotaskuista ja sitä voidaan käyttää erilaisiin tehtäviin, jotka liittyvät aiheeseen "sekvenssi". Pelikentän yläosassa on lähtöpiste, jossa kaapea nuoli osoittaa pelin suunnan myötäpäivään.

Tässä osiossa on 12 tehtävää kolmella eri vaikeustasolla:

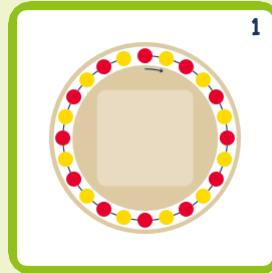
Helppo (värit), keskivaikea (numerot ja värit) ja vaikea (täydennä sarjat). Kaikkien korttien takana on vastaukset, jotta voit itse tarkistaa tuloksesi. Lapset voivat heti tarkistaa, ovatko he tehneet tehtävän oikein.

4x Suoraan | Vihreä:

Pelaajan on tarkasteltava kortin värisekvenssiä, aloitettava aloituspaikasta, tunnistettava kuvio ja toistettava se koko ympyrän ympäri. Sen jälkeen he voivat tarkistaa kortin takapuolelta, ovatko he järjestäneet pallot oikeaan järjestykseen. Ehdotetut sekvenssit noudattavat erilaisia kuvioita.



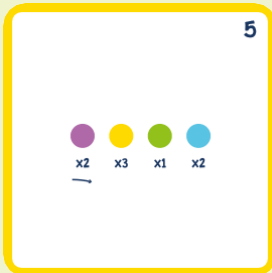
Koti/Tehtävä



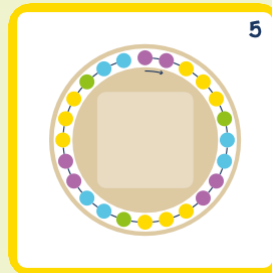
Takaisin/
Ratkaisu

4x Keskikokoinen | Keltainen:

Näissä korteissa ei ole kuvia, vaan numeroita. Lasten tulee katsoa värijärjestys ja kunkin värin lukumäärä ja järjestää ne sitten järjestykseen ympyrän alkupisteestä alkaen. Kun he ovat suorittaneet ensimmäisen osan järjestyksestä kortin ohjeiden mukaisesti, järjestys toistetaan ympyrän ympäri. Sitten he voivat tarkistaa kortin takapuolelta, ovatko he suorittaneet tehtävän oikein.



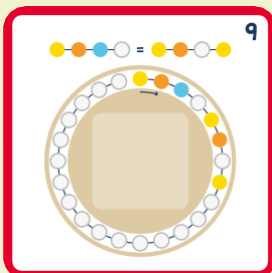
Koti/Tehtävä



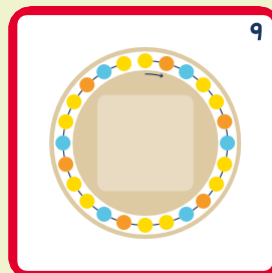
Takaisin/
Ratkaisu

4x Raskas | Punainen:

Edistyneellä tasolla lasten tulisi ensin ymmärtää säännöt epätäydellisessä järjestyksessä, jotka esitetään yksinkertaisen yhtälön avulla. Sen jälkeen heidän tulee täydentää järjestys ja toistaa se ympyränä, alkaen alusta. Sitten he voivat tarkistaa kortin takapuolelta, onko kaikki oikeassa järjestyksessä.



Koti/Tehtävä



Takaisin/
Ratkaisu

Sisempi ympyrä | Tehtävät kuvioilla:

Keskellä oleva pelilauta koostuu 5 x 5 (25) ruudusta. Niitä voidaan käyttää kuvioilla tehtävien suorittamiseen. Siinä on koordinaatisto, jossa vaakasuunnassa on kirjaimia ja pystysuunnassa numeroita.

On 12 tehtävää 3 eri vaikeustasolla:

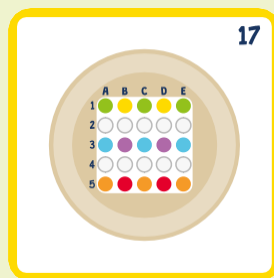
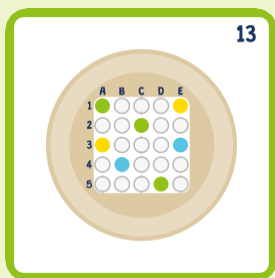
Helppo, keskivaikea ja vaikea (koordinaattiversio). Ratkaisu on merkitty vain vaikeiden korttien takapuolelle, kun taas muiden korttien avulla lapset voivat heti tarkistaa, ovatko he järjestäneet kuvion oikein. Lasten tulee katsoa kortin kuvio ja toistaa se taululle. He voivat joko seurata kuviota tai käyttää koordinaatteja. Peliä voidaan pelata myös viestintävaiheessa, jossa yksi lapsi kuvailee kortin toiselle koordinaattien avulla.

4x Suoraan | Vihreä:

Tässä vaiheessa ehdotetut mallit koostuvat erillisistä pisteistä ruudukkojärjestelmässä.

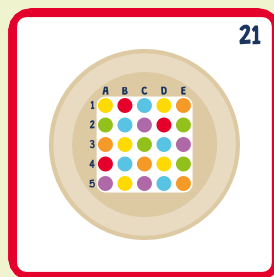
4x Keskikokoinen | Keltainen:

Tässä vaiheessa kuviot koostuvat ruudukon viivoista.



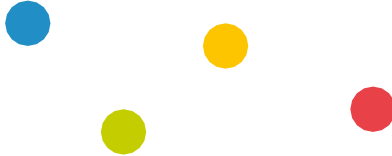
4x Raskas | Punainen:

Tällä tasolla kuviot koostuvat alueista. Voit pelata tätä peliä myös viestintänä. Kortin etupuolella on koordinaatit, joihin värilliset pallo sijoitetaan. Kortin takapuolella on ratkaisu itsetarkistusta varten. Jos kaksi lasta pelaa, toinen lapsi kuvailee pallojen sijainnin kortin koordinaattien perusteella ja toinen asettaa palloit oikeille paikoilleen. Lopuksi lapset voivat tarkistaa, ovatko he suorittaneet tehtävän oikein.



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 2021



Testattu EN71 - ja ASTM-
standardien mukaisesti

FI: Varoitus! Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Tukehtumisvaara. Pieniä osia ja palloja.

The logo for beleduc, featuring the brand name in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters 'e' and 'e' contain small yellow and red accents respectively. The logo is set against a white, rounded rectangular background.