

Produktbeschreibung

VESA-Holzblöcke werden vollständig in der Schweiz hergestellt. Das Set beinhaltet 12 Holzwürfel mit 6 gravierten Seiten. Diese Anleitung erklärt den Nutzen des Spiels und den Beitrag zum Lernen auf jeder Würfelseite. Es gibt viele Möglichkeiten, mit VESA-Würfeln zu spielen. Jede Seite des Würfels spricht eine oder mehrere Fähigkeiten des Kindes in Bezug auf Berührung und kognitive Entwicklung an. Das Spiel ist für Kinder ab 18 Monaten geeignet.

Unser Ziel ist es, Momente des Teilens und Austauschens zu ermöglichen, um das Kind in der Entwicklung zu begleiten und dabei Spass zu haben. Beobachte zunächst, wie Ihr Kind die Würfel verwendet und konzentrieren Sie sich dann auf die kognitiven Aspekte der Würfelseiten.

Vorsichtsmassnahmen

Wir möchten an dieser Stelle darauf hinweisen, dass unser Produkt aus unbehandeltem Buchenholz besteht. Die Ecken werden abgeschliffen, um das Verletzungsrisiko zu verringern. Dennoch empfehlen wir Ihnen, Ihr Kind beim Spielen zu beaufsichtigen, insbesondere im Umgang mit anderen Kindern.

Beschreibung der Würfelseiten

Puzzle

Das Ziel dieser Würfelseite ist es, das 12-teilige Puzzle nach dem vorgegebenen Modell zusammenzufügen (siehe Kastendeckel). Die Idee besteht darin, das Kind mit dem Zusammensetzen mehrerer Elemente vertraut zu machen, um ein definiertes Bild zu reproduzieren.

Beispiele:

- Vervollständigen des Puzzles allein oder mit einem Erwachsenen
- Beschreiben der Elemente, die sich auf dem Puzzle befinden

Illustration des Tieres

Die Illustrationen verbessern die visuellen Fähigkeiten des Kindes und gleichzeitig das Wissen über Schweizer Berg-, Wald- und Nutztiere.

Beispiele:

- Finden des Namens des Tieres
- Tiere nach Art der Umgebung (Berg, Wald, Bauernhof) trennen
- Ordnen der Tiere nach eigenen Präferenzen

Wort

Auf dieser Würfelseite befindet sich die Bezeichnung des Tieres und auf der Gegenseite die dazugehörige Illustration. Die Bezeichnungen sind in Französisch, Deutsch und Englisch. Ziel ist es, das Erlernen von Wörtern zu fördern und einen ersten Kontakt mit anderen Sprachen herzustellen.

Beispiele:

- Einprägen von Wörtern in Fremdsprachen
- Lautes Wiederholen der Wörter

Illustration des Lebensraums

Diese Abbildung zeigt die Umgebung, in der das auf dem Würfel dargestellte Tier lebt.

Beispiele:

- Herausfinden welches Tier zu diesem Lebensumfeld gehört
- Lebensumfeld nach Umwelttyp (Berg, Wald, Bauernhof) unterscheiden

Zahl

Auf dieser Seite befindet sich eine Zahl zwischen 1 und 12. Ziel ist es, die Verbindung zwischen der Anzahl und der Menge der Symbole auf der "Pfotenabdrücke"-Seite herzustellen. Diese Seite verbessert die mathematischen Fähigkeiten des Kindes.

Beispiele:

- Zählen der Symbole auf der Seite "Pfotenabdrücke"
- Finden der Nummer, die dem Alter des Kindes entspricht
- Sortieren der Würfel (z. B. gerade/ungerade Zahlen)
- Addieren und Subtrahieren

Pfotenabdrücke

Auf dieser Seite befinden sich ein oder mehrere Symbole, die die Pfotenabdrücke des Tieres darstellen. Das Ziel ist es, die Anzahl der Symbole auf der Würfelseite zu finden, die die Zahl definiert, die auf der gegenüberliegenden Seite geschrieben ist.

Beispiele:

- Finden des Tiers, das durch die Pfotenabdrücke dargestellt wird
- Zählen der Symbole

Auswirkungen auf die Entwicklung des Kindes

Entwicklung der Feinmotorik

Ab dem Alter von 18 Monaten kann das Kind motorische Abläufe wie das Umblättern einer Buchseite oder das Einwerfen von Münzen in eine Sparbüchse erlernen. Es kann auch damit beginnen, Türme oder Strukturen aus einigen Blöcken zu bauen. Infolgedessen führen die Hände zwei verschiedene Tätigkeiten aus, eine stabilisiert, während die andere eine Bewegung ausführt. In dieser Phase beginnt das Kind mit den VESA-Würfeln zu lernen, sie zu bewegen und Konstruktionen zu bauen.

Sinnes- und Wahrnehmungsentwicklung

Im Alter von 1 bis 2 Jahren schaut sich das Kind die Bilder gerne an und kann bereits einige davon identifizieren. Es ist die Würfelseite mit den Bildern, die von Kindern in dieser Altersgruppe am häufigsten verwendet wird. Lassen Sie Ihr Kind alle Seiten des Würfels umdrehen und schauen Sie, ob es "Illustration des Tieres" erkennt. Fragen Sie es dann, wie der Name des Tieres auf einem der Würfel lautet und so weiter. Keine Sorge, wenn Sie die Abbildung nicht erkennen, steht auf der Rückseite der Abbildung der Name des Tieres.

Sprachentwicklung

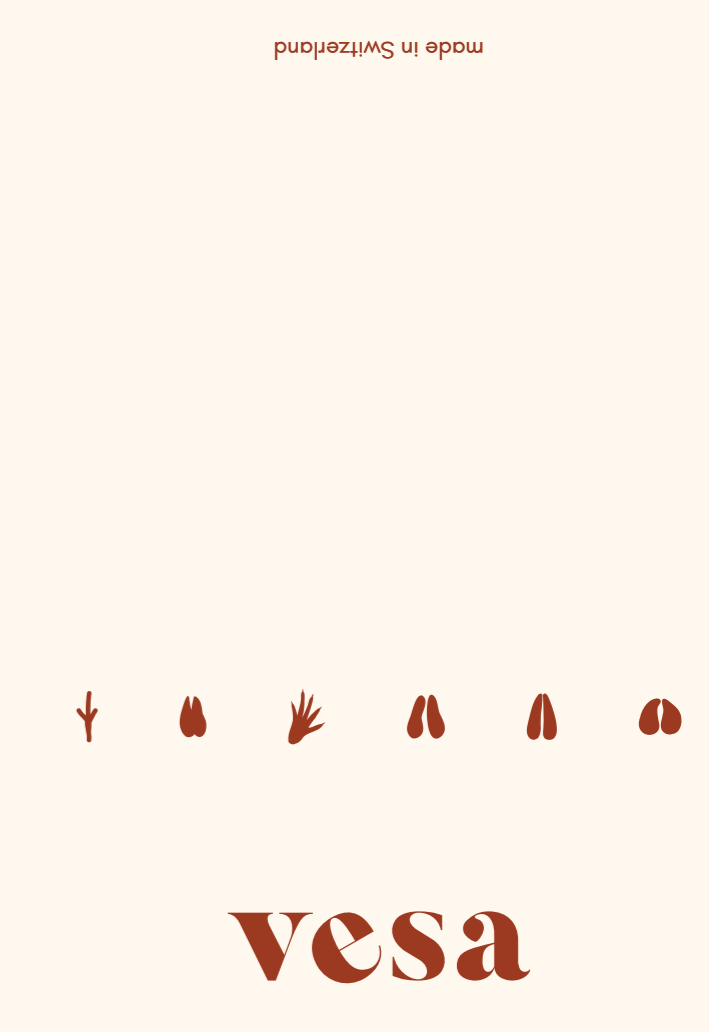
Im Alter von 2 bis 3 Jahren beschleunigt sich die Produktion der Wörter des Kindes in rasantem Tempo. Im Durchschnitt kann ein Kind dieser Altersgruppe 500 Wörter aussprechen, versteht aber mehr. Es ist in der Lage, einfache Sätze zu bilden, um sich verständlich zu machen. Diese Seite ist ideal, um dem Kind die Aussprache der Namen der abgebildeten Tiere beizubringen. Beginnen Sie damit, dem Kind die Seite mit der "Illustration des Tieres" zu zeigen, indem Sie es fragen, um welches Tier es sich handelt. Dann helfen Sie dem Kind, das gewünschte Wort in den drei Sprachen richtig auszusprechen.

Soziale Entwicklung

Im Alter von 4 bis 5 Jahren interagiert das Kind auf natürliche Weise mit anderen Kindern. In der Regel sollten kooperative Spiele in dem Alter von einem Erwachsenen beaufsichtigt werden. In diesem Alter, beginnt das Kind, sich selbst zu disziplinieren und Kompromisse einzugehen. Es gibt keine bestimmte Würfelseite, um die soziale Entwicklung zu verbessern, dies geschieht entweder durch die Interaktion mit einer Betreuungsperson oder mit einem anderen Kind.

Kognitive Entwicklung

Im Alter von 5 bis 6 Jahren wird das Denken des Kindes allmählich logischer und es können mehr Details wie Haare, Hände, Rumpf, doppelte Gliedmassen, Hals usw. auf den Zeichnungen erscheinen. Ab diesem Alter kann das Kind den grössten Teil des Puzzles allein lösen. Wenn Sie das Kind zudem anweisen, die Anzahl der Symbole der Pfotenabdrücke auf den Gesichtern zu zählen, wird es nach gewisser Zeit und einigen Hinweisen erkennen können, dass die erhaltene Zahl, die der des "Zahl"-Gesichts entspricht.



Tausendundeine
Möglichkeit mit einem
friedvollen Gemüt
zu spielen

