

# River Landscape



## Inspirational ideas for River, Islands and Bridges

River, Islands and Bridges is an ideal set for individual and group play, by encouraging children to use their imagination, sense of balance and muscular control. The shape of the various elements sharpen the child's awareness of balance, as the islands will act as safe havens, whilst the river elements require higher levels of static and dynamic balance.

The more elements used, the greater the level of flow and rhythm in the child's movements. Cognitive functions are also stimulated, such as awareness, memory, imagination and planning, depending on the play content. Group play will also encourage cooperation and communication between participants.

*Use of all three elements combined with Riverstones and Hilltops opens up even more play possibilities and all elements are easy to assemble, even for very small children.*

## Ideas para el juego con El Río, Las Islas y El Puente

El río, las islas y los puentes hacen un llamamiento tanto al juego individual como al juego en grupo, en el cual la fantasía, el equilibrio y el control motriz son desafiados. Las configuraciones de los componentes aguzan la atención del niño especialmente hacia el equilibrio, ya que las islas funcionan como plataformas seguras mientras que las piezas del río exigen más, tanto al equilibrio en quieto como al equilibrio en marcha (equilibrio estático y dinámico).

Mientras más componentes sean utilizados, más fluidos y rítmicos resultarán los movimientos del niño. Además se entrenan las funciones cognitivas como decir: la atención, la memoria, la fuerza imaginativa y el planeamiento, dependiendo de la sustancia del juego. Los juegos en grupos además ofrecen la posibilidad de enfocar en la interacción y la comunicación entre los niños.

*Usando componentes del río, puentes y islas en combinación con Hilltops (Cumbres de Colinas) y Riverstones (piedras de río) les ofrecerá aún más oportunidades de juegos. Los componentes son fáciles de ensamblar, incluso para niños.*

## Spielideen mit Fluss, Inseln und Brücken

Der Fluss, die Inseln und Brücken regen sowohl zu individuellem Spiel als auch zum Spiel in der Gruppe an und fördern die Fantasie, den Gleichgewichtssinn und die motorische Kontrolle der Kinder. Die Form der Elemente ermuntern besonders zu Gleichgewichtsspielen, wobei die Inseln als sichere Standpunkte dienen und die Fluss-elemente größere Anforderungen an das Gleichgewicht sowohl im Stand als auch in der Bewegung stellen (statisches und dynamisches Gleichgewicht).

Je mehr Elemente zum Einsatz kommen, desto mehr Fluss und Rhythmus bekommen die Bewegungen der Kinder. Darüber hinaus werden auch kognitive Funktionen wie Aufmerksamkeit, Gedächtnis sowie Vorstellungs- und Planungsvermögen trainiert – je nach Inhalt des Spiels. Beim Gruppenspiel kann der Schwerpunkt auch auf das Zusammenspiel und die Kommunikation zwischen den Kindern gelegt werden.

*Durch die Kombination der Flusselemente, Brücken und Inseln mit Riverstones und Hilltops ergeben sich noch weitere Spielmöglichkeiten. Die Elemente sind sogar für kleine Kinder leicht zusammenzubauen.*

Physiotherapists. Las Fisioterapeutas. Die Physiotherapeutinnen  
Kinésithérapeutes. Fysioterapeuterne. 临床理疗医学专家  
Else Marie Pilgård & Birgitte Fog Poulsen

Design: Harrit & Sørensen

## Quelques idées de jeux avec le Fleuve, les Îles et les Ponts

Le Fleuve, les Îles et les Ponts conviennent aussi bien aux jeux individuels qu'aux jeux en groupe qui font appel à l'imagination, à l'équilibre aux capacités motrices. La forme des éléments encourage surtout une meilleure coordination de l'équilibre de l'enfant du fait que les îles servent de refuge pour se positionner tandis que les éléments du fleuve mobilisent un peu plus de ressources aussi bien en ce qui concerne l'équilibre en position immobile que l'équilibre en mouvement (équilibre statique et dynamique).

Plus les éléments sont nombreux, plus l'enfant doit donner de la fluidité et du rythme à ses mouvements. Il peut ainsi, selon la nature de ses jeux, s'exercer à la maîtrise de ses facultés cognitives telles que l'attention, la mémoire ou encore ses capacités de représentation et de prévision. Les jeux en groupes favorisent de plus l'interaction et la communication entre les enfants.

*L'utilisation des éléments du fleuve, les ponts et les îles, combinés aux pierres de rivière Riverstones et aux collines Hilltops fournissent encore plus de possibilités de jeux. Les éléments sont simples à assembler même pour les enfants en bas âge.*

## Ideer til lege med flodelementer, øer og broer

Flodelementer, øer og broer appellerer til både individuel leg og gruppeleg, hvor barnets fantasi, balance og motoriske kontrol udfordres. Elementernes udformning skærper især barnets opmærksomhed på balancefunktionen, idet øerne vil fungere som de sikre ståsteder, mens flodelementerne stiller større krav til såvel balance i ro, som balance i bevægelse (statisk og dynamisk balance).

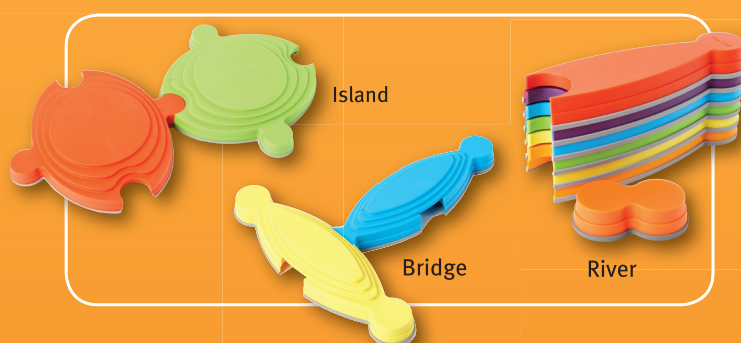
Jo flere elementer, der bruges, jo mere flow og rytme indgår der i barnets bevægelser. Desuden trænes kognitive funktioner som opmærksomhed, hukommelse, forestillings- og planlægningssevne afhængigt af legens indhold. Gruppelege giver endvidere mulighed for at have fokus på samspil og kommunikation mellem børnene.

*Anvendelse af flodelementer, broer og øer i kombination med Riverstones og Hilltops giver yderligere legemuligheder. Elementerne er lette at samle for selv små børn.*

## 河流、岛屿及桥梁的设计理念

河流、岛屿及桥梁作为单人或团队游戏，可鼓励幼儿运用自身的想象力、平衡能力及肌肉控制力。不同形状的部件可增强幼儿的平衡感知，如岛屿可作为安全港，而河流部件则需要更高的静态及动态平衡能力。游戏用到的部件越多，对幼儿动作的流畅性、韵律性的要求就越高。根据游戏的内容，幼儿的认知能力也得到锻炼，比如感知能力、记忆力、想象力及规划能力。团队游戏还能增进参与者的合作及沟通能力。

该游戏与过河石及山形石相组合，游戏内容会更加多样化。所有的部件都易于组装，即使是非常年幼的孩子也能操作。





## 🇬🇧 Island-hopping

The child can walk, jump or hop on two legs from island to island. The level of difficulty (balance) can be increased by placing one or more river elements between the islands.

*Purpose: Basic balance training and switching between static and dynamic balance. Also provides good exercise for waiting in turn when several children are playing.*

## 🇪🇸 De Isla a Isla

El niño puede caminar, saltar o brincar a pies juntillas de isla a isla. El desafío (la exigencia hacia el equilibrio) se puede aumentar poniendo uno o varios componentes del río entre las islas.

*Objetivo del juego: Entrenamiento elemental del equilibrio y del cambio entre el equilibrio dinámico y estático. En el caso de que participen varios niños también se practica el esperar su turno.*

## 🇩🇪 Von Insel zu Insel

Das Kind kann von Insel zu Insel gehen, laufen oder beidfüßig hüpfen. Der Schwierigkeitsgrad (die Anforderung an das Gleichgewicht) lässt sich erhöhen, indem ein oder mehrere Flusselemente zwischen die Inseln gelegt werden.

*Ziel: Grundlegendes Gleichgewichts-training, Wechsel zwischen statischem und dynamischem Gleichgewicht. Wenn mehrere Kinder mit-spielen, wird zugleich das Warten, bis man an der Reihe ist, geübt.*

## 🇫🇷 D'île en île

L'enfant peut marcher, bondir ou sauter à pieds joints d'île en île. La complexité du jeu (les exigences en matière d'équilibre) peut être augmentée en plaçant un ou plusieurs éléments de fleuve entre les îles.

*Objectif: Entraînement fondamental des capacités d'équilibre et du passage entre l'équilibre statique et dynamique. Les enfants peuvent aussi apprendre à attendre chacun leur tour lorsqu'ils sont plusieurs.*

## 🇩🇰 Fra ø til ø

Barnet kan gå, springe eller hoppe med samlede ben fra ø til ø. Udfordringen (kravet til balance) kan øges ved at lægge et eller flere flodelementer ind imellem øerne.

*Formål: Grundlæggende træning af balance og skiftet mellem statisk og dynamisk balance. Deltager flere børn kan man samtidig øve sig i at vente på tur.*

## 🇨🇳 岛屿-跳跃

幼儿可在岛屿间行走或跳跃。在岛屿间增加河流部件的数量，可提高游戏难度。

游戏目标：训练幼儿的基础平衡能力及动静态平衡状态之间的转换能力。多人游戏时，还能培养幼儿依序排队等候的好习惯。

## 🇬🇧 Balancing path

Build a long balancing path of river elements between two or more islands. The child's challenge is to walk on the river elements in different ways, e.g. sideways, forwards, on tiptoe, jumping over every other element or even backwards. When several children are playing, they can take it in turns to decide which method to use. When several islands are built into the path, variation can be introduced between each island – e.g. by asking the child to walk forwards to the first island, sideways to the next and backwards to the last one.

The balancing path can be shaped into a semicircle, a figure of 8 or a chain, to encourage the child to walk around following a pattern, e.g. figure 3 or an S-shape.

**Purpose:** *Basic training of static and dynamic balance with increasing levels of difficulty, depending on whether walking sideways, backwards, on tiptoe etc. When several children are participating, cooperation and communication skills are developed. By varying movement between the islands, the child's planning and memory skills are developed, and by walking patterns, imagination and muscular control are developed in combination with balance.*

## 🇪🇸 Sendero de equilibrio

Construir un camino largo de equilibrio con componentes del río entre dos o más islas. Se le invita al niño a caminar por los componentes del río de diferentes maneras, por ejemplo de costado, hacia adelante, en puntillas, pasar saltando por los componentes o caminar hacia atrás. Si toman parte varios niños en el juego, pueden condicionar la manera de cruzar el sendero. Utilizando varios elementos en el camino se puede variar la manera de atravesar las islas, por ejemplo pidiéndole al niño que camine hacia adelante hasta la primera isla, de costado en la siguiente y caminando hacia atrás hasta la última.

Además el sendero de equilibrio puede construirse como un semicírculo, de forma del número ocho o de una cadena, en el cual se le recomienda al niño de inventar y de caminar de diferentes formas, como decir dibujando el número tres o formar la letra S.

**Objetivo del juego:** *Entrenamiento elemental del equilibrio estático y dinámico, cada vez más exigente, dependiendo si se tiene que andar hacia adelante, hacia atrás, de costado, en puntillas, etc. En caso de que participen varios niños también se retará la interacción y la comunicación entre los niños. Variando los movimientos entre las islas, los niños entrenarán sus capacidades de planificación y la memoria, y caminando diferentes trazas, los niños entrenan sus fuerzas imaginativas y el control motriz en combinación con el equilibrio.*

## 🇩🇪 Der Gleichgewichts-Pfad

Bauen Sie zwischen zwei oder mehreren Inseln aus den Flusselementen einen Gleichgewichts-Pfad. Das Kind wird dazu aufgefordert, auf verschiedene Arten auf dem Fluss zu gehen, zum Beispiel vorwärts, rückwärts, seitwärts, auf Zehenspitzen oder jedes zweite Element überspringend. Wenn mehrere Kinder teilnehmen, kann man sich abwechseln, wer die Gangart bestimmen darf. Sind mehrere Inseln im Spiel, kann auch die Gangart zwischen den verschiedenen Inseln variiert werden: zum Beispiel müssen die Kinder bis zur ersten Insel vorwärts, bis zu zweiten seitwärts und bis zu letzten Insel rückwärts gehen.

Der Gleichgewichts-Pfad kann außerdem als Halbkreis, als Acht oder als Kette aufgebaut werden, auf der die Kinder bestimmte Muster laufen müssen, z. B. Bögen oder S-Form.

**Ziel:** *Grundlegendes Training des statischen und dynamischen Gleichgewichts mit steigendem Schwierigkeitsgrad, je nachdem, ob vorwärts, seitwärts, rückwärts oder auf Zehenspitzen gelaufen werden soll. Wenn mehrere Kinder teilnehmen, wird außerdem ihre soziale und kommunikative Kompetenz gefördert. Bei einem Bewegungswechsel zwischen den Inseln wird die Planungsfähigkeit und das Gedächtnis der Kinder trainiert, und beim Musterlaufen das Vorstellungsvermögen und die motorische Kontrolle in Kombination mit dem Gleichgewicht.*



2 YEARS +

## ■ ■ Sentier d'équilibre

Construisez un long sentier d'équilibre avec les éléments «fleuve» entre deux ou plusieurs «îles». Les enfants peuvent ainsi être encouragés à marcher sur les éléments du fleuve de différentes manières, par exemple en progressant vers l'avant, en marchant en crabe, sur la pointe des pieds, en sautant à chaque fois un élément ou bien encore en avançant à reculons. La participation de plusieurs enfants leur permet de décider chacun à leur tour de quelle manière il faut marcher. Lorsque l'on utilise plusieurs îles sur le sentier d'équilibre, des variantes pour la progression entre les îles peuvent être introduits, par exemple en demandant à l'enfant d'avancer à reculons vers la première île, en crabe vers la seconde ou à reculons vers la dernière.

Le sentier d'équilibre peut de plus être monté en demi-cercle, un 8 ou sous la forme d'une chaîne et permettre à l'enfant d'apprendre à préparer ou à décider d'un parcours par exemple en forme de 3 ou de S.

**Objectif :** *Entraînement fondamental de l'équilibre statique et dynamique avec progression du niveau de difficulté selon la nature de la marche : en avant, sur le côté, en arrière, sur la pointe des pieds, etc. La participation de plusieurs enfants permet aussi de développer leurs capacités à interagir et à communiquer. Varier les mouvements entre les îles permet d'entraîner les capacités de prévision, de mémorisation. Prévoir un parcours, suivre un cheminement permet de développer les capacités de représentation et la motricité combinées à l'équilibre.*

## ■ ■ Balance sti

Byg en lang balancesti af flodelementer mellem to eller flere øer. Barnet opfordres til at gå på flodelementerne på forskellig vis, eksempelvis sidelæns, forlæns, på tæer, springe hvert andet flodelement over eller gå baglæns. Ved deltagelse af flere børn kan de skiftes til at bestemme, hvordan man skal gå. Ved brug af flere øer i balancestien kan indlægges variation i bevægelsen mellem øerne, eksempelvis ved, at man beder barnet gå forlæns frem til første ø, sidelæns frem til næste og baglæns frem til sidste ø.

Balancestien kan endvidere bygges op som en halvcirkel, et 8-tal eller en kæde, hvor barnet opfordres til at finde og gå i mønstre, f.eks. 3-tal eller s-form.

**Formål:** *Grundlæggende træning af statisk og dynamisk balance med stigende sværhedsgrad afhængigt af, om der gås forlæns, sidelæns, baglæns, på tæer osv. Ved flere børns deltagelse udfordres endvidere børnenes samspilsevne og kommunikation. Ved variation af bevægelse mellem øerne trænes barnets planlægningsevne og hukommelse, og ved at gå i mønstre trænes forestillingssevne og motorisk kontrol i kombination med balancefunktion.*

## ■ ■ 平衡路径

在两个或多个岛屿间，把河流部件摆放成一条长长的平衡路径。要求幼儿用不同的方式行走，比如侧着走、向前走、踮起脚走、跳过下一个或者倒着走。多人一起游戏时，可以轮流决定行走方式。当路径中有多个岛屿时，岛屿间可以有不同的玩法——比如，要求幼儿前行至第一个岛屿、侧着走到下一个岛屿、倒行至最后一个岛屿。

平衡路径可以摆放成半圆形、“8”字形或者链状，鼓励幼儿沿着某个图案绕行，比如“3”字形或“S”形。

游戏目标：训练幼儿的动、静态平衡能力，侧行、倒行、踮脚行等不同的行走方式可改变游戏难度。几个幼儿一起游戏时，可锻炼合作及沟通能力。通过变换岛屿间不同的行走方式，可训练幼儿的规划能力及记忆力。不同形状的平衡路径，在锻炼平衡能力的同时，增进了想象力及肌肉控制能力。





4 YEARS +

## 🇬🇧 Stop game

Build a circle of river elements (min. 18 pcs.) Place a number of islands inside and outside the circle at varying distances from the circle itself. Play music and encourage the children to walk around the circle until the music stops, when they jump onto the islands. An element of competition can be added by removing one island each time the music stops. The child on the last island has won the game.

**Purpose:** *Stimulation of muscular control by switching between dynamic and static balance. Cooperation and competitive spirit are also encouraged. Allow the children to decide which island they want to stand on in advance to stimulate memory, concentration and planning ability.*

## 🇪🇸 Baile interrumpido

Formar un círculo con los elementos del río (min.18 piezas). Tanto dentro como fuera del círculo se colocan algunas islas en diferentes distancias del círculo. Los niños marchan y bailan escuchando música y cuando la música se interrumpa, los niños deben de saltar o brincar a las islas circundantes. Se le puede agregar un aspecto de competición al juego, de manera de ir sacando una isla a la vez que la música sea interrumpida. El niño que queda parado en la última isla, gana el juego.

**Objetivo del juego:** *El juego estimula la habilidad del niño para dominar el control motriz cambiando entre equilibrio estático y dinámico. Además se desafía al juego en conjunto y a la competición entre los niños. Proponer a los niños que elijan de antemano cual isla será suya. Esto aumentará la demanda hacia la memoria, la atención y a la capacidad de planeamiento.*

## 🇩🇪 Das Stopp-Spiel

Bauen Sie aus den Flusselementen einen Kreis (mind. 18 Elemente). Sowohl innerhalb als auch außerhalb des Kreises werden einige Inseln in verschiedenen Abständen zum Kreis ausgelegt. Die Kinder laufen zu Musik auf dem Kreis herum. Sobald die Musik aufhört, springen sie auf eine der umliegenden Inseln. Ein Konkurrenzmoment lässt sich in das Spiel einbauen, indem bei jedem Musikstopp eine Insel entfernt wird. Das Kind, das die letzte Insel ergattert, gewinnt.

**Ziel:** *Dieses Spiel fördert die motorische Kontrolle im Wechsel zwischen dynamischem und statischem Gleichgewicht. Darüber hinaus trainiert es die soziale und kommunikative Kompetenz der Kinder. Lassen Sie die Kinder bereits im Voraus entscheiden, auf welche Insel sie gleich springen wollen. Das erhöht die Anforderung an das Gedächtnis, die Aufmerksamkeit und das Planungsvermögen.*

## 🇫🇷 Jeux des îles musicales

Formez un cercle avec les éléments du fleuve (min. 18 unités). Placez un certain nombre d'îles à distance variable du cercle aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de celui-ci. Les enfants peuvent marcher en rond au rythme de la musique et bondir aussitôt sur les îles les plus proches lorsque celle-ci s'arrête. On peut rajouter un nouveau degré de compétition au jeu en retirant à chaque fois une île lorsque la musique s'arrête. L'enfant qui se trouve sur la dernière île a gagné le jeu.

**Objectif :** *Le jeu stimule les capacités de coordination motrice de l'enfant et ses capacités à varier entre équilibre dynamique et statique. Le jeu permet aussi de développer les capacités d'interaction et de compétition ludique entre les enfants. Laissez les enfants choisir à l'avance sur quelle île ils souhaitent se placer. Ce jeu mobilise encore plus la mémoire, l'attention et la prévision.*

## 🇩🇰 Stop leg

Byg en cirkel af flodelementer (min.18.stk). Både uden for og inden for cirklen placeres et antal øer i varierende afstand fra cirklen. Børnene går rundt på cirklen til musik og ved stop i musikken springes eller hoppes til de omkringliggende øer. Et konkurrencemoment kan tilføjes legen ved, at der for hvert musikstop fjernes en ø fra legen. Barnet, der står på den sidste ø, har vundet legen.

**Formål:** *Legen stimulerer barnets evne til motorisk kontrol ved skift mellem dynamisk og statisk balance. Desuden udfordres børnenes samspil og konkurrenceevne. Lad børnene vælge på forhånd, hvilken ø de efterfølgende vil stå på. Det øger kravet til hukommelse, opmærksomhed og planlægningsevne.*

## 🇨🇳 “停留” 游戏

将河流部件摆成圆圈（至少18片）。在圆圈内外不同的位置上放一些岛屿。音乐响起，幼儿沿圆圈绕行。音乐停止，幼儿要跳到某个岛屿上。音乐每停下一次，就移去一个岛屿，这样可增加游戏难度。谁能跳到最后那个岛屿上，谁就获胜。

**游戏目标：**动静平衡状态间的转换可锻炼幼儿的肌肉控制能力。培养幼儿的合作及竞争意识。让幼儿事先选好要停留的岛屿，可激发他们的记忆力、注意力及规划能力。

## 🇬🇧 Tag

Build a landscape of river elements, islands and bridges. Riverstones can be used as safe havens placed around the landscape. The game is for the children to walk or run around the path system in the landscape without touching the ground, using the islands as places where they can stop to get their bearings. A change of direction can be introduced at islands and bridges and one child is 'on', whose task is to catch the others. Those children caught jump over to the safe havens (Riverstones), to wait until another child can tag them by touching hands for them to join in the game again.

**Purpose:** Apart from balance training, imagination and planning ability are stimulated plus overview and cooperation.

## 🇪🇸 Juego de la mancha

Construir un paisaje con elementos del río, las islas y del puente. Alrededor del paisaje se pueden colocar Riverstones como plataformas. Los niños circulan caminando o corriendo por la red de sendas sin tocar el suelo. Las islas funcionan como lugares donde los niños pueden pararse y orientarse. Llegando a islas y puentes eventualmente también se puede cambiar de dirección. Un niño es asignado para manchar a los demás. Los niños que son manchados tienen que pararse en las plataformas libres (Riverstones), y aquí esperan hasta que uno de los otros niños los ponga en libertad, dándoles un golpecillo en una de las palmas y así nuevamente pueden entrar en el juego.

**Objetivo del juego:** Más allá del entrenamiento del equilibrio, se desafía a la fuerza imaginativa y a la capacidad de planificación de los niños. Además se aumenta la demanda hacia la orientación y hacia la capacidad de interacción de los niños.

## 🇩🇪 Fangen

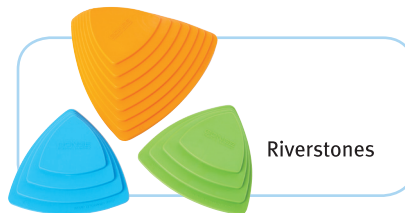
Bauen Sie eine Landschaft aus den Fluss-elementen, Inseln und Brücken. Um die Landschaft herum legen Sie z. B. Riverstones als Standpunkte. Die Kinder laufen auf dem Pfadsystem in der Landschaft herum, ohne den Fußboden zu berühren. Die Inseln sind Standpunkte, wo die Kinder stehen bleiben und sich orientieren können. Auf Inseln und Brücken kann eventuell auch die Richtung geändert werden. Ein Kind soll die anderen fangen. Wird ein Kind gefangen, läuft es zu einem frei liegenden Standpunkt (Riverstones) und wartet dort, bis es von einem anderen Kind durch Handschlag o. ä. befreit wird und wieder am Fangspiel teilnehmen darf.

**Ziel:** In diesem Spiel üben die Kinder ihren Gleichgewichtssinn, ihr Vorstellungs- und Planungsvermögen. Darüber hinaus fördert das Spiel den visuellen Überblick und die Fähigkeit zum Zusammenspiel.

## 🇫🇷 Jouer à chat

Composez un paysage avec des éléments fleuve, îles et ponts. Des «pierres» Riverstones peuvent par exemple être placées dans le paysage et servir de refuges. Les enfants peuvent ainsi marcher et courir en rond sur le parcours en sentier du paysage sans poser les pieds sur le sol. Les îles servent alors de lieux où les enfants peuvent s'arrêter et s'orienter. Il est éventuellement possible de décider de changer de direction lorsque l'on se trouve sur les îles et les ponts. Un enfant peut être désigné pour attraper les autres. Les enfants attrapés bondissent vers les lieux libres (Riverstones) et attendent qu'un autre enfant les libère par une petite tape sur la main afin qu'ils puissent de nouveau faire partie du jeu.

**Objectif :** En plus d'exercer leur équilibre, les enfants peuvent stimuler leurs capacités de représentation et de prévision. Ce jeu fait également appel à la faculté de visualiser l'ensemble des éléments et à interagir avec les autres enfants.



## 🇩🇰 Fangeleg

Byg et landskab af flodelementer, øer og broer. Rundt om landskabet lægges for eksempel Riverstones som ståsteder. Børnene går eller løber rundt på stisystemet i landskabet uden at røre gulvet. Øerne fungerer som steder, hvor barnet kan stoppe op og orientere sig. Ved øer og broer kan der eventuelt også skiftes retning. Et barn udpeges til at skulle fange de øvrige. De børn, der fanges, springer over til de fritliggende ståsteder (Riverstones), og her venter de til et andet barn kan befri det med et klap i hånden, så de atter kan være med i fangelegen.

**Formål:** Ud over træning af balancefunktionen udfordres børnenes forestillings- og planlægningssevne. Der stilles endvidere krav til børnenes visuelle overblik og samspilsevne.

## 🇨🇳 追逐游戏

用河流部件、岛屿及桥梁摆出一个地形，四周放上过河石作为安全港。幼儿在上面行走或奔跑，身体不能接触地面，遇到岛屿可以停下来看看周围的情况。在岛屿及桥梁上可变换方向，由一个幼儿追逐其他的人。被追的幼儿可跳上安全港（过河石），等待其他幼儿用手来碰他们便可再次回到游戏中。游戏目标：除了训练幼儿的平衡能力、想象力及规划能力之外，还可激发幼儿的观察能力及合作能力。



## 🇬🇧 Mill wheel

Build a wheel of river elements, islands and bridges. Each child is to stand on an island or bridge. The one standing on the island in the middle is the leader, and will show the others a movement or position they are to copy. For example, they might have to stand on tiptoe, stand on one leg, turn around or squat. The child in the middle chooses a way out to an island in the ring and sets the other children in motion. The centre spot can then be occupied by another child to demonstrate a new movement or position.

**Purpose:** *Apart from static and dynamic balance training, this game promotes imitation and cooperation. Participating children can practice being in the centre, demonstrating and imitation.*

## 🇪🇸 Rueda de Molino

Formar una rueda de molino con elementos del río, las islas y del puente. Los niños se paran en una isla o un puente. El niño que está parado en la isla central es quien decide y muestra a los otros niños un gesto o una postura que tienen que imitar. Por ejemplo ponerse en puntillas, pararse en una pierna, darse una vuelta o ponerse en cuclillas. El niño en el centro elige un camino hacia una isla en el molino que todos los niños tienen que seguir. Ahora otro niño puede tomar el puesto en el centro y muestra un nuevo gesto o postura.

**Objetivo del juego:** *Además de entrenar el equilibrio estático y dinámico, este juego, ante todo enfoca la imitación y el juego de conjunto. Los niños se ejercitan a estar en el centro de la atención, a ingeniar y a imitar.*

## 🇩🇪 Das Mühlrad

Bauen Sie ein Mühlrad aus den Flusselementen, Inseln und Brücken. Jedes Kind stellt sich auf eine Insel oder Brücke. Das Kind, das auf der Insel in der Mitte steht, darf bestimmen und den anderen Kindern eine Bewegung oder Stellung zeigen, die sie nachmachen sollen. Das kann auf den Zehenspitzen oder auf einem Bein stehen, sich um sich selbst drehen oder in die Hocke gehen sein. Das Kind in der Mitte sucht sich einen Weg in den Mühlradring und setzt dadurch auch die anderen Kinder in Bewegung. Der zentrale Platz wird jetzt von einem anderen Kind eingenommen, das den anderen eine neue Stellung oder Bewegung zeigt.

**Ziel:** *Über das Training des statischen und dynamischen Gleichgewichts hinaus fördert dieses Spiel insbesondere die Fähigkeit zu imitieren und das Zusammenspiel. Die Kinder üben, im Zentrum zu stehen, etwas zu erfinden und zu imitieren.*

## 🇫🇷 La roue du moulin

Composez un paysage avec les éléments fleuve, îles et ponts. Chaque enfant se positionne sur une île ou un pont. L'enfant qui se trouve sur l'île du milieu est celui qui décide. Il doit indiquer aux autres enfants le mouvement ou la position qu'ils doivent imiter. Les mouvements consisteront par exemple à se tenir sur la pointe des pieds, à rester sur une jambe, à tourner ou à s'accroupir. L'enfant placé au milieu choisira un cheminement vers une île du cercle et lancera de cette manière le mouvement des autres enfants. La place centrale peut ensuite être occupée par un autre enfant souhaitant proposer un nouveau mouvement ou une nouvelle position.

**Objectif:** *En plus de l'entraînement statique et dynamique, ce jeu met surtout l'accent sur l'imitation et l'interaction. Les enfants s'entraînent ainsi à occuper une place centrale, à inventer et à imiter.*

## 🇩🇰 Møllehjulet

Byg et møllehjul af flodelementer, broer og øer. Hvert barn stiller sig på en ø eller bro. Det barn, der står på øen i midten, er den, der bestemmer og skal vise de øvrige børn en bevægelse eller stilling, som de skal imitere. Det kan eksempelvis være at stå på tæer, stå på et ben, dreje rundt eller sidde på hug. Barnet i midten vælger en vej ud til en ø i hjul ringen og sætter derved de øvrige børn i bevægelse. Centrumpladsen kan derefter indtages af et nyt barn, der gerne vil vise en ny bevægelse eller stilling.

**Formål:** *Ud over træning af statisk og dynamisk balancetræning er der i denne leg især fokus på imitation og samspil. Børnene øver sig i at være i centrum, finde på og imitere.*

## 🇨🇳 水车

用河流部件、岛屿及桥梁摆成轮状。每个幼儿都站在一个岛屿或桥梁上。站在中心岛的幼儿是领导者，示范动作或姿势，其他幼儿来模仿。例如，他们必须踮脚站立、单腿站立、转圈或蹲着。站在中间的幼儿选择一种方式移向另一个岛屿，其他的幼儿照着做。这样另一个幼儿将占领中心岛并负责示范新的动作或姿势。游戏目标：除了训练幼儿的动、静态平衡能力，该游戏还能增进幼儿的模仿能力及合作能力。幼儿参与多人游戏，可尝试成为中心人物，学会示范及模仿。



www.gonge.com

© GONGE CREATIVE LEARNING APS. 2007



IDEAS FOR GAMES • IDEAS PARA EL JUEGO • IDEEN ZUM SPIEL • IDEES DE JEUX • IDEER TIL LEG • 游戏创意

# River Landscape

