



Nikitin logiske linjer

Varenr. 720022

Indhold

Former: Serier med én farve og forskellige former. Krav: at kunne skelne former. Hver skabelon gøres færdig eller forsættes ved hjælp af kuberne. Du vælger farve.

Farver: Serier med flere farver og samme form. Krav: at kunne skelne farver. Farveserien gøres færdig og der tilføjes mønstre.

Former og farver: Serier med flere farver og former. Krav: at kunne skelne former og farver. Opgaverne gøres færdige.

Symmetrier: Symmetrier med flere farver og former. Krav: at kunne genkende og færdiggøre symmetrier. Arrangere kuberne til et symmetrisk mønster.

Memory: huske flere farver og former. Krav: Genkende farver, former og placeringer. Målet er at huske form, farve og kubernes placering, og at placere dem igen efter hukommelsen.

Former

Der spilles kun med én farve (rød, blå, grøn eller gul), da der i første runde skelnes mellem formerne (firkant, cirkel eller stjerne).

Spilleren vælger en farve og placerer kuberne på bordet med den valgte farve opad. Derefter placeres alle kube mønstre, der er vist med sort i hæftet, på gitterpladen.

Spilleren udfylder nu de grå felter ved at placere kuberne med det tilsvarende mønster på gitteret. Vend siden om i hæftet og sammenlign løsningen. Det bliver sværere når der er flere grå felter. Til slut kan du finde egne kombinationer og lægge dem på gitterpladen.

Farver

Der spilles med ét motiv (firkant, cirkel eller stjerne) da fokus er på at skelne farverne.

Kuber med motiver placeres på gitterpladen som vist i hæftet. Spilleren færdiggør de grå felter ved at placere kuben med det tilsvarende farvede motiv på gitterpladen. Vend siden i hæftet og sammenlign løsningen.

Det bliver vanskeligere når der er flere grå felter og flere rækker der skal kombineres. Du kan finde egne farve kombinationer. For eksempel kan der tegnes rækker til andre spillere på kopi skabelonerne.

Former og farver

Alle motiver (firkant, cirkel, stjerne) og alle farver (rød, blå, grøn, gul) er i brug.

Placer alle motiver på gitteret som vist i hæftet. Spilleren udfylder de grå felter ved at placere kuber med det tilsvarende motiv (farve og form) på gitterpladen. Vend siden i hæftet og sammenlign løsningen.

Note: farver og former vises ikke på samme måde på alle kuber. Her skal du overveje, hvilken kube der er rigtig.

Du kan lave egne form og farve-kombinationer. For eksempel kan der tegnes rækker til andre spillere på kopi skabelonerne.

Symmetrier

Alle motiver (firkant, cirkel, stjerne) og alle farver er i brug.

Sæt alle kube motiver på gitterpladen som vist i hæftet. Spilleren udfylder de grå felter ved at placere kuber med det tilsvarende motiv (farve og form) på gitterpladen. Vend siden i hæftet og sammenlign løsningen.

Det bliver vanskeligere når der er flere grå felter og kun en mindre del af mønstret er synlig. Du kan finde egne symmetrier og tegne dem på kopi skabelonerne til andre spillere.

Note: at genkende symmetri fremmer orientering på begrænset flade og rum. Gitterpladen er struktureret af formerne så den kan deles op i top og bund, venstre og højre samt diagonalt. Evnen til opfatte rum er en forudsætning for anden læring som f.eks. lære at skrive.

Memory

Alle motiver (firkant, cirkel, stjerne) og alle farver (rød, blå, grøn, gul) er i brug. Spillerne memorerer mønstrene i hæftet og husker motivernes form, farve og placering. Mønstret skjules og motiverne rekonstrueres nu på gitterpladen og genudlægges efter hukommelsen. Afdæk skabelonen og sammenlign løsningen.

Det bliver vanskeligere når der er flere forskellige motiver. Du kan lave egne mønstre som tegnes på kopi skabelonerne til andre spillere.