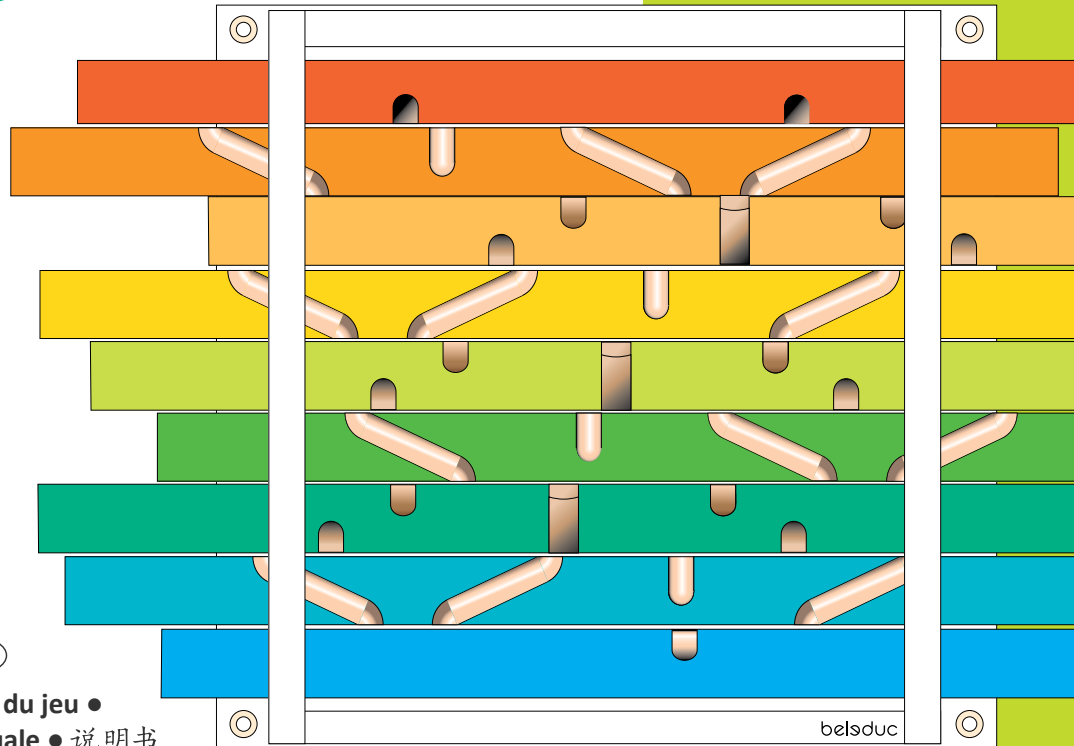


belsoduc

„Navitrack“
Nr.: 23648



3+

(D) (EN) (F) (ES) (NL) (I) (CHN)

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

belsoduc



- ▣ Soziale Bildung: Problemlösung
- ▣ Social Education: Problem solving
- ▣ Sociabilisation: Résoudre les problèmes
- ▣ Desarrollo social: Resolver problemas
- ▣ Cognitieve ontwikkeling: Probleem oplossen
- ▣ Educazione sociale: Risolvere i problemi
- ▣ 问题解决能力: 问题解决能力



- ▣ Mathematische Bildung: Zählen
- ▣ Mathematical Education: Counting
- ▣ Formation mathématique: Compter
- ▣ Desarrollo matemático: Contar
- ▣ Rekenkundige ontwikkeling: Tellen
- ▣ Educazione matematica: Numeri
- ▣ 数学拓展: 数字认识





- ▣ Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen von Farben
- ▣ Arts Education: Recognising and naming colours
- ▣ Formation artistique: Reconnaître et nommer les couleurs
- ▣ Desarrollo artístico: Reconocer y nombrar los colores
- ▣ Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van kleuren
- ▣ Educazione artistica: Riconoscere e identificare i colori
- ▣ 艺术培养与创造力开发: 识别和命名颜色





- ▣ Somatische Bildung: Feinmotorik (beim Herausbewegen der Kugel aus den Fallen), Grobmotorik (beim Bewegen der Balken), Auge-Hand-Koordination (Zusammenspiel zwischen Kugel und Balken)
- ▣ Health Education: Fine motor skills (removing the marbles from the traps), gross motor skills (moving the wooden bars), hand-to-eye coordination (interaction of marbles and bars)
- ▣ Formation somatique: Motricité fine (extraction des billes des pièges), motricité brute déplacement des poutres), coordination œil-main (interaction entre bille et poutrelle)
- ▣ Desarrollo somático: Motricidad fina (al sacar la bola de las trampas), motricidad gruesa (al mover las franjas de madera), coordinación del ojo y de la mano (por el juego combinado entre la bola y las franjas)
- ▣ Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek (bij het bewegen van de kogeltjes uit de vallen), grove motoriek (bij het bewegen van de balken), oog-hand-coördinatie (samen spel tussen kogeltjes en balk)
- ▣ Motricità fine (per estrarre la pallina dalle trappole), motricità di base (per spostare le barre), coordinazione vista-movimento (interazione tra pallina e barre)
- ▣ 体格发育与健康教育: 精细动作能力 (在陷阱中移动玻璃珠), 肌肉运动技巧 (移动木条), 手眼协调能力 (玻璃球和木条相互作用)


„Navitrack“ Nr.23648


 Inhalt: a) 1 Wandelement
b) 10 Murmeln
4 Schrauben, 1 Inbusschlüssel

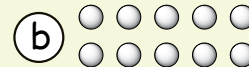
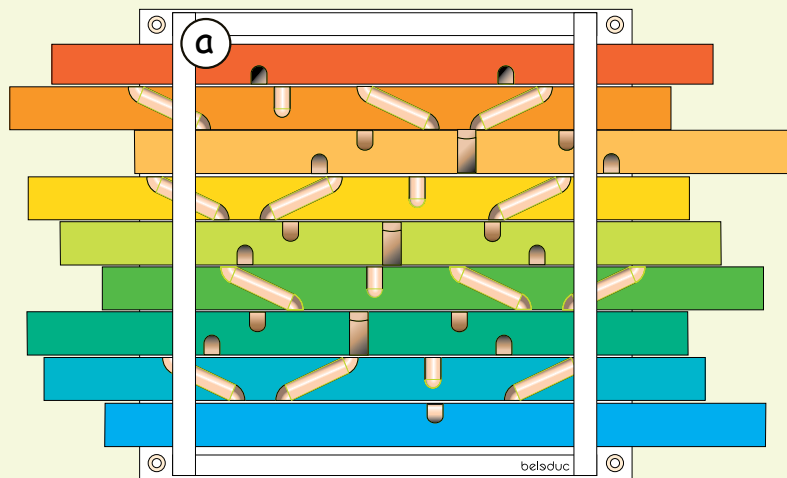
 Contents: a) 1 wall element
b) 10 marbles
4 screws, 1 Allen key


 Contenu: a) 1 élément mural
b) 10 billes
4 vis, 1 clé Allen

 Contenido: a) 1 tablero
b) 10 canicas
4 tornillos, 1 llave

 Inhoud: a) 1 wandelement
b) 10 knikkers
4 schroeven, 1 inbussleutel

 Contenuto: a) 1 elemento da parete
b) 10 palline
4 viti, 1 chiave a brugola



 游戏配件: a) 1 个墙面游戏板
b) 10 颗玻璃珠
4 颗螺丝和 1 个内角六扳手

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann auf Spielwert geprüft und mit pädagogischen Tipps erweitert.

Katrin Erdmann wurde 1969 in Gotha geboren. Sie ist staatlich anerkannte Sozialfachwirtin, Krippenpädagogin und staatlich anerkannte Erzieherin mit einer Zusatzqualifizierung in der Montessori-Pädagogik (Diplom). Frau Erdmann war 23 Jahre als Erzieherin tätig. Seit 2010 ist Frau Erdmann bundesweit als freiberufliche Bildungsreferentin in dem Bereich Kindertagespflege sowie in der frühkindlichen Bildung (Kinder bis 3 Jahre) tätig.



Kindergarten expert

This game has been examined for its entertainment and educational value and enriched by educational tips with the assistance of kindergarten expert Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann was born in Gotha in 1969. She is a state certified social administrator, day care teacher and pre-school educator with an additional diploma qualification in Montessori Pedagogy. Ms Erdmann has worked for 23 years as a day care and kindergarten teacher. Since 2010 Ms Erdmann has been active throughout Germany as a freelance educational consultant in the area of children's day care and early childhood education (children up to age 3).

Deskundige voor kleuterscholen

Dit spel werd op zijn waarde getest en met pedagogische tips door de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann uitgebreid.

Katrin Erdmann werd in 1969 in Gotha geboren. Ze is erkende deskundige op het sociale vlak, pedagoge voor crèches en erkende opvoeder met een extra kwalificatie in de Montessori-pedagogiek (met diploma). Mevrouw Erdmann was 23 jaar werkzaam als kleuterleidster. Sinds 2010 is mevrouw Erdmann in de gehele Bondsrepubliek werkzaam als freelance referent in het onderwijs op het gebied van opvang van kinderen alsmede in de ontwikkeling van zeer jonge kinderen (kinderen tot 3 jaar).

L'experte en école maternelle

La valeur ludique de ce jeu a été testée et celui-ci a été enrichi grâce à des éléments pédagogiques et à l'aide de l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann est née en 1969 à Gotha. Elle est spécialiste en sociologie reconnue par l'état, pédagogue en crèche, éducatrice assermentée et a une qualification supplémentaire de la méthode d'éducation Montessori (diplôme). Mme Erdmann a été éducatrice pendant 23 ans. Depuis 2010, Mme Erdmann travaille dans toute l'Allemagne en tant qu'intervenante indépendante en formation dans le domaine des services et de l'éducation à la petite enfance (enfants à partir de 3 ans).

Esperta delle scuole materne

Il valore ludico di questo gioco è stato controllato e integrato grazie ai consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

Katrin Erdmann è nata nel 1969 a Gotha, in Germania. È riconosciuta a livello statale come educatrice, esperta nella gestione aziendale in ambito sociale e nella pedagogia per le scuole per l'infanzia, e ha inoltre ottenuto un diploma in pedagogia secondo il Metodo Montessori. Ha lavorato come educatrice per 23 anni e dal 2010 è attiva su tutto il territorio tedesco come relatrice indipendente per l'educazione, nel settore dell'assistenza diurna dei bambini e dell'educazione per l'infanzia (fino ai tre anni d'età).

La experta en guardería

Se ha probado el valor educativo de este juego y se han aportado consejos pedagógicos con ayuda de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann nació en Gotha en 1969. Posee el título oficial de técnico en educación social, es pedagoga especializada en jardín infantil y posee el título oficial para ejercer como educadora, con titulación adicional en pedagogía Montessori. Katrin Erdmann ha trabajado como educadora durante 23 años. Desde 2010 ejerce de forma independiente y se ha convertido, a escala nacional, en referente formativo en el ámbito del cuidado infantil y la formación en el jardín de infancia (niños menores de 3 años).

幼教专家

此款游戏的娱乐及教育价值都已经过相关测试，幼教专家凯特琳·德曼的教育小贴士使得游戏内容更为丰富。

凯特琳·艾德曼, 1969 年出生于德国哥达。她是一名经国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙特梭利教学法文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作 23 年, 从 2010 年开始, 艾德曼女士作为一名在儿童日托及早教领域 (三岁及三岁以下的幼儿) 教育顾问而活跃在整个德国。

 Designer

Daniel Fischer was born in 1987 in Marienberg, Germany. He grew up in his grandfather's carpentry business, where as a child he already gained experience in handling wood. At the tender age of eight he joined a woodcarving club, and after leaving school completed a specialised apprenticeship in wooden toymaking, qualifying as the best of his year. He then studied Woodwork, Product and Object Design at the Faculty of Applied Arts in Schneeberg, a department of the West Saxon University of Applied Sciences of Zwickau, where he also passed his final exam "summa cum laude". With the input of his experience ranging from children's toys to furniture design to architecturally related art, he has been working as a designer for beleduc since 2012.

 Designer

Daniel Fischer werd in 1987 in Marienberg geboren. Opgegroeid in de meubelmakerij van zijn grootvader verzamelde hij reeds in zijn kinderjaren ervaringen in de omgang met hout. Reeds op 8-jarige leeftijd werd hij lid van een vereniging voor houtsnijwerk en sloot na zijn schoolopleiding als beste gezelschap een opleiding als ontwerper van houten speelgoed af. Daarna volgde hij een studie voor houtbewerking, product- en objectdesign aan de Faculteit voor Toegepaste Kunst in Schneeberg, vakgebied van de West-Saksische Hogeschool Zwickau, die hij eveneens met „zeer goed“ afsloot. Met deze omvangrijke ervaring op het gebied van kinderspeelgoed en meubelbouw tot aan architectuur gerelateerde kunst werkt hij sinds 2012 als designer bij beleduc.

 Concepteur

Daniel Fischer est né en 1987 à Marienberg. Ayant grandi dans l'atelier de menuiserie de son grand-père, il a découvert le bois très tôt. Dès l'âge de 8 ans, il faisait partie d'une association de sculpteurs et, après sa scolarité, sortait premier compagnon de sa promotion d'apprentis fabricants de jouets en bois. Il a ensuite fait des études de conception de produits et d'objets en bois à la faculté d'arts appliqués de Schneeberg, l'une des spécialisations de l'institut d'enseignement supérieur de Saxe Occidentale, à Zwickau, où il a également obtenu la mention « très bien ». Fort de cette vaste expérience dans le domaine des jouets et de la fabrication de meubles, ainsi que celui de l'aménagement d'intérieurs, il travaille depuis 2012 comme designer chez Beleduc.

 Disegnatore

Daniel Fischer è nato nel 1987 a Marienberg, in Germania. Cresciuto nella falegnameria del nonno, ha cominciato a lavorare il legno già da bambino. Entrato a far parte di un'associazione di intagliatori già a 8 anni, dopo il diploma di maturità ha superato come migliore studente un corso per la fabbricazione di giocattoli in legno. Sono seguiti studi in Arte del legno e Design di prodotti e oggetti presso la facoltà di arti applicate di Schneeberg dell'istituto universitario professionale di Zwickau, anche questi superati con il massimo dei voti. Grazie alla sua vasta esperienza che va dal settore dei giocattoli per bambini e dei mobili, fino all'arte applicata all'architettura, collabora dal 2012 con beleduc.

 Diseñador

Daniel Fischer nació en Marienberg en 1987. Creció en torno al taller de carpintería de su abuelo, lo que le permitiría ya desde niño observar el mundo de la madera. Con 8 años se incorporó a una de las tradicionales asociaciones de talla de Erzgebirge y, más tarde, tras el periodo escolar, culminó con la categoría de "mejor oficial" una formación de fabricante de juguetes de madera. Continuó con estudios de diseño de objetos y productos y trabajos en madera, en la Facultad de Artes Aplicadas de Schneeberg, departamento de la Universidad de Ciencias Aplicadas de Zwickau, Sajonia, estudios que culminó con la máxima calificación. Desde 2012 trabaja en beleduc como diseñador, donde aporta su amplia experiencia, desde el ámbito de las herramientas y mobiliario infantiles hasta las artes aplicadas a la arquitectura.

 设计师

丹尼尔·费舍尔出生在德国的马利亚堡。在他外祖父的木工生意的环境下成长，在这里，当他还是小孩子的时候，就已经在木材处理行业上获得了一些经验。年仅8岁的他，就加入了木雕俱乐部，当他毕业之后，就全职在制作木制玩具行业当学徒，在这一年他获得了很多。他开始在Schneeberg应用艺术系学习木制品，产品和产品设计。这里是West Saxon 大学应用科学的一个系，在这里丹尼尔最终通过了关于“最优异的拉丁文学位”的考试。这个考试投入了他从儿童玩具范围到家具设计到建筑相关联的艺术的所有经验。丹尼尔在2012年开始在BELEDUC工作并担任设计师。

Kugelbahnen zählen zu den beliebtesten Spielzeugen für Kinder. Sie bringen jedoch nicht nur Spaß, sondern bedienen auch pädagogisch wertvolle Aspekte. Beim Spielen mit Kugelbahnen werden vor allem visuelle Wahrnehmung, Geschicklichkeit und Feinmotorik geschult. beleduc's Wunsch war es, dieses Konzept auf ein Wandelement zu übertragen.

So entstand „Navitrack“, eine Kugelbahn für die Wand mit neun beweglichen Balken, mit denen man die Kugel von oben nach unten befördern kann. Kleine Fallen und Geheimgänge machen dabei das Beobachten der rollenden Kugel zu einem besonderen Erlebnis.

Die Idee für „Navitrack“ ergab sich aus der Analogie zu einem kleinen frechen Holzbewohner - dem Holzwurm. Die Murmeln stehen daher als Symbol für den Holzwurm im Baumstamm. Die neun Balken sind mit unterschiedlichen Gängen versehen. So gibt es verschiedene Wege für die Kugel, von oben nach unten zu gelangen. Durch zusätzliche Fallen und Geheimgänge werden die Kinder zum Erproben und Entdecken animiert.

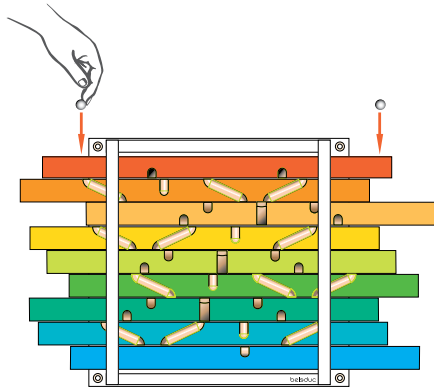
Mit seiner ansprechenden und zeitlosen Farbgestaltung kann sich „Navitrack“ in jeden Raum einfügen. Die einzelnen Balken tragen die Regenbogenfarben. Der Farbverlauf vom belebenden Rot über das neutrale Grün bis hin zum beruhigenden Blau unterstützt den Fall der Kugel visuell.

Praxistipps für Erzieher / -innen:

Die Kugelbahn ermöglicht den Kindern im übertragenen Sinne einen Einblick in die Lebensweise des Holzwurmes. Im Rahmen eines Naturprojektes geben Sie den Kindern die Möglichkeit, sich mit der Lebensweise eines Holzwurmes auseinanderzusetzen. Wo leben Holzwürmer? Was fressen sie? Wie sehen ihre Spuren im Holz aus?

Lassen Sie die Kinder doch einmal ein Stück Holz selbst bearbeiten oder laden Sie einen Tischler zu sich in die Kita ein und lassen Sie die Kinder an dessen Alltag teilhaben.

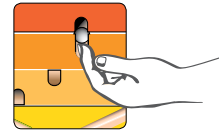
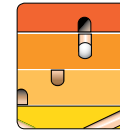
Mit dem Einwurf der Kugel im obersten roten Balken erfolgt der Startschuss für dieses aufregende Wandspiel. Nun gibt es unterschiedliche Herangehensweisen zum Navigieren der Kugel von oben nach unten.



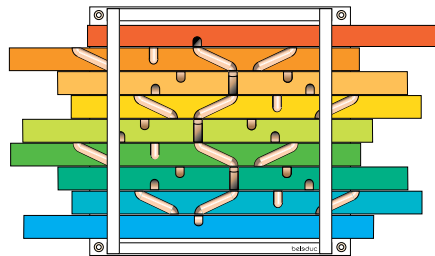
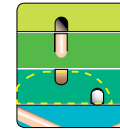
Variante 1:

Nach dem Einwurf wird die Kugel gezielt durch das Gangsystem geleitet. Man verschiebt Balken für Balken und bahnt sich den Weg nach unten.

Achtung! Fallen verstecken sich in den Balken 2,4,6 und 8 (von oben beginnend). Landet die Kugel in der Falle, wird sie mittels Zeigefinger nach oben in den darüber liegenden Balken gedrückt und dann verschoben.



Die Geheimgänge befinden sich in den Balken 3,5 und 7 (von oben beginnend). Wo kommt die Kugel wieder zum Vorschein?



Variante 2:

Vor dem Einwurf der Kugel wird ein Kanal vorgegeben, durch den die Kugel ungehindert von oben nach unten rollen kann. Dabei kann sowohl ein vollständig sichtbarer Verlauf gewählt werden, als auch ein Verlauf mit Geheimgängen. Das bleibt den Kindern selbst überlassen.

Hat die Kugel ihren Weg durch die Kugelbahn „gemeistert“, wird sie im unteren blauen Balken aufgefangen. Durch eine schräge Fräsung rollt die Kugel zur rechten oder linken Seite und kann dort entnommen werden. Habt ihr Lust auf einen neuen Versuch? Dann alles wieder auf Anfang! Auf die Kugel, fertig, los!

Marble runs are among children's favourite toys. However, they are not only a source of enjoyment, but are also educationally worthwhile from several points of view. Playing with a marble run principally benefits visual perception, dexterity and the fine motor skills. beleduc wanted to transfer this concept to a wall element.

Thus "Navitrack" was developed, a wall-mounted ball track with nine movable wooden bars which can be used to convey the marble from top to bottom of the run. Small ball traps and secret pas-sageways make watching the ball roll a special experience.

The idea for "Navitrack" came from the analogy to the small, mischievous wood-dwellers - wood-worms. Thus in a sense the marbles are like woodworms in a tree trunk.

The nine wooden bars have various different tracks built in. Thus there are various ways for the marbles to travel from top to bottom. Additional ball traps and secret tunnels motivate the children to try out and discover different routes.

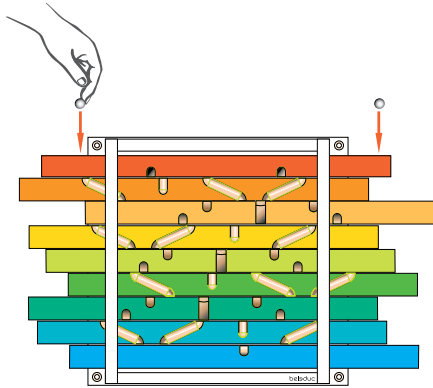
With its timeless, attractive colouring, "Navitrack" fits in to any surroundings. The individual bars are painted in colours of the rainbow. The colour sequence - from stimulating red, through neutral green to calming blue - visually underlines the marble's descent.

Practical tip:

Metaphorically, the marble track gives the children an opportunity to imagine how woodworms live. In a nature project, give them the possibility of considering what woodworms actually are, and their habitat. What do they eat? What do their traces in wood look like?

Give the children a piece of wood to work on themselves, or invite a carpenter to your kindergarten to let the children get an idea of his daily work.

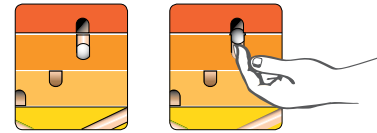
This exciting wall-mounted game begins by "posting" the marble into the top (red) bar. Now there are various ways of navigating it from top to bottom.



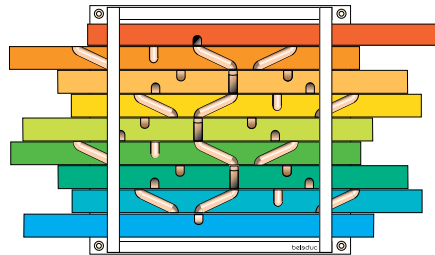
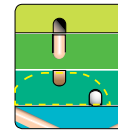
Version 1:

After introducing the marble, it is guided through the system of tracks by sliding the bars from side to side, one by one, to create a downward route.

Look out! There are hidden ball traps in bars 2, 4, 6 and 8 (counting from the top). If the marble rolls into a trap, you can get it out by pushing it upwards with your index finger into the bar immediately above, and then displacing it sideways.



The secret passageways are located in bars 3, 5 and 7 (counting from the top). Where does the marble re-appear?



Variante 2:

Before inserting the marble in the top bar, a channel is specified through which it can pass from top to bottom unimpeded. The chosen route may be either completely visible or may include secret passages. The children decide for themselves.

Once the marble has "mastered" its way through the run, it is caught by the blue bar at the bottom. It rolls through a slanted channel to right or left, where it can be taken out. Do you want to try again? Ready, steady - roll!

Les toboggans à billes font partie des jeux préférés des enfants. Ils ne contentent pourtant pas d'apporter du plaisir, ils recèlent également de précieux aspects pédagogiques. Le jeu avec les toboggans à billes permet d'entraîner avant tout la perception visuelle, l'habileté manuelle et la motricité fine. Le souhait de beleduc, c'était de transposer ce concept sur un élément mural.

C'est ainsi qu'est né « Navitrack », un toboggan à billes à fixer au mur doté de neuf poutrelles mobiles avec lesquelles on peut faire rouler la bille du haut jusqu'en bas. De petits pièges et des passages secrets rendent encore plus captivante l'observation de la bille en train de rouler.

L'idée du « Navitrack » est venue de l'analogie avec un petit habitant coquin du bois : la petite vril-lette, ou ver du bois. Les billes symbolisent ainsi le ver du bois dans un tronc d'arbre.

Les neuf poutrelles sont dotées de différents passages. Il y a ainsi plusieurs cheminements possibles permettant à la bille de parvenir du haut vers le bas. En plus, des pièges et des passages secrets encouragent les enfants à faire des essais et des découvertes.

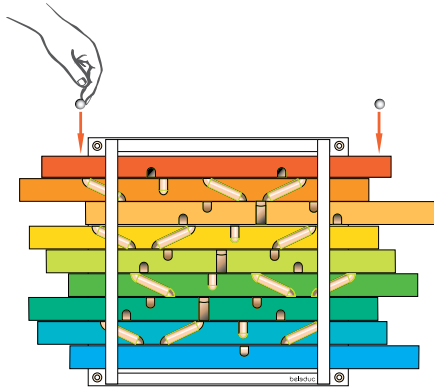
Grâce à ses couleurs attrayantes et indémodables, « Navitrack » s'intègre parfaitement dans n'importe quelle pièce. Les poutrelles individuelles portent les couleurs de l'arc-en-ciel. La passage des couleurs du rouge vivifiant au bleu réconfortant, en passant par le vert neutre, permet un suivi visuel encore meilleur de la chute de la bille.

Conseil pratique :

Avec de l'imagination, le toboggan permet aux enfants de se représenter le mode de vie du ver du bois. Donnez aux enfants, dans le cadre d'un projet dans la nature, l'occasion de se poser des questions sur le mode de vie du ver du bois. Où trouve-t-on des vers du bois vivants ? De quoi se nourrissent-ils ? Quel genre de traces laissent-ils dans le bois ?

Permettez aux enfants de travailler eux-même un morceau de bois ou invitez une fois un menuisier à la crèche et faites participer les enfants à sa vie quotidienne.

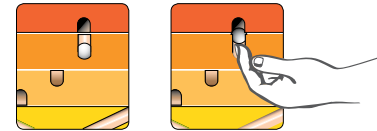
Le départ de ce jeu excitant est donné en lançant la bille dans la poutrelle rouge située tout en haut. Il y a plusieurs manières de procéder pour permettre à la bille de parvenir du haut vers le bas.



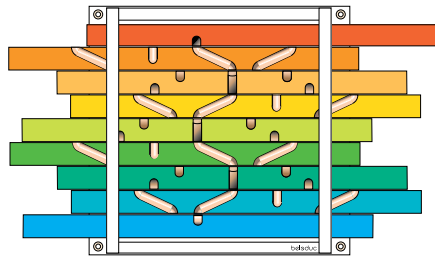
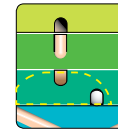
Variante 1:

Après le lancement, la bille est guidée de manière ciblée dans le système de passages. Chaque poutrelle est déplacée l'une après l'autre, la bille se frayant ainsi son chemin vers le bas.

Attention! Des pièges se cachent dans les poutrelles 2, 4, 6 et 8 (en partant du haut). Si une bille est prise dans un piège, il faut la pousser vers le haut avec l'index dans la poutrelle située au dessus et l'éloigner du piège.



Les passages secrets se situent dans les poutrelles 3, 5 et 7 (en partant du haut). Où est-ce que la bille va réapparaître ?



Variante 2:

Avant le lancement de la bille, on forme un canal qui doit permettre à celle-ci de rouler sans obstacle du haut jusqu'en bas. L'itinéraire peut être aussi bien entièrement visible qu'en partie caché par des passages secrets. Ce sont les enfants qui en décident librement.

Lorsque la bille s'est frayé un chemin au travers du toboggan, elle est récupérée dans la poutrelle inférieure bleue. Un fraisage en pente permet à la bille de rouler vers la gauche ou vers la droite où elle peut être extraite. Vous avez envie d'essayer de nouveau ? Alors, retour au départ ! À vos billes, prêts, partez !

Los circuitos de bolas están entre los juegos favoritos de los niños. Y, sin embargo, no sólo son fuente de diversión, sino que comprenden también valiosos aspectos pedagógicos. En el juego con circuitos de bolas se ejercitan sobre todo la percepción visual, la destreza y la motricidad fina.

El deseo de beleduc era trasladar este concepto a un tablero. Fue así como surgió "Navitrack", un circuito de bolas para la pared con nueve franjas que se pueden mover y que permite a los niños dirigir la bola desde arriba hacia abajo. A lo largo del recorrido hay pequeñas trampas y pasadizos secretos que convierten en toda una experiencia el seguimiento visual de la bola. La idea de "Navitrack" surgió de la analogía con un pequeño, y caradura, habitante de la madera: la carcoma. Las canicas simbolizarían la carcoma en el tronco.

Las nueve franjas tienen distintos pasajes, de los que resultan distintas posibilidades de recorrido para la bola ir de arriba hacia abajo. Los niños se ven también motivados a probar y descubrir gracias a algunas trampas y pasadizos secretos que encuentran "por el camino".

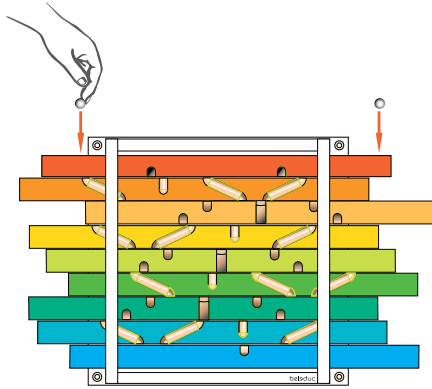
"Navitrack" encaja bien en todos los ambientes, gracias a una atractiva combinación de colores. Las distintas franjas llevan los colores del arcoíris. La secuencia de colores, desde un rojo vivo hasta el azul tranquilizador, pasando por el verde neutro, sirve de soporte visual al recorrido de la bola.

Consejo:

El circuito de bolas permite a los niños asomarse, en sentido figurado, a la vida de una carcoma de madera. Con ocasión de un proyecto de conocimiento del medio, aproveche para dar la posibilidad a los chicos de abordar la forma de vida de una carcoma de madera. ¿Dónde viven? ¿Qué comen? ¿Qué forma dejan sus huellas en la madera?

Deje que los niños trabajen con un trozo de madera. También puede llevar a un carpintero a la guardería para que muestre a los niños su día a día.

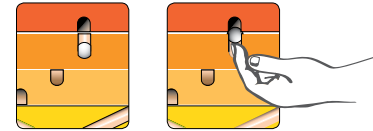
Se echa la bola en la franja roja superior y se da así el disparatazo de salida para el inicio del juego. A partir de ahí existen distintos procedimientos para que la bola navegue de arriba hacia abajo.



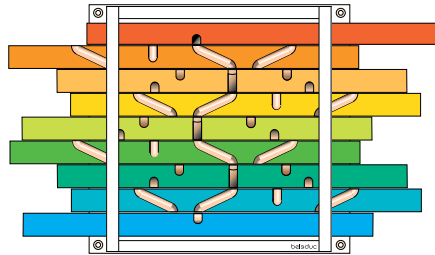
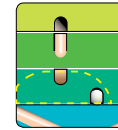
Variante 1:

Tras lanzarla, se va conduciendo la bola a lo largo del recorrido. Hay que hacerla bajar de una franja a otra y abrir camino hacia abajo.

¡Cuidado! Hay trampas ocultas en las franjas 2, 4, 6 y 8 (empezando por arriba). Si la bola cae en la trampa, habrá que empujarla hacia arriba con el dedo y luego desplazarla.



Los pasadizos secretos se encuentran en las franjas 3, 5 y 7 (empezando por arriba). ¿Por dónde vuelve a aparecer la bola?



Variante 2:

Antes de lanzar la bola se indica un camino por el que la bola puede pasar sin tropezos de arriba a abajo. Se puede elegir un recorrido completamente visible o uno con pasadizos secretos, lo que prefieran los niños.

Cuando la bola haya "dominado" el circuito, queda atrapada en el listón azul de abajo. Gracias a una hendidura inclinada, la bola gira a la derecha o a la izquierda y se puede sacar. ¿Tenéis ganas de probar otra vez? ¡Pues manos a la bola! ¡Preparados, listos, ya!

Kogelbanen behoren tot het populairste speelgoed voor kinderen. Ze zijn echter niet alleen leuk maar bedienen ook in pedagogisch opzicht waardevolle aspecten. Bij het spelen met kogelbanen worden vooral visuele waarneming, handigheid en fijne motoriek geschoold. Het was de wens van beleduc om dit concept op een wandelement over te dragen.

Zo ontstond „Navitrack“, een kogelbaan voor de wand met negen beweeglijke balken, waarmee men de kogeltjes van boven naar beneden kan transporteren. Kleine vallen en geheime gangen maken daarbij het gadeslaan van de rollende kogeltjes tot een bijzondere belevenis. Het idee voor „Navitrack“ ontstond uit de analogie met een kleine brute houtbewoner - de houtworm. De knikkers zijn daarbij het symbool voor de houtworm in de boomstam.

De negen balken zijn van verschillende soorten gangen voorzien. Zo zijn er verschillende wegen voor de kogeltjes om van boven naar beneden te komen. Door extra vallen en geheime gangen worden de kinderen aangespoord om dit te onderzoeken en te ontdekken.

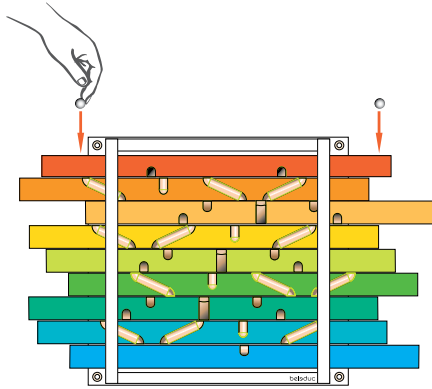
Met zijn tot de verbeelding sprekende en tijdloze vormgeving van de kleuren past „Navitrack“ in iedere ruimte. De afzonderlijke balken dragen de kleuren van de regenboog. Het kleurverloop van het stimulerende rood via het neutrale groen t/m het kalmerende blauw ondersteunt het vallen van het kogeltje visueel.

Tip voor de praktijk:

De kogelbaan geeft de kinderen de mogelijkheid om op symbolische wijze inzicht te krijgen in de leefwijze van de houtworm. In het kader van een natuurproject geeft u de kinderen de gelegenheid om zich met het leven van een houtworm bezig te houden. Waar leven houtwormen? Wat vreten ze? Hoe zien hun sporen in het hout eruit?

Laat de kinderen toch eens een stuk hout zelf bewerken of nodig een meubelmaker in de kleuterschool uit en laat de kinderen toekijken hoe hij zijn dagelijkse werkzaamheden verricht.

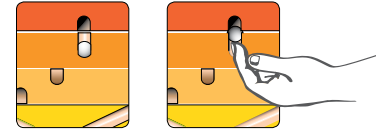
Met het gooien van de kogeltjes in de bovenste rode balk vindt het startsignaal voor dit opwindende wandspel plaats. Nu zijn er verschillende mogelijkheden voor het navigeren van de kogeltjes van boven naar beneden.



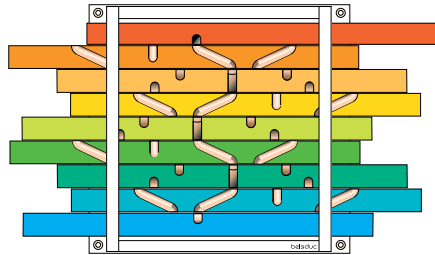
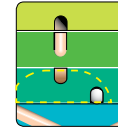
Variant 1:

Na het ingooien wordt het kogeltje doelgericht door het gangensysteem geleid. Men verschuift balk voor balk en baant zich een weg naar beneden.

Let op! Er zitten verstopte vallen in de balken 2, 4, 6 en 8 (van boven beginnend). Landt het kogeltje in de val, wordt het met de wijsvinger naar boven in de daarboven gelegen balk gedrukt en dan verschoven.



De geheime gangen bevinden zich in de balken 3, 5 en 7 (van boven beginnend). Waar komt het kogeltje weer tevoorschijn?



Variant 2:

Vóór het ingooien van de kogeltjes wordt een kanaal aangegeven waardoor het kogeltje ongehinderd van boven naar beneden kan rollen. Daarbij kan zowel een volledig zichtbaar verloop als ook een verloop met geheime gangen gekozen worden. Dat mogen de kinderen zelf beslissen.

Heeft het kogeltje zijn weg door de kogelbaan gevonden, wordt het in de onderste blauwe balk opgevangen. Doordat het hout op bepaalde plekken schuin gefreesd is, rolt het kogeltje naar rechts of links en kan er op die plek worden uitgenomen. Willen jullie het nog een keertje proberen? Dan alles weer terug naar het begin! Daar gaan we weer!

Le piste per biglie sono tra i giochi preferiti dai bambini. E non sono solo un gioco divertente, ma stimolano anche importanti aspetti pedagogici. Giocando con le piste per biglie si stimola soprattutto la percezione visiva, l'abilità e la motricità fine. L'obiettivo di beleduc era di trasporre questo concetto in un elemento da parete.

Così è nato „Navitrack“, una pista per palline da parete, con nove barre mobili, che permettono il movimento verticale della pallina, dall'alto verso il basso. Piccole trappole e percorsi segreti rendono molto divertente osservare il movimento della pallina. L'idea di „Navitrack“ è nata dall'analogia con un insolente abitante del legno: il tarlo. Le palline rappresentano infatti, nel gioco, il tarlo.

Le nove barre presentano diverse scanalature. Queste rappresentano diverse possibilità di percorso per la pallina, nel suo movimento dall'alto verso il basso. Le trappole e i passaggi segreti stimolano inoltre i bambini a provare e scoprire nuovi percorsi.

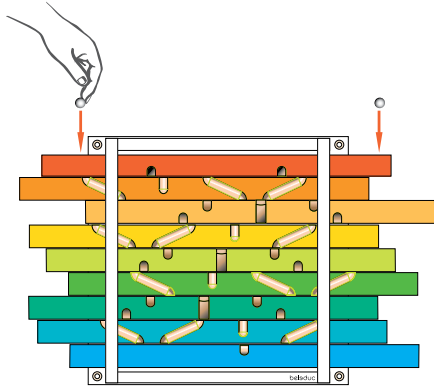
Grazie ai suoi colori attraenti e classici, „Navitrack“ sta bene in qualsiasi stanza. Le barre hanno i colori dell'arcobaleno. La scala di colori, dal rosso acceso, al verde neutro, fino al rilassante blu, accompagna visivamente il percorso in discesa della pallina.

Consiglio pratico:

Le piste per la pallina rappresentano, simbolicamente, i cunicoli fatti dai tarli. Nell'ambito di un progetto di tipo naturalistico, raccontate e fate conoscere ai bambini il comportamento del tarlo. Dove vivono i tarli? Cosa mangiano? Che aspetto hanno i cunicoli che fanno nel legno?

Fate lavorare ai bambini un pezzo di legno, oppure organizzate la visita di un falegname nell'asilo e lasciate che i bambini partecipino alle sue attività.

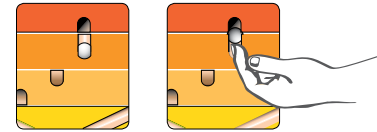
Si inizia inserendo la pallina nella barra superiore, rossa. A questo punto ci sono diverse possibilità per lo spostamento della pallina dall'alto verso il basso.



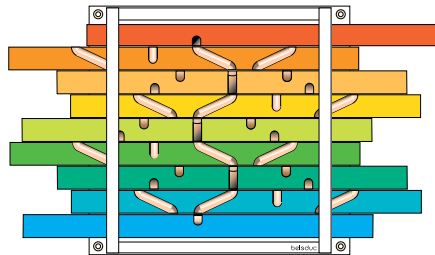
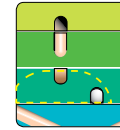
Variante 1:

Dopo l'inserimento, la pallina viene „guidata“ lungo il percorso attraverso le barre. Spostando le barre si apre la strada per la pallina, che scende verso il basso.

Attenzione! Nelle barre 2,4, 6 e 8 (iniziando a contare da sopra) ci sono delle trappole. Se la pallina arriva in una trappola, la si deve spingere con l'indice verso l'alto, nella barra superiore, che poi viene fatta scorrere.



I passaggi segreti invece sono nelle barre 3, 5 e 7 (iniziando a contare da sopra). Dove riappare la pallina?



Variante 2:

Prima di inserire la pallina si predispone un percorso che la pallina deve poter percorrere senza incontrare ostacoli, dall'alto verso il basso. È possibile scegliere un percorso completamente visibile oppure anche un percorso con passaggi segreti. Questo lo sceglie il bambino.

Se la pallina fa tutto il suo percorso correttamente, alla fine arriva nella barra inferiore, di colore blu. Una fresatura obliqua la fa scorrere verso destra o verso sinistra, dove può essere recuperata. Hai voglia di provare di nuovo? Allora ricomincia! Pallina in posizione, pronti, via!

滚珠游戏是幼儿最喜爱的玩具之一。此外，这种类型的游戏不只是受欢迎，同样的从不同的观点来看也是具备教育意义的一类游戏。通过玩滚珠游戏主要对视觉认知，灵敏度反应以及精细动作的培养有很大的益处。BELEDUC希望可以将这种概念转换到墙面游戏中。

因此就开发了“创意滚珠轨道”。固定到墙面上的滚珠轨道有9根可以移动的木条，玻璃珠可以在这可移动的9根木条轨道中从顶部到底部滚动。游戏轨道中的陷阱和秘密通道需要掌握一些特殊的经验使得玻璃球可以顺利地滚过去

创意滚珠轨道 这个游戏的想法来自于一种小而淘气的木材蛀虫。游戏中玻璃球就如同于树干中的蛀虫。9个木条可以组建出不同的轨道。因此玻璃球可以通过多种方式从顶部滚到底部。另外轨道中的陷阱和秘密通道激发幼儿去尝试和发现不同的路径来实现玻璃球的滚动。

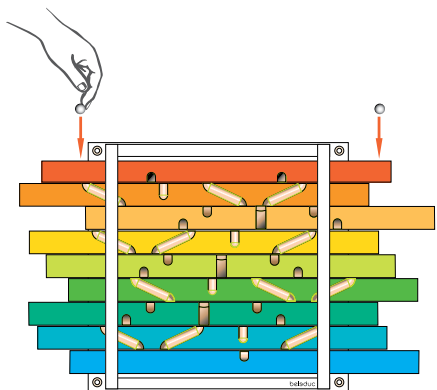
带着永恒和迷人的色彩，创意滚珠轨道 适合于任何场合。每一根木条根据彩虹的色彩去上色。色彩次序从带刺激性的红色，到中性色彩绿色，最后到冷色调蓝色。视觉上形象地说明玻璃球的降落次序。

实用贴士

隐喻的说，玻璃球的滚动让幼儿有机会去想象木蛀虫怎么生活，从大自然角度看，给幼儿尽可能地去考虑实际上的木蛀虫是怎么样的，他们的生活习惯？他们吃些什么，他们在木材上留下的痕迹是什么样子的？

给幼儿一块木头让他们自己去操作，或者邀请一个木匠到你的幼儿园，让幼儿去了解木匠每天的工作。

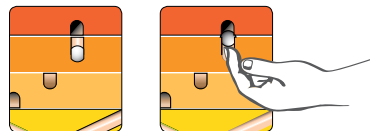
这个令人兴奋的墙面游戏从放置玻璃球到顶部的木条开始（红色的木条）。这里有多种从顶部到底部的通行路径



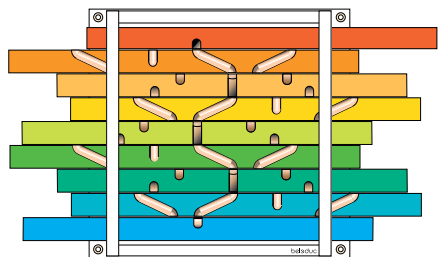
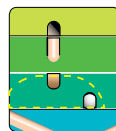
版本 1:

放置完玻璃球，通过左右滑动一根根木条，创建出一条向下的轨道路径

注意！在第2,4,6和8根木条上隐藏着陷阱（木条从上往下数）。当玻璃球滚到陷阱里，你可以用食指将玻璃球往上推，将玻璃珠推到木条表面上，然后将玻璃球往旁边推。



秘密通道在第3,5和7根木条上（木条从上往下数）。这里可以使得玻璃球重新开始滚动。



版本二

在将玻璃球放置到顶根木条前，一条可以从顶部彻底通到底部的轨道路径先规定好。这条被选择好的轨道路径有可能是完全可以看到的，也有可能包括秘密通道，这个可以由幼儿自己决定

一旦玻璃球顺利的滚过轨道，玻璃球就会掉落在底部蓝色的木条里。玻璃球通过这个木条内部倾斜轨道滚到左边或者右边。在这里你可以将玻璃球拿出。你想再试一下吗？准备，开始滚动

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickengefahr.
Das Wandspielobjekt ist für eine Montage an der Wand durch einen Erwachsenen vorgesehen.
Alle Teile müssen sachgerecht fixiert und regelmäßig kontrolliert werden.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.
The wall game is intended for mounting on the wall by an adult.
All parts must be fixed in place correctly and checked regularly.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.
Le montage du jeu sur un mur doit être réalisé par un adulte.
Toutes les pièces doivent être fixées solidement et contrôlées régulièrement.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.
Este juego de pared ha sido concebido para ser montado en una pared.
El montaje debe ser realizado por un adulto. Todas las piezas deben fijarse de forma correcta y segura y deben controlarse periódicamente.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.
Het wandspelobject is voorzien voor montage aan der wand door een volwassene.
Alle onderdelen moeten op deskundige wijze vastgemaakt en regelmatig gecontroleerd worden.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.
Il gioco a parete deve essere applicato al muro da un adulto.
Tutti i pezzi devono essere fissati correttamente e controllati regolarmente.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。
墙面游戏由成人安装，所有配件需正确固定在一个地方并且定期检查。