



5+

SPINNING PLANETS

Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones
Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni

EN

EL

DE

ES

FR

IT



1-6 PLAYERS



APROX. 45'

#13062


Svoora®

CONTENTS

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ - INHALT - CONTENIDO - CONTENU - CONTENUTO



Spinning Tops
x 9



Manual
x 1



Info Cards
x 8



Mission Cards
x 24

EN	04
EL	08
DE	12
ES	16
FR	20
IT	24

i FOR MORE
INFORMATION



Welcome on board! A spaceship is waiting to take you away from the Earth to an unknown destination beyond the twinkling stars, far away from the sky! Get in it and fly across the galaxy in an amazing place full of new elements!

How to play

9 wooden spinning tops - 8 planets & 1 spaceship - that have multiple layers of educational & play value are ready to be discovered! The game consists of 3 different educational levels, in accordance with the age of each player:

Free play (for 5+ ages)

In free play the child can get familiar with the basic materials of the game. Study the front view of the Info Cards together and discuss about the basic elements that the kid can see on the images. Show the child the planets & their position in relation to the Sun & the Earth. Comment on their names, their appearance (colors & magnitude) and try to memorize their row.

Which Planet do you see on this card? Look at its color! How far is it from the Sun? Is it near to us? You can also place in the middle of the table all the Info Cards, in order to discover how many of them the kid can remember. Moreover, you can ask him/her to place the cards in a row, according to the distance of each one from the Sun.

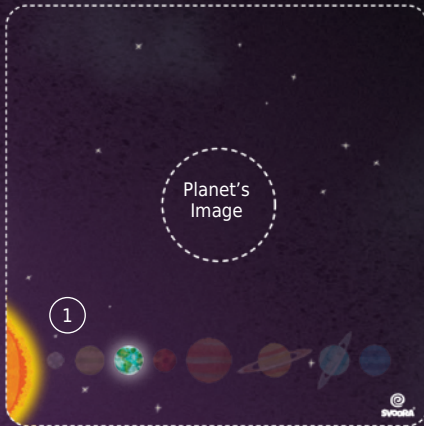
In these ways you can train your child's memory, shape cognitive ability and concentration on the basic elements of an image. With the vibrant colors you can stimulate his/hers critical thinking by showing how to memorize the basic information of every image it may see.

Spinning play (for 6+ ages)

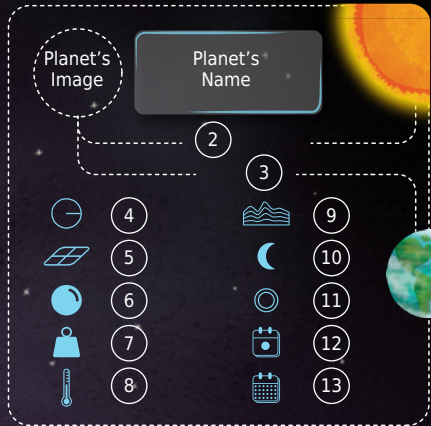
In this stage you can show the Planet Tops and the Spaceship to your children. As the difference between their shapes is approximately adjusted to the real metrics, it is easier for the child to understand and compare the information that he/she may have gained during the free play. Ask them to touch and hold each one of the tops. In this way, everyone familiarizes themselves with handling the game materials. The children are getting used to the sense of the wood & smooth surfaces, while slowly introduce themselves to the basic function of the top.

Now comes the time for spinning! Try to spin one of the tops, so that the child can understand the procedure. Then challenge him/her to imitate you! You can show to the child the exact way that he/she should hold the long wooden handle of each one of the planet tops, so to swirl them and to see the tops spinning around! The child, after some tries, will understand that more power in the swirl, gives a more accurate and longer-lasting spinning! This is an amazing balance

Front view of Info Card



Back view of Info Card



- 1 Planet position in relation to the Sun
- 2 Distance from the Sun in million km (Mkm) or billion km (Bkm)
- 3 Distance from the Earth in million km (Mkm) or billion km (Bkm)
- 4 Diameter in km or million km (Mkm)
- 5 Area in million km² (Mkm²)
- 6 Mass in kg
- 7 Gravity in m/s²
- 8 Temperature in °C

- 9 Terrain Type
 - Rocky
 - Aerial
 - Icy
- 10 Number of Moons
- 11 Number of Rings
- 12 Day duration*
- 13 Year duration*

* in Earth Hours (h), Days (d) or Years (y)

The current information derives from the most updated measurements for our Solar System, during the exact time of the game production. As our Galaxy is infinite, always remains the possibility of a change, as constantly more and more new elements are being discovered and studied!

experience that gives to children a perfect chance to develop their hand-eye coordination skills! Moreover, the kid learns how to follow specific steps through observation and imitation! As the spin gets faster & more accurate, the fun is getting bigger!

The Intergalactic Missions game (for 8+ ages)

In this stage you can deepen into the ability of your child to memorize & learn specific details. Show the back view of the Info Cards and help him/her learn some basic figures. Discuss about the high & low numbers in each measurement so for the child to understand the different meanings. Also, you can present to the child a more detailed conceptualization of each one of the indicators, so that the child can conceive better what they measure. For instance, the temperature of 167°C on Mercury means that there it is extreme hot while the opposite happens to Saturn where the temperature of -140°C means extreme cold. Apart from that, you can mention in a simple way that Gravity means “the force that attracts a body towards the center of the Earth or towards any other physical body having mass”. In order to reassure that the child has understood the numbers, place the cards in front of him/her so that the detailed back view cannot be seen and start asking several questions of your preference! For example, you can ask: Which planet is the warmest? Which planet has the biggest number of moons? How many planets have no rings? On which planet one day lasts more: On Mercury or on Uranus? In the end of the booklet you can find a summarize table with all the aggregated information from the below view of the cards. Keep it on your hand, so to check the correct answers. For more than one player, you can convert the process into a speed game. Place all the Info Cards next to each other with their front view, face up. You can ask them a basic information about the Planets (e.g. who is the coldest etc.) The player who will manage to place his/her hand faster than the others on the right card, is the winner.

Note: The aim of the game is to help children obtain an overview of the basic concrete characteristics of the planets in our solar system and not the simple memorization of the exact numbers. Children can learn the basic characteristics of each planet & understand the reasons behind them in a logical way.

And when the fun lesson is over, it is time for more fun! You can place the planet tops back to their specific positions in the tray, which acts as a board for the Spaceship. Now you can motivate your child to perfect the spinning of the Spaceship top, by setting goals through the accomplishment of concrete missions. Inside the box, except of the Info Cards, you will find 24 Mission Cards. Each one of them depicts a path that the Spaceship top should follow by spinning from one place to another. There are 3 different levels of difficulty for all tastes, in each one of these cards. Green, for the easy route, Blue, for the mid-difficult route and Red, for the difficult route. Your child improves the fine motor skills, while simultaneously trains the brain in goal setting and problem-solving procedures by trying to reach the spaceship to the destination in the fastest & most accurate way!

Note: In the Mission Cards you will see that in some cases one planet may be missing. That is the black hole which must be avoided from the spaceship top, while spinning from one place to the other.

This is a challenging game that the child can play with his/her friends. The Mission Cards should be shuffled & placed in the center of the table in the middle of the players, so that their content cannot be visible. From the beginning the players should reach to a common agreement regarding which paths will be followed (green, blue or red). Each player, on his/her turn, picks a card from the top of the pile and tries to accomplish the mission in accordance with the path that depicts the card. If he/she manages to reach the spaceship top from one place to the other by following the specific path without a mistake, then he/she keeps the card. Otherwise he/she places it in the bottom of the pile and then the turn of the next player begins. When the pile runs out, then the players count the number of the cards that they gained during the game and the one with the biggest number of cards wins the game and can call himself/herself the “Best Astronaut in the whole Galaxy”. In a case of a tie the two players choose 5 cards and compete for them. The one who will manage to gain most of them is the winner of the game!

Note: Except of the existing Mission Cards, the child can think of his/her own paths to follow, so to extend the fun and to form an endless Intergalactic game! In this way, the child learns how to form his/her own missions and to challenge his/her friends! The child enhances the imagination and creativity, while becoming more familiar with the spatial perception and builds his/her confidence!



Front view of Mission Card



Place the tops as seen in the Mission Card & navigate your spaceship to the depicted destination!

Έτοιμοι για Απογείωση; Το διαστημόπλοιο περιμένει να σας πάρει μακριά από τη γη, σε έναν άγνωστο προορισμό κάπου ανώμεσα στα λαμπερά αστέρια! Μπείτε μέσα, προσθέστε και πετούστε κατά μήκος του Γαλαξία μας σε μέρη όπου ο νους σας δεν μπορεί να φανταστεί!

Πώς να παίξετε

Το παιχνίδι αποτελείται από 9 ξύλινες Σβούρες – 8 Πλανήτες & 1 Διαστημόπλοιο – με πολλαπλά εκπαιδευτικά οφέλη που περιμένουν να τα ανακαλύψετε! 3 διαφορετικά εκπαιδευτικά επίπεδα ανάλογα με την ηλικία του κάθε παίκτη:

Ελεύθερο Παιχνίδι (για ηλικίες 5+)

Στο Ελεύθερο Παιχνίδι, το παιδί εξοικειώνεται με τα βασικά στοιχεία του Παιχνιδιού. Μελετήστε μαζί την εμπρόσθια όψη των Καρτών Πληροφορίας (Info Cards) και συζητήστε για τις βασικές πληροφορίες που μπορεί να δει και να αντιληφθεί. Δείτε του τους Πλανήτες και τις θέσεις τους στο Πλανητικό Σύστημα, σε σχέση με τις θέσεις του Ήλιου και της Γης. Σχολιάστε τα ονόματά τους, την εμφάνισή τους (χρώμα και μέγεθος) και προσπαθήστε να το βοηθήσετε να τα απομνημονεύσει.

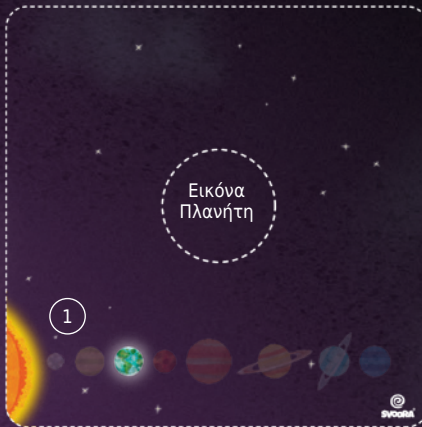
Ποιον Πλανήτη βλέπεις σε αυτή την Κάρτα; Κοίτα το χρώμα του! Είναι μακριά από τον Ήλιο; Είναι κοντά μας; Μπορείτε επίσης να τοποθετήσετε όλες τις Κάρτες Πληροφοριών των Πλανητών στο τραπέζι, έτσι ώστε να διαπιστώσετε πόσους από αυτούς μπορεί το παιδί σας να θυμηθεί ή να το ενθαρρύνετε να τοποθετήσει τις Κάρτες με τη σειρά, ανάλογα με την απόσταση του κάθε Πλανήτη από τον Ήλιο. Με αυτές τις πρακτικές μεθόδους, εξασκείτε την μνήμη του παιδιού σας, την αντίληψή του για τα μεγέθη και τους χώρους, την κριτική σκέψη του καθώς και την ικανότητά του να φιλτράρει τις βασικές πληροφορίες που αντικρίζει σε κάθε εικόνα.

Παιχνίδι Περιτροφής (για ηλικίες 6+)

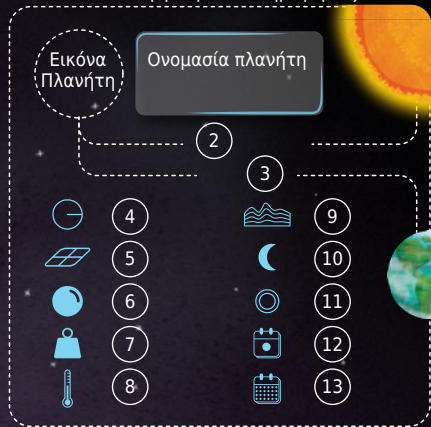
Σε αυτό το επίπεδο, μπορείτε να δείξετε τις Σβούρες των Πλανητών και του Διαστημόπλοιου στο παιδί σας. Οι διαφορές ανάμεσα στα μεγέθη τους είναι κατά προσέγγιση προσαρμοσμένες στα πραγματικά δεδομένα, προσφέροντας στο παιδί σας τη δυνατότητα να οπτικοποιήσει την πληροφορία που συνέλλεξε στο προηγούμενο στάδιο του παιχνιδιού. Προτρέψτε το να κρατήσει κάθε μία από τις Σβούρες, ώστε να εξοικιωθεί με τα περιεχόμενα του παιχνιδιού.

Και τώρα είναι η ώρα για το Παιχνίδι της Περιτροφής! Προσπαθήστε να περιστρέψετε μία από τις Σβούρες, έτσι ώστε το παιδί σας να παρατηρήσει και να αντιληφθεί τη διαδικασία. Στη συνέχεια, προκαλέστε το να σας μιμηθεί! Μπορείτε να του δείξετε τον ακριβή τρόπο με τον οποίο πρέπει να κρατάει τις λαβές των Σβουρών, έτσι ώστε με τη σωστή κίνηση του χεριού του να τις στρίψει. Μετά από κάποιες προσπάθειες, θα καταλάβει ότι όσο περισσότερη δύναμη χρησιμοποιεί, τόσο πιο ακριβή και μεγαλύτερης διάρκειας είναι η περιστροφή. Πρόκειται για μια μαγική εμπειρία ισορροπίας η οποία προσφέρει στο παιδί τη δυνατότητα να εξελίξει το συντονισμό ματιού και χεριού! Επίσης, μαθαίνει πώς να ακολουθεί και να αντιλαμβάνεται

Μπροστά όψη Καρτών Πληροφορίας



Πίσω όψη Καρτών Πληροφορίας



- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Θέση Πλανήτη σε σχέση με τον Ήλιο | 9 | Μορφολογία εδάφους
Βραχώδης
Μάζα αερίου
Μάζα πάγου |
| 2 | Απόσταση από τον Ήλιο σε εκατ. χλμ (Mkm) ή δισ. χλμ (Bkm) | 10 | Πλήθος Φεγγαριών |
| 3 | Απόσταση από την Γη σε εκατ. χλμ (Mkm) ή δισ. χλμ (Bkm) | 11 | Πλήθος Δακτυλίων |
| 4 | Διάμετρος σε χλμ (km) ή εκατομμύρια χλμ (Mkm) | 12 | Διάρκεια Ημέρας* |
| 5 | Εμβαδόν σε εκατομμύρια χλμ ² (Mkm ²) | 13 | Διάρκεια Έτους* |
| 6 | Μάζα (kg) | | * σε Γήινες Ωρες (h), Ημέρες (d) ή Έτη (y) |
| 7 | Βαρύτητα (m/s ²) | | |
| 8 | Θερμοκρασία σε °C | | |

Οι παρούσες πληροφορίες προέρχονται από τα πιο πρόσφατα επικαιροποιημένα μεγέθη του Ηλιακού Συστήματός μας, τη χρονική στιγμή έκδοσης του παιχνιδιού. Καθώς ο Γαλαξίας μας είναι ατέλειωτος, η πιθανότητα αλλαγής των συγκεκριμένων μεγεθών είναι υπαρκτή, όσο νέα στοιχεία ανακαλύπτονται και εξερευνούνται!

συγκεκριμένες οπτικές διαδικασίες μέσω της μίμησης και της παρατήρησης!

Παιχνίδι Διαγαλαξιακών Στόχων (για ηλικίες 8+)

Σε αυτό το επίπεδο, μπορείτε να εμβαθύνετε στην ικανότητα του παιδιού σας να αναγνωρίζει, να μαθαίνει και να αφομοιώνει συγκεκριμένες πληροφορίες. Προτρέψτε το να παρατηρήσει τις λεπτομέρειες στην πίσω όψη των Καρτών Πληροφορίας (Info Cards). Συζητήστε για τις υψηλές και τις χαμηλές τιμές σε καθένα από τα μεγέθη έτσι ώστε το παιδί να αντιληφθεί τη σημασία των διαφορετικών τιμών. Ακόμη, μπορείτε να μιλήσετε με μεγαλύτερη ακρίβεια για το κάθε μέγεθος και για το τι ακριβώς μετράει και συμβολίζει. Για παράδειγμα, οι 167°C θερμοκρασία στον Ερμή, σημαίνουν υπερβολική ζέση, ενώ αντιθέτως οι -140°C στον Κρόνο, σημαίνουν υπερβολικό κρύο. Για να επιβεβαιώσετε ότι το παιδί σας έχει καταλάβει τους αριθμούς, τοποθετήστε μπροστά του τις Κάρτες Πληροφορίας με τις λεπτομέρειες των Πλανητών στραμμένες προς τα κάτω και ρωτήστε το διάφορες ερωτήσεις της αρεσκείας σας. Για παράδειγμα: Ποιος Πλανήτης είναι ο πιο θερμός; Ποιος Πλανήτης έχει τα περισσότερα Φεγγάρια; Πόσοι Πλανήτες δεν έχουν Δακτυλίους; Σε ποιον Πλανήτη διαρκεί περισσότερο μία ημέρα; Στον Ερμή ή στον Ουρανό; Στο τέλος του εγχειριδίου, μπορείτε να βρείτε έναν συγκεντρωτικό πίνακα που συνοψίζει το σύνολο των πληροφοριών που βρίσκονται στο πίσω μέρος των Καρτών Πληροφοριών και θα σας βοηθήσει να ελέγχετε τις σωστές απαντήσεις. Για περισσότερους παίκτες, μπορείτε να μετατρέψετε τη διαδικασία σε ένα παιχνίδι ταχύτητας. Τοποθετήστε όλες τις Κάρτες Πληροφοριών τη μία δίπλα στην άλλη, με την εμπρόσθια όψη τους γυρισμένη προς τα πάνω. Μπορείτε να ρωτήσετε τους παίκτες κάποια βασική πληροφορία για τους Πλανήτες (π.χ. ποιος είναι ο πιο κρύος κλπ.). Ο παίκτης που θα κατορθώσει να τοποθετήσει το χέρι του πιο γρήγορα από τους υπόλοιπους, πάνω στην κάρτα του σωστού Πλανήτη, είναι και ο νικητής.

Σημείωση: ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να αποκτήσει το παιδί μια σφαιρική αντίληψη των βασικών διακριτών χαρακτηριστικών των Πλανητών του ηλιακού μας συστήματός και όχι η πλήρης απομνημόνευση των αριθμών.

Στη συνέχεια, μπορείτε να τοποθετήσετε τις Σβούρες των Πλανητών πίσω στις συγκεκριμένες θέσεις τους στην χαρτινή συσκευασία η οποία θα χρησιμοποιηθεί ως ταμπλό το να Διαστημόπλοιο. Τώρα, μπορείτε να ενθαρρύνετε το παιδί σας να τελειοποιήσει την περιστροφή των Σβουρών, θέτοντάς του στόχους μέσα από την πραγματοποίηση συγκεκριμένων αποστολών. Μέσα στο κουτί, εκτός από τις Κάρτες Πληροφοριών, θα βρείτε και 24 Κάρτες Αποστολών (Mission Cards). Κάθε μία από αυτές απεικονίζει μία διαδρομή που το Διαστημόπλοιο πρέπει να ακολουθήσει, προχωρώντας με περιστροφή από ένα συγκεκριμένο σημείο μέχρι ένα άλλο. Σε καθεμία από τις Κάρτες Αποστολών, περιέχονται 3 διαφορετικές διαδρομές που αντιπροσωπεύουν 3 επίπεδα δυσκολίας, για όλες τις προτιμήσεις. Με πράσινο χρώμα απεικονίζεται η εύκολη διαδρομή, με μπλε η μεσαίου επιπέδου και με κόκκινο η δύσκολη. Το παιδί σας βελτιώνει τη λεπτή κινητικότητα του ενώ ταυτόχρονα ακονίζει το μυαλό του στο να θέτει στόχους και να εφαρμόζει τεχνικές επίλυσης προβλημάτων μέσα από την προσπάθειά του να φτάσει το Διαστημόπλοιο στον προορισμό του. Κρατώντας το κουτί με τα χέρια του από τις 2 πλευρές του προσπαθεί

να μετακινήσει τη Σβούρα του Διαστημόπλοιου από το ένα σημείο στο άλλο, χρησιμοποιώντας την κατάλληλη δύναμη και διατηρώντας σταθερή την περιστροφή και την ισορροπία του με το γρηγορότερο και πιο ακριβή τρόπο!

Σημείωση: Στις Κάρτες Αποστολών, θα παρατηρήσετε ότι σε μερικές περιπτώσεις, ένας Πλανήτης ενδέχεται να λείπει. Αυτή η έλλειψη συμβολίζει τη μαύρη τρύπα την οποία πρέπει να αποφύγει το Διαστημόπλοιο, στην προσπάθειά του να φτάσει στον προορισμό του.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι πρόκλησης που μπορεί το παιδί να παίξει με τους φίλους του. Οι Κάρτες Αποστολών τοποθετούνται κλειστές στο κέντρο του τραπέζιου, έτσι ώστε να είναι ορατό το περιεχόμενό τους. Ξεκινώντας, οι παίκτες θα πρέπει να αποφασίσουν από κοινού ποιο επίπεδο δυσκολίας θα ακολουθήσουν (πράσινη, μπλε ή κόκκινη διαδρομή). Ο κάθε παίκτης, στη σειρά του, τραβάει μία Κάρτα από την κορυφή της στοίβας και προσπαθεί να ακολουθήσει τη διαδρομή που απεικονίζει, προκειμένου να φέρει σε πέρας με επιτυχία την αποστολή. Εάν καταφέρει να μεταφέρει το Διαστημόπλοιο από το ένα σημείο στο άλλο χωρίς να κάνει κάποιο λάθος (να πέσει το Διαστημόπλοιο μέσα στην μαύρη τρύπα, να σταματήσει να περιστρέφεται ή να χάσει την ισορροπία του), τότε κερδίζει την Κάρτα. Διαφορετικά την τοποθετεί πίσω στη βάση της στοίβας και έρχεται η σειρά του επομένου παίκτη. Όταν οι Κάρτες από τη στοίβα εξαντληθούν, οι παίκτες μετράνε πόσες έχει κερδίσει ο καθένας και εκείνος που έχει τις περισσότερες είναι ο νικητής και μπορεί να αναγορευτεί ως «Ο καλύτερος Αστροναύτης όλου του γαλαξία». Σε περίπτωση ισοπαλίας, οι 2 παίκτες αποφασίζουν σε ποιες 5 Κάρτες Αποστολών θα διαγωνιστούν και εκείνος ο οποίος θα κερδίσει τις περισσότερες, είναι και ο νικητής του παιχνιδιού.

Σημείωση: Εκτός από τις υπάρχουσες Κάρτες Αποστολών, το παιδί μπορεί να σκεφτεί και τις δικές του αποστολές, σχεδιάζοντας διαφορετικές διαδρομές για το Διαστημόπλοιο. Με αυτόν τον τρόπο, η διασκέδαση συνεχίζεται και το παιχνίδι μετατρέπεται σε μία Διαγαλαξιακή περιπέτεια χωρίς τέλος! Έτσι, μαθαίνει να σχεδιάζει και να θέτει τους δικούς του στόχους, προκαλώντας τους φίλους του! Αυξάνει τη φαντασία και τη δημιουργικότητά του, εξοικειώνοντας παράλληλα τον εαυτό του με την αντίληψη του χώρου και την οικοδόμηση της αυτοπεποίθησής του!



Τοποθετείστε τις σβούρες πλανητών πάνω στο ταμπλό όπως φαίνεται στην κάθε κάρτα και ακολουθήστε την απεικονιζόμενη διαδρομή!

Μπροστά όψη Κάρτας Αποστολών

Willkommen an Bord! Unser Raumschiff ist bereit, euch auf eine Reise mitzunehmen, weit weg von der Erde zu unbekanntem Reisezielen – hinter den funkelnden Sternen, weit weg vom Himmel! Steigt ein und fliegt durch die Galaxie zu außergewöhnlichen Orten voll neuer Elemente!

Spielablauf

9 Holzkreisel (1 Planet & 1 Raumschiff) stehen bereit, den Spaß am Lernen zu wecken. Das Spiel besteht aus 3 verschiedenen altersgemäßen Schwierigkeitsgraden.

Freies Spiel (ab 5 Jahren)

Beim freien Spiel macht sich das Kind mit den wichtigsten Elementen des Spiels vertraut. Beobachten Sie zusammen mit dem Kind vorsichtig die Vorderseite der Infokarten und besprechen Sie die Grundelemente, die das Kind auf den Bildern zu sehen bekommt. Zeigen Sie dem Kind die Planeten und ihren Standort im Vergleich zur Sonne und Erde. Gehen Sie zusammen auf ihre Namen und ihre Eigenschaften (Farbe und Größenklasse) ein und versuchen Sie sich die Planetenreihenfolge einzuprägen.

Welchen Planeten siehst du auf der Karte? Achte auf seine Farbe! Welchen Abstand zur Sonne hat er? Steht er in größerer Nähe zur Erde? Sie können auch alle Infokarten in die Tischmitte legen, um zu entdecken, an wie viele von ihnen sich das Kind erinnern kann. Außerdem können Sie das Kind auffordern, die Karten mit den Planeten nach Entfernung zur Sonne zu sortieren.

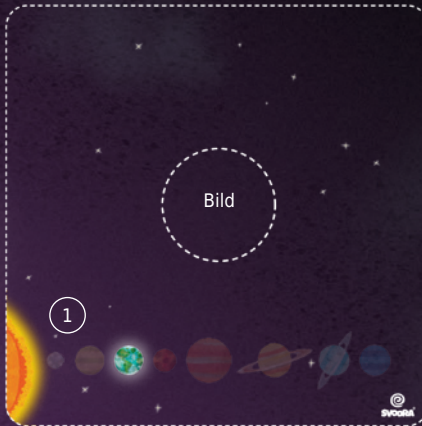
Auf diese Weise wird das Gedächtnis gestärkt und die kognitiven Fähigkeiten werden verbessert. Darüber hinaus ist die Konzentration des Kindes ständig gefragt. Indem Sie dem Kind zeigen, wie man die wichtigsten Informationen von jedem Bild aufspüren kann, stoßen Sie auch das kritische und strategische Denken an.

Das Kreisspiel (ab 6 Jahren)

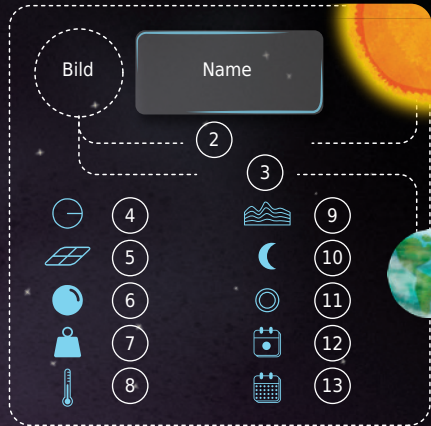
In dieser Phase können Sie den Kindern die Planetenkreisel und das Raumschiff zeigen. Da der Formunterschied zwischen den Planeten an die echte Größe der Planeten angepasst ist, ist es einfacher für die Kinder, die schon durch das freie Spiel erworbenen Informationen zu verstehen und zu vergleichen. Fordern Sie die Kinder auf, die Kreisel in die Hand zu nehmen und zu berühren, um die Materialien des Spiels selbst zu entdecken. Auf dieser Weise gewöhnen sich die Kinder an das Holz und das glatte Material und nehmen sie mit ihren Sinnen wahr, während sie an die Grundfunktion des Kreisels herangeführt werden.




Jetzt ist das Drehen dran! Zeigen Sie dem Kind, wie man den Kreisel dreht und fordern Sie dann das Kind auf, es selbst auszuprobieren! Sie können auch dem Kind zeigen, wie man den Holzgriff der Kreisel halten sollte, um die Kreisel richtig zu drehen, damit sie länger laufen. Nach ein paar Versuchen nimmt das Kind wahr, dass mehr Kraft beim Drehen eine längere Laufzeit und präzisere

Vorderansicht der Infokarte



Rückansicht der InfoKarte



- | | |
|---|--|
| <p>1 Planetenstandort in Bezug zur Sonne</p> <p>2 Abstand von der Sonne in Millionen km (Mkm) oder in Milliarden km (Bkm)</p> <p>3 Abstand von der Erde in Millionen km (Mkm) oder in Milliarden km (Bkm)</p> <p>4 Durchmesser in km or Millionen km (Mkm)</p> <p>5 Fläche in Millionen km² (Mkm²)</p> <p>6 Masse in kg</p> <p>7 Gravitation in m/s²</p> <p>8 Temperatur in °C</p> | <p>9 Geländetyp</p> <ul style="list-style-type: none">  Fels  Gas  Eis <p>10 Anzahl der Monde</p> <p>11 Anzahl der Ringe</p> <p>12 Tageslänge*</p> <p>13 Jahreslänge*</p> <p>*in Erdstunden (h), Tagen (d), Jahren (y)</p> |
|---|--|

Diese Angaben beruhen auf dem neuesten Stand der Sonnensystemmessungen zum Zeitpunkt der Spielveröffentlichung. Da das Universum unendlich groß ist und da neue Elemente ständig ent-deckt und erforscht werden, sind Veränderungen immer zu erwarten.

Rotation bedeutet! Das ist eine wunderbare Chance die Gleichgewichtsregeln zu „erleben“ und die Augen-Hand-Kooperation zu entwickeln. Außerdem lernt das Kind durch Beobachtung und Nachahmung, dass bestimmte Schritte zu einem bestimmten Ergebnis führen. Je schneller und präziser die Rotation ist, desto größer ist der Spaß!

Das intergalaktische Missionenspiel (ab 8 Jahren)

In dieser Phase werden die Gedächtnisfähigkeit und das detaillierte Beobachten des Kindes weiterentwickelt. Zeigen Sie ihm die Rückseite der Infokarte und helfen Sie ihm, einen Eindruck von den Größen zu bekommen und die verschiedenen Werte der Messungen zu erkennen. Sie können außerdem weitere Details zum besseren Verständnis erwähnen. Beispielweise ist die Temperatur 160 Co, die auf Merkur herrscht, extrem heiß, während die Temperatur -140 Co auf Saturn extreme Kälte bedeutet. Außerdem können Sie einen einfachen Begriff von Gravitation vorstellen: Die Schwerkraft ist die Kraft, mit der ein Gegenstand zu Boden gezogen wird. Auf der Erde bewirkt die Schwerkraft, dass alle Körper nach unten fallen. Das ist in Richtung Erdmittelpunkt. Am Ende der Anleitungen finden Sie eine übersichtliche Tabelle mit den gesamten Informationen von den Rückseiten der Karten. Sie können z.B. fragen: Welcher Planet ist der wärmste? Welcher Planet hat die meisten Monde? Wie viele Planeten haben keinen Ring? Auf welchem Planeten ist der Tag am längsten: auf Merkur oder Uranus? Sie können sich weitere Fragen ausdenken, damit das Kind die Planetenmerkmale erkundet und somit lernen kann, wie man Informationen leicht und einfach vergleicht und kombiniert. Für mehr Spieler können Sie den Prozess in ein Geschwindigkeitsspiel verwandeln. Legen Sie alle Informationskarten mit der Vorderseite nach oben nebeneinander. Sie können die Spieler nach einigen grundlegenden Informationen über die Planeten Fragen (z. B. wer am kältesten ist usw.). Der Spieler, der seine Hand schneller als die anderen auf der rechten Planetenkarte platzieren kann, ist der Gewinner.

Hinweis: Ziel des Spiels ist es, den Kindern dabei zu helfen, eine Übersicht über die Grundmerkmale der Planeten in unserem Sonnensystem zu bekommen. Man braucht nicht, die genauen Zahlen auswendig zu lernen. Die Kinder können sich in einem logischen Rahmen die Grundeigenschaften von jedem Planeten behalten.

Und nach dem Lernspiel ist noch mehr Spaß dran! Nun stellen Sie die Kreisel an die richtige Stelle auf das Spielbrett zurück. Motivieren Sie das Kind durch die verschiedenen Missionsziele das Drehen der Kreisel zu verbessern. In der Packung finden Sie außer den Infokarten zusätzlich noch 24 Missionenkarten. Auf jeder Karte wird ein anderer Weg angezeigt, dem der Raumschiffkreisel folgen sollte. Auf jeder Karte gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade für jeden Geschmack, Grün bezeichnet den niedrigen Schwierigkeitsgrad, Blau bezeichnet den mittleren Schwierigkeitsgrad und Rot bezeichnet den hohen Schwierigkeitsgrad. Das Kind verbessert seine Feinmotorik und trainiert gleichzeitig sein Gehirn im Bereich der Zielsetzungs- und Problemlösungskompetenzen, indem es versucht das Raumschiff durch den schnellsten und effektivsten Weg ans Ziel zu bringen!

Hinweis: Auf den Missionenkarten fehlt in manchen Fällen ein Planet. Das ist das schwarze Loch, dem

das Raumschiff aus dem Weg gehen soll, wenn es von Ort zu Ort fliegt.

Es handelt sich zwar um ein herausforderndes Spiel, das das Kind aber auch mit seinen Freunden spielen kann. Die Missionenkarten werden gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der Inhalt der Karten soll nicht sichtbar sein. Vom Anfang an entscheiden sich die Spieler und Spielerinnen zusammen für den Schwierigkeitsgrad und den Weg, dem sie folgen werden (grün, blau oder rot). Jeder Spieler und jede Spielerin, wenn er oder sie an die Reihe kommt, zieht eine Karte von dem verdeckten Nachziehstapel und versucht die angezeigte Mission zu erfüllen. Wenn man es schafft, dem bestimmten auf der Karte angezeigten Weg ohne Fehler zu folgen und den Raumschiffkreislauf von einem Ort zu dem anderen zu bringen, dann kann man die Karte behalten. Anderenfalls muss die Karte verdeckt ganz unten zurück auf den Nachziehstapel. Dann kommt der nächste Spieler oder die nächste Spielerin an die Reihe. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, dann zählen die Spieler und Spielerinnen, wie viele Karten sie im Laufe des Spiels gewonnen haben. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel und bekommt den Titel des „besten Astronauten in der ganzen Galaxie“. Bei einem Gleichstand bestimmen die Spieler und Spielerinnen 5 Karten und versuchen erneut jede Mission zu vollenden. Wer die meisten von diesen 5 Karten gewinnt, gewinnt auch das Spiel!

Hinweis: Abgesehen von den vorgegebenen Missionenkarten, kann sich das Kind seine eigenen Wege ausdenken und seine Freunde herausfordern, die neuen Missionen zu erfüllen. So entsteht ein endloses intergalaktisches Spiel! Das Kind entfaltet seine Vorstellungskraft, verbessert seine räumliche Wahrnehmung und stärkt sein Selbstvertrauen!



Vorderansicht der Missionskarte



Platziere die Tops wie auf der Missionskarte angegeben und navigiere dein Raumschiff zum abgebildeten Ziel!

¡La bienvenida a bordo! ¡Una nave espacial está esperando para alejarte de la Tierra a un destino desconocido más allá de las estrellas centelleantes, muy lejos del cielo! ¡Entra y vuela a través de la galaxia a un lugar increíble lleno de nuevos elementos!

Cómo jugar

¡9 peonzas de madera - 8 planetas y 1 nave espacial -que tienen múltiples aspectos educativos- están listas para ser descubiertas! El juego consta de 3 niveles educativos diferentes de acuerdo con la edad de cada jugador:

Juego libre (para mayores de 5 años)

En el juego libre el niño puede familiarizarse con los materiales básicos del juego. Estudie la vista frontal de las cartas de información y discuta sobre los elementos básicos que el niño puede ver en las imágenes. Muéstrole al niño los planetas y su posición en relación con el Sol y la Tierra. Comente sus nombres, su apariencia (colores y magnitud) e intente memorizar su orden.

¿Qué planeta ves en esta carta? ¡Mira su color! ¿A qué distancia está del sol? ¿Está cerca de nosotros? También puede colocar en el centro de la mesa todas las cartas de información para descubrir cuántas de ellas puede recordar el niño. Además, puede pedirle que coloque las cartas en orden de acuerdo con la distancia de cada planeta del Sol.

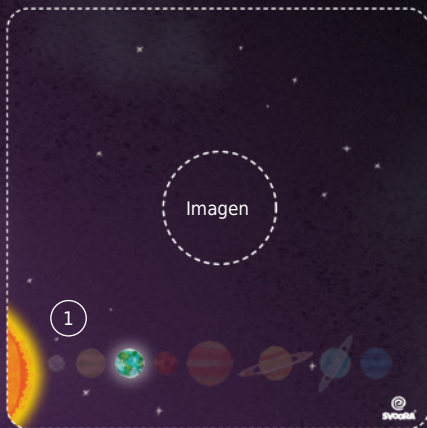
De esta manera puede entrenar la memoria del niño y desarrollar la capacidad cognitiva y la concentración en los elementos básicos de una imagen. A través de los colores vibrantes de las cartas puede estimular su pensamiento crítico mostrándole cómo memorizar la información básica de cada imagen, que pueda ver.

Juego de girar (para mayores de 6 años)

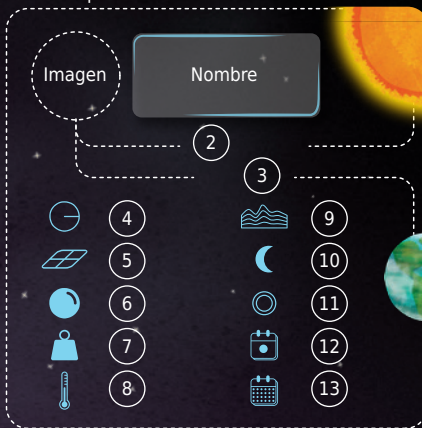
En esta etapa puede mostrar las peonzas-planetas y la peonza-nave espacial a los niños. Como la diferencia entre sus formas se ajusta aproximadamente a las métricas reales, es más fácil para el niño comprender y comparar la información que pudo haber obtenido durante el juego libre. Pídales que toquen y sostengan cada una de las peonzas. De esta manera todos se familiarizan con los materiales del juego. Los niños se están acostumbrando al sentido de la madera y las superficies lisas, mientras se introducen lentamente en la función básica de las peonzas.

¡Ahora llega el momento de girar! Intente girar una de las peonzas, para que el niño comprenda el procedimiento. ¡Entonces, pedirle a imitarle! ¡Puede mostrarle al niño la forma exacta en que debe agarrar el mango de las peonzas, para que pueda girar correctamente! ¡El niño, después de algunos intentos, comprenderá que más poder en el remolino, da un giro más preciso y duradero! ¡Esta es una experiencia de equilibrio increíble, que brinda a los niños la oportunidad

Vista frontal de la Cartas de Información



Vista posterior de la Cartas de Información



1 Posición del planeta en relación con el Sol

2 Distancia al sol en millón de km (Mkm) o mil millones de km (Bkm)

3 Distancia a la Tierra en millón de km (Mkm) o mil millones de km (Bkm)

4 Diámetro en millones de km (Mkm)

5 Superficie en millones de km² (Mkm²)

6 Masa en kg


7 Gravedad en m/s²

8 Temperatura en °C

9 Tipo de terreno

 Rocoso

 Aéreo

 De hielo

10 Número de Lunas

11 Número de Anillos

12 Duración del Día*

13 Duración del Año*

* en Horas terrestres (h), Días (d) o Años (y)

La información actual deriva de las medidas más actualizadas para nuestro Sistema Solar durante el momento exacto del lanzamiento del juego. Como nuestro universo es infinito, la posibilidad de un cambio siempre permanece, ya que constantemente se descubren más elementos nuevos.

perfecta de desarrollar sus habilidades de coordinación mano-ojo! ¡Además, el niño aprende a seguir pasos específicos a través de la observación y la imitación! ¡Más rápido y preciso el giro, más grande la diversión!

El juego de misiones intergalácticas (para mayores de 8 años)

En esta etapa puede profundizar en la capacidad de su hijo para memorizar y aprender detalles específicos. Muestre la vista posterior de las cartas de información y ayúdelo a aprender algunas figuras básicas. Discuta sobre los números altos y bajos en cada medida para que el niño entienda los diferentes significados. Además, puede presentarle una conceptualización más detallada de cada uno de los indicadores, para que pueda concebir mejor lo que miden. Por ejemplo, la temperatura de 167 Co en Mercurio significa que allí hace un calor extremo, mientras que en Saturno la temperatura de -140 Co significa frío extremo. Para asegurarse de que el niño ha entendido los números, coloque las cartas cubiertas frente a él, para que no se pueda ver la vista posterior detallada, ¡y comience a hacer varias preguntas de su preferencia! Mantenga el folleto con la tabla de información en su mano, para verificar las respuestas correctas. Al final del folleto puede encontrar una tabla con toda la información de las cartas. Por ejemplo, puede preguntar: ¿Qué planeta es el más cálido? ¿Qué planeta tiene más lunas? ¿Cuántos planetas no tienen anillos? ¿En qué planeta un día dura más: en Mercurio o en Urano? Usted tiene la libertad de pensar y hacer cualquier pregunta de su preferencia para enseñarle a su hijo las diferencias planetarias básicas y cómo comparar y combinar información de una manera simple. Para más jugadores, puede convertir el proceso en un juego de velocidad. Coloque todas las tarjetas de información una al lado de la otra, con su frente hacia arriba. Puede pedirles a los jugadores información básica sobre los planetas (por ejemplo, quién es el más frío, etc.). El jugador que podrá colocar su mano más rápido que los demás en la carta planeta correcta es el ganador.

Nota: el objetivo del juego es ayudar a los niños a obtener un resumen de las características básicas de los planetas en nuestro sistema solar. No es necesario atenerse a la memorización de los números exactos. Los niños pueden aprender los aspectos básicos de cada planeta de una manera lógica.

Después de la clase divertida, ¡es hora de divertirse más! Puede volver a colocar las peonza-planetas en sus posiciones específicas en el tablero. Ahora puede motivar a su hijo a perfeccionar el giro de la peonza-nave espacial, estableciendo objetivos a través del cumplimiento de misiones concretas. Dentro de la caja, a excepción de las cartas de información, encontrará 24 Cartas de Misiones. Cada uno de ellas representa una ruta que debe seguir la peonza girando. Hay 3 niveles diferentes de dificultad para todos los gustos en cada una de estas cartas, Verde, para la ruta fácil, Azul, para la ruta de dificultad media, Rojo, por la ruta difícil. ¡Su hijo mejora sus habilidades motoras finas, mientras entrena simultáneamente su cerebro en procedimientos de resolución de problemas, intentando dirigir la nave espacial al destino de la manera más rápida y precisa!

Nota: En las cartas de Misiones verá que en algunos casos puede faltar un planeta. Ese es el agujero

negro que la nave espacial debe evitar, mientras gira de un lugar a otro.

Este es un juego desafiante que el niño puede jugar con sus amigos. Las cartas de Misiones deben barajarse y colocarse en el centro de la mesa en el medio de los jugadores, de modo que su contenido no pueda ser visible. Desde el principio los jugadores deben llegar a un acuerdo común sobre qué rutas se seguirán (verde, azul o rojo). Cada jugador, en su turno, elige una carta de la parte superior de la pila e intenta cumplir la misión que representa la carta. Si logra dirigir la nave espacial al destino sin error, entonces se queda con la carta. De lo contrario, la coloca en la parte inferior de la pila y luego comienza el turno del siguiente jugador. Cuando se acaba la pila, los jugadores cuentan el número de cartas que ganaron durante el juego y el que tiene el mayor número de cartas, gana el juego y puede llamarse a sí mismo como el “Mejor Astronauta de toda la Galaxia”. En caso de empate, los dos jugadores deciden 5 cartas que van a competir y luego el que logrará ganar la mayoría de ellos, ¡es el ganador del juego!

Nota: ¡A excepción de las Cartas de Misiones existentes, el niño puede pensar en sus propias rutas para extender la diversión y formar un juego intergaláctico sin fin! ¡De esta manera, aprende cómo formar sus propias misiones y puede además desafiar a sus amigos! ¡Así mejora su imaginación y creatividad mientras se familiariza con la percepción espacial y aumenta su confianza!



Vista frontal de la Carta de misión



¡Coloca las peonzas como se ve en la Carta de misión y navega tu nave espacial hasta el destino representado!

Prêts au décollage ? Le vaisseau spatial vous attend pour vous emmener loin de la Terre, vers une destination inconnue, quelque part parmi les étoiles lumineuses ! Allez, Entrez, attachez-vous et envolez-vous le long de notre Galaxie dans des lieux que votre esprit ne peut pas imaginer !

Comment jouer

Le jeu se compose de 9 Toupies en bois - de 8 Planètes & d'1 Vaisseau spatial- avec de multiples profits éducatifs qui attendent que vous les découvriez ! 3 niveaux éducatifs différents selon l'âge de chaque joueur.

Jeu libre (à partir de 5 ans et +)

Dans le jeu libre, l'enfant se familiarise avec les éléments de base du jeu. Etudiez avec lui la face avant des cartes d'informations (info cards) et demandez les informations de base qu'il peut voir et comprendre. Montrez-lui les Planètes et leurs positions dans le système planétaire par rapport aux positions du Soleil et de la Terre. Commentez leurs noms, leur apparence (couleur et taille) et essayez de l'aider à les mémoriser.

Quelle Planète vois-tu sur cette carte ? Regarde sa couleur ! Est-elle loin du Soleil ? Est-elle près de nous ? Vous pouvez aussi placer toutes les Cartes d'Informations des Planètes sur la table de façon à ce que vous constatiez de combien d'entre elles votre enfant peut se souvenir. En outre, vous pouvez l'encourager à placer les cartes par série, selon la distance de chaque planète par rapport au soleil.

Par ces méthodes pratiques, exercez la mémoire de votre enfant, sa conception des tailles et des espaces, sa pensée critique ainsi que sa capacité à filtrer les informations de base qu'il aperçoit sur chaque image.

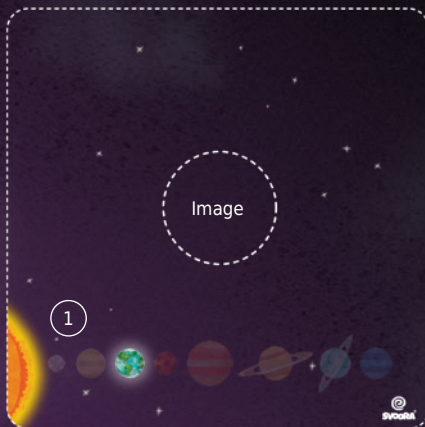
Le jeu de la rotation (à partir de 6 ans et +)

A ce niveau, vous pouvez montrer les Toupies des Planètes et du Vaisseau spatial à votre enfant. Les différences entre leurs tailles est par approximation adaptées aux données réelles, offrant à votre enfant un processus qui aide à mieux comprendre et comparer. Dites lui de toucher et de tenir chacune des Toupies. De cette façon, tous se familiarisent aux contenus du jeu. De plus, les enfants s'habituent au toucher des surfaces de bois et lisses, en s'introduisant eux-mêmes dans l'apprentissage de la procédure de la rotation des toupies.

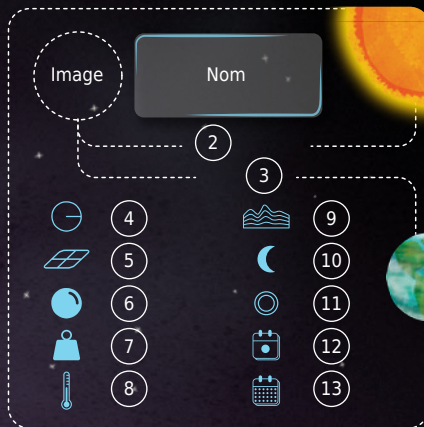
Et maintenant, c'est l'heure du jeu de la rotation ! Essayer de faire tourner l'une des toupies, de façon à ce que votre enfant remarque et comprenne le processus. Ensuite, invitez-le à vous imiter ! Vous pouvez lui montrer la façon exacte par laquelle il doit tenir les poignées des Toupies, de façon à ce que d'un juste mouvement de sa main, il les fasse tourner. Après quelques essais, il comprendra que plus il utilisera de force, plus la rotation sera plus exacte et de plus grande durée.




20 Il s'agit d'une expérience magique d'équilibre qui offre à l'enfant la possibilité de faire évoluer

Vue de face de la Carte d'Information



Vue arrière de la Carte d'Information



- | | |
|---|--|
| <p>1 Position de la planète par rapport au Soleil</p> <p>2 Distance du soleil en millions de km (Mkm) ou milliard de km (Bkm)</p> <p>3 Distance de la Terre en millions de km (Mkm) ou milliard de km (Bkm)</p> <p>4 Diamètre en millions de km (Mkm)</p> <p>5 Zone en millions de km² (Mkm²)</p> <p>6 Masse en kg</p> <p>7 Gravité en m/s²</p> <p>8 Température en °C</p> | <p>9 Morphologie du sol</p> <ul style="list-style-type: none">  Rocheux  Aérien  Gelé <p>10 Multitude de Lunes</p> <p>11 Nombre d'Anneaux</p> <p>12 Durée du Jour*</p> <p>13 Durée de l'Année*</p> <p>*En Heures terrestres (h), Jours (d) ou Années (y)</p> |
|---|--|

Les présentes informations proviennent des grandeurs actualisées les plus récentes de notre système solaire, au moment de l'édition du jeu. Puisque notre Galaxie est infinie, la possibilité que ces grandeurs soient modifiées est continuellement visible tant que de nouveaux éléments sont découverts et explorés !

la coordination de l'œil et de la main ! Egalement, il apprend comment suivre et comprendre les processus optiques concrets par le biais de l'imitation et de l'observation! Amusez-vous encore davantage tant que grandissent la vitesse et la précision de la rotation!

Le jeu des cibles intergalactiques (à partir de 8 ans et +)

A ce niveau, vous pouvez approfondir la capacité de votre enfant à reconnaître, à apprendre et à assimiler des informations concrètes. Incitez-le à remarquer et à essayer d'apprendre autant que possible davantage d'éléments des détails sur le dos des Cartes d'Informations (Info Cards). Discutez des valeurs élevées et moindres de chacune des tailles de façon à ce que l'enfant comprenne l'importance des différents sens. De plus, vous pouvez parler avec une plus grande exactitude de chaque taille et de ce qui compte et symbolise exactement. Par exemple, la température de 167Co sur Hermès signifie une chaleur excessive au point que l'homme ne la supporte pas. Au contraire la température -140Co sur Saturne signifie un froid excessif au point qu'à nouveau l'homme ne la supporte pas. Pour que vous soyez certain que votre enfant a pleinement compris les nombres, placez devant lui les Cartes d'Informations avec les détails des Planètes tournées vers le bas et posez lui différentes questions de votre goût. Tenez dans votre main le tableau du manuel avec l'information concrète de façon à ce que vous contrôliez les réponses concrètes. A la fin du manuel, vous pouvez trouver un tableau centralisé qui résume l'ensemble des informations qui se trouve au dos des cartes d'informations. Par exemple, vous pouvez demander : quelle planète est la plus chaude ? Quelle planète a le plus de lunes ? Combien de planètes n'ont pas d'anneaux ? Dans quelle planète le jour dure-t-il le plus longtemps ? Sur Hermès ou Uranus ? Vous êtes libres de penser et de poser toute question de votre goût de façon à ce que vous appreniez à votre enfant les différences de base parmi les Planètes tout comme également comment ils regroupent, comparent et combinent les informations, de manière simple et compréhensible. Pour plus de joueurs, vous pouvez transformer le processus en jeu de vitesse. Placez toutes les cartes d'information les unes à côté des autres, face vers le haut. Vous pouvez demander aux joueurs des informations de base sur les planètes (par exemple, qui est le plus froid, etc.). Le joueur qui pourra placer sa main plus rapidement que les autres sur la bonne carte planète est le gagnant.

Note: le but du jeu est de faire acquérir à l'enfant une conception globale des caractéristiques de base distinctes des planètes de notre système solaire. Il n'est pas nécessaire d'approfondir la mémorisation entière des nombres puisqu'il est plus important pour l'enfant d'apprendre à distinguer les qualités fondamentales de chaque planète, tout en comprenant la logique derrière celles-ci.

Et après la leçon, c'est l'heure de s'amuser ! Vous pouvez placer les Toupies des Planètes derrière leurs places concrètes dans l'emballage en carton qui sera utilisé comme tableau pour le vaisseau spatial. Maintenant, vous pouvez encourager votre enfant à parfaire la rotation des Toupies, en lui posant des cibles dans l'accomplissement de missions concrètes. Dans la boîte, hormis les Cartes d'information, vous trouverez 24 Cartes de missions (Cartes de Missions). Chacune d'entre elles représente une trajectoire que le Vaisseau spatial doit suivre, en avançant

par rotation d'un point concret à un autre. Sur chacune des cartes de missions, sont contenues trois trajectoires différentes qui représentent 3 niveaux de difficulté pour toutes les préférences, par la couleur verte est représentée la trajectoire facile, par la couleur bleue est représentée la trajectoire de niveau moyen, par la couleur rouge est représentée la trajectoire difficile. Votre enfant améliore sa fine mobilité tout en aiguisant son cerveau à poser des cibles et à appliquer des techniques de résolution dans son effort pour que le vaisseau spatial atteigne sa destination. En tenant la boîte avec ses mains de ses deux côtés, il essaie de déplacer la Toupie du Vaisseau spatial d'un point à l'autre, en utilisant la force appropriée et en maintenant stable la rotation et son équilibre de la façon la plus rapide et la plus précise !

Note : sur les Cartes des Missions, vous remarquerez que, dans certains cas, une Planète est susceptible de manquer. Ce manque symbolise le trou noir que le Vaisseau spatial doit éviter, en essayant d'atteindre sa destination.

Il s'agit d'un jeu de défi auquel l'enfant peut jouer avec ses amis. Les Cartes de Missions doivent être battues et placées à l'envers au centre de la table, parmi les joueurs, de façon à ce leur contenu ne soit pas visible. En commençant, les joueurs doivent décider en commun quel niveau de difficulté ils suivront (trajectoire verte, bleue ou rouge). Chaque joueur, à son tour, tire une carte en haut du tas et essaie de suivre la trajectoire qu'elle représente, afin de mener à bien la mission. S'il parvient à déplacer le vaisseau spatial d'un point à un autre sans faire aucune faute (que le Vaisseau spatial tombe dans un trou noir, qu'il s'arrête de tourner ou de perdre son équilibre), alors il gagne la carte. Autrement il la remet à la base du tas et vient le tour du joueur suivant. Lorsque les Cartes du tas sont épuisées, les joueurs comptent combien chacun en a gagné et celui qui en a le plus est le vainqueur et peut être proclamé comme « le meilleur Astronaute de toute la Galaxie ». En cas d'égalité, les 2 joueurs décident quelles sont les 5 Cartes de Missions sur lesquelles ils seront en concurrence et celui qui en gagnera le plus, est aussi le vainqueur du jeu.

Note : en dehors des Cartes de Missions existantes, l'enfant peut penser à sa propre mission, en planifiant des trajectoires différentes pour le Vaisseau spatial. De cette manière, l'amusement continue et le jeu se transforme en une aventure intergalactique sans fin ! ainsi apprend-il à planifier et à poser ses propres cibles, en défiant ses amis ! Il accroît son imagination et sa créativité tout en se familiarisant lui-même à la conception de l'espace et à l'édification de son auto-conviction !



Vue de face de la Carte de Mission



Placez les sommets comme indiqué sur la Carte de Mission et dirigez votre vaisseau spatial vers la destination représentée!

Pronti per il decollo? L'astronave vi sta aspettando per portarvi lontano dalla Terra, verso una destinazione sconosciuta da qualche parte tra le stelle splendenti! Entrate, allacciate le cinture e volate attraverso la nostra Galassia verso luoghi che la vostra mente non immagina!

Come si gioca

Il gioco è costituito da 9 trottolo di legno - 8 Pianeti e 1 Astronave - con molteplici vantaggi didattici che aspettano di essere scoperti! 3 diversi livelli didattici a seconda dell'età di ciascun giocatore:

Gioco Libero (dai 5 anni in su)

Nel Gioco libero, il bambino familiarizza con gli elementi base del gioco. Leggete assieme a lui la parte anteriore delle Schede Informativa (Info Cards) e discutete le informazioni di base che può vedere e capire. Mostrategli i pianeti e le loro posizioni nel Sistema Planetario, in relazione alle posizioni del Sole e della Terra. Commentate i loro nomi, il loro aspetto (colore e dimensione) e cercate di aiutarlo a memorizzarli.

Nel Gioco libero, il bambino familiarizza con gli elementi base del gioco. Leggete assieme a lui la parte anteriore delle Schede Informativa (Info Cards) e discutete le informazioni di base che può vedere e capire. Mostrategli i pianeti e le loro posizioni nel Sistema Planetario, in relazione alle posizioni del Sole e della Terra. Commentate i loro nomi, il loro aspetto (colore e dimensione) e cercate di aiutarlo a memorizzarli.

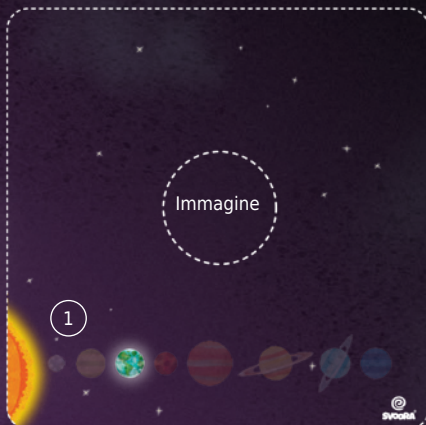
Con questi metodi pratici, esercitate la memoria del vostro bambino, la sua percezione delle dimensioni e degli spazi, il suo pensiero critico e la sua capacità di filtrare le informazioni di base che incontra in ogni immagine.

Il gioco della rotazione (dai 6 anni in su)

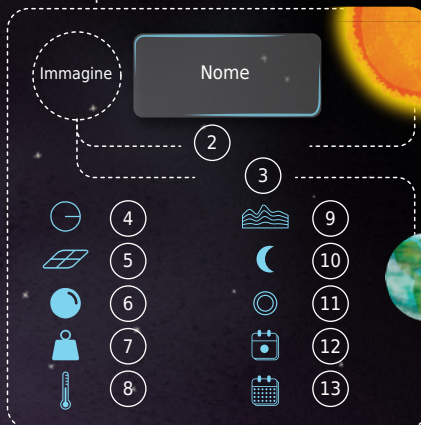
In questo livello, potete mostrare le trottolo dei Pianeti e dell'Astronave a vostro figlio. Le differenze tra le loro dimensioni sono approssimativamente adattate ai dati reali, offrendo a vostro figlio la possibilità di visualizzare l'informazione che lui stesso ha raccolto nella fase precedente del gioco, un processo che aiuta a capire e confrontare meglio. Ditegli di toccare e tenere ciascuna delle trottolo. In questo modo, tutti familiarizzano con il contenuto del gioco. Inoltre, i bambini vengono abituati al tatto di superfici lisce e in legno, venendo così introdotti all'apprendimento del processo di rotazione delle trottolo.

E ora è tempo del gioco della rotazione! Provate a ruotare una delle trottolo, in modo che vostro figlio osservi e comprenda il processo. In seguito, invitatelo ad imitarvi! Potete mostrargli il modo esatto con il quale dovrebbe tenere le prese delle trottolo in modo che con il giusto movimento della sua mano possa ruotarle. Dopo alcuni tentativi, si renderà conto che maggiore è la forza che usa, più precisa e lunga è la rotazione. È un'esperienza magica di equilibrio che offre al bambino




Vista frontale della Scheda Informativa



Vista posteriore della Scheda Informativa



- 1 Posizione del pianeta in relazione al Sole
- 2 Distanza dal Sole in milioni di km (Mkm) o miliardi km (Bkm)
- 3 Distanza dalla Terra in milioni di km (Mkm) o miliardi km (Bkm)
- 4 Diametro in km o milioni km (Mkm)
- 5 Area in milioni km² (Mkm²)
- 6 Massa in kg
- 7 Gravità in m/s²
- 8 Temperatura in °C

- 9 Morfologia del suolo
 -  Roccioso
 -  Gassoso
 -  Ghiacciato
- 10 Numero di Lune
- 11 Numero di Anelli
- 12 Durata del Giorno *
- 13 Durata dell'Anno *
 - * in Ore terrestri (h), Giorni (d) o Anni (y)

Queste informazioni sono basate sui più recenti aggiornamenti sulle dimensioni del nostro Sistema Solare al momento del rilascio del gioco. Poiché la nostra Galassia è infinita, la possibilità di variazione di queste dimensioni è costantemente visibile a mano a mano che nuovi elementi vengono scoperti ed esplorati!

l'opportunità di sviluppare il coordinamento di occhio e mano! Inoltre, il bambino impara anche come seguire e rendersi conto di specifici processi visivi attraverso l'imitazione e l'osservazione! Divertitevi ancora di più, aumentando la velocità e la precisione di rotazione!

Il Gioco degli Obiettivi Intergalattici (dagli 8 anni in su)

A questo livello, potete approfondire la capacità di vostro figlio di riconoscere, apprendere e assorbire informazioni specifiche. Incoraggiatelo a osservare e cercare di apprendere il maggior numero possibile di dettagli sul retro delle Schede Informative (Info Cards). Discutete i valori alti e bassi in ciascuna delle dimensioni in modo che il bambino capisca l'importanza di concetti diversi. Potete anche parlare in modo più preciso di ogni dimensione e di ciò che conta e simboleggia esattamente. Ad esempio, la temperatura di 167°C su Mercurio significa calore eccessivo che non può essere sopportato dall'uomo. Al contrario, il fatto che su Saturno la temperatura sia di -140°C significa che fa estremamente freddo, e nemmeno questo può essere sopportato dall'uomo. Oltre a ciò, potete anche fornire semplici definizioni delle dimensioni facendo riferimento ad es. alla gravità come "la forza della Terra di trascinare i corpi verso il suo centro o verso qualsiasi corpo fisico con massa". Oppure che 1 Anno Astronomico equivale a 150000000 km. Per accertarvi che vostro figlio abbia compreso appieno i numeri, posizionate le Schede Informative con i dettagli dei Pianeti rivolte verso il basso e fategli varie domande a vostro piacimento. Tenete in mano la scheda del manuale con l'informazione raccolta, in modo da poter controllare le risposte corrette. Alla fine del manuale, potete trovare una tabella riassuntiva che riepiloga tutte le informazioni che si trovano sul retro delle schede informative. Ad esempio, potreste chiedere: quale pianeta è il più caldo? Quale pianeta ha il maggior numero di lune? Quanti pianeti non hanno anelli? Su quale pianeta il giorno dura di più: Mercurio o Urano? Siete liberi di pensare e porre qualsiasi domanda a vostro piacimento in modo da insegnare al vostro bambino le principali differenze tra i pianeti, come anche la modalità di raccogliere, confrontare e combinare le informazioni in modo semplice e comprensibile. Per più giocatori, puoi trasformare il processo in un gioco di velocità. Posiziona tutte le schede informative una accanto all'altra, con la parte frontale rivolta verso l'alto. Puoi chiedere ai giocatori alcune informazioni di base sui Pianeti (ad es. Chi è il più freddo, ecc.). Il giocatore che sarà in grado di posizionare la sua mano più velocemente degli altri sulla carta pianeta destra è il vincitore.

Nota: lo scopo del gioco è quello di dare al bambino una comprensione globale delle caratteristiche distintive di base dei pianeti del nostro Sistema Solare. Non è necessario entrare nella piena memorizzazione dei numeri poiché è più importante che il bambino impari a distinguere le proprietà di base di ciascun Pianeta, comprendendo al contempo la logica che sta dietro a esse.

E dopo la lezione, è ora di divertirsi! Potete posizionare le trottole dei pianeti nelle posizioni specifiche sulla confezione che verrà utilizzata come tabellone per l'Astronave. Ora potete incoraggiare vostro figlio a perfezionare la rotazione delle trottole, fissandogli obiettivi attraverso la realizzazione di missioni specifiche. All'interno della scatola, oltre alle Schede Informative, troverete anche 24 Carte Missione (Mission Cards). Ognuna di esse descrive un percorso che l'astronave deve seguire, spostandosi con rotazione da un punto particolare all'altro. Ciascuna

delle Carte Missione contiene 3 percorsi diversi che rappresentano 3 livelli di difficoltà, per tutti i gusti, il percorso facile è indicato in verde, il percorso di livello intermedio è indicato in blu e il percorso difficile è quello in rosso. Il vostro bambino migliora la sua motricità fine mentre allo stesso tempo affina la sua mente per fissare obiettivi e applicare tecniche di risoluzione di problemi attraverso il suo tentativo di raggiungere l'Astronave nel suo percorso. Tenendo la scatola con le sue mani su entrambi i lati, cerca di spostare la trottola dell'Astronave da un punto all'altro, usando la forza adatta e mantenendo la rotazione e l'equilibrio costanti nel modo più veloce e preciso!

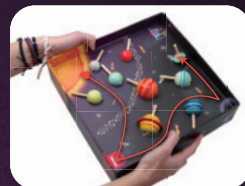
Nota: nelle Carte Missione noterete che in alcuni casi potrebbe mancare un pianeta. Questa mancanza simboleggia il buco nero che l'Astronave deve evitare, nel suo tentativo di raggiungere la sua destinazione.

Si tratta di un gioco stimolante che il bambino può svolgere con i suoi amici. Le Carte Missione devono essere mescolate e posizionate chiuse al centro del tavolo, tra i giocatori, in modo che il loro contenuto non sia visibile. Iniziando, i giocatori dovranno decidere insieme quale livello di difficoltà seguire (percorso verde, blu o rosso). Ogni giocatore, a sua volta, pesca una carta dalla cima della pila e cerca di seguire il percorso che descrive, per completare con successo la missione. Se riesce a spostare l'Astronave da un punto all'altro senza commettere errori (far cadere l'Astronave nel buco nero, farla smettere di ruotare o farle perdere l'equilibrio), allora vince la Carta. Altrimenti la rimette sotto alla base della pila ed è il turno del giocatore successivo. Quando le carte della pila terminano, i giocatori contano quante ne ha vinte ciascuno e colui che ne ha di più è il vincitore e può essere nominato "miglior astronauta della galassia". In caso di pareggio, i 2 giocatori decidono con quali 5 Carte Missione competere e colui che ne vincerà di più sarà il vincitore del gioco.

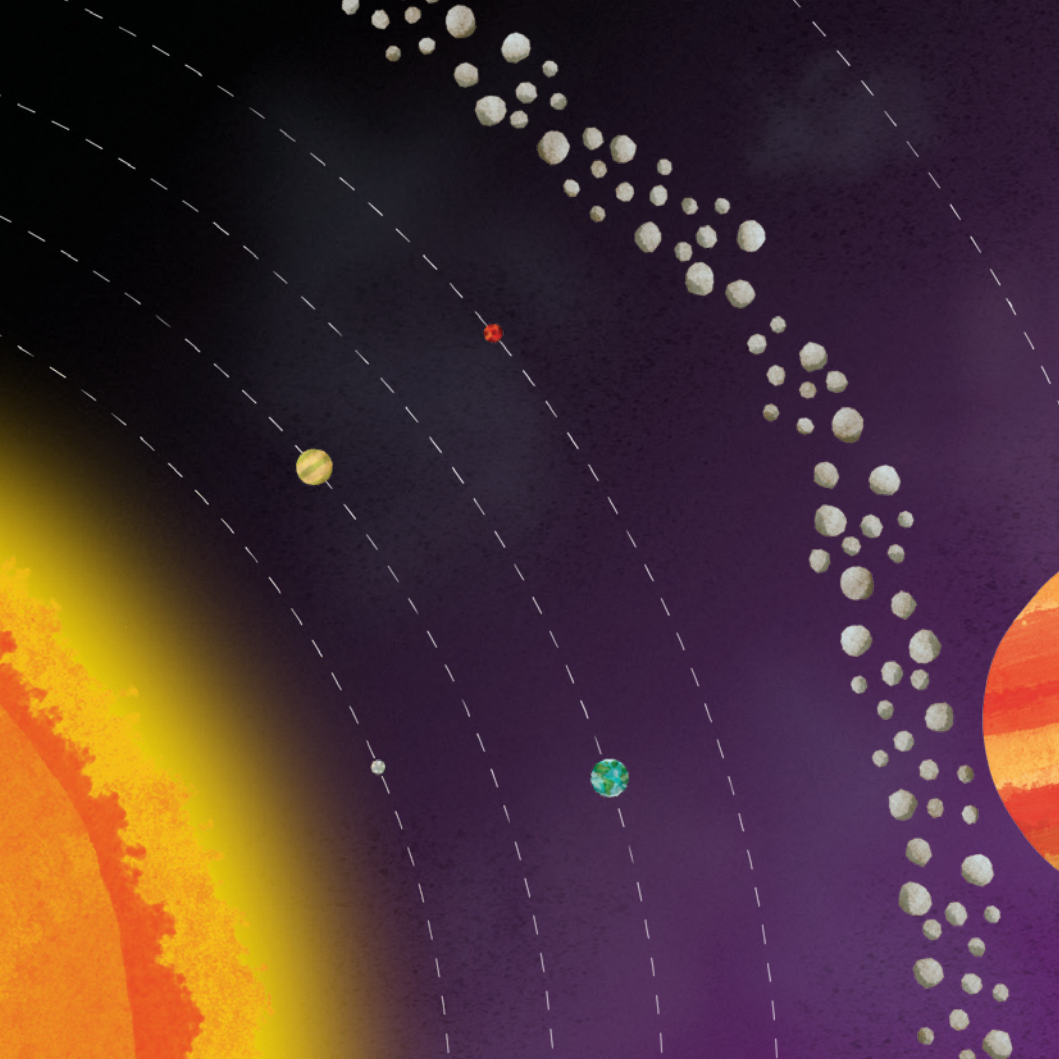
Nota: oltre alle Carte Missione esistenti, il bambino può anche pensare a proprie missioni, progettando percorsi diversi per l'Astronave. In questo modo, il divertimento continua e il gioco si trasforma in un'avventura intergalattica senza fine! Così, vostro figlio impara a progettare e porsi i propri obiettivi, sfidando i suoi amici! Migliora la sua immaginazione e la sua creatività, mentre familiarizza con la percezione dello spazio e la costruzione della sua autostima!

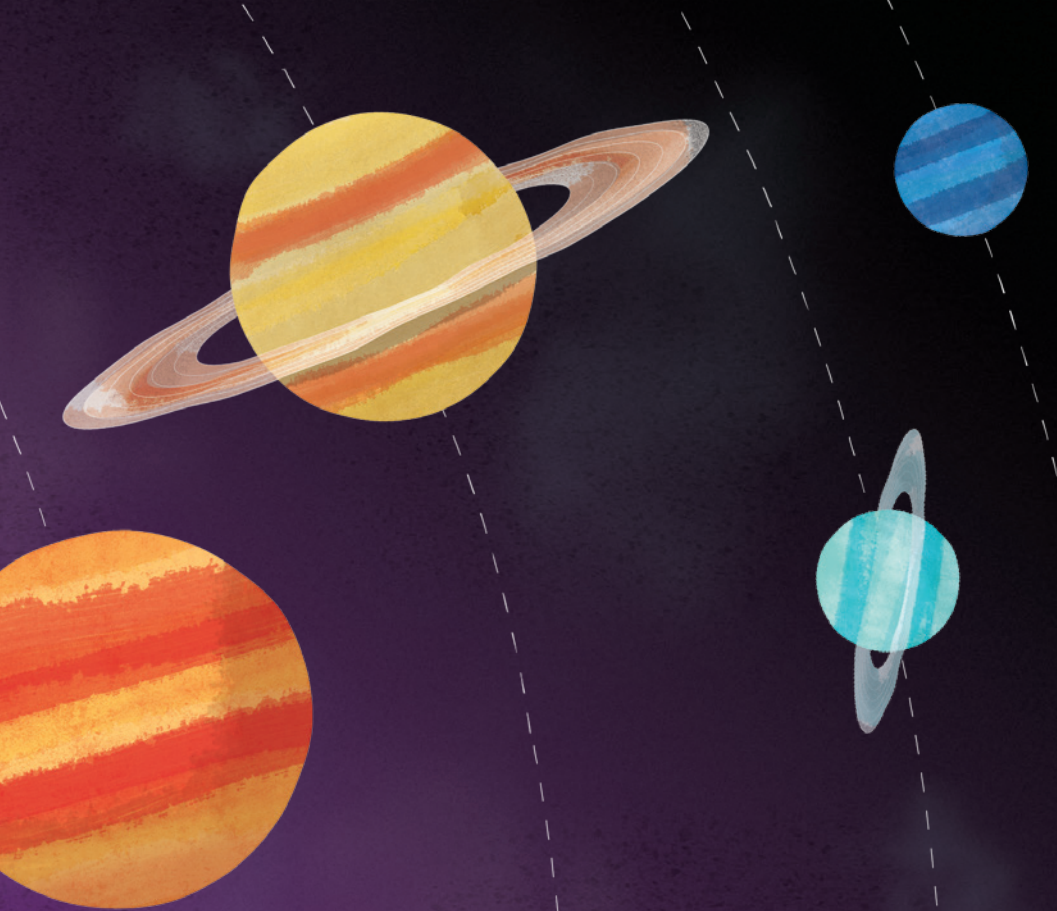


Vista frontale della Carta Missione































Posiziona le trottole come si vede nella Carta Missione e naviga sulla tua astronave fino alla destinazione raffigurata!





EL. Πραγματικές αναλογικές σχέσεις μεγεθών και αποστάσεων. EN. Actual proportional relation of sizes and distances. DE. Tatsächliches proportionales Verhältnis von Größen und Abständen. ES. Relación proporcional real de tamaños y distancias. FR. Relation proportionnelle réelle des tailles et des distances. IT. Relazione proporzionale effettiva di dimensioni e distanze.

								
	58 Mkm	108 Mkm	150 Mkm	228 Mkm	778 Mkm	1.4 Bkm	2.9 Bkm	4.5 Bkm
	91.7 Mkm	41.4 Mkm	0	78.3 Mkm	629 Mkm	1.3 Bkm	2.7 Bkm	4.3 Bkm
	4879 km	12104 km	12756 km	6792 km	142984 km	120536 km	51118 km	49528 km
	74.8 Mkm ²	460 Mkm ²	510.1 Mkm ²	144.8 Mkm ²	6217960 Mkm ²	42700 Mkm ²	8115.6 Mkm ²	76408 Mkm ²
	$0.33 \cdot 10^{24}$ kg	$4.87 \cdot 10^{24}$ kg	$5.97 \cdot 10^{24}$ kg	$0.64 \cdot 10^{24}$ kg	$1898 \cdot 10^{24}$ kg	$568 \cdot 10^{24}$ kg	$86.8 \cdot 10^{24}$ kg	$102 \cdot 10^{24}$ kg
	3.7 m/s ²	8.9 m/s ²	9.8 m/s ²	3.7 m/s ²	23.1 m/s ²	9 m/s ²	8.7 m/s ²	11 m/s ²
	167°C	464°C	15°C	-65°C	-110°C	-140°C	-195°C	-200°C
								
	0	0	1	2	79	82	27	14
	0	0	0	0	4	7	13	6
	59 d	243 d	1 d	24.6 h	10 h	10.7 h	17 h	16 h
	88 d	225 d	365.25 d	687 d	11.8 y	29 y	84 y	165 y



SVOORA TSIRONIS S.A. / ΤΣΙΡΟΝΗΣ Α.Ε.

3rd klm. Thermi - Tagarades, 57 001, Thessaloniki, Greece
3ο χλμ. Θέρμης - Ταγαράδων, 57 001, Θεσσαλονίκη, Ελλάδα
Tel.: +(30) 2310 467 077

E-mail: info@svoora.com

www.svoora.com

Designed in Greece. Made in CN LSS.

Σχεδιάστηκε στην Ελλάδα. Κατασκευάζεται στην Λ.Δ.Κ.

EL. ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Κίνδυνος πνιγμού! Περιέχει μικρά κομμάτια. **EN. WARNING!** Risk of choking! Contains small parts. **DE. ACHTUNG!** Erstickungsgefahr! Enthält kleine Teile. **ES. ¡ADVERTENCIAS!** Peligro de asfixia! Contiene piezas pequeñas. **FR. ATTENTION!** Risque d'étouffement! Contient de petites pièces. **IT. AVVERTENZA!** Rischio di soffocamento! Contiene piccole parti. **RU. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Риск удушья! Содержит мелкие кусочки. **PL. OSTRZEŻENIA!** Ryzyko zadławienia! Zawiera małe elementy. **RO. AVERTISMENT!** Risc de înghitiție și sufocare! Conține piese mici. **KA. გაფრთხილებად!** დაბრინძობის რისკი! შეიცავს მცირე ნაწილებს. **NL. WAARSCHUWING!** Verstikkingsgevaar! Bevat kleine onderdelen! **BG. ВНИМАНИЕ!** Опасност от поглъщане! Съдържа дребни елементи. **SE. VARNING!** Kvävningrisk! Innehåller små delar. **FI. VAROITUS!** Tukehtumisvaara! Sisältää pieniä osia. **HE. אזהרה!** סכנת חנק! מכיל חלקים קטנים.



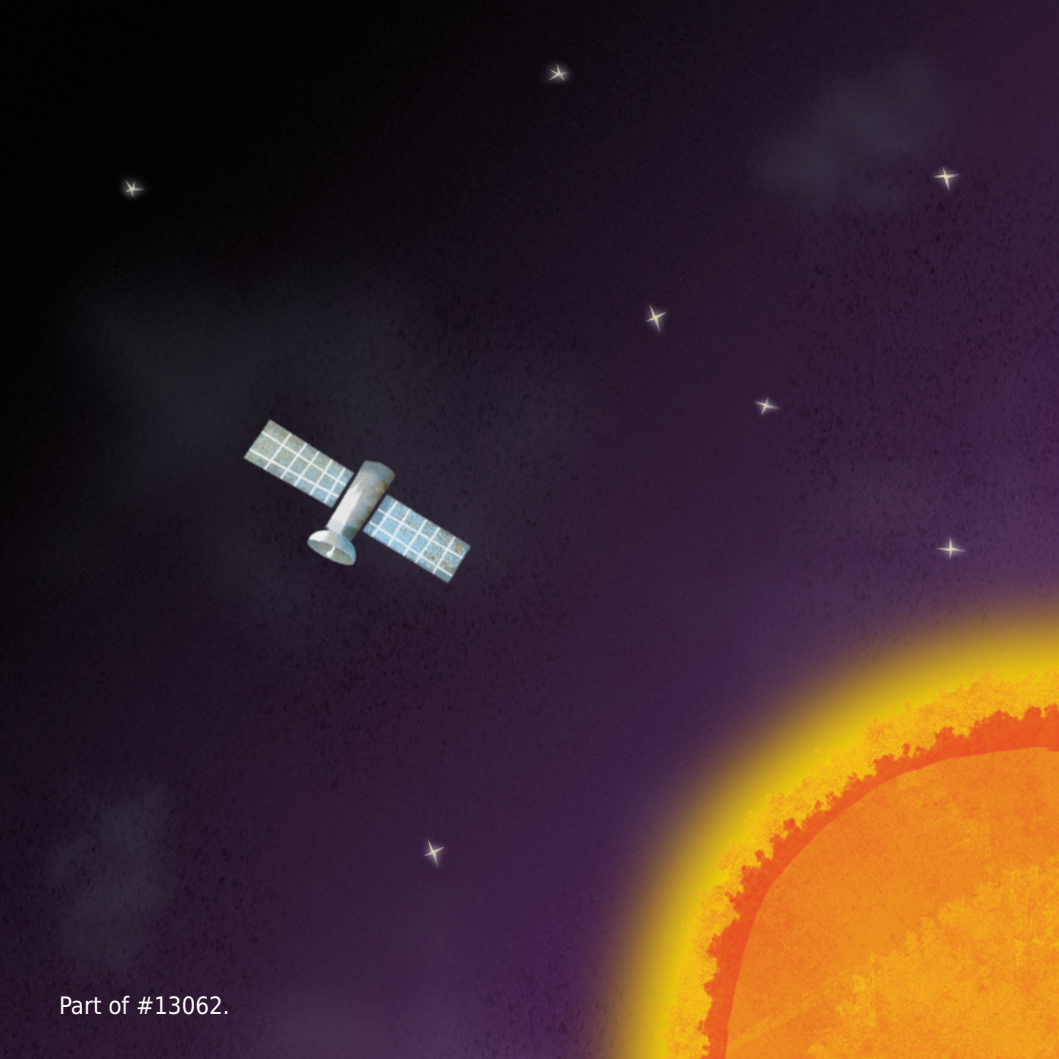
WARNING

CHOKING HAZARD - Small Parts.

Not for children under 3 years.



Conforms to the requirements of
ASTM Standard Consumer Safety
Specification on Toy Safety, F 963.



Part of #13062.