

## Joc de rol Numberblocks® - La magazin

Varsta recomandata: 3 ani +

Atentie! Pericol de sufocare. Contine piese mic. Contraindicat copiilor sub 3 ani.

### Introducere

Este timpul pentru o gustare in Numberland. Hai sa vizitam Mini magazinul Numberblocks™ ca sa vedem ce se vinde! Dezvolta abilitatile matematice timpurii prin joaca imaginativa, in timp ce copiii aleg fructe si legume, aranjeaza cosurile cu produse in caruciorul de cumparaturi si platesc la casa impreuna cu Numberblock Patru. Este delicios de distractiv sa-l ajuti pe Patru sa afle costul gustarilor sanatoase si apoi sa plateasca cu monede colorate la casa de marcat speciala!

**Setul include:** figurina Numberblocks Patru, standul de produse, casieria, carucior de cumparaturi, 8 cosuri cu produse care se pot stivui, 16 monede cu model fata-verso, ghid cu activitati.

### Activitati

#### Exploreaza magazinul

**Abilitati:** ordinea numerelor, forme si culori

- Oferă copiilor timp să exploreze toate detaliile numerice din magazin. Poate chiar vei observa prietenul pufos al lui Patru, Squarey!
- Explica cum cosurile colorate arată un număr și cantitatea corespunzătoare de gustări. Acestea se potrivesc cu zonele corespunzătoare ale standului. Ghidează copiii să observe punctele pentru numărare și afisajul de pe stand, precum și rafturile colorate cu gustări de la casa de marcat.
- Întreabă: „Poti pune cosurile in locurile potrivite ca sa-l ajuti pe Patru sa aranjeze standul?”
- Încurajează copiii să exploreze monedele și explica că fiecare culoare are o valoare diferită. De exemplu, moneda roșie are valoarea de 1 penny. (Vezi activitatea Time to Pay la pagina 5 pentru detalii.)
- Arată copiilor cum afisajul principal de pe stand arată pretul fiecărei gustări. Întreabă: „Cât costa cosul portocaliu cu 2 portocale?” (2 pence) „Cât ar costa 2 cosuri cu portocale?” Fiecare cos cu portocale costa 2 pence. 2 cosuri de portocale costa 4 pence. ( $2 + 2 = 4$ )
- Arată copiilor tava din spatele casei de marcat care pastrează monedele și menționează că magazia din spatele standului este plină de numere și forme de gasit și numărare. Invită copiii să împartășească alte detalii numerice pe care le observă.

#### Care este totalul?

**Abilitati:** adunare

- Roaga copiii să aleaga cosurile pentru a cumpara gustări, plasându-le în caruciorul de cumparaturi. Apoi se vor îndrepta către casa de marcat specială.
- Spune: „Această casa de marcat îl ajută pe Numberblock Patru să afle totalul prin crearea unei propoziții matematice.”
- Arată cum 1 cos cu mere și 1 cos cu banane se plasează pe casa de marcat între semnul plus și egal. Atinge 1 mar și 3 banane de sub casa de marcat pe măsura ce aduni totalul:  $1 \text{ mar} + 3 \text{ banane} = 4 \text{ fructe}$ . Fiecare fruct costa 1 penny.
- Roteste ecranul pentru a arăta costul total:  $1 + 3 = 4$ . „4 pence, va rog!”

**Sfat:** Ecranul arată numere până la 8. Copiii pot aduna 2 cosuri odată și pot vedea totalul pe ecran.

#### E timpul să plătești

**Abilitati:** numărarea banilor

- Exista un total de 16 monede. Explica copiilor ca valoarea fiecărei monede este un număr de pence în funcție de culoarea și numărul de pe ea. Această valoare se potrivește cu personajele Numberblocks™. Vezi valorile fiecărei culori în dreapta.
- La început copiilor li se va părea mai ușor să folosească mai multe monede de 1: de exemplu, platind cu 4 monede roșii, adică 4 pence. Pe măsura ce capătă încredere, încurajează copiii să plătească cu cât mai puține monede posibil.
  - De exemplu, în loc de 4 monede roșii, ar putea plăti cu 2 grupe de câte 2 monede portocalii: 2 pence + 2 pence = 4 pence.
  - Sau ar putea plăti cu 1 monedă roșie și 1 monedă galbenă: 1 penny + 3 pence = 4 pence. Cu cât totalul este mai mare, cu atât există mai multe moduri de a plăti!
- Odată ce copiii afla costul total, vor plasa monedele în fantele din partea de sus a casei de marcat pentru a plăti pentru gustări. Monedele ies prin partea de jos a casei de marcat, gata pentru următorul client.