

Code 392764

HABA education

Raum-Lage-Spiel Wackelwald


Wobble Wood Spatial Positioning Game




 Układanka przestrzenna
Ruchomy Las

 Jeu de positionnement dans
l'espace Forêt vacillante

 Ruimte-positiespel
Wiebelbos

 Il bosco vacillante,
un gioco sulla
percezione dello spazio
e della posizione

 Juego de Posicionamiento
Espacial - El Bosque
Tambaleante

 空间位置游戏
摇晃森林



Wehrfritz



Raum-Lage-Spiel Wackelwald

Im Wackelwald ist ganz schön viel los. Auf den Bäumen wachsen leuchtende Äpfel, die lustigen Waldtiere tummeln sich überall – vor, hinter, neben, unter und auf den Bäumen. Igel und Eule, Fuchs, Eichhörnchen und Vogel laden zum freudigen Spielen ein. Doch aufgepasst: Hier ist viel Konzentration und Geschicklichkeit gefragt, denn im Wackelwald purzeln die Tiere schnell mal von ihrem Baum.

In drei spannenden Spielvarianten können die Spieler immer wieder einen neuen Wackelwald bauen, egal ob allein oder gemeinsam im kooperativen oder kompetitiven Spiel. Die 15 Vorlagen in 3 Schwierigkeitsgraden fördern nicht nur das Erkennen von zweidimensionalen Darstellungen und ihre Übertragung in ein dreidimensionales Raumverhältnis, sondern auch das Positionieren von Objekten in diesem Raum. So werden spielerisch das logische und räumliche Denken, die Form- und Farbwahrnehmung sowie die Hand-Auge-Koordination geschult.

Die Grundplatte hat eine abnehmbare Wackellinse. Wird die Grundplatte ohne Wackellinse auf den Tisch gelegt, gelingt es ungeübten Spielern leichter, in alle Spielvarianten einzusteigen. Für fortgeschrittene Wackelwald-Besucher bleibt das Spiel mit der Wackellinse lange spannend und anspruchsvoll.

Dieses Spiel fördert:

- Räumliche Wahrnehmung
- Räumliches Denken und Handeln
- Auge-Hand-Koordination
- Geschicklichkeit
- Form- und Farbwahrnehmung
- Logisches Denken
- Konzentration

Inhalt:

- 1 Grundplatte
- 1 Wackellinse
- 4 Baumstämme, klein
- 4 Baumstämme, mittel
- 2 Baumstämme, groß
- 12 Winkel
- 3 Äpfel
- 1 Igel
- 1 Eule
- 1 Fuchs
- 1 Eichhörnchen
- 1 Vogel
- 1 Stoffbeutel
- 15 Vorlagekarten
- Anleitung

Spielkonzept und Design:

Luise Starke

Spielidee 1

RAUM-LAGE-SPIEL WACKELWALD

GRUNDSPIEL: „WER STEHT WO?“

Spieler: 1 – 2, Spielleiter für die Variante mit Sprachbegleitung

Spieldauer: ca. 15 Min.

Spielmaterial: Grundplatte (*optional mit Wackellinse*), Vorlagekarten, alle Holzteile

Ziel des Spiels: Der Wackelwald soll so aufgebaut werden, wie es die Vorlagenkarte vorgibt.

Spielvorbereitung:

Zu Beginn, wenn das Spiel neu ist, legt der Spieler die Grundplatte am besten ohne Linse fest auf den Tisch. Man kann den Schwierigkeitsgrad später steigern, indem man die Wackellinse in die Grundplatte steckt.

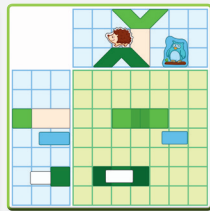
Vorlagekarten:

Die Vorlagekarten gibt es in drei Schwierigkeitsstufen: grün = leicht, orange = mittel, rot = schwer. Die Vorderseite ist die Aufgabenseite. Sie zeigt den Wackelwaldaufbau jeweils in drei zweidimensionalen Ansichten: von vorne, von der Seite und von oben.

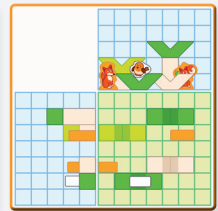
Alle Ansichten orientieren sich am gleichen Raster wie die Grundplatte, sodass die Spieler die Größe der Holzteile besser erkennen können.

Die Rückseite der Vorlagekarte zeigt ein Bild des dreidimensionalen Aufbaus als Lösungskontrolle.

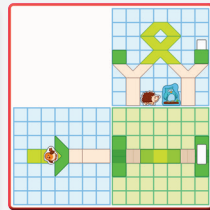
Achtung: Spielt man mit der Wackellinse, müssen die Spieler bei den schweren Vorlagen zuerst ausknobeln, welches Teil als erstes gesetzt werden muss, damit die Platte im Gleichgewicht bleibt. Manchmal müssen dafür zwei Teile zeitgleich auf die Platte gesetzt werden.



grün = leicht



orange = mittel



rot = schwer

Spielablauf:

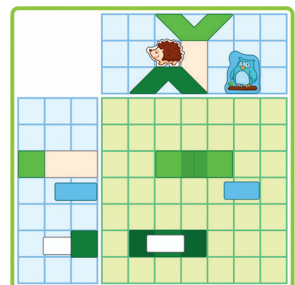
Die Vorlagekarten nach den Farben sortieren. Jeder Stapel wird gemischt und mit der Aufgabenseite nach oben auf den Tisch gelegt. Zuerst wählt der Spieler eine Aufgabenkarte von einem der Stapel und sieht sie sich genau an.

Was ist abgebildet?

Die Größe auf dem Raster und die Farbe helfen dabei herauszufinden, welche Teile gebraucht werden. Ist man nicht ganz sicher, welches Teil abgebildet ist, schaut man es sich in jeder der drei Ansichten an.

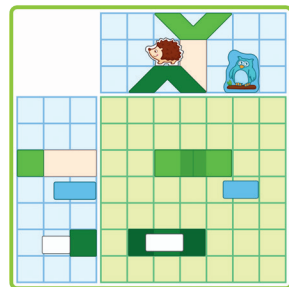
Beispiel: Karten immer genau anschauen! In der Seitenansicht und Draufsicht kann man nicht genau sagen, ob dort der Vogel oder der Igel abgebildet ist. Die Frontansicht macht es dagegen klar: Es ist der Igel.

Tipp: Manchmal ist es hilfreich, erst alle abgebildeten Teile herauszusuchen und die nicht verwendeten Teile zurück in die Schachtel zu legen, bevor man mit der Platzierung beginnt.



Wo stehen die Holzteile?

Die genaue Position eines Teils lässt sich am besten bestimmen, wenn man die horizontalen und vertikalen Rasterfelder von einem Plattenrand aus zählt. Von der unteren linken Ecke aus ist der Igel in dem Beispiel 3 Felder von links und 2 von unten entfernt. Wichtig ist auch die Reihenfolge der Teile: Zuerst muss der grüne Winkel als Busch platziert werden und darauf dann der Igel. Die Frontansicht zeigt auch die Ausrichtung der Holzteile. Auf der Beispielkarte zeigt die V-Form des dunkelgrünen Buschs nach unten, die hellgrüne Baumkrone hingegen mit der Öffnung nach oben.



Variante mit zwei Spielern:

Ohne Wackellinse spielt man kooperativ: Jeder Spieler setzt abwechselnd ein Bauteil des Wackelwaldes.

Die Spieler bauen das Motiv der Vorlage gemeinsam auf.

Mit Wackellinse wird aus dem Spiel zu zweit ein spannender Wettkampf: Jeder Spieler sucht sich ein bis zwei Teile von der Vorlage aus. Dann platzieren die Spieler abwechselnd ihre Teile auf der Grundplatte. Manchmal muss man dafür zwei Teile gleichzeitig auf die Grundplatte stellen, damit diese in Balance bleibt. Wer schafft es, seine Teile zu platzieren, ohne dass etwas herunterfällt oder umkippt?

Variante mit sprachlicher Begleitung:

Mit einem Spielleiter kann man die Variante mit sprachlicher Begleitung spielen: Immer wenn ein Spieler ein oder mehrere Teile setzt, benennt er das Objekt und beschreibt dessen Position in Bezug zur Grundplatte oder zu anderen bereits platzierten Holzteilen, z.B. mit folgenden Präpositionen/Lokaladverbien: vor/hinter, auf/unter, neben/zwischen, davor/dahinter, darauf/darunter, daneben/dazwischen, innen/außen/mittig, links/rechts ...

Beispiel: Der Igel sitzt auf dem Busch, die Eule rechts auf der Grundplatte.

Spielidee 2

RAUM-LAGE-SPIEL WACKELWALD

FREIES BAUEN

Spieler: 2 – 4

Spieldauer: ca. 15 Min.

Spielmaterial: Grundplatte (*optional mit Wackellinse*), alle Holzteile, Stoffbeutel

Ziel des Spiels: Wer schafft es, möglichst viele Teile im Wackelwald zu platzieren, ohne dass etwas umkippt oder herunterfällt?

Spielvorbereitung:

Alle Holzteile (*Baumstämme, grüne Winkel, Äpfel und Tiere*) werden in den Stoffbeutel gelegt.

Die Grundplatte wird auf die Wackellinse gesetzt.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler zieht verdeckt ein Holzteil aus dem Beutel und platziert es an einer beliebigen Stelle auf der Grundplatte. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er zieht ebenfalls ein Holzteil verdeckt aus dem Beutel und platziert es auf der Grundplatte.

Die Teile können an beliebigen Stellen platziert und die Ausrichtung kann frei gewählt werden. Man darf auch Teile beliebig aufeinanderstapeln.

Wird ein Teil im Wackelwald platziert, dürfen weder ein eigenes Teil noch ein anderes dabei umkippen oder herunterfallen. Fällt ein Teil herunter oder kippt eins um, scheidet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, aus. Bei mehr als 2 Spielern werden die umgekippten oder heruntergefallenen Teile von der Platte genommen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Spieler, der als letzter übrig bleibt, hat gewonnen.

RAUM-LAGE-SPIEL WACKELWALD

VERKEHRTER WACKELWALD

Spieler: 2

Spieldauer: ca. 15 Min.

Spielmaterial: Grundplatte (*optional mit Wackellinse*), Vorlagekarten, alle Holzteile

Ziel des Spiels: Wer kann die Fehler im Wackelwald finden, benennen und sie korrigieren, ohne den Wackelwald zum Einsturz zu bringen?

Spielvorbereitung:

Die Grundplatte mit Wackellinse wird auf den Tisch gelegt und alle Holzteile daneben.

Die Vorlagekarten werden nach den Farben sortiert und ein Stapel wird zum Spielen ausgewählt.

Spielablauf:

Zuerst einigen sich die Spieler darauf, wie viele Fehler – z.B. 5 – im Wackelwald eingebaut werden dürfen. Der Startspieler sucht eine Vorlage aus. Der andere Spieler dreht sich in der Zwischenzeit um, sodass er die Vorlage und den Aufbau nicht sehen kann.

Der Startspieler baut die Vorlage mit der vorher vereinbarten Anzahl an Fehlern auf. Fehler können z.B. sein: das Weglassen von Waldteilen oder Figuren, das Hinzumogeln von falschen Figuren oder die falsche Platzierung oder Ausrichtung von Objekten.

Wenn der Aufbau fertig ist, darf sich der zweite Spieler wieder umdrehen und den Aufbau und die Aufgabenkarte genau inspizieren. Die Rückseite mit der Lösung darf er sich aber nicht ansehen.

Findet er einen Fehler, muss er ihn benennen und korrigieren.

Dazu werden die Fehler beschrieben, z.B.:

„Die Eule steht auf dem Baum, sie soll aber neben dem Baum stehen.“

Das Spiel endet, wenn alle Fehler gefunden und korrigiert wurden. Dann wird gewechselt und der Startspieler dreht sich um, während der zweite Spieler eine Vorlagekarte auswählt und den Wackelwald aufbaut.



Wobble Wood Spatial Positioning Game

Wobble Wood is very busy right now! Bright apples are growing on the trees, the funny forest animals are romping around everywhere – in front of, behind, next to, underneath, and on top of the trees. Hedgehog and owl, fox, squirrel, and bird invite you to join them in a fun game. But be careful – concentration and dexterity necessary for, because the animals in Wobble Wood can quickly come tumbling down from their trees.

In three exciting game variations players can build a new Wobble Wood again and again, whether alone or with others, working together or competing against each other. The 15 templates in three levels of difficulty not only encourage the recognition of two-dimensional images and the transfer of these into a three-dimensional spatial situation, but also the positioning of objects in this space. In this way, logical and spatial thinking, shape and color perception, and hand-eye coordination are developed in a playful way.

The board has a detachable wobble plate. If the board is placed on the table without the wobble plate, inexperienced players will find it easier to get to grips with all the game variations. For more advanced visitors to Wobble Wood, the game using the wobble plate will remain exciting and challenging for a long time.

This game helps

children develop:

- Spatial perception
- Spatial thinking and acting
- Hand-eye coordination
- Dexterity
- Shape and color perception
- Logical thinking
- Concentration

Contents:

- 1 board
- 1 wobble plate
- 4 tree trunks, small
- 4 tree trunks, medium
- 2 tree trunks, large
- 12 angles
- 3 apples
- 1 hedgehog
- 1 owl
- 1 fox
- 1 squirrel
- 1 bird
- 1 fabric bag
- 15 template cards
- Instructions

Game concept

and design:

Luise Starke

Game idea 1

WOBBLE WOOD SPATIAL POSITIONING GAME

BASIC GAME „WHO'S STANDING WHERE?“

Players: 1 – 2, game leader for the variation with language accompaniment

Game duration: Approx. 15 minutes

You will need: Board (*with optional wobble plate*), template cards, all wooden pieces

Aim of the game: To build Wobble Wood as shown on the template card.

Preparation:

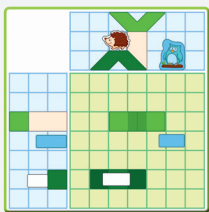
At the beginning, when the game is new, it is best if the player places the board firmly on the table without the plate. You can increase the difficulty later by inserting the wobble plate into the board.

Template cards:

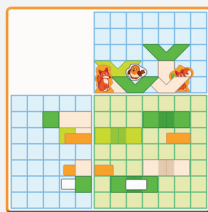
The template cards have three levels of difficulty: green = easy, orange = medium, red = difficult. The front of the card is the task side. This shows the Wobble Wood set-up in three two-dimensional views: from the front, from the side, and from above.

All views are based on the same grid as the board, so that players can recognize the size of the wooden pieces better. The back of the template card shows a picture of the three-dimensional set-up for checking the solution.

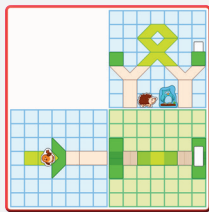
Attention: If you play with the wobble plate, for the difficult templates the players first have to figure out which piece has to be placed first to keep the board balanced. Sometimes, this means putting two pieces on the board at the same time.



green = easy



orange = medium



red = difficult

How to play:

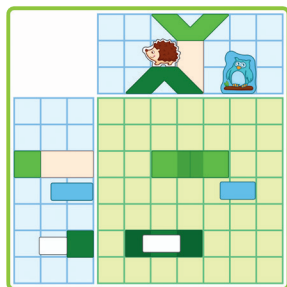
Sort the template cards by color. Each pile is shuffled and placed on the table with the task side facing up. First, the player selects a task card from one of the piles and looks at it carefully.

What does it show?

The size on the grid and the color help the player to find out which pieces are needed. If you are not quite sure which piece is shown, look at it in each of the three views.

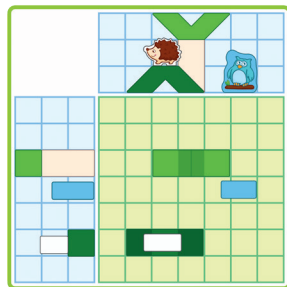
Example: Always look at the cards carefully! In the side view and top view, you cannot tell exactly whether the bird or the hedgehog is shown. But in the front view it is clear: it is the hedgehog.

Tip: Sometimes it is helpful to pick out all the pieces shown first and put the unused pieces back in the box before you start placing them on the board.



Where are the wooden pieces standing?

The best way to determine the exact position of a piece is to count the horizontal and vertical grid squares from one edge of the board. From the lower left corner, the hedgehog in the example is positioned three squares from the left and two from the bottom. The order of the pieces is also important: first the green angle must be placed as a bush and then on top of this the hedgehog. The front view also shows the direction of the wooden pieces. On the example card, the V-shape of the dark green bush is pointing downwards, whereas the light green treetop has its opening pointing upwards.



Variation with two players:

Without the wobble plate the players work together: each player takes it in turns to place a piece in Wobble Wood. The players build the picture shown on the template together. With the wobble plate the game for two turns into an exciting competition: each player chooses one or two pieces from the template. Then the players take it in turns to place their pieces on the board. Sometimes, this means putting two pieces on the board at the same time to keep it balanced. Who can place their pieces on the board without anything falling down or tipping over?

Variation with language accompaniment:

With a game leader, players can play the variation with a language accompaniment: whenever a player places one or more pieces, they name the object and describe its position in relation to the board or to other wooden pieces already placed, e.g. with the following prepositions/locative adverbs: in front of/behind, on top of/underneath, next to/between, inside/outside/middle, left/right ...

Example: The hedgehog is sitting on top of the bush; the owl is on the right of the board.

Game idea 2

WOBBLE WOOD SPATIAL POSITIONING GAME

FREE BUILDING

Players: 2 – 4

Game duration: Approx. 15 minutes

You will need: Board (with optional wobble plate), all wooden pieces, fabric bag

Aim of the game: Who can place as many pieces as possible in Wobble Wood without allowing anything to fall or topple over?

Preparation:

All wooden pieces (*tree trunks, green angles, apples, and animals*) are placed in the fabric bag. The board is placed on the wobble plate.

How to play

Players take turns playing in a clockwise direction. The starting player draws a wooden piece face down from the bag and places it anywhere on the board. Then the next player takes a turn also.

The pieces may be placed anywhere and in any direction; they can even be stacked on top of each other however you can balance them.

When you place a piece in Wobble Wood, none of your own pieces or those of the other players may tip over or fall down. If a piece tips over or falls down, the last player who took a turn is then out of the game. If there are more than two players, the pieces that have tipped over or fallen down are taken off the board. Then the next player takes their turn.

The last player left is the winner.

WOBBLE WOOD SPATIAL POSITIONING GAME

SOMETHING'S AMISS IN WOBBLE WOOD

Players: 2

Game duration: Approx. 15 minutes

You will need: Board (*with optional wobble plate*), template cards, all wooden pieces

Aim of the game: Who can find, name, and correct the mistakes in Wobble Wood without causing it to collapse?

Preparation:

The board with the wobble plate is placed on the table with all the wooden pieces next to it. The template cards are sorted by color and a pile is chosen to play with.

How to play:

First the players agree on how many mistakes – e.g. five – may occur in Wobble Wood. The starting player selects a template. The other player turns around in the meantime so that they cannot see the template and the set-up.

The starting player sets up the template with the number of mistakes previous agreed on. Mistakes can be, for example, leaving out pieces of the wood or figures, adding incorrect figures, or placing objects in the wrong position or direction.

When the player has finished setting up the wood, the second player may turn around again and inspect the set-up and the task card carefully. They may not, however, look at the back of the card showing the solution. If they find a mistake, they must name it and correct it.

The player can describe mistakes like this, for example: "The owl is on top of the tree, but it should be next to the tree."

The game ends when all mistakes have been found and corrected. The players then switch, and the starting player turns around while the second player chooses a template card and sets up Wobble Wood.



Układanka przestrzenna Ruchomy Las

W ruchomym lesie bardzo dużo się dzieje. Na drzewach rosną kolorowe jabłka, wesołe zwierzęta hasają tu i tam – można je znaleźć przed, za, obok, pod i na drzewach. Do bezstroskiej zabawy zapraszają jeź, sowa, lis, wiewiórka i ptak. Ale uwaga: gra wymaga koncentracji i zwinności, ponieważ w ruchomym lesie zwierzęta szybko spadają ze swoich drzew.

W trzech interesujących wariantach zabawy gracze na nowo budują ruchome lasy: samodzielnie, wspólnie, w ramach współpracy lub rywalizacji. 15 szablonów o 3 różnych stopniach trudności wspomaga nie tylko umiejętności rozpoznawania dwuwymiarowych obrazów i ich przenoszenia w trójwymiarowe przestrzenie, ale również pozycjonowanie obiektów. Dzięki temu w formie zabawy dzieci ćwiczą myślenie przestrzenne, po strzeżeniu kształtów i kolorów oraz koordynację wzrokowo-ruchową.

Plansza jest wyposażona w zdejmowaną soczewkę ruchomą. W przypadku korzystania z planszy bez tego elementu, graczom łatwiej będzie zapoznać się ze wszystkimi wariantami gry. Dla zaawansowanych gości ruchomego lasu gra z wykorzystaniem soczewki długo pozostanie interesująca i wymagająca.

Ta gra stymuluje:

- postrzeganie przestrzenne
- myślenie i działanie przestrzenne
- koordynację wzrokowo-ruchową
- sprawność
- postrzeganie kształtów i kolorów
- logiczne myślenie
- koncentrację

W zestawie:

- 1 plansza
- 1 ruchoma soczewka
- 4 pnie drzew, małe
- 4 pnie drzew, średnie
- 2 pnie drzew, duże
- 12 kątów
- 3 jabłka
- 1 jeź
- 1 sowa
- 1 lis
- 1 wiewiórka
- 1 ptak
- 1 woreczek
- 15 szablonów
- instrukcja

Pomysł gry i szata graficzna:

Luise Starke

POMYŚL NA GRĘ 1

UKŁADANKA PRZESTRZENNA RUCHOMY LAS

GRA PODSTAWOWA: „KTO GDZIE STOI?”

Gracze: 1 – 2, prowadzący grę w wariantcie z instrukcjami głosowymi

Czas trwania gry: ok. 15 min.

Materiały do gry: plansza (*opcjonalnie z soczewką*), szablon, wszystkie elementy drewniane

Cel gry: Należy ułożyć ruchomy las zgodnie z szablonem na karcie.

Przygotowanie do gry:

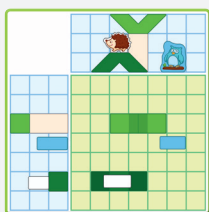
Na początek, gdy gra jest jeszcze nowa, gracze układają na stole planszę, najlepiej bez soczewki. Później mogą zwiększyć stopień trudności umieszczając w planszy soczewkę ruchomą.

Karty z szablonami:

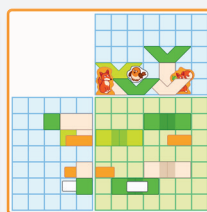
Karty z szablonami są dostępne w trzech stopniach trudności: zielony = łatwe, pomarańczowy = średnie, czerwony = trudne. Na przodzie karty umieszczone jest zadanie. Przedstawia ono konstrukcję ruchomego lasu w trzech dwuwymiarowych rzutach: od przodu, z boku i z góry.

Wszystkie rzuty opierają się na schemacie wykorzystanym w planszy tak, aby gracze lepiej mogli rozpoznać wielkość elementów drewnianych. Tył karty z szablonem przedstawia zdjęcie trójwymiarowej konstrukcji jako rozwiązanie.

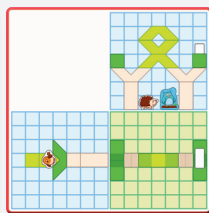
Uwaga: W razie zabawy z wykorzystaniem ruchomej soczewki i układaniu trudniejszych szablonów gracze muszą najpierw zastanowić się, który element ułożyć jako pierwszy, aby plansza nie przechyliła się. Czasem może być konieczne ustawienie na planszy dwóch elementów jednocześnie.



zielony = łatwe



pomarańczowy = średnie



czerwony = trudne

Przebieg gry:

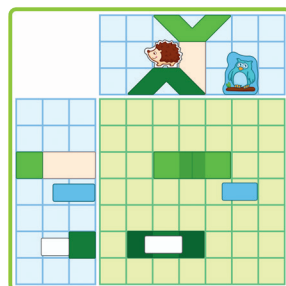
Posortować karty z szablonami według kolorów. Przetasować poszczególne stopy i ułożyć na stole stroną z zadaniem do góry. Jeden z graczy wybiera jedną kartę z zadaniem i dokładnie się jej przygląda.

Co przedstawia?

Wielkość na podziałce i kolor pomagają sprawdzić, które elementy są potrzebne. Po uzyskaniu pewności, który element jest przedstawiony, należy przyjrzeć się mu w każdym z trzech rzutów.

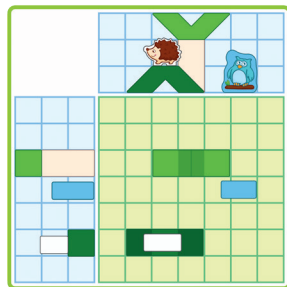
Przykład: Zawsze dokładnie przyglądać się kartom! W widoku z boku i z góry nie można stwierdzić, czy przedstawiony jest ptak czy jeź. Widok z przodu jasno informuje: to jeź.

Wskazówka: Czasem łatwiej jest najpierw wyszukać wszystkie przedstawione elementy, a przed przystąpieniem do układania niewykorzystane elementy włożyć z powrotem do pudełka.



Gdzie stoją elementy drewniane?

Dokładną pozycję danego elementu można najlepiej określić, licząc poziome i pionowe pola od krawędzi planszy. W przykładzie jeż jest ustawiony 3 pola od lewej i 2 pola od prawej, patrząc od dolnego lewego rogu. Ważna jest również kolejność elementów: najpierw należy ustawić zielony kąt jako krzak, a na nim jeża. Rzut od przodu przedstawia ustawienie elementów drewnianych. Na karcie z przykładem kształt V ciemnozielonego krzaka jest skierowany do dołu, natomiast jasnozielona korona drzewa wskazuje otworem do góry.



Wariant z dwoma graczami:

Bez ruchomej soczewki gra ma charakter współpracy: gracze na przemian ustawiają elementy ruchomego lasu. Gracze wspólnie budują motyw z szablonu. Z wykorzystaniem ruchomej soczewki gra przemienia się w fascynującą rywalizację: każdy z graczy wybiera jeden lub dwa elementy z szablonu. Następnie gracze na przemian ustawiają swoje elementy na planszy. Niekiedy trzeba w tym celu ustawić na planszy dwa elementy jednocześnie, aby się nie przechylała. Komu uda się ustawić swoje elementy na planszy tak, aby nic z niej nie spadło i nie przewróciło się?

Wersja z instrukcjami mówionymi:

Za pomocą osoby prowadzącej grę można układać elementy z instrukcjami mówionymi: Za każdym razem gdy gracz układa jeden lub kilka elementów, nazywa swój obiekt i opisuje jego pozycję na planszy lub w stosunku do innych ustawionych już elementów drewnianych, np. za pomocą następujących przymiów i miejscowników: przed/za, na/pod, obok/między, wewnątrz/na zewnątrz/pośrodku, po lewej/prawej...

Przykład: Jeż siedzi na krzaku, sowa znajduje się po prawej stronie planszy.



Gracze: 2-4

Czas trwania gry: ok. 15 min.

Materiały do gry: plansza (*opcjonalnie z ruchomą soczewką*), wszystkie elementy drewniane, woreczek

Cel gry: Komu uda się ustawić jak najwięcej elementów w ruchomym lesie tak, aby nic nie spadło z planszy i się nie przewróciło?

Przygotowanie do gry:

Wszystkie elementy drewniane (*pnie drzew, zielone kąty, jabłka i zwierzęta*) należy włożyć do woreczka. Ustawić planszę na ruchomej soczewce.

Przebieg gry

Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz bez patrzenia wyciąga element z woreczka i ustawia go w dowolnym miejscu na planszy. Teraz czas na następnego gracza w kolejce. Ten również bez patrzenia wyciąga element z woreczka i ustawia go na planszy.

Elementy można ustawiać w dowolnych miejscach i w dowolnym kierunku. Można je również ustawiać jeden na drugim.

Przy ustawianiu elementów w ruchomym lesie nie wolno przewrócić żadnych elementów własnych ani innych. Jeżeli jakiś element przewróci się lub spadnie z planszy, gracz, który jako ostatni wykonał ruch odpada z gry. Jeżeli w grze bierze udział więcej niż 2 graczy, elementy, które przewróciły się lub spadły należy zdjąć z planszy. Teraz czas na następnego gracza w kolejce.

Wygrywa gracz, który pozostanie w grze jako ostatni.

UKŁADANKA PRZESTRZENNA RUCHOMY LAS

ODWRÓCONY RUCHOMY LAS

Gracze: 2**Czas trwania gry:** ok. 15 min.**Materiały do gry:** plansza (*opcjonalnie z soczewką*), szablon, wszystkie elementy drewniane**Cel gry:** Komu uda się znaleźć błędy w ruchomym lesie, nazwać je i poprawić, nie przewracając przy tym ruchomego lasu?**Przygotowanie do gry:**

Ustawić na stole planszę z ruchomą soczewką, a obok ułożyć wszystkie elementy drewniane.

Posortować karty z szablonami według kolorów i wybrać stos do gry.

Przebieg gry:

Najpierw gracze ustalają, ile błędów – np. 5 – może zostać wbudowanych w ruchomy las. Pierwszy gracz wybiera kartę z szablonem. Drugi gracz obraca się, aby nie widzieć karty z szablonem i budowy lasu.

Pierwszy gracz ustawia elementy zgodnie z szablonem i wprowadza do nich ustaloną wcześniej liczbę błędów. Błędem może być np.: pominięcie zwierząt lub figurek, ustawienie dodatkowych figurek, ustawienie elementów w złym miejscu lub w złym kierunku.

Po zakończeniu ustawiania, drugi gracz może ponownie się odwrócić i dokładnie przyjrzeć się konstrukcji oraz karcie z zadaniem. Nie może przy tym patrzeć na tył karty z rozwiązaniem. Jeżeli uda mu się znaleźć błąd, musi go nazwać i poprawić.

W tym celu musi opisać błąd, np.: „Sowa stoi na drzewie, a powinna stać obok niego”.

Gra kończy się, gdy wszystkie błędy zostaną poprawione. Następnie gracze zamieniają się rolami, pierwszy gracz obraca się, a drugi wybiera kartę z szablonem i ustawia swój ruchomy las.



Jeu de positionnement dans l'espace Forêt vacillante

Tout le monde s'affaire dans la forêt vacillante. Des pommes luisantes poussent sur les arbres, des animaux de la forêt gambadent dans tous les sens : devant, derrière, à côté, sous et dans les arbres. Le hérisson, le hibou, le renard, l'écureuil et l'oiseau vous invitent à prendre part à leurs jeux. Mais attention ! Il faudra faire preuve de beaucoup de concentration et d'adresse, car dans la forêt vacillante, les animaux ont vite fait de dégringoler de leur arbre.

Dans les trois variantes de jeu passionnantes, les joueurs construisent une forêt vacillante toujours différente, qu'ils jouent seuls ou ensemble à un jeu coopératif ou compétitif. Les 15 modèles présentant 3 degrés de difficultés stimulent l'identification de représentations en trois dimensions et leur reproduction dans l'espace tridimensionnel, mais aussi le positionnement des objets dans cet espace. Cela permet de s'exercer en jouant à la réflexion logique et spatiale, à la perception des formes et des couleurs ainsi qu'à la coordination main-œil.

Le plateau de base comporte une lentille vacillante amovible. Si le plateau de base est posé sur la table sans la lentille vacillante, les joueurs inexpérimentés arrivent plus facilement à se familiariser avec les différentes variantes du jeu. Grâce à la lentille vacillante, le jeu reste captivant et exigeant pour les visiteurs de la forêt vacillante expérimentés.

Ce jeu stimule :

- Perception spatiale
- Représentation et action dans l'espace
- Coordination main-œil
- Adresse
- Perception des formes et couleurs
- Raisonnement logique
- La concentration

Contenu :

- 1 plateau de base
- 1 lentille vacillante
- 4 petits troncs d'arbre
- 4 troncs d'arbre moyens
- 2 grands troncs d'arbre
- 12 angles
- 3 pommes
- 1 hérisson
- 1 hibou
- 1 renard
- 1 écureuil
- 1 oiseau
- 1 sac en tissu
- 15 cartes de modèles
- Mode d'emploi

Concept ludique

et design :
Luise Starke

IDÉE DE JEU 1

JEU DE POSITIONNEMENT DANS L'ESPACE FORÊT VACILLANTE

JEU DE BASE : « OÙ SE TROUVE TOUT LE MONDE ? »

Nombre de joueurs : 1 – 2, maître du jeu pour la variante avec accompagnement par la parole

Durée de jeu : env. 15 min

Matériel de jeu : plateau de base (*lentille vacillante en option*), cartes de modèle, toutes les pièces en bois

But du jeu : Installer la forêt vacillante comme sur la carte de modèle.

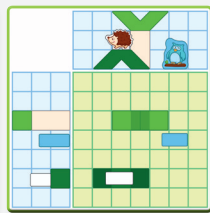
Préparation du jeu : Pour commencer, lors de la première partie, le joueur pose le plateau de base sur la table, sans lentille de préférence.
On peut ensuite rendre le jeu plus difficile en enfichant la lentille vacillante dans le plateau de base.

Cartes de modèle :

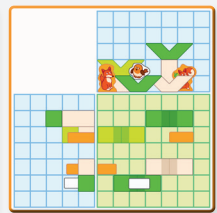
Les cartes de modèle présentent trois degrés de difficulté : vert (*facile*), orange (*moyen*) et rouge (*difficile*). Le recto présente la tâche. Elle présente l'installation de la forêt vacillant sur trois vues en deux dimensions : de devant, de côté et de dessus.

Toutes les vues reposent sur la même trame que le plateau de base de façon à ce que les joueurs puissent mieux percevoir la taille des pièces en bois. Le verso de la carte de modèle présente une image de l'installation en trois dimensions servant à contrôler la solution.

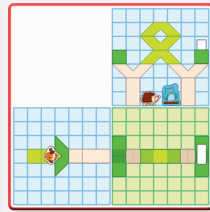
Attention : lorsqu'on joue avec la lentille vacillante, les joueurs doivent identifier la pièce à poser en premier, s'il s'agit de modèles difficiles, pour maintenir l'équilibre du plateau. Parfois, il faut poser deux pièces en même temps sur le plateau.



Vert = facile



Orange = moyen



Rouge = difficile

Déroulement du jeu :

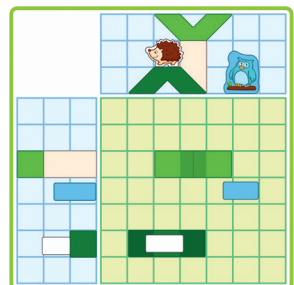
Trier les cartes de modèle par couleur. Mélanger chaque pile, que l'on pose face « tâche » visible sur la table. Le joueur commence par sélectionner une carte de tâche d'une pile et l'observe attentivement.

Que représente l'illustration ?

La taille sur la trame et la couleur aident à déterminer les pièces qui vont servir. Si l'on n'est pas tout à fait sûr, il faut bien observer les trois vues.

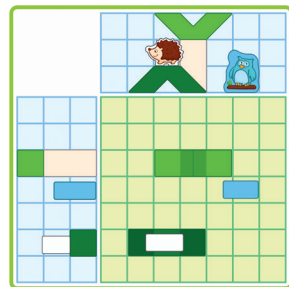
Exemple : faites attention de bien observer les cartes ! Les vues de côté et de dessus ne permettent pas de savoir s'il s'agit de l'oiseau ou du hérisson. C'est de vue de devant qui permet de le déterminer : c'est le hérisson.

Conseil : parfois, il peut être utile de commencer par chercher les pièces représentées et de reposer les pièces qui ne servent pas dans la boîte avant de commencer à les placer.



Où se trouvent les pièces en bois ?

La position d'une pièce se détermine de préférence en comptant les cases horizontales et verticales de la trame en partant d'un bord du plateau. Par exemple, en partant du coin inférieur gauche, le hérisson est à 3 cases en partant de la gauche et 2 cases en partant du bas. L'ordre des pièces a aussi son importance : d'abord, l'angle vert doit être placé pour former le buisson, puis le hérisson en dessus. La vue de devant montre aussi l'orientation des pièces en bois. Sur la carte servant d'exemple, la forme en V du buisson vert foncé est retournée, alors que la cime de l'arbre vert clair est ouverte sur le dessus.



Variante pour deux joueurs :

Sans la lentille vacillante, le jeu est coopératif : chaque joueur pose à tour de rôle une pièce de la forêt vacillante. Les joueurs posent le décor ensemble selon le modèle. Avec la lentille vacillante, le jeu à deux devient une compétition palpitante : chaque joueur choisit une à deux pièces du modèle. Ensuite, les joueurs placent leurs pièces à tour de rôle sur le plateau de base. Parfois, il faut placer deux pièces en même temps sur le plateau de base pour maintenir l'équilibre. Qui réussira à placer ses pièces sans rien faire tomber ?

Variante avec accompagnement par la parole :

Avec un maître du jeu, on peut jouer à une variante avec accompagnement par la parole : à chaque fois qu'un joueur place une ou plusieurs pièces, il nomme l'objet et décrit sa position sur le plateau de base ou par rapport aux pièces en bois déjà placées, par exemple à utilisant des prépositions/adverbes : devant/derrière, sur/sous, à côté/entre, avant/après, dessus/dessous, auprès de/au milieu, à l'intérieur/à l'extérieur/dedans, à gauche/à droite...

Exemple : le hérisson est sur le buisson, le hibou à droite du plateau de base.

Ideé de jeu 2

JEU DE POSITIONNEMENT DANS L'ESPACE FORÊT VACILLANTE

CONSTRUCTION LIBRE

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Durée de jeu : env. 15 min

Matériel de jeu : plateau de base (*avec lentille vacillante en option*), toutes les pièces en bois, sachet en tissu

But du jeu : Qui réussira à placer le plus de pièces dans la forêt vacillante sans rien faire tomber ?

Préparation du jeu :

Toutes les pièces en bois (*troncs d'arbre, angles verts, pommes et animaux*) sont placées dans le sachet en tissu. Le plateau de base est posé sur la lentille vacillante.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur tire une pièce en bois dans le sachet sans regarder à l'intérieur et la place à l'emplacement de son choix sur le plateau de base. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il tire à son tour une pièce en bois dans le sachet sans regarder à l'intérieur et la place sur le plateau de base.

Les pièces peuvent être placées à des emplacements au choix et les joueurs choisissent également l'orientation. On peut aussi empiler des pièces.

Lorsqu'on place une pièce dans la forêt vacillante, il ne faut pas faire tomber sa pièce ou une pièce placée auparavant. Si une pièce tombe, le joueur qui vient de jouer est exclu. S'il y a plus de 2 joueurs, les pièces tombées sont retirées du plateau. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Le dernier joueur non exclu remporte la partie.

JEU DE POSITIONNEMENT DANS L'ESPACE FORÊT VACILLANTE

FORÊT VACILLANTE IMPARFAITE

Nombre de joueurs : 2

Durée de jeu : env. 15 min

Matériel de jeu : plateau de base (*lentille vacillante en option*), cartes de modèle, toutes les pièces en bois

But du jeu : Qui réussira à trouver l'erreur dans la forêt vacillante, la nommer et la corriger, sans faire s'effondrer la forêt vacillante ?

Préparation du jeu :

Le plateau de base avec lentille vacillante est posé sur la table avec toutes les pièces en bois à côté. Les cartes de modèle sont triées par couleur et on choisit une pile avec laquelle jouer.

Déroulement du jeu :

D'abord les joueurs se mettent d'accord sur le nombre d'erreurs à introduire dans la forêt vacillante, par exemple 5. Le premier joueur sélectionne un modèle. Pendant ce temps, l'autre joueur lui tourne le dos de sorte qu'il ne puisse pas voir ni le modèle ni l'installation.

Le premier joueur installe les pièces selon le modèle en introduisant le nombre d'erreurs convenu.

Par exemple, les erreurs peuvent être : l'absence de pièces ou de figurines, l'introduction de mauvaises figures ou le mauvais placement d'objets ou des orientations erronées.

Une fois l'installation terminée, le second joueur se retourne pour inspecter l'installation et la carte de tâche. Toutefois, il ne doit pas regarder le verso où se trouve la solution. S'il trouve une erreur, il la nomme et la corrige. Ce faisant, il décrit les erreurs, par exemple : « Le hibou est sur l'arbre alors qu'il doit être à côté. »

La partie s'achève lorsqu'il a trouvé et corrigé toutes les erreurs. Ensuite, on échange de rôle et le premier joueur se retourne pendant que le second choisit une carte de modèle et installe la forêt vacillante.



Ruimte-positiespel Wiebelbos

In het wiebelbos is veel te doen. Aan de bomen groeien frisse appels en de grappige bosdieren ravotten of het een lieve lust is – voor, achter, naast, onder en op de bomen. Egel, uil, vos, eekhoorn en vogel nodigen je uit om gezellig te komen spelen. Maar let op: er wordt veel concentratie en behendigheid van je gevraagd, want in het wiebelbos tuimelen de dieren nog wel eens uit hun boom.

In drie spannende spelvarianten kunnen de spelers steeds weer een nieuw wiebelbos bouwen, alleen of samen in een coöperatief of competitief spel. De 15 voorbeelden in 3 moeilijkheidsgraden stimuleren de herkenning van tweedimensionale voorstellingen, maar ook driedimensionale ruimtelijke verhoudingen en de positionering van voorwerpen in deze ruimte. Zo worden logisch en ruimtelijk denken, vorm- en kleurwaarneming en oog-handcoördinatie spelenderwijs getraind.

De basisplaat heeft een afneembare wiebelvoet. Als de basisplaat zonder de wiebelvoet op de tafel wordt geplaatst, is het voor onervaren spelers gemakkelijker om met de verschillende spelvarianten mee te doen. Voor gevorderde bezoekers aan het wiebelbos blijft het spel spannend en uitdagend als de wiebelvoet wordt gebruikt.

Dit spel bevordert:

- Ruimtelijke waarneming
- Ruimtelijk denken en handelen
- Oog-handcoördinatie
- Behendigheid
- Vorm- en kleurwaarneming
- Logisch denken
- Concentratie

Inhoud:

- 1 basisplaat
- 1 wiebelvoet
- 4 boomstammen, klein
- 4 boomstammen, middelgroot
- 2 boomstammen, groot
- 12 hoeken
- 3 appels
- 1 egel
- 1 uil
- 1 vos
- 1 eekhoortje
- 1 vogel
- 1 stoffen zakje
- 15 voorbeeldkaarten
- handleiding

Spelconcept en -design:

Luise Starke

Spelidee 1

RUIMTE-POSITIESPEL WIEBELBOS

BASISSPEL: 'WIE STAAT WAAR?'

Spelers: 1 – 2, spelleider voor de variant met spraakbegeleiding

Spelduur: ca. 15 min.

Spelmateriaal: Basisplaat (*met of zonder wiebelvoet*), voorbeeldkaarten, alle houten onderdelen

Doel van het spel: Het wiebelbos moet zo worden opgebouwd als op de voorbeeldkaart staat aangegeven.

Spelvoorbereiding:

In het begin, wanneer het spel nog nieuw is, wordt de spelers aangeraden om de basisplaat zonder wiebelvoet stevig op de tafel te leggen.

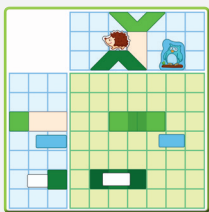
Je kunt de moeilijkheidsgraad later verhogen door de wiebelvoet in de basisplaat te steken.

Voorbeeldkaarten:

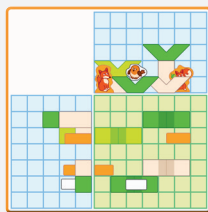
voorbeeldkaarten zijn er in drie moeilijkheidsniveaus: groen = makkelijk, oranje = gemiddeld, rood = moeilijk. Op de voorkant staat de opdracht. Daarop staat de opbouw van het wiebelbos in drie tweedimensionale aanzichten: van voren, van de zijkant en van boven.

Alle aanzichten volgen hetzelfde raster als de basisplaat, zodat de spelers de afmetingen van de houten stukken beter kunnen zien. Op de achterkant van de voorbeeldkaart staat een afbeelding van de driedimensionale structuur als controle van de oplossing.

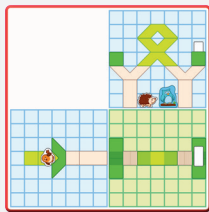
Let op: Als jullie met de wiebelvoet spelen, beginnen de spelers met uitzoeken welk stuk het eerst geplaatst moet worden om het bord in evenwicht te houden. Soms moeten twee delen tegelijk op de plaat worden gezet.



groen = makkelijk



oranje = gemiddeld



rood = moeilijk

Spelverloop:

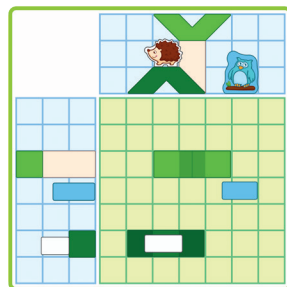
Sorteer de voorbeeldkaarten op kleur. Schud elke stapel en leg ze met de opdrachtkaart naar boven op tafel. De eerste spelers neemt een opdrachtkaart van de stapel en bekijkt hem goed.

Wat staat er afgebeeld?

Het formaat op het raster en de kleur helpen met uitzoeken welke onderdelen nodig zijn. Als je niet zeker weet welk deel wordt weergegeven, bekijk het dan in elk van de drie aanzichten.

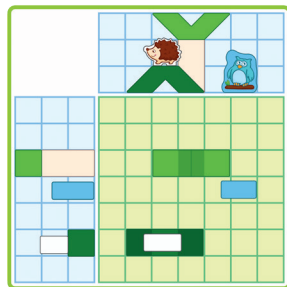
Voorbeeld: Kaarten altijd goed bekijken! In zij-aanzicht en bovenaanzicht is niet goed te zien of de vogel of de egel wordt afgebeeld. Maar op het vooraanzicht is het duidelijk: het is de egel.

Tip: Soms is het handig eerst alle afgebeelde stukken uit te zoeken en de ongebruikte stukken terug in de doos te leggen, voordat je de stukken gaat plaatsen.



Waar staan de houten onderdelen?

De beste manier om de exacte positie van een onderdeel te bepalen, is het tellen van de horizontale en verticale rastervierkanten vanaf een kaartrand. Zo staat de egel in het voorbeeld, vanaf de linkerbenedenhoek 3 vierkantjes van links en 2 van onder. De volgorde van de onderdelen is ook belangrijk: Eerst moet de groene hoek als een struik geplaatst worden en daarbovenop wordt de egel gezet. Het voorbeeld toont ook de richting van de houten onderdelen. Op de voorbeeldkaart is de V-vorm van de donkergroene struik naar beneden gericht, terwijl de opening van het lichtgroene bladerdak van de boom naar boven is gericht.



Variant met twee spelers:

Zonder wiebelvoet kan samen gespeeld worden. Om de beurt plaatsen de spelers een bouwonderdeel van het wiebelbos. De spelers bouwen het voorbeeld samen na. Met wiebelvoet wordt het spel een spannende wedstrijd voor twee: elke speler kiest een of twee delen van het voorbeeld uit. Vervolgens plaatsen ze om de beurt hun deel na op de basisplaat. Soms moet je twee delen tegelijk op de basisplaat zetten om het evenwicht te bewaren. Wie slaagt erin zijn stukken te plaatsen zonder dat er iets naar beneden valt of omkantelt?

Variant met verbale ondersteuning:

De variant met verbale ondersteuning speel je met een spelleider. Elke keer wanneer een speler een of meer stukken plaatst, benoemt de spelleider het voorwerp en beschrijft hij de positie ervan ten opzichte van de basisplaat of van andere al geplaatste houten stukken. Daarbij kan hij de volgende voorzetsels en/of bijwoorden van plaats gebruiken: voor/achter, op/onder, naast/tussen, voor/achter, bovenop/onder, naast/tussen, binnen/buiten/midden, links/rechts ...

Voorbeeld: de egel zit op de struik, de uil rechts op de basisplaat.

Spelidee 2

RUIMTE-POSITIE SPEL WIEBELBOS

VRIJ BOUWEN

Spelers: 2 - 4

Spelduur: ca. 15 min.

Spelmateriaal: Basisplaat (*met of zonder wiebelvoet*), alle houten onderdelen, stoffen zakje

Doel van het spel: Wie slaagt erin zo veel mogelijk stukken te plaatsen in het wiebelbos, zonder dat er iets naar beneden of omvalt?

Spelvoorbereiding:

Alle houten onderdelen (*boomstammen, groene hoeken, appels en dieren*) worden in het stoffen zakje gedaan. De basisplaat wordt op de wiebelvoet gezet.

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler neemt zonder te kijken een houten onderdeel uit het zakje en plaatst dit op een willekeurige plaats op de basisplaat. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Deze neemt ook zonder te kijken een houten onderdeel uit het zakje en plaatst het op de basisplaat.

De onderdelen kunnen overall worden geplaatst en ook de oriëntatie kan vrij worden gekozen. Daarnaast mogen de onderdelen op elkaar gestapeld worden.

Als een stuk in het wiebelbos wordt geplaatst, mag geen enkel ander stuk naar beneden vallen of omkantelen. Als een stuk valt of omkantelt, is de speler die het laatste stuk plaatste, uitgeschakeld. Als er meer dan 2 spelers zijn, worden de stukken die omgekanteld of naar beneden gevallen zijn, van het bord gehaald. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De speler die als laatste overblijft is de winnaar.

RUIMTE-POSITIESPEL WIEBELBOS

WAT KLOPT NIET IN HET WIEBELBOS?

- Spelers:** 2
- Spelduur:** ca. 15 min.
- Spelmateriaal:** Basisplaat (*met of zonder wiebelvoet*), voorbeeldkaarten, alle houten onderdelen
- Doel van het spel:** Wie kan de fouten in het wiebelbos vinden, benoemen en verbeteren, zonder het wiebelbos te laten instorten?

Spelvoorbereiding:

De basisplaat met wiebelvoet wordt op de tafel gelegd en alle houten liggen onderdelen ernaast. De voorbeeldkaarten worden op kleur gesorteerd en er wordt een stapel uitgekozen om mee te spelen.

Spelverloop:

Eerst spreken de spelers af hoeveel fouten in het wiebelbos mogen worden ingebouwd, bijvoorbeeld 5. De startspeler zoekt een voorbeeldkaart uit. De andere speler draait zich intussen om, zodat hij het voorbeeld en de opbouw niet kan zien. De startspeler bouwt het voorbeeld na met het vooraf afgesproken aantal fouten. Voorbeelden van fouten: het weglaten van bosonderdelen of figuren, het toevoegen van verkeerde figuren of het verkeerd plaatsen of uitlijnen van objecten.

Als het bouwwerk af is, mag de tweede speler zich omdraaien en het bouwwerk en de opdrachtkaart nauwkeurig inspecteren. Maar hij mag de achterzijde met de oplossing niet bekijken. Als hij een fout vindt, moet hij deze benoemen en corrigeren. Het beschrijven van de fouten gaat zo: „De uil staat op de boom, maar hij moet naast de boom staan.”

Het spel is afgelopen zodra alle fouten gevonden en gecorrigeerd zijn. Dan wordt er gewisseld, de startspeler draait zich om terwijl de tweede speler een voorbeeldkaart kiest en het wiebelbos opzet.



Il bosco vacillante, un gioco sulla percezione dello spazio e della posizione

Il bosco vacillante è tutto un fermento. Sugli alberi crescono mele di color rosso acceso, i buffi animali del bosco scorrazzano dappertutto: davanti, dietro, accanto o sopra agli alberi. Il riccio e il gufo, la volpe, lo scoiattolo e l'uccellino vi invitano a giocare e divertirvi. Attenzione però: qui sono necessarie concentrazione e abilità, perché nel bosco vacillante gli animali ci mettono un attimo a cadere dall'albero.

Con tre divertenti varianti di gioco i giocatori possono costruire un bosco sempre diverso, da soli o insieme, in un gioco cooperativo o competitivo. I 15 modelli in 3 diversi gradi di difficoltà stimolano non solo la capacità di comprendere le rappresentazioni bidimensionali e il loro trasferimento nello spazio tridimensionale, ma anche il posizionamento degli oggetti in questo spazio. Si affinano così giocando il pensiero logico e spaziale, la percezione delle forme e dei colori e la coordinazione occhio-mano.

La base è dotata di un supporto oscillante rimovibile. Se si posiziona la base sul tavolo senza supporto oscillante, i giocatori meno esperti possono cimentarsi più facilmente con tutte le varianti di gioco. Per i visitatori più esperti del bosco vacillante, il gioco rimane divertente e impegnativo più a lungo utilizzando il supporto oscillante.

Questo gioco stimola:

- La percezione spaziale
- Il pensiero spaziale e l'azione
- La coordinazione occhio-mano
- L'abilità
- La percezione delle forme e dei colori
- Il pensiero logico
- La concentrazione

Contenuto:

- 1 base
- 1 supporto oscillante
- 4 tronchi piccoli
- 4 tronchi medi
- 2 tronchi grandi
- 12 angoli
- 3 mele
- 1 riccio
- 1 gufo
- 1 volpe
- 1 scoiattolo
- 1 uccellino
- 1 sacchetto di stoffa
- 15 carte modello
- Istruzioni

Design e ideazione

del gioco:
Luise Starke

Idea di gioco 1

IL BOSCO VACILLANTE, UN GIOCO SULLA PERCEZIONE DELLO SPAZIO E DELLA POSIZIONE

GIOCO DI BASE: „CHI SI TROVA DOVE?“

Giocatori: 1 – 2, conduttore del gioco per la variante con accompagnamento linguistico

Durata del gioco: ca. 15 min.

Materiale di gioco: Base (anche con supporto oscillante, opzionale), modelli, tutti i pezzi del bosco

Scopo del gioco: Costruire il bosco vacillante seguendo le indicazioni mostrate sul modello.

Preparazione del gioco:

All'inizio, quando non si ha familiarità con il gioco, il giocatore posiziona la base sul tavolo senza utilizzare il supporto oscillante.

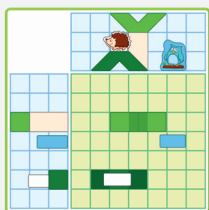
Successivamente si può aumentare il livello di difficoltà attaccando il supporto oscillante alla base.

Modelli:

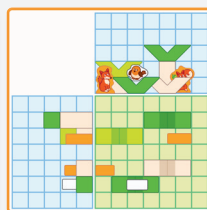
I modelli sono disponibili in tre livelli di difficoltà: verde = facile, arancione = medio, rosso = difficile. Sul fronte vengono riportate le attività. Viene mostrata la struttura del bosco vacillante in tre viste bidimensionali: da davanti, di lato e dall'alto.

Tutte le viste si rifanno allo stesso schema della base, così i giocatori possono riconoscere meglio le dimensioni dei pezzi del bosco. Il retro del modello mostra un'immagine della struttura tridimensionale, per controllare la soluzione.

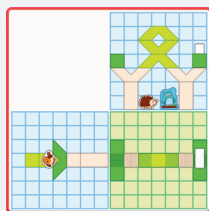
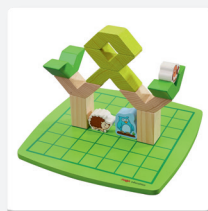
Attenzione: Se si gioca con il supporto oscillante, con i modelli difficili i giocatori devono prima decidere quale pezzo posizionare per primo per far sì che la base rimanga in equilibrio. A volte è necessario posizionare due pezzi contemporaneamente sulla base.



verde = facile



arancione = medio



rosso = difficile

Svolgimento del gioco:

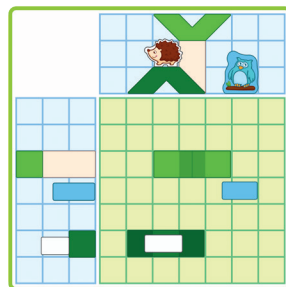
Ordinare i modelli per colore. Mescolare ogni mazzo e posizionarlo sul tavolo col lato con le attività rivolto verso l'alto. Il giocatore pesca una carta delle attività da un mazzo e la osserva con attenzione.

Cosa raffigura?

Le dimensioni sullo schema e il colore aiutano a capire quali pezzi servono. Se non si è sicuri del pezzo raffigurato, si osservano le tre viste.

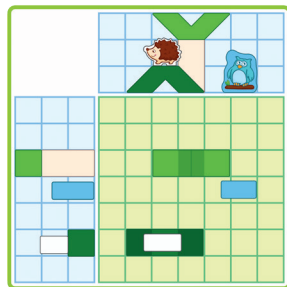
Esempio: Osservare sempre con attenzione i modelli! Dalla vista laterale e dall'alto, non si riesce a stabilire con certezza se è raffigurato l'uccellino o il riccio. La vista frontale risolve invece ogni dubbio: è il riccio.

Consiglio: A volte è utile cercare tutti i pezzi raffigurati e rimettere nella scatola quelli che non servono prima di iniziare a posizionarli.



Dove vanno i pezzi del bosco?

La posizione esatta di un pezzo può essere determinata contando le caselle orizzontali e verticali da un bordo della base. Dall'angolo inferiore sinistro, ad esempio, il riccio dista 3 caselle da sinistra e 2 dal basso. È importante anche l'ordine dei pezzi: prima bisogna posizionare l'angolo verde, che funge da cespuglio, e poi ci si appoggia sopra il riccio. La vista frontale mostra anche l'orientamento dei pezzi del bosco. Nell'esempio, la forma a V del cespuglio verde scuro è rivolta verso il basso, la chioma verde chiaro dell'albero, invece, è rivolta con l'apertura verso l'alto.



Variante con due giocatori:

Senza il supporto oscillante, il gioco diventa cooperativo: ogni giocatore posiziona a turno un pezzo del bosco vacillante. I giocatori riproducono il disegno riportato sul modello collaborando. Con il supporto oscillante, il gioco a due diventa un'entusiasmante gara: ogni giocatore cerca da uno a due pezzi del modello. Quindi i giocatori posizionano a turno i loro pezzi sulla base. A volte è necessario posizionare due pezzi contemporaneamente sulla base per far sì che rimanga in equilibrio. Chi riuscirà a posizionare i suoi pezzi senza far cadere o ribaltare qualcosa?

Variante con accompagnamento linguistico:

Si può anche giocare una variante con accompagnamento linguistico se è presente un conduttore del gioco: ogni volta che un giocatore posiziona uno o più pezzi, nomina l'oggetto e ne descrive la posizione rispetto alla base o agli altri pezzi del bosco già presenti, ad es. utilizzando le seguenti preposizioni/i seguenti avverbi di luogo: davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/tra, accanto/in mezzo, dentro/fuori/al centro, a sinistra/a destra...

Esempio: Il riccio è seduto sul cespuglio, il gufo si trova a destra sulla base.

Idea di gioco 2

IL BOSCO VACILLANTE, UN GIOCO SULLA PERCEZIONE DELLO SPAZIO E DELLA POSIZIONE

COSTRUZIONE LIBERA

Giocatori: 2 - 4

Durata del gioco: ca. 15 min.

Materiale di gioco: Base (*anche con supporto oscillante, opzionale*), tutti i pezzi del bosco, sacchetto di stoffa

Scopo del gioco: Chi riuscirà a posizionare quanti più pezzi nel bosco vacillante senza farlo ribaltare o cadere?

Preparazione del gioco:

Inserire tutti i pezzi del bosco (*tronchi d'albero, angoli verdi, mele e animali*) nel sacchetto di stoffa. Appoggiare la base al supporto oscillante.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Il primo giocatore estrae un pezzo del bosco coperto dal sacchetto e lo posiziona a piacere sulla base. Il turno passa quindi al giocatore successivo. Quest'ultimo estrae a sua volta un pezzo del bosco coperto dal sacchetto e lo posiziona sulla base.

I pezzi possono essere posizionati a piacere, scegliendo liberamente l'orientamento. I pezzi possono anche essere sovrapposti a piacimento.

Se si posiziona un pezzo nel bosco vacillante, non possono ribaltarsi o cadere né quel pezzo né altri pezzi. Se cade o si ribalta un pezzo, l'ultimo giocatore di turno viene espulso. Se i giocatori sono più di 2, si tolgono dalla base i pezzi ribaltati o caduti. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Vince l'ultimo giocatore rimasto.

IL BOSCO VACILLANTE, UN GIOCO SULLA PERCEZIONE DELLO SPAZIO E DELLA POSIZIONE

BOSCO VACILLANTE AL CONTRARIO

Giocatori: 2

Durata del gioco: ca. 15 min.

Materiale di gioco: Base (*anche con supporto oscillante, opzionale*), modelli, tutti i pezzi del bosco

Scopo del gioco: Chi riuscirà a trovare, indicare e correggere gli errori nel bosco vacillante senza far crollare il bosco vacillante?

Preparazione del gioco:

Posizionare sul tavolo la base con il supporto oscillante e disporre accanto ad essa tutti i pezzi del bosco. Si ordinano i modelli per colore e si sceglie un mazzo per giocare.

Svolgimento del gioco:

Innanzitutto i giocatori si accordano sul numero di errori (*ad es. 5*) che si possono inserire nel bosco vacillante. Il primo giocatore sceglie un modello. L'altro giocatore nel frattempo si gira per non vedere il modello e la struttura.

Il primo giocatore costruisce il modello con il numero di errori concordato in precedenza. I possibili errori sono: tralasciare delle parti di bosco o delle figure, inserire delle figure sbagliate oppure posizionare od orientare gli oggetti in maniera scorretta.

Quando la struttura è pronta, il secondo giocatore può girarsi nuovamente e verificare con attenzione la struttura sulla carta delle attività. Non può però guardare il retro con la soluzione. Se trova un errore, deve indicarlo e correggerlo.

Gli errori si possono descrivere, ad esempio, così: „Il gufo è sull'albero, invece dovrebbe trovarsi accanto all'albero.”

Il gioco termina quando sono stati trovati e corretti tutti gli errori. Quindi ci si scambiano i ruoli e il primo giocatore si gira, mentre il secondo giocatore sceglie un modello e costruisce il bosco vacillante.



Juego de Posicionamiento Espacial - El Bosque Tambaleante

En el bosque tambaleante no cesa la diversión. Llamativas manzanas crecen en los árboles y los simpáticos animales corretean de un lado a otro: encima, debajo, detrás y delante de los árboles. El erizo, la lechuza, el zorro, la ardilla y el pájaro prometen mucha diversión.. Pero, ¡cuidado! Se requiere concentración y destreza porque en el bosque tambaleante los animales se caen rápidamente de los árboles.

Con las tres emocionantes variantes del juego, los/as jugadores/as podrán construir diferentes bosques, una y otra vez, solos/as o acompañados/as, de forma cooperativa o compitiendo entre si. Las 15 plantillas con 3 grados de dificultad estimulan tanto el reconocimiento de las representaciones bidimensionales y la transferencia de estas a un espacio tridimensional,, como el posicionamiento de objetos en este espacio. De este modo, se entrenan el pensamiento lógico y la visión espacial, la percepción de las formas y los colores, así como la coordinación óculo-manual.

Además,, la base cuenta con una ficha extraíble. Si la base se coloca sobre la mesa sin la ficha, , a los/as jugadores/as con menos experiencia les resultará más fácil adaptarse a todas las variantes del juego. En cambio, a los visitantes del bosque más experimentados/as, la ficha extraíble hará que el juego les resulte más emocionante y desafiante.

Este juego fomenta:

- la visión espacial
- el pensamiento y la acción espaciales
- la coordinación óculo-manual
- la destreza
- la percepción de las formas y los colores
- el pensamiento lógico
- la concentración

Contenido:

- 1 base
- 1 ficha extraíble
- 4 troncos pequeños
- 4 troncos medianos
- 2 troncos grandes
- 12 ángulos
- 3 manzanas
- 1 erizo
- 1 lechuza
- 1 zorro
- 1 ardilla
- 1 pájaro
- 1 bolsa de tela
- 15 plantillas
- instrucciones

Idea original y diseño:

Luise Starke

1. * propuesta de juego

JUEGO DE POSICIONAMIENTO ESPACIAL - EL BOSQUE TAMBALEANTE

JUEGO BÁSICO: «¿DÓNDE VA CADA CUAL?»

Jugadores/as: 1 – 2, un moderador para la variante con acompañamiento lingüístico

Duración del juego: aprox. 15 min

Material de juego: Base (con o sin ficha), plantillas y todas las piezas de madera

Objetivo del juego: Construir el bosque tal y como se indica en la plantilla.

Preparación del juego:

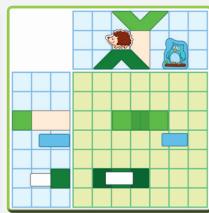
Si se juega por primera vez, se recomienda colocar la base sin ficha. Más adelante, puede aumentarse el nivel de dificultad colocando la ficha debajo de la base..

Plantillas:

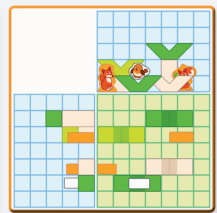
Las plantillas cuentan con tres grados de dificultad: verde = fácil; naranja = dificultad media; rojo = difícil. En el anverso de la plantilla aparece el ejercicio a realizar. Se muestra la representación del bosque en tres vistas bidimensionales: frontal, lateral y superior.

Las vistas tienen la misma orientación en la cuadrícula que la base, de modo que los/as jugadores/as puedan reconocer el tamaño de las piezas con más facilidad. En el reverso de las plantillas se muestra la solución con una imagen tridimensional del bosque.

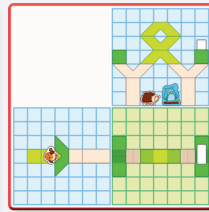
Atención: Cuando se juegue con la ficha bajo la base, los/as jugadores/as deberán pensar previamente qué pieza deben colocar primero para que la base permanezca en equilibrio. En ocasiones, será necesario colocar dos piezas al mismo tiempo.



verde = fácil



naranja = dificultad media



rojo = difícil

Desarrollo del juego:

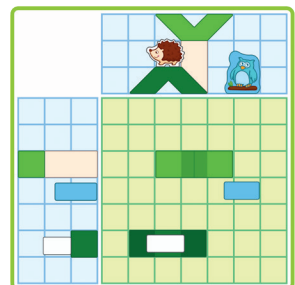
Clasificar las plantillas por color. Los montones se mezclan por separado y se colocan encima de la mesa con la parte del ejercicio hacia arriba. Uno de los/as jugadores/as elige una plantilla y la observa con atención.

¿Qué aparece en ella?

El tamaño sobre la cuadrícula y el color de las piezas ayudan a averiguar de qué piezas se trata. En caso de dudas, se deberán mirar las tres vistas.

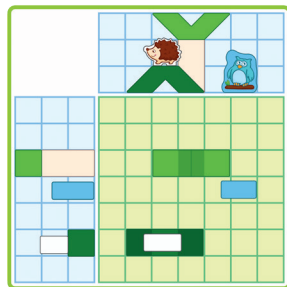
Ejemplo: ¡Observar siempre las plantillas con atención! En la vista lateral y en la vista superior no se ve con claridad si aparece el pájaro o el erizo. No obstante, en la vista frontal se ve claramente que se trata del erizo.

Nota: A veces, resulta de ayuda buscar primero todas las piezas de la plantilla y colocar de nuevo en la caja las que no se utilicen.



¿Dónde se colocan las piezas?

Para averiguar la posición exacta de una pieza, se recomienda contar las casillas horizontales y verticales de la cuadrícula en la que se encuentra. En el ejemplo, y desde la esquina inferior izquierda, el erizo se encuentra en la casilla 3 por la izquierda y la 2 desde abajo. Del mismo modo, el orden en que se colocan las piezas también es importante. En primer lugar, se coloca el ángulo verde a modo de arbusto y encima se coloca el erizo. La vista. La vista frontal muestra también la posición de las piezas. En la plantilla de ejemplo, la pieza verde oscuro se encuentra colocada hacia abajo, a modo de arbusto, y la pieza verde claro se encuentra con la abertura hacia arriba, en forma de copa de árbol.



Variante con dos jugadores/as:

Sin la ficha extraíble, se juega de forma cooperativa. Los/as jugadores/as colocan por turnos las piezas del bosque y lo montan conforme a la ilustración de la plantilla. Con la ficha extraíble, el juego entre dos se convertirá en una emocionante competición. Cada jugador/a elige una o dos piezas de la plantilla. A continuación. A continuación, las colocan por turnos sobre la base. A veces, deben colocarse dos piezas al mismo tiempo para que la base quede en equilibrio. ¿Quién conseguirá colocar sus piezas sin que caigan las demás?

Variante con acompañamiento lingüístico:

Esta variante con acompañamiento lingüístico puede jugarse con la ayuda de un/a moderador/a. Cada vez que un/a jugador/a coloque una o varias piezas, describirá el objeto y la posición que ocupa en relación con la base o con las demás piezas ya colocadas. Puede utilizar los siguientes adverbios locales y preposiciones: delante/detrás, encima/debajo, sobre, junto/entre, dentro/fuera/en el centro, a la derecha/a la izquierda...

Ejemplo: El erizo se encuentra encima del arbusto, la lechuga está sobre la base.

2.ª propuesta de juego

JUEGO DE POSICIONAMIENTO ESPACIAL – EL BOSQUE TAMBALEANTE

DISPOSICIÓN LIBRE

Jugadores/as: 2 – 4

Duración del juego: aprox. 15 min

Material de juego: Base (con o sin ficha), todas las piezas de madera, bolsa de tela

Objetivo del juego: ¿Quién conseguirá colocar el mayor número de piezas en el bosque sin que se caigan las demás?

Preparación del juego:

Las piezas de madera (*troncos, ángulos, manzanas y animales*) se introducen en la bolsa de tela.

Se coloca la base sobre la ficha.

Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El/la primer/a jugador/a saca sin mirar una pieza de la bolsa y la coloca en el lugar que desee de la base. A continuación, es el turno del siguiente jugador/a, que extrae también una pieza y la sitúa igualmente.

Las piezas pueden colocarse en cualquier lugar y en la posición que se desee. Asimismo, también pueden apilarse.

Cuando se sitúen las piezas en el bosque, no deberá caer ninguna otra pieza de las que se encuentran en la base. Si ocurre, el/la responsable queda eliminado. Y si juegan más de 2 jugadores/as, las piezas que hayan caído se retirarán también. A continuación, es el turno del siguiente jugador/a..

Gana el/la jugador/a que quede sin eliminar.

JUEGO DE POSICIONAMIENTO ESPACIAL – EL BOSQUE TAMBALEANTE

EL BOSQUE EQUIVOCADO

Jugadores/as: 2

Duración del juego: aprox. 15 min

Material de juego: Base (*con o sin ficha*), plantillas y todas las piezas de madera

Objetivo del juego: ¿Quién conseguirá identificar el error en el bosque, nombrarlo y corregirlo sin que caigan las piezas?

Preparación del juego:

Colocar la base sobre la ficha y todas las piezas de madera alrededor. Clasificar las plantillas por color y elegir uno de los montones para jugar.

Desarrollo del juego:

En primer lugar, los/as jugadores/as se ponen de acuerdo sobre la cantidad de errores que pueden introducirse en el bosque, por ejemplo 5. El primer jugador/a elige una plantilla, mientras el/la otro/a jugador/a se da la vuelta para no ver la plantilla ni la construcción del bosque. Entonces, el/la jugador/a que ha cogido la plantilla dispone las piezas para formar el bosque introduciendo la cantidad de errores que se ha acordado previamente. Los errores pueden ser, por ejemplo: omitir piezas o figuras, añadir figuras incorrectas o colocar objetos en un sitio o una dirección erróneos.

Cuando haya terminado, el segundo jugador/a se da la vuelta de nuevo y observa detenidamente la plantilla y la construcción del bosque. No podrá mirar el reverso con la solución. Cuando haya encontrado un error, tendrá que decirlo y corregirlo. Por ejemplo, puede describir un error de este modo: «La lechuga se encuentra encima del árbol, pero debería estar junto a él».

El juego termina cuando se hayan encontrado y corregido todos los errores. Entonces, se cambian los papeles y el primer jugador/a se da la vuelta mientras que el segundo/a elige una plantilla y construye el bosque tambaleante.



空间位置游戏 摇晃森林

摇晃森林非常热闹，鲜艳的苹果长在树上，有趣的森林动物在树前、树后、树旁、树下和树上到处游荡。刺猬和猫头鹰、狐狸、松鼠和小鸟邀请你一起快乐地玩耍。但要注意：这里需要高度的专注力和灵活性，因为在摇晃晃晃的森林里，动物们很快就会从树上摔下来。

在三个令人兴奋的游戏变体中，玩家能一次又一次地搭建新的摇摆森林，无论是单人游戏、合作游戏或竞争游戏。3个难度级别的15张样卡不仅促进识别二维空间并将其转移到三维空间中的能力，而且还促进在空间中定位物体的能力。通过这种方式，在游戏中，逻辑和空间思维、形状和颜色感知以及手眼协调能力都将得到训练。

底板上有一个可拆卸的摇晃底座。如果不在桌子上的底板放置摇晃底座，新手玩家能更容易上手所有游戏变化。对于进阶的摇摆森林玩家来说，有摇晃底座的游戏在很长的一段时间内仍然令人感到刺激和具有挑战性的。

这款游戏有利于促进：

- 空间洞察力
- 空间思维和行动力
- 手眼协调性
- 灵活性
- 形状和颜色的感知力
- 逻辑思维
- 专注力

游戏材料：

- 1个底板
- 1个摇晃镜
- 4个树干，小
- 4个树干，中
- 2个树干，大
- 12个固定角
- 3个苹果
- 1只刺猬
- 1只猫头鹰
- 1只狐狸
- 1只松鼠
- 1只鸟
- 1个布袋
- 15张样卡
- 说明书

游戏概念和设计：

路易斯·斯塔克

游戏1

空间位置游戏 摇晃森林

基础游戏：“谁站在哪里？”

玩家：1-2人，本游戏变化需要一名主持人

游戏长度：约15分钟

游戏材料：底板（可选择带摇晃底座），样卡，所有木块

游戏目的：摇晃森林要按样卡上的要求摆放

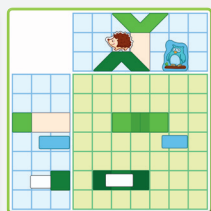
游戏准备：

刚开始接触游戏时，玩家最好把底板牢牢地放在桌子上，不放置摇晃底座。之后玩家可以把摇晃底座放入底板来增加难度。

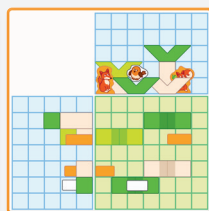
样卡：

样卡有三个难度级别：绿色=简单，橙色=中等，红色=困难。正面是任务面。它在三个二维视图中显示了摇晃森林的结构：正面、侧面和上面。所有视图都有和底板相同的网格，以便玩家能够更好地识别木块的尺寸。样卡的背面显示了一个三维结构的图片作为答案。

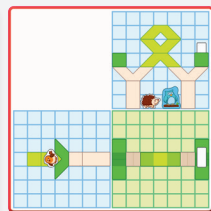
注意：在玩摇晃底座时，玩家一定要在困难样卡的时候考虑好第一个放置哪一块木块，以保持底板的平衡。有时必须同时在底板上放两块木块。



绿 = 简单



橙色 = 中等



红色 = 困难

游戏流程：

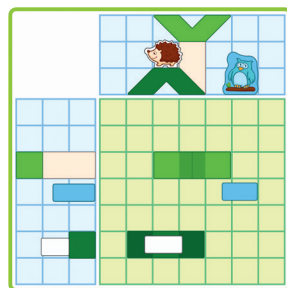
根据颜色对样卡进行分类。将每堆样卡洗牌，放在桌子上，任务面朝上。首先，玩家从其中一个牌堆中选择一张任务卡，并仔细观察它。

上面显示的什么？

网格上的尺寸和颜色有助于找出需要的木块。如果你不太确定所显示的是哪个木块，可以在三视图中分别看一下。

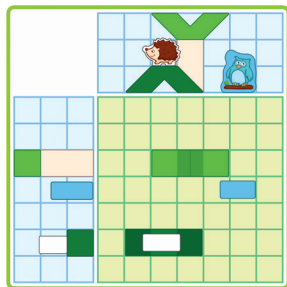
例如：一定要仔细看地图！在侧视图和俯视图中，你无法准确地判断那里描绘的是鸟还是刺猬。然而，正面图却清楚地表明：它是刺猬。

提示：有时这样会有帮助：先挑出所有有图的木块，并在开始放置前将未使用的木块放回盒子里。



木块放哪里？

确定木块准确位置的最佳方法是从面板边缘开始计算水平和垂直网格方块。从左下角看，例子中的刺猬从左边看是3个格，从下面看是2个格。木块的顺序也很重要：首先，必须把绿色的固定角作为一个灌木丛，然后把刺猬放在它的上面。正面图还显示了木块的放置方向。在样卡上，深绿色灌木的V字形指向下方，而浅绿色树冠的开口则指向上方。



两位玩家的游戏变化：

在没有摇晃底座的情况下可以这样合作游戏：每个玩家轮流放置摇晃森林的一个木块。玩家们一起构建样卡中的图案。有了摇晃底座，游戏变成了令人兴奋的双人竞赛：每个玩家从样卡中选择一个或两个木块。然后玩家轮流将他们的木块放在底板上。有时必须同时在底板上放置两块，以保持平衡。谁能在放置木块时不掉落或翻倒？

有主持人的游戏变化：

有了游戏主持人，该变体可以在语言指导下进行游戏。每当玩家放置一个或多个木块时，主持人就会给该物体命名，并描述它与底板或其他已放置的木块的位置关系，例如使用以下介词/地方副词：在前面/后面，在上面/下面，在旁边/中间，在前面/后面，在上面/下面，在旁边/中间，内/外/中心，左/右 ...

例如：刺猬坐在灌木丛上，猫头鹰在底板的右边。

游戏2

空间位置游戏 摇晃森林

自由建筑

玩家：2-4人

游戏长度：约15分钟。

游戏材料：底板（可选择带摇晃底座），所有木块，布袋。

游戏目的：谁能把最多的木块放在摇摇晃晃的森林里，而没有任何东西翻倒或掉落？

游戏准备：

所有木块（树干、绿色固定角、苹果和动物）都放在布袋里。将底板放在摇晃底座上。

游戏流程

游戏按顺时针方向依次进行。开始的玩家从布袋里抽出一块木块，面朝下，放在底板上的任何位置。然后就轮到下一个玩家了。他也从袋子里抽出一块木块，面朝下，放在底板上。

这些木块可以放在任何地方，方向可以自由选择。你也可以根据自己的意愿将木块堆叠在一起。

放木块在摇晃森林里时，不允许该木块或者别的木块翻倒或掉落。如果有木块掉落或翻倒，刚才轮到的玩家就被淘汰了。如果有2个以上的玩家翻倒或掉落，要将翻倒或掉落的木块从棋盘上拿下，然后轮到下一位玩家。最后剩下的玩家就是赢家。

空间位置游戏 摇晃森林

错误的摇晃森林

玩家：2人

游戏长度：约15分钟

游戏材料：底板（可选择带摇晃底座），样卡，所有木块

游戏目的：谁能找到摇晃森林中的错误，说出它们的名字并纠正它们，而不引起森林的坍塌？

游戏准备：

带摇晃底座的底板放在桌子上，旁边是所有的木块。样卡按颜色分类，选择一堆玩。

游戏流程：

首先，玩家商定允许有多少个错误——比如说5个错误——可以在摇晃森林里犯。起始玩家选择一张样卡。同时另一个玩家转过身来，不让他看到样卡和搭建过程。

起始玩家用之前约定的错误数量搭建森林。错误可能是例如，省略部分森林或木块，故意使用错误的木块，或错误地放置或对齐物体。

当搭建完成后，第二个玩家可以再次转身，仔细检查森林和任务卡。然而，他不允许看背面的答案。如果他发现了一个错误，必须指出并纠正它。

所以要描述这些错误，例如：“猫头鹰在树上，但它应该在树的旁边”。

当所有的错误都被发现并得到纠正时，游戏就结束了。然后交换，起始玩家转身，另一位玩家选择一张样卡，并搭建起摇晃森林。

Bildungsbereiche für ganzheitliche Förderung

Die Bildungsbereiche umfassen elementare Inhalte, die für eine gesunde, ganzheitliche Entwicklung wichtig sind. Sie sprechen die unterschiedlichen Anlagen und Fähigkeiten von Kindern an und ermöglichen es ihnen, die eigenen Vorlieben und Stärken zu entdecken und weiterzuentwickeln.

Die Kombination der Bildungsbereiche bildet die Basis der pädagogischen Arbeit, so lassen sich Themen alters- und entwicklungsgerecht strukturieren. Damit bieten sie Orientierung bei der Planung von Aktivitäten und Projekten.

Holistic educational support

Educational areas include fundamental content that is important for healthy, holistic development. They address the differing abilities and skills of individual children, and make it possible for them to discover and develop their own preferences and strengths.

The combination of educational areas creates a basis for educational work and lets themes be structured in ways that are age and development-appropriate. This also allows orientation in the planning of activities and projects.

Soziale & Emotionale Kompetenzen

Social & emotional skills

Sprache & Kommunikation

Language & communication

Kreativität

Creativity

Motorik & Koordination

Motor skills & coordination

Wahrnehmung & Kognition

Perception & cognition



MINT: Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik


STEM: Science, Technology, Engineering, Math

DEU Achtung
GBR Warning
POL Ostrzeżenie
FRA Attention
NLD Waarschuwing
ESP Advertencia
ITA Avvertenza
CHN 注意



HABA education

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

 www.haba-education.com

 www.wehrfritz.de

Made in China