

4 JUEGOS DE LÓGICA BASADOS EN EL SISTEMA CARTESIANO O DE COORDENADAS

Ref. 33000

- FORMAS GEOMÉTRICAS
- RAZAS Y EXPRESIONES
- AGRUPACIÓN POR CANTIDAD
- AGRUPACIÓN POR COLOR

INSTRUCCIONES DE MONTAJE Y USO

1. FICHAS PRE-TROQUELADAS: Separarlas y tirar los restos de cartón.
2. IMANES: Quitarles el papel protector y pegarlos en la parte de detrás de las fichas.
3. RULETAS: Separarlas también y juntarlas con las fichas del mismo color del reverso.
4. FICHAS CON LOS IMANES YA PEGADOS Y SUS RULETAS: Guardarlas en las BOLSAS DE PLASTICO agrupadas según el color del reverso.
5. Cada juego tiene: 10 FICHAS MAESTRAS, 25 FICHAS NORMALES Y 2 RULETAS.
6. FICHAS MAESTRAS: Son las FICHAS de fondo AZUL o ROSA, se colocan ARRIBA y/o a la IZQUIERDA y NO DEBEN MEZCLARSE LOS COLORES.
7. FICHAS NORMALES o DE JUGAR: Son las fichas de fondo BLANCO y cada juego tiene 25.
8. RULETAS: Sujetarlas en la pizarra colocando el imán en el agujero central de la ruleta. Este imán debe alojarse en el centro del aro pegado en el panel. Esto evitará que el imán se pueda desplazar al girar la ruleta.
9. MÚLTIPLES FORMAS DE JUGAR:
 - Cambiando EL ORDEN de las fichas maestras de un mismo color.
 - Cambiándolas de sitio: las de color rosa ARRIBA y las azules a la IZQUIERDA o viceversa.
 - Colocando TODAS las fichas maestras o SOLO ALGUNAS.
 - CON o SIN las ruletas.

ACTIVIDADES

1. SIN RULETAS:

- Colocar todas las FICHAS MAESTRAS de un color a la izquierda y tan solo UNA FICHA MAESTRA en la parte superior o viceversa. Los alumnos irán completando esa columna o fila. Posteriormente se irán añadiendo MÁS FICHAS MAESTRAS.
- Con todas las fichas bien colocadas en la pizarra el profesor dirá al alumno la ficha que debe coger.
- Con una o dos fichas bien colocadas en la misma columna el profesor dirá al alumno que coloque las que faltan en esa columna.
- Con todas las fichas colocadas en la pizarra, algunas incorrectamente, los alumnos deberán descubrir dónde están los errores.
- Con las fichas repartidas entre los alumnos:
- Colocar ordenadamente las fichas normales empezando por la 1ª superior de la izquierda, primero con la ayuda del profesor y luego los alumnos solos.
- El profesor o un alumno irá nombrando las fichas de forma salteada. El alumno que la tenga deberá colocarla en su lugar.
- El profesor colocará algunas fichas normales en la pizarra y los alumnos irán colocando las FICHAS MAESTRAS.

2. CON RULETAS:

Se pueden realizar todas las anteriores actividades en las que, ahora, las ruletas “sustituyen” al profesor y “dirigen” el juego.

- Con las fichas colocadas correctamente y una ruleta fija, el alumno o el profesor hará girar la otra ruleta, cogiendo el alumno la ficha correspondiente. Luego esto mismo pero girando las dos ruletas.
- Con las fichas repartidas entre los alumnos y una ruleta fija, un alumno moverá la otra ruleta y aquel que tenga la ficha correspondiente tendrá que colocarla en su lugar. A continuación será ese alumno quien gire la ruleta. Luego esto mismo pero moviendo las dos ruletas.

Las modalidades de juego son casi infinitas y la PARTICIPACIÓN de los niños en el juego DESPERTARÁ SU INTERÉS, lo que les permitirá APRENDER SIN ESFUERZO.

INTERDIDAK, S.L. Av. Poble de Vallbona, 34. 46183 LA ELIANA (Valencia) SPAIN

www.akros.org

No recomendado a menores de 36 meses por contener elementos susceptibles de desprendimiento con posibilidad de ser ingeridos. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.

4 LOGIC GAMES BASED ON THE CARTESIAN SYSTEM OR SYSTEM OF CO-ORDINATES

Ref. 33000

-
- GEOMETRICAL SHAPES
 - PEOPLES AND EXPRESSIONS
 - GROUPING BY QUANTITY
 - GROUPING BY COLOUR
-

MOUNTING AND PLAYING INSTRUCTIONS

1. PRESS-OUT CARDS: remove from the base-card and throw away the waste cardboard.
2. MAGNETS: Remove the protective paper and stick them to the back of the cards.
3. ROULETTES: Press out and place together with the cards with the same colour on the back.
4. CARDS WITH MAGNETS ALREADY IN PLACE AND THEIR ROULETTES: keep each colour-group in separate PLASTIC BAGS.
5. Each game has: 10 MASTER CARDS, 25 NORMAL CARDS and 2 ROULETTES.
6. MASTER CARDS: These are the PINK or BLUE CARDS, to be placed AT THE TOP and/or AT THE LEFT and THE COLOURS MUST NOT BE MIXED.
7. NORMAL or PLAYING CARDS: These are the WHITE cards and each game has 25.
8. ROULETTES: Hold them to the board by placing the magnet in the hole in the centre of the roulette. This magnet should be lodged in the centre of the ring stuck on the panel to prevent the magnet moving when the roulette spins.
9. MANY DIFFERENT WAYS OF PLAYING
 - By changing the ORDER of the master cards of the same colour.
 - By moving them: placing the pink ones ABOVE and the blue ones at the LEFT or vice-versa.
 - By putting in place ALL the master cards or ONLY SOME OF THEM.
 - WITH or WITHOUT roulettes.

ACTIVITIES

1. WITHOUT ROULETTES:

- Place all the MASTER CARDS of one colour at the left and only ONE MASTER CARD at the top, or vice-versa. The pupils will complete that column or row. Later more MASTER CARDS will be added.
- With all the cards in place on the board the teacher tells each pupil which card to pick.
- With one or two cards in place in the same column the teacher tells the pupil to place the missing ones in that column.
- With all the cards on the board, some of them out of place, the pupils must find out which they are.
- With the cards distributed among the pupils:
 - Place the normal cards in order beginning with the top left one, first with the teacher's help and then the pupils by themselves.
 - The teacher or one pupil calls out the names of the cards at random. The pupil who has the card named will put it in place.
 - The teacher places some normal cards on the board and the pupils put the MASTER CARDS in place.

2. WITH ROULETTES:

All the above activities can be carried out, with the roulette now "replacing" the teacher and "directing" the game.

- With the cards in their correct places and one fixed roulette, the pupil or teacher spins the other roulette and the pupil takes the corresponding card. Then the same, but spinning both roulettes.
- With the cards distributed among the pupils and one fixed roulette, a pupil spins the other roulette. Whoever has the corresponding card has to put it in place, then spin the roulette again, and so on. Then the same, but spinning both roulettes.

The variants of the game are almost infinite and the children's PARTICIPATION in the game will AWAKE THEIR INTEREST enabling them to LEARN WITHOUT EFFORT.

4 JEUX DE LOGIQUE BASÉ SUR LE SYSTÈME CARTÉSIEN OU DE DOUBLE ENTRÉE

Réf. 33000

- FORMES GÉOMÉTRIQUES
- RACES ET EXPRESSIONS
- GROUPEMENT PAR QUANTITÉ
- GROUPEMENT PAR COULEUR

INSTRUCTIONS DE MONTAGE ET D'UTILISATION

1. FICHES PRÉ-ESTAMPÉES: les séparer et jeter les restes de carton.
2. AIMANTS: enlever le papier protecteur et les coller sur la partie postérieure des fiches.
3. ROULETTES: les séparer aussi et les joindre aux fiches de la même couleur et du même envers.
4. FICHES AVEC AIMANTS COLLÉS ET ROULETTES: les garder dans les SACHETS ENPLASTIQUE et regroupées selon la couleur de l'envers.
5. Chaque joueur possède: 10 FICHES MODÈLES, 25 FICHES NORMALES et 2 ROULETTES.
6. FICHES MODÈLES: ce sont les FICHES avec fond BLEU ou ROSE, elle se placent EN HAUT et/ou à GAUCHE et LES COULEURS NE DOIVENT PAS ÊTRE MÉLANGÉES.
7. FICHES NORMALES ou POUR JOUER: ce sont les fiches avec fond BLANC et il y en a 25 par jeu.
8. ROULETTES: les fixer à l'ardoise en plaçant l'aimant dans le trou central de la roulette. Cet aimant doit être logé dans le centre du cercle collé sur le panneau. Cela évitera que l'aimant puisse se déplacer pendant que la roulette tourne.
9. MULTIPLES MANIÈRES DE JOUER.
 - En changeant l'ORDRE des fiches modèles d'une même couleur.
 - En les changeant de lieu: celles en rose EN HAUT et les bleues à GAUCHE ou vice-versa.
 - En plaçant TOUTES les fiches modèles ou SEULEMENT QUELQUES UNES.
 - AVEC ou SANS les roulettes.

ACTIVITÉS

1. SANS ROULETTES

- Placer toutes les FICHES MODÈLES d'une couleur à gauche et uniquement UNE FICHE MODÈLE dans la partie supérieure et vice-versa. Les élèves compléteront cette colonne ou file. Ensuite on ajoutera PLUS DE FICHES MODÈLES.
- Avec toutes les fiches bien placées sur l'ardoise, le professeur dira à l'élève la fiche qu'il doit prendre.
- Avec une ou deux fiches bien placées dans la même colonne, le professeur dira à l'élève de placer celles qui manquent dans cette colonne.
- Avec toutes les fiches placées sur l'ardoise, certaines de manière incorrecte, les élèves devront découvrir où sont les erreurs.
- Avec les fiches réparties entre les élèves.
 - Placer en ordre les fiches normales en commençant par la 1ère supérieure de la gauche, premièrement avec l'aide du professeur et ensuite les élèves seuls.
 - Le professeur ou un élève nommera les fiches en les sautant. L'élève qui aura la fiche devra la placer à son endroit.
 - Le professeur placera quelques fiches normales sur l'ardoise et les élèves placeront les FICHES MODÈLES.

2. AVEC ROULETTES:

On peut effectuer toutes les activités précédentes dans lesquelles, maintenant, les roulettes "remplacent" le professeur et "dirigent" le jeu.

- Avec les fiches placées correctement et une roulette fixe, l'élève ou le professeur fera rouler l'autre roulette, l'élève prendra la fiche correspondante. répéter la séquence, mais en faisant tourner les deux roulettes.
- Avec les fiches réparties entre les élèves et une roulette fixe, un élève bougera l'autre roulette et celui qui aura la fiche correspondante devra la placer à son endroit. Ensuite, ce sera cet élève qui fera tourner la roulette. Répéter la séquence, mais en faisant tourner les deux roulettes.

Les modalités de jeu sont presque infinies et la PARTICIPATION des enfants dans le jeu RÉVEILLE LEUR INTÉRÊT, ce qui leur permet D'APPRENDRE SANS EFFORT.

4 LOGIK-SPIEL AUF DER GRUNDLAGE DES KARTESIANISCHEN KOORDINATENSYSTEMS

Ref. 33000

- GEOMETRISCHE FORMEN FARBEN
- ETHNISCHE GRUPPEN UND GESICHTSAUSDRÜCKE
- ANORDNUNG NACH MENGEN
- ANORDNUNG NACH FARBEN

AUFBAU- UND SPIELANWEISUNGEN

1. VORGESTANZTE KÄRTCHEN: Aus der Perforation lösen und die Kartonreste wegwerfen.
2. MAGNETE: Schutzfolie abziehen und die Magnete auf die Hinterseite der Kärtchen kleben.
3. GLÜCKSRÄDER: Ebenfalls voneinander lösen und sie zu den Kärtchen mitgleichfarbiger Rückseite legen.
4. BEREITS MIT MAGNETEN VERSEHENE KÄRTCHEN UND DAZUGEHÖRIGE GLÜCKSRÄDER: In den nach den Farben der Rückseite angeordneten PLASTIKBEUTELN aufbewahren.
5. Jedes Spiel enthält: 10 MODELLKÄRTCHEN, 25 NORMALE KÄRTCHEN und 2 GLÜCKSRÄDER.
6. MODELLKÄRTCHEN: Das sind die KÄRTCHEN mit BLAUEM oder ROSAFARBENEM Hintergrund. Sie werden OBEN und/oder LINKS hingehängt, wobei DIE FARBEN NICHT DURCHEINANDERGEBRACHT WERDEN DÜRFEN.
7. NORMALE KÄRTCHEN BZW. SPIELKÄRTCHEN: Das sind die Kärtchen mit WEISSEM Hintergrund, von dem in jedem Spiel 25 Stück enthalten sind.
8. GLÜCKSRÄDER: An der Tafel anbringen, indem der Magnet in das MITTELLOCH des Glücksrads gesteckt wird. Dieser Magnet ist wiederum in die Mitte des Ringes, der an der Tafel befestigt ist, zu stecken, damit sich der Magnet beim Drehen des Glücksrads nicht verschieben kann.
9. VERSCHIEDENE SPIELMÖGLICHKEITEN:
 - Indem die ANORDNUNG der gleichfarbigen Modellkärtchen umgeändert wird.
 - Indem sie woanders hingehängt werden: die rosafarbenen OBEN und die blauen LINKS oder umgekehrt.
 - Indem ALLE Modellkärtchen aufgehängt werden oder NUR EINIGE DAVON.
 - MIT oder OHNE Glücksräder.

AKTIVITÄTEN

1. OHNE GLÜCKSRÄDER:
 - Alle MODELLKÄRTCHEN der gleichen Farbe links anbringen und lediglich EIN MODELLKÄRTCHEN an den oberen Teil oder umgekehrt. Die Schüler sollen diese Spalte bzw. Reihe vervollständigen. Anschließend werden weitere MODELLKÄRTCHEN hinzugefügt.
 - Wenn alle Kärtchen richtig an der Tafel hängen, sagt der Lehrer einem Schüler, welches Kärtchen er nehmen soll.
 - Sobald ein oder zwei Kärtchen richtig in die gleiche Spalte eingeordnet worden sind, fordert der Lehrer einen Schüler auf, die in dieser Spalte fehlenden Kärtchen hinzuhängen.
 - Wenn alle Kärtchen an der Tafel angeordnet sind und einige davon verkehrt, sollen die Schüler herausfinden, was dabei falsch gemacht wurde.
 - Mit an die Schüler verteilten Kärtchen:
 - Die normalen Kärtchen anordnen: Zuerst das 1. Kärtchen links oben, dann unter Mithilfe des Lehrers und dann die Schüler allein.
 - Ein Schüler oder die Lehrer benennen die Kärtchen durcheinander. Der Schüler, der die entsprechende Karte hat, hängt sie dahin, wo sie hingehört.
 - Der Lehrer hängt einige normale Kärtchen an die Tafel und die Schüler hängen nach und nach die MODELLKÄRTCHEN dazu.
2. MIT GLÜCKSRÄDERN:

Hier können alle eben erwähnten Aktivitäten durchgeführt werden, wobei jetzt die Glücksräder den Lehrer "ersetzen" und das Spiel "leiten".

 - Bei richtig angeordneten Kärtchen und einem stillstehenden Glücksrad, drehen der Lehrer oder ein Schüler an dem anderen Glücksrad und derjenige, der das entsprechende Kärtchen hat, steckt es dann dahin, wo es hingehört. Anschließend dreht dieser Schüler auch das Glücksrad. Dann kann das gleiche mit zwei Glücksrädern gespielt werden.

Die Spielmöglichkeiten sind praktisch unbegrenzt. Die BETEILIGUNG der Kinder am Spiel WECKT IHR INTERESSE, wodurch sie MÜHELOS LERNEN können.

4 GIOCHI DI LOGICA BASATI SUL SISTEMA CARTESIANO O DELLE COORDINATE

Ref. 33000

- FORME GEOMETRICHE
- RAZZE ED ESPRESSIONI
- GRUPPI DI QUANTITA'
- GRUPPI DI COLORE

ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO ED USO

1. SCHEDE STACCABILI: Separarle e buttare via i resti del cartone.
2. CALAMITE: Togliere la carta che le protegge ed attaccarle nella parte di dietro delle schede.
3. ROULETTE: Separare anch'esse e raccogliere quelle con il rovescio dello stesso colore.
4. SCHEDE CON LE CALAMITE GIÀ ATTACcate E SUE ROULETTE: Conservarle nei SACCHETTI DI PLASTICA raggruppati a seconda del colore del rovescio.
5. Ogni gioco contiene: 10 SCHEDE PRINCIPALI, 25 SCHEDE NORMALI E 2 ROULETTE.
6. SCHEDE PRINCIPALI: Sono le schede con il fondo AZZURRO o ROSA, si collocano IN ALTO e/o a SINISTRA e NON DEVONO ESSERNE MISCHIATI I COLORI.
7. SCHEDE NORMALI o PER GIOCARE: Sono le schede con il fondo BIANCO ed ogni gioco ne contiene 25.
8. ROULETTE: Collocarle sulla lavagna, mettendo la calamita nel foto centrale della roulette. Questa calamita deve essere posta nel centro dell'anello attaccato sul pannello. Ciò eviterà che la calamita si possa spostare quando la roulette gira.
9. MOLTEPLICI FORME DI GIOCO:
 - cambiando L'ORDINE delle schede principali di uno stesso colore.
 - Cambiandole di posto: quelle di color rosa IN ALTO e quelle azzurre a SINISTRA o viceversa.
 - Collocando TUTTE le schede principali o SOLO QUALCUNA.
 - CON o SENZA le roulette.

ATTIVITA'

1. SENZA ROULETTE:
 - Collocare tutte le SCHEDE PRINCIPALI di un colore a sinistra e solamente UNA SCHEDA PRINCIPALE nella parte superiore o viceversa. Gli alunni completeranno questa colonna o fila. Quindi si aggiungeranno ALTRE SCHEDE PRINCIPALI.
 - Con tutte le schede ben collocate sulla lavagna, il professore dirà all'alunno la scheda che deve prendere.
 - Con una o due schede ben collocate nella stessa colonna, il professore dirà all'alunno che ponga quelle che mancano in questa colonna.
 - Con tutte le schede collocate sulla lavagna, qualcuna in modo non corretto, gli alunni dovranno scoprire dov'è l'errore.
 - Con le schede distribuite tra gli alunni:
 - Mettere in ordine le schede normali, iniziando dalla 1ª in alto da sinistra, prima con l'aiuto del professore, poi gli alunni da soli.
 - Il professore od alunno descriveranno le schede senza seguire un ordine preciso. L'alunno che ce le ha in mano, dovrà metterle al loro posto.
 - Il professore collocherà delle schede normali sulla lavagna e gli alunni dovranno sistemare le SCHEDE PRINCIPALI.

2. CON ROULETTE:

Si possono realizzare tutte le ATTIVITA' precedenti nelle quali, adesso, le roulette "sostituiscono" il professore e "dirigono" il gioco.

- Con le schede sistemate in modo corretto, ed una roulette fissa, l'alunno od il professore farà girare l'altra roulette, e l'alunno prende la scheda corrispondente. Quindi fare lo stesso ma facendo girare le due roulette.
- Con le schede distribuite tra gli alunni ed una roulette fissa, un alunno farà girare l'altra roulette e chi ha la scheda corrispondente, dovrà collocarla al suo posto. Dopo, sarà quest'ultimo alunno che farà girare la roulette. Quindi fare lo stesso ma facendo girare le due roulette.

Le modalità di gioco sono quasi infinite e la PARTICIPAZIONE al gioco dei bambini, RISVEGLIERA' IL LORO INTERESSE, cosa che permetterà di IMPARARE SENZA SFORZO.

4 JOGOS DE LÓGICA BASEDOS NO SISTEMA CARTESIANO OU DE COORDENADAS

Ref. 33000

- FORMAS GEOMÉTRICAS
- RAÇAS E EXPRESSÕES
- AGRUPAMENTO POR QUANTIDADE
- AGRUPAMENTO POR CORES

INSTRUÇÕES DE MONTAGEM E USO

1. FICHAS PICOTADAS: Destacá-las e retirar os restos de cartão.
2. ÍMÃS: Retirar o papel protector e colar os ímãs por detrás das fichas.
3. ROLETAS: Destacá-las e juntá-las com as fichas da mesma cor do reverso.
4. FICHAS COM OS ÍMÃS COLADOS E AS RESPECTIVAS ROLETAS:
Guardá-las nos SACOS DE PLÁSTICO agrupadas segundo a cor do reverso.
5. Cada jogo possui: 10 FICHAS MODELO, 25 FICHAS NORMAIS E 2 ROLETAS.
6. FICHAS MODELO: São as FICHAS com fundo AZUL ou ROSA. Colocam-se EM CIMA e/ou à ESQUERDA e NÃO SE DEVE MISTURAR AS CORES.
7. FICHAS NORMAIS ou PARA JOGAR: São as fichas de fundo BRANCO e cada jogador possui 25.
8. ROLETAS: Prendê-las no tabuleiro colocando o ímã no orifício central da roleta. O ímã deve situar-se no centro do aro colado no painel. Isso evitará que o ímã se desloque ao girar a roleta.
9. DIVERSAS FORMAS DE JOGAR:
 - Mudando a ORDEM das fichas modelo que são da mesma cor.
 - Mudando-as de sítio: as cor-de-rosa EM CIMA e as azuis à ESQUERDA ou vice-versa.
 - Colocando TODAS as fichas modelo ou APENAS ALGUMAS.
 - COM ou SEM roletas

ACTIVIDADES

1. SEM ROLETAS:

- Colocar todas as FICHAS MODELO da mesma cor à esquerda e apenas UMA FICHA MODELO na parte superior ou vice-versa. Os alunos deverão completar essa coluna ou fila. Posteriormente, deverão acrescentar MAIS FICHAS MODELO.
- Com todas as fichas colocadas correctamente no tabuleiro, o professor dirá ao aluno que ficha deverá pegar.
- Com uma ou duas fichas colocadas correctamente na mesma coluna, o professor dirá ao aluno que coloque as que faltarem nessa coluna.
- Com todas as fichas colocadas no tabuleiro, algumas incorrectamente, os alunos terão de descobrir onde estão os erros.
- Com as fichas distribuídas entre os alunos:
 - Colocar as fichas normais de modo ordenado, começando pela 1ª superior esquerda, primeiro com a ajuda do professor e, depois, os alunos sozinhos.
 - O professor ou um dos alunos citará as fichas de forma intercalada. O aluno que tiver a ficha mencionada deverá colocá-la no sítio correspondente.
 - O professor colocará algumas fichas normais no tabuleiro e os alunos deverão colocar as FICHAS MODELO.

2. COM ROLETAS:

Podem ser realizadas todas as actividades anteriores, porém agora, as roletas "substituirão" o professor e "dirigirão" o jogo.

- Com as fichas colocadas correctamente e com a roleta fixa, um dos alunos ou o professor girará a outra roleta e o aluno pegará a ficha correspondente. A seguir, repetir-se-á o procedimento anterior, porém girando as duas roletas.
- Com as fichas distribuídas entre os alunos e com a roleta fixa, um dos alunos girará a outra roleta e, aquele que tiver a ficha correspondente terá que colocá-la no respectivo sítio. A seguir, esse aluno girará a roleta. Depois, repetir-se-á o procedimento anterior, porém girando as duas roletas.

As modalidades de jogo são quase infinitas e a PARTICIPAÇÃO no jogo DESPERTARÁ O INTERESSE das crianças, permitindo que APRENDAM SEM ESFORÇO.

4 LOGICASPEL GEBASEERD OP HET CARTESIAANSE COÖRDINATENSYSTEEM

Ref. 33000

- MEETKUNDIGE VORMEN
- RASSEN EN GELAATSUITDRUKKINGEN
- GROEPERING PER AANTAL
- GROEPERING PER KLEUR

AANWIJZINGEN VOOR MONTAGE EN SPELREGELS

1. GEGOTEN FICHES: Maak ze los en verwijder het karton.
2. MAGNETEN: Neem het beschermvelletje weg en plak ze aan de achterkant van de fiches.
3. ROULETTEN: Maak ze los en plaats ze samen met de fiches met dezelfde kleur op de achterkant.
4. FICHES MET AANGEPLAKTE MAGNETEN EN BIJBEHORENDE ROULETTEN:
Doe alle fiches met dezelfde kleur op de achterkant in de PLASTIC ZAKKEN.
5. Ieder spel bestaat uit: 10 MODELFIJCHES, 25 GEWONE FICHES en 2 ROULETTEN.
6. MODELFIJCHES. Met BLAUWE of ROZE achtergrond. Deze fiches kunnen BOVENAAN of LINKS worden geplaatst. HOU VERSCHILLENDE GEKLEURDE MODELFIJCHES VAN ELKAAR GESCHIEDEN.
7. GEWONE OF SPEELFIJCHES: Met WITTE achtergrond. Ieder spel bestaat uit 25 speel fiches.
8. ROULETTEN: Bevestig ze aan het bord door de magneet in de daartoe op de roulette aangebrachte opening te plaatsen. Plaats deze magneet in het midden van de op het paneel geplakte ring. Hierdoor wordt vermeden dat de magneet tijdens het draaien van de roulette verschuift wordt.
9. **VEEL SPEELMOGELIJKHEDEN:**
 - Verander de VOLGORDE van de model fiches die dezelfde kleur hebben.
 - Verander ze van PLAATS: roze model fiches BOVENAAN en blauwe model fiches LINKS of omgekeerd.
 - Plaats ALLE of ALLEEN ENKELE model fiches.
 - MET of ZONDER rouletten.

ACTIVITEITEN

1. **ZONDER ROULETTEN:**
 - Alle MODELFIJCHES met dezelfde kleur worden aan de linkerkant geplaatst en alleen EEN MODELFIJCHE wordt aan de bovenkant geplaatst of omgekeerd. De leerlingen moeten vervolgens deze kolom of rij completeren. Daarna kunnen ook ANDERE MODELFIJCHES bijgevoegd worden.
 - Alle fiches worden in de correcte positie op het bord geplaatst. De leerling moet de fiches wegnemen die de leraar opnoemt.
 - Een of twee fiches worden in dezelfde kolom in de correcte positie geplaatst. De leerling moet deze kolom completeren.
 - Alle fiches staan op het bord. Sommige fiches staan echter niet op de juiste plaats. De leerling moet de fout ontdekken.
 - De fiches worden onder de leerlingen verdeeld.
 - Zij moeten de gewone fiches in de juiste volgorde rangschikken met als beginpunt bovenaan links. Eerst helpt de leraar hierbij. Daarna proberen de leerlingen dit alleen.
 - De leraar of een leerling noemt de fiches één voor één en in willekeurige orde luidop. De leerling die de genoemde fiche in zijn bezit heeft moet deze op de juiste plaats op het bord plaatsen.
 - De leraar plaatst enkele gewone fiches op het bord en de leerlingen moeten vervolgens de MODELFIJCHES op de juiste plaats zetten.
2. **MET ROULETTEN**
Al de hierboven beschreven activiteiten kunnen met behulp van de rouletten worden uitgevoerd, waarbij deze de rol van de leraar overnemen en het spel leiden.
 - Alle fiches staan in de correcte positie op het bord. Eén van de rouletten is vast. De leraar of een leerling doet de andere roulette draaien. De leerling neemt de op deze wijze aangeduide fiche van het bord weg. Daarna wordt hetzelfde herhaald maar dit maal met twee rouletten.
 - Alle fiches zijn onder de leerlingen verdeeld. Eén van de rouletten is vast. Een leerling doet de andere roulette draaien. De leerling die de op deze wijze aangeduide fiche in zijn bezit heeft moet deze op de correcte plaats op het bord zetten. Daarna wordt hetzelfde herhaald maar dit maal met twee rouletten.

De speelmogelijkheden zijn bijna oneindig. De BELANGSTELLING van de kinderen wordt gewekt doordat zij actief in het spel DEELNEMEN. Het logische gevolg is dat zij bijna ZONDER INSPANNING LEREN.