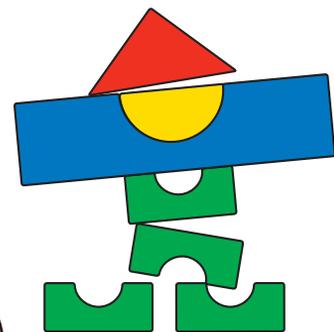


# TOPOLOGO

# 21007 ToPoLoGo Geo

# CEO



belsduc

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



**Mathematische Bildung:**

Zählen, geometrische Formen (Erlernen der Flächen, Flächenteilung, Flächenzusammensetzung), Größenverhältnisse

**Mathematical Education:**

Numbers, geometric shapes (work on areas, decomposing and composing areas), relative size

**Formation mathématique:**

Compter, formes géométriques (apprentissage des surfaces, division des surfaces, composition des surfaces), rapports de taille

**Desarrollo matemático:**

Números, reglas básicas de geometría

**Rekenkundige ontwikkeling:**

Tellen, geometrische vormen (oppervlakken, indeling van oppervlakken en samenstelling van oppervlakken leren), verhoudingen van afmetingen

**Educazione matematica:**

Contar, figuras geométricas (superficies, composición y división de superficies), relaciones de tamaño.

**数学能力发展:**

数字, 几何图形 (着眼于面积, 分解和组合面积), 相关尺寸。

**Kognitive Bildung:**

Räumliches Wahrnehmungsvermögen, Visuelle Wahrnehmung

**Cognitive Education:**

Enhancing powers of spatial perception, visual perception

**Formation cognitive:**

Perception de l'espace, perception visuelle

**Desarrollo cognitivo:**

Percepción espacial, percepción visual

**Cognitieve ontwikkeling:**

Ruimtelijk waarnemingsvermogen, visuele waarneming

**Educazione cognitive:**

Percepción espacial (reconstruir dibujos), percepción visual

**认知发展:**

三维空间认知 (根据一张卡片重组图形), 视觉感知

**Sprachliche Bildung:**

Erlernen von Präpositionen, Benennen von Farben und Formen, freies Sprechen

**Linguistic Education:**

Learning prepositions, naming colours and shapes, free expression

**Formation linguistique:**

Apprentissage des prépositions, dénomination des couleurs et des formes, expression orale libre

**Desarrollo del lenguaje:**

Aprendizaje de preposiciones, expresión libre

**Taalkundige ontwikkeling:**

Voorzetsels leren, kleuren en vormen benoemen, vrij spreken

**Educazione linguistica:**

Aprender preposiciones, designar colores y formas, expresión

**听说读写能力发展:**

学习介词, 命名颜色和形状, 锻炼自由表达能力。

**Künstlerische Bildung:**

Erlernen und Benennen von Farben, Nachbauen der Vorlagekarten, freies Spiel

**Arts Education:**

Learning and naming colours, reconstructing motifs from cards, free play

**Formation artistique:**

Apprentissage et dénomination des couleurs, construction d'après les cartes, jeu libre

**Desarrollo artístico:**

Recreación de la escena en las tarjetas y juego libre

**Artistieke ontwikkeling:**

Kleuren leren en benoemen, voorbeeldkaarten nabouwen, vrij spel

**Educazione artistica:**

Aprender y designar colores, reconstruir dibujos, juego libre.

**艺术和创新能力发展:**

学习认识及命名颜色, 根据卡片重组图形, 自由玩耍



## Inhalt

- a) 1 Holzbox mit Schiebedeckel
- b) 52 Bausteine
- c) 30 Vorlagekarten (3 Level)
- d) 1 Kartenhalter
- e) 2 Sichtschutzständer



## Contents

- a) 1 wooden box
- b) 52 building blocks
- c) 30 picture cards (3 levels of difficulty)
- d) 1 card holder
- e) 2 screen holders



## Contenu

- a) 1 boîte en bois à couvercle coulissant
- b) 52 cubes
- c) 30 cartes de scène (3 niveaux)
- d) 1 porte-cartes
- e) 2 supports de paravent



## Contenido

- a) 1 caja de madera con tapadera deslizante
- b) 52 piezas
- c) 30 tarjetas (3 niveles)
- d) 1 soporte para las tarjetas
- e) 2 soportes para la "cortina" (tapadera de la caja)



## Inhoud

- a) 1 houten box met schuifdeksel
- b) 52 bouwstenen
- c) 30 voorbeeldkaarten (3 levels)
- d) 1 kaartenhouder
- e) 2 standaards voor tussenschot (bescherming tegen inkt)



a)



b)



c)



d)



e)



## Contenuto

- a) 1 scatola di legno con coperchio scorrevole
- b) 52 mattoncini
- c) 30 schede modello (3 livelli)
- d) 1 base di supporto per schede
- e) 2 pannelli di supporto



## 游戏配件

- a) 1 个木盒子
- b) 52块积木
- c) 30张卡片 (3种难易程度)
- d) 1 个卡片放置器
- e) 2 个盒盖板放置器

## Kindergartenexpertin

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

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



## Kindergarten expert

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

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

## Deskundige voor kleuterscholen

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

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

## L'experte en école maternelle

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

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

## Esperta delle scuole materne

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

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

## La experta en guardería

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

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

## 幼教专家

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

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

## 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 Objektdesign an der Fakultät für Angewandte Kunst in Schneeberg, Fachbereich der Westsächsischen Hochschule Zwickau, was er ebenfalls mit „sehr gut“ abschloss.

Mit dieser umfangreichen Erfahrung im Bereich Kinderspielzeug- und Möbelbau bis hin zur architekturbezogenen Kunst arbeitet er seit 2012 als Designer bei beleduc.



## 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".

With the input of his experience ranging from children's toys to furniture design to architecturally related art, he has been working as a designer for beleduc since 2012.

## 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 gezet 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.

Met deze omvangrijke ervaring op het gebied van kinderspeelgoed en meubelbouw tot aan architectuur gerelateerde kunst werkt hij sinds 2012 als designer bij beleduc.

## 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 ».

Fort de cette vaste expérience dans le domaine des jouets et de la fabrication de meubles, ainsi que celui de l'aménagement d'intérieurs, il travaille depuis 2012 comme designer chez Beleduc.

## 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.

Grazie alla sua vasta esperienza che va dal settore dei giocattoli per bambini e dei mobili, fino all'arte applicata all'architettura, collabora dal 2012 con beleduc.

## Ilustración

**Daniel Fischer** nació en Marienberg en 1987. Creció en torno al taller de carpintería de su abuelo, lo que le permitió ya desde niño observar el mundo de la madera. Con 8 años se incorporó a una de las tradicionales asociaciones de talla de Erzgebirge y, más tarde, tras el periodo escolar, culminó con la categoría de "mejor oficial" una formación de fabricante de juguetes de madera. Continuó con estudios de diseño de objetos y productos y trabajos en madera, en la Facultad de Artes Aplicadas de Schneeberg, departamento de la Universidad de Ciencias Aplicadas de Zwickau, Sajonia, estudios que culminó con la máxima calificación.

Desde 2012 trabaja en beleduc como diseñador, donde aporta su amplia experiencia, desde el ámbito de las herramientas y mobiliario infantiles hasta las artes aplicadas a la arquitectura.

## 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，当他还是小孩子的时候，就已经在木材处理行业上获得了一些经验。年仅8岁的他，就加入了木雕俱乐部，当他毕业之后，就全职在制作木制玩具行业当学徒，在这一年他获得了很多。他开始在Schneeberg应用艺术系学习木制品，产品和产品设计。这里是West Saxon 大学应用科学的一个系，在这里丹尼尔最终通过了关于“最优等的拉丁文学位”的考试。这个考试投入了他从儿童玩具范围到家具设计到建筑相关联的艺术的所有经验。

丹尼尔在2012年开始在BELEDUC工作并担任设计师。



# 21007 ToPoLoGo „Geo“

ToPoLoGo „Geo“ ist ein edukatives Spielkonzept zum dreidimensionalen Begreifen ebener geometrischer Figuren. Durch Nachbauen der Motive auf den Vorlagekarten fördert es den gezielten, motorischen Umgang mit Quader, Zylinder und Co.

**Stein auf Stein** - mit ToPoLoGo Geo können Kinder zweidimensionale Abbildungen spielerisch dreidimensional nachbauen. Neben dem freien Spielen mit Bausteinen bieten die Spielkarten, die in drei Schwierigkeitsgrade aufgeteilt sind, Aufgaben und Anleitungen für einfache bis knifflige Konstruktionen.

**Spiel und Sprich** ist eine weitere kommunikative Spielform von ToPoLoGo Geo. Dabei werden mittels Sichtschutz Bauteile und deren Positionen durch ein Kind beschrieben und durch ein anderes Kind nachempfunden und nachgebaut. Kommunikationsfähigkeit und Sprachentwicklung sind wichtige Fähigkeiten, die durch ToPoLoGo Geo spielerisch vermittelt werden.

Entwicklungspsychologen gehen davon aus, dass sich Ausdrucksfähigkeit, logisches und kreatives Denken, Sensibilität anderen gegenüber sowie Zuhören oder aufeinander eingehen im Kindergartenalter herausbilden. Mit Topologo Geo können all diese Faktoren spielerisch gefördert werden.

### Spielmöglichkeiten:

ToPoLoGo Geo bietet zwei Spielmöglichkeiten - Stein auf Stein - und - Spiel und Sprich.

### - Stein auf Stein - (Alter: 4 Jahre)

Wir empfehlen, mit dieser Spielvariante zu beginnen. Hier können ein bis zwei Kinder gleichzeitig spielen. Sie nutzen die Vorlagekarten, die in drei Schwierigkeitsgrade aufgeteilt sind, um die abgebildeten Motive nachzubauen.

Der Schwierigkeitsgrad wird in erster Linie durch die Kartenfarbe angegeben. Weiterhin unterscheiden sich die Karten in der Komplexität der vorgegebenen Motive, der Farbigkeit der Bausteine und durch Schattendarstellung der Motive. Der Schwierigkeitsgrad wird als kindgerechte Illustration (1, 2 oder 3 Sterne) auf der Spielkartenvorderseite gezeigt.



Level 1

Level 2

Level 3

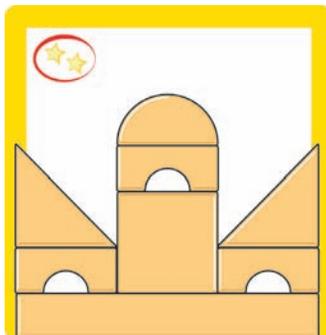
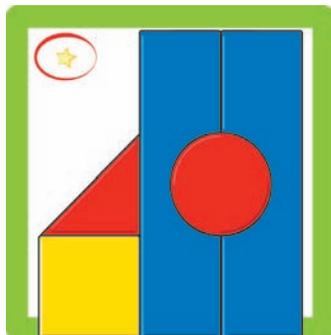
Kartenvorderseite



Die Bausteine werden farbig und in Originalgröße auf den Vorlagekarten gezeigt.

Der Schwierigkeitsgrad wird erhöht, indem die Bausteine ohne Farbe auf den Vorlagekarten gezeigt werden. Nun können die Kinder die Bausteine nicht mehr anhand der Farbe erkennen, sondern müssen bewusst zum richtigen Stein greifen.

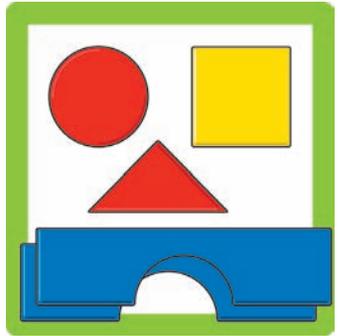
Diese Vorlagekarten eignen sich für geübte Kinder. Hier sieht man auf der Kartenvorderseite nur noch das Schattenmotiv und dessen Kontur. Die Kinder müssen selbst erkennen, welche Bausteine zu verwenden sind.



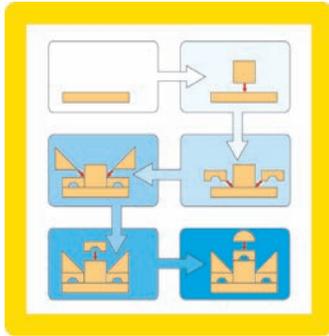


### Kartentrückseite

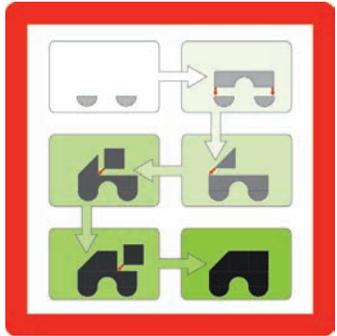
Die Kartentrückseite zeigt alle Bauteile, die zum Nachbauen des Motivs auf der Kartenvorderseite benötigt werden, in Originalgröße und in der korrekten Anzahl.



Die Kartentrückseite zeigt ein Fließschema (Reihenfolge und Platzierung der Bausteine), nach welchem die Kinder Schritt für Schritt, dem Verlauf von hell nach dunkel folgend, das vorgegebene Motiv auf der Kartenvorderseite nachbauen können.



Die Kartentrückseite zeigt ein Fließschema (Reihenfolge und Platzierung der Bausteine), nach welchem die Kinder Schritt für Schritt, dem Verlauf von hell nach dunkel folgend, das vorgegebene Motiv auf der Kartenvorderseite nachbauen können.



### Kontrollmöglichkeiten

#### Selbstkontrolle

Die Motive auf der Kartenvorderseite sind in Originalgröße und bündig abgebildet, sodass die Karte an das gebaute Motiv angehalten und kontrolliert werden kann.

#### Selbstkontrolle

Die Motive auf der Kartenvorderseite sind in Originalgröße und bündig abgebildet, sodass die Karte an das gebaute Motiv angehalten und kontrolliert werden kann.

Weiterhin kann das Fließschema auf der Kartentrückseite zur Kontrolle verwendet werden.

Bei der Fortgeschrittenenvariante ist keine Selbstkontrolle durch Anhalten der Vorlagekarte möglich.

Die Kontrolle erfolgt mittels Fließschema auf der Kartentrückseite.

## Spielablauf:

Der Spieler nimmt sich 26 Bausteine zur Hand (6 gelbe Quadrate, 2 gelbe Halbkreise, 4 grüne Rechtecke, 4 grüne Brücken, 2 blaue Brücken, 2 blaue Kreise, 4 rote Dreiecke, 2 rote Kreise). Da ein Spieler nur die Hälfte der Bausteine benötigt, um die Aufgaben zu lösen, kann sich gleichzeitig ein anderes Kind versuchen.

Aus den Vorlagekarten werden alle Karten mit grüner Umrandung herausgesucht und auf einem Stapel, mit der Motivseite nach oben zeigend, abgelegt. Der Kartenhalter liegt ebenfalls bereit. Eine Spielkarte (Vorderseite mit Stern-Symbol) wird ausgewählt und in den Kartenhalter gesteckt.

Aufgabe ist es nun, die dargestellten Bausteine herauszusuchen und das vorgegebene Motiv nachzubauen.

Die bereits gelösten Spielkarten werden auf einem anderen Stapel abgelegt. Eine neue Karte wird gewählt und in den Kartenhalter gesteckt. Nachdem alle grünen Spielkarten erfolgreich nachgebaut wurden, können anschließend die gelben und roten Karten erprobt werden.

### Tipp:

Alle Karten können auf einen „Gewonnen-“ und einen „Verloren-Stapel“ abgelegt werden. Hier kann sowohl nur mit den Karten in einer Farbe oder mit den Karten in allen Farben gespielt werden. Am Ende werden die gewonnenen Sterne zusammengezählt und eventuell verlorene Sterne wieder abgezogen. Wie viele Sterne hast du erspielt? Wenn zwei Kinder gegeneinander spielen, sollten die Karten vorher gut gemischt werden, damit keiner der Spieler einen Vor- oder Nachteil hat. Derjenige, der die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt.

**Hinweis:** Geübte Kinder können die Spielkarten nach Schwierigkeitsgrad oder beliebig sortiert auswählen.

## Variante für kleinere Kinder: (Alter: 3 Jahre)

Das Produkt kann auch bei kleineren Kindern eingesetzt werden. Die Kinder benennen dabei zunächst die unterschiedlichen Farben. Danach kommen die grünen Karten zum Einsatz.

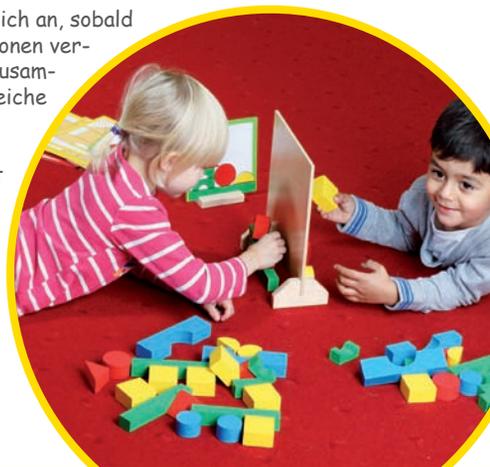
Zunächst sollten die Kinder versuchen, die Teile, die zur Lösung der Aufgabe notwendig sind, zu erkennen und herauszusuchen. Danach wird die Vorlagekarte (Vorderseite mit Stern-Symbol) vor dem Kind abgelegt.

Da die Bauteile auf der Karte in Originalgröße abgebildet sind, kann das Kind nun die Teile auf der Karte ablegen. So werden spielerisch Farbenlehre, Vorstellungskraft und Zuordnungsvermögen geschult.

### - Spiel und Sprich - (Alter: 5 Jahre)

Diese Spielvariante bietet sich an, sobald die Kinder mit den Präpositionen vertraut sind. Da zwei Kinder zusammen spielen, werden zwei gleiche Bausätze auf sie aufgeteilt.

In dieser Spielvariante geht es hauptsächlich um das Kommunizieren und Agieren. Es müssen Bausteine in ihrer Form und in ihrer Farbigkeit beschrieben werden. Auch die Positionierung und die Verbindung zueinander spielen eine wichtige Rolle.





## Spielablauf:

Die beiden Spieler setzen oder legen sich gegenüber.

Als Sichtschutz wird der Schiebedeckel in die beiden Halter gesteckt und mittig zwischen den Kindern aufgestellt.

Jeder bekommt einen vollständigen Bausatz.

Die Spieler können selbst entscheiden, ob sie frei oder nach den Vorlagekarten bauen möchten. Nun muss entschieden werden, welcher Spieler beginnt und sein Bauvorhaben dem anderen erklärt. Wird mit Hilfe der Vorlagekarten gespielt, nimmt sich der erste Spieler eine Karte und stellt sie für sich gut sichtbar an den Sichtschutz.

Dieser Spieler wählt einen Baustein und platziert ihn vor dem Sichtschutz. Folgende Dinge muss er seinem Mitspieler nun beschreiben:



Welche Farbe hat der Baustein?

Welche Form hat der Baustein?

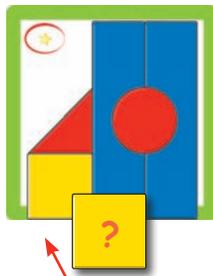
Dazu können die Kinder folgende Begriffe verwenden:

„Quadrat, Rechteck, Brücke, Kreis, Halbkreis“

Es empfiehlt sich, zunächst die Flächenbezeichnungen zu verwenden, da die korrekten Bezeichnungen noch zu schwierig für Kinder in diesem Alter sind.



Wie muss der Baustein platziert werden?



Wo muss der Baustein platziert werden?

(rechts, mittig, links, über)

Wichtig ist hier, dass die Begriffe rechts und links als Präpositionen verwendet werden, denn sonst kann es leicht zu Missverständnissen beim Nachbauen kommen.

Der Gegenübersitzende versucht, die Beschreibung zu verstehen, nachzuvollziehen und nachzubauen. Es ist auch erlaubt Fragen zu stellen, sofern etwas nicht verstanden wurde.

Spannend wird es, wenn man den Sichtschutz entfernt und die Bauwerke vergleicht. Sind alle Elemente richtig angeordnet? Gab es Missverständnisse und wie sind diese eventuell entstanden? In der nächsten Runde werden die Rollen getauscht.

Falls mit den Vorlagekarten gespielt wird, können alle Karten auf einen „Gewonnen-“ und einen „Verloren-“Stapel abgelegt werden. Hier kann entweder nur mit den Karten in einer Farbe oder mit den Karten in allen Farben gespielt werden. Am Ende werden die gewonnenen Sterne zusammengezählt und eventuell verlorene Sterne wieder abgezogen. Wie viele Sterne habt ihr gemeinsam erspielt?

### Tipp:

Es ist auch möglich, während des Spiels zu tauschen, also nach jedem Schritt bzw. Bauklotz. Das funktioniert allerdings nur, wenn frei und nicht nach den Vorlagekarten gebaut wird.

Als pädagogisches Konzept bietet ToPoLoGo Geo die Möglichkeit, den Spielinhalt als „Zeichensprache“ (als Kommunikation über Handzeichen) oder in einer anderen Sprache (Fremdsprachenförderung) zu vermitteln.

### Praxistipps:

ToPoLoGo Geo bietet Ihnen ein mathematisches Lernmittel, welches auch in vollem Umfang dem ganzheitlichen Bildungsansatz gerecht wird. Durch ein Lernen mit allen Sinnen und Emotionen entwickeln die Kinder ihre geistigen, sozialen und lebenspraktischen Kompetenzen. Mehrdimensionale Lernmethoden, die spielerisch ausgelegt sind und die Individualität der Kinder einbeziehen, fördern deren ganzheitliche Entwicklung.

Das Spiel ermöglicht es, die verschiedensten Bildungsbereiche miteinander zu vereinen, wie die mathematische Bildung (geometrische Formen, Größenverhältnisse), sprachliche Bildung (Benennen von Farben und Formen), künstlerisch-ästhetische Bildung (Farbenlehre), somatische Bildung (Feinmotorik) und die naturwissenschaftlich-technische Bildung (Statik beim Stapeln und Anordnen der Bausteine).

### Einführung:

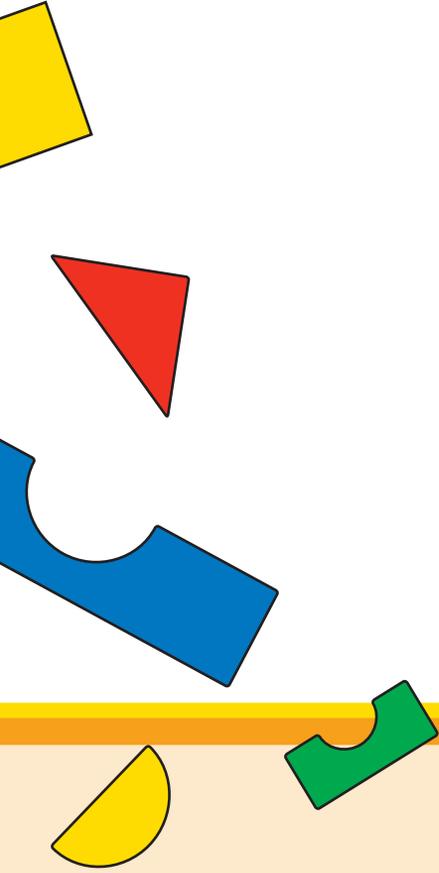
Legen Sie die Teile paarweise, entsprechend der Kinderanzahl, in einen Korb. Decken Sie den Korb ab und lassen Sie die Kinder nacheinander eines der Teile herausziehen. Nun benennen Sie die Teile in Form und Farbe und fordern die Kinder auf, ihren „Zwilling“ zu suchen.

### Spiel als Memovariante:

Fotografieren Sie die einzelnen Teile je zweimal und laminieren Sie diese. Die Fotokarten werden nun als Memo verwendet. Die Kinder müssen hierbei die aufgedeckten Karten den Formen und Farben nach richtig benennen.

### Verstecken:

Jeweils ein Kind verlässt den Raum. Nehmen Sie sich einen Satz Bausteine (1 gelbes Quadrat, 1 gelber Halbkreis, 1 grünes Rechteck, 1 grüne Brücke, 1 blaue Brücke, 1 blauer Kreis, 1 rotes Dreieck, 1 roter Kreis) und verstecken diesen im Gruppenraum. Der zweite Satz Bausteine liegt in der Holzbox. Die restlichen Steine werden nicht benötigt und können zur Seite gelegt werden. Die Kinder im Raum müssen sich nun jeweils ein Versteck merken. Die Aufgabe des suchenden Kindes besteht nun darin, ein Teil aus der Holzbox zu nehmen und nachzufragen, wo es das dazugehörige Teil suchen muss. Die Kindergruppe hat die Aufgabe, das suchende Kind sprachlich mit Anweisungen wie „links“, „rechts“, „oben“, „unten“ usw. durch den Raum zu führen.

The logo for beleduc, featuring the word "beleduc" in a lowercase, sans-serif font. The letters "e" and "o" are stylized with a yellow and red dot, and a blue dot respectively.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich - Heine - Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)

© beleduc 2014

