

LOGO

Lern-Spiel-Verlag *Educational Games*



Händlerinfos / Allgemeine Geschäftsbedingungen
Allgemeine Geschäftsbedingungen der LOGO Lern-Spiel-Verlag GmbH

Allgemeines
Unsere Lieferungen und Leistungen erfolgen ausschließlich auf der Grundlage der nachstehenden Bedingungen. Abweichenden Bedingungen unserer Vertragspartner widersprechen wir hiermit. Diese gelten nur, wenn und soweit sie von uns ausdrücklich schriftlich anerkannt werden. Alle Angebote erfolgen freibleibend. Mündliche Auskünfte und Zusagen sind unverbindlich.

Widerrufsbelehrung
Widerrufsrecht
Sie können Ihre Vertragserklärung innerhalb von 14 Tagen ohne Angabe von Gründen in Textform (z.B. Brief, Fax, E-Mail) oder - wenn Ihnen die Sache vor Fristablauf überlassen wird - durch Rücksendung der Sache widerrufen. Die Frist beginnt nach Erhalt dieser Belehrung in Textform, jedoch nicht vor Eingang der Ware beim Empfänger (bei der wiederkehrenden Lieferung gleichartiger Waren nicht vor Eingang der ersten Teillieferung) und auch nicht vor Erfüllung unserer Informationspflichten gemäß Artikel 246 § 2 in Verbindung mit § 1 Abs. 1 und 2 EGBGB sowie unserer Pflichten gemäß § 312e Abs. 1 Satz 1 BGB in Verbindung mit Artikel 246 § 3 EGBGB. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs oder der Sache. Der Widerruf ist zu richten an:
BMS Bildungsmedien Service GmbH
c/o LOGO Lern-Spiel-Verlag GmbH
Georg-Westermann-Allee 66
D-38104 Braunschweig

Widerrufsfolgen
Im Falle eines wirksamen Widerrufs sind die beiderseits empfangenen Leistungen zurückzugewähren und ggf. gezogene Nutzungen (z. B. Zinsen) herauszugeben. Können Sie uns die empfangene Leistung ganz oder teilweise nicht oder nur in verschlechtertem Zustand zurückgewähren, müssen Sie uns insoweit ggf. Wertersatz leisten. Bei der Überlassung von Sachen gilt dies nicht, wenn die Verschlechterung der Sache ausschließlich auf deren Prüfung - wie sie Ihnen etwa im Ladengeschäft möglich gewesen wäre - zurückzuführen ist. Im Übrigen können Sie die Pflicht zum Wertersatz für eine durch die bestimmungsgemäße Ingebrauchnahme der Sache entstandene Verschlechterung vermeiden, indem Sie die Sache nicht wie Ihr Eigentum in Gebrauch nehmen und alles unterlassen, was deren Wert beeinträchtigt. Paketversandfähige Sachen sind auf unsere Kosten und Gefahr an

LOGO c/o VSB Verlagsservice Braunschweig
Helmstedter Str. 99, D-38126 Braunschweig
Tel. 0531/7088571
zurückzusenden. Nicht paketversandfähige Sachen werden bei Ihnen abgeholt. Verpflichtungen zur Erstattung von Zahlungen müssen innerhalb von 30 Tagen erfüllt werden. Die Frist beginnt für Sie mit der Absendung Ihrer Widerrufserklärung oder der Sache, für uns mit deren Empfang.

Voraussetzungen des Widerrufsrechts
Das Widerrufsrecht steht Ihnen nur zu, wenn Sie Verbraucher sind. Es besteht kein Widerrufsrecht, wenn Vertragsgegenstand die Lieferung von Audio- oder Videoaufzeichnungen oder von Software ist, sofern die gelieferten Datenträger von Ihnen entsiegelt wurden. Ebenfalls besteht kein Widerrufsrecht, wenn Waren geliefert werden, die nach Kundenspezifikationen angefertigt werden oder eindeutig auf die persönlichen Verhältnisse zugeschnitten sind.

Versandkosten, Preise, Zahlungsbedingungen, Lieferung
Für Verbraucher gilt: Die Versandkosten innerhalb Deutschlands betragen EUR 3,90 inklusive der Verpackungskosten bis zu einem Bestellwert von EUR 150,-. Bei einem Bestellwert ab EUR 150,- entfallen die Versandkosten. Für Lieferungen ins Ausland werden die tatsächlichen Versandkosten berechnet und die Lieferung erfolgt ab Werk. Die angegebenen Preise gelten längstens bis zum Erscheinen anderer Kataloge. Zwischenzeitliche Preisänderungen aufgrund tiefgreifender wirtschaftlicher Veränderungen behält sich LOGO Lern-Spiel-Verlag vor. In diesem Falle informiert der LOGO Verlag den Besteller vor der Lieferung.
Der LOGO Verlag behält sich ausdrücklich vor, nur gegen Vorauszahlung zu liefern.
Ansonsten liefert der LOGO Verlag gegen Rechnung. Der Rechnungsbetrag ist ohne Abzüge binnen 30 Tagen zur Zahlung fällig. Skonti werden nicht gewährt.
Der LOGO Verlag ist zu Teillieferungen berechtigt, wenn dies dem Kunden zumutbar ist.
Bei Erstbestellung behalten wir uns vor, diese nur gegen Vorauszahlung oder per Nachnahme auszuführen.

Gewährleistung
Maß- und Gewichtsangaben in Abbildungen und Beschreibungen unserer Kataloge/Preislisten gelten nicht als vereinbarte Beschaffenheit, sofern sie nicht ausdrücklich als verbindlich gekennzeichnet sind. Ändern sich Eigenschaften eines unserer Produkte nach einer Weiterentwicklung gegenüber den Angaben und Beschreibungen in unseren Katalogen/Preislisten, so gelten die geänderten Eigenschaften als vereinbarte Beschaffenheit, soweit die Eignung für die nach dem Vertrag vorausgesetzte Verwendung nicht beeinträchtigt wird.
Von der Gewährleistung sind Beschaffenheitsabweichungen ausgeschlossen, die geringfügig sind und durch die Eigenheit des verarbeiteten Werkstoffes bedingt werden. Ist der Besteller kein Verbraucher, gelten zur Gewährleistung zusätzlich folgende Bedingungen:
Offensichtliche Mängel der von uns gelieferten Ware sind uns innerhalb von zwei Wochen nach Lieferung schriftlich anzuzeigen, andernfalls gilt die Ware auch in Ansehung des Mangels als genehmigt. Ist von uns gelieferte Ware mangelhaft, steht dem Besteller ein Recht auf Nacherfüllung zu. Die Nacherfüllung erfolgt nach unserer Wahl durch Ersatzlieferung oder Nachbesserung. Schlägt die Nacherfüllung fehl, ist stattdessen der Minderwert der mangelhaften Ware zu ersetzen. Zum Rücktritt ist der Besteller nur berechtigt, wenn ihm das Behalten der Ware trotz einer Minderung unzumutbar ist. Weitergehende Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen, soweit nicht ein grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten gegeben ist.

Eigentumsvorbehalt
Wir behalten uns das Eigentum an von uns gelieferter Ware vor, bis alle unsere Forderungen aus der Geschäftsverbindung beglichen sind. Unternehmern ist eine Weiterveräußerung der Vorbehaltsware im Rahmen ordnungsgemäßer Geschäftsführung gestattet. Die aus einer Weiterveräußerung entstandenen Forderungen tritt der Unternehmer hiermit bis zur Höhe des Rechnungswertes der Vorbehaltsware an uns ab. Die Abtretung nehmen wir hiermit an.

Weiterveräußerung
Die gewerbliche Weiterveräußerung von uns bezogener Produkte in Länder außerhalb der Bundesrepublik Deutschland oder die gewerbliche Weiterveräußerung zum Zwecke des Vertriebs in solche Länder ist nur mit unserer vorherigen schriftlichen Zustimmung gestattet. Erfolgt eine solche Weiterveräußerung ohne unsere Zustimmung, macht sich der Besteller uns gegenüber schadensersatzpflichtig, soweit er die Weiterveräußerung zu vertreten hat.

Sonstiges
Erfüllungsort ist für beide Teile Essen. Als Gerichtsstand werden bei Verträgen mit Kaufleuten und juristischen Personen des öffentlichen Rechts für beide Teile die für Essen zuständigen Gerichte vereinbart. Für gegen uns gerichtete Klagen ist dieser Gerichtsstand ausschließlich.

So erreichen Sie uns:
Logo Lern-Spiel-Verlag GmbH
Bamlerstraße 1 B
45131 Essen
service@logo-verlag.de
Telefon: 0201-47848-0
Fax: 0201-47848-25

Dealer info / general terms and conditions
General terms and conditions of LOGO Lern-Spiel-Verlag GmbH

General
Our deliveries and services are provided subject exclusively to the following terms. We hereby object to any terms and conditions of our contractual partner that may contradict these. Such only apply if and to the extent that they have been explicitly recognised by us in writing. All offers are subject to change. Oral information and acceptance is non-binding.

Cancellation policy
Right to cancel
You may cancel the contract within 14 days without grounds in text (e.g. letter, fax, email) or - if the goods have been delivered to you before this period expires - by returning the goods. The cancellation period begins upon receipt of this instruction in text form, however not before the goods have reached the recipient (or in the case of repeated deliveries of similar goods, not before the first part shipment has reached the recipient) and also not before we have fulfilled our obligations to provide information as defined in Article 246 § 2 in conjunction with § 1 (1) and (2) of the Introductory Act to the Civil Code ("EGBGB") as well as our duties under § 312e (1) clause 1 of the BGB in conjunction with Article 246 § 3 EGBGB. To comply with the cancellation deadline, it is sufficient to post the cancellation of the goods in good time. Address the cancellation to:
BMS Bildungsmedien Service GmbH
c/o LOGO Lern-Spiel-Verlag GmbH
Georg-Westermann-Allee 66
D-38104 Braunschweig

Consequences of cancellation
In the case of an effective revocation the mutually received benefits are to be returned and any derived profits (e.g. interest) are to be returned. In case you are unable to reimburse us either in total or partially for services received, you are required to offer compensation of equal value. This does not apply, when the deterioration of the merchandise is due to its being checked as you might be able to do in a shop. Moreover, the customer can avoid the obligation to compensate for the decrease in value due to an impairment resulting from his using the goods in accordance with their intended purpose by not using the goods as if they were his property and by avoiding any action that might impair the goods. Mailable goods must be sent to the following address at our expense and risk:

LOGO c/o VSB Verlagsservice Braunschweig
Helmstedter Str. 99
D-38126 Braunschweig
Tel. 0531/7088571
Non-mailable goods are collected from your premises. Obligations to reimburse payments must be discharged within 30 days. This time period begins for you with the posting of your cancellation or the merchandise, for us with the receipt of the merchandise.

Conditions for the right to cancellation
You have the right to cancellation if you are a consumer. This right to cancellation does not apply if the object of the agreement is the supply of audio or video recordings or software and the seals on the supplied media were broken by you. The right to cancel does not exist if the goods supplied were manufactured according to customer specifications or are clearly tailored to personal requirements.

Shipping costs, prices, terms of payment, delivery
For consumers, the following applies: shipping within Germany costs EUR 3.90 including packaging up to an order value of EUR 150. With an order value of EUR 150 or over, shipping is free of charge. For deliveries outside Germany, the actual shipping costs will be calculated and the goods will be shipped ex works. The specified prices are valid only until the release of another catalogue at the very latest. LOGO Lern-Spiel-Verlag reserves the right to make interim price changes due to profound economic changes. In this case, LOGO Verlag will inform the buyer before delivery.

LOGO Verlag explicitly reserves the right to only make deliveries against prior payment. Otherwise, LOGO Verlag delivers against invoice. The invoice amount shall be paid within 30 days without discount. No early payment discount is granted.
LOGO Verlag is entitled to make part deliveries if this is not unreasonable for the customer.
In the case of first orders, we reserve the right to only deliver against prior payment or cash on delivery.

Warranty
Size and weight data in pictures and descriptions in our catalogues/price lists are not contractually agreed qualities unless explicitly marked as binding. If the characteristics of one of our products changes due to a further development compared to the specifications and descriptions in our catalogues/price lists, the altered characteristics are agreed qualities, provided suitability for the use specified in the contract is not impaired.
Deviations in quality that are slight or due to the nature of the materials are excluded from the warranty. If the customer is not a consumer, the following additional warranty conditions also apply:

We must be informed in writing of apparent defects in good supplied by us within two weeks of delivery, otherwise the goods are deemed accepted also in view of the defect. If the goods we supply are defective, the customer is entitled to supplementary performance. The supplementary performance shall be a replacement delivery or rectification at our option. If the supplementary performance fails, the reduction in value of the defective goods shall be replaced instead. The customer is only entitled to cancel the order if keeping the goods is unreasonable for the customer despite the reduction. Further warranty rights are excluded, provided there is neither gross negligence nor intentional behaviour.

Retention of title
We retain ownership of the delivered goods until all receivables resulting from this business connection have been paid. Companies are permitted to re-sell the conditional goods within the course of regular business. The company hereby assigns to us the receivables resulting from resale to the total invoice value of the conditional goods. We hereby accept this assignment.

Resale
The commercial resale in countries outside the Federal Republic of Germany of goods sourced from us, or the commercial resale for the purposes of selling in such countries is only permitted with our prior written consent. If such a resale occurs without our permission, the customer is liable to us for damages to the extent that the customer is responsible for the resale.

Other
Place of performance for both parts is Essen. The court responsible for Essen is hereby agreed as the place of jurisdiction for both parts in the case of contracts with merchants and legal entities under public law. This place of jurisdiction is exclusive for legal action against us.

You can contact us at:
Logo Lern-Spiel-Verlag GmbH
Bamlerstrasse 1 B
45131 Essen
service@logo-verlag.de
Phone: 0201-47848-0
Fax: 0201-47848-25



Inhalt Content

Das Nikitin Material: Die Aufbauenden Spiele Nikitin-Materials: Build-up games

MUSTERWÜRFEL PATTERN CUBES	7
UNIWÜRFEL UNICUBES	9
QUADRATE QUARES	11
BAUSTEINE BUILDING BLOCKS	13
GEOWÜRFEL GEO-CUBES	15
ZAHLENTÜRME NUMBER TOWERS	17
LOGISCHE REIHEN LOGICAL LINES	19
CREATIVO CREATIVO	21
MATRICI MATRICI	23
ABC-WÜRFEL	24
NIKITIN - GRUNDKASTEN BASIC BOX	25
NIKITIN - BASISPAKET	26
NIKITIN - FÖRDERPAKET	27
NIKITIN - ENTWICKLUNGSPAKET, BUCH	28

Die Lernspiele Educational Games

LA STRADA LA STRADA	31
PIZZA PIZZA	32
KOMBIFIX	33
SENSINO-BOX SENSINO-BOX	35
FLECHTWERK WICKERWORK	37
FORMIDO FORMIDO	39
TRIPLET TRIPLET	41
MAGNET-LABYRINTH MAGNET MAZE	43
MAGNET-MANDALA MAGNET MANDALA	43
TWIST TWIST	44

Die Gross-Spiele: Parcours der Sinne Large-Scale Games

KÄSEBRETT CHEESE-BALL	45
ROADRUNNER ROADRUNNER	46
KRAXL STEEPLEJACKS	47
SENSINO SENSINO	49
SERPENTINO SERPENTINO	50

Wir über uns

LOGO steht für das Umfeld und die Grundlagen des Lernens:

- ▶ **Sinneserfahrung, Wahrnehmung und Konzentration,**
- ▶ **inneres und äußeres Gleichgewicht,**
- ▶ **Psychomotorik,**
- ▶ **Feinmotorik.**

Immer mehr Kinder zeigen Konzentrationsstörungen und motorische Mängel. Was tun? „Lernen lernen“ ist inzwischen zum pädagogischen Schlagwort geworden. Doch es geht in erster Linie um die Grundlagen des Lernens, z.B. um Wahrnehmungs-, Konzentrations- und Gedächtnistraining.

Dabei kommt es aber immer auch auf den richtigen Zeitpunkt an. Bestimmte Fähigkeiten entwickeln sich in bestimmten Entwicklungsphasen des Kindes. Also gilt es, den Kindern zum richtigen Zeitpunkt das richtige Material an die Hand zu geben.

Logo bietet solches Lern- und Spielmaterial für Kindergärten, Grundschulen, für Eltern und Therapeuten. Engagierte Logopäden, Ergotherapeuten, Eltern und Lehrer haben die Materialien entwickelt und ihre unterschiedlichen Praxiserfahrungen dabei zusammengebracht.

Ganz besonderen Erfolg hat der Logo-Lern-Spiel-Verlag seit vielen Jahren mit dem Nikitin-Material, den „Aufbauenden Spielen“ zur Förderung der Sinneserfahrung und Wahrnehmung. Die Spiele sind ein ideales Training für Jung und Alt, ob in Kindergarten, Vorschule oder Therapiebereich.

Natürlich sind unsere Produkte konsequent ökologisch: Wir verwenden für unsere Lernspiele nur ausgewählte Rohstoffe, wie z.B. Holz aus forstwirtschaftlichem Anbau oder Recyclingmaterial

About us

LOGO stands for the foundations of learning and the learning environment:

- ▶ **sensation, perception and concentration,**
- ▶ **inner and outer balance,**
- ▶ **psycho-motor skills,**
- ▶ **manipulation skills.**

More and more children have trouble concentrating and controlling their bodily movements. Is there anything we can do? "Learning to learn" has become the watchword among educationists. But the first thing is to look at the foundations of learning, like exercising the child's ability to perceive, to concentrate and to remember.

But choosing the right moment is allimportant. Certain skills develop at certain stages of the child's development. So we need to provide children with the right materials at the right time.

Logo supplies a selection of education and play materials of this type for kindergartens, nursery and primary schools, parents and therapists. The materials have been developed by professional speech and motion therapists, by parents and by teachers, combining their various fields of expertise.

Outstanding successes over the years for Logo EduGames have been the Nikitin Materials, "build-up games" to enhance sensation and perception. Nikitin materials are ideal training for all ages, whether in kindergarten, school or therapy.

Naturally, all our products are ecologically sound. We use only specially selected raw materials, such as wood from renewable forestry, or recycled products.

Besuchen Sie uns
im Internet! *Visit our website!*
www.logo-verlag.de

NIKITIN® MATERIAL
DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS
„BUILD-UP GAMES“





NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES”

MUSTERWÜRFEL

**WAHRNEHMUNG
KONZENTRATION
KREATIVITÄT**

EINORDNUNG

Kinder brauchen Förderung ... vor allem von Wahrnehmung, Konzentration und Kreativität. Mit diesen 16 Holzwürfeln mit sechs unterschiedliche Farbflächen werden Farb- und Formenerkennung sowie Kombinatorik spielerisch geschult.

ANWENDUNG

Es geht darum, die Farbflächen nach einfachen bis anspruchsvollen Mustervorlagen zu kombinieren. Zwei Hefte mit vielen schön gestalteten Vorlagen führen die Kinder vom Leichten zum Schweren. Die beiden Spielvorlagenhefte bieten Muster für jede Altersgruppe: Die schwierigen Spielvorlagen sind auch für Erwachsene oft noch eine spannende Herausforderung.

DIE REIHE

Der Musterwürfel ist das erste Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Wichtig dabei ist immer der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad. So werden die Kinder vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo individuell bestimmen. Alles ist genau aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht.

ZIELGRUPPE

Die Nikitin-Spiele werden in vielen Kindergärten, Grundschulen, therapeutischen Einrichtungen und Elternhäusern mit großem Erfolg eingesetzt. **Alter:** ab 3 (bis 93).

DAS MATERIAL

Die aus hochwertigem Holz gefertigten Musterwürfel (Kantenlänge 3 cm) sind aufwändig bedruckt: Nichts platzt ab, die Farben bleiben leuchtend-klar.

! Tipp für Grundschule und Kindergarten:
60 Rastervorlagen in Originalgröße, auf die die Kinder die Musterwürfel auflegen können.

MUSTERWÜRFEL
MIT 2 VORLAGENHEFTEN
(56 u. 72 SEITEN)
MAßE: 224 x 194 x 56 MM
GEWICHT: 718 G
EAN 4 250022 930014
BEST.-NR. 3001

RASTERVORLAGEN
MAßE: 205 x 197 x 33,36 MM
GEWICHT: 697 G
EAN 4 250022 900024
BEST.-NR. 3124

PATTERN CUBES

**PERCEPTION
CONCENTRATION
CREATIVITY**

WHAT IT'S FOR

Children need support in learning... specially with perception, concentration and creativity. These 16 wooden cubes with six differently coloured surfaces provide fun training in recognizing and combining colours and shapes.

HOW IT WORKS

The idea is to put the coloured surfaces together to reproduce patterns ranging from simple to complex. Two booklets full of attractive designs lead children up from easier to harder ones. Both the booklets contain patterns for all ages: the complicated patterns can be an exciting challenge for adults too.

WHAT IT'S PART OF

Pattern cubes are the first game in the range of "build-up games" by Russian educationists Boris and Lena Nikitin. The Nikitin games help children to reveal their abilities and develop their personalities. An important aspect is the gradual increase in difficulty. Children progress from easier to harder each time, setting their own individual pace. Everything is co-ordinated exactly and based on sound theoretical principles.

WHO IT'S FOR

Nikitin games have been used for some time with great success by large numbers of kindergartens, infant and primary schools, therapists and parents. **Age:** from 3 (to 93).

WHAT IT'S MADE OF

The pattern blocks (3 cm square) are made of high-grade wood printed in top-quality colours: no flaking, colours stay bright.

! Useful for infant and primary level:
60 full-size squared pattern cards for children to place the cubes on.

RASTERVORLAGEN
PATTERN CARDS, (Nr. 3124)

PATTERN CUBES
WITH TWO PATTERN
BOOKLETS (56 u. 72 PAGES)
DIMENSIONS: 224 x 194 x 56 MM
WEIGHT: 718 G
EAN 4 250022 930014
ORDER No. 3001

PATTERN CARDS
DIMENSIONS: 205 x 197 x 33,36 MM
WEIGHT: 697 G
EAN 4 250022 900024
ORDER No. 3124



© Logo-Lern-Spiel-Verlag



NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES”

UNIWÜRFEL

**DREIDIMENSIONALE WAHRNEHMUNG
KONZENTRATION
KREATIVITÄT**

EINORDNUNG

Räumliches Vorstellungsvermögen, Farb- und Formerkennung sind Grundlagen unserer Wahrnehmung. Mit den 27 mehrfarbigen Holzwürfeln wird die kindliche Wahrnehmung und Konzentrationsfähigkeit spielerisch gefördert.

ANWENDUNG

Es geht darum, die 27 mehrfarbigen Holzwürfel nach einfachen bis anspruchsvollen Mustervorlagen zu kombinieren. Ein Vorlagenheft mit vielen schön gestalteten Vorlagen führt die Kinder Schritt für Schritt von der Ebene in den Raum, vom Leichten zum Schweren. Konzentration und genaues Beobachten werden dabei ebenfalls trainiert. Die schwierigeren Spielvorlagen sind auch für Erwachsene oft eine ebenso spannende wie lehrreiche Herausforderung.

DIE REIHE

Der Uniwürfel ist das zweite Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Wichtig dabei ist immer der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad. So werden die Kinder vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo individuell bestimmen. Alles ist genau aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht.

ZIELGRUPPE

Die Nikitin-Spiele werden in vielen Kindergärten, Grundschulen, therapeutischen Einrichtungen und Eltern häusern mit großem Erfolg eingesetzt. **Alter:** ab 4 (bis 94).

DAS MATERIAL

Die aus hochwertigem Holz gefertigten Uniwürfel (Kantenlänge 3 cm) sind aufwändig bedruckt: Nichts platzt ab, die Farben bleiben leuchtend-klar.

Uniwürfel
mit VORLAGENHEFT (48 SEITEN)
MAßE: 226 x 195 x 56 MM
GEWICHT: 803 G
EAN 4 250022 930021
BEST.-NR. 3002

UNICUBES

**THREE-DIMENSIONAL AWARENESS
CONCENTRATION AND
PERCEPTION**

WHAT IT'S FOR

Being aware of three-dimensional space and recognizing colours and shapes are at the root of perception. These 27 colourful wooden cubes use play to enhance a child's ability to perceive and concentrate.

HOW IT WORKS

The idea is to put the 27 colourful cubes together to reproduce patterns ranging from simple to complex. A booklet full of attractive designs gradually leads children up from two to three Dimensions, from easier to harder ones. Powers of concentration and precise observation are trained at the same time. The harder patterns can often provide adults too with an exciting and educational challenge.

WHAT IT'S PART OF

Unicubes are the second game in the range of "build-up games" by Russian educationists Boris and Lena Nikitin. The Nikitin games help children to reveal their abilities and develop their personalities. An important aspect is the gradual increase in difficulty. Children progress from easier to harder each time, setting their own individual pace. Everything is co-ordinated exactly and based on sound theoretical principles.

WHO IT'S FOR

Nikitin games have been used for some time with great success by large numbers of kindergartens, infant and primary schools, therapists and parents. **Age:** from 4 (to 94).

WHAT IT'S MADE OF

The uniblocks (3 cm square) are made of high-grade wood printed in top-quality colours: no flaking, colours stay bright.

UNICUBES
WITH TWO PATTERN BOOKLETS
(48 PAGES)
DIMENSIONS: 226 x 195 x 56 MM
WEIGHT: 803 G
EAN 4 250022 930021
ORDER NO. 3002



© Logo-Lern-Spiel-Verlag



NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES”

QUADRATE

**WAHRNEHMUNG
KONZENTRATION
KREATIVITÄT**

EINORDNUNG

Früh sammeln Kinder spielerisch erste geometrische Grunderfahrungen und entwickeln einen Sinn für Formen. Mit den Nikitin-Quadraten trainieren sie ganz nebenbei auch Kombinationsvermögen, Wahrnehmung, Konzentration und Geduld!

ANWENDUNG

16 Quadrate werden aus immer anderen Teilen zusammengesetzt. Es beginnt mit nur zwei Teilen und führt hin zum 7-teiligen Quadrat, dem chinesischen Tangram. Dazu gibt es ein Vorlagenheft mit vielen Mustern, die Schritt für Schritt vom Leichten zum Schweren führen. Vor allem Konzentration und genaues Beobachten werden dabei spielerisch trainiert. Die schwierigeren Spielvorlagen sind auch noch für Erwachsene eine spannende Herausforderung.

DIE REIHE

Die Quadrate sind das dritte Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Wichtig dabei ist der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad. So werden die Kinder vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo selbst bestimmen. Alles ist aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht.

ZIELGRUPPE

Die Nikitin-Spiele werden in vielen Kindergärten, Grundschulen, therapeutischen Einrichtungen und Elternhäusern mit großem Erfolg eingesetzt. **Alter:** ab 4 (bis 94).

DAS MATERIAL

68 farbig bedruckte Teile aus Holz. Spielvorlagenheft mit mehr als 100 Mustervorlagen.

QUADRATE

aus Holz mit Vorlagenheft
(30 Seiten)
MAßE: 225 x 194 x 71,78 MM
GEWICHT: 646 G
EAN 4 250022 930137
BEST.-NR. 3013

SQUARES

**PERCEPTION
CONCENTRATION
CREATIVITY**

WHAT IT'S FOR

Children need support in learning... specially with perception, concentration and creativity. These 16 wooden cubes with six differently coloured surfaces provide fun training in recognizing and combining colours and shapes.

HOW IT WORKS

The idea is to put the coloured surfaces together to reproduce patterns ranging from simple to complex. Two booklets full of attractive designs lead children up from easier to harder ones. Both the booklets contain patterns for all ages: the complicated patterns can be an exciting challenge for adults too.

WHAT IT'S PART OF

Pattern cubes are the first game in the range of "build-up games" by Russian educationists Boris and Lena Nikitin. The Nikitin games help children to reveal their abilities and develop their personalities. An important aspect is the gradual increase in difficulty. Children progress from easier to harder each time, setting their own individual pace. Everything is co-ordinated exactly and based on sound theoretical principles.

WHO IT'S FOR

Nikitin games have been used for some time with great success by large numbers of kindergartens, infant and primary schools, therapists and parents.
Age: from 3 (to 93).

WHAT IT'S MADE OF

The pattern blocks (3 cm square) are made of high-grade wood printed in top-quality colours: no flaking, colours stay bright.

SQUARES

in wood with pattern
booklet (30 pages)
DIMENSIONS: 225 x 194 x 71,78 MM
WEIGHT: 646 G
EAN 4 250022 930137
ORDER NO. 3013



© Logo-Lern-Spiel-Verlag

NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES”

BAUSTEINE

**DAS PERFEKTE
WAHRNEHMUNGSTRAINING!**

EINORDNUNG

Räumliches Vorstellungsvermögen, Wahrnehmung und Kreativität werden mit den Nikitin-Bausteinen spielerisch trainiert.

ANWENDUNG

Vom einfachen Bauplan zur eigenständigen Konstruktion: Das Spiel besteht aus 8 Holzbausteinen und einem Spielvorlagenheft mit 48 Bauplänen. Es beginnt mit Vorlagen für zwei Bausteine und steigert sich bis zu Konstruktionen von Bauwerken mit acht Bausteinen (siehe Abb. rechts). Die Baupläne zeigen Ansichten von vorne, von der Seite und von oben (siehe Abb. oben). Es gilt, diese Ansichten mit den Bausteinen umzusetzen. Dadurch entwickelt sich das räumliche Vorstellungsvermögen und die Konzentrationsfähigkeit wird trainiert. Bei den komplexeren Bauplänen haben auch Erwachsene noch harte Nüsse zu knacken!

DIE REIHE

Die Bausteine sind das vierte Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Wichtig dabei ist immer der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad. So werden die Kinder vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo individuell bestimmen. Alles ist genau aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht.

ZIELGRUPPE

Die Nikitin-Spiele werden in vielen Kindergärten, Grundschulen, therapeutischen Einrichtungen und Elternhäusern mit großem Erfolg eingesetzt. **Alter:** ab 4 (bis 94).

DAS MATERIAL

Die Bausteine (je 8 cm x 4 cm x 2 cm) sind aus hochwertigem, naturbelassenem Buchenholz gefertigt.

BAUSTEINE

mit Vorlagenheft
(48 Seiten)
MAßE:
223 x 194 x 56,41 mm
GEWICHT: 645 g
EAN 4 250022 930045
BEST.-NR. 3004

BUILDING BLOCKS

**IDEAL SENSORY
PERCEPTION PRACTICE!**

WHAT IT'S FOR

Nikitin building blocks are a fun way to train three-dimensional thinking, perception and creativity.

HOW IT WORKS

From simple plans to your own structures. The game consists of 8 wooden building blocks and a sample booklet with 48 plans. It starts with plans using two blocks and culminates in structures using all eight blocks (see fig. on foto) The plans give front, side and aerial elevations (see fig. above). The idea is to convert these elevations into buildings. This allows three-dimensional thinking to develop and practises concentration skills. Even adults will find some of the more complex plans hard to do!

WHAT IT'S PART OF

Building blocks are the fourth game in the range of "build-up games" by Russian educators Boris and Lena Nikitin. The Nikitin games help children to reveal their abilities and develop their personalities. An important aspect is the gradual increase in difficulty. Children progress from easier to harder each time, setting

their own individual pace. Everything is co-ordinated exactly and based on sound theoretical principles.

WHO IT'S FOR

*Nikitin games have been used for some time with great success by large numbers of kindergartens, infant and primary schools, therapists and parents. **Age:** from 4 (to 94).*

WHAT IT'S MADE OF

The building blocks (each 8 cm x 4 cm x 2 cm) are made of high-grade untreated beechwood.

BUILDING BLOCKS

with sample book (48 pages)

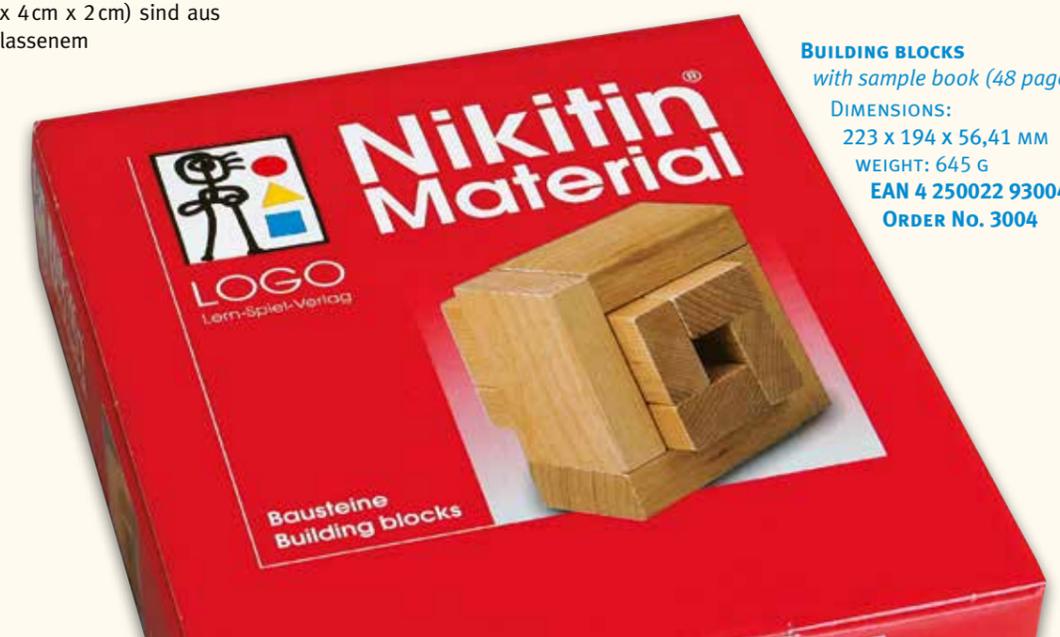
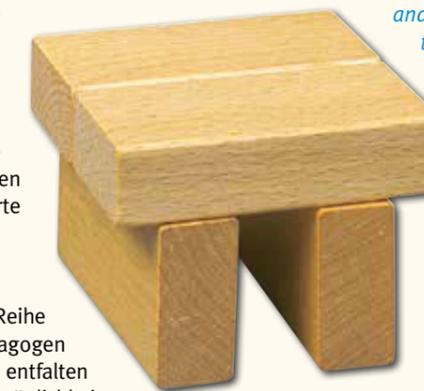
DIMENSIONS:

223 x 194 x 56,41 mm

WEIGHT: 645 g

EAN 4 250022 930045

ORDER NO. 3004



NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES”

GEOWÜRFEL

**RÄUMLICHE VORSTELLUNGSKRAFT
KONZENTRATION UND
GEDULD**

EINORDNUNG

Die Geowürfel sind ideales Konzentrationsmaterial – ein Geduldsspiel, bei dem die räumliche Vorstellungskraft von Kindern und Erwachsenen gefordert und gefördert wird.

ANWENDUNG

27 Holzwürfel sind hier zu 7 spektralfarbigem, unterschiedlich geformten Bauelementen zusammengefügt. Aus diesen Holzelementen lassen sich viele schöne Figuren gestalten. Die Muster im 70-seitigen Spielvorlagenheft führen vom Leichten zum Schweren, von zweiteiligen Figuren bis zu vierteiligen Bauwerken. Der komplette Würfel ist eine echte Herausforderung! Die schwierigeren Spielvorlagen sind auch für Erwachsene oft ebenso spannend wie lehrreich.

DIE REIHE

Der Geowürfel ist das fünfte Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Wichtig dabei ist immer der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad. So werden die Kinder vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo individuell bestimmen. Alles ist genau aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht.

ZIELGRUPPE

Die Nikitin-Spiele werden in vielen Kindergärten, Grundschulen, therapeutischen Einrichtungen und Elternhäusern mit großem Erfolg eingesetzt. **Alter:** ab 4 (bis 94).

DAS MATERIAL

Die aus hochwertigem Holz gefertigten Geowürfel (Einzelelement 3 cm Kantenlänge) sind aufwändig bedruckt: Nichts platzt ab, die Farben bleiben leuchtend-klar.

GEOWÜRFEL
mit Vorlagenheft
(70 Seiten)

MAßE:
226 x 195 x 72 mm
GEWICHT: 862 g
BEST.-Nr. 3005

GEO-CUBES

**THREE-DIMENSIONAL THINKING
CONCENTRATION AND
PATIENCE**

WHAT IT'S FOR

Geo-cubes are ideal for concentration - a game that needs patience, requiring and enhancing three-dimensional thinking in children and adults.

HOW IT WORKS

27 wooden cubes are joined together to make 7 different construction components in the colours of the rainbow. The wooden pieces make a host of lovely structures. 70 sample patterns progress from shapes made from two bricks to complex structures. The whole cube is a real challenge! For adults, too, the harder patterns can be as exciting as they are instructive.



WHAT IT'S PART OF

Geo-cubes are the fifth game in the range of "build-up games" by Russian educationists Boris and Lena Nikitin. The Nikitin games help children to reveal their abilities and develop their personalities. An important aspect is the gradual increase in difficulty. Children progress from easier to harder each time, setting their own individual pace. Everything is co-ordinated exactly and based on sound theoretical principles.

WHO IT'S FOR

Nikitin games have been used for some time with great success by large numbers of kindergartens, infant and primary schools, therapists and parents.
Age: from 4 (to 94).

WHAT IT'S MADE OF

The geo-cubes (3 cm square) are made of high-grade wood printed in top-quality colours: no flaking, colours stay bright.

GEO-CUBES

with sample book (70 pages)
DIMENSIONS: 226 x 195 x 72 mm
WEIGHT: 862 g
EAN 4 250022 930052
ORDER No. 3005



© Logo-Lern-Spiel-Verlag



© Logo-Lern-Spiel-Verlag

NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES”

ZAHLENTÜRME

**HANDELND ZAHLEN,
MENGEN UND
GRÖSSEN BEGREIFEN**

EINORDNUNG
Selbstständig und spielerisch entdecken die Kinder mit den Nikitin Zahlentürmen die Welt der Zahlen, Mengen und Größen.

ANWENDUNG
Schnell können Kinder die Zahlen von 1 bis 20 herauf- und herunterzählen. Aber wissen sie auch, was die Zahlen bedeuten? Mit den Zahlentürmen entwickeln die Kinder ihr Zahlenverständnis! Sie machen beim Spielen eigenständig Erfahrungen mit Mengen, Größen, Zahlen und Zahlverhältnissen: Ein 9-er-Turm ist dreimal so hoch wie ein 3-er-Turm. Wer das so anschaulich vor sich hat und im Wortsinne auch *be-greift*, hat später keine Probleme mit Addition und Einmaleins. Die Zahlentürme sind das ideale Material, um frühzeitig Grund zu legen für sicheres und problemloses Rechnen.

DIE REIHE
Die Zahlentürme sind das sechste Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Wichtig dabei ist immer der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad. So werden die Kinder vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo individuell bestimmen. Alles ist genau aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht.

ZIELGRUPPE
Die Nikitin-Spiele werden in vielen Kindergärten, Grundschulen, therapeutischen Einrichtungen und Elternhäusern mit großem Erfolg eingesetzt. **Alter:** ab 5 Jahre.

DAS MATERIAL
Die aus hochwertigem Holz gefertigten Zahlentürme (Höhe 1,5 cm bis 15 cm, Grundflächen 3,5 cm x 3,5 cm) sind aufwändig bedruckt: Nichts platzt ab, die Farben bleiben leuchtend-klar.

**ZAHLENTÜRME
mit Spielanleitungsheft
(12 Seiten)**
MAßE: 388 x 225 x 56 mm
GEWICHT: 1.773 g
EAN 4 250022 930069
BEST.-NR. 3006

NUMBER TOWERS

**LEARNING BY DOING
WITH NUMBERS,
SETS AND SIZES**

WHAT IT'S FOR
With Nikitin number towers children discover for themselves through play the world of numbers, sets and sizes.

HOW IT WORKS
Children can soon rattle off the numbers from 1 to 20 forwards and backwards. But do they have any idea what the numbers mean? With number towers children develop an understanding of numbers! Through playing they experiment for themselves with sets, sizes, numbers and ratios: A 9 tower is three times as high as a 3 tower. Anyone who can see it in such concrete terms and literally grasp it will have no trouble later with addition or multiplication. Number towers are an ideal aid to lay early foundations for confident, reliable arithmetic.

WHAT IT'S PART OF
Number towers are the sixth game in the range of "build-up games" by Russian educationists Boris and Lena Nikitin. The Nikitin games help children to reveal their abilities and develop their personalities. An important aspect is the gradual increase in difficulty. Children progress from easier to harder each time, setting their own individual pace. Everything is co-ordinated exactly and based on sound theoretical principles.

WHO IT'S FOR
Nikitin games have been used for some time with great success by large numbers of kindergartens, infant and primary schools, therapists and parents. **Age:** from 5 upwards.

WHAT IT'S MADE OF
The number towers (1.5 - 15 cm high, base 3.5 cm square) are made of high-grade wood printed in top-quality colours: no flaking, colours stay bright.

**NUMBER TOWERS
with instruction book
(12 pages)**

**DIMENSIONS: 388 x 225 x 56 mm
WEIGHT: 1.773 g
EAN 4 250022 930069
ORDER No. 3006**



9+1+1+5+2=9 Die Selbstkontrolle auf der Rückseite



© Logo-Lern-Spiel-Verlag

NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES”

LOGISCHE REIHEN

**FORM- UND FARBZUORDNUNG
GEDÄCHTNIS- UND
KONZENTRATIONSTRAINING**

EINORDNUNG

Spielerisch werden Form- und Farbdifferenzierung, Wahrnehmung, Konzentration und die Merkfähigkeit trainiert.

ANWENDUNG

Es geht darum, die 24 mehrfarbig bedruckten Holzwürfel nach einfachen bis anspruchsvollen Mustervorlagen zu kombinieren. Schritt für Schritt wird dabei der Schwierigkeitsgrad erhöht. So werden zunächst nach einfachen Vorlagen Formen nachgelegt und Farbreihen ergänzt. Dann sind Reihen aus Formen und Farben zu vervollständigen. Zuletzt werden ganze Muster vorgegeben, die mit den Farbwürfeln fortzuführen sind. Abgeschlossen wird das Vorlagenheft mit Übungen zur Merkfähigkeit, die ebenfalls einfach beginnen und dann schrittweise zum Schwereren führen. Ein hervorragendes Gedächtnistraining für Jung und Alt! Blankovorlagen laden ein, selbst kreativ zu werden und eigene Reihen und Muster zu bilden.

DIE REIHE

Die Logischen Reihen sind das achte Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Wichtig dabei ist immer der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad. So werden die Kinder vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo individuell bestimmen. Alles ist genau aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht.

ZIELGRUPPE

Die Nikitin-Spiele werden in vielen Kindergärten, Grundschulen, therapeutischen Einrichtungen und Elternhäusern mit großem Erfolg eingesetzt. **Alter:** ab 4 (bis 94).

DAS MATERIAL

Die 24 aus hochwertigem Holz gefertigten Würfel (Kantenlänge 3 cm) sind aufwändig bedruckt: Nichts platzt ab, die Farben bleiben leuchtend klar.

LOGISCHE REIHEN

aus Holz mit Vorlagenheft (56 Seiten)

MAßE: 225 x 194 x 57,54 cm

GEWICHT: 852 g

EAN 4 250022 930083

BEST.-NR. 3008

LOGICAL LINES

**MATCHING UP SHAPES AND COLOURS
TRAINING MEMORY AND
CONCENTRATION**

WHAT IT'S FOR

A fun way to practise differentiating shapes and colours, perception, concentration and memory.

HOW IT WORKS

The idea is to put together 24 wooden cubes painted in different colours according to sequences ranging from simple to complicated, gradually getting more difficult as you go along. First of all forms need lining up according to simple patterns, and colour sequences need completing. Then sequences of forms and colours need combining. Finally whole patterns need to be continued with the coloured cubes. The pattern booklet finishes with memory-power exercises, and these too begin with easy ones and gradually progress to the more difficult ones. Splendid memory training for all ages! Blank pattern sheets encourage you to be creative and invent your own sequences and patterns.

WHAT IT'S PART OF

Logical lines are the eighth game in the range of "build-up games" by Russian educationists Boris and Lena Nikitin. The Nikitin games help children to reveal their abilities and develop their personalities. An important aspect is the gradual increase in difficulty. Children progress from easier to harder each time, setting their own individual pace. Everything is co-ordinated exactly and based on sound theoretical principles.

WHO IT'S FOR

Nikitin games have been used for some time with great success by large numbers of kindergartens, infant and primary schools, therapists and parents. **Age:** from 4 (to 94).

WHAT IT'S MADE OF

The 24 cubes (3 cm square) are made of high-grade wood printed in top-quality colours: no flaking, colours stay bright.

LOGICAL LINES

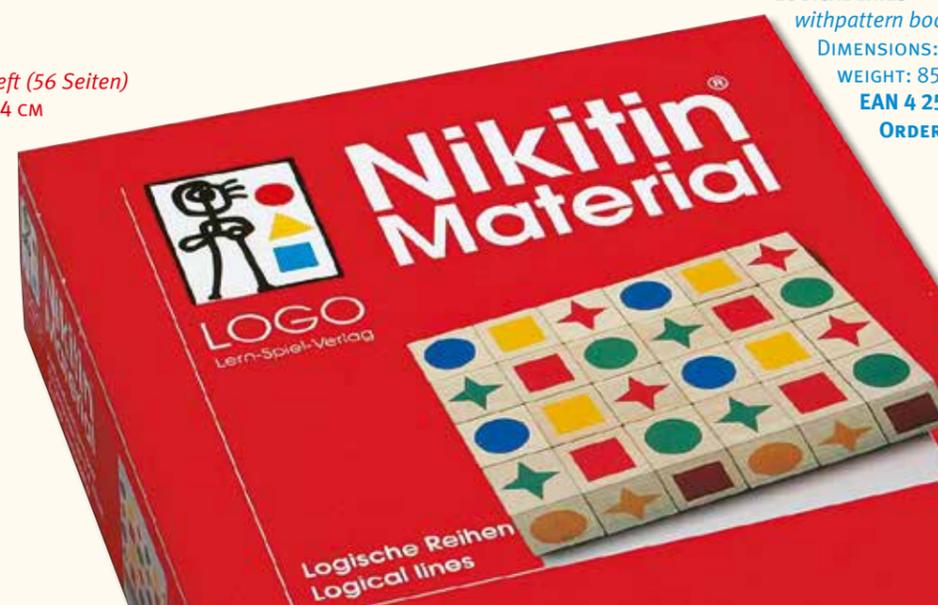
with pattern booklet (56 pages)

DIMENSIONS: 225 x 194 x 57,54 mm

WEIGHT: 852 g

EAN 4 250022 930083

ORDER No. 3008





NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES”

CREATIVO



EINORDNUNG

Creativo fördert das Ausdrucksvermögen, die Fantasie, den Gemeinschaftssinn und die emotionale Kompetenz.

ANWENDUNG

Auf 160 Spielkarten ist jeweils ein Begriff abgebildet. Wie die Kinder ihn darstellen, entscheidet der Drehpfeil. Dreht der Spieler z.B. auf rotzieht er eine rote Karte. Der abgebildete Begriff muss nun mit Hilfe der Holzsteine „nachgebaut“ bzw. nachgelegt werden. Die anderen Kinder versuchen herauszufinden, welcher Begriff gemeint ist. Zieht der Spieler eine gelbe Karte, muss er den Begriff mit seinen eigenen Worten umschreiben. Das gesuchte Wort aber darf dabei nicht ausgesprochen werden. Bei einer blauen Karte wird der Begriff nachgezeichnet. Zieht der Spieler eine grüne Karte, stellt er den Begriff pantomimisch dar. Mit der Spieluhr kann die Ratezeit begrenzt werden. Wenn der Mitspieler den Begriff in der vorgegebenen Zeit errät, bekommt er die Karte. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

DIE REIHE

Creativo ist das neunte Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Mit Creativo gibt es nun erstmals auch ein Nikitin-Spiel, das in der Gruppe gespielt werden kann. So wird neben flexiblem Denken, Kreativität und Ausdrucksvermögen auch der Gemeinschaftssinn und die emotionale Kompetenz gefördert.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Schule, therapeutische Einrichtungen und Elternhaus.
Alter: ab 4 (bis 94).

DAS MATERIAL

160 Bildkarten
(40 Karten je Kategorie),
60 Spielsteine aus Holz,
Drehpfeil und Sanduhr.

CREATIVO

MAßE: 225 x 196 x 77 MM
GEWICHT: 961 G
EAN 4 250022 930496
BEST.-NR. 3049

CREATIVO



WHAT IT'S FOR

Creativo trains self-expression, imagination, social awareness and emotional balance.

HOW IT WORKS

Each of the 160 playing cards shows one concept. A revolving pointer decides how you must illustrate it. If the pointer turns to red, for example, you pick up a red card. In that case you have to 'build' or lay out the concept pictured on the card with wooden bricks. The other children try to guess which concept is meant. If you pick a yellow card, you have to describe the concept in your own words, but without using the word for the concept itself. With a blue card you must draw the concept as a picture. If it's a green card you have to present it in mime. The clock is to limit the time allowed for guessing. When one of the other players guesses the concept in the time allowed, he or she gets the card. The player with the most cards at the end wins the game.

WHAT IT'S PART OF

Creativo is the ninth game in the range of "build-up games" by Russian educationists Boris and Lena Nikitin. The Nikitin games help children to reveal their abilities and develop their personalities. Creativo is the first Nikitin game that a whole group can play together. So, besides lateral thinking, creativity and self-expression it's good for social awareness and emotional balance.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, infant and primary schools, therapists and parents.
Age: from 4 (to 94).

WHAT IT'S MADE OF

160 playing cards (40 cards in each category), 60 wooden blocks, a revolving pointer.

CREATIVO

DIMENSIONS: 225 x 196 x 77 MM
WEIGHT: 961 G
EAN 4 250022 930496
ORDER No. 3049



© Logo-Lern-Spiel-Verlag



NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES”

MATRICI

**AUF UND UNTER, RECHTS UND LINKS,
PLUS UND MINUS U.V.M.,
WAS KINDER LERNEN SOLLEN!**

EINORDNUNG

Matrici ist ein hervorragendes Konzentrationstraining. Beim Spielen werden Kombinations- und Denkvermögen angeregt.

ANWENDUNG

Matrici enthält 12 Spiele. Jedes Spiel besteht aus einem Spielfeld und je 16 Lösungskärtchen aus stabilem Karton. Und so geht's: Die Vorgaben am oberen und am linken Rand des Spielfeldes (z.B. Figuren und Mengen) müssen miteinander kombiniert werden. Der Spieler sucht das richtige Lösungskärtchen heraus und legt es auf das entsprechende Feld. Besonders spannend wird es, wenn mehrere Kinder zusammen spielen. Die Lösungskarten liegen dann aufgedeckt neben dem ausgewählten Spielfeld auf dem Tisch. Die beiden Wurfhölzer bestimmen nun das gesuchte Lösungskärtchen. Wer findet zuerst die richtige Antwort und kann die entsprechende Karte ins richtige Feld legen?

Die Themen der 12 Spiele:

- | | |
|-----------------|------------------------|
| 1. Größen | 7. Mengen 2 |
| 2. Längen | 8. Erste Plusaufgaben |
| 3. Reihenfolgen | 9. Erste Minusaufgaben |
| 4. Farben | 10. Positionen 1 |
| 5. Formen | 11. Positionen 2 |
| 6. Mengen 1 | 12. Positionen 3 |

DIE REIHE

Matrici ist das zehnte Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Schule, therapeutische Einrichtungen und Elternhaus.
Alter: ab 4 (bis 94).

DAS MATERIAL

12 Spiele mit je 16 Spielkarten sowie 2 Wurfhölzern.

MATRICI mit Vorlagenheft

MAßE: 276 x 435 x 52,03 MM
GEWICHT: 2.301 G
EAN 4 250022 933107
BEST.-NR. 3310

MATRICI

**12 COMBINATION
GAMES ON
A MATRIX**

WHAT IT'S FOR

Matrici is a splendid way of improving powers of concentration. Playing the game trains the ability to make connections and think logically.

HOW IT WORKS

Matrici contains 12 games. Each game consists of a matrix or grid to solve a problem on. Each one has 16 cards with answers. This is how it's played: the elements in the margins at the top and side (e.g. shapes and quantities) have to be combined with one another. The player must choose the right answer card and put it down in the correct square on the grid. It's even more exciting when several children play together. In that case the answer cards are laid out face up on the table and the chosen grid is in the middle. The two wooden dice decide which answer card must be put down. Who can get the answer first and put the card down in the right square on the grid?

The twelve games deal with:

- | | |
|--------------|-----------------------|
| 1. sizes | 7. amounts 2 |
| 2. lengths | 8. first additions |
| 3. series | 9. first subtractions |
| 4. colours | 10. positions 1 |
| 5. shapes | 11. positions 2 |
| 6. amounts 1 | 12. positions 3 |

WHAT IT'S PART OF

Matrici is the tenth game in the range of "build-up games" by Russian educationists Boris and Lena Nikitin. The Nikitin games help children to reveal their abilities and develop their personalities.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, schools, therapeutic centres and parents.
Age: from 4 (to 94).

WHAT IT'S MADE OF

12 games each containing 16 playing cards, and 2 wooden dice.



MATRICI with instructions
DIMENSIONS: 276 x 435 x 52,03 MM
WEIGHT: 2.301 G
EAN 4 250022 933107
ORDER No. 3310

NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES“

ABC-WÜRFEL

**SPIELEND DIE WELT
DER BUCHSTABEN UND WÖRTER
KENNEN LERNEN**

EINORDNUNG

Kinder wollen lesen und vor allem schreiben lernen. Mit den ABC-Würfeln können sie Bilder, Laute und Buchstaben spielerisch zuordnen. So lernen sie Schritt für Schritt das ABC kennen.

ANWENDUNG

Die 27 farbig-bedruckten ABC-Würfel sind das ideale Material, um frühzeitig Grund zu legen für die Lese- und Schreibfähigkeiten der Kinder. Jeder Würfel zeigt drei Buchstaben und auf der Rückseite jeweils ein entsprechendes Bild (z.B. einen **Elefanten** für **E**). Die Kinder sprechen das Wort, drehen den Würfel um, lernen den Buchstaben kennen und machen auf den Vorlagen des Begleithefts erste Schreibversuche. Und für das erste Herantasten an die Welt der Bilder und Buchstaben gibt es lustige Bilderlottospiele.

DIE REIHE

Die ABC-Würfel sind das siebte Spiel aus der Reihe der „Aufbauenden Spiele“ der russischen Pädagogen Boris und Lena Nikitin. Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Wichtig dabei ist immer der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad. So werden die Kinder vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo individuell bestimmen. Alles ist genau aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht.

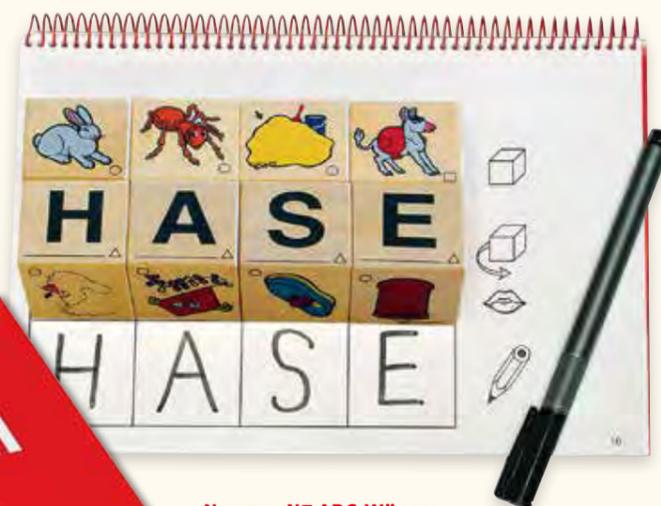


ZIELGRUPPE

Die Nikitin-Spiele werden in vielen Kindergärten, Grundschulen, therapeutischen Einrichtungen und Elternhäusern mit großem Erfolg eingesetzt. **Alter:** ab 5 Jahre.

DAS MATERIAL

Die aus hochwertigem Holz gefertigten ABC-Würfel (Kantenlänge 3,5 cm) sind aufwändig bedruckt: Nichts platzt ab, die Bilder bleiben leuchtend klar.



NIKITIN: N7 ABC-WÜRFEL
mit Begleitheft (58 Seiten)
MAßE: 226 x 193 x 57 cm
GEWICHT: 988 g
EAN 4 250022 930076
BEST.-NR. 3007



© Logo-Lern-Spiel-Verlag

NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES“

GRUNDKASTEN

**ZUM NIKITIN-
MATERIAL**

EINORDNUNG

Der Grundkasten trainiert viele der in den Nikitin-Spielen geförderten Fähigkeiten.

ANWENDUNG

Die 144 zu festen Bauelementen verbundenen farbigen Holzwürfel und die 30 Vorlagen stellen immer wieder neue Anforderungen. Ob Fröbel-Serie oder Bauen nach Koordinaten, ständig erweitern die Kinder ihre Grunderfahrungen zu Figur und Raum, steigern ihre Konzentration und entwickeln Fantasie und Kreativität.

DIE REIHE

Mit den Spielen des russischen Pädagogen-Ehepaars Boris und Lena Nikitin entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Wichtig dabei ist immer der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad. So werden die Kinder vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo individuell bestimmen. Alles ist genau aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht.

ZIELGRUPPE

Kindergärten, Grundschulen und therapeutische Praxen. **Alter:** ab 3 Jahre.

DAS MATERIAL

144 farbige Holzwürfel (verbunden zu festen Bauelementen), 1 Spiegel, 2 Rasterbaupläne und 30 Spielvorlagen.

GRUNDKASTEN

MAßE: 330 x 450 x 90 cm
GEWICHT: 4.780 g
EAN 4 250022 900031
BEST.-NR. 3222

BASIC BOX

**FOR THE
NIKITIN GAMES**

WHAT IT'S FOR

The Basic Box improves all sorts of skills trained by the Nikitin games.

How it works

144 coloured wooden cubes fused together to make different building blocks and 30 sample patterns give children lots of things to make. They'll go on increasing their basic experience with shapes and spaces, whether they're using Froebel series or building from co-ordinates; they can improve their concentration skills and develop their imaginative and creative powers.

WHAT IT'S PART OF

With games by Russian educationists Boris and Lena Nikitin children can foster their talents and develop their personalities. An important feature is that they gradually get more difficult. So children can progress from easy to harder and can set their own learning pace. Everything is fully integrated and based on sound theoretical principles.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, primary schools and therapists. **Age:** from 3 upwards.

WHAT IT'S MADE OF

144 coloured cubes (fused to make fixed building blocks), 1 mirror, 2 grid plans and 30 sample patterns.



BASIC BOX
DIMENSIONS: 330 x 450 x 90 mm
WEIGHT: 4.780 g
EAN 4 250022 900031
ORDER No. 3222

NIKITIN® MATERIAL
DIE AUFBAUENDEN SPIELE

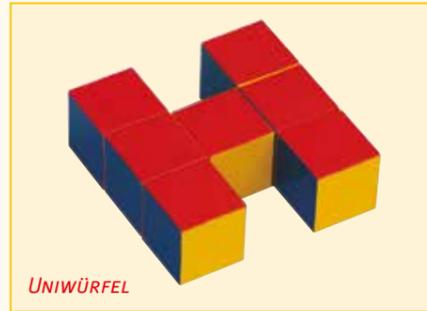
NIKITIN MATERIALS
„BUILD-UP GAMES“

DAS NIKITIN BASISPAKET

DIE „AUFBAUENDEN SPIELE“
MUSTERWÜRFEL, UNIWÜRFEL, QUADRATE, BAUSTEINE,
GEOWÜRFEL UND RASTERVORLAGEN BEST.-NR. 3325



MUSTERWÜRFEL



UNIWÜRFEL



QUADRATE



BAUSTEINE



GEOWÜRFEL



RASTERVORLAGEN

NIKITIN® MATERIAL
DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS
„BUILD-UP GAMES“

DAS NIKITIN FÖRDERPAKET

DIE „AUFBAUENDEN SPIELE“
ZAHLENTÜRME, ABC WÜRFEL, LOGISCHE REIHEN, CREATIVO,
MATRICI UND DAS BUCH DER NIKITINS BEST.-NR. 3326



ZAHLENTÜRME



ABC WÜRFEL



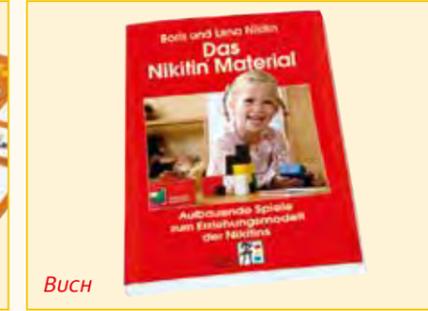
LOGISCHE REIHEN



CREATIVO



MATRICI



BUCH



NIKITIN® MATERIAL DIE AUFBAUENDEN SPIELE

NIKITIN MATERIALS „BUILD-UP GAMES“

DAS ENTWICKLUNGSPAKET

**FÖRdert DIE
GEISTIGE ENTWICKLUNG
– EIN LEBEN LANG!**

EINORDNUNG

Die „Aufbauenden Spiele“ sind ideales Konzentrationsmaterial und schulen Wahrnehmung, Gedächtnis und Kreativität (auch von Erwachsenen!).

ANWENDUNG

Alle „Aufbauenden Spiele“ (siehe Seite 6 bis 28) sind hier zu einem Paket zusammengeschnürt. Mit den Nikitin Spielen werden alle notwendigen geistigen Entwicklungsprozesse des Kindes angeschoben! Die Spiele führen von leichten zu immer schwierigeren Aufgaben, d.h. sie „wachsen“ mit. Auch Erwachsene finden viele spannende Herausforderungen.

Die Spiele fördern:

- ▶ die geistige Entwicklung,
- ▶ Wahrnehmung,
- ▶ Konzentration,
- ▶ Kreativität,
- ▶ logisches Denken,
- ▶ Kombinationsvermögen,
- ▶ das Zahlenverständnis,
- ▶ Lesen- und Schreibenlernen.

Zusätzlich enthält das Entwicklungspaket das Buch der Nikitins, in dem sie ihr Erziehungsmodell vorstellen.

DIE REIHE

Mit den Nikitin-Spielen entfalten Kinder ihre Begabungen und entwickeln ihre Persönlichkeit. Sie werden vom Leichten zum Schweren geführt und können ihr Lerntempo individuell bestimmen. Alles ist genau aufeinander abgestimmt und pädagogisch durchdacht. Wahrnehmung, Konzentration, räumliches Denken und Kreativität werden trainiert.

ZIELGRUPPE

Die Nikitin-Spiele werden in vielen Kindergärten, Grundschulen, therapeutischen Einrichtungen und Elternhäusern mit großem Erfolg eingesetzt. **Alter:** ab 3 Jahre.

DAS MATERIAL

Alle 10 Spiele aus hochwertigem Material, dazu das Buch der Nikitins zu den „Aufbauenden Spielen“.

ENTWICKLUNGSPAKET

(10 Spiele und Buch)

MAßE: 370 x 515 x 253 mm

GEWICHT: 11.500 g

BEST.-NR. 3015

INHALT:

- | | |
|----------------|-------------------|
| ▶ MUSTERWÜRFEL | ▶ ZAHLENTÜRME |
| ▶ UNIWÜRFEL | ▶ ABC-WÜRFEL |
| ▶ QUADRATE | ▶ LOGISCHE REIHEN |
| ▶ BAUSTEINE | ▶ CREATIVO |
| ▶ GEOWÜRFEL | ▶ MATRICI |



Lena und Boris Nikitin

**BORIS UND LENA NIKITIN:
„DAS NIKITIN-MATERIAL“**
In diesem Buch stellen die Nikitins ihr Erziehungsmodell und die Aufbauenden Spiele vor. 100 Seiten
MAßE: 231 x 150 x 11,1 mm
GEWICHT: 220 g
ISBN 978-3-939916-40-6
BEST.-NR. 3009



DIE LERNSPIELE

EDUCATIONAL GAMES





DIE LERNSPIELE

EDUCATIONAL GAMES

LA STRADA

**DREI KOMBINATIONSSPIELE
FÜR KLEINE UND GROSSE
STRASSENBAUER**

EINORDNUNG

Drei formschöne Spiele zur Förderung von Kombinatorik, Strategie, Kreativität, Wahrnehmung und Konzentration.

ANWENDUNG

Es geht darum, die einzelnen Elemente so zu kombinieren, dass ganze Netzwerke von Flächen und Linien entstehen. Der Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt, ... aber die Anschlüsse müssen stimmen. Daraus ergeben sich immer wieder ebenso knifflige wie spannende Situationen, in denen Strategie, Kombinationsfähigkeiten und vernetztes Denken gefordert sind (und spielerisch gefördert werden). Abwechslungsreiche Spielvarianten laden 1 bis 4 Spieler zum Mitmachen ein: z.B. ein Spieler legt Reihen und Muster nach (beiliegenden) Vorlagen, zwei Spieler legen abwechselnd (ähnlich wie beim Domino) Spielelement an Spielelement, bis einer nicht mehr anlegen kann. Oder die Spieler versuchen im Wettbewerb miteinander mit einem begrenzten Vorrat an Spielelementen möglichst viele unterschiedliche Muster zu legen.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Schule und Elternhaus.
Alter: ab 4 (bis 94 Jahre).

DAS MATERIAL

Jedes der drei Spiele enthält 100 stabile Spielelemente (farbig bedruckte Sperrholzplättchen) im Format 4,8 cm x 4,8 cm.

LA STRADA

MAßE: 168 x 168 x 60 MM
GEWICHT: 896 G

SPIEL 1: CANALETTO
EAN 4 250022 930410
BEST.-NR. 3041

SPIEL 2: COLORETTO

EAN 4 250022 930427
BEST.-NR. 3042

SPIEL 3: VICOLETTO
EAN 4 250022 930434
BEST.-NR. 3043

LA STRADA

**THREE COMBINATION GAMES
FOR „ROADBUDERS”
OF ALL AGES**

WHAT IT'S FOR

Three attractive games to enhance combination skills, strategic thinking, creativity, perception and concentration.

HOW IT WORKS

The idea is to combine the individual pieces to form whole networks of shapes and lines. There's no limit to the imaginative possibilities, ... except that the links must fit. That keeps producing tricky and exciting situations demanding strategic planning, combination skills and joined-up thinking (which are trained in play). Game variations offer one to four players the opportunity to play: for instance one player can lay sequences and patterns from pattern sheets, two can take turns laying pieces edge to edge (as in dominoes) till one can't go. Or the players can compete with each other to produce as many different patterns as possible from a limited number of pieces.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, schools, and the family.
Age: from 4 (to 94).

WHAT IT'S MADE OF

Each of the three games consists of 100 robust pieces (colour-printed plywood tiles), sized 4.8 cm square.

LA STRADA

DIMENSIONS: 168 x 168 x 60 MM
WEIGHT: 896 G

GAME 1: CANALETTO
EAN 4 250022 930410
ORDER No. 3041

GAME 2: COLORETTO
EAN 4 250022 930427
ORDER No. 3042

SPIEL 3: VICOLETTO
EAN 4 250022 930434
ORDER No. 3043

COLORETTO



VICOLETTO



CANALETTO



© Logo-Lern-Spiel-Verlag

DIE LERNSPIELE

EDUCATIONAL GAMES

PIZZA

**ZUORDNUNG
KONZENTRATION
WAHRNEHMUNG**

EINORDNUNG:

Mit dieser „Pizza“ trainieren Kinder spielerisch Wahrnehmung und Konzentration, Beobachten, Erkennen von Symmetrien und logisches Zuordnen.

ANWENDUNG:

Die 8 Spiele bestehen aus je 8 Kreissegmenten und sind thematisch geordnet:

„Formen und Farben“
„Reihen und Mengen“

Auf der roten Holz-Pizza-Scheibe ist das Zusammenlegen der einzelnen Elemente kinderleicht. Ein Fingerdruck auf den Innenrand genügt und die einzelnen Teile lassen sich ganz leicht wieder aufnehmen. Immer, wenn es schwierig wird, gibt es die Möglichkeit zur Selbstkontrolle, sodass die Kinder ihre Lernerfolge selbständig kontrollieren können.

ZIELGRUPPE:

Kindergarten, Grundschule (1. Schuljahr), Elternhaus.
Alter: ab 4 Jahre.

DAS MATERIAL:

Das Spielgerät selbst ist aus rot lackiertem Holz gefertigt. Die Kreissegmente sind aus Kunststoff und mit ungiftigen Farben kratzfest bedruckt. Die stabile Aufbewahrungsbox aus Buchenholz wird mit 4 Holzpizzen und 8 Spielen geliefert.

PIZZA

**CLASSIFICATION
CONCENTRATION
PERCEPTION**

WHAT IT'S FOR

This 'pizza' is a fun way for children to practise perception and concentration, observation, recognition of symmetries and logical classification.

HOW IT WORKS

The 8 games consist of 8 segments each and they are arranged thematically:

"Shapes and colour"

"Sequences and amounts"

It's child's play to fit the individual elements together on the red wooden pizza tray. Just pressing a fingertip on the inside rim is enough to lift the individual elements out again easily. Whenever there's a problem the children have the chance to check their results themselves, so that they can always keep track of how much they're learning.

WHO IT'S FOR

*Kindergartens, primary schools (Year 1), and home.
Age: from 4 (to 94).*

WHAT IT'S MADE OF

The tray itself is made of glossy red-painted wood. The circular segments are made of plastic printed in scratchproof non-toxic colours. The sturdy beechwood storage box delivered with 4 wooden pizzas and 8 games.



PIZZA
MAßE: 450 x 275 x 65 MM
GEWICHT: 3.199 G
BEST.-NR. 3531

PIZZA
DIMENSIONS: 450 x 275 x 65 MM
WEIGHT: 3.199 G
ORDER No. 3531



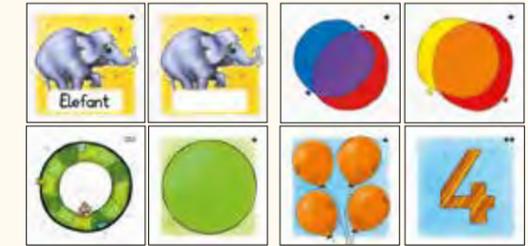
DIE LERNSPIELE

EDUCATIONAL GAMES

KOMBIFIX

**WÜRFELN
SUCHEN
KOMBINIEREN**

Sorry!
*Only for
the german
market!*



**ANLAUTE,
FARBEN,
FORMEN,
MENGEN
UND
ZAHLEN**

EINORDNUNG

Jedes der vier Spiele fördert die Bereiche Wahrnehmung, Konzentration, Kombinationsfähigkeit und das Reaktionsvermögen der Kinder.

ANWENDUNG

Bei Kombifix sind Schnelligkeit und Reaktion gefragt: Die Kärtchen werden auf dem Tisch ausgelegt. Schon geht es los: Die Kinder würfeln mit zwei verschiedenen Holzwürfeln. Blitzschnell müssen die Symbole und Farben auf den Würfeln kombiniert werden. So ergibt sich das gesuchte Kärtchen. Beispiel aus Spiel 1 „Anlaute“: Ein Würfel zeigt den Anlaut **E**, der andere die Farbe **Rot**, dann muss die **rote Karte** mit der **Erdbeere** gesucht werden. Wer schnappt sie zuerst? Wer hat am Schluss die meisten Karten?

Es gibt vier verschiedene Spiele:

Spiel 1: „Anlaute“

36 Karten, auf denen Buchstaben, Anlaute und Farben kombiniert sind.

Spiel 2: „Farben“

Auf 32 Karten sind Farben und Farbmischungen zu sehen. Es wird mit 2 Farbwürfeln gespielt. Aus der Kombination der beiden gewürfelten Farben ergibt sich die gesuchte Karte.

Spiel 3: „Formen“

36 Karten zeigen farbige Formen. Beim Würfeln mit einem Form- und einem Farbwürfel ergibt sich die entsprechende Karte.

Spiel 4: „Mengen und Zahlen“

Auf 36 Karten sind Mengen, Farben und Zahlen kombiniert.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Schule und Elternhaus.
Alter: ab 4 Jahre.

DAS MATERIAL

4 Spiele mit 140 Karten (je Spiel 32 bzw. 36 Karten, Format 6 cm x 6 cm) in Kartonverpackung (20 cm x 20 cm x 6 cm).

KOMBIFIX SET MIT 4 SPIELEN

SPIEL 1 (36 KARTEN): ANLAUTE

SPIEL 2 (32 KARTEN): FARBEN

SPIEL 3 (36 KARTEN): FORMEN

SPIEL 4 (36 KARTEN): MENGEN

UND ZAHLEN

MAßE: 235 x 233 x 51,85 MM

GEWICHT: 1.257 G

EAN 4 250022 930236

BEST.-NR. 3023





DIE LERNSPIELE

EDUCATIONAL GAMES

SENSINO-BOX



EINORDNUNG

3 Spiele:

- ▶ Fingerschrift
- ▶ Tastspiel
- ▶ Sinne zuordnen

Bildungsbereiche:

- ▶ Bildnerisches Gestalten
- ▶ Wahrnehmung/Feinmotorik
- ▶ kommunikative und kreative Bildung

ANWENDUNG

Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Farbe entscheidet, wie gespielt wird: Sinneszuordnungen sind zu kombinieren, Formen, Buchstaben und Zahlen werden auf den Rücken des Nachbarn mit dem Finger gemalt, Oberflächen müssen mit verbundenen Augen gefühlt und zugeordnet werden. Gewonnen hat der Spieler, der zum Schluss die meisten Karten gesammelt hat. Eine Spielesammlung mit 3 Spielen und 124 Spielkarten fördert gleichzeitig Gedächtnis, Feinmotorik, soziale Kompetenz und Kreativität mit einer großen Portion Spaß, Neugier und Lernfreude.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Schule, Elternhaus und therapeutische Einrichtungen.
Alter: ab 4 Jahren

DAS MATERIAL

Eine Spielesammlung mit drei Spielen: 124 Spielkarten, 1 Würfel, 1 Sanduhr, 1 Augenklappe und ein Ablageholz.

SENSINO-BOX



WHAT IT'S FOR

3 GAMES:

- ▶ FINGER WRITING
- ▶ TOUCH GAME
- ▶ SENSORY ASSIGNMENT

EDUCATIONAL AREAS:

- ▶ ARTISTIC DESIGN
- ▶ PERCEPTION/FINE MOTOR SKILLS
- ▶ COMMUNICATIVE/CREATIVE EDUCATION

HOW IT WORKS

Turns are taken rolling the die. The colour rolled decides how to play: Sense assignments are combined, forms, letters and numbers draw on your neighbour's back, surfaces are felt and assigned while wearing a blindfold. The winner is the player who has the most cards at the end. A collection of games with three games and 124 game cards that trains memory, fine motor skills, social skills and creativity at the same time, with a good dose of fun, curiosity and enjoyment of learning.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, school, home, therapists and parents. **Age:** from 4

WHAT IT'S MADE OF

A collection of three games: 124 game cards, 1 die, 1 sandglass, 1 eye patch and 1 wooden board



SENSINO-BOX
 DIMENSIONS: 240 x 230 x 58 MM
 WEIGHT: 944 G
 EAN 4 250022 900017
 ORDER No. 3050

SENSINO-BOX

MAßE:
 240 x 230 x 58 MM
 GEWICHT: 944 G
 EAN 4 250022 900017
 BEST.-NR. 3050



© Logo-Lern-Spiel-Verlag



DIE LERNSPIELE

EDUCATIONAL GAMES

FLECHTWERK

**WAHRNEHMUNG
KONZENTRATION UND KOMBINATORIK
LOGISCHES DENKEN UND KREATIVITÄT**

EINORDNUNG

Förderung von Kombinatorik, Vorstellungsvermögen, logisches Denken, Kreativität und Konzentration.

Bildungsbereiche:

- ▶ Bildnerisches Gestalten
- ▶ Wahrnehmung/Feinmotorik
- ▶ kommunikative und kreative Bildung

ANWENDUNG

4 Bilder sind in Streifen zerlegt und müssen von den Kindern so zusammengeflochten werden, dass die Bilder wieder entstehen. Damit es nie langweilig wird, sind dem Flechtwerk vier Streifen-Sets mit insgesamt 16 unterschiedlichen Motiven beigelegt. So entstehen einfache figürliche Umrisse, Abbildungen einfacher, erkennbarer Dinge aus dem alltäglichen Umfeld, schöne Muster oder komplexere Ansichten von Landschaften und Aktivitäten. Ein spannendes Spiel das die Feinmotorik ebenso übt wie Puzzeln.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Schule, Elternhaus und therapeutische Einrichtungen.
Alter: ab 4 Jahren.

DAS MATERIAL

Stabiler Spielrahmen mit 4 Streifen-Sets zu je 6 Streifen, 16 Motive und ein Vorlagenheft.

FLECHTWERK

**EAN 42 50022 900086
BEST.-Nr. 3081**

WICKERWORK

**PERCEPTION
CONCENTRATION AND COMBINATORICS
LOGICAL THINKING AND CREATIVITY**

WHAT IT'S FOR

Enhances of combinatorics, imagination, logical thinking, reativity and concentration.

EDUCATIONAL AREAS:

- ▶ ARTISTIC DESIGN
- ▶ PERCEPTION/FINE MOTOR SKILLS
- ▶ COMMUNICATIVE/CREATIVE EDUCATION

HOW IT WORKS

Four pictures are split into strips and must be woven together by the children so that the pictures are recreated. So it never gets boring, Wickerwork includes four sets of strips with a total of 16 themes. The result is simple figurative outlines, pictures of simple, recognisable everyday things, beautiful patterns or complex views of landscapes and activities. An exciting game that exercises fine motor skills as well as practising jigsaws.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, school, home, therapists and parents.
Age: from 4

WHAT IT'S MADE OF

A solid weaving frame with four strip sets of six strips each 16 themes and a booklet of templates.

WICKERWORK

**EAN 42 50022 900086
ORDER No. 3081**





DIE LERNSPIELE

EDUCATIONAL GAMES

FORMIDO

**DAS KREATIVE
LEGESPIEL**

EINORDNUNG

Spielerisch werden die Wahrnehmung von Farben und Formen und das Erkennen von Größenverhältnissen trainiert. Beim freien Kombinieren werden darüber hinaus Fantasie und Kreativität angeregt.

ANWENDUNG

Es geht um einfache Grundformen wie Quadrat, Dreieck und Viertelkreis in verschiedenen Farben und Größen. „Formido“ bietet verschiedene Spielmöglichkeiten für 1 oder 2 Spieler: Zum einen werden die Muster des Vorlagenheftes mit den Spiel Elementen nachgelegt. Das fängt ganz einfach an und steigert sich dann schrittweise. Am Anfang werden die Elemente nur nebeneinander gelegt, später dann auch übereinander. Noch kniffliger wird es, wenn es gilt, die Muster des Vorlagenheftes nicht einfach nachzulegen, sondern beim Nachlegen zu spiegeln. Es können auch 2 Spieler gemeinsam spielen. Dann legt einer der beiden ein Muster in seiner Legebox vor und der Mitspieler muss versuchen herauszufinden, aus welchen Elementen das Muster besteht, um es dann nachzulegen. Da es alle Spielelemente in verschiedenen (aufeinander abgestimmten) Größen gibt, kann man auch vorgelegte Muster verkleinern oder vergrößern. So wird nicht nur die Farb- und Formwahrnehmung gefördert, sondern darüber hinaus auch der Sinn für Proportionen angeregt.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Schule und Elternhaus.
Alter: ab 4 (bis 94 Jahre).

DAS MATERIAL

54 Spielelemente aus Kunststoff in zwei Legeboxen (je 24 cm x 24 cm) inkl. Vorlagenheft (18 cm x 18 cm) mit 24 Seiten.

FORMIDO

mit Vorlagenheft (24 Seiten)
MAßE:
282 x 285 x 46,56 MM
GEWICHT: 778 G
EAN 4 250022 930458
BEST.-Nr. 3045

FORMIDO

**A CREATIVE
PATTERN GAME**

WHAT IT'S FOR

Playing this game will train the perception of colours and forms and how to recognize proportions. It will go on to stimulate imagination and creativity when you make your own patterns.

HOW IT WORKS

This is all about simple basic forms like squares, triangles and quadrants in different colours and sizes. 1 or 2 players can play "Formido" in a number of ways: One involves laying out the shapes to copy the patterns in the pattern book. They start with easy ones and gradually get harder. At first the shapes are laid next to each other, and later on top of each other. It's even more tricky when you're not just copying the patterns, but making mirror images. 2 people can play together, too. Then one of them lays a pattern in the tray and the other must try to

discover what shapes are in the pattern in order to copy it. Because all the shapes are there in different (matching) sizes, you can do smaller or larger versions of the first pattern. So it's not just training for perception of colours and shapes but even stimulates a feeling for proportions.

WHO IT'S FOR

Kindergarten, school, home.
Age: from 4 (to 94).

WHAT IT'S MADE OF

54 plastic shapes in two trays (each 24 cm x 24 cm) plus 24-page pattern booklet (18 cm x 18 cm).

FORMIDO

with pattern
booklet (24 pages)
DIMENSIONS: 282 x 285 x 46,56 MM
WEIGHT: 778 G
EAN 4 250022 930458
ORDER NO. 3045



© Logo-Lern-Spiel-Verlag



© Logo-Lern-Spiel-Verlag

DIE LERNSPIELE

EDUCATIONAL GAMES

TRIPLET

LEGESPIEL +
DOMINO +
MEMO-GAME

EINORDNUNG

Mit „Triplet“ haben Sie gleich drei Spiele in einem: Immer geht es um Kombinieren, Konstruieren und Konzentrieren. Und beim Memo-Spiel wird zusätzlich das Gedächtnis trainiert.

ANWENDUNG

Drei Spielmöglichkeiten für 1–4 Spieler:

1. Legespiel

Nach den 34 Mustern des Spielvorlagenheftes werden bunte Formen, wie z.B. Rauten, Sterne, Dreiecke und Sechsecke, gelegt. Die Spieler können natürlich auch selbst größere Muster und Figuren erfinden und legen.

2. Triplet-Joker-Domino

Bei diesem Dreiecksdomino müssen die Seiten der Dreiecke mit gleicher Farbe angelegt werden. Kein Problem bei den einfarbigen Dreiecken. Bei den zwei- und dreifarbigem wird's knifflig. Aber es gibt ja noch Joker: alle schwarzen Farbflächen. Ein tolles Spiel um Kombinatorik und Strategie!

3. Memo-Game

Wie beim klassischen Memory-Spiel werden die Dreiecke umgedreht auf dem Tisch ausgebreitet und es werden Paare gesucht.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Grundschule und Elternhaus.

Alter: ab 4 Jahre.

DAS MATERIAL

48 große Holz-Dreiecke (Seitenlänge je 8 cm), ein- bis vierfarbig bedruckt in form-schöner Dreiecksverpackung aus lackier-tem Buchenholz (Seitenlänge je 36 cm). Umfangreiches Vorlagen- und Anleitungsheft.

TRIPLET

mit Vorlagenheft
(42 Seiten)

MAßE: 315 x 357 x 32,5 mm

GEWICHT: 952 g

EAN 4 250022 930212

BEST.-NR. 3021

TRIPLET

JIGSAW +
DOMINOES +
PELMANISM

WHAT IT'S FOR

„Triplet“ gives you three games in one: all of them involve combination, construction and concentration. And the pelmanism game trains the memory too.

HOW IT WORKS

Three ways to play for 1-4 players:

1. Jigsaw

Following the 34 patterns in the pattern book, the pieces are laid out to make colourful designs like diamonds, stars, triangles and hexagons. Of course the players can create their own larger shapes and patterns.

2. Triplet joker dominoes

In this triangle domino game the sides of the triangles must be laid next to matching colours. That's no problem with the plain ones; but with two or three-coloured ones it's trickier. Still, there are jokers: all the black surfaces. A great

game for concentration and strategy skills.

3. Pelmanism

As in straightforward pelmanism, you turn over the triangles and spread them out on the table, then look for pairs.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, primary schools, and the family. **Age:** from 4 upwards.

WHAT IT'S MADE OF

48 large wooden triangles (sides 8 cm), printed in one to four colours, contained in an attractive triangular painted beechwood box (sides 36 cm). Detailed booklet containing patterns and instructions.

TRIPLET

with pattern booklet (42 pages)

DIMENSIONS: 315 x 357 x 32,5 mm

WEIGHT: 952 g

EAN 4 250022 930212

ORDER NO. 3021





DIE LERNSPIELE

EDUCATIONAL GAMES

MAGNET-LABYRINTH

MOTORIK UND GESCHICKLICHKEIT

MAGNET-LABYRINTH
MAßE: 375 x 375 x 22 MM
GEWICHT: 1.622 G

EAN 4 250022 900048
BEST.-NR. 3026 (ROT)

EAN 4 250022 900055
BEST.-NR. 3027 (NATUR)



MAGNET MAZE

MOTOR SKILLS AND DEXTERITY

MAGNET MAZE
DIMENSIONS: 375 x 375 x 24,53 MM
GEWICHT: 1.622 G

EAN 4 250022 900048
ORDER No. 3026 (RED)

EAN 4 250022 900055
ORDER No. 3027 (PLAIN)



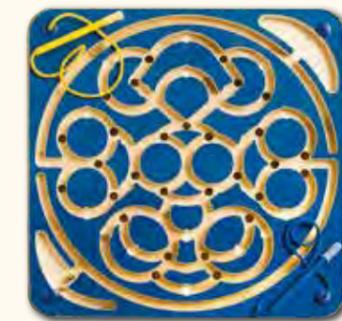
MAGNET-MANDLA

MOTORIK UND GESCHICKLICHKEIT UND STRATEGIE

MAGNET-MANDALA
MAßE: 375 x 375 x 22 MM
GEWICHT: 1.622 G

EAN 4 250022 900079
BEST.-NR. 3030 (BLAU)

EAN 4 250022 900062
BEST.-NR. 3028 (NATUR)



MAGNET MANDALA

MOTOR SKILLS, DEXTERITY AND STRATEGIC PLANNING

MAGNET MANDALA
DIMENSIONS: 375 x 375 x 22 MM
WEIGHT: 1.622 G

EAN 4 250022 900079
ORDER No. 3030 (BLUE)

EAN 4 250022 900062
ORDER No. 3028 (PLAIN)



EINORDNUNG

Ideales Spiel-Material zur Schulung der kindlichen Feinmotorik und Koordination. Hervorragend geeignet als vorbereitendes Spielmaterial auf das Schreibenlernen.

ANWENDUNG

Die beiden Spieler versuchen so schnell wie möglich die Kugeln ihrer Farbe mit den Magnetstiften ins Ziel und wieder zurück zu ihrer Basis zu bringen. Aber Achtung: Auf dem Weg dorthin gilt es, gefährliche Kugelfallen zu überwinden. Nur wer seine Kugeln „sauber“, d.h. ohne anzuecken, durchs Labyrinth führt, bringt sie ins Ziel. Das Spiel macht auch Riesenspaß, wenn ein Kind allein spielt. So werden immer Konzentration und strategisches Denken trainiert. Die Bewegungsabläufe während des Spiels sind eine hervorragende Vorbereitung auf das Schreibenlernen.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Schule und Elternhaus. **Alter:** ab 5 Jahre.

DAS MATERIAL

Stabiles Spielboard (37 cm x 37 cm) aus Holz mit 12 blauen und silbernen Metallkugeln und Plexiglasabdeckung. Dazu zwei Holzmagetstifte, die mit Kordeln fest am Spielboard befestigt sind.

WHAT IT'S FOR

Ideal for training a child's motor-skills and co-ordination through play. The game enhances concentration and strategic planning. Excellent playful preparation for learning to write.

HOW IT WORKS

Both players try to get their own colour balls to the finish and back to their own base again as fast as possible using their magnetic needles. But watch out! There are dangerous traps for balls to avoid; only a "clean" run (i.e. without nicking the sides) will get the ball safely through the maze to the finish. The game is also tremendous fun for a child playing alone. It is always good training for concentration and strategic planning. The movements described when playing the game are also excellent preparation for learning to write.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, schools, and the family. **Age:** from 5 upwards.

WHAT IT'S MADE OF

A robust board (37 cm square) made of wood with 12 blue and silver metal balls and perspex cover. Also two wooden magnetic needles firmly attached to the board with cords.



© Logo-Lern-Spiel-Verlag

DIE GROSS-SPIELE: PARCOURS DER SINNE

LARGE-SCALE GAMES

TWIST

DAS TOLLE BEWEGUNGSSPIEL

EINORDNUNG

Ein Bewegungsspiel für drinnen und draußen:

- ▶ spielt immer mit,
- ▶ braucht wenig Platz,
- ▶ lässt Scheiben ganz.

ANWENDUNG

Der handgenähte „Twist-Ball“ wird durch seine elastische Kordel zum idealen Trainingspartner für Jung und Alt.

Einsatz: Sport, Gymnastik, Spiel, Freizeit, Training und Therapie.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Grundschule, Einrichtungen und Eltern.

Alter: ab 3 Jahre.

DAS MATERIAL

Handgenähter Ball aus wetterbeständigem Spezial-Synthetik.

TWIST

MAßE: 215 x 215 x 215 MM

GEWICHT: 436 G

BEST.-NR. 3183

TWIST

THE ALL-ROUNDER

WHAT IT'S FOR

A game of movement for indoors and outdoors:

- ▶ always ready to play,
- ▶ doesn't need much space,
- ▶ window-panes are safe

HOW IT WORKS

An elastic cord makes the hand-sewn Twist ball an ideal training partner for young and old.

Uses: sport, exercise, games, training, or therapy

WHO IT'S FOR

Kindergartens, primary school, institutions, the family.

Age: from 3 upwards.

WHAT IT'S MADE OF

Hand-sewn ball made of special weather-resistant plastic.

TWIST

DIMENSIONS: 215 x 215 x 215 MM

WEIGHT: 436 G

ORDER No. 3183



DIE GROSS-SPIELE: PARCOURS DER SINNE

LARGE-SCALE GAMES

KÄSEBRETT

„PARCOURS DER SINNE“

EINORDNUNG

Förderung der Wahrnehmung, Geschicklichkeit, Rechts-Links-Koordination, Feinmotorik und der Konzentrationsfähigkeit.

ANWENDUNG

Mit großer Konzentration und Begeisterung versuchen die Kinder die Kugel von unten nach oben ins Zielloch zu bringen. Geschicklichkeit ist gefragt, um die Kugel dabei über die schmalen Stege zu manövrieren. Für Anfänger gibt es statt der Kugel eine flache Holzscheibe. Aber richtig knifflig und spannend wird es mit der Kugel. Wer kann es am schnellsten? Besonders spannend wird es, wenn die Schnüre über Kreuz gehalten werden (fördert die Rechts-Links-Koordination)! Auch als kleine Tischversion erhältlich, (Siehe S. 50)

DIE REIHE

Eine Serie von Groß-Spielen bildet den Parcours der Sinne. Er geht zurück auf das „Erfahrungsfeld zur Entfaltung der Sinne“ von Hugo Kükelhaus. Hier werden Wahrnehmung und Konzentration, Koordination und Feinmotorik, Sinneserfahrung, Kreativität und Fantasie gefördert.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Grundschule, Therapie- und Freizeiteinrichtungen.

Alter: ab 4 Jahre.

DAS MATERIAL

Großes Holzspiel (130 cm x 65 cm) in stabilem Buchenholzrahmen mit Auffangtuch in Baumwolle, Spielkugel und -scheibe.



DAS „KÄSEBRETT“

MAßE:

1315 x 690 x 117,93 MM

GEWICHT: 11.100 G

BEST.-NR. 3351

CHEESE-BALL

„CIRCUIT-TRAINING FOR THE SENSES“

WHAT IT'S FOR

Enhances perception, dexterity, right-left co-ordination, motor skills and powers of concentration.

HOW IT WORKS

Concentration and fun are what children get when they try to drag the ball up the board to the finishing hole. You need skill to manoeuvre it over the narrow paths between the holes. beginners can use a flat wooden disc instead of the ball, but for real thrills and spills the ball's the thing. Who's fastest? It gets really tricky when the cords are crossed (enhancing right-left co-ordination)! A smaller table-top version of "Cheese-ball" is available.

WHAT IT'S PART OF

A series of large-scale games make up a circuit of sense-training. Our circuit-Training is based on the "sense-development field" invented by Hugo Kükelhaus. This is the place to enhance perception and concentration, co-ordination and manipulative skills, creativity and imagination.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, schools, therapists and day-centres. **Age:** from 4 upwards.

WHAT IT'S MADE OF

Large-scale wooden game (130 cm x 65 cm) in a sturdy beechwood frame, complete with cotton safety-net, ball and disc.

CHEESE-BALL

DIMENSIONS:

1315 x 690 x 117,93 MM

WEIGHT: 11.100 G

ORDER No. 3351

DIE GROSS-SPIELE: PARCOURS DER SINNE

LARGE-SCALE GAMES

ROADRUNNER



EINORDNUNG

Beim Spielen mit dem „Roadrunner“ werden Wahrnehmung, Konzentration und Koordination geschult.

ANWENDUNG

Mit den farbigen Holzkugeln des Roadrunner er„fahren“ die Kinder an Hand des Vorlagenheftes raffinierte Kombinationen und Figuren. Einige erinnern an Buchstaben und vermitteln beim Spielen bereits Vorerfahrungen des Schreibens. Die Kinder recken und strecken sich begeistert, um entsprechend den Vorlagen die Kugeln in die richtige Position zu bringen.

DIE REIHE

Eine Serie von Groß-Spielen bildet den Parcours der Sinne. Er geht zurück auf das „Erfahrungsfeld zur Entfaltung der Sinne“ von Hugo Kükelhaus. Hier werden Wahrnehmung und Konzentration, Koordination und Feinmotorik, Sinneserfahrung, Kreativität und Fantasie gefördert.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Grundschule, Therapie- und Freizeiteinrichtungen.
Alter: ab 4 Jahre.

DAS MATERIAL

Großes Holzspiel in stabilem Buchenholzrahmen mit 20 farbigen Holzkugeln und einem Vorlagenheft.

ROADRUNNER

MAßE: 1315 x 680 x 122,22 MM
GEWICHT: 12.900 G
BEST.-NR. 3352



ROADRUNNER



WHAT IT'S FOR

Playing with "Roadrunner" enhances perception, concentration and co-ordination.

HOW IT WORKS

Children use the coloured balls to "run through" sophisticated combinations and shapes given in the sample booklet. Some of the shapes resemble letters, so playing the game gives an early feeling for writing. Children have enormous fun bending and stretching to get the balls in the same place as on the sample plan.

WHAT IT'S PART OF

A series of large-scale games make up a circuit of sense-training. Our circuit-Training is based on the "sense-development field" invented by Hugo Kükelhaus. This is the place to enhance perception and concentration, co-ordination and manipulative skills, creativity and imagination.

WHO IT'S FOR

*Kindergartens, schools, therapists and day-centres.
Age: from 4 upwards.*

WHAT IT'S MADE OF

Large-scale wooden game (130 cm x 65 cm) in a sturdy beechwood frame, complete with 20 coloured wooden balls and a sample booklet.

ROADRUNNER

DIMENSIONS: 1315 x 680 x 122,22 MM
WEIGHT: 12.900 G
ORDER No. 3352

DIE GROSS-SPIELE: PARCOURS DER SINNE

LARGE-SCALE GAMES

KRAXL



EINORDNUNG

Beim Spiel an der „Kraxl“-Wand trainieren Kinder und Erwachsene Konzentration, Koordination und Geschicklichkeit.

ANWENDUNG

Es geht darum, ein Kraxl-Männchen mit Hilfe zweier Holzstifte von der Startposition aus nach oben ins Zielfeld zu bringen. Eines der Kraxl-Männchen wird mit Hilfe von zwei Holzstiften im Startfeld platziert. Die Start- und Ziellöcher sind mit Mustern markiert, die sich auf dem dazu passenden Männchen wiederfinden (Kreis, Dreieck oder Quadrat). Das blaue Männchen „klettert“ in der linken Spielhälfte, das rote in der rechten. Es wird abwechselnd gespielt. Geklettert wird, indem einer der Holzstifte ein Stück herausgezogen und das Männchen an dem anderen Stift so lange gedreht wird, bis der herausgezogene Holzstift wieder in ein Loch passt. Beim nächsten Zug wird wieder einer der Holzstifte herausgezogen und das Männchen weiter nach oben gedreht. So geht es weiter, bis das Männchen – durch geschicktes Drehen und Positionieren – das Zielfeld erreicht hat. Ist ein Männchen durch das andere blockiert, muss man aussetzen und der andere Spieler ist noch einmal am Zug. Wer als erster oben ist, hat gewonnen. Natürlich kann man auch allein (nach Zeit) spielen.

DIE REIHE

Eine Serie von Groß-Spielen bildet den Parcours der Sinne. Er geht zurück auf das „Erfahrungsfeld zur Entfaltung der Sinne“ von Hugo Kükelhaus. Hier werden Wahrnehmung und Konzentration, Koordination und Feinmotorik, Sinneserfahrung, Kreativität und Fantasie gefördert.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Schule, Therapie- und Freizeiteinrichtungen.
Alter: ab 5 (bis 95).

DAS MATERIAL

Großes Holzspiel in stabilem Buchenholzrahmen, 6 Spielfiguren aus Holz (ca. 20 cm groß) und 6 Holzstifte zum Führen der Spielfiguren.

KRAXL

MAßE: 1320 x 685 x 122,78 MM
GEWICHT: 12.900 G
BEST.-NR. 3350

STEEPLEJACKS



WHAT IT'S FOR

Playing on the "Steeplejacks" wall practises co-ordination, concentration and dexterity in children and adults.

HOW IT WORKS

The steeplejacks need to be helped up the wall from the start to the finish at the top using two wooden sticks. Place one of the steeplejacks in the starting position with two wooden sticks. The start and finish are marked with patterns matching the ones on the steeplejacks (circle, triangle or square). The böue steeplejack climbs on the left, the red on the right. Players take it in turns to help them climb by pulling out one of the sticks a short way, and then twisting the steeplejack round on the other till the first one fits into a new hole. Next turn you pull out the other stick and twist the steeplejack up again. So it goes on till the steeplejack – with skillful twisting and turning – is up at the finish. If another steeplejack is blocking your way you have an extra turn. The first one to the top wins. You can, of course, play on your own (against time).

WHAT IT'S PART OF

A series of large-scale games make up a circuit of sense-training. Our circuit-Training is based on the "sense-development field" invented by Hugo Kükelhaus. This is the place to enhance perception and concentration, co-ordination and manipulative skills, creativity and imagination.

WHO IT'S FOR

*Kindergartens, primary schools, therapists and day-centres.
Age: from 5 (to 95).*

WHAT IT'S MADE OF

Large-scale wooden game in a sturdy beechwood frame, 6 wooden steeplejacks (approx. 20 cm high) and 6 wooden sticks to jack them up with.

STEEPLEJACKS

DIMENSIONS: 1320 x 685 x 122,78 MM
WEIGHT: 12.900 G
ORDER No. 3350





SENSINO TISCHVERSION
SENSINO TABLEVERSION

DIE GROSS-SPIELE: PARCOURS DER SINNE

LARGE-SCALE GAMES

SENSINO



„PARCOURS
DER SINNE“

EINORDNUNG

„Sensino“ trainiert Tastsinn, Kombinatorik und das Gedächtnis.

ANWENDUNG

Spieelerisch verfeinern Kinder ihren Tastsinn. Es geht ganz einfach: Drehscheibe mit Magnelementen bestücken und drehen. An welchem Magnelement stoppt die Kugel auf der Drehscheibe? Dann die Figur auf dem Magnetplättchen erfühlen und in den Fühlsäckchen tastend die Doublette suchen. Kinder lernen beim Spielen unterschiedliche Oberflächen, Formen, Figuren, Zahlen und Buchstaben tastend kennen. Und die Drehscheibe sorgt für Spannung. Es gibt auch eine kleinere Tischversion, siehe Abbildung.

DIE REIHE

Eine Serie von Groß-Spielen bildet den Parcours der Sinne. Er geht zurück auf das „Erfahrungsfeld zur Entfaltung der Sinne“ von Hugo Kükelhaus. Hier werden Wahrnehmung und Konzentration, Koordination und Feinmotorik, Sinneserfahrung, Kreativität und Fantasie gefördert.

ZIELGRUPPE

Kindergarten, Grundschule, Therapie- und Freizeiteinrichtungen.
Alter: ab 4 Jahre.

DAS MATERIAL

Großes Holzspiel (64 cm x 123 cm), Tischversion: 64 cm x 70 cm) mit Drehscheibe. Bestückung nach Wahl (s.u.).

SENSINO GROSSVERSION

GRUNDGERÄT

MAßE: 1315 x 690 x 116,55 mm

GEWICHT: 14.000 g

BEST.-NR. 3358

SENSINO TISCHVERSION

GRUNDGERÄT

MAßE: 780 x 760 x 150 mm

GEWICHT: 10.230 g

BEST.-NR. 3378

DIE FÜHLELEMENTE (SÄCKCHEN M. 12 MAGNET- U. 12 TASTELEMENTEN)

GEOMETRISCHE FORMEN

MAßE: 220 x 190 x 50mm

GEWICHT: 519 g

BEST.-NR.3382

KOMPLEXE FORMEN

MAßE: 288 x 195 x 35 mm

GEWICHT: 183 g

BEST.-NR. 3383

TIERE U.A.

MAßE: 287 x 200 x 35 mm

GEWICHT: 244 g

BEST.-NR. 3384

ZAHLEN (1-12) U. MENGEN

MAßE: 190 x 190 x 56,80 mm

GEWICHT: 405 g

BEST.-NR. 3385

GROSSBUCHSTABEN (52 ELEMENTE!)

MAßE: 300 x 220 x 80 mm

GEWICHT: 825 g

BEST.-NR. 3386

„OBERFLÄCHEN“

MAßE: 180 x 170 x 85 mm

GEWICHT: 470 g

BEST.-NR. 3387

SENSINO



„CIRCUIT-TRAINING
FOR THE SENSES“

WHAT IT'S FOR

Enhances perception, dexterity, right-left co-ordination, motor skills and powers of concentration.

HOW IT WORKS

Children use play to hone their sense of touch. It's very easy: put magnetic elements on the revolving wheel. Which magnetic element will the ball on the wheel stop opposite? Then feel the pattern on the disk and use the sense of touch to find the one that matches in the feely-bags. As part of the game children discover different textures, forms, shapes, numbers and letters. And the revolving roulette wheel provides plenty of excitement! A smaller table-top version of "Sensino" is also available (see on left).



WHAT IT'S PART OF

A series of large-scale games make up a circuit of sense-training. Our circuit-Training is based on the "sense-development field" invented by Hugo Kükelhaus. This is the place to enhance perception and concentration, co-ordination and manipulative skills, creativity and imagination.

WHO IT'S FOR

Kindergartens, schools, therapists and day-centres.
Age: from 4 upwards.

WHAT IT'S MADE OF

Large-scale wooden game (64 cm x 123 cm, table-top version: 64 cm x 70 cm) with revolving wheel. Choice of handling elements (see below). In a sturdy beechwood frame, complete with cotton safety-net, ball and disc.

SENSINO LARGE-SCALE GAME

DIMENSIONS: 1315 x 690 x 116,55 mm

WEIGHT: 14.000 g

ORDER No. 3358

SENSINO TABLE-TOP VERSION

DIMENSIONS: 780 x 760 x 150 mm

WEIGHT: 10.230 g

ORDER No. 3378

HANDLING ELEMENTS (BAG WITH 12 MAGNETIC + 12 HANDLING ELEMENTS)

GEOMETRICAL FORMS

DIMENSIONS: 220 x 190 x 50mm

WEIGHT: 519 g

ORDER No.3382

COMPLEX FORMS

DIMENSIONS: 288 x 195 x 35 mm

WEIGHT: 183 g

ORDER No.3383

ANIMALS ETC.

DIMENSIONS: 287 x 200 x 35 mm

WEIGHT: 244 g

ORDER No. 3384

NUMBERS (1-12) AND QUANTITIES

DIMENSIONS: 190 x 190 x 56,80 mm

WEIGHT: 405 g

ORDER No. 3385

CAPITAL LETTERS (52 ELEMENTS!)

DIMENSIONS: 300 x 220 x 80 mm

WEIGHT: 825 g

ORDER No. 3386

TEXTURES

DIMENSIONS: 180 x 170 x 85 cm

WEIGHT: 470 g

ORDER No. 3387



© Logo-Lern-Spiel-Verlag



Wir fördern Kinder, Logo!
We advance children, Logo!

LOGO-Verlag
 Kompetenz durch Erfahrung

Teamwork ist uns wichtig!

- ▶ Erzieherinnen, Lehrerinnen, Therapeutinnen und Eltern arbeiten bei der Produktentwicklung und -gestaltung eng mit uns zusammen.
- ▶ Auch Ihre Ideen und Vorschläge sind bei uns in den richtigen Händen.

Qualität entsteht durch Sorgfalt!

- ▶ Unsere Produkte sind konsequent ökologisch.
- ▶ Wir verwenden ausgewählte Rohstoffe, wie z.B. Holz aus forstwirtschaftlichem Anbau oder Recyclingmaterial.

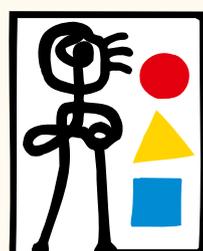
LOGO-EduGames
 Skill through experience

Teamwork is important to us.

- ▶ Trainers, teachers, therapists and parents co-operate closely in developing and designing our products.
- ▶ With us, new ideas are in the right hands.

Quality comes from carefulness!

- ▶ Our products are consistently environmentally-friendly.
- ▶ We use selected raw materials such as wood from sustainable forests or recycled materials.



Logo
 Best.-Nr. 4787

LOGO

Lern-Spiel-Verlag
 Bamlerstr. 1 B
 D-45141 Essen

Tel.: +49 (0) 02 01 / 47 8 48-20
 Fax: +49 (0) 02 01 / 47 8 48-25
 service@logo-verlag.de
 www.logo-verlag.de

ab 01.04.2013
 Bocholderstr. 259
 D-45 356 Essen