

MARBELINO 2

Ordna logiska mönster och sekvenser



beleduc

Spelet stöder



Matematisk utbildning: logik, koncentration, rumslig perception, användning av koordinatsystem, mönsterigenkänning och reproduktion, förståelse för sekvenser och mönster, tidig räkning.



Konst undervisning: urskilja visuella färger, visuell och rumslig perception av element, känna igen sekvenser och mönster, reproducera bilder på kort, kreativitet, fri lek.



Somatisk utveckling: rumslig perception av element, öga-handkoordination, motoriska färdigheter.



Språkundervisning: kommunikations- och lyssningsförmåga, formulering och igenkänning av rumslig information.

MARBELINO 2

LOGISKA LAGAR OCH RÅD



Spelinformation



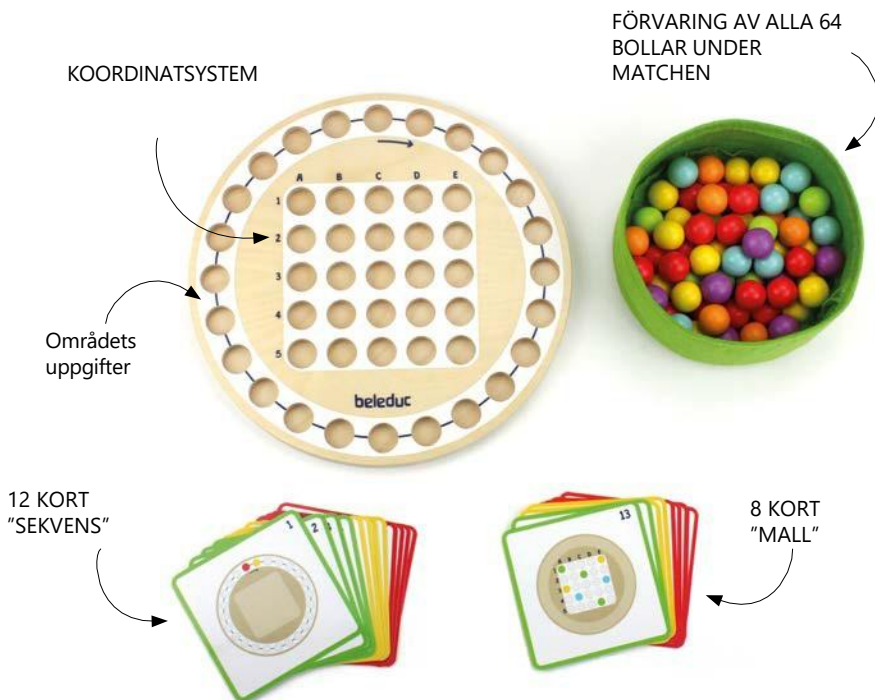
21023 MARBELINO 2

Klara, färdiga, gå!

Detta spel, som går ut på att sortera många färgade bollar, innehåller olika uppgifter av varierande svårighetsgrad med anknytning till temat "sekvenser och mönster". Barnen kan lösa olika uppgifter eller skapa egna kreativa mönster. Alla uppgifter kan också spelas som ett kommunikationsspel där barnen beskriver uppgifterna för varandra. Den spelare som har tur placerar bollarna på rätt plats. Träbrädet har en inre och en yttre del, som båda kan användas för uppgifter relaterade till mönster eller sekvenser. Varje del av brädet är markerad på en vit bakgrund.

Förberedelser inför matchen

Innan spelet börjar placeras färgade bollar i korgen.



Spelets förlopp

Yttre cirkel | Procedur Uppgifter:

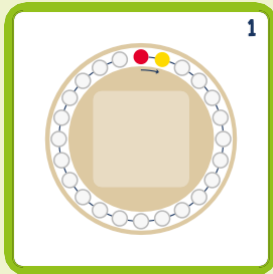
Den yttre cirkeln består av 24 bollfickor och kan användas för olika uppgifter relaterade till ämnet "sekvens". Överst på spelplanen finns startpunkten, där en smal pil anger spelriktningen medurs.

I detta avsnitt finns 12 uppgifter med 3 olika svårighetsgrader:

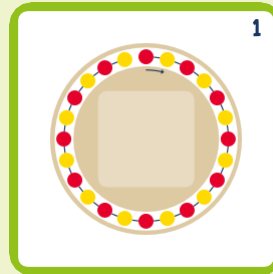
Lätt (färger), medelsvår (siffror och färger) och svår (komplettera sekvenser). Alla kort har svar på baksidan så att du själv kan kontrollera dina resultat. Barnen kan omedelbart kontrollera om de har gjort uppgiften korrekt.

4x Direkt | Grön:

Spelaren måste titta på färgsekvensen på kortet, börja från startpunkten, känna igen mönstret och upprepa det runt hela cirkeln. Därefter kan de kontrollera på baksidan av kortet om de har ordnat bollarna i rätt ordning. De föreslagna sekvenserna följer olika mönster.



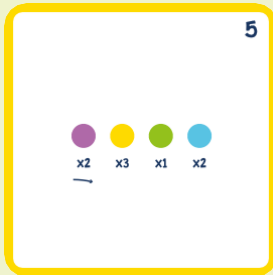
Hem/Uppgift



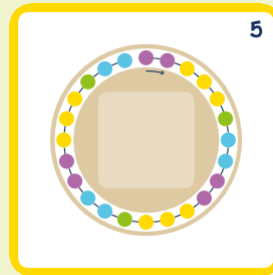
Tillbaka/
Lösning

4x Medium | Gul:

Dessa kort har inga bilder, utan siffror. Barnen ska titta på färgsekvensen och antalet för varje färg och sedan ordna dem i ordning från cirkelns startpunkt. När de har slutfört den första delen av sekvensen enligt instruktionerna på kortet ska sekvensen upprepas runt hela cirkeln. De kan sedan kontrollera baksidan av kortet för att se om de har slutfört uppgiften korrekt.



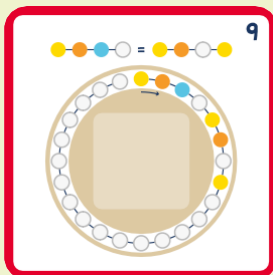
Hem/Uppgift



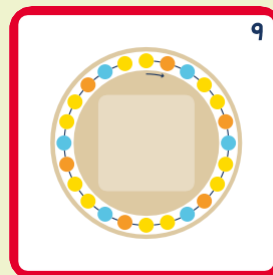
Tillbaka/ Lösning

4x Tung | Röd:

På avancerad nivå bör barnen först förstå reglerna i ofullständig ordning, som presenteras med hjälp av en enkel ekvation. Därefter ska de komplettera ordningen och upprepa den i en cirkel, med början från början. De kan sedan kontrollera baksidan av kortet för att se om allt är i rätt ordning.



Hem/Uppgift



Tillbaka/ Lösning

Inre cirkel | Uppgifter med mönster:

Spelplanen i mitten består av 5 x 5 (25) rutor. Dessa kan användas för att utföra uppgifter med mönster. Den har ett koordinatsystem med bokstäver på den horisontella sidan och siffror på den vertikala sidan.

Det finns 12 uppgifter i 3 olika svårighetsgrader:

Lätt, medelsvår och svår (version med koordinater). Lösningen anges endast på baksidan av korten med hög svårighetsgrad, medan barnen med de andra korten omedelbart kan kontrollera om de har ordnat mönstret korrekt. Barnen ska titta på mönstret på kortet och upprepa det på tavlan. De kan helt enkelt följa mönstret eller använda koordinater. Spelet kan också spelas i en kommunikationsversion, där ett barn beskriver kortet för ett annat barn med hjälp av koordinater.

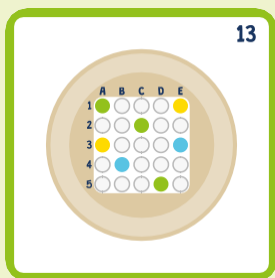
4x Direkt | Grön:

I detta skede består de föreslagna designerna av separata punkter i ett rutnätssystem.

4x Medium | Gul:

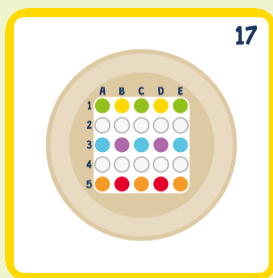
I detta skede består mönstren av linjer på ett rasterrutnät.

Hem/Uppgift



13

Hemsida/uppgift



17

4x Tung | Röd:

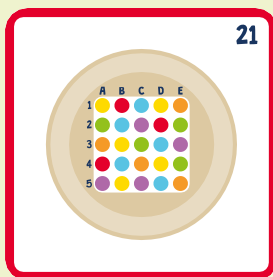
På denna nivå består mönstren av områden. Du kan också spela detta spel som ett kommunikationsspel. På kortets framsida visas koordinaterna där de färgade bollarna ska placeras. På kortets baksida visas lösningen för självkontroll. Om två barn spelar beskriver det ena barnets positionen för bollarna utifrån koordinaterna på kortet och det andra placerar bollarna på rätt plats. I slutet kan barnen kontrollera om de har utfört uppgiften korrekt.

Hem/Uppgift



21

Tillbaka/ Lösning



21

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



Testad i enlighet med EN71-
och ASTM-standarder

SV: Varning! Ej lämpligt för barn under 36 månader. Kvävningsrisk. Små delar och bollar.

