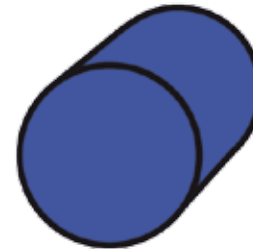
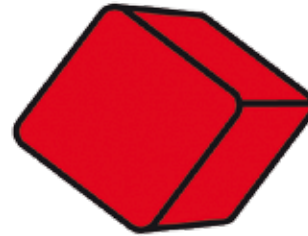


GeoSorter



belsduc

21010 GeoSorter

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





Künstlerische Bildung: Farben- und Formenkenntnis, Komplettierung der Motive
 Arts Education: Colour and shape recognition, completion of motifs
Formation artistique: La reconnaissance de la couleur et de la forme, l'achèvement des motifs
 Desarrollo artístico: Reconocimiento de colores y formas, formación de los dibujos
Artistieke ontwikkeling: Kleur- en vorm herkenning, completeren van figuren
 Educazione artistica: Riconoscimento di colori e forme, completamento di motivi
 艺术教育: 颜色和形状识别, 填充图形



Sprachliche Bildung: Visuelle Wahrnehmung, Auge-Hand-Koordination, Grob- und Feinmotorik, Konzentration
 Linguistic Education: Visual perception, eye-hand coordination, gross and fine motor skills, concentration
Formation linguistique: La perception visuelle, la coordination œil-main, la motricité globale et fine, la concentration
 Desarrollo del lenguaje: Percepción visual, coordinación de ojos y manos, motricidad gruesa/fina y concentración
Taalkundige ontwikkeling: Visuele waarneming, oog-hand coördinatie, grove en fijne motoriek, concentratievermogen
 Educazione linguistica: Percezione visiva, coordinazione occhio-mano, capacità motorie, concentrazione
 健康教育: 视觉感知, 手眼协调, 大动作和精细动作技能, 专注力



Mathematische Bildung: Erstes Zahlen, erste geometrische Grundlagen (Formerkennung)
 Mathematical Education: First counting, first geometrical basics (shape recognition)
Formation mathématique: Premiers comptages, premiers principes géométriques (reconnaissance des formes)
 Desarrollo matemático: Primer conteo, primeros fundamentos de geometría (reconocimiento de formas)
Rekenkundige ontwikkeling: Eenvoudig tellen, geometrische basisbegrippen (vormherkenning)
 Educazione matematica: Primi calcoli, primi principi geometrici (riconoscimento delle forme)
 数学教育: 计数的初步学习, 基本几何形状的认知



Soziale Bildung: Gemeinsames Erkennen und Vervollständigen der Motive
 Arts Education: Common recognising and completing of the motifs
Formation artistique: La reconnaissance commune et le remplissage des motifs
 Desarrollo artístico: Reconocimiento común y formación de dibujos
Artistieke ontwikkeling: Gezamenlijk herkennen en compleet maken van figuren
 Educazione artistica: Riconoscimento comune e completamento di motivi
 社会教育: 常识认知和图形填充



Naturwissenschaftliche Bildung: Erkennen von Formen im Alltag
 Cognitive Education: Recognising shapes in everyday life
Formation cognitive: La reconnaissance des formes dans la vie quotidienne
 Desarrollo cognitivo: Reconocimiento de las formas de la vida cotidiana
Cognitieve ontwikkeling: Het herkennen van vormen uit het dagelijks leven
 Educazione cognitive: Riconoscimento delle forme nella vita di tutti i giorni
 自然科学和技能教育: 日常生活中的形状认知



Sprachliche Bildung: Sprachentwicklung, Benennen der Motive, Wortschatzerweiterung
 Linguistic Education: Language development, naming the themes, vocabulary expansion
Formation linguistique: Le développement du langage, la désignation des motifs, l'étendue du vocabulaire
 Desarrollo del lenguaje: Desarrollo del lenguaje, designación de dibujos, ampliación de vocabulario
Taalkundige ontwikkeling: Spraakontwikkeling, benoemen van figuren, uitbreiding woordenschat
 Educazione linguistica: Sviluppo del linguaggio, definizione di motivi, estensione del vocabolario
 语言教育: 语言开发, 主题命名, 词汇拓展



24M+



1+

Illustration

Daniel Fischer wurde 1987 in Marienberg geboren. Aufgewachsen im großväterlichen Tischlereibetrieb, sammelte er bereits in seiner Kindheit Erfahrungen im Umgang mit Holz. Schon mit 8 Jahren trat er einem Schnitzverein bei und absolvierte nach seiner Schulausbildung als bester Geselle eine Lehre zum Holzspielzeugmacher. Es folgte für ihn ein Studium für Holzgestaltung, Produkt- und Objektgestaltung an der Fakultät für Angewandte Kunst in Schneeberg, Fachbereich der Westsächsischen Hochschule Zwickau, was er ebenfalls mit „sehr gut“ abschloss.



Illustration

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".

Illustrazione

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, producten object-design aan de Faculteit voor Toegepaste Kunst in Schneeberg, vakgebied van de West-Saksische Hogeschool Zwickau, die hij eveneens met „zeer goed“ afsloot.

Illustration

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 ».

Illustratie

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.

Ilustración

Daniel Fischer nació en Marienberg en 1987. Creció en torno al taller de carpintería de su abuelo, lo que le permitía 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.

游戏设计

丹尼尔·费舍尔出生在德国的马利安堡。在他外祖父的木工生意的环境下成长，在这里，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“最优越的拉丁文学位”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。



Inhalt

- a) 1 Holzrahmen
- b) 6 Motivkarten (beidseitig bedruckt: 12 Motive)
- c) 9 Holzformen (3 Zylinder, 3 Prismen, 3 Quader)
- d) 1 Baumwollbeutel



Contents

- a) 1 wooden frame
- b) 6 motif cards (printed on both sides: 12 motifs)
- c) 9 wooden shapes (3 cylinders, 3 prisms, 3 cubes)
- d) 1 cotton bag



Contenu

- a) 1 cadre en bois
- b) 6 cartes à motifs (imprimées sur les deux côtés: 12 motifs)
- c) 9 moules en bois (3 cylindres, 3 prismes, 3 cubes)
- d) 1 sac en coton



Contenido

- a) 1 marco de madera
- b) 6 fichas de dibujos (impresas por ambos lados: 12 dibujos)
- c) 9 figuras de madera (3 cilindros, 3 prismas, 3 cubos)
- d) 1 bolsa de algodón



Inhoud

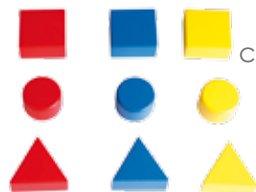
- a) 1 Houten frame
- b) 6 Figuur kaarten (aan beide zijden bedrukt: 12 figuren)
- c) 9 Houten vormen (3 cilinders, 3 prisma's, 3 kubussen)
- d) 1 Katoenen zak



a)



b)



c)



d)



Contenuto

- a) 1 cornice in legno
- b) 6 carte (stampate su entrambi i lati: 12 disegni)
- c) 9 forme in legno (3 cilindri, 3 prismi, 3 cubi)
- d) 1 sacchetto di cotone



游戏配件

- a) 1 个木框
- b) 6 张图案卡 (双面印刷: 相当于12张图案)
- c) 9 块木制形状积木 (3个圆柱体, 3个三棱体, 3个立方体)
- d) 1 一个布袋



21010 GeoSorter

Der GeoSorter vermittelt Kleinkindern ein erstes Verständnis von Formen, Farben und Räumen. Dieses edukative Spiel beinhaltet die drei Grundformen Kreis, Dreieck und Quadrat. Die Grundformen sind räumlich durch Zylinder, Prisma und Quader charakterisiert. Jeder dieser Körper ist in den Grundfarben Rot, Blau und Gelb vorhanden.

In die sechs beidseitig bedruckten Kunststoffkarten mit geometrischen Ausstanzungen, gilt es die Holzformen einzusortieren. Die Motivkarten sind so gestaltet, dass sie Jungen und Mädchen gleichermaßen ansprechen.

Der Schwierigkeitsgrad der Karten steigt mit zunehmender Anzahl der Aussparungen. Demnach gibt es einfachere Motivkarten mit nur zwei Aussparungen und anspruchsvollere mit bis zu vier Aussparungen. Durch eine Griffmulde an je einer Kartenecke kann das Kind die Motivkarte selbstständig aus dem Rahmen nehmen und eine neue Motivkarte einlegen.

Durch den Holzrahmen werden die Motivkarten leicht erhöht, sodass die Holzformen zur Hälfte aus den Karten herausschauen und so das Motiv sehr schön komplettieren. Ganz praktisch bietet der Rahmen die Möglichkeit, alle Karten auf der Rückseite zu verstauen. Die Holzformen werden im Baumwollbeutel aufbewahrt.

Spielvorbereitung:

Zu Beginn werden die neun Holzformen übersichtlich nebeneinander auf dem Tisch platziert. Der Rahmen sollte dabei mit dem beleduc-Logo nach oben zeigen und die sechs Motivkarten werden ebenfalls bereit gelegt.



- Holzrahmen bereitlegen
- Holzformen bereitlegen
- Motivkarten bereitlegen

Nun wählt das Kind eine Motivkarte aus. Zum Einstieg empfiehlt es sich ein Motiv mit nur zwei geometrischen Ausstanzungen zu wählen. Die Motivkarte wird anschließend in den Rahmen gelegt. Die Aufgabe besteht nun darin, die Ausstanzungen mit den richtigen Holzformen zu füllen.

Es sollte zudem darauf geachtet werden, dass die Farbe der Holzform mit der angrenzenden Farbfläche auf der Motivkarte übereinstimmt. Sind alle Ausstanzungen mit der richtigen Holzform gefüllt? Prima, dann kann das nächste Motiv bespielt werden.



- Richtig: Die Holzformen wurden in den korrekten Farbe eingesetzt.



- Die Holzformen wurden richtig erkannt, allerdings ist die Farbwahl nicht korrekt.
- Aber: Für die Kleinsten ist die alleinige Formerkennung schon ein großer Erfolg!



- Leider falsch: Weder Holzform noch Farbe wurden richtig erkannt und eingesetzt. Hier ist noch ein wenig Übung erforderlich: Aber Übung macht den Meister!

Praxistipps für Erzieher/ -innen:



Formenunterschiede (3+):

Legen Sie einen Zylinder, einen Quader und ein Prisma auf den Tisch. Nun können Sie gemeinsam mit den Kindern erörtern, welche Form die meisten Ecken, die meisten Kanten und die meisten Flächen hat. So können erste Zählversuche unterstützt werden.



Zählen (Alter: 3+):

Zählen Sie mit den Kindern jede Form einer Farbe. Danach kann mit zwei oder auch allen drei Farben zusammen gezählt werden.



Formen erfühlen (Alter: 4+):

Setzen Sie sich mit den Kindern zusammen in einen Kreis. Nun nehmen Sie sich einen Quader, ein Prisma und einen Zylinder aus dem Stoffbeutel. Die verbleibenden sechs Formen bleiben im Beutel. Ein Kind erhält den Beutel. Die Aufgabe besteht darin, den Kindern die Form zu zeigen und zu benennen. Nun ist das erste Kind an der Reihe, den gezeigten und benannten Körper aus dem Beutel zu erfühlen, ohne hineinzuschauen. Auf diese Weise werden die sensorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten gestärkt.



Farben sortieren (Alter: 3+):

Lassen Sie die Kinder die Holzformen eines Körpers, von der hellsten Farbe (Gelb) zur dunkelsten Farbe (Blau) sortieren oder umgekehrt. Das Erkennen und Benennen von Farben soll auf diese Weise gefördert werden.



Turm bauen (Alter: 3+):

Mit welchen Holzformen lässt sich wohl der größte Turm bauen? Lassen Sie die Kinder ausprobieren und experimentieren. Diese Aufgabe schult spielerisch die visuelle Wahrnehmung, Feinmotorik und Farbenlehre.



Formenexkursion (Alter: 4+):

Gehen Sie mit den Kindern auf eine kleine Exkursion. Wo sind die geometrischen Grundformen überall zu finden? Welche Objekte in der Natur oder in der Stadt sind rund oder zylindrisch? Wo kommen Vierecke bzw. Quader in der Umgebung vor?



Praxistipp für Eltern:

Nehmen Sie sich Zeit und erkunden mit Ihrem Kind die verschiedenen Farben und Formen. Lassen Sie es in Ruhe probieren und experimentieren. Formen und Farben auch falsch zuzuordnen gehört zum Lernprozess eines jeden Kindes. Benennen Sie die auf den Karten abgebildeten Motive, sodass sich Ihr Kind ganz beiläufig die Namen und Begriffe einprägt und diese später selbst wiedergibt.

Wo kommen bei Ihnen zuhause die gleichen geometrischen Formen vor? Nehmen Sie ihr Kind mit auf Entdeckungsreise!



21010 GeoSorter

The *GeoSorter* provides an initial understanding of shapes, colours and spaces for young children. This educational game contains the three basic forms circle, triangle and square. The basic forms are spatially characterised by cylinder, prism and cube. Each of these bodies is available in the primary colours red, blue and yellow.

The task is to sort the wooden shapes in the six double-sided plastic cards with geometrical cut outs. The motif cards are designed so that they appeal to boys and girls alike.

The level of difficulty of the cards increases with the increasing number of notches. Thus, there are basic motif cards with only two notches and sophisticated ones with up to four notches. Thanks to a grip recess on each corner of a card, the child can take the motif card independently from the frame and insert a new motif card.

The motif cards are slightly raised by the wooden frame, so that one half each of the wooden shapes looks out of the cards and thus the cards complete the motif very nicely. The frame offers the possibility to stow all the cards on the back handy. The wooden shapes are kept in the cotton bag.

Game preparation:

Before starting the game, the nine wooden shapes are placed clearly side by side on the table. The frame should match thereby with the beleduc-logo facing up and the six motif cards are also placed ready.



- Place wooden frame ready
- Place wooden shapes ready
- Place motif cards ready

Now the child selects a motif card. For starters, it is recommended to choose a motif with only two geometrical cut outs. The motif card is then put into the frame. Now, the task is to fill the shape cut outs with the right wooden shapes.

Moreover, it should be minded that the colour of the wooden shapes matches with the adjacent colour field on the motif card. Are all the cut outs filled with the proper wooden shapes? Great, then the next motif can be played with.



- Correct: The wooden shapes were inserted in the correct colour.



- The wooden shapes were recognised correctly, but the colour choice is incorrect.
- But: For very young children, the mere recognition of the shapes is already a big success!



- Unfortunately incorrect: Neither wooden shapes nor colour were recognised correctly and used. Here a little practice is still needed: But practice makes perfect!

Practical tips for educators / tutors:



Shape differences (3+):

Place a cylinder, a cube and a prism on the table. Now you can discuss together with the children, which shape has the most corners, most edges and most surfaces. The first attempts at counting can be supported.



Counting (Age: 3+):

Count each shape of a colour together with the children. Then, you can count with two or all three colours together.



Sensing shapes (Age: 4+):

Sit down with the children together in a circle. Now you take a cube, a prism and a cylinder from the cotton bag. Keep the remaining six shapes in the bag. One child gets the bag. The task is to show and name the shape to the other children. Now it is the first child's turn to sense the body shown and named from the bag, without looking into it. In this way, the sensomotor abilities and skills are strengthened.



Sorting the colours (Age: 3+):

Let the children sort the wooden shapes of one body from the brightest colour (yellow) to the darkest colour (blue) or the other way round. Recognising and naming the colours is promoted in this way.



Building a tower (Age: 3+):

Which wooden shapes are needed to build the highest tower? Let the children try out and experiment. This task helps the children to playfully train visual perception, fine motor activity and theory of colours.



Shapes excursion (Age: 4+):

Go on a small excursion with the children. Where can you find the geometrical basic shapes? Which objects in the nature or in the city are round or cylindrical?



Where do squares or cubes appear in the environment?



Practical tips for parents:

Take your time and explore with your child the different colours and shapes. Let your child try it alone and experiment. Assigning the shapes and colours incorrectly is part of the learning process of each child. Name the motifs illustrated on the cards, so that your child remembers casually the names and terms and repeats and uses them later again.

Where at home can you find the same geometrical shapes? Take your child on an expedition!

21010 GeoSorter

Le GeoSorter donne aux tout-petits une première idée des formes, des couleurs et des espaces. Ce jeu éducatif comprend les trois formes de base: le cercle, le triangle et le carré. Les formes de base sont spatialement caractérisées par le cylindre, le prisme et le parallélépipédique. Chacun de ces corps est présent dans les couleurs primaires: rouge, bleu et jaune.

Dans les six cartes plastiques double face avec des évidements géométriques, il faut trier les formes en bois. Les cartes à motifs sont conçues de telle sorte qu'elles s'adressent aux garçons et aux filles.

La complexité de la carte augmente avec le nombre d'évidements. Ainsi, il existe des cartes à motifs simples avec seulement deux évidements et sophistiquées avec un maximum de quatre évidements. Par une poignée à chaque coin de la carte, l'enfant peut prendre la carte à motif indépendamment du cadre et insérer une nouvelle carte à motif.

Grâce au cadre en bois les cartes à motif en question sont légèrement augmentées de sorte que les formes en bois donnent la moitié des cartes et ainsi complètent bien le sujet. En pratique, ce cadre offre la possibilité de stocker toutes les cartes à l'arrière. Les formes en bois doivent être conservées dans un sac en coton.

Préparation du jeu:

Pour commencer, neuf formes en bois sont bien placées côte à côte sur la table. Le cadre doit montrer le logo de beleduc vers en face et les six cartes à motifs sont également placées prêtes.



- Cadre en bois prêt à poser
- Formes en bois prêtes à poser
- Cartes à motifs prêtes à poser

Maintenant, l'enfant choisit une carte à motif. Pour commencer, il est recommandé de choisir un design avec seulement deux évidements géométriques. La carte à motif est ensuite placée dans le cadre. La tâche consiste maintenant à remplir les évidements avec les bonnes formes en bois.

Il convient également de veiller à ce que la couleur de la forme en bois corresponde à la couleur de l'espace adjacent à la carte à motif. Est-ce que tous les évidements sont remplis avec la bonne forme en bois ? Superbe, alors le prochain coup peut être joué.



- Correct: Les formes en bois ont été utilisées dans la bonne couleur.



- Les formes en bois ont été correctement détectées, mais le choix des couleurs est incorrect.
- Mais: Pour les plus jeunes la seule reconnaissance de la forme est déjà un grand succès!



- Désolé, c'est faux: Ni la forme en bois ni couleur n'ont été correctement identifiées et utilisées. Ici un peu d'exercice est encore nécessaire: Mais c'est en forgeant qu'on devient forgeron!

Conseils pratiques pour les éducateurs:



Les différences de forme (Âge: 3+):

Mettez un cylindre, un cube et un prisme sur la table. Maintenant, vous pouvez discuter avec les enfants quelle forme a le plus de coins, le plus de bords et la majorité de la surface. Ainsi les premières expériences d'exécution peuvent être entamées.



Compter (Âge : 3+):

Compter avec les enfants toute forme d'une certaine couleur. On peut alors compter avec deux ou même avec les trois couleurs.



Détection des formes (Âge : 4+):

Asseyez-vous ensemble avec les enfants dans un cercle. Maintenant, prenez un cube, un prisme et un cylindre du sac. Les six formes restantes demeurent dans le sac. Un enfant reçoit le sac. La tâche consiste à enseigner aux enfants la forme et le nom. Maintenant, au tour du premier enfant de sentir les formes indiquées et les désigner dans le sac, sans regarder à l'intérieur. De cette façon, les compétences sensori-motrices sont renforcées.



Classer les couleurs (Âge : 3+):

Laissez les enfants classer les formes en bois de la couleur la plus claire (jaune) à la couleur la plus foncée (bleu) ou vice versa. Reconnaître les couleurs et leur dénomination doivent être promus de cette manière.



Construire la tour (Âge : 3+):

Quelles formes en bois peuvent probablement construire la plus grande tour? Essayons les enfants et l'expérimentation. Cette tâche développe la perception visuelle ludique, la motricité fine et la théorie des couleurs.



La randonnée des formes (Âge : 4+):

Allez avec les enfants faire une petite randonnée. Quelles sont les formes géométriques de base que l'on trouve partout? Quels objets dans la nature ou dans la ville sont ronds ou cylindriques? Où trouve-t-on des carrés ou de cubes dans l'environnement?



Conseils pratiques pour les parents:

Prenez votre temps et explorez avec votre enfant les différentes couleurs et formes. Laissez-le tranquille pour essayer et expérimenter. Mal attribuer des formes et des couleurs fait aussi partie du processus d'apprentissage de chaque enfant. Renommez les motifs représentés sur les cartes, de sorte que votre enfant mémorise par hasard les noms et les termes, et refaites-le encore de nouveau plus tard.

Où êtes-vous à la maison devant les mêmes formes géométriques? Prenez votre enfant sur un circuit de découverte!



21010 GeoSorter

GeoSorter imparte a los niños pequeños una comprensión inicial de formas, colores y espacios. Este juego educativo incluye las tres figuras básicas: círculo, triángulo y cuadrado. Las figuras básicas se materializan en el espacio mediante el cilindro, el prisma y el cubo. Cada uno de estos elementos está disponible en los colores primarios: rojo, azul y amarillo.

En las seis fichas de plástico, impresas a doble cara y con huecos geométricos, hay que ordenar las figuras de madera. Las fichas de dibujos están diseñadas de manera que atraen por igual a niños y niñas.

El nivel de dificultad de las fichas se incrementa conforme aumenta el número de huecos vacíos. Por lo tanto, hay fichas con dibujos más simples, con solo dos huecos vacíos, y más sofisticadas, con un máximo de cuatro huecos vacíos. Cada ficha tiene una muesca en una de sus esquinas para que el niño pueda sacarla por sí mismo del marco e insertar una nueva ficha de dibujo.

Mediante el marco de madera las fichas de dibujo se elevan ligeramente, de modo que las figuras de madera sobresalen de las fichas por la mitad y, por tanto, se complementan muy bien con el dibujo. El marco ofrece la oportunidad de almacenar todas las fichas en su parte posterior, lo cual es muy práctico. Las figuras de madera se guardan en una bolsa de algodón.

Preparación del juego:

Inicialmente se colocan las nueve figuras de madera de manera que sea fácil verlas una al lado de la otra sobre la mesa. El marco debe estar colocado con el logo de Beleduc hacia arriba y las seis fichas de dibujos deben estar preparadas.



- Colocar el marco de madera
- Colocar las figuras de madera
- Colocar las fichas de dibujos

Ahora el niño selecciona una ficha de dibujo. Para empezar, se recomienda elegir un dibujo que solo tenga dos huecos geométricos y se coloca la ficha del dibujo en el marco. La tarea ahora es llenar los huecos con las figuras de madera correctas.

También se debe prestar atención a que el color de la figura de madera coincida con el espacio coloreado adyacente en la ficha de dibujo. ¿Están todos los huecos rellenos con las figuras de madera correctas? ¡Genial! A continuación se puede rellenar el siguiente dibujo.



- Correcto: Las figuras de madera se han colocado con el color correcto.



- Las figuras de madera se han detectado correctamente, pero la elección del color no es correcta.
- No obstante, para los más pequeños solo reconocer las figuras ya es un gran éxito.



- Incorrecto: Ni la figura de madera ni el color se han identificado y colocado correctamente. Aquí sigue siendo necesario practicar un poco más, pero recuerda: ¡La práctica hace al maestro!

Consejos prácticos para educadores/as:



Diferencias entre las figuras (Edad: a partir de 3 años):

Coloque un cilindro, un cubo y un prisma sobre la mesa. Ahora puede argumentar con los niños sobre el hecho de qué figura tiene más esquinas, más lados y más caras. De esta manera se pueden reforzar los primeros intentos de conteo.



Conteo (Edad: a partir de 3 años):

Cuente con los niños todas las figuras del mismo color. Después pueden contar de dos o incluso de tres colores juntos.



Reconocer las figuras por el tacto (Edad: a partir de 4 años):

Siéntese con los niños en un círculo. Ahora saque de la bolsa un cubo, un prisma y un cilindro. Las seis figuras restantes se quedarán en la bolsa y uno de los niños recibirá la bolsa. La tarea consiste en enseñar a los niños la figura y nombrarla. Ahora toca al primer niño de la cola sacar de la bolsa, sin mirar dentro, la figura indicada y nombrada. De esta manera se fortalecen las habilidades sensoriomotrices.



Ordenar los colores (Edad: a partir de 3 años):

Deje que los niños ordenen las figuras de madera de un elemento desde el color más claro (amarillo) hasta el color más oscuro (azul) o viceversa. De esta manera se refuerza el reconocimiento y la designación de los colores.



Construir una torre (Edad: a partir de 3 años):

¿Con qué figuras de madera se puede construir la torre más grande? Deje a los niños probar y experimentar. Con esta tarea se entrena mediante el juego la percepción visual, la motricidad fina y el aprendizaje de los colores.



Excursión y figuras (Edad: a partir de 4 años):

Lleve a los niños a una pequeña excursión. ¿Dónde se pueden encontrar las figuras geométricas básicas? ¿Qué objetos de la naturaleza o de la ciudad son redondos o cilíndricos? ¿Dónde se puede encontrar en los alrededores cuadrados o cubos?



Consejos prácticos para los padres:

Tómese su tiempo y explore con su hijo los diferentes colores y figuras. Deje que pruebe y experimente. La asignación errónea de figuras y colores forma parte del proceso de aprendizaje de cada niño. Nombre los dibujos ilustrados en las fichas para que su hijo memorice de paso los nombres y los términos e incluso más tarde los repita.

¿En qué lugar de su casa puede encontrar las mismas figuras geométricas? ¡Lleve a su hijo a un viaje de descubrimiento!



21010 GeoSorter

De GeoSorter brengt de eerste begrippen van vormen, kleuren en ruimtes over aan kleuters. Dit educatieve spel bevat de drie basisvormen cirkel, driehoek en vierkant. Deze basisvormen worden ruimtelijk gekenmerkt als cilinder, prisma en kubus. Elke vorm is in de basiskleuren rood, blauw en geel aanwezig.

Het gaat erom de houten vormen te sorteren met behulp van de tweezijdig bedrukte kunststof kaarten met geometrische uitsparingen. De kaarten zijn zo vorm gegeven dat ze zowel jongens als meisjes aanspreken.

De moeilijkheidsgraad neemt toe met het aantal uitsparingen. Daarom zijn er eenvoudige kaarten met maar twee uitsparingen, en moeilijkere kaarten met tot vier uitsparingen. Door een opstaand randje aan iedere hoek van de kaarten kan het kind zelfstandig een figuurkaart uit het frame halen, en een nieuwe erin stoppen.

Door het houten frame komen de kaarten iets hoger te liggen, zodat de houten vormen voor de helft er bovenuit steken en de tekening mooi aanvullen. Het houten frame biedt een praktische mogelijkheid om aan de achterkant alle kaarten op te kunnen bergen. De houten vormen worden in de katoenen zak bewaard.

Spelvoorbereiding:

Aan het begin worden de negen houten vormen overzichtelijk naast elkaar op de tafel gezet. Het frame moet daarbij met het Beleduc logo naar boven liggen, en de zes figuur kaarten worden ook klaar gelegd.



- Houten frame klaarleggen
- Houten vormen klaarleggen
- Figuur kaarten klaarleggen

Dan kiest het kind een figuur kaart uit. Om te beginnen wordt aangeraden om een figuur met slechts twee geometrische openingen te kiezen. Daarna wordt de figuurkaart in het frame gelegd. Het is nu de opgave om de uitsparingen met de juiste houten vormen op te vullen.

Daarbij moet er ook op gelet worden dat de kleur van de houten vorm overeenkomt met de kleur van het aangrenzende vlak. Zijn alle uitsparingen met de juiste houten vorm gevuld? Prima, dan kan met de volgende figuur kaart gespeeld worden.



- Goed: De houten vorm werd in de juiste kleur geplaatst.



- De houten vorm werd goed herkent, maar de keuze van de kleur is niet juist.
- Maar: Voor de kleinste kinderen is alleen al het herkennen van de vorm een groot succes!



- Helaas fout: Noch de houten vorm, noch de kleur werd goed herkent en gebruikt. Hier moet nog wel wat geoefend worden. Maar al doende leert men!

Praktische tips voor leerkrachten:



Vormondersheid (Leeftijd: 3+):

Leg een cilinder, een kubus en een prisma op de tafel. Nu kunt u met de kinderen uitvoerig bespreken welke vorm de meeste hoeken, de meeste randen en de meeste vlakken heeft. Op deze wijze kunnen de eerste tel oefeningen ondersteund worden.



Tellen (Leeftijd: 3+):

Tel met de kinderen elke vorm per kleur. Daarna kan ook met twee, of alle drie de kleuren geteld worden.



Vormen betasten (Leeftijd: 4+):

Ga met de kinderen in een kring zitten. Neem een kubus, een prisma en een cilinder uit de zak. De resterende zes vormen blijven in de zak achter. Ieder kind krijgt op zijn beurt de zak. De opgave bestaat eruit de kinderen de vorm te tonen en te benoemen. Dan is het eerste kind aan de beurt om de getoonde vorm op de fast uit de zak te halen, zonder erin te kijken. Op deze manier worden de sensorische vaardigheid en behendigheid getraind.



Kleuren sorteren (Leeftijd: 3+):

Laat de kinderen de houten vormen sorteren van de lichtste kleur (geel) naar de donkerste kleur (blauw) en omgekeerd. Het herkennen en benoemen van kleuren wordt op deze manier gestimuleerd.



Toren bouwen (Leeftijd: 3+):

Met welke vormen kan de hoogste toren gebouwd worden? Laat de kinderen uitproberen en experimenteren. Deze opgave traint spelenderwijs de visuele waarneming, fijne motoriek en kleurenleer.



Vorm excursie (Leeftijd: 4+):

Ga met de kinderen op een kleine excursie. Waar zijn de geometrische basisvormen zo al te vinden? Welke voorwerpen in de natuur of in de stad zijn rond, of cilindrisch?

Waar komen vierkanten of kubussen voor in de omgeving?



Praktische tips voor ouders:

Neem de tijd om met uw kind de verschillende kleuren en vormen te ontdekken. Laat ze in alle rust proberen en experimenteren. Vormen en kleuren verkeerd rangschikken hoort ook bij het leerproces van elk kind. Benoem de op de kaarten afgebeelde figuren, zodat uw kind zich terloops de namen en begrippen inprint en die later zelf kan reproduceren.

Waar komen bij u thuis dezelfde geometrische vormen voor? Neem uw kind mee op ontdekkingsreis!



21010 GeoSorter

GeoSorter fornisce ai bambini una comprensione iniziale di forme, colori e spazi. Questo gioco educativo comprende tre forme base: il cerchio, il triangolo e il quadrato. Le forme di base sono caratterizzate nello spazio da cilindro, prisma e cubo. Ogni forma è presente nei colori primari rosso, blu e giallo.

Nelle sei carte in plastica stampate su entrambi i lati con aperture geometriche, si procede a riordinare le forme in legno. Le carte disegnate sono concepite in modo da interessare allo stesso modo bambini e bambine.

La complessità delle carte aumenta con il numero di aperture. Ci sono quindi carte con disegni semplici con solo due fori e altre più avanzate con due-quattro aperture. La rientranza su ogni angolo della carta permette al bambino di rimuovere la carta dalla cornice e inserire una nuova carta.

Nella cornice in legno, le carte disegnate sono leggermente rialzate, in modo che le forme in legno sporgano dalle carte e completino bene il disegno. A livello pratico la cornice permette di conservare tutte le carte sul retro. Le forme in legno devono essere conservate nel sacchetto di cotone.

Preparazione del gioco:

Per iniziare, nove forme in legno vengono collocate sul tavolo fianco a fianco e in modo visibile. La cornice dovrebbe mostrare il logo beleduc rivolto verso l'alto e vengono preparate anche le sei carte disegnate.



- Preparare la cornice in legno
- Preparare le forme in legno
- Preparare le carte disegnate

Ora il bambino sceglie una carta disegnata. Per iniziare si consiglia di scegliere un disegno con solo due aperture geometriche. Le carte disegnate vengono quindi inserite nella cornice. Il compito è riempire le aperture con le forme in legno corrette.

Occorre inoltre fare attenzione che il colore della forma in legno corrisponda al colore della carta disegnata. Avete riempito tutti gli intagli con la forma in legno corretta? Perfetto, ora potete giocare con il disegno successivo.



- Corretto: Le forme in legno sono state inserite nel colore corretto.



- Le forme in legno sono state riconosciute correttamente, ma la scelta del colore non è corretta.
- Ma per i più piccoli, aver riconosciuto solo la forma è già un grande successo!



- Peccato, è sbagliato: La forma e il colore non sono stati riconosciuti o utilizzati correttamente. È necessario fare ancora un po' di esercizio: La pratica rende perfetti!

Consigli pratici per educatori- / trici:



Differenze di forma (3+):

Poggiate un cilindro, un quadrato e un prisma sul tavolo. Ora esplorate con i bambini quale forma ha il maggior numero di angoli, il maggior numero di lati e la superficie maggiore. In questo modo si favorisce il conteggio.



Conteggio (Età: 3+):

Contate con i bambini le forme di ogni colore. Poi contare con due o tutti e tre i colori insieme.



Riconoscere le forme (età: 4+):

Sedetevi con i bambini e formate insieme un cerchio. Ora prendete un cubo, un prisma e un cilindro dal sacchetto di stoffa. Lasciate le altre sei forme nel sacchetto. Un bambino riceve il sacchetto. Il compito è mostrare la forma ai bambini e fargliela riconoscere. Ora il primo bambino del turno deve sentire la forma mostrata e riconoscerla nel sacchetto senza guardare all'interno. In questo modo si rafforzano le capacità e le abilità senso-motorie.



Riordinare i colori (età: 3+):

Lasciate riordinare ai bambini le forme in legno dal colore più luminoso (giallo) a quello più scuro (blu), o viceversa. In questo modo si promuove l'attività di riconoscimento ed enumerazione dei colori.



Costruire la torre (età: 3+):

Con quali forme in legno si può costruire la torre più grande? Lasciate che i bambini provino e sperimentino. Questo compito migliora la percezione visiva, le capacità motorie di precisione e l'apprendimento dei colori.



Gita con le forme (età: 4+):

Fate una piccola gita con i bambini. Dove si trovano le forme geometriche di base? Quali oggetti in natura o in città sono rotondi o cilindrici?



Dove sono quadrati o cubi nell'ambiente circostante?



Consigli pratici per i genitori:

Prendetevi il tempo di esplorare con il vostro bambino i vari colori e le forme. Lasciate provare e sperimentare. Individuare forme e colori errati fa parte del processo di apprendimento del bambino. Definite i disegni raffigurati sulle carte, in modo che il bambino possa memorizzare nomi e termini e riutilizzarli più tardi.

Dove si trovano le stesse forme geometriche a casa? Scopritelo con il vostro bambino



21010 形状分类套装

孩子们通过玩形状分类游戏，能够初步认知形状、颜色和空间的概念。这项有教育意义的游戏包含3种基本形状：圆形、三角形和方形。这些形状的立体代表就是圆柱体、三棱体和立方体。每一类物体由红、蓝、黄三原色来展现。

在6片双面印刷的塑料图案卡中，有一些镂空的几何图形，游戏者需分类放入木制形状积木块。图案卡的设计无论对男孩还是女孩都极具吸引力。

图案卡的难度随着镂空图形数量的增加而增加。最简单的只有2个镂空图形，难度最大的有4个镂空图形。每张图案卡的一角专门设计了握手处，孩子们能自己动手把卡片从木框中取出，再装入新的图案卡

图案卡放在木框架上，当对应的木制形状积木放入镂空时，能够拼出具有立体感的漂亮图案。当一张图案卡完成时，木框的背面能够妥善放置这些图案卡。木制形状积木则必须保存在布袋里。

游戏准备：

游戏开始前，先把9块木制形状积木在桌上整齐摆放于一侧。再把木框印有“beleduc”标志的一面朝上放置，同时把6片图案卡也准备好。



- 准备好木框架
- 摆好木制形状积木块
- 摆好图案卡

让参与者选择一张图案卡。刚开始使用时，建议选择一张只有两个几何镂空的图案卡。把图案卡放置到木框里。这个任务就是把正确的形状积木块填充到与之匹配的镂空图形中。

此外，还要确保所选木制形状积木的颜色与图案卡上的色块相匹配。是不是所有的镂空图形都被填充上了合适的积木块了呢？太好了，接着换另一块图案卡来做吧。



- 正确：木制形状积木块被嵌入到正确的颜色中。



- 选对了正确的形状，但是颜色不匹配。
- 但是，对于年幼的儿童，能够识别出独特的形状已经算是成功了！



- 错误：不管是形状还是颜色都没有得到正确的认知和使用。
- 这需要继续练习：熟能生巧！



给老师的实用建议:



形状区别 (年龄3+)

在桌上放置一个圆柱, 一个立方体和一个三棱体。然后与孩子们一起讨论哪个形状有最多的角, 最多的边, 最多的面。在最初的尝试时, 可以适当提供给孩子们一些帮助。



计数 (年龄3+)

与孩子一起数每一种颜色的积木块数量。接着可以把两种或是三种颜色的物体叠加计算。



形状感知 (年龄4+)

与孩子们围坐成一个圈。从布袋里分别拿出1个立方体, 1个圆柱和1个三棱体, 其余6个留在里面。其中一位小朋友把这些形状木块命名并展示给其他小朋友。其余的小朋友中的一个人, 在不看袋子的情况下, 从袋子里摸出跟他所看到的一样形状的积木块。通过这种方式, 可以加强孩子的感知能力和动手能力。



颜色分类 (年龄3+)

让孩子们在木制形状积木块中, 从最亮的颜色 (黄色) 排序到最暗的颜色 (蓝色), 反之亦然。这样可以促进小朋友对颜色的识别和命名。



搭建 (年龄3+)

用哪种木制形状积木可能建成最高的塔楼? 让孩子们尝试和试验。这个任务可以训练视觉感知, 精细动作和色彩识别。



形状涉猎之旅 (年龄4+)

带着孩子们来一次小小的形状涉猎之旅。这些几何形状在哪可以找到? 在自然界中或城市里, 哪些物体是圆形或圆柱型的? 哪里可以找到正方形和立方体?



给家长的实用建议:

家长要陪同孩子慢慢地探索不同的颜色和形状。孩子们在独自尝试认知形状和颜色的学习过程中, 都会出现一些错误的认知, 因而把卡片上有启发意义的图案告诉给孩子, 并重复展示, 这样他们就能够自然地记忆这些名字和说法。

在你家的哪些地方可以找到这些几何图案? 带着你的孩子走上探索之旅吧。

The logo for beleduc, featuring the word "beleduc" in a lowercase, sans-serif font. The letters "e", "l", and "o" are colored yellow, red, and blue respectively, while the other letters are black. The logo is enclosed in a white rounded rectangle with a subtle drop shadow.

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2015

