

Crocodile Hop™

Joc pe podea cu culori, forme și numere

Fă-ți loc prin acest pârau colorat și inedit!

AVERTIZARE

PERICOL DE ASFIXIERE – piese mici.
Nu este pentru copiii sub 3 ani.

Crocodile Hop™ este un instrument matematic excelent cu experimentare directă, care îl va încânta chiar și pe cel mai tânăr învățăcel. Acest joc cu covoraș pentru podea integrează joaca activă cu abilitățile matematice precum recunoașterea formelor, a culorilor și sensul numerelor. Covorașul prezintă un pârau minunat ilustrat cu pietre și bușteni, animale, culori, forme, numere și un crocodil drăguț care te poate trimite la începutul jocului dacă te întâlnești cu el! Desfășurați activități și jocuri cu toată clasa sau cu grupuri mici.

Conținut: Covoraș de vinilin, 20 de indicatoare de joc (4 animale, 5 din fiecare animal), 2 cuburi gonflabile, ghid de activitate.

Avertizare: Covorașul poate deveni alunecos atunci când este ud. Se recomandă purtarea încălțăminte pentru a evita alunecarea.

Activități

Numiți acea culoare sau numiți acea formă

Așezați covorașul pe podea. Lucrați cu elevii pentru a numi fiecare culoare și fiecare formă, rugându-i pe elevi să stea la „Start” și să pășească pe o piatră sau pe un buștean. Dacă elevii numesc corect culoarea sau forma, aceștia se pot muta la o altă piatră sau buștean și pot numi acea culoare sau formă.

Continuați astfel până când elevii traversează pâraul.

Amplasați indicatorul

Așezați covorașul pe podea. Învățătorul aruncă cubul pentru culori și roagă elevii să găsească toate pietrele și toți buștenii care au acea culoare. Apoi, elevii plasează un indicator de joc pe fiecare culoare care se potrivește. Repetați această activitate prin rearuncarea cubului pentru culori și marcarea pietrelor și a buștenilor corecți. Dacă aruncați un crocodil, îndepărtați de pe covoraș toate indicatoarele. Efectuați aceeași activitate utilizând cubul pentru forme și rugați elevii să găsească toate pietrele și toți buștenii cu acea formă. Aceasta este o metodă minunată pentru a practica și consolida abilitatea de recunoaștere a culorilor și a formelor.

Localizați forma

Așezați covorașul pe podea. Învățătorul aruncă ambele cuburi și spune care este combinația de culoare și formă, precum „cerc galben”. Atunci când au localizat forma și culoarea corecte, elevii ridică mâna. Învățătorul numește un elev și îl roagă pe acesta să stea pe piatra sau bușteanul respectiv. Învățătorul continuă să arunce cuburile și să spună combinațiile de formă și culoare până când toți elevii au avut ocazia să găsească o piatră sau un buștean pe care să stea. Dacă aruncați un crocodil, alegeți o culoare sau o formă și numiți combinația.

Mergeți de-a lungul pârâului

Așezați covorașul pe podea. Rugați un elev să meargă de-a lungul Pârâului Crocodilului, călcând doar pe pietrele și buștenii numerotați. Pe măsură ce elevul calcă pe covoraș, acesta trebuie să spună numerele. Aceasta este o metodă minunată pentru a exersa recunoașterea numerelor. Exersați numărătoarea inversă rugând elevii să desfășoare aceeași activitate începând de la numărul 10 și numărând descrescător, până ajung la numărul unu.

Jocuri

Traversarea pârâului cu ajutorul culorilor

Număr de jucători: 2-4 jucători sau 2-4 echipe

Componentele jocului: covoraș de joc, cub pentru culori, 1 indicator de joc pentru animale pentru fiecare jucător (sau pentru fiecare echipă)

Așezați covorașul pe podea pentru a-l vedea toți jucătorii. Fiecare jucător (echipă) alege un indicator de joc cu animale și așază indicatorul de joc pe Start. Jucătorul numărul 1 aruncă cubul colorat și mută indicatorul de joc la piatra sau bușteanul cel mai apropiat de acea culoare. Jucătorul numărul 2 aruncă cubul și mută în același fel, întotdeauna alegând cea mai apropiată piatră sau cel mai apropiat buștean. Atunci când se joacă pe echipe, coechipierii aruncă cubul și mută pe rând indicatorul de joc al echipei de-a lungul pârâului. Dacă unui jucător îi cade crocodilul, acesta pierde o rundă și nu poate muta pentru runda respectivă. Atunci când un jucător ajunge la o piatră sau la un buștean care arată un număr, jucătorul are dreptul la încă o rundă și poate arunca din nou dacă el sau ea poate identifica numărul.

Jocul continuă până când un jucător sau o echipă traversează pârâul și ajunge la zona cu iarbă pe cealaltă parte a covorașului. Acel jucător (acea echipă) este câștigător/câștigătoare!

Traversarea pârâului cu ajutorul formelor

Numărul de jucători: 2-4 jucători sau 2-4 echipe

Componentele jocului: covoraș de joc, cub pentru forme, 1 indicator de joc cu animale pentru fiecare jucător (echipă).

Jocul este la fel ca cel prezentat în Traversarea Pârâului cu ajutorul culorilor, cu excepția faptului că jucătorii folosesc cubul pentru forme pentru desfășurarea jocului.

Crocodilul sălbatic

Număr de jucători: 2-4 jucători sau 2-4 echipe

Componentele jocului: covoraș de joc, cub pentru forme, cub pentru culori, 3 indicatori de joc pentru animale pentru fiecare echipă (fiecare echipă alege să fie **un** animal).

Așezați covorașul pe podea pentru a-l vedea toți jucătorii. Jucătorii așază indicatoarele de joc pentru animale în zona Start. Jucătorul numărul 1 aruncă ambele cuburi, găsește spațiul corespunzător pe pârâu, și așază un indicator de joc pe acel spațiu. Jucătorul numărul 2 aruncă ambele cuburi și joacă în același fel. La rândul fiecărui jucător, el sau ea poate alege să mute un indicator de joc care este deja pe covoraș SAU să introducă în joc un nou indicator de joc. Jocul continuă până când un jucător (o echipă) a traversat pârâul cu toate cele trei indicatoare de joc. Atunci când toate cele trei indicatoare de joc sunt traversate pe partea cealaltă a pârâului, jucătorul respectiv sau echipa respectivă este câștigător/câștigătoare!

- Crocodilul aruncat de pe cubul pentru culori este un CROCODIL SĂLBATIC. Acel jucător poate muta un indicator de joc pe orice culoare pentru forma care a fost aruncată.
- Crocodilul aruncat de pe cubul pentru forme este un CROCODIL SĂLBATIC. Acel jucător poate muta un indicator de joc pe orice formă pentru culoarea care a fost aruncată.
- Crocodilul aruncat de pe ambele cuburi este un CROCODIL SĂLBATIC SĂLBATIC. Acel jucător poate muta un indicator de joc pe orice spațiu, pentru culoare și formă.

Căutați și aceste produse:

LER 1047 Joc cu culori, forme și numere Smart Toss™

LER 1049 Set de activitate cerc cultural All Around Learning™

LER 6904 Covoraș de podea vorbitor Jump 'N' Jam Jungle™

Pentru un distribuitor în apropierea dumneavoastră, sunați la:

+40 (21) 345.45.40 (Romania) (847) 573-8400 (U.S. & Int'l)

+44 (0)1553 762276 (U.K. & Europe)

Manual tradus în limba română pentru SC Educlass SRL

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)

Vă rugăm să păstrați adresa noastră ca referință viitoare.

Fabricat în China. LER9544-GUD

The logo for Edu Class features the words "Edu" and "Class" in a playful, rounded font. Each letter is a different color: 'E' is blue, 'd' is red, 'u' is yellow, 'C' is orange, 'l' is green, 'a' is purple, and 's' is light blue.

Educatia incepe prin joaca

Vizitați site-ul nostru pentru a scrie o revizie pentru produs sau pentru a găsi un magazin în apropiere de dvs.

Tot materialul inclus în acest manual este copyright © EDU CLASS S.R.L (toate drepturile rezervate).

Materialele sunt destinate uzului personal. Copierea sau folosirea acestora în orice alt scop se pedepsește conform legilor internaționale în vigoare. Conținutul acestui manual nu poate fi folosit în scopuri comerciale, vândut sau inclus în orice alt material sau publicație comercială sau necomercială decât cu acordul scris al SC EDU CLASS SRL.