**空间逻辑**

（适合5岁以上小朋友）

这款游戏有五种玩法，培养孩子空间知觉，位置逻辑、空间意识、空间想象、组装能力。除此，还能促进孩子视觉发育，培养想象力、注意力和逻辑思维能力。

把二维图形转化为三维空间关系。需要孩子能够准确讲出物体放在空间的某个位置，不仅需要空间想象力，还需要手眼协调。空间关系涉及到物与物之间的空间位置，孩子要能够准确说出位置名称。前、后、左、右、在旁边、在里面等等。

看起来很简单的描述，实则在大脑中有一个复杂的过程。孩子早期大脑的发育阶段，需要建立这些逻辑关系，才能在日后的生活、学习中能够正确处理物与物的关系。从二维的图纸能够想象到三维的实物，比如说构建一个玩具、正确指出某物在房间的位置、阅读地图等。

**游戏训练**

* 空间位置认知
* 空间想象力、空间构造、空间意识
* 视觉想象力
* 专注力
* 短期记忆力
* 逻辑思维
* 语言能力

**游戏材料**

* 1个房子底座（绿色）
* 2个房子背景（蓝色）
* 1份房子材料（7块）
* 9个农场积木
* 40张任务卡

（3个不同难度）

任务卡难度一星：一共15张，背景为黄色。需要使用到房子和2-4个积木。

任务卡难度两星：一共15张，背景为绿色。需要使用到房子和5-7个积木。

任务卡难度三星：一共10张，背景为橙色。需要使用到房子和8-9个积木。

任务卡正面的绿底是空的，房子的4个面投影到蓝色背景上。蓝色背景可以放在不同位置。推荐开始的时候，放在后面和左边。游戏开始前要先把所有房子零部件命名好。

**玩法一：基础游戏，谁在哪？**

（自由拼装房子；大人带1-2个孩子；大约15分钟。）

**需要材料**：房子，部分积木，绿色底座（可选）

**游戏目标**：组装房子，描述每一个零部件，命名。

**怎么玩**：自由组装好房子。如果有2个人，要轮流来。介绍恰当的空间方位名词，介绍的时候，要使用完整句子。比如：我把猫放在房子前面；或者：猫在房子前面。然后使用绿色底座：把房子放在正中间，然后从上往下看，房顶一半蓝色对应底座上深绿色/浅绿色部分；一半是红色房顶对应浅绿色/深绿色底座。

**游戏结束**：这个游戏让孩子熟悉材料名字，方位名词，应该玩到孩子非常熟悉这些名词的使用。

**玩法二：卡的游戏**

（需要任务卡；大人带1个孩子；大约10分钟。）

**需要材料**：底座、背景，房子，积木，某个难度的所有任务卡

**游戏目标**：正确复制任务卡上房子和积木空间关系，并且说出空间位置关系。

**怎么玩**：第一个玩家拿起一张任务卡，房子放在自己面前。玩家按照卡上把房子和相应积木放在特定的空间位置。所有动作，需要玩家说出正确而完整的空间描述语句。“猫要在房子前面。””” “我把猫放在房子前面。” 大人可以用提示性问题帮助孩子解决问题。 “你确定猫要放在房子的前面吗？” 最后检查是否正确。

**游戏结束**：通常完成一张任务卡就很不错了。如果玩家比较熟练，完成3张任务卡，游戏结束。还可以加上时间限制，注意：这不是为了给玩家压力，而是让玩家能够集中注意力，不要浪费时间。这个游戏需要很高的专注力。

**提示**：每种难度的任务卡，用同样的方式去玩。游戏开始的时候，背景板应该放在后面和左边的位置，对应每一张任务卡。如果改变背景位置：右/前；左/前，或者改变任务卡方向，这会大大增加游戏难度。但是也能更好培养孩子空间关系的认知。

**玩法三：哪里错了？**

（大人带1-2个孩子；大约10分钟）

**游戏材料**：底座，房子，积木，一个难度的任务卡

**游戏目标**：找错，正确语言表达。

**怎么玩**：大人拿一个任务卡，故意搭错一处/多处地方。玩家能找出错误的地方吗？玩家需要对应任务卡，然后用完整的句子表达。 “猫在房子前面， 但是任务卡上猫是在房顶上的。所以，猫放错地方了。我把猫放在房顶上。”

**游戏结束**：当所有错误的地方都找了，并且正确表述。

**提示**：如果要简单一点的，可以不放积木或者换一个积木放在上面，这样孩子指出错误的积木。

**玩法四：建造游戏**

（适合大人带2个孩子；大约15分钟）

**游戏材料**：底座、背景，房子，积木，某个难度的任务卡。

**游戏目标**：描述积木和房子的位置关系，玩家正确指出物品的位置关系。

**怎么玩**：一个人拿任务卡，另一个人搭房子。现在第一个玩家拿着任务卡，描述上面位置关系。另一个玩家听指令，然后按照指令搭好房子。大人在旁边看着，如果有需要，大人提出引导性的问题（用问题帮助孩子思考搭错的地方）。搭完后，看着任务卡后面可以检查是否正确。大家一起纠正错误的地方。

**游戏结束**：每个人都描述一次、搭建一次。

**玩法五：眼不见，心里见**

（大人带1个孩子；大约10-15分钟）

**游戏材料**：底座、背景，房子，积木，某个难度的任务卡。

**游戏目标**：根据记忆搭建任务卡。

**怎么玩**：玩家拿一张任务卡，记忆。然后拿走任务卡或者盖上任务卡，按照记忆搭建。可以规定时间限制。搭建完成以后，把卡翻过来检查是否正确。如果有错误，就把卡翻过去，然后做出修改。这样不依赖卡，能够培养并提高专注力和记忆力，同时还有空间知觉的培养。

**游戏结束**：正确搭建，没有任何错误。