

Mega Logic Fitness Kit:

Ideal for the classroom!



GAME

*A compliment to
Smarti-Bear Books*

This value packed kit contains material and award winning games to create 4 logic and multiple thinking skills centers in your classroom and home too!

Children master problem solving, critical thinking, spatial orientation, sequencing, ordering in time, classification, construction and reasoning with numbers, shapes and objects using visual clues and story rhymes too. Meets Common Core Math Standards for Mathematics!

Ages: 4-7. Players 1-3.

Features :

- 9 geometric playing pieces of 3 colors with shapes and numbers
- 9 progressive challenging brain teasers
- Corrective keys
- Color dice
- 4 different games
- Based on the award winning Logi-Puzz kit (Approved learning material)
- Plus 48 Logic multi-level brain-teasers
- 20 interlocking cubes (instead of 10)
- Rules in English, Spanish, French & German

24.95 \$



Based on the Logi-Puzz kit, Trillium list of approved learning material, Ontario Ministry of Education, recommended for teachers and parents.

INSTITUT PHILOS
www.institutphilos.com

235, #123, Côte Vertu, St-Laurent, Qc, Canada H4N 1C8
T. 514.893.5624 • F. 514.419.7579 • institutphilos@videotron.ca

Mini Logic Fitness Kit:

Ideal for the classroom!



GAME

*A compliment to
Smarti-Bear Books*

This value packed kit contains material and award winning games to create 4 logic and multiple thinking skills centers in your classroom and home too!

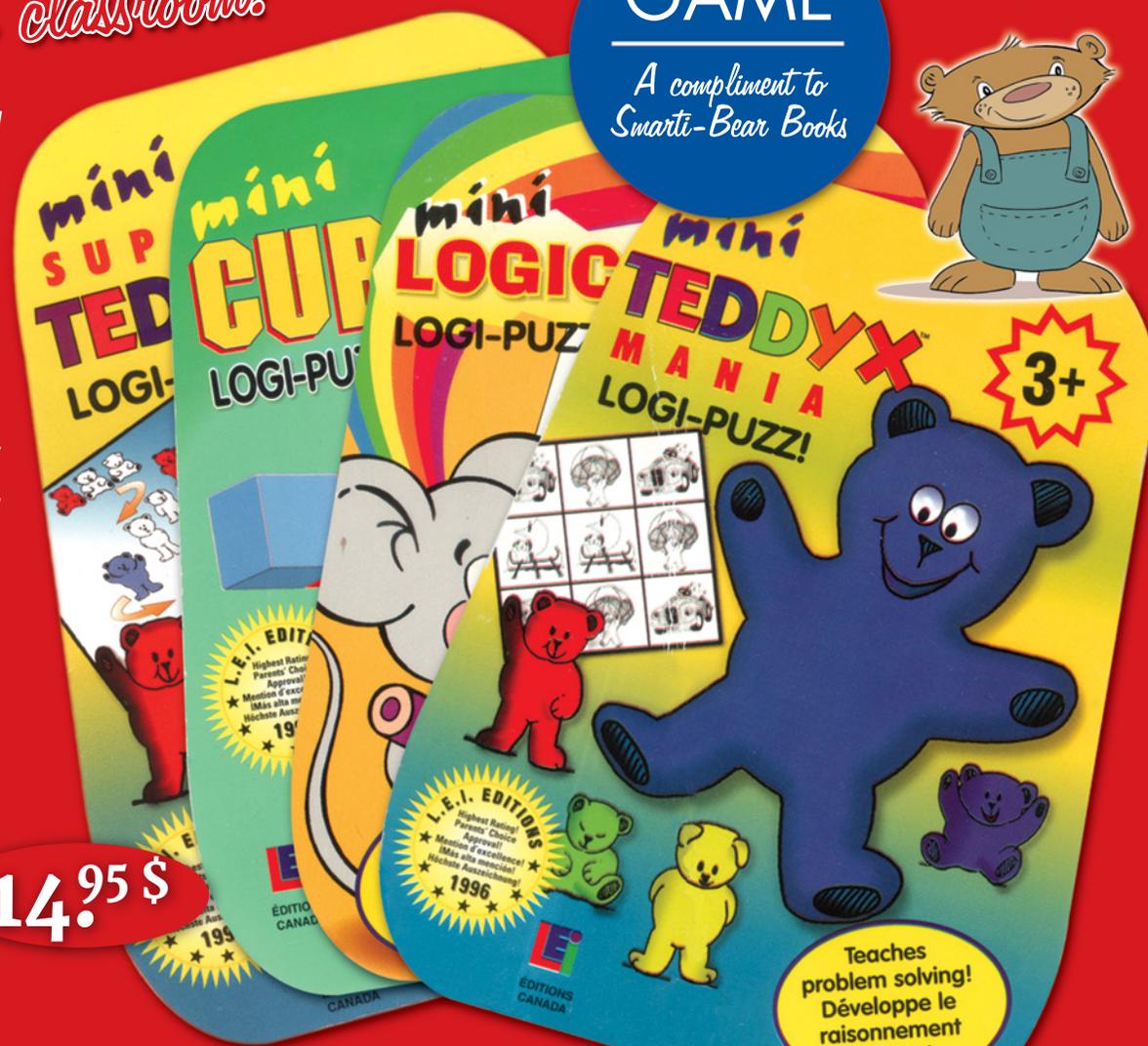
Children master problem solving, critical thinking, spatial orientation, sequencing, ordering in time, classification, construction and reasoning with numbers, shapes and objects using visual clues and story rhymes too. Meets Common Core Math Standards for Mathematics !

Ages: 4-12 . Players 1-3.

Features :

- 9 geometric playing pieces of 3 colors with shapes and numbers
- 9 progressive challenging brain teasers
- Corrective keys
- Color dice
- 4 different games
- Based on the award winning Logi-Puzz kit (Approved learning material)
- Available in larger kit with 48 progressive challenging puzzles

14.95 \$



Teaches problem solving!
Développe le raisonnement logique!

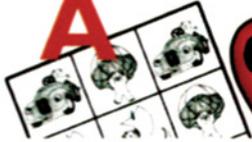
Based on the Logi-Puzz kit, Trillium list of approved learning material, Ontario Ministry of Education, recommended for teachers and parents.

INSTITUT PHILOS
www.institutphilos.com



235, #123, Côte Vertu, St-Laurent, Qc, Canada H4N 1C8
T. 514.893.5624 • F. 514.419.7579 • institutphilos@videotron.ca

TEDDYX 1 MANIA



Copyright : Editions LEI Canada 1997
825 Sherbrooke Est. suite 201,
Montreal, Quebec, H2L 1K6, Canada
USA 24 Margaret st. Plattsburgh, NY 12901
Tel : 1 800 665 0534
Fax : (514) 524-8799

Jouez au petit détective. Amusez-vous à trouver les cachettes secrètes de neuf ours dans débrouillards qui se déplacent en voiture, en volier et en parachute. Un jeu éducatif stimulant qui procurera des heures de plaisir pour toute la famille! Ages 3+.

But du jeu : Placer les neufs ours dans les cases appropriées de la planche de jeu à l'aide des indices de couleur et de position en allant de gauche à droite et de haut en bas. L'enfant procède par déduction et élimination en respectant tous les indices fournis.

Habiletés développées : Concentration, résolution de problèmes, raisonnement logique, perception visuelle, orientation spatiale, motricité fine, socialisation, autonomie.

Contient : Une planche de jeu quadrillée illustrant 9 ours en parachute, en volier ou en voiture; 9 ours de trois couleurs (3 rouges, 3 verts et 3 bleus); 12 casse-tête logiques de difficulté progressive; une grille d'autocorrection; 1 dé de couleur; 1 fiche de règlements et de conseils méthodologiques.

Comment jouer :

- En partant du premier indice situé en haut à gauche de la fiche, l'enfant place l'un après l'autre les ours sur la planche de jeu. Il suit les indices de gauche à droite et de haut en bas (comme en lecture).
- L'enfant s'assure que les ours sont placés correctement dans les cases appropriées en respectant tous les indices fournis.
- Il vérifie son raisonnement en consultant la grille d'autocorrection (grille de solution).

Niveau de difficulté : Le nombre des ours en bas de chaque page indique le niveau de difficulté. Un ours correspond au niveau le plus simple; deux ours, un niveau de difficulté moyenne; trois ours signalent le niveau de difficulté le plus élevé.

Suggestions aux parents et aux éducateurs :

- Expliquez à l'enfant le but du jeu et la signification des indices.
- Encouragez l'enfant à essayer plusieurs solutions et à les justifier.

Pour jouer à deux ou à plusieurs :

Version coopérative : À tour de rôle, chaque joueur place un ours.

Version compétitive (avec le dé) :

Préparation : Chaque joueur (ou équipe) choisit un à la fois 4 ours. Le 8ème ours est placé correctement sur la planche. Pour déterminer qui jouera en premier, chacun nomme une couleur et lance le dé. Celui qui obtient la couleur est le 1er à jouer.

Le jeu : À tour de rôle chaque joueur lance deux (2) fois le dé pour placer deux des ours (si possible). S'il manque une couleur que l'autre joueur possède, il doit placer l'ours de l'autre joueur. Mais attention! Si un joueur met un ours et l'autre joueur déclare que c'est un mauvais endroit, on vérifie en consultant la fiche de solutions. Le joueur qui est dans l'erreur perd deux tours. Le gagnant est celui qui place le premier ses ours.

L'autre joueur possède, il doit placer l'ours de l'autre joueur. Mais attention! Si un joueur met un ours et l'autre joueur déclare que c'est un mauvais endroit, on vérifie en consultant la fiche de solutions. Le joueur qui est dans l'erreur perd deux tours. Le gagnant est celui qui place le premier ses ours.

Comment interpréter les indices :



La flèche indique qu'un ours de cette couleur (ici le vert) est placé dans une voiture.



L'étoile indique que tous les ours de cette couleur (ici le vert) sont dans les voitures.



Ceci indique qu'un ours vert n'existe pas dans une voiture (la croix X veut dire n'existe pas).



Ceci indique qu'un ours rouge existe à la gauche d'un ours bleu.



Ceci indique qu'un ours rouge n'existe pas à la droite d'un ours bleu.



Ceci indique qu'il existe une case à la droite de l'ours vert.



Ceci indique qu'une voiture existe à la gauche d'un ours rouge.



Ceci indique qu'il n'existe pas de voiture à la gauche d'un ours rouge.



Grille de solutions : Voir la fiche avec le symbole de la clé.

Autres jeux et activités de prolongement :

Créer de nouveaux casse-tête à partir de la grille de solution. Pour d'autres casse-tête logiques, procurez-vous de LEI : Teddy Mania 2, Super Teddy 1 & 2, Cubix 1 & 2 (avec des cubes), Logico 100 jeux et cahiers d'activités 1 & 2.

Auteurs : Elizabeth Graham, George Ghanotakis
Graphisme: Joli-Graph, Imprimerie Régionale, ARL
ISBN : 2-921748-55-X
Imprimé au Canada

Play alone or together figuring out the hiding places of 9 busy teddy bears as they move around in cars, parachutes and sail boats. Each activity in this educational kit is self-motivating and consists in solving a logical puzzle that captivates children and adults too! Ages 3+.

Object of the game : To find the correct places of 9 teddies in an illustrated grid by using all the visual clues. The child proceeds from top to bottom and completes the sequence of colors by deduction and elimination.

Skills developed : Concentration, problem solving, logical reasoning, creativity, matching, fine motor skills, autonomous learning.

Contents : A gameboard (9 squaregrid), 9 lovable teddy figures of 3 colors (3 red, 3 green, 3 blue), 12 progressively challenging puzzles, a color die, a self-corrective answer key, 1 instruction sheet with tips for parents.

How to play

- Starting with the first clue located at the top left of the puzzle, place one teddy figure at a time on the 9 space grid. Proceed from top to bottom and from left to right (like in reading and writing).
- Make sure that all 9 teddies are placed in their correct spaces according to the clues.
- Check the correctness of the placements with the solution- answer key.

Tips for parents and educators

- Explain the purpose of the game and each clue.
- Encourage your child to try out several ways to solving the puzzle and to justify.

For two players or more

Cooperative version: Each player takes turn placing a teddy.
Competitive preparation: Players place correctly one on the gameboard, then each chooses 4 teddies, one at a time. To determine who goes first, each names a color and throws the die. The player who guesses right starts.

Playing: Each player take turns rolling the die and placing one teddy of the color indicated. If the player does not have the color and the other player has it, the other player's teddy can be placed. But beware! If a player places a teddy and the other player declares it is a wrong placement, check with the solution grid. The person in error loses 2 turns.

Winning: The player who places his/her last teddy wins the game.

More games for fun and learning from LEI Editions to add to your Log/Puzzle collection:
TEDDYX MANIA - 2, SUPER TEDDYX 1-2, CUBIX 3-D PUZZLEZ 1 & 2, LOGICO 100 1 & 2BOOK-GAMES (2 LEVELS: BASIC, SUPER AND MEGA).

Auteurs : Elizabeth Graham, George Ghanotakis
Graphisme: Joli-Graph, Imprimerie Régionale, ARL
ISBN : 2-921748-55-X
Printed in Canada

Explanation of the clues :



This means a green teddy must be placed in a car.



This means all the green teddies sit in cars. The star means all.



This means a green teddy cannot be placed in a car. The X means cannot.



This means a red teddy sits to the left of a blue teddy.



This means a blue teddy cannot be placed to the left of a red teddy.



This means there is a square to the right of a green teddy.



This means there is a car to the left of a red teddy.



This means a red teddy cannot be placed to the right of a car.



Solutions key

Levels of difficulty and types of puzzles of the TEDDYX

MANIA series :
TEDDYX MANIA 1 CONTAINS puzzles numbers 1-12.
TEDDYX MANIA 2 contains alphabetically numbered puzzles A-L.

Auteurs : Elizabeth Graham, George Ghanotakis
Graphisme: Joli-Graph, Imprimerie Régionale, ARL
ISBN : 2-921748-55-X
Printed in Canada

Das Spiel : Es gilt, die neun Bärchen den Farben- und Stellenangaben gemäß in die richtigen Felder auf die Spielunterlage zu setzen. Dabei verfährt man von links nach rechts und von oben nach unten. Durch Schlußfolgern und Ausscheiden gelangt das Kind zur Lösung. Für Kinder ab 3 Jahren. 1 oder 2 Spieler.

Entwickelt verschiedene Fähigkeiten : Konzentration, Problemlösen, logisches Denken, Wahrnehmungsvermögen, Koordination, Selbstständigkeit, Sozialisation, Raumssinn.

Enthält : Eine gekästelte Spielunterlage, auf der neun Bärchen eingezeichnet sind: 3 am Fallschirm, 3 im Segelboot und 3 im Auto; 9 Bärchen: 3 rote, 3 grüne und 3 blaue; 12 logische Denkaufgaben in progressiven Schwierigkeitsgraden; einen Lösungsschlüssel (Symbol); einen farbigen Würfel.

Spielablauf

1) Ausgehend von der ersten Angabe der Denkaufgabe (links oben auf dem Blatt), setzt das Kind die Bärchen nacheinander auf die Felder. Die Angaben sind von links nach rechts und von oben nach unten (Reihenfolge wie beim Lesen) zu interpretieren.

2) Das Kind geht die Aufgabe noch einmal durch, um sicher zu sein, daß es die Bärchen, den Angaben gemäß, auf die richtigen Felder gesetzt hat.

3) Anhand des Lösungsschlüssels prüft es nach, ob es die richtigen Schlußfolgerungen gezogen hat.

Schwierigkeitsgrade
Die Anzahl der Bärchen unten auf der Vorlageseite gibt den Schwierigkeitsgrad an. Ein Bärchen bedeutet, daß die Aufgabe leicht ist, zwei Bärchen geben einen mittleren Schwierigkeitsgrad an, der mehr logische Folgerungen verlangt, drei Bärchen den höchsten Grad.

Ratschläge für Eltern und Lehrer :
- Erklären Sie dem Kind den Sinn des Spiels sowie die Bedeutung der Angaben.
- Ermuntern Sie das Kind, mehrere Lösungen auszuprobieren und sie zu erläutern.

Für zwei oder mehrere Spieler :
In Zusammenarbeit:
Der Reihe nach setzt jeder Spieler ein Bärchen auf.

Um die Wette (mittels des Würfels):
Vorbereitung: Jeder Spieler (oder jede Gruppe) wählt vier Bärchen aus. Das neunte Bärchen wird dann richtig auf die Spielunterlage gesetzt. Jeder Teilnehmer nennt nun eine Farbe und würfelt. Derjenige, der die Farbe erraten hat, darf als erster mit Spielen beginnen.

Das Spiel : Der Reihe nach würfelt jeder Spieler zweimal und versucht, wenn möglich, zwei seiner Bärchen zu setzen. Fehlt ihm aber eine gewünschte Farbe und besitzt ein Gegenspieler diese, so muß er dessen Bärchen aufstellen. Doch Achtung! Ist in einem solchen Falle der Gegenspieler der Meinung, daß dieses Bärchen an der falschen Stelle steht, so wird im Lösungsschlüssel nachgesehen. Der Spieler, der im Irrtum ist, muß zumeist aussetzen. Gewinner ist, wer als erster alle seine Bärchen hat aufsetzen können.

Andere mögliche Spiele :
Vom Lösungsschlüssel ausgehend, neue Denkaufgaben erfinden.

Um andere logische Denkspiele zu erhalten, wenden Sie sich an LEI: Super Teddyx 1&2, Teddy Mania 2, Cubix 1 und 2 (mit Bauklötzchen), sowie die Spiele und Spielhelfer Logico 1 und 2.

Auteurs : Elizabeth Graham, George Ghanotakis
Graphisme: Joli-Graph, Imprimerie Régionale, ARL
ISBN : 2-921748-55-X
Printed in Canada

Interpretation der Angaben



Der Pfeil gibt an, daß ein Bärchen in dieser Farbe (hier in grün) in einem Auto sitzt.



Das Sternchen weist darauf hin, daß alle Bärchen in dieser Farbe (hier die grünen) in Autos sitzen.



Bedeutet, daß ein grünes Bärchen sich nicht im Auto befindet (das Kreuz verweist auf 'nicht').



Bedeutet, daß ein blaues Bärchen rechts von einem roten steht.



Bedeutet, daß sich ein blaues Bärchen nicht rechts von einem roten befindet.



Bedeutet, daß es rechts vom grünen Bärchen ein Feld gibt.



Bedeutet, daß links vom roten Bärchen ein Auto steht.



Bedeutet, daß es im Feld links vom roten Bärchen kein Auto hat.



Lösungsschlüssel : Das Blatt ist mit dem Schlüsselssymbol gekennzeichnet.

Um andere logische Denkspiele zu erhalten, wenden Sie sich an LEI: Super Teddyx 1&2, Teddy Mania 2, Cubix 1 und 2 (mit Bauklötzchen), sowie die Spiele und Spielhelfer Logico 1 und 2.

Auteurs : Elizabeth Graham, George Ghanotakis
Graphisme: Joli-Graph, Imprimerie Régionale, ARL
ISBN : 2-921748-55-X
Printed in Canada