



Logic Apron



Sudoku-style
logic games
for kids

Logic Apron

	Game rules.....1
	Règles du jeu.....2
	Reglas del juego.....3
	Spielregeln.....4
	游戏规则.....5
6

By George Ghanotakis, Ph.D. Illustrated by Jasmine Vicente

ENG Game Rules

Roll the die to select a dotted shape of the color and place it on the grid of the Logic Apron using visual clues and Sudoku style logic. This game will captivate child and provide fun for the whole family. Adults will love playing the game too!

Ages 3 and up, 3 levels, 5 minutes

Object: To figure out where to place the dotted shapes of three colors on the grid of the Logic Apron using visual clues and deduction skills.

Contains: 1 game board, 9 dotted shapes of three colors, 24 game cards, 1 color die, an answer key and rules. The one who first finishes placing his or her cubes wins the game.

Skills developed: memory, planning, concentration, logical reasoning, creativity, number sense, fine motor skills, problem solving, teamwork, mathematical skills and verbal expression.

How to play:

a) For two or more players

1. Divide up three shape pieces among the players. Each player names a color and throws the die. The player who guesses correctly starts.

2. Take turns rolling the die and placing one dotted shape piece of the color on the 2x3 grid as the positive (+)

or negative (-) clue indicates. But pay attention! If a player places a piece, and the other player declares it is a wrong placement, check the answer key. The person in error loses two turns.

3. The one who first finishes placing his or her pieces on the board wins the game.

4. When the puzzle is completed, check with the answer key. If there is an error, start over gain.

b) For solitaire

Throw the color die and chose six out of the nine shapes to complete the game board of the Logic Apron according to the clues.

Explanation of the clues:



This means where to put the specified shape on the grid where a plus sign is given.



This means where not to put specified shape on the grid where a plus sign is given .



This indicates level of difficulty. There are three levels of difficulty ranging from 1-3 yellow stars.

Derechos de autor: Dr. George Ghanotakis

A complement to the story book *Smari Bears Make a Gift*. Part of the Wisdom for Children Sudoku style logic games for children series: *Sport Match*, *ZigZag Logic*, *3 D Logic Puzzles*, *Logic Apron*, by the same author.

FRA Règles du jeu

Aide les oursons débrouillards à compléter les casse-têtes logiques en respectant les couleurs, les formes et les nombres de points correspondants aux boutons sur le tablier de madame la Souris. Mais attention aux indices! Un jeu éducatif stimulant qui procure des heures de plaisirs pour toute la famille!

Âges 3+, 3 niveaux, 5 minutes

But du jeu : Lance Le dé et choisis la bonne forme avec 1, 2 ou 3 points, à placer dans la grille de six cases (2x3) du tablier logique. On procède par déduction et élimination comme un jeu de Sudoku.

Habilités développées : Concentration, résolution de problèmes, raisonnement logique, perception visuelle, planifier, fonctions exécutives du cerveau (attention planifier, auto correction), numération, motricité fine, socialisation et autonomie.

Contient : Une planche en forme de tablier contenant une grille, 9 formes géométriques de , 24 jeux de difficultés progressives, une clé de solutions, règlements, 1 dé de couleur.

Comment jouer :

a) Pour 2 joueurs

1. On répartit les 6 formes indiquées parmi les 9 existantes, parmi les 2 joueurs (équipes) selon les formes indiquées pour chaque fiche. Pour déterminer qui sera le premier à jouer, on nomme une couleur et on lance le dé. Celui qui prédit correctement commence.

2. A tour de rôle chaque joueur lance le dé et place la bonne forme indiquée correctement la planche jusqu'à épuisement en respectant tous les indices. Si le joueur manque la bonne forme et que l'autre joueur la possède, ce dernier peut placer la forme. Mais attention! Si un joueur se trompe et que l'autre joueur déclare que c'est un mauvais endroit, on vérifie avec la clé de solutions. Le joueur dans l'erreur perd deux tours.

3. Le gagnant est celui (l'équipe) qui place le premier ses formes.

4. Lorsque la gille est complétée, on vérifie avec la clé de solutions. S'il y a erreur, on recommence la partie.

b) Pour un seul joueur :

Lance le dé pour choisir la bonne forme parmi les neuf existantes pour remplir la grille. Tu peux améliorer ta performance en te chronométrant.

Coment interpréter les indices:



Le signe (+) indique où va la forme indiquée.



Le signe (-) dans la grille indique où ne pas placer la forme indiquée.



Ceci indique le niveau de difficulté : 1-3 étoiles jaunes.

Copyright: George Ghanotakis, Ph.D.

Un complément du livre illustré Les oursons font la fête, de la collection Je suis intelligent, comprenant des jeux de logique et cahiers d'activités multi-lingues du style Sudoku avec des oursons et des jouets notamment : *Sport Match* , *ZigZag Logic*, *3D Puzzle* et *Logic Apron*.

Lancen los dados para elegir una figura de color con puntos y colocarla en la cuadrícula del delantal lógico usando las pistas visuales y la lógica al estilo sudoku. Este juego cautivará a los niños y proporcionará diversión para toda la familia. Los adultos también disfrutarán con este juego. Recomendado desde los 3 años en adelante; 3 niveles; 5 minutos.

Objetivo: Averiguar dónde colocar las figuras de tres colores con puntos en la cuadrícula del delantal lógico utilizando las pistas visuales y la deducción..

Contenido: 1 tablero de juego, 9 figuras de tres colores con puntos, 24 tarjetas de juego, 1 dado de colores, una guía de respuestas y las reglas del juego.

Habilidades desarrolladas : Memoria, planificación, concentración, razonamiento lógico, creatividad, sentido de los números, motricidad fina, resolución e problemas, trabajo en equipo, habilidades matemáticas t expresión verbal..

Cómo jugar:

a) Para dos jugadores o más

1. Repartir tres figuras a cada jugador. Cada jugador nombra un color y lanza el dado. El jugador que acierta el color comienza la partida.

2. Lanzar el dado por turnos y colocar una figura de color con puntos en la cuadrícula de 2x3 en la casilla positiva (+) o negativa (-) según indique la pista.

¡Hay que estar atento! Si un jugador coloca una pieza y otro jugador piensa que no está en la casilla correcta, se ha de consultar la guía de respuestas. El jugador que cometió el error pierde dos turnos.

3. El primero que consigue colocar sus piezas en el tablero gana la partida.

4. Una vez que el puzzle esté completado, se deberá consultar la guía de respuestas. Si hay algún error, se comenzará la partida de nuevo.

b) Solitario

Lanzar el dado de colores y elegir 6 de las 9 figuras para completar el delantal lógico de acuerdo a las pistas.

Explicación de las pistas:



El signo más (+) indica el lugar en el que se debe colocar la figura en la cuadrícula.



El signo menos (-) indica el lugar en el que no se debe colocar la figura en la cuadrícula.



El número de estrellas indica el nivel de dificultad; desde una a tres estrellas.

Derechos de autor: George Ghanotakis, Ph.D.

Este es un complemento al libro de cuentos *Smarti Bears Make a Gift*. Forma parte de la serie de juegos de lógica tipo Sudoku para niños *Wisdom for Children: Sport Match, ZigZag Logic, 3 D Logic Puzzles y Logic Apron*, del mismo autor.

DEU Spielregeln

Würfelt mit dem Würfel, um die Farbe des Smarti Bären zu bestimmen und findet mit Hilfe von visuellen Hinweisen und Sudoku-Stil Logik heraus, wo auf dem Zigzag-Trail der Bär platziert werden soll. Jeder Zug des Spieles ist eine andere Herausforderung. Es ist auch ein unterhaltsames Familienspiel. Alter 3 Jahre und älter! 3 Stufen, 5 Minuten.

Ziel des Spieles: Die 9 Smarti-Bären mit der Hilfe von visuellen Hinweisen und Kombinationsfähigkeiten zu platzieren.

Enthält: 1 Spielbrett, 9 Smarti-Bären, 24 Spielkarten, 1 Farbenwürfel, ein Antwortenschlüssel und Spielregeln

Fähigkeiten, die entwickelt werden:

Sequenz, rechtzeitig bestellen, Konzentration, logisches Denken, Kreativität, Zuordnung, feinmotorische Fähigkeiten, analoges Denken, Lösung von Problemen, Ausdrucksweise, Teamarbeit.

Die Spielregeln:

a) Für zwei oder mehr Spieler

1. Die Bären werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt. Bei zwei Spielern wird ein Bär zuerst auf dem Spielbrett platziert, so wie es auf der Spielkarte angezeigt wird. Jeder Spieler nennt eine Farbe und würfelt mit dem Würfel. Der Spieler, der korrekt rät, beginnt.

2. Würfelt nun abwechselnd mit dem Würfel und platziert den Bären der gewürfelten Farbe mit Hilfe von visuellen Hinweisen auf dem Zigzag-Trail. Aber seid auf der Hut! Wenn ein Spieler einen

Bären platziert und der andere Spieler erklärt, dass der Bär falsch platziert wurde, müsst ihr den Antwortenschlüssel überprüfen. Die Person, die einen Fehler begeht, verliert zwei Runden.

3. Der erste, der zuerst all seine/ihre Bären auf dem Brettspiel platziert hat, gewinnt. Wenn alle Bären platziert wurden, müsst ihr den Antwortenschlüssel überprüfen. Sollte es dort zu einem Fehler kommen, müsst ihr von vorne beginnen.

b) Solitaire

Würfelt mit dem Farbenwürfel und platziert die Bären gemäß der Hinweise in der richtigen Reihenfolge auf dem Spielbrett.

Erklärung der Hinweise:



Das Pluszeichen (+) zeigt an, wo die Form auf dem Gitter platziert werden soll.



Das Minuszeichen (-) zeigt an, wo die Form nicht auf dem Gitter platziert werden darf.



Dies zeigt den Schwierigkeitsgrad an.

Copyright George Ghanotakis, Ph.D.

Eine Ergänzung zu dem Geschichten buch *Smarti Bären Make a Gift*, Teil von *Wisdom for Children* Sudoku-Stil Logik-Spiele der Kinderserie: *Sport Match*, *ZigZag Logic*, *3D Logic Puzzles*, *Logic Apron*, vom gleichen Autor.

这是一套既适合儿童单独玩，也可以全家人一起玩的动脑游戏。投掷彩色骰子，选择所示颜色的图形，用给出的提示以及Sudoku类型的逻辑推理，找出图形在围裙上的对应位置。游戏分3级，每个游戏约5分钟。

目标：用所给的提示和逻辑推理，把三种不同点数，不同颜色的图形根据所给提示进行逻辑推理，将图形放在围裙上的相应位置。

内装：9个带点的彩色图形，24个游戏卡，彩色骰子，答案和规则。

培养的能力：记忆力，注意力，逻辑推理，创造力，手脑协调，类比推理，筹划能力，解决问题能力，数学，以及口头表达能力，团队合作。

游戏规则：

a) 双人玩和多人玩

1. 平均分配9个图形。如不能平分，将一个图形先按照提示，放在游戏版上。然后，每人猜一个颜色，投掷骰子，从猜中颜色的人开始。

2. 轮流投掷颜色骰子。每次按骰子所示颜色以及对应的提示，选出该色带点的图形。根据所给提示进行逻辑推理，将图形放在游戏板上的相应位置。注意，如果一个人看出另一个人放错了位置，核实答案

后，放错者失掉两轮放小熊的机会。

3. 先放完自己的图形者获胜。

4. 当所有的图形都放完后，核实答案。如果有错，重新开始。

b) 单人玩

投掷颜色骰子，按骰子所示的颜色和提示图所给的该图形的点数，选出图形。用已给的提示和逻辑推理，把这个图形放到游戏板格子里。

提示说明：



加号说明要把给出的图形放到这里。



减号说明给出图形不能放到这里。



黄色小五星的个数表明游戏难度。

版权所属 George Ghanotakis, Ph.D.

该游戏有配套的故事书《智慧小熊做礼物》。此书属于智慧熊儿童逻辑游戏系列丛书之一。该系列丛书还包括：《运动配对》，《Zigzag 逻辑思维》，《3D 逻辑拼图》，《逻辑围裙》。

Wisdom for Children

— Unique, Fun Brain Games for the Whole Family



DC Canada Education Publishing/Institut Philos

180 METCALFE ST. SUITE 204 | OTTAWA, ON | K2P 1P5 | CANADA

TEL. 613-565-8885 | 1-888-565-0262 | FAX 613-565-8881

EMAIL: INFO@DC-CANADA.CA | WWW.DC-CANADA.CA

