

MARBELINO 2

UKŁADANIE LOGICZNYCH WZORÓW I SERII



beleduc

Gra promuje



Matematyczne kształcenie: logika, koncentracja, przestrzenna percepcja, wykorzystanie systemu współrzędnych, rozpoznawanie i odtwarzanie prawidłowości, rozumienie kolejności i wzorów, pierwsze liczenie.



Edukacja artystyczna: rozróżnianie kolorów wizualnych, wizualna i przestrzenna percepcja elementów, rozpoznawanie kolejności i wzorów, odtwarzanie obrazów przedstawionych na kartach, kreatywność, swobodna zabawa.



Rozwój somatyczny: przestrzenne postrzeganie elementów, koordynacja wzrokowo-ruchowa, umiejętności motoryczne.



Kształcenie językowe: komunikacja i umiejętność słuchania, formułowania i rozpoznawania informacji przestrzennych.

MARBELINO 2

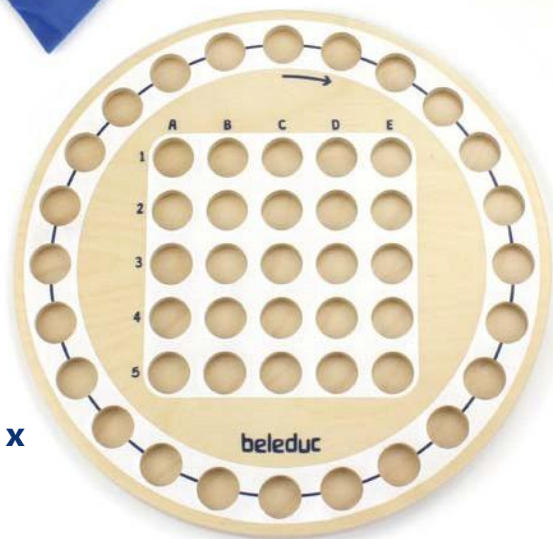
LEGE LOGISCHE MUSTER & REIHEN



1 x



1 x



1 x

64 x



20 x



Informacje o grze



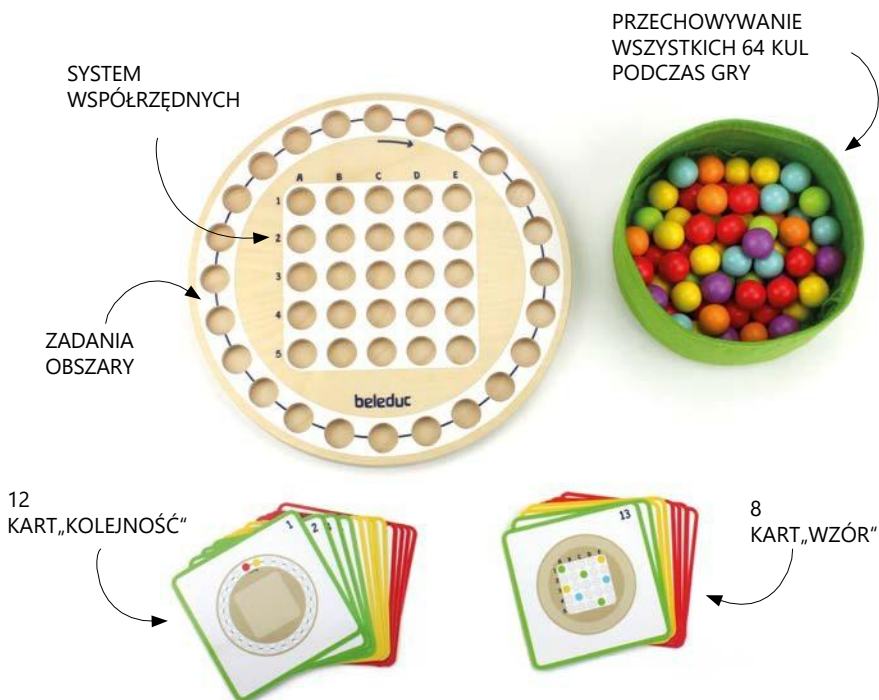
21023 MARBELINO 2

Gotowi, do startu, start!

Ta gra polegająca na sortowaniu wielu kolorowych kulek zawiera różne zadania o różnym stopniu trudności związane z tematem „kolejności i wzorów”. Dzieci mogą rozwiązywać różne zadania lub samodzielnie układać kreatywne wzory. Wszystkie zadania można również rozgrywać jako grę komunikacyjną, w której dzieci opisują sobie nawzajem zadania. Gracz, którego kolejka właśnie trwa, umieszcza kulki w odpowiednim miejscu. Drewniana plansza ma część wewnętrzną i zewnętrzną, z których każda może być wykorzystana do zadań związanych z wzorami lub sekwencjami. Każda część planszy jest zaznaczona na białym tle.

Przygotowanie do gry

Kolorowe kulki przed rozpoczęciem gry umieszcza się w koszyczku



Przebieg gry

Zewnętrzny okrąg | Kolejność Zadania:

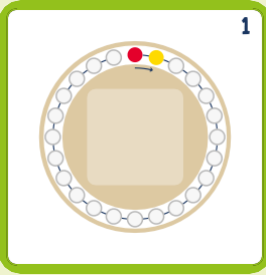
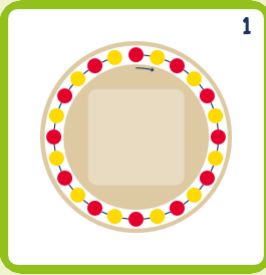
Zewnętrzny okrąg składa się z 24 zagłębień na kulki i może być wykorzystywany do układania różnych zadań związanych z tematem „kolejności”. Na górze pola gry znajduje się punkt startowy, gdzie wąska strzałka wskazuje kierunek gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W tej części jest 12 zadań o 3 różnych stopniach trudności:

Łatwe (kolory), średnie (numery i kolory) oraz trudne (kolejność do uzupełnienia). Wszystkie karty mają rozwiązanie na odwrocie, aby można było samodzielnie sprawdzić wynik. Dzięki temu dzieci mogą od razu sprawdzić, czy poprawnie wykonały zadanie.

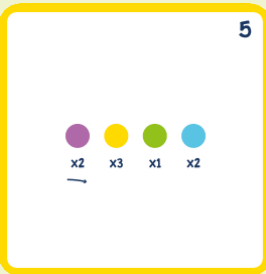
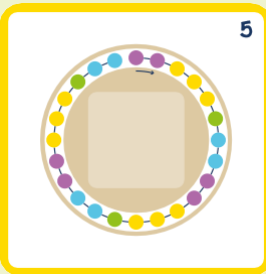
4x Proste | Zielone:

Gracz musi spojrzeć na kolorową sekwencję na karcie, zaczynając od punktu startowego, rozpoznać prawidłowość i powtórzyć ją na całym okręgu. Następnie może sprawdzić na odwrocie karty, czy ułożył kulki we właściwej kolejności. Proponowane sekwencje są zgodne z różnymi schematami.

Strona przednia/Zadanie			Tył/ Rozwiązanie
----------------------------	---	---	---------------------

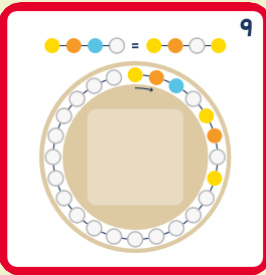
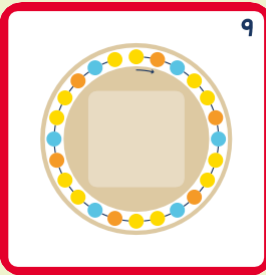
4x Średni | Żółty:

Na tych kartach nie ma obrazków, ale są numery. Dzieci powinny przyrzeć się kolorowej kolejności i ilości każdego koloru, a następnie ułożyć je od punktu początkowego koła. Po wykonaniu pierwszej części sekwencji zgodnie z instrukcją na karcie, sekwencja ta powinna zostać powtórzona na całym kole. Następnie mogą sprawdzić na odwrocie karty, czy poprawnie wykonali zadanie.

Strona przednia/Zadanie			Tył/ Rozwiązanie
----------------------------	--	--	---------------------

4x Ciężki | Czerwony:

Na poziomie zaawansowanym dzieci powinny najpierw zrozumieć zasady w niekompletnej kolejności, przedstawione za pomocą prostego równania. Następnie należy uzupełnić kolejność i powtórzyć ją na całym okręgu, zaczynając od punktu początkowego. Potem można ponownie sprawdzić na odwrocie karty, czy wszystko zostało ułożone prawidłowo.

Strona przednia/Zadanie			Tył/ Rozwiązanie
----------------------------	---	---	---------------------

Wewnętrzny krąg | Wzór Zadania:

Pole gry w środku składa się z 5 x 5 (25) zagłębień. Można je wykorzystać do wykonywania zadań wzorcowych. Posiada układ współrzędnych z literami po stronie poziomej i cyframi po stronie pionowej.

Jest 12 zadań w 3 różnych poziomach trudności:

Łatwy, średni i trudny (wersja współrzędnych). Rozwiązanie znajduje się tylko na odwrocie kart o wysokim poziomie trudności, podczas gdy na pozostałych kartach dzieci mogą od razu sprawdzić, czy prawidłowo ułożyły wzór. Dzieci powinny spojrzeć na wzór na karcie i odtworzyć go na planszy. Mogą po prostu śledzić wygląd wzoru lub skorzystać ze współrzędnych. Grę można również rozgrywać w wersji komunikacyjnej, w której jedno dziecko opisuje kartę drugiemu, korzystając ze współrzędnych.

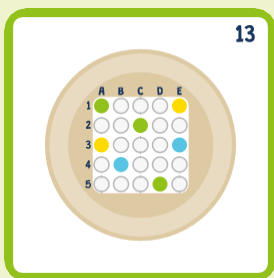
4x Proste | Zielone:

Na tym etapie proponowane wzory składają się z oddzielnych punktów w siatce rastrowanej.

4x Średni | Żółty:

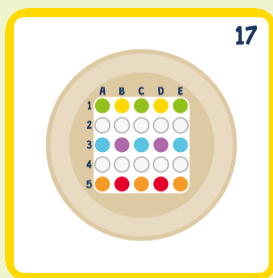
Na tym etapie wzory składają się z linii na siatce rastrowanej.

Strona
przednia/Zadanie



13

Strona
przednia/zada
nie



17

4x Ciężki | Czerwony:

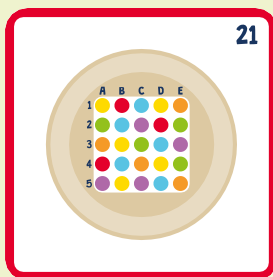
Na tym poziomie wzory składają się z powierzchni. Tutaj można również grać w tę grę jako grę komunikacyjną. Na przedniej stronie karty znajdują się współrzędne, w których należy umieścić kolorowe kulki. Na odwrocie znajduje się rozwiązanie do samodzielnej kontroli. Gdy grają dwoje dzieci, jedno z nich opisuje położenie kulek na podstawie współrzędnych na karcie, a drugie umieszcza kulki we właściwym miejscu. Na koniec dzieci mogą sprawdzić, czy wykonały zadanie poprawnie.

Strona
przednia/Zadanie



21

Tył/
Rozwiązanie



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



Testowane zgodnie z normami
EN71 i ASTM

PL: Uwaga! Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Ryzyko zadławienia. Małe elementy i kulki.

The logo for beleduc, featuring the brand name in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letter 'e' is stylized with a yellow dot and a red dot. The logo is set against a white, rounded rectangular background, which is placed on a green background with a wood-grain pattern.