

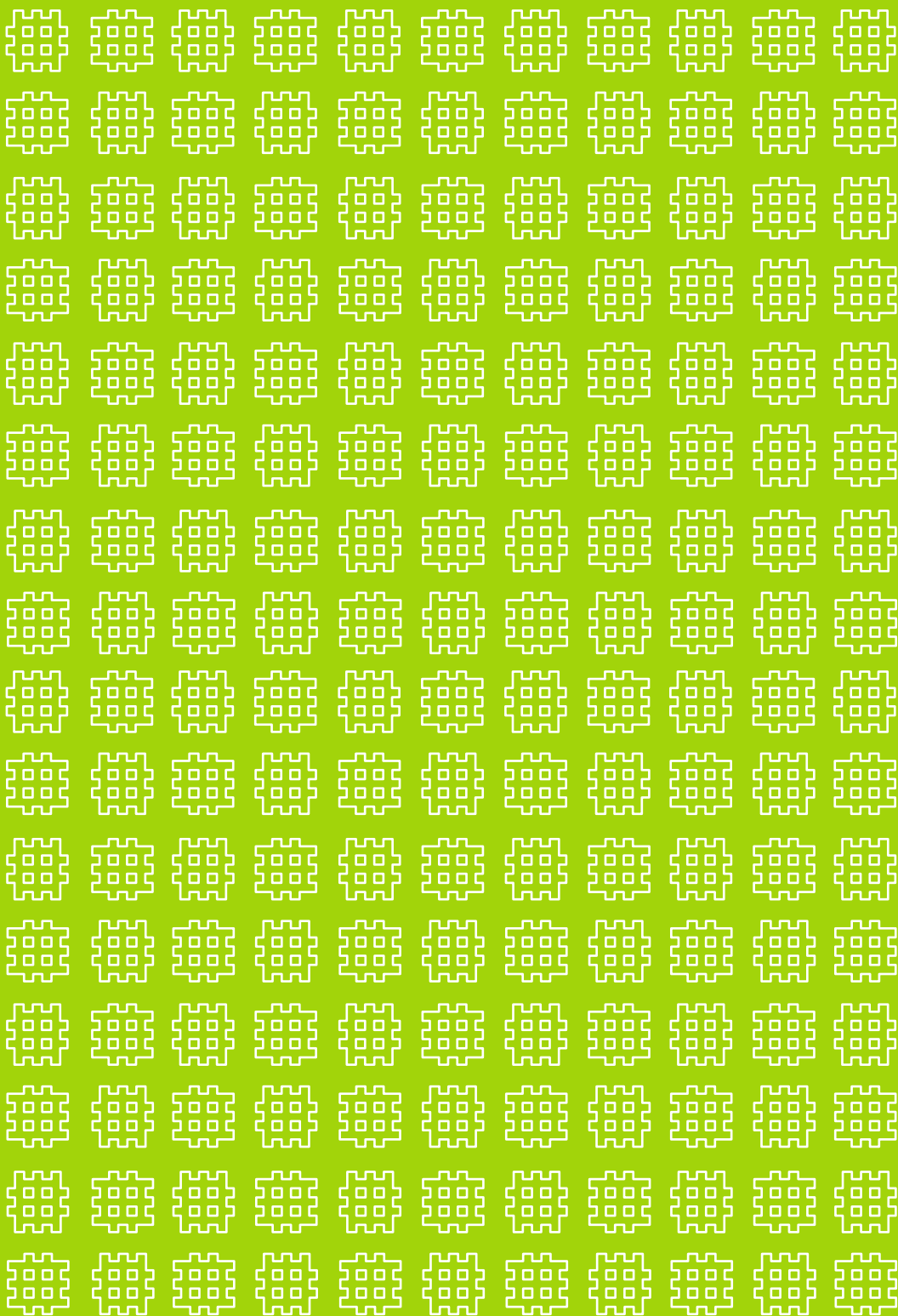
[PL / EN / DE / FR / RO / ES / IT / SE /
RU / UA / JP]



Mini Waffle Karty Zabaw
INSTRUKCJA



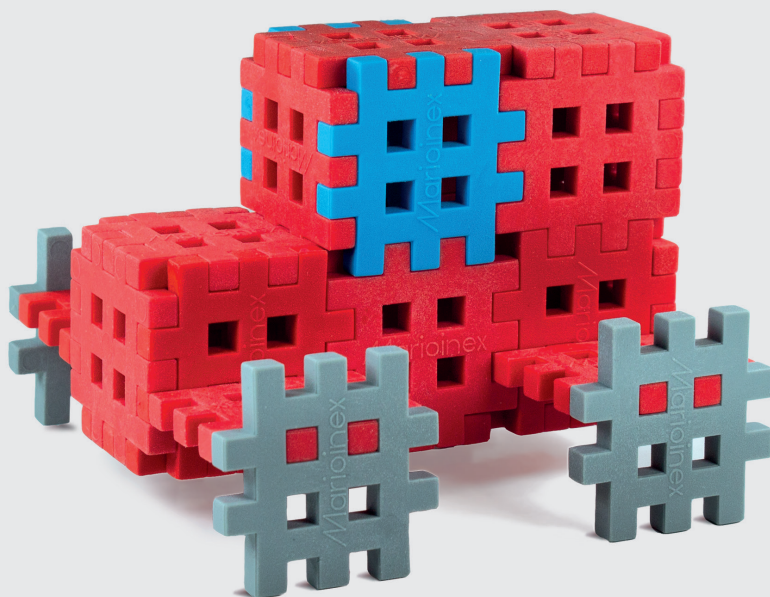
Mini Waffle Learning Cards
INSTRUCTION





Marionex

EDUCATION









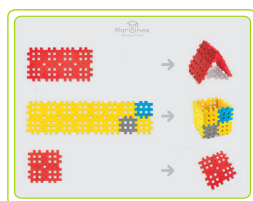
Karty zabaw

Zestaw zawiera 28 kart do rozwijających zabaw z zestawem Mini Waffle 500 elementów.

A



B



Pierwszych 13 kart to zadania naśladowania, uzupełniania i kontynuowania sekwencji oraz szeregów stworzonych z waffle. Wpływają one korzystnie na utrwalanie nawyku linearnego wykonywania zadań, stymulują lewą półkulę mózgu, ćwiczą logiczne myślenie oraz analizę i syntezę wzrokową.

Karty 14—28 przede wszystkim wspierają rozwój wyobraźni przestrzennej i pomagają doskonalić sprawność ruchową dłoni i palców, czyli motorykę małą.

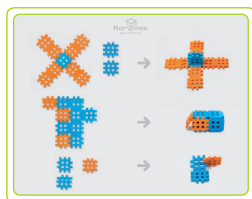
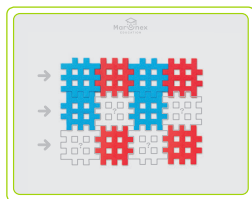
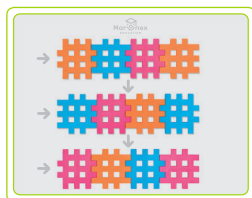
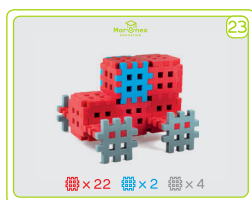
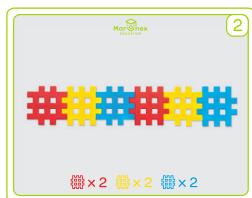
Jak korzystać z kart?

1. Zestaw został opracowany jako całościowy system. Poziom trudności miarowo wzrasta, ułożenie kart w kolejności od 1 do 28 stopniowo przygotowuje dziecko do wykonywania coraz bardziej skomplikowanych zadań.
2. Karty zostały wykonane dwustronnie i składają się ze zdjęcia gotowej budowli (strona A) i instrukcji (strona B).
3. Karty to nie tylko indywidualna zabawa: mogą być wykorzystywane przez grupę dzieci. Wówczas każde z nich losuje lub otrzymuje kartę, która odpowiada jego umiejętnościom.
4. Podczas zabawy z kartami 1—13 należy układać waffle od lewej do prawej strony, od góry do dołu oraz po kolei — bez pomijania elementów. Kształtuje i utrwała to nawyk linearny, który jest niezbędną umiejętnością podczas m.in. nauki czytania, pisania, odczytywania i wykonywania działań matematycznych, a nawet programowania.



Strona A

Podczas zabawy z kartami 1—13 zadaniem dziecka jest odtworzenie sekwencji i wzorów ze zdjęcia. Większość kart przedstawia klocki w skali 1:1. Ułatwia to odtworzenie układu waffli oraz daje możliwość ułożenia wzoru na karcie, co jest szczególnie przydatne w przypadku młodszych dzieci.



Karty 14—28 przedstawiają budowle przestrzenne. Dają one różnorodne możliwości zabawy o kilku poziomach trudności.

Pierwszy etap to zbudowanie konstrukcji z wykorzystaniem wskazówek znajdujących się na stronie B.

Drugi to próba ułożenia budowli bez instrukcji, jedynie patrząc na jej zdjęcie na stronie A.

Najtrudniejszy trzeci etap, to doskonałe ćwiczenie pamięci wzrokowej: dziecko losuje lub wybiera jedną z kart, przygląda się jej, a następnie bez patrzenia na nią próbuje odtworzyć konstrukcję.

Strona B

O prawidłowej kolejności układania klocków przypominają strzałki.

Niektóre karty posiadają puste pola. W tej wersji należy uzupełnić sekwencję (karty 3, 4) lub wzór (karty 11, 12 i 13). Bardzo ważne, aby dziecko przed ułożeniem waffli nie zobaczyło rozwiązania, które znajduje się na frontowej stronie karty.

Karty 14—28 ukazują etapy tworzenia budowli przestrzennych, których gotowe wersje znajdują się na frontowych stronach kart.



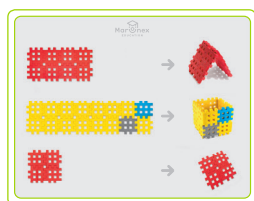
Learning Cards

The set includes 500 Mini Waffle pieces and 28 Learning Cards.

A



B



Cards 1—13 are all about completing, imitating and continuing sequences. They stimulate the left-hand side of the brain and improve linear problem solving. They also help logical thinking and visual analysis.

Cards 14—28 support the development of spatial imagination, along with hand and finger dexterity.

How to use the Cards?

1. The cards have been developed as a comprehensive system. The cards gradually increase in difficulty from 1—28, building up slowly to more complex tasks.

2. Each card is double-sided. There's a picture of the finished construction on side A and instructions for making it on side B.

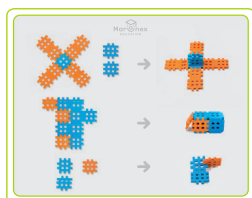
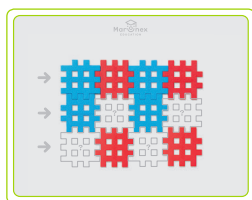
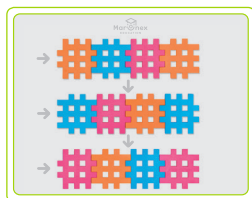
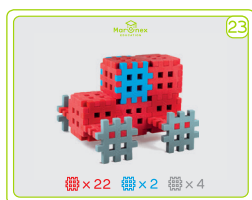
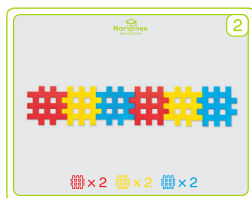
3. The cards are designed for one-to-one or group learning. In a group, each person should be given a card that matches their ability.

4. With cards 1—13, it's important to solve the problem in the right order. Lay the Mini Waffle pieces out one-by-one from left to right, or top to bottom. Don't skip from one place to another. Learning to work through a problem from one side to another is a key skill that's central to writing, maths and even programming.



Side A

With cards 1—13, the challenge is to reproduce a pattern or sequence from the picture using the Mini Waffle pieces. Most of the cards are 1:1 scale, so you can solve the problem by laying pieces on the card — especially useful for younger children.



Cards 14—28 show spacial constructions. There are a number of ways to play with these cards, each progressively harder than the next. The first is to build the structure using the instructions on side B. The second is to try and build the structure just by looking at the picture on side A. Finally — and hardest of all — take a look at the card then try and re-create the shape from memory.

Side B

Some cards have spaces that are left empty. In these, the task is to complete the sequence (cards 3 & 4) or the pattern (cards 11, 12 & 13). Make sure you keep the solution on the front of the card hidden.

Cards 14—28 show the stages of building a spacial construction. The finished versions are on the front of the card.



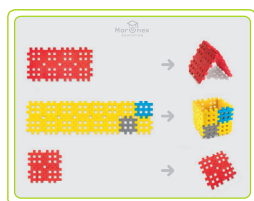
Spielkarten

Das Set enthält 28 Karten für entfaltende Spiele mit dem Mini-Waffeln-Set mit 500 Elementen.

A



B



Die ersten 13 Karten bestehen aus Aufgaben zum Nachmachen, Ergänzen und Fortführen von Sequenzen und Reihen, die aus Waffeln gebildet werden. Sie haben positiven Effekt auf die Aufrechterhaltung der Gewohnheit, Aufgaben linear auszuführen, stimulieren die linke Gehirnhälfte, fördern das logische Denken wie auch die visuelle Analyse und Synthese.

Die Karten 14—28 unterstützen in erster Linie die Entfaltung der räumlichen Vorstellungskraft und helfen, die Beweglichkeit von Händen und Fingern, d. h. die Kleinmotorik, zu verbessern.

Wie sind die Spielkarten zu benutzen?

1. Das Set wurde als ganzes System konzipiert. Der Schwierigkeitsgrad steigt allmählich und der Aufbau der Karten in der Reihenfolge von 1 bis 28 bereitet das Kind stufenweise vor, zunehmend kompliziertere Aufgaben zu erfüllen.

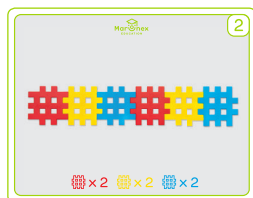
2. Die Karten sind beidseitig bedruckt und bestehen aus dem Foto eines fertigen Bauwerks (Seite A) und aus einer Anleitung (Seite B).

3. Die Spielkarten sind nicht nur für ein Einzelkind vorgesehen, sondern können durch eine Kindergruppe verwendet werden. Dabei verlost oder erhält jedes Kind eine Karte, die seinen Fähigkeiten entspricht.

4. Beim Spielen mit den Karten 1—13 sind die Waffeln von links nach rechts, von oben nach unten und nacheinander, ohne Elemente auszulassen, zu platzieren. Dies formt und pflegt die lineare Gewohnheit, die eine wesentliche Fähigkeit beim Lesen-, Schreiblernen und Ausführen von mathematischen Gleichungen und sogar beim Programmieren ist.

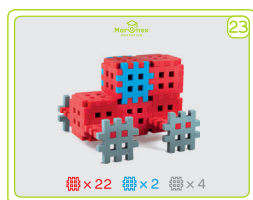


Seite A

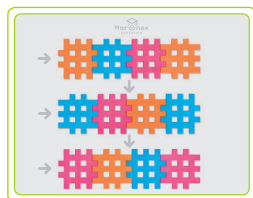


Beim Spielen mit den Karten 1—13 besteht die Aufgabe des Kindes darin, die Sequenz und die Muster aus dem Foto wiederzugeben. Die meisten Karten präsentieren Bauklötze im Maßstab 1:1. Dies erleichtert die Wiedergabe der Waffelanordnung und bietet die Möglichkeit, ein Muster auf der Karte aufzubauen, was besonders bei jungen Kindern vorteilhaft ist.

Die Karten 14—28 präsentieren räumliche Bauwerke. Sie bieten diverse Spielmöglichkeiten auf mehreren Schwierigkeitsstufen.

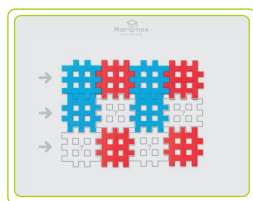


In der ersten Phase wird eine Konstruktion mittels der Hinweise auf Seite B aufgebaut. Im Rahmen der zweiten Phase sollte versucht werden, das Bauwerk ohne Anleitung, lediglich durch Ansehen des Fotos auf Seite A, aufzubauen.



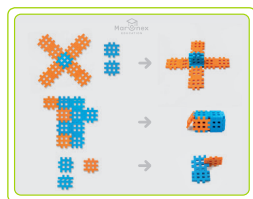
Am schwierigsten ist die dritte Phase, wobei dies eine hervorragende Übung für das visuelle Gedächtnis ist. Das Kind verlost oder wählt eine der Karten, schaut sich diese an und versucht anschließend, ohne auf die Karte zu blicken, die Konstruktion aufzubauen.

Seite B



Pfeile verweisen auf die korrekte Aufbaureihenfolge. Manche Karten verfügen über leere Felder. In dieser Version ist die Sequenz (Karten 3, 4) oder das Muster (Karten 11, 12 und 13) zu ergänzen. Es ist sehr wichtig, dass das Kind vor dem Aufbau der Waffeln die Lösung nicht sieht, die sich auf der Vorderseite der Karte befindet.

Die Karten 14—28 präsentieren die Aufbauphase von räumlichen Bauwerken, deren fertige Versionen den Vorderseiten von Karten zu entnehmen sind.





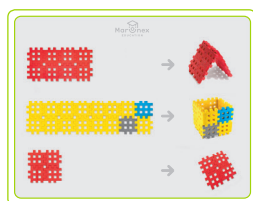
Vzdělávací karty

Sada obsahuje 28 karet na vzdělávací hry se sadou Mini vafle (500 dílů).

A



B



Prvních 13 karet je zaměřeno na opakování, doplňování a pokračování posloupností a řad vytvořených z vaflí. Tyto úkoly mají příznivý vliv na osvojení návyku lineárního plnění úkolů, stimulují levou mozkovou hemisféru, procvičují logické myšlení a také analýzu a zrakovou syntézu.

Karty č. 14—28 především podporují rozvoj prostorové představivosti a pomáhají zdokonalovat pohybové schopnosti rukou a prstů — tzn. malou motoriku.

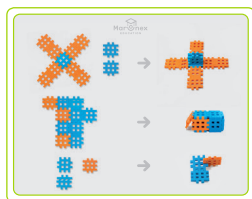
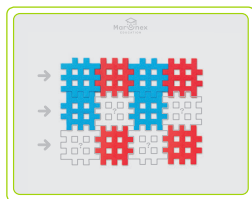
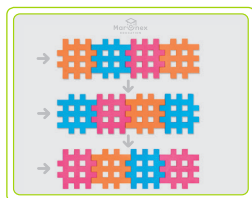
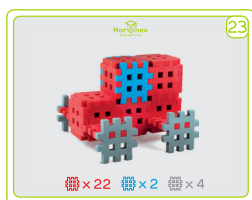
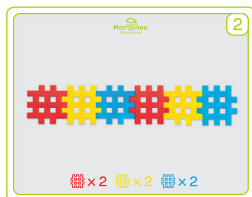
Jak používat karty?

1. Sada je navržena jako komplexní systém. Míra obtížnosti se postupně zvyšuje. Karty 1-28 postupně připravují dítě na plnění čím dál složitějších úkolů.
2. Karty jsou oboustranné a skládají se z fotografie hotové budovy (strana A) a pokynů (strana B).
3. Karty neslouží jen k individuální hře, mohou je hrát také skupiny dětí. V tom případě si každé dítě vylosuje nebo obdrží kartu, která odpovídá jeho dovednostem.
4. Při hře s kartami 1—13 se ukládají vafle zleva doprava, shora dolů a ve správném pořadí, bez vynechání jednotlivých prvků. Díky tomu se vytváří a osvojují lineární návyky, které jsou zcela nezbytné při pozdějším čtení, psaní, čtení s porozuměním, matematických úkonech, a dokonce programování.



Strana A

Při hře s kartami 1—13 je úkolem dítěte zopakovat posloupnost a vzory z fotografie. Většina karet znázorňuje kostky v měřítku 1:1. Díky tomu lze snadněji reprodukovat způsob rozložení vafelí a také lze poskládat vzor na kartu, což je zvláště užitečné u menších dětí.



Karty 14—28 znázorňují prostorové budovy. Ty přinášejí spoustu možností ke hře s několika stupni obtížnosti. První fáze spočívá ve výstavbě konstrukce s využitím pokynů, které jsou uvedeny na straně B. Druhá pak spočívá v pokusu podkládat budovu bez pokynů — dítě se dívá pouze na její fotografii na straně A.

Nejobtížnější je třetí fáze, která nabízí skvělé cvičení zrakové paměti. Dítě si vylosuje nebo vybere jednu z karet, prohlédne si ji a poté se pokusí poskládat konstrukci, aniž by se na kartu znovu podívalo.

Strana B

O správném pořadí skládání kostek informují šipky. Některé karty mají prázdná políčka. V této verzi je nutné doplnit posloupnost (karty 3, 4) nebo vzor (karty 11, 12 a 13). Je velmi důležité, aby dítě před položením vafle nevidělo řešení, které je uvedeno na přední straně karty.

Karty 14—28 znázorňují fáze vytváření prostorových budov, jejichž hotové verze se nacházejí na předních stranách karet.



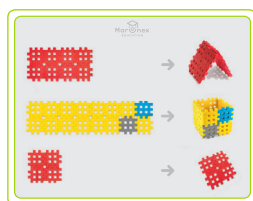
Hracie karty

Súprava obsahuje 28 hracích kariet a sadu Mini Vafle 500 dielikov pre hry určené na rozvíjanie zručností.

A



B



Prvých 13 kariet predstavuje úlohy na napodobňovanie, dopĺňanie a pokračovanie v skladaní celkov a radov vytvorených z vaflí. Karty majú priaznivý vplyv na upevnenie návykov vykonávať úlohy lineárne, stimulujú ľavú hemisféru mozgu, precvičujú logické myslenie ako aj zrkovú analýzu a syntézu.

Karty 14. až 28. podporujú predovšetkým vývin priestorovej predstavivosti a prispievajú k zlepšeniu motoriky rúk a prstov, čiže jemnej motoriky.

Ako používať karty?

1. Súprava bola vyvinutá ako ucelený systém. Obťažnosť postupne narastá, zoradenie kariet v poradí od 1 do 28 postupne pripravuje dieťa na vykonávanie čoraz zložitejších úloh.

2. Karty sú obojstranné a obsahujú fotografiu hotovej stavby (strana A) a návodu (strana B).

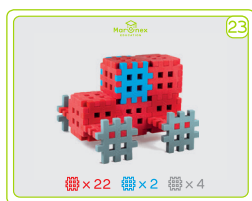
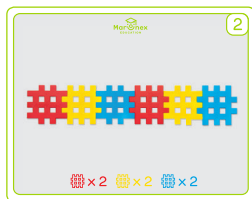
3. Karty slúžia nielen na individuálnu hru, môže ich použiť aj skupina detí. Potom si každé z nich vyžrebuje alebo dostane kartu, ktorá zodpovedá jeho zručnostiam.

4. Pri hre s kartami 1. až 13. je potrebné zoradiť vafle zľava doprava, zhora nadol a po poradí — bez vynechania dielikov. Tento postup vytvára a upevňuje návyk vykonávať úlohy lineárne, ktorý predstavuje zručnosť nevyhnutnú okrem iného pri osvojení si čítania, písania, pri čítaní a vykonávaní matematických operácií, dokonca aj pri programovaní.



Strana A

Pri hre s kartami 1. až 13. je úlohou dieťaťa poskladať celky a vzory zobrazené na fotografii. Väčšina kariet znázorňuje kocky v mierke 1:1. To uľahčuje poskladanie vaflí podľa predlohy a umožňuje uložiť vzor na karte, čo je užitočné najmä v prípade menších detí.

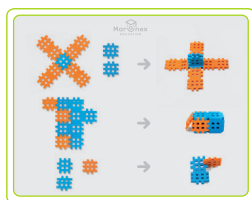
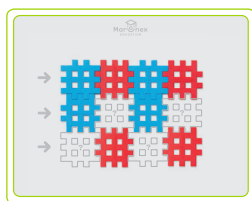
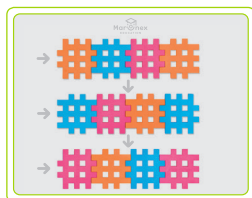


Karty 14. až 28. znázorňujú trojrozmerné modely stavieb, ktoré poskytujú množstvo príležitostí pre hru s niekoľkými úrovňami obťažnosti. Prvou etapou je postavenie konštrukcie s využitím návodu, ktorý sa nachádza na strane B. Druhou je pokus postaviť stavbu bez návodu, iba podľa jej fotografie, ktorá sa nachádza na strane A.

Najťažšia, tretia etapa je vynikajúcim precvičením vizuálnej pamäte: dieťa si vyžrebuje alebo vyberie jednu kartu, prezrie si ju a následne, bez pozerania, sa pokúsi postaviť konštrukciu.

Strana B

Na správne poradie pri zoradovaní kociek upozorňujú šípky. Niektoré karty majú prázdne polia. V tejto verzii je potrebné doplniť celok (karty 3, 4) alebo vzor (karty 11, 12 a 13). Je dôležité, aby dieťa pred usporiadaním vaflí nevidelo riešenie, ktoré sa nachádza na prednej strane karty.





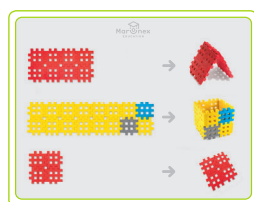
Cartes d'éveil

L'ensemble comprend 28 cartes de jeux d'éveil avec le set de Mini Blocs 500 éléments.

A



B



Les 13 premières cartes sont les exercices encourageant à imiter, compléter et continuer des séquences et des séries créées à partir des blocs de construction. Elle ont un effet positif qui favorise la familiarisation à des tâches linéaires, stimulant l'hémisphère gauche du cerveau, la pratique de la pensée logique, l'analyse visuelle et la synthèse.

Les cartes 14 à 28 stimulent surtout le développement de l'imagination spatiale et contribuent à améliorer la mobilité et la motricité des mains et des doigts.

Comment utiliser les cartes d'éveil?

1. Cet ensemble a été développé comme système intégral. Le niveau de difficulté augmente, l'arrangement des cartes dans l'ordre de 1 à 28 prépare progressivement l'enfant à accomplir des jeux de plus en plus complexes.

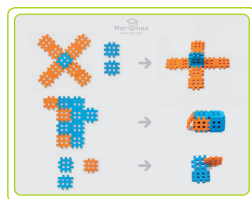
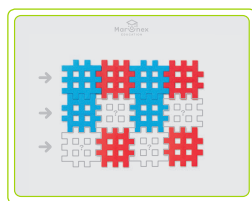
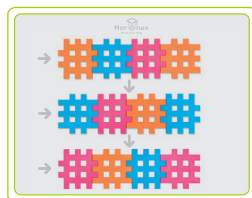
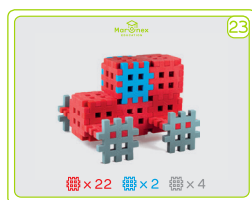
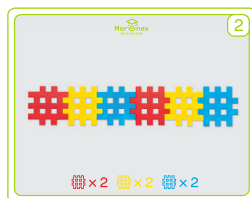
2. Les cartes sont imprimées des deux côtés et se composent d'une image de la construction finie (côté A) et les instructions pour l'assemblage (côté B).

3. Les cartes rendent possible non seulement le jeu individuel, mais peuvent être utilisées par groupes d'enfants. Dans ce cas, chaque joueur tire ou reçoit une carte qui correspond à ses compétences.

4. Lorsque vous jouez avec les cartes 1 à 13, placez les blocs de construction de gauche à droite, de haut en bas et dans un ordre précis — sans oublier aucun bloc. Cela forme et renforce l'habitude à des tâches linéaires, ce qui constitue une compétence essentielle à l'apprentissage de la lecture, de l'écriture, de l'interprétation et de l'exécution d'opérations mathématiques, et même de programmation.



Côté A



En jouant avec les cartes 1 à 13, la tâche de l'enfant est de reproduire la séquence et les motifs de l'image. La plupart des cartes présentent une échelle de 1: 1. Cela rend plus facile la compréhension de la disposition des blocs et vous donne la possibilité de comparer un motif en le disposant sur la carte, ce qui est particulièrement utile pour les enfants plus petits. Les cartes 14 à 28 représentent des constructions spatiales. Elles vous offrent une variété d'opportunités amusantes à plusieurs niveaux de difficulté.

La première étape consiste à assembler la construction à l'aide des instructions sur le côté B.

La seconde étape consiste à essayer d'assembler la construction sans instruction — simplement en regardant son image sur le côté A.

La troisième étape la plus difficile est un excellent exercice de mémoire visuelle : l'enfant tire au sort ou sélectionne une des cartes, l'observe attentivement, puis, sans regarder la carte, tente d'assembler la construction.

Côté B

L'ordre correct d'assemblage des blocs est indiqué par des flèches. Certaines cartes ont des champs vides. Dans cette version, vous devez compléter la séquence (Cartes 3 et 4) ou des motifs (Cartes 11, 12 et 13). Il est très important que l'enfant ne voit pas la solution qui se trouve sur la face recto de la carte tant qu'il n'a pas posé les pièces de construction.

Les cartes 14 à 28 montrent les étapes d'assemblage des constructions spatiales, dont les versions prêtes sont sur le côté recto des cartes.



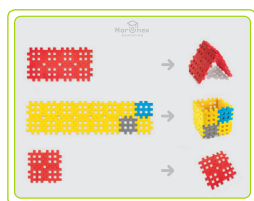
Cărți de joc

Setul conține 28 de cărți pentru jocuri de dezvoltare cu set Mini Wafle 500 de elemente.

A



B



Primele 13 cărți sunt exerciții de urmat, completat și continuat secvențe, precum și șiruri create din wafle. Acestea au un impact pozitiv asupra fixării obișnuinței de a efectua exerciții, stimulează emisfera stângă a creierului, exersează gândirea logică și analiza și sinteza vizuală.

Cărțile 14—28 sprijină mai ales dezvoltarea imaginației spațiale și ajută la perfecționarea eficienței motorii a palmelor și a degetelor, adică motricitatea mică.

Cum se folosesc cărțile?

1. Setul a fost elaborat ca un sistem complet. Nivelul de dificultate crește progresiv, așezarea cărților în ordine de la 1 la 28 pregătește treptat copilul să efectueze exerciții tot mai complicate.

2. Cărțile au fost realizate pe 2 fețe și sunt compuse din imaginile unei construcții finite (partea A) și instrucțiuni (partea B).

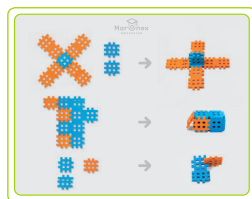
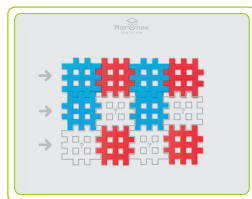
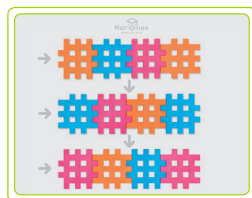
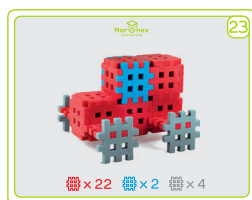
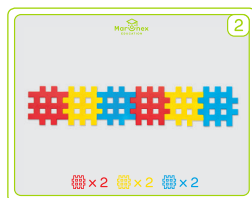
3. Cărțile nu sunt numai pentru joc individual: pot fi folosite și de un grup de copii. Atunci fiecare dintre ei trage la sorți sau primește o carte, care corespunde cunoștințelor lui.

4. În timpul jocului cu cărțile 1—13, trebuie să așezi wafle din partea stângă în partea dreaptă, de sus în jos și pe rând — fără omiterea elementelor. Formează și fixează obișnuința liniară, care este o capacitate necesară de ex. în timpul învățării cititului, scrierii, lecturii și efectuării exercițiilor matematice și chiar al programării.



Partea A

În timpul jocului cu Cărțile 1—13, sarcina copilului este să recreeze secvențele și imaginile din fotografie. Cele mai multe Cărți prezintă cuburi în scară 1:1. Acest lucru înlesnește recrearea sistemului de wafle și permite așezarea modelului pe carte, acest lucru fiind deosebit de util în cazul copiilor mai mici.



Cărțile 14—28 prezintă construcții spațiale. Acestea dau posibilități diverse de distracție pe câteva niveluri de dificultate. Prima etapă este construirea structurii cu utilizarea indiciilor aflate pe partea B. A doua este încercarea de așezare a construcției, fără instrucțiuni — numai uitându-ne la fotografia ei de pe partea A.

Cea mai dificilă este etapa a treia, fiind un exercițiu perfect al memoriei vizuale: copilul trage la sorți sau alege una dintre cărți, se uită la ea, iar apoi încearcă, fără să se mai uite la ea, să recreeze structura.

Partea B

Săgețile reamintesc ordinea corectă de așezare a cuburilor. Unele cărți de joc au câmpuri goale. În această versiune trebuie completată secvența (Cărțile 3, 4) sau modelul (Cărțile 11, 12 și 13). Este foarte important pentru copil să nu vadă rezolvarea aflată pe partea din față a Cărții, înainte de așezarea waflelor.

Cărțile 14—28 arată etapele de creare a construcțiilor spațiale, ale căror versiuni finite se află pe părțile din față ale Cărților.



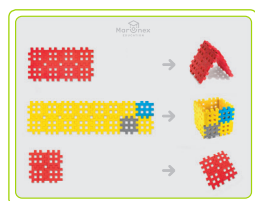
Tarjetas de juego

El conjunto incluye 28 tarjetas para desarrollar juegos con el conjunto Mini Wafle 500 elementos.

A



B



Las primeras 13 cartas contienen tareas de repetición, complementación y continuación de secuencias e hileras creadas con obleas. Influyen de forma positiva a mantener el hábito de realización lineal de tareas, estimulan el hemisferio izquierdo del cerebro, ejercitan el pensamiento lógico y el análisis y síntesis visual.

Las tarjetas 14—28 estimulan el desarrollo de la imaginación, entre otras habilidades, y ayudan a mejorar la movilidad de manos y dedos, es decir, el desarrollo motor fino.

¿Cómo utilizar las tarjetas?

1. El conjunto ha sido desarrollado como un sistema integral. El nivel de dificultad aumenta de forma progresiva, la colocación de las tarjetas en orden del 1 al 28 prepara al niño para la realización de tareas cada vez más complicadas.
2. Las tarjetas cuentan con dos caras compuestas por la fotografía de la construcción ya completada (cara A) y las instrucciones (cara B).
3. Las tarjetas no sólo son un juego para jugar en solitario: pueden ser utilizadas por grupos de niños. De esta forma cada uno de ellos sortea o recibe aquella tarjeta que mejor se adapte a sus habilidades.
4. Al jugar con las tarjetas 1—13 hay que montar obleas de izquierda a derecha, de arriba a abajo y en un orden establecido, sin saltarse elementos. Conformen y mantienen el hábito lineal, que es una habilidad imprescindible durante p. ej. el aprendizaje de la lectura, la escritura y la realización de ejercicios matemáticos, e incluso la programación.



Cara A

Al jugar con las tarjetas 1—13 la tarea del niño es la de crear secuencias y los modelos presentados en las fotografías. La mayoría de las Tarjetas muestra las piezas a una escala 1:1. Esto facilita la construcción de sistema obleas y permite crear los modelos de las tarjetas, lo que es especialmente útil para los niños más pequeños.

Las tarjetas 14—28 muestran construcciones espaciales. Proporcionan multitud de posibilidades de juego con distintos niveles

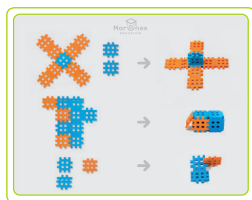
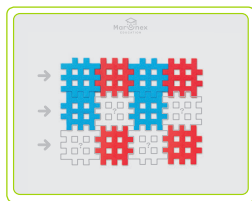
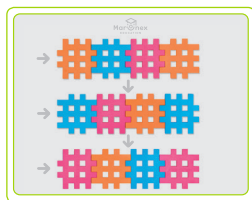
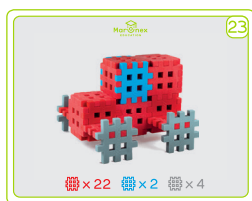
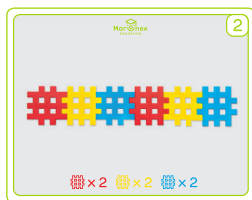
de dificultad. La primera etapa consiste en la construcción de la estructura utilizando las instrucciones de la cara B. La segunda consiste en tratar de realizar la construcción sin instrucciones, simplemente mirando su imagen en la cara A.

La tercera etapa, la más difícil, es un excelente ejercicio de memoria visual: el niño sortea o elige una de las tarjetas, la observa, y a continuación intenta reproducir la construcción sin mirarla.

Cara B

Las flechas les recuerdan el orden correcto de colocación de las piezas. Algunas tarjetas poseen campos vacíos. En esta versión hay que completar la secuencia (Tarjetas 3, 4) o el modelo (Tarjetas 11, 12 y 13). Es muy importante que el niño, antes de colocar las obleas, no vea la solución que se encuentra en la parte delantera de la Tarjeta.

Las tarjetas 14—28 muestran las distintas etapas de elaboración de las construcciones espaciales, cuya versión acabada puede observarse en la parte delantera de las Tarjetas.





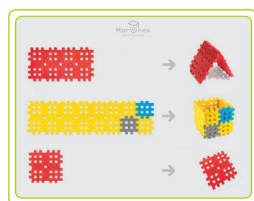
Schede dei giochi

L'insieme contiene 28 schede per i giochi educativi, con l'insieme Mini Cialde di 500 elementi.

A



B



Le prime 13 schede includono compiti d'imitazione, di integrazione e di continuazione delle sequenze e delle serie create dalle cialde. Influiscono positivamente sul mantenimento dell'abitudine di eseguire i compiti in modo lineare, stimolano l'emisfero sinistro del cervello, esercitano il pensiero logico e l'analisi e sintesi visiva.

Le schede 14—28 sostengono soprattutto lo sviluppo dell'immaginazione spaziale e aiutano a perfezionare le abilità motorie di mani e dita, ossia la motricità fine.

Come utilizzare le schede?

1. L'insieme è stato elaborato come un sistema integrale. Il livello di difficoltà aumenta gradualmente, la disposizione delle schede nell'ordine da 1 a 28 prepara progressivamente il bambino a eseguire compiti sempre più complessi.

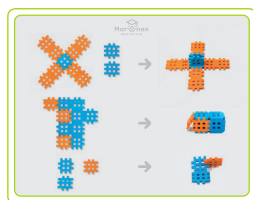
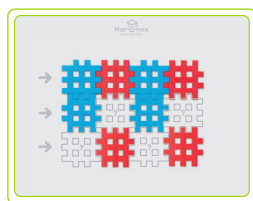
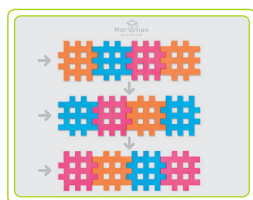
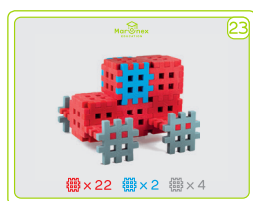
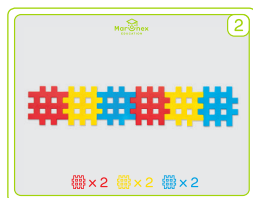
2. Le schede sono bifacciali e contengono l'immagine di una costruzione (lato A) e le istruzioni (lato B).

3. Le schede non costituiscono solo un gioco individuale: possono essere utilizzate da un gruppo di bambini. Ciascun bambino estrae o riceve una scheda che corrisponde alle proprie competenze.

4. Nella fase di gioco con le schede 1—13, bisogna disporre le cialde da sinistra a destra, dall'alto verso il basso e in ordine, senza tralasciare gli elementi. Si forma e si rinforza l'abitudine alla linearità, che è una competenza necessaria, tra l'altro, per l'apprendimento della lettura, della scrittura, della visualizzazione ed esecuzione di compiti matematici, nonché per la programmazione.



Lato A



Giocando con le schede 1—13, il compito del bambino è quello di ricreare sequenze e modelli di immagini. La maggior parte delle schede mostra i blocchetti in scala 1:1. Questo rende più facile creare la disposizione delle cialde e dà la possibilità di organizzare il modello sulla scheda, che è particolarmente utile per i bambini più piccoli.

Le schede 14—28 mostrano le costruzioni spaziali. Offrono differenti possibilità di gioco a diversi livelli di difficoltà.

La prima fase consiste nella costruzione di una struttura utilizzando le istruzioni poste sul lato B. La seconda fase è un tentativo di strutturare gli edifici senza istruzioni, solo guardando l'immagine sul lato A.

La terza fase è la più difficile, costituendo un ottimo esercizio di memoria visiva: il bambino estrae o sceglie una delle schede, la osserva e poi, senza guardarla, cerca di ricreare la struttura.

Lato B

Le frecce indicano l'ordine corretto di sistemazione dei blocchetti. Alcune schede hanno delle caselle vuote.

In questa versione, bisogna completare la sequenza (schede 3, 4) o il modello (schede 11, 12 e 13). È molto importante che il bambino, prima di disporre le cialde, non guardi la soluzione posta sul lato anteriore della scheda.

Le schede 14—28 mostrano le fasi di creazione delle costruzioni spaziali, le cui versioni ultimate si trovano sui lati anteriori delle schede.



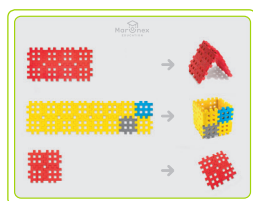
Lekkort

Uppsättningen innehåller 28 lekkort som stimulerar barnens utveckling och ett set Minivåfflor bestående av 500 element.

A



B



De första 13 korten är avsedda för att imitera, komplettera och bygga ut sekvenser bestående av våfflor. Detta hjälper barnen att lära sig hur man utför linjära uppgifter, stimulerar vänster hjärnhalva, övar logiskt tänkande och den visuella uppfattningsförmågan.

Korten 14—28 är främst avsedda för att stimulera utvecklingen av den spatiala förmågan och bidrar till att förbättra hand- och fingermotorik, dvs. finmotorik.

Hur använder man korten?

1. Uppsättningen utgör ett komplett system. Svårighetsgraden ökar stegvis. Genom att lägga korten i följd från 1 till 28 lär sig barnet att utföra allt mer komplicerade uppgifter.

2. Kortet är dubbelsidiga och försedda med bilder på hur slutkonstruktionen ska se ut (sidan A) och anvisningar (sidan B).

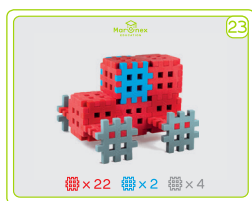
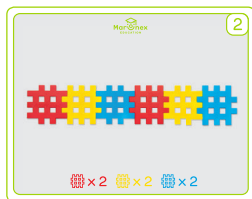
3. Kortet kan användas inte bara vid individuella lekar: barn kan även leka med dem i grupp. Då brukar varje barn lotta fram ett kort eller får det kort som motsvarar dess färdigheter.

4. Vid lek med korten 1—13 ska man lägga våfflor från vänster till höger, uppifrån och ner och i rätt ordning, utan att hoppa över några element. På så sätt stimuleras linjär problemlösning som har en stor betydelse, bl.a. när det gäller att lära sig att läsa, skriva, förstå och utföra matematiska operationer och till och med programmera.



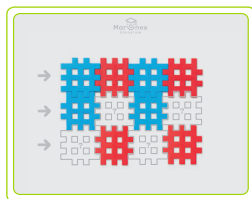
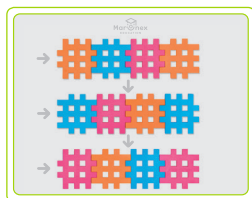
Sidan A

Vid lek med korten 1—13 ska man återskapa sekvenser och mönster som visas på bild. De flesta kort föreställer byggklossar i skala 1:1. Det gör det lättare att återskapa sekvenser och ger möjlighet att lägga mönstret på kortet, vilket kan vara till stor hjälp när det är yngre barn som leker.



Korten 14—28 föreställer tredimensionella konstruktioner. Man kan leka med dem på många olika sätt med olika svårighetsgrad. Man börjar med att bygga konstruktioner enligt de anvisningar som finns på sidan B. Sedan ska man försöka bygga konstruktionen utan anvisningar, bara genom att titta på dess bild på sidan A.

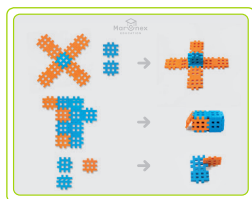
Den tredje, svåraste, etappen är ett utmärkt sätt att öva det visuella minnet på: barnet lottar fram eller väljer ett av korten, tittar på det och försöker sedan återskapa konstruktionen utan att titta på kortet.



Sidan B

Pilarna visar i vilken ordning byggklossarna ska läggas. Vissa kort har tomma fält. Detta innebär att man ska komplettera sekvensen (Korten 3, 4) eller mönstret (Korten 11, 12 och 13). Barnet kan inte få se lösningen som visas på kortets framsida innan det har lagt färdigt alla våfflor.

Korten 14—28 visar i vilken ordning tredimensionella konstruktioner ska byggas. På kortets framsida visas hur färdigbyggda konstruktioner ska se ut.





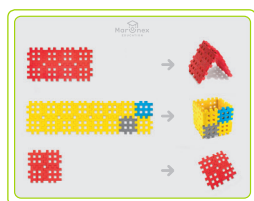
Игровые карты

В набор входит 28 карт для развивающих игр с набором мини-вафель 500 элементов.

А



В



Первые 13 карт для задания подражания, дополнения и продолжения последовательностей и рядов, созданных из вафель. Они благоприятно влияют на закрепление линейного навыка выполнения заданий, стимулируют левое полушарие мозга, учат логически мыслить, а также зрительно анализировать и синтезировать.

Карты 14—28, прежде всего, поддерживают развитие пространственного воображения и помогают улучшить двигательные способности ладоней и пальцев, или мелкую моторику.

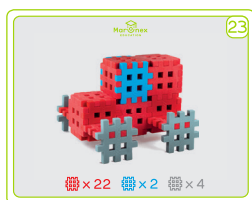
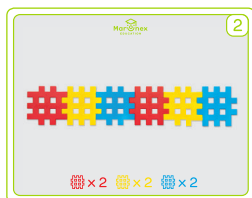
Как пользоваться картами?

1. Набор был разработан, как целостная система. Уровень сложности постепенно растет, раскладывание карт в последовательности от 1 до 28 постепенно готовит ребенка к выполнению все более сложных заданий.
2. Карты двусторонние и на них представлено изображение построенного здания (сторона А) и инструкция (сторона В).
3. Карты — это не только индивидуальная игра: они могут использоваться группой детей. Тогда каждый из них тянет жребий или получает карту, которая соответствует его умениям.
4. Во время игры с картами 1—13 вафли следует укладывать слева направо, сверху вниз и поочередно — не пропуская элементы. Это формирует и закрепляет линейный навык, который необходим во время, среди прочего, обучения чтению, писанию, прочтения и выполнения математических задач и даже программирования.



Сторона А

Во время игры с картами 1—13 задачей ребенка является воспроизведение последовательностей и изображений на рисунке. Большинство карт представляют кубики в масштабе 1:1. Это облегчает воспроизведение системы вафель и дает возможность разложить изображение на карте, что особенно эффективно в случае маленьких детей.

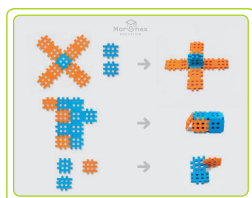
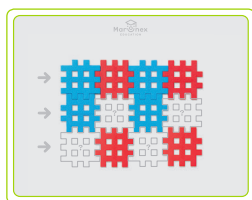
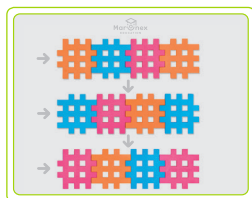


Карты 14—28 представляют пространственные здания. Они дают разнообразные возможности игры на нескольких уровнях сложности. Первый этап — это построение конструкции с использованием указаний, расположенных на стороне В. Второй этап — попытка разложить здание без инструкции — только используя его изображение на стороне А.

Самый сложный — третий этап, это превосходная тренировка зрительной памяти: ребенок тянет жребий или выбирает одну из карт, рассматривает ее, и далее, уже не пользуясь ею, пробует воспроизвести конструкцию.

Сторона В

О правильной последовательности раскладывания кубиков напоминают стрелки. На некоторых картах есть пустые поля. В этом варианте следует дополнить последовательность (карты 3, 4) или изображение (карты 11, 12 и 13). Очень важно, чтобы ребенок перед тем, как раскладывать вафли, не увидел решения, которое представлено на фронтальной стороне карты.



Карты 14—28 показывают этапы создания пространственных зданий, готовые варианты которых представлены на фронтальных сторонах карт.



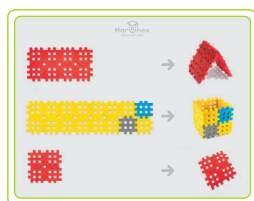
Ігрові карти

У набір входить 28 карт для ігор для розвитку з набором міні-вафель 500 елементів.

А



В



Перші 13 карт для завдання наслідування, доповнення і продовження послідовностей і рядків, створених з вафель. Вони сприятливо впливають на закріплення лінійної навички виконання завдань, стимулюють ліву півкулю мозку, навчають логічно мислити, а також візуально аналізувати і синтезувати.

Кarti 14—28, перш за все, підтримують розвиток просторової уяви і допомагають поліпшити рухові здібності долонь і пальців, або дрібну моторику. .

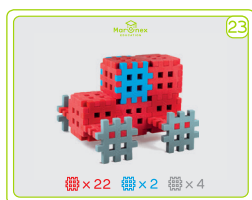
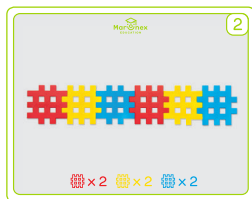
Як користуватися картами?

1. Набір був розроблений, як цілісна система. Рівень складності поступово зростає, розкладання карт в послідовності від 1 до 28 поступово готує дитину до виконання все більш складних завдань.
2. Кarti двосторонні і на них розташовані зображення побудованої будівлі (сторона А) і інструкція (сторона В).
3. Кarti — це не лише індивідуальна гра: вони можуть використовуватися групою дітей. Тоді кожен з них тягне жереб або отримує карту, яка відповідає його умінням.
4. Під час гри з картами 1—13 вафлі слід укладати зліва направо, зверху вниз і по черзі — не пропускаючи елементи. Це формує і закріплює лінійну навичку, яка необхідна під час, серед іншого, навчання читанню, писанню, прочитування і виконання математичних завдань і навіть програмування.



Сторона А

Під час гри з картами 1—13 завданням дитини є відтворення послідовностей і зображень на малюнку. Більшість карт представляють кубики в масштабі 1:1. Це полегшує відтворення системи вафель і дає можливість розкласти зображення на карті, що особливо ефективно у випадку маленьких дітей.



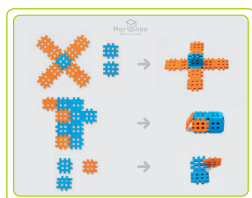
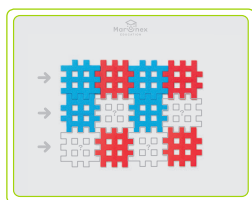
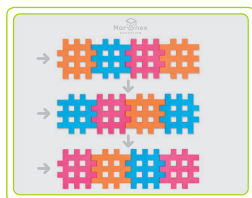
Карти 14—28 представляють просторові будівлі. Вони дають всілякі можливості гри на декількох рівнях складності. Перший етап — це побудова конструкції з використанням вказівок, розташованих на стороні В. Другий етап — спроба побудувати будівлю без інструкції, — лише використовуючи її зображення на стороні А.

Найскладніший — третій етап, це чудове тренування зорової пам'яті: дитина тягне жереб або вибирає одну з карт, розглядає її, і далі, вже не користуючись нею, пробує відтворити конструкцію.

Сторона В

Про правильну послідовність розкладання кубиків нагадують стрілки. На деяких картах є порожні поля. У цьому варіанті слід доповнити послідовність (карти 3, 4) або зображення (карти 11, 12 і 13). Дуже важливо, щоб дитина перед тим, як розкласти вафлі, не побачила рішення, яке представлено на фронтальній стороні карти.

Карти 14—28 показують етапи створення просторових будівель, готові варіанти яких представлені на фронтальних сторонах карт.





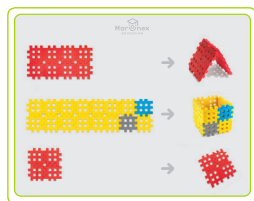
プレイカード

ミニワッフル500個入りセットを含む、28枚の遊び方多様なカードセットです。

A



B



最初の13枚のカードは、ワッフルの組み合わせの順番とパターンを再現、付け足し、継続させるためのものです。作業を順番にこなすことにより、左脳を刺激し、論理的思考力を伸ばし、視覚的な分析能力や合成能力を発達させるのに役立ちます。

14から28までのカードは、主に空間想像力の発達を促し、手や指を細かく動かす能力を伸ばすのに役立ちます。

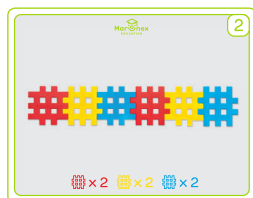
カードの使い方は？

1. このセットは一体型システムとして開発されました。難易度が徐々に上がっていく1から28までのカードを順番に並べていくことにより、お子様がより高度な作業を行えるようになります。
2. カードの両面に印刷があり、完成した建物の絵（表面）とその説明（裏面）があります。
3. 使用人数は一人とは限りません。複数のお子様で遊ぶこともできます。その場合、お子様たちはそれぞれの能力に応じたカードを受け取ります。
4. 1から13のカードで遊ぶ時は、ワッフルを左から右、上から下に順番に、飛ばすことのないように並べます。これを通じてお子様は読み書きや数学、更にはプログラミングの学習の際などに必要となる継続的な習慣を身につけることができますようになります。



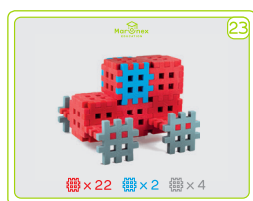
表面

1から13のカードで遊ぶ時のお子様の目的は、絵から順番とパターンを再現させることです。ほとんどのカードには原寸大のブロックが表示されています。これによりワッフルの並びを再現しやすくなり、パターンをカードに載せて比べることもできます。これは特に幼いお子様にとって便利になります。



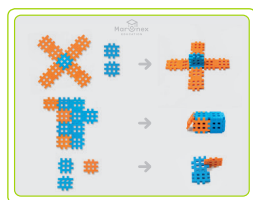
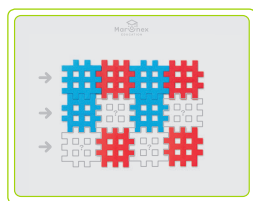
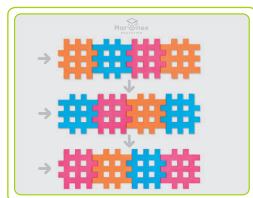
14から28のカードには、立体的な建物が表示されています。数種類の難易度による様々な遊びを提供します。最初のステップは裏面に記載された手順通りに建物を組み立てることで、次のステップでは、説明なしで表面の絵だけを見て建物を組み立ててみましょう。

第3のステップは最も難しいですが、視覚的記憶の練習に最適です。お子様に一枚カードを引かせ又は選択させ、それをよく見させた後、カードなしでデザインを再現させましょう。

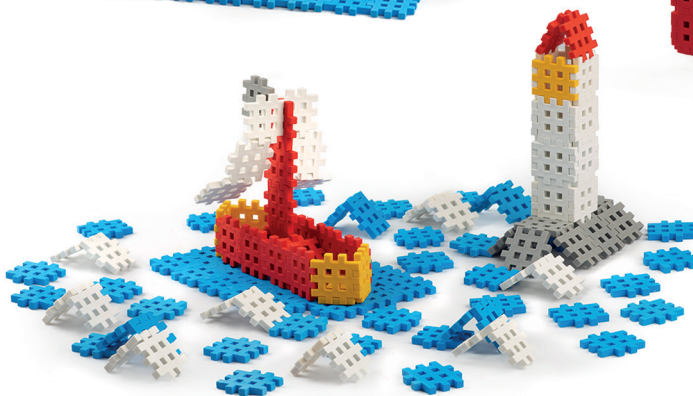
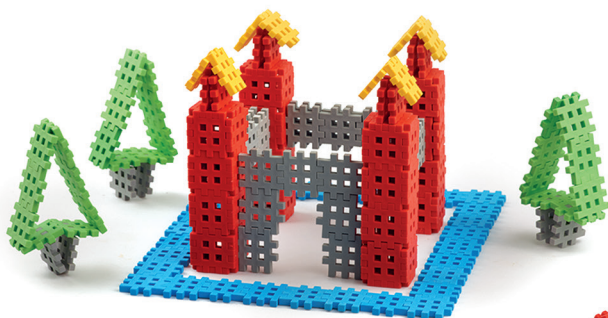
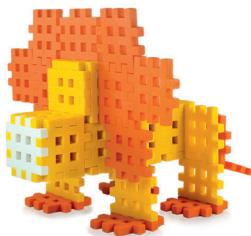
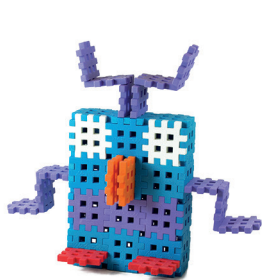


裏面

ブロックの正しい並び順が矢印で示されています。一部のカードには空白の欄が含まれています。そのような場合は順番（カード4、3）又はパターン（カード13、12、11）を付け足す必要があります。大切なのは、ワッフルを並べる前にお子様が見る表面の回答を見ないようにさせることです。14から28のカードには、カードの表面にある完成した立体建造物の組み立てステップがあります。



Mini Waffle



mini waffle
300



mini waffle
500

Mini Waffle Konstruktor

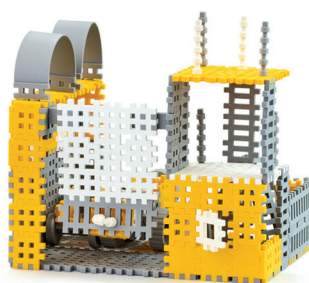
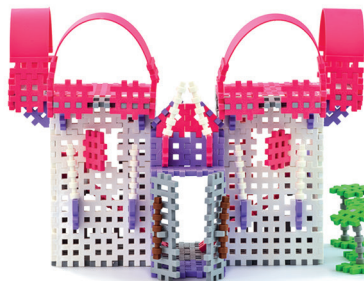


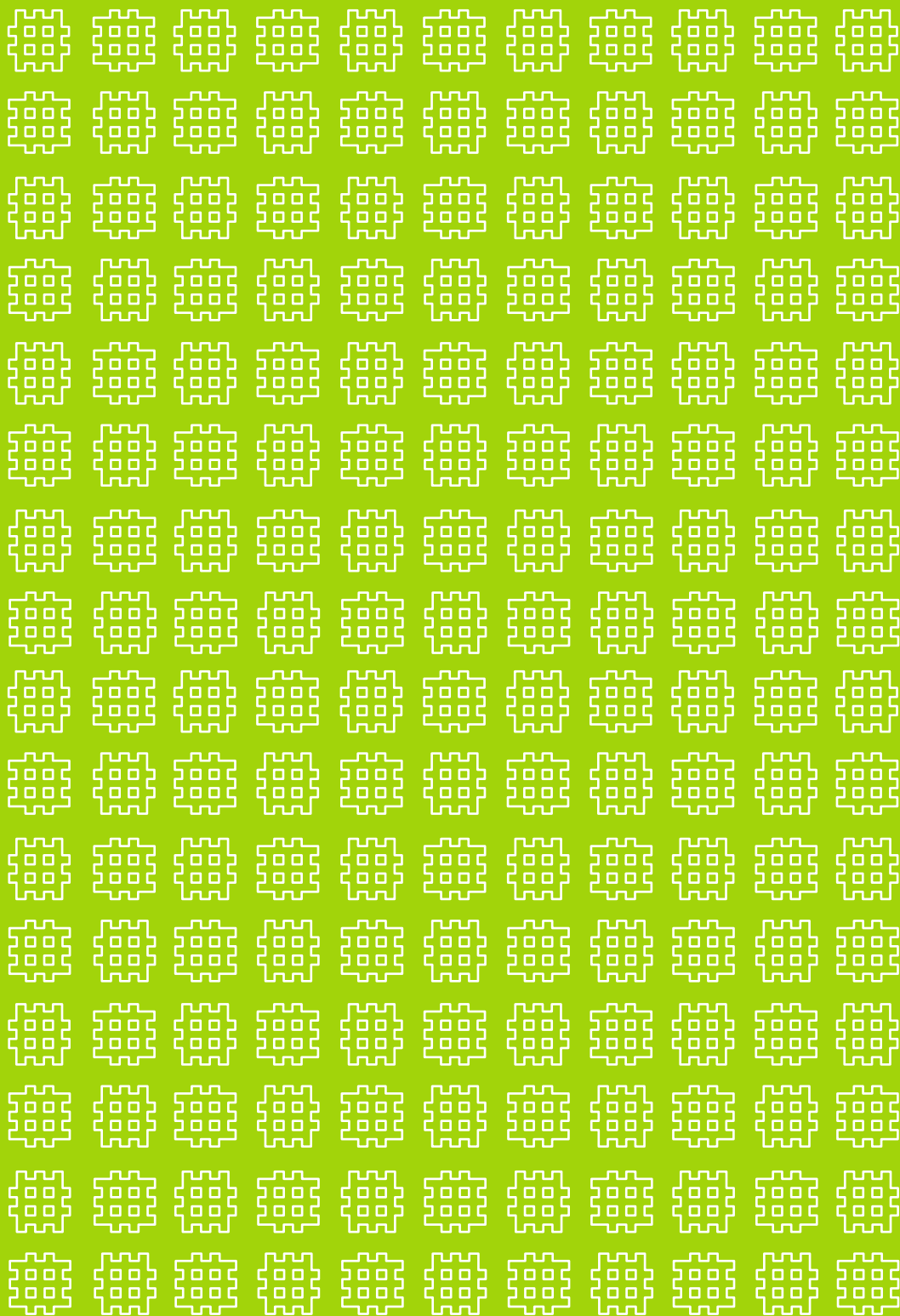
mini waffle
konstruktor
500



mini waffle
konstruktor
300

Nowe zestawy / New sets







MARIOINEX FABRYKA ZABAWEK
MARIAN SUCHANEK

Bieszczadzka 6/8
42-226 Częstochowa
Poland

 +48 34 368 25 06
biuro@marioinex.com.pl
www.marioinex.com.pl