Joc sortare - Extratereștrii prietenoși

Learning Resources · Oodles of Aliens!™ Sorting Saucer

4 ani +

Cod: #142023 | Cod producător: LER5546

Conține

- 1 navă spațială din două piese, cu bulă de zaruri în capac (un zar cu culori și unul cu numere) și 6 tăvițe de sortare
- 30 de extratereștri de numărat, în 6 culori
- 2 clești Tri-Grip
- 6 cartonașe-planetă colorate, cu numerele de la 1 la 6
- 1 ghid color, cu tabla de joc pe verso

Despre joc

Extratereștrii au aterizat și au venit cu chef de învățat! Zboară spre tine cu nava lor de sortare, sunt de toate culorile și numai buni de numărat, de potrivit și de exersat motricitatea fină. Activitățile de mai jos te poartă prin tot felul de aventuri: scoți extratereștrii cu cleștii Tri-Grip, îi sortezi în tăvițe, faci primele adunări și scăderi și chemi familia și prietenii la joc pe tabla de pe spatele ghidului. Sunt atâtea de făcut cu acești prieteni din spațiu!

Notă: ca să scoți capacul, pune nava pe o suprafață plană, scoate bula cu zaruri și ridică capacul apucându-l de deschizătura din mijloc.

Activități

Culorile – Sortează și joacă-te

- Răstoarnă toți extratereștrii din navă și fă o grămadă din ei. Apasă bula ca să arunci zarurile: iese o culoare și un număr de la 1 la 5 (dacă iese 6, mai apasă o dată). Cu cleștele, ia atâția extratereștri câți arată zarul cu numere, în culoarea de pe celălalt zar, și pune-i în tăvița de aceeași culoare din navă. Continuă până se umple nava și e gata să plece înapoi acasă.
- Pune din nou toți extratereștrii grămadă și întinde cartonașele-planetă pe masă. Apasă bula ca să arunci zarurile (culoare și număr de la 1 la 5; dacă iese 6, mai apasă o dată). De data asta, ia atâția extratereștri câți arată zarul, în culoarea de pe celălalt zar, și pune-i pe planeta de aceeași culoare. Continuă până ajung toți extratereștrii acasă, pe planetele lor.
- Hai să ne mișcăm! Activitatea e pentru doi sau mai mulți jucători. Mai întâi, alege câte o mișcare pentru fiecare culoare de pe zar (de exemplu: mov = sărituri cu brațele și picioarele depărtate, albastru = săritură spațială, verde = alergare cu încetinitorul, ca în imponderabilitate, și așa mai departe). Apoi jucătorii apasă pe rând bula și fac mișcarea de câte ori arată zarul (de exemplu, mov și 6 înseamnă 6 sărituri cu brațele și picioarele depărtate). După fiecare tură, jucătorul ia un extraterestru de orice culoare. Jocul continuă până când fiecare are câte un extraterestru din toate cele șase culori.

Numerele și culorile – Găsește tăvița potrivită

Scoate capacul și tăvițele navei și răstoarnă toți extratereștrii. Pune 1 extraterestru de orice culoare în tăvița roșie, 2 în cea albastră, 3 în cea verde și așa mai departe, astfel încât în tăvițe să fie, pe rând, de la 1 la 6 extratereștri. Apoi apasă bula ca să iasă un număr. Reușește copilul să găsească tăvița în care sunt tot atâția extratereștri (de exemplu, iese 3 și găsește tăvița cu 3 extratereștri)? Încearcă activitatea și cu zarul cu culori: după ce apasă bula, copilul găsește tăvița de aceeași culoare și spune câți extratereștri se ascund în ea.

Numărarea – Numără până la 20… plus 1!

Pune câte un cartonaș-planetă în fiecare tăviță, ca să ai numerele de la 1 la 6. Încet, în ordine, pune un extraterestru în tăvița 1, doi în tăvița 2 și așa mai departe, numărând cu voce tare. Explică-i copilului că în tăvițe sunt, în total, 21 de extratereștri. Apoi spune un număr (de exemplu, 2). Copilul găsește tăvița potrivită, scoate extratereștrii, îi numără și îi așază în rând. Continuă așa până se golesc tăvițele și în rând sunt 21 de extratereștri. Numără împreună cu copilul de la 1 la 21, atingând pe rând fiecare extraterestru. Când ajungi la 21, ia-o de la capăt, de data asta înapoi, de la 21 la 1!

Sortarea – Marțieni năzdrăvani!

Amestecă extratereștrii! Pune capacul pe navă, ține-o bine și scutur-o. Spune-i copilului că extratereștrii au făcut cam multă dezordine și trebuie puși în ordine. Potrivește cronometrul la 2-5 minute, în funcție de cât de bine cunoaște copilul setul. Apasă bula ca să iasă un număr (1-5), arată-i-l copilului și pornește cronometrul. Reușește copilul să pună cu cleștele atâția extratereștri în fiecare dintre cele 6 tăvițe până se termină timpul? Cu copiii mai mici, începe activitatea cu nava goală.

Rânduri și coloane – Extratereștrii, la raport!

Pune cartonașele-planetă în rând, de la 1 la 5, pe o suprafață plană, și lasă câțiva centimetri între ele. Apoi pune în spatele fiecărui număr câte șase extratereștri, unul din fiecare culoare, ca să ai cinci coloane. Dă-i copilului cleștele: treaba lui e să scoată extratereștrii din formație. Apasă bula ca să iasă un număr (de exemplu, 4) și o culoare (albastru). Copilul ia extraterestrul de culoarea respectivă din coloana cu numărul de pe zar.

Notă: dacă zarul arată 6, inventează o provocare pentru copil. De exemplu, îi poți spune să aleagă după poziție („dă-mi un extraterestru din ultimul rând, acum unul din primul rând!") sau după cum arată („găsește-mi extraterestrul care are două antene pe cap!").

Adunarea și scăderea – Primele exerciții

Pune cartonașele-planetă 1-5 în tăvițele de aceeași culoare. Pentru această activitate, pune deoparte cartonașul cu numărul 6 și tăvița portocalie.

Alege la întâmplare două tăvițe, scoate-le și pune-le în fața copilului. (Sfat: începe cu numere mai mici.) Roagă copilul să pună în fiecare tăviță atâția extratereștri câți arată cartonașul, în culoarea potrivită (de exemplu, 3 mov și 2 galbeni). Apoi numără cu el câți sunt în total în cele două tăvițe: 3 + 2 = 5. Ca să-i arăți scăderea, scoate extratereștrii din tăvița cu mai puțini (2) și numără cu el câți au rămas în cealaltă tăviță (3). Spune cu voce tare exercițiul: „5 minus 2 egal 3” (5 − 2 = 3).

Jocuri pe tablă (2-6 jucători)

Cursa culorilor

Pregătire: întoarce ghidul pe spate și deschide-l, ca să ai tabla de joc. Fiecare jucător alege un extraterestru de altă culoare și îl pune pe START. Bula cu zaruri trebuie să fie la îndemâna tuturor.

Scopul jocului: să ajungi primul la FINISH, aruncând zarul cu culori.

1. Începe cel mai mic jucător.
2. Apasă bula ca să arunci zarul cu culori. Mută-ți extraterestrul pe următoarea căsuță de pe tablă care are culoarea de pe zar. Apoi e rândul următorului jucător.
3. Jucătorii continuă pe rând. Câștigă primul jucător care ajunge la FINISH!

Cursa numerelor

Pregătire: ca la jocul anterior.

Scopul jocului: să ajungi primul la FINISH, aruncând zarul cu numere.

1. Începe cel mai mic jucător.
2. Apasă bula ca să arunci zarul cu numere. Mută-ți extraterestrul cu atâtea căsuțe câte arată zarul.
3. Dacă ajungi pe căsuța cu spirala albastră cu roz, aruncă zarul cu culori și mută-ți extraterestrul înapoi, pe cea mai apropiată căsuță din spatele lui care are culoarea de pe zar.
4. Dacă ajungi pe căsuța cu vârtejul curcubeu, mergi înainte 3 căsuțe!
5. Jocul continuă cu următorul jucător. Jucătorii aruncă pe rând zarul cu numere și își mută extratereștrii pe tablă. Câștigă primul jucător care ajunge la FINISH!

Cucerirea planetelor

Pregătire: ca la jocurile anterioare; de data asta, întinde pe masă și cartonașele-planetă.

Scopul jocului: să recunoști culorile și numerele și să ajungi primul la FINISH.

1. Începe cel mai mic jucător.
2. Apasă bula ca să arunci zarul cu culori. Găsește cartonașul-planetă de aceeași culoare și spune ce număr are. Mergi înainte cu atâtea căsuțe.
3. Dacă ajungi pe căsuța cu spirala albastră cu roz, aruncă zarul cu numere și mută-ți extraterestrul înapoi cu atâtea căsuțe câte arată zarul.
4. Dacă ajungi pe căsuța cu vârtejul curcubeu, mergi înainte 3 căsuțe!
5. Jocul continuă cu următorul jucător. Jucătorii aruncă pe rând zarul cu culori și își mută extratereștrii pe tablă. Câștigă primul jucător care ajunge la FINISH!

Atenție

Pericol de sufocare

Piese mici. Nu este potrivit pentru copii sub 3 ani.

Cod produs: #142023 | Cod producător: LER5546 · © Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US · Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK