



LSP 0217-UK



SUPER Sorting Set

Activity Guide
Guide d'activités
Spielanleitung
Guía de actividades
Guida alle attività
Guia de actividades

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD - Toy contains a small ball.
Not for children under 3 years.

This set contains:

- 632 sorting objects
- 3 spinners
- 6 sorting bowls
- 1 plastic tray
- 1 numeral die

The Super Sorting Set was designed to give children hands-on experience of basic maths concepts like counting, sorting and matching. This activity guide will help you introduce colour and number recognition, patterning and simple addition whilst children will enjoy touching and comparing the different shapes.

Start by allowing plenty of “free time” for children to play with the objects and become familiar with the shapes and colours. Then go through the suggested activities. Let children create and play games of their own! The possibilities are limitless!

ACTIVITIES**Activity: ZAP!**

Concepts: Number recognition and counting

What you need: Numeral die and counting objects

What you do: Each child chooses an object to count and continues with the same object throughout the game. The first child rolls the die to get their “zap” number. If they roll a six, they count out six objects substituting the word “zap” for the number 6. For example, “1, 2, 3, 4, 5, zap.” If they forget to say “zap” in the proper place, they must put all six objects back. The next child then takes a turn rolling the die for their “zap” number. Play continues until all the children have had a turn.

Activity: IN THE RIGHT PLACE

Concepts: Sorting and classifying, familiarising children with objects

What you need: Sorting tray and all counting objects

What you do: Empty the tray on the table and mix all the objects. Put one of each object in a separate space in the tray. Have the children sort the objects until all are in the proper space. (See Figure A.)

Activity: MATCH UP

Concepts: Counting, matching words and objects

What you need: Index cards, number spinner, all counting objects

What you do: Write each of the following words on an index card: links, fruit, pattern blocks, dinosaurs, counters, vehicles and farm animals. Lay the cards out on the table and place one of the appropriate objects above each card. The first child spins the number spinner, selects one of the cards, counts out the indicated number of objects and places them on the card. Then the next child takes a turn. Play continues until all the children have had a turn. (See Figure C.)

Activity: COUNT AND SORT

Concepts: Counting

What you need: Sorting bowls and plastic counters

What you do: Place the sorting bowls on the table. Say a number, for example, “five” and ask the child to count out five counters in each of the bowls. This gives the child repeated practice in counting. You may wish to have them use a different type of object in each bowl. (See Figure G.)

Activity: IT ALL ADDS UP

Concepts: Simple addition, number recognition and counting

What you need: Sorting bowls, small cards containing addition problems, counting objects

What you do: Tape simple addition problems to the bowls. The child chooses a type of counter, for example farm animals. Ask the child to read the first number and count out that number of farm animals into the bowl. Then ask the child to read the second number and count out that number of animals into the bowl. Then have the child count all the farm animals in the bowl to solve the simple addition problem. (See Figure I.)

Actividade: FAZER UM COMBOIO!

Conceito: Mais ou menos

O que usar: Seta das cores e elos

O que fazer: Faça com que as crianças escolham uma cor para seu comboio de elos. Gire a seta das cores e quem tiver a cor correspondente irá adicionar um elo ao seu comboio. Páre o jogo de vez em quando para comparar os comboios. Pergunte às crianças: "Que comboio tem mais elos? Que comboio tem menos elos? Quantos elos o comboio verde tem?" (Consulte a figura E.)

Actividade: PEGAR FRUTAS!

Conceito: Reconhecimento de números e contagem

O que usar: Seta de números e frutinhas sortidas

O que fazer: Coloque todas as frutinhas juntas. As crianças recebem sua vez girando a seta de números e pegando o número equivalente de frutinhas. Quando todas as frutas terminarem a criança com mais frutinhas ganha!

Actividade: PAR OU ÍMPAR

Conceito: Números pares ou ímpares

O que usar: Seta dos números e fichas coloridas

O que fazer: A primeira criança gira a seta de números e conta em voz alta o número equivalente de fichas coloridas colocando-as em duas fileiras. Se as duas fileiras forem iguais, o número é par. Se tiver uma ficha a mais em uma das fileiras, o número é ímpar. Pergunte à criança se o número é par ou ímpar. (Consulte a figura F.)

Actividade: O GANHADOR LEVA TUDO

Conceito: Mais ou menos e contagem

O que usar: Seta dos números e dinossauros

O que fazer: Esse jogo é jogado com duas crianças ou com um número par de crianças. A primeira criança gira a seta e pega a quantidade de dinossauros indicada. A segunda criança gira a seta e faz o mesmo. Então as crianças comparam seus dinossauros para ver quem tem mais. A criança que tiver o maior número pega todos os dinossauros. Os jogadores continuam a girar a seta e pegar os dinossauros até que todos os dinossauros acabem. (Consulte a figura D.)

Actividade: DE 1 A 10 E DE NOVO

Conceito: Contagem para frente até 10 e para trás

O que usar: Dado de números e transportes

O que fazer: Coloque todos os transportes juntos. As crianças tiram sua vez lançando os dados e pegando a quantidade correspondente de transportes. Quando um jogador tiver dez transportes, em sua próxima vez de lançar o dado, ele/ela começará a devolver o número correspondente de transportes. Ele/ela continua a devolver todos os seus transportes até que todos os seus transportes acabem. (Consulte a figura B.)

Variação: Você pode encurtar o jogo começando com dez veículos com cada criança.

Actividade: FAMÍLIA DINOSSAURO

Conceito: Resolução de problemas usando cores

O que usar: Seta das cores e dinossauros

O que fazer: Cada criança escolhe uma espécie de dinossauro. A primeira criança gira a seta e pega um dinossauro da cor indicada. O próximo a jogar faz o mesmo. O objectivo é criar uma família com um dinossauro de cada cor. Se uma criança girar a seta e ela parar no vermelho e a criança já tiver um dinossauro vermelho, ela pula sua vez. As crianças irão sempre contar quantos dinossauros elas têm e quantos a mais elas precisam. As crianças irão usar suas capacidades de resolver problemas para decidir que cor ou quais cores são ainda necessárias. O jogo continua até que cada criança tenha formado uma família com um dinossauro de cada cor.

Actividade: CONJUNTO DE ANIMAIS

Conceito: Formação de conjuntos

O que usar: Animais de fazenda

O que fazer: Forme um conjunto com os animais e peça às crianças que o repitam. As sequências podem ser colocadas sobre a mesa e comparadas. Faça as crianças formarem conjuntos os quais serão repetidos por outra criança. (Consulte a figura H.)

Super Sorting Set foi projectado para proporcionar às crianças um contacto directo com conceitos básicos de matemática como contagem, organização e combinação. Este guia de actividades vai ajudar-lhe a introduzir as cores, reconhecimento de números, esquematização e adição enquanto as crianças se divertem tocando e comparando formas diferentes.

Comece dando bastante “tempo livre” para que as crianças brinquem com os objectos e se familiarizem com eles. Depois faça as actividades sugeridas. Deixe as crianças criarem seus próprios jogos! As possibilidades são ilimitadas!

ACTIVIDADES

Actividade: ZAP!

Conceito: Reconhecimento de números e contagem

O que usar: Dado de números e objectos sortidos

O que fazer: Cada criança escolhe um objecto para contar e continua com o mesmo objecto durante todo o jogo. A primeira

criança lança o dado para pegar seu número “zap”. Se ela tirar seis, ela conta seis objectos substituindo a palavra “zap” pelo número 6. Por exemplo: “1,2,3,4,5, zap”. Se a criança esquece-se de dizer a palavra “zap” no lugar certo, ela terá que devolver todos os seis objectos. A próxima criança lança o dado para tirar seu número “zap”. O jogo continua até que todas as crianças tenham tido sua vez.

Actividade: NO LUGAR CERTO!

Conceito: Organização, classificação e familiarização da criança com os objectos

O que usar: Bandeja de plástico e objectos sortidos

O que fazer: Esvazie a bandeja na mesa e misture todos os objectos. Coloque um objecto de cada tipo em um espaço separado da bandeja. Faça as crianças organizarem os objectos até que todos estejam em seu próprio espaço. (Consulte a figura A.)

Actividade: COMBINAÇÃO!

Conceito: Contagem, combinação de palavras e objectos

O que usar: Ficha, seta dos números, todos os objectos sortidos

O que fazer: Escreva as seguintes palavras em uma ficha: elos, frutas, blocos de formas, dinossauros, fichas, transportes e animais de fazenda. Ponha os cartões na mesa e coloque um objecto em cima de cada cartão correspondente. A primeira criança gira a seta dos números e escolhe um dos cartões, conta em voz alta o número correspondente de objectos e coloca-os em cima do cartão. Depois é a vez da próxima criança. O jogo continua até que todas as crianças tenham tido sua vez. (Consulte a figura C.)

Actividade: CONTAGEM E ORGANIZAÇÃO

Conceito: Contagem

O que usar: Bacias e fichas de plástico

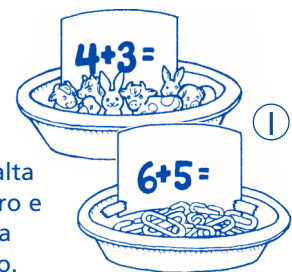
O que fazer: Coloque algumas bacias sobre a mesa. Diga um número, por exemplo “cinco” e peça às crianças que contem em voz alta cinco fichas de plástico em cada uma das bacias. Isso dá chance às crianças de praticar contagem. Você pode sugerir um outro tipo de objecto para as crianças contarem. (Consulte a figura G.)

Actividade: ADICIONANDO!

Conceito: Introdução dos conceitos de adição, reconhecimento dos números e contagem

O que usar: Bacias, pequenos cartões com problemas de adição e objectos sortidos

O que fazer: Coloque os cartões com simples problemas de adição dentro das bacias com um número de objectos equivalente ao total do problema. As crianças escolhem um tipo de objecto, por exemplo animais de fazenda. Peça a uma criança que leia o primeiro número e conte em voz alta o número de animais de fazenda dentro da bacia. Depois peça à criança que leia o segundo número e conte o número equivalente de animais de fazenda dentro da bacia. Depois faça com que a criança conte em voz alta todos os animais de fazenda dentro da bacia para resolver o problema de adição. (Consulte a figura I.)



Activity: MAKE A TRAIN**Concepts:** More or Less**What you need:** Colour spinner and links**What you do:** Have each child choose a colour for their link train. Spin the colour spinner and whoever has the corresponding colour will add one link to their train. Stop frequently and compare the trains. Ask the children, "Which train has the most links? Which train has the least links? How many links are in the green train?" (See Figure E.)**Activity: PICKING FRUIT****Concepts:** Number recognition and counting**What you need:** Number spinner and fruit counters**What you do:** Put all the fruit counters in a pile. The children take turns spinning the number spinner and taking the corresponding number of fruit counters. When all of the fruit counters are gone, the child with the most fruit wins!**Activity: ODD OR EVEN****Concepts:** Odd and even numbers**What you need:** Number spinner and coloured counters**What you do:** The first child spins the number spinner and counts out the indicated number of counters in two rows. If both rows match exactly, the number is even. If there is one extra counter in one of the rows, the number is odd. Ask the child if the number is odd or even. (See Figure F.)**Activity: WINNER TAKES ALL****Concepts:** More or less and counting**What you need:** Number spinner and dinosaur counters**What you do:** This game is played with two children or pairs of children. The first child spins and takes the number of dinos indicated on the spinner. The second child spins and does the same. The children then compare their dinos to see who has more. The child who has the greater amount takes all the dinos. Players continue spinning and taking dinos until all the dinos are gone. (See Figure D.)**Activity: 1 TO 10 AND BACK AGAIN****Concepts:** Counting forwards and backwards to ten**What you need:** Numeral die and vehicle counters**What you do:** Put all the vehicles in a pile. Children take turns rolling the die and taking the corresponding number of vehicles. Once a player has ten vehicles, on their next turn they start putting the corresponding number of vehicles back in the pile. They continue to put vehicles back until all of their vehicles are gone. (See Figure B.)**Variation:** You may wish to start with ten vehicles for each child and go backwards to shorten the game.**Activity: DINO FAMILY****Concepts:** Colours and problem-solving**What you need:** Coloured spinner and dinosaur counters**What you do:** Each child chooses a species of dinosaur. The first child spins the colour spinner and takes one dino of the colour indicated. The next player does the same. The object is to create a family with one dino of each colour. If a child spins red and already has a red dino, they miss a turn. Children will continually count to see how many dinos they have and how many more they need. Children will use problem-solving skills to decide which colour or colours are still needed. Play continues until each child has formed a family containing one dino of each colour.**Activity: ANIMAL PATTERNS****Concepts:** Patterning**What you need:** Farm animal counters**What you do:** Make a pattern with the animal counters and ask children to duplicate it. The sequences can be put on the table and compared. Have children take turns making a pattern which the other children duplicate. (See Figure H.)

Activity: SPIN & ADD

Concepts: Addition, number and shape recognition and counting

What you need: Pattern block and number spinner

What you do: Have a child spin both the number and pattern block spinners (spinning, for example, number 5 and triangle). This will represent the first number of an equation and the child will then take five triangles. Then have them spin both the number and pattern block spinner again (for example number 2 and hexagon). This is the second number of the equation and the child will take two hexagons. The child will then count all the objects to see what $5 + 2$ equals.

Reinforce by having the child print $5 + 2 = 7$.

(See Figure J.)

F

Ce jeu comprend :

- 632 jouets de tri
- 3 roulettes fléchées
- 6 coupelles
- 1 plateau en plastique
- 1 dé

Le jeu "Super Sorting Set" a été créé afin de donner aux enfants une expérience pratique des concepts fondamentaux mathématiques, comme savoir compter, trier et assortir. Ce guide d'activités vous aidera à introduire la reconnaissance des couleurs et des chiffres, des dessins et les additions simples. Tout cela pendant que les enfants adorent toucher et comparer les formes différentes.

Commencez par laisser aux enfants suffisamment de temps pour jouer avec les objets et se familiariser avec les formes et les couleurs. Ensuite, explorez les activités décrites dans ce guide. Vous pouvez également laisser les enfants créer des jeux eux mêmes et jouer, les possibilités sont illimitées !

LES ACTIVITÉS

Activité : ZAP !

Les concepts : reconnaître les chiffres et compter

Ce dont vous avez besoin : le dé et les jouets de tri

Ce que vous devez faire : chaque enfant choisit un jouet pour compter et il continue avec le même objet pour la durée du jeu. Le premier joueur lance le dé afin d'obtenir son numéro ZAP ! Par exemple, si le joueur fait un "6", il compte 6 objets en remplaçant le mot 6 par le mot ZAP ! Cela donnera 1, 2, 3, 4, 5, ZAP !. Si le joueur oublie de dire ZAP !, il devra retourner ces petits jouets, puis le prochain enfant lance le dé pour obtenir son numéro ZAP ! etc. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants aient eu leur tour.

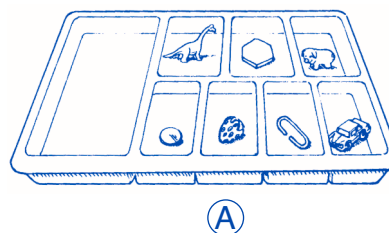
Activité : TOUT LE MONDE À SA PLACE !

Les concepts : trier et classer, familiariser les enfants avec les objets

Ce dont vous avez besoin : le plateau en plastique, les jouets de tri

Ce que vous devez faire : videz le plateau sur une table et mélangez les jouets.

Mettez un exemplaire de chaque jouet dans un compartiment du plateau. Laissez les enfants trier les objets en plaçant les jouets qui restent dans le compartiment correct du plateau jusqu'à ce que tous les jouets soient à leur place. (Voir figure A.)



Activité : ASSORTIR

Les concepts : compter et assortir les mots et les objets

Ce dont vous avez besoin : cartes blanches, roulette fléchée numérotée, les jouets de tri

Ce que vous devez faire : écrivez chacun des mots suivants sur les cartes blanches : maillons, fruits, formes géométriques, dinosaures, jetons, véhicules et animaux de la ferme. Posez les cartes sur une table et mettez un exemplaire de chaque jouet sur la bonne carte. Le premier joueur fait tourner la flèche de la roulette, choisit une des cartes, compte autant d'objets que le nombre obtenu sur la roulette, et les place sur la carte correspondante. Le joueur suivant fait de même. Le

Attività: CHI VINCE PRENDE TUTTO

Concetti: più o meno e contare

Di cosa si ha bisogno: disco rotante numerico e dinosauri per contare

Cosa si deve fare: questo gioco deve essere fatto con due bambini o coppie di bambini. Il primo bambino fa ruotare il disco e prende il numero di dinosauri indicato dal disco stesso. Il secondo compie le stesse azioni. I bambini confrontano quindi i loro dinosauri per vedere chi ne ha di più. Il bambino che possiede il numero più grande, prende tutti i dinosauri. I giocatori continuano a girare e a prendere i dinosauri finché gli stessi sono finiti. (Vedi la Figura D.)

Attività: DA 1 A 10 E TORNA INDIETRO

Concetti: contare avanti e indietro fino a 10

Di cosa si ha bisogno: dadi numerati e mezzi di trasporto per contare

Cosa si deve fare: mettere tutti i mezzi di trasporto in un mucchio. I bambini a turno gettano il dado e prendono il corrispondente numero di mezzi di trasporto. Non appena un giocatore ha dieci mezzi di trasporto, al momento di tirare il dado di nuovo, comincia a rimettere il corrispondente numero di mezzi di trasporto nel mucchio. Egli continua a rimettere nel mucchio i suoi mezzi di trasporto sino a che non sono terminati. (Vedi la Figura B.)

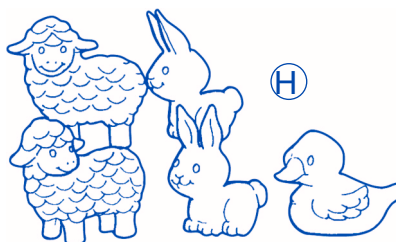
Variazione: si può cominciare con dieci mezzi di trasporto per ogni bambino per abbreviare i tempi del gioco.

Attività: LA FAMIGLIA DI DINOSAURI

Concetti: riconoscere i colori e risolvere problemi

Di cosa si ha bisogno: disco rotante colorato e dinosauri per contare

Cosa si deve fare: ciascun bambino sceglie una specie di dinosauro. Il primo bambino fa ruotare il disco e prende un dinosauro del colore indicato. Il prossimo giocatore farà la stessa cosa. L'obiettivo è di creare una famiglia con un dinosauro di ogni colore. Se un bambino ruotando trova il rosso e già possiede un dinosauro dello stesso colore, salta un turno. I bambini continuamente conteranno per vedere quanti dinosauri possiedono e di quanti dinosauri necessitano. I bambini potranno fare esperienza nel risolvere problemi dovendo decidere di quali colori hanno ancora bisogno. Il gioco continua finché ogni bambino ha formato una famiglia contenente un dinosauro di ogni colore.

**Attività: LE FORME DEGLI ANIMALI**

Concetti: disegnare forme

Di cosa si ha bisogno: animali della fattoria per contare

Cosa si deve fare: disegnare una forma con gli animali e chiedere ai bambini di duplicarla. Le sequenze possono essere sistemate sul tavolo e confrontate. Fare in modo che i bambini a turno producano una forma che deve essere duplicata dagli altri bambini. (Vedi la Figura H.)

Attività: RUOTA E ADDIZIONA

Concetti: addizionare, riconoscere numeri e forme e contare

Di cosa si ha bisogno: dischi rotanti numerici e delle forme

Cosa si deve fare: un bambino ruota sia il disco delle forme sia quello numerico (ottenendo per esempio il numero 5 e il triangolo). Questo rappresenta il primo numero di un'equazione e il bambino potrà quindi prendere cinque triangoli. Dopodiché dovrà ruotare ancora il disco di forme e il disco numerico (per esempio il numero 2 e l'esagono). Questo è il secondo numero dell'equazione e il bambino potrà quindi contare tutti gli oggetti per arrivare alla soluzione dell'addizione $5 + 2$. Rinforzare il concetto facendo scrivere al bambino l'addizione $5 + 2 = 7$. (Vedi la Figura J.)

P**Este jogo contém:**

- 632 objectos sortidos
- 3 setas giratórias
- 6 bacias
- 1 bandeja de plástico
- 1 dado de números

Attività: AL POSTO GIUSTO!

Concetti: selezionare e classificare per consentire al bambino di familiarizzarsi con gli oggetti

Di cosa si ha bisogno: vassoio di separazione e tutti gli oggetti per contare

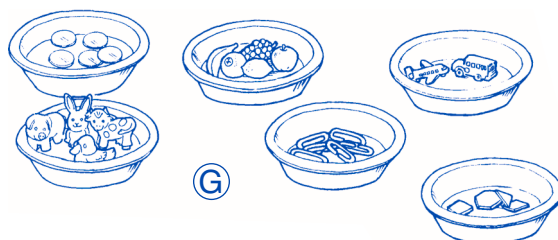
Cosa si deve fare: svuotare il vassoio sul tavolo e mescolare tutti gli oggetti. Porre ognuno degli oggetti in una vaschetta separata del vassoio. Fare in modo che i bambini sistemino tutti gli oggetti al posto giusto. (Vedi la Figura A.)

Attività: ACCOPPIA!

Concetti: contare, mettere in relazione parole ed oggetti

Di cosa si ha bisogno: schede, disco rotante numerico, tutti gli oggetti per contare

Cosa si deve fare: scrivere ciascuna delle seguenti parole su una scheda: anelli, frutta, forme a blocchi, dinosauri, gettoni, mezzi di trasporto ed animali della fattoria. Sistemare le schede sul tavolo e porre uno degli oggetti corrispondenti sopra ciascuna scheda. Il primo bambino fa girare il disco numerato, seleziona una delle schede, conta il numero di oggetti indicato e li sistema sulla scheda. Quindi è il turno del bambino successivo. Il gioco continua sino a che tutti i bambini hanno giocato. (Vedi la Figura C.)

**Attività: CONTA E SELEZIONA**

Concetti: contare

Di cosa si ha bisogno: scodelline di separazione e gettoni di plastica per contare

Cosa si deve fare: sistemare le scodelline sul tavolo. Dire un numero per esempio "cinque" e chiedere al bambino di contare, ponendo cinque gettoni in ciascuna delle scodelline. Questo consente al bambino una ripetuta pratica nel contare. Si può suggerire che egli usi differenti tipi di oggetti in ciascuna scodellina. (Vedi la Figura G.)

Attività: TUTTO QUADRA!

Concetti: iniziare l'addizione, riconoscere il numero e contare

Di cosa si ha bisogno: scodelline di separazione classificatrici, piccole schede contenenti problemi di addizione, oggetti per contare

Cosa si deve fare: fissare i problemi di addizione facili sulle scodelline. Il bambino sceglie il tipo di oggetto per contare, per esempio gli animali della fattoria. Chiedere al bambino di leggere il primo numero e di porre lo stesso numero di animali nella scodellina. Quindi chiedere al bambino di leggere il secondo numero e di disporre quel numero di animali nella scodellina. Dopodiché fare in modo che il bambino conti tutti gli animali della fattoria nella scodellina per risolvere il problema di addizione. (Vedi la Figura I.)

Attività: COSTRUISCI UN TRENO

Concetti: più o meno

Di cosa si ha bisogno: disco rotante colorato e anelli

Cosa si deve fare: fare in modo che ciascun bambino scelga un colore per il suo treno di anelli. Ruotare il disco e chiunque abbia il colore corrispondente potrà aggiungere un anello al suo treno. Fermarsi frequentemente per confrontare i treni. Chiedere ai bambini "Quale treno ha il maggior numero di anelli? Quale treno ha meno anelli? Quanti anelli ci sono nel treno verde?" (Vedi la Figura E.)

Attività: RACCOGLIERE FRUTTI

Concetti: riconoscere il numero e contare

Di cosa si ha bisogno: dischi rotanti numerici e frutti per contare

Cosa si deve fare: mettere tutti i frutti in un mucchio. I bambini a turno ruotano il disco numerico e prendono il numero di frutti corrispondente. Quando tutti i frutti sono finiti, il bambino che ne ha un numero maggiore vince.

Attività: PARI O DISPARI

Concetti: numeri pari e dispari

Di cosa si ha bisogno: disco rotante numerico e gettoni colorati

Cosa si deve fare: il primo bambino fa ruotare il disco numerico e pone il numero di gettoni indicato in due file. Se tutte e due le file corrispondono esattamente, il numero è pari. Se c'è un gettoni in più in una delle due file, il numero è dispari. Chiedere al bambino se il numero è pari o dispari. (Vedi la Figura F.)

Activité : COMPTER ET TRIER

Les concepts : compter

Ce dont vous avez besoin : les coupelles et les jetons

Ce que vous devez faire : placez les coupelles sur une table. Dites un numéro, par exemple 5, et demandez à un enfant de compter 5 jetons dans chaque coupelle. Ceci donnera à l'enfant l'habitude de compter. Vous pouvez également utiliser un type d'objet différent dans chaque coupelle. (Voir figure G.)

Activité : TOUT CELA CONCORDE !

Les concepts : commencer les additions, reconnaître les chiffres et compter

Ce dont vous avez besoin : les coupelles, les jouets de tri et cartes avec les additions simples

Ce que vous devez faire : collez les cartes avec les additions aux coupelles. Ensuite l'enfant choisit un type de carte, par exemple les animaux de la ferme. Demandez à l'enfant de lire le premier chiffre sur la carte, et compter autant d'animaux dans la coupelle. Puis, demandez à l'enfant de lire le deuxième chiffre et compter autant d'animaux dans la coupelle. Finalement, demandez à l'enfant de compter tous les animaux qui sont dans la coupelle afin de trouver la solution. (Voir figure I.)

Activité : CONSTRUIRE UN TRAIN

Les concepts : plus ou moins

Ce dont vous avez besoin : la roulette fléchée colorée et les maillons

Ce que vous devez faire : chaque enfant choisit une couleur pour leur train de maillons. Ensuite, faites tourner la flèche sur la roulette, et quiconque a choisi la couleur correspondante ajoute un maillon à son train. Arrêtez le jeu fréquemment pour comparer les trains, et demandez aux enfants "Quel est le train qui a le plus de maillons ? Quel est celui qui en a le moins ? Combien de maillons y-a-t-il dans le train vert ?" (Voir figure E.)

Activité : LA CUEILLETTE DES FRUITS

Les concepts : reconnaître les chiffres et compter

Ce dont vous avez besoin : la roulette fléchée numérotée et les fruits

Ce que vous devez faire : rassemblez tous les jetons. Les enfants font tourner la roulette à tour de rôle, et prennent le nombre des fruits correspondant au numéro obtenu. Lorsqu'il n'y a plus de fruit, l'enfant qui a le plus de fruits est le gagnant !

Activité : PAIR OU IMPAIR

Les concepts : les chiffres pairs et impairs

Ce dont vous avez besoin : la roulette fléchée numérotée et les jetons colorés

Ce que vous devez faire : le premier enfant fait tourner la flèche de la roulette et met autant de jetons que le nombre obtenu en deux lignes. Si les deux lignes sont égales, le nombre est pair. S'il y a un jeton de plus dans une des lignes, le nombre est impair. Demandez aux enfants si le numéro est pair ou impair. (Voir figure F.)

Activité : LE GAGNANT A TOUT

Les concepts : plus ou moins et compter

Ce dont vous avez besoin : la roulette fléchée numérotée et les dinosaures

Ce que vous devez faire : ce jeu se joue avec deux enfants ou des paires d'enfants. Le premier enfant fait tourner la flèche de la roulette et prend autant de dinosaures que le nombre obtenu. Le deuxième enfant fait tourner la flèche et fait la même chose. Ensuite, les enfants comparent leurs dinosaures afin de voir qui en a le plus, celui qui en a le plus prend les dinosaures de son opposant. Les joueurs continuent à faire tourner la flèche et à prendre les dinosaures jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. (Voir figure D.)

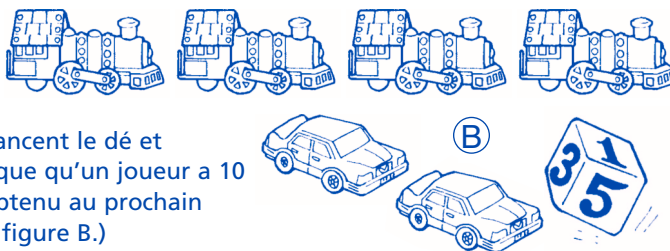
Activité : DE 1 À 10 ET RETOUR

Les concepts : compter de 1 à 10 et de 10 à 1

Ce dont vous avez besoin : le dé et les véhicules

Ce que vous devez faire : rassemblez les véhicules. Les enfants lancent le dé et prennent un nombre de véhicules égal au nombre obtenu. Dès que qu'un joueur a 10 véhicules, il enlèvera un nombre de véhicules égal au nombre obtenu au prochain tour. Il continue à faire ceci jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. (Voir figure B.)

Suggestion : Vous pouvez commencer avec 10 véhicules par enfant et revenir en arrière pour écouter le jeu.



Activité : LA FAMILLE DINO

Les concepts : résoudre les problèmes et reconnaître les couleurs

Ce dont vous avez besoin : les dinosaures et la roulette fléchée colorée

Ce que vous devez faire : chaque enfant choisit une race de dinosaure. Le premier enfant fait tourner la flèche de la roulette colorée et prend un dinosaure de la couleur obtenue. Le joueur suivant fait la même chose. Le but est de composer une famille de dinosaures avec un dinosaure de chaque couleur. Si un enfant tombe sur la couleur rouge et qu'il a déjà un dinosaure de cette couleur, il passe son tour. Les enfants devront toujours compter pour voir combien ils ont de dinosaures et combien il leur en manque. Les enfants utiliseront leur savoir-faire pour voir de quelle(s) couleur(s) ils ont encore besoin. Le jeu continue jusqu'à ce que chaque enfant ait formé une famille Dino avec un dinosaure de chaque couleur.

Activité : LES MODÈLES D'ANIMAUX

Les concepts : le dessin avec un modèle

Ce dont vous avez besoin : les animaux de la ferme

Ce que vous devez faire : faites un modèle avec les animaux de la ferme et demandez aux enfants de le dessiner. Les modèles peuvent être posés sur une table et être comparés. Les enfants font les modèles à tour de rôle, que les autres enfants copieront. (Voir figure H.)

Activité : TOURNEZ ET AJOUTEZ

Les concepts : additionner, reconnaître les chiffres et les formes et compter

Ce dont vous avez besoin : les jetons géométriques, la roulette fléchée numérotée et la roulette avec les formes géométriques

Ce que vous devez faire : laissez l'enfant tourner la flèche des deux roulettes (il obtiendra par exemple 5 et un triangle). Ceci représentera le premier chiffre d'une équation et l'enfant prendra ensuite 5 triangles. Faites-le recommencer ; il aura par exemple 2 et un hexagone. Ceci est le second nombre de l'équation et l'enfant prendra 2 hexagones. L'enfant comptera ensuite tous les objets pour voir à quoi est égal $5+2$. Renforcez l'exercice en faisant écrire à l'enfant $5+2=7$. (Voir figure J.)

D

Dieses Set beinhaltet:

- 632 Gegenstände zum Sortieren
- 3 Drehscheiben
- 6 Sortierschalen
- 1 Sortierbox
- 1 Zahlenwürfel

Das Super Sortier-Set soll den Kindern grundlegende mathematische Konzepte wie Zählen, Sortieren und Zuordnen durch praktische Spielvorschläge näherbringen. Dieses Begleitheft erklärt, wie man Farben, das Benennen von Zahlen, die Bildung von Mustern und die Anfänge der Addition vorstellt, während die Kinder die verschiedenen Formgegenstände im Spiel anfassen und vergleichen.

Lassen Sie den Kindern anfangs genug Zeit, damit sie sich im Spiel mit den Gegenständen vertraut machen können. Danach können Sie die vorgeschlagenen Übungen durchgehen. Lassen Sie die Kinder ihre eigenen Spiele erfinden und erproben! Die Möglichkeiten sind unbegrenzt!

SPIELVORSCHLÄGE

Spiel: ZAP!

Konzepte: Zahlen benennen und zählen

Spielmaterial: Zahlenwürfel und Gegenstände zum Zählen

Spielverlauf: Jedes Kind wählt sich einen Gegenstand zum Zählen aus und behält ihn während des ganzen Spiels. Das erste Kind würfelt, um seine „ZAP“-Zahl zu bekommen. Wird eine sechs gewürfelt, darf der Spieler sechs Gegenstände auszählen, wobei die Zahl sechs durch „ZAP“ ersetzt wird. Zum Beispiel: „1, 2, 3, 4, 5, Zap“. Vergißt der Spieler, „Zap“ an der richtigen Stelle zu sagen, müssen alle sechs Gegenstände zurückgegeben werden. Das nächste Kind ist jetzt an der Reihe, seine Zap-Zahl zu erwürfeln. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Kinder an der Reihe waren.

Actividad: LA FAMILIA DINOSAURIO

Conceptos: Colores y resolución de problemas

Lo que necesitas: Ruleta de colores, dinosaurios

Lo que debes hacer: Cada niño debe escoger una especie de dinosaurio. El primer niño debe hacer girar la ruleta y coger un dinosaurio del color indicado. El siguiente jugador debe hacer lo mismo. El objetivo es formar una familia con un dinosaurio de cada color. Si un niño saca el color rojo, pero ya tiene uno rojo, debe decir paso y el turno pasa al niño siguiente. Los niños deberán contar continuamente cuántos dinosaurios tienen y cuántos más necesitan. Deben utilizar sus conocimientos para resolver el problema de saber qué color o colores necesitan aún. El juego continúa hasta que cada niño haya formado una familia que tenga un dinosaurio de cada color.

Actividad: SERIES DE ANIMALES

Conceptos: Formar series

Lo que necesitas: Animales domésticos

Lo que debes hacer: Escoge una serie de animales y pide a los niños que la copien. Las secuencias de animales pueden colocarse en la mesa y compararse. Pide a los niños que se turnen escogiendo una serie animales para que la copien otros niños. (Vea la Figura H.)

Actividad: GIRAR Y SUMAR

Conceptos: Sumar, reconocer números y figuras geométricas y contar

Lo que necesitas: Ruletas de números y figuras geométricas

Lo que debes hacer: El niño debe hacer girar las dos ruletas para comenzar el juego. Puede sacar por ejemplo, el número 5 y el triángulo. Esto representará el primer número de una ecuación. El jugador deberá coger cinco triángulos. Después, debe girar nuevamente ambas ruletas y sacar, por ejemplo, el número dos y un hexágono. Este es el segundo número de la ecuación. El niño deberá coger dos hexágonos. Después debe contar todos los objetos para ver a lo que es igual $5 + 2$. Pide al niño que escriba

$5 + 2 = 7$ para que repase el concepto. (Vea la Figura J.)

I

Questa serie contiene:

- 632 oggetti classificatori
- 3 dischi rotanti
- 6 scodelle classificatrici
- 1 vassoio di plastica
- 1 dado numerato

Il Super Sorting Set è stato creato al fine di permettere ai bambini di compiere esperienze pratiche sui concetti matematici di base quali contare, classificare e relazionare. Questa guida alle attività vi aiuterà ad introdurre il colore, il riconoscimento dei numeri e delle forme, e ad iniziare l'addizione mentre i bambini si divertono a toccare e a confrontare le diverse forme.

Si comincia permettendo ai bambini di giocare a lungo con gli oggetti per cominciare a familiarizzarsi con forme e colori. Dopodiché si possono proporre le attività suggerite. Lasciate che i bambini creino e giochino i giochi da loro stessi inventati. Le possibilità sono illimitate!

ATTIVITÀ

Attività: BUM!

Concetti: riconoscere il numero e contare

Di cosa si ha bisogno: dadi numerati e oggetti per contare

Cosa si deve fare: ciascun bambino sceglie un oggetto per contare e continua con lo stesso oggetto per tutto il gioco. Il primo bambino tira il dado per ottenere il suo numero BUM. Se segna sei, egli conta sei oggetti sostituendo al numero la parola BUM. Per esempio "1, 2, 3, 4, 5, BUM". Se dimentica di dire "BUM" nella giusta posizione, deve restituire tutti i sei oggetti. Sarà quindi il turno di un altro bambino di tirare il dado per ottenere il suo numero BUM. Il gioco continua finché tutti i bambini hanno giocato.

Actividad: SUMAR

Conceptos: Operaciones básicas de suma, reconocer números y contar

Lo que necesitas: Platos, objetos y tarjetas con operaciones de suma sencillas sin resolver

Lo que debes hacer: Pega las tarjetas a los platos con cinta adhesiva. El niño debe escoger un tipo de objeto, por ejemplo animales domésticos. Pide al niño que lea el primer número y cuente el número de animales domésticos que va a poner en el plato. Después, pídele que lea el segundo número de animales domésticos que va a poner en el plato. Finalmente, el niño debe contar todos los animales domésticos que haya en el plato para resolver la suma. (Vea la Figura I.)

Actividad: HACER TRENES

Conceptos: Más o menos

Lo que necesitas: Ruleta de colores y eslabones

Lo que debes hacer: Cada niño debe escoger un color para su tren de eslabones.

Gira la ruleta y el niño que tenga el color correspondiente debe añadir un eslabón

a su tren. Interrumpe frecuentemente el juego y compara los trenes. Pregunta a los niños,

“¿Cuál es el tren que tiene más eslabones? ¿Y el que menos? ¿Cuántos eslabones tiene el tren verde?” (Vea la Figura E.)



Actividad: COGER FRUTA

Conceptos: Reconocer números y contar

Lo que necesitas: Ruleta de números y frutas

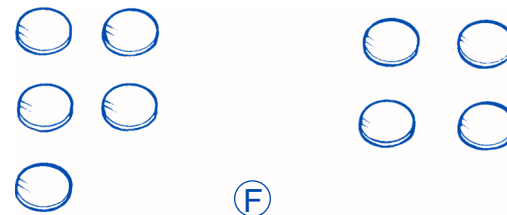
Lo que debes hacer: Coloca todas las frutas en un montón. Los niños deben turnarse para hacer girar la ruleta de números y coger el número correspondiente de frutas. Cuando se hayan acabado todas las frutas, gana el niño que tenga más frutas.

Actividad: PAR O IMPAR

Conceptos: Números pares o impares

Lo que necesitas: Ruleta de números y objetos de colores

Lo que debes hacer: El primer niño debe hacer girar la ruleta de números y colocar el número indicado de objetos en dos filas. Si ambas filas son iguales, el número es par. Si hay un objeto de más en una de las filas, el número es impar. Pregunta a los niños si el número es par o impar. (Vea la Figura F.)



Actividad: TOMA TODO

Conceptos: Más o menos y contar

Lo que necesitas: Ruleta de números y dinosaurios

Lo que debes hacer: Este juego se juega entre una o varias parejas de niños. El primer niño debe hacer girar la ruleta y coger el número indicado de dinosaurios. El segundo niño debe hacer lo mismo. Después, los niños deben comparar sus dinosaurios para ver quien tiene más. El niño que tenga más dinosaurios se queda con todos los demás. El juego sigue hasta que no queden más dinosaurios. (Vea la Figura D.)

Actividad: DEL 1 AL 10 Y A EMPEZAR OTRA VEZ

Conceptos: Contar hasta diez hacia adelante y hacia atrás

Lo que necesitas: Dado y vehículos

Lo que debes hacer: Pon todos los vehículos en un montón. Los niños deben tirar el dado por turnos y coger el número de vehículos correspondiente. Una vez que un jugador tenga diez vehículos, en el turno siguiente, debe empezar a volver a poner en el montón el número correspondiente de vehículos. El jugador debe seguir volviendo a poner vehículos hasta que se acaben.

(Vea la Figura B.)

Variación: Cada niño puede empezar con diez vehículos y contar hacia atrás para acortar el juego.

Spiel: AM RICHTIGEN PLATZ!

Konzepte: Sortieren und einordnen, das Kind mit Gegenständen vertraut machen

Spielmaterial: Sortierbox und alle Gegenstände zum Zählen

Spielverlauf: Leeren Sie die Sortierbox auf einem Tisch aus und mischen Sie alle Gegenstände. Legen Sie jeweils einen der Gegenstände in einen separaten Abschnitt der Sortierbox. Die Kinder sortieren dann die restlichen Gegenstände, bis alle am richtigen Platz sind. (Siehe Abbildung A.)

Spiel: ZUORDNEN!

Konzepte: Zählen, Gegenstände zu Wörtern zuordnen

Spielmaterial: Karteikarten, Zahlendrehscheibe, alle Gegenstände zum Zählen

Spielverlauf: Schreiben Sie jedes der folgenden Wörter auf eine Karteikarte: Kettenglieder, Obst, Bauklötze, Dinosaurier, Spielplättchen, Fahrzeuge und Bauernhoftiere. Legen Sie die Karten auf dem Tisch aus, und legen Sie jeweils einen der beschriebenen Gegenstände auf die Karte. Das erste Kind dreht den Zeiger der Drehscheibe, wählt sich eine Karte aus, zählt die angezeigte Zahl Gegenstände ab und legt sie auf die Karte. Dann kommt das nächste Kind an die Reihe. Das Spiel geht so lange weiter, bis alle Kinder an der Reihe waren. (Siehe Abbildung C.)



Spiel: ZÄHLEN UND SORTIEREN

Konzepte: Zählen

Spielmaterial: Sortierschalen und Kunststoffplättchen zum Zählen

Spielverlauf: Stellen Sie die Sortierschalen auf den Tisch. Schlagen Sie eine Zahl vor, z. B. „fünf“, und fordern Sie die Kinder auf, jeweils fünf Kunststoffplättchen in jede Schale abzuzählen. Dadurch wird das Zählen mehrmals geübt. Sie können natürlich in jeder Schale einen anderen Gegenstand abzählen. (Siehe Abbildung G.)

Spiel: ZUSAMMENZÄHLEN!

Konzepte: Erste Addition, Zahlen benennen und zählen

Spielmaterial: Sortierschalen, kleine Karten mit Rechenaufgaben, Gegenstände zum Zählen

Spielverlauf: Befestigen Sie einfache Additionsaufgaben an den Sortierschalen. Das Kind entscheidet sich für eine Art der Spielsteine, z. B. Bauernhoftiere. Dann liest das Kind die erste Zahl und zählt die gleiche Anzahl von Bauernhoftieren in die Sortierschale ab. Dann liest das Kind die zweite Zahl und zählt wieder die gleiche Anzahl von Tieren in die Schale ab. Daraufhin kann das Kind alle Bauernhoftiere in der Schale zählen und somit eine einfache Additionsaufgabe lösen. (Siehe Abbildung I.)

Spiel: EINEN ZUG BAUEN

Konzepte: Weniger oder mehr

Spielmaterial: Farbendrehscheibe und Kettenglieder

Spielverlauf: Jedes Kind sucht sich eine Farbe für seinen Kettengliederzug aus. Sie drehen die Farbendrehscheibe, und das Kind, das seinen Zug in der gedrehten Farbe baut, erhält ein Kettenglied. Unterbrechen Sie das Spiel häufig, und vergleichen Sie die Züge. Fragen Sie die Kinder: „Welcher Zug hat die meisten Kettenglieder? Welcher Zug hat die wenigsten Kettenglieder? Wieviele Kettenglieder gibt es im grünen Zug?“ (Siehe Abbildung E.)

Spiel: OBSTERTE

Konzepte: Zahlen benennen und zählen

Spielmaterial: Zahlendrehscheibe und Obst-Spielsteine

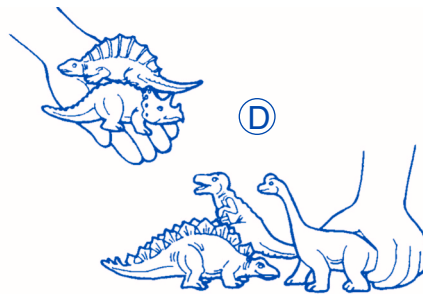
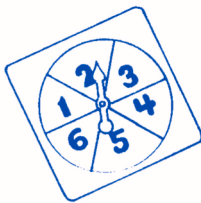
Spielverlauf: Legen Sie alle Obst-Spielsteine auf einen Stoß. Die Kinder bedienen abwechselnd die Zahlendrehscheibe und nehmen sich die entsprechende Anzahl Obst-Spielsteine. Sind alle Spielsteine verteilt worden, gewinnt das Kind mit dem meisten Obst!

Spiel: GERADE ODER UNGERADE

Konzepte: Gerade und ungerade Zahlen

Spielmaterial: Zahlendrehscheibe und farbige Spielplättchen

Spielverlauf: Das erste Kind dreht die Zahlendrehscheibe und zählt die entsprechende Anzahl Spielplättchen ab und ordnet sie in zwei Reihen an. Wenn beide Reihen genau die gleiche Anzahl Steine haben, handelt es sich um eine gerade Zahl. Enthält eine der beiden Reihen einen zusätzlichen Spielstein, handelt es sich um eine ungerade Zahl. Lassen Sie das Kind entscheiden, ob es sich um eine gerade oder ungerade Zahl handelt. (Siehe Abbildung F.)



Spiel: DER GEWINNER BEKOMMT ALLES

Konzepte: Mehr oder weniger und zählen

Spielmaterial: Zahlendrehscheibe und Dino-Spielsteine

Spielverlauf: Dieses Spiel kann mit zwei Kindern oder paarweise gespielt werden. Das erste Kind bedient die Drehscheibe und nimmt sich die entsprechende Anzahl Dino-Spielsteine. Das zweite Kind verfährt ebenso. Die Kinder vergleichen dann ihre Dinosaurier und entscheiden, wer mehr hat. Das Kind, das die meisten hat, bekommt alle Dinosaurier. Die Spieler bedienen die Drehscheibe und nehmen sich die angegebene Zahl Dinos, bis alle verteilt worden sind. (Siehe Abbildung D.)

Spiel: 1 BIS 10 UND RÜCKWÄRTS

Konzept: Bis zehn und wieder rückwärts zählen

Spielmaterial: Zahlenwürfel und Fahrzeug-Spielsteine

Spielverlauf: Legen Sie alle Fahrzeuge auf einen Stoß. Die Kinder würfeln abwechselnd und nehmen sich die entsprechende Anzahl Fahrzeuge. Sobald ein Spieler zehn Fahrzeuge erwürfelt hat, darf dieser in der nächsten Runde Fahrzeuge auf den Stoß zurücklegen. Die Fahrzeuge werden so lange zurückgegeben, bis kein Spieler mehr Fahrzeuge besitzt. (Siehe Abbildung B.)

Variation: Um das Spiel zu kürzen, beginnt man mit zehn Fahrzeugen pro Kind, die zurückgegeben werden müssen.

Spiel: FAMILIE DINO

Konzepte: Farben und Problemlösung

Spielmaterial: Farbendrehscheibe

Spielverlauf: Jedes Kind wählt eine Dinosaurierart aus. Das erste Kind bedient die Drehscheibe und nimmt sich einen Dinosaurier in der angezeigten Farbe. Der nächste Spieler verfährt ebenso. Die Aufgabe ist, eine Familie mit jeweils einem Dinosaurier in jeder Farbe zu bilden. Wenn ein Kind bereits einen roten Dinosaurier hat und erneut Rot dreht, muß es eine Runde aussetzen. Durch wiederholtes Abzählen entscheiden die Kinder, wie viele Dinosaurier sie haben, und wie viele sie noch brauchen. Um zu entscheiden, welche Farbe oder Farben noch benötigt werden, müssen die Kinder die Aufgabe durchdenken und lösen. Das Spiel geht so lange weiter, bis jedes Kind seine Familie mit jeweils einem Dinosaurier pro Farbe gebildet hat.

Spiel: TIERSEQUENZEN

Konzepte: Reihenfolge legen

Spielmaterial: Bauernhof-Spielsteine

Spielverlauf: Ordnen Sie die Tier-Spielsteine in einem bestimmten Muster an, und fordern Sie die Kinder auf, das Muster zu wiederholen. Die Tierfolgen können auf einem Tisch angeordnet und miteinander verglichen werden. Die Kinder stellen nacheinander eine Tierfolge zusammen, die die anderen Kinder wiederholen. (Siehe Abbildung H.)

Spiel: DREHEN UND ADDIEREN

Konzepte: Addieren, Zahlen und Formen benennen und zählen

Spielmaterial: Muster- und Zahlendrehscheiben

Spielverlauf: Ein Kind bedient beide Drehscheiben und bekommt z.B. eine 5 und ein Dreieck. Die Zahl 5 stellt den ersten Teil einer Gleichung dar, und das Kind darf sich 5 Dreiecke nehmen. Daraufhin bedient dasselbe Kind beide Drehscheiben erneut (und erhält z.B. eine 2 und ein Sechseck). Die Zahl 2 ist der zweite Teil der Gleichung, und das Kind nimmt sich zwei Sechsecke. Daraufhin zählt das Kind alle Formen ab, um die Gleichung $5 + 2$ zu lösen. Dieses Ergebnis wird vertieft, indem das Kind $5 + 2 = 7$ schreibt. (Siehe Abbildung J.)

ESP

Este juego contiene:

- 632 objetos para clasificar
- 3 ruletas
- 6 platos de clasificación
- 1 bandeja de plástico
- 1 dado con números

El juego de clasificación Super ha sido diseñado para ofrecer a los niños la posibilidad de aprender, por medio de manualidades, conceptos básicos de matemáticas tales como contar, clasificar y establecer correspondencias de objetos. Esta guía te ayudará a enseñar a los niños a reconocer colores y números, formar series y sumar mientras disfrutan tocando y comparando los diferentes objetos.

Empieza dejando a los niños mucho “tiempo libre” para que jueguen y se familiaricen con los objetos. Después, pasa a las actividades recomendadas. Deja que inventen sus propios juegos. ¡Las posibilidades son ilimitadas!

ACTIVIDADES**Actividad: ¡ZAP!**

Conceptos: Reconocer números y contar

Lo que necesitas: Dado y objetos

Lo que debes hacer: Cada niño debe escoger un objeto para contar que conserva durante todo el juego. El primer niño debe tirar el dado para sacar su número “zap”. Si saca un seis, el niño debe contar seis objetos sustituyendo el número seis por la palabra “zap”. Por ejemplo, “1, 2, 3, 4, 5, zap”. Si se olvida decir “zap” en el orden correcto, debe devolver los seis objetos. Después, le toca el turno al niño siguiente que debe tirar el dado y sacar su número “zap”. El juego continúa hasta que todos los niños hayan jugado un turno.

Actividad: ¡TODOS A SU SITIO!

Conceptos: Clasificar y familiarizar a los niños con los objetos

Lo que necesitas: Bandeja de clasificación y todos los objetos

Lo que debes hacer: Vacía la bandeja en la mesa y mezcla todos los objetos. Coloca un objeto de cada clase en un espacio separado de la bandeja. Di a los niños que clasifiquen todos los objetos en el espacio adecuado. (Vea la Figura A.)

Actividad: CORRESPONDENCIAS

Conceptos: Contar, establecer correspondencias entre palabras y objetos

Lo que necesitas: Tarjetas, ruleta de números y todos los objetos

Lo que debes hacer: Escribe cada una de las palabras siguientes en las tarjetas: eslabones, frutas, figuras geométricas, dinosaurios, fichas, vehículos y animales domésticos. Extiende las tarjetas sobre la mesa y coloca uno de los objetos apropiados sobre cada tarjeta. El primer niño debe hacer girar la ruleta de números, seleccionar una de las tarjetas, contar el número indicado de objetos y colocarlos en la tarjeta correspondiente. Después, le toca el turno al niño siguiente. El juego sigue hasta que todos los niños hayan jugado un turno. (Vea la Figura C.)

Actividad: CONTAR Y CLASIFICAR

Conceptos: Contar

Lo que necesitas: Platos de clasificación y fichas de plástico

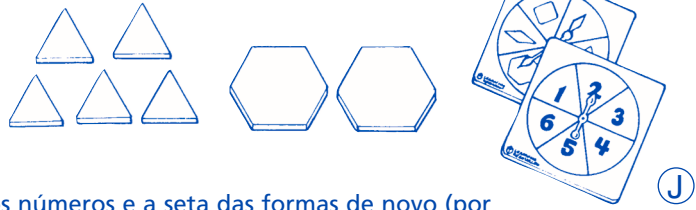
Lo que debes hacer: Coloca los platos en la mesa. Di un número, por ejemplo “cinco” y pide a los niños que pongan cinco fichas en cada uno de los platos. Esto permite que los niños practiquen cómo contar. Puedes decirles que utilicen un tipo diferente de objeto por cada plato. (Vea la Figura G.)

Actividade: GIRAR E ADICIONAR

Conceito: Adição, contagem, reconhecimento de números e formas

O que usar: Seta das formas e seta dos números

O que fazer: Faça as crianças girarem a seta dos números e a seta das formas (por exemplo: número 5 e triângulo). Isso representará o primeiro número de uma equação e a criança então irá pegar cinco triângulos. Depois, faça-a girar a seta dos números e a seta das formas de novo (por exemplo: número 2 e hexágono). Esse será o segundo número da equação e a criança pegará dois hexágonos. Então, a criança irá contar todos os objectos para ver o resultado da soma $5+2$. Faça a criança escrever $5+2=7$. (Consulte a figura J.)



ATTENTION : Risque d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, à cause des petites pièces.

VORSICHT: Erstickungsgefahr – kleine Teile. Ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

ADVERTENCIA: Peligro de asfixia – Piezas pequeñas. No se recomienda para niños menores de 3 años.

ATTENZIONE: Rischio di soffocamento – Contiene pezzi piccoli. Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni.

ATENÇÃO: Perigo de sufocamento – Peças pequenas. Não recomendável para crianças menores de 3 anos.