

ES Set de clasificación de gusanos ondulantes

Incluye:

- 20 gusanos elásticos de 4 colores y 2 longitudes distintas
- 20 tarjetas: 10 con números del *1 al 10*, 8 de razonamiento crítico y 2 con perfiles de gusanos largos y cortos
- 4 corrales para clasificar
- Pinzas para practicar el agarre del lápiz
- 1 ruleta
- 1 alfombrilla de espuma con cuatro broches de clip marrones

Los niños necesitarán tener buenas habilidades motrices para coger los gusanos y sacarlos de sus cómodos agujeros en la tierra del jardín. Los gusanos largos y cortos de múltiples colores invitan a los niños a jugar durante horas: clasifícalos en los corrales de sus colores correspondientes, entretente con juegos para practicar las matemáticas y el razonamiento crítico y muchas cosas más. Formula preguntas complementarias durante el juego y durante las actividades siguientes para llevar su capacidad de razonamiento al siguiente nivel y para fomentar su desarrollo verbal: «¿Cómo lo sabes? ¿Qué te ha hecho pensar eso? ¿Cómo lo has averiguado?» ¡Profundiza y desentierra horas de diversión didáctica!

Preparación e introducción: Antes de empezar a realizar las actividades, prepara las piezas que vas a utilizar. Primero, retira la almohadilla de la caja. Mete los gusanos en los agujeros y tira de sus colas desde el reverso. Las cabezas de los gusanos deberían estar todas niveladas y asomar por los agujeros de la «tierra». A continuación coloca el separador de cartón en la base de la caja y la almohadilla sobre el separador. Esto es para que nadie pueda espiar **durante el juego** (consultar la página 3). Para asegurar el separador, engancha la almohadilla a la caja con los pasadores marrones tal y como se muestra más abajo.



Ahora viene lo divertido: enséñales cómo tirar de los gusanos usando las pinzas. ¡Agarra y tira! Con esta herramienta desarrollarán los músculos de la mano que se utilizan en el agarre a modo de pinza, usando los dedos pulgar e índice, esenciales a la hora de coger el lápiz y desarrollar la escritura. Deja que se turnen para tirar de los gusanos con las pinzas. Animales a que se fijen en las diferencias entre los gusanos largos y los cortos, no solo en lo que respecta a la longitud sino también a la cantidad de esfuerzo que tienen que hacer para tirar de ellos. Cuando estén listos, prepara la almohadilla, vuelve a introducir los gusanos en los agujeros y ¡que empiece la diversión didáctica!

Actividades

Juego de clasificar

- Clasifica por color.** Nombrad los colores de los gusanos. A continuación sacadlos de sus agujeros y clasifícadlos por color colocándolos en los corrales de los colores correspondientes.
- Clasificar por tamaño.** Prepara dos corrales: uno para los gusanos cortos y otro para los largos. Utiliza las tarjetas con los perfiles de gusano como recurso visual para que los niños comparen los tamaños de los gusanos. A continuación, sacad unos cuantos gusanos y clasifícalos en los corrales según su tamaño.

Matemáticas del jardín

- Coloca una tarjeta con números (del 1 al 6) en frente de cada uno de los cuatro corrales. Pide a los niños que introduzcan el número correspondiente de gusanos dentro de cada corral.
- Di un número cualquiera del *1 al 10* y pide a los niños que saquen esa cantidad de gusanos de la almohadilla.
- Prepara la ruleta. Haz girar la ruleta para determinar qué gusanos deberán sacar de la almohadilla. Si la ruleta indica un número, sacad esa cantidad de gusanos (de cualquier color). Si la ruleta indica un color, sacad un gusano de ese color. Seguid sacando gusanos de la almohadilla hasta que esté vacía.
- Escoge dos tarjetas con números del *1 al 5* para que los niños los sumen. Una vez que hayan resuelto la operación de suma (por ejemplo, 3 + 2) deberán sacar esa cantidad (5) de gusanos de la almohadilla. Luego pasad a trabajar con los números del *6 al 10*. Una manera distinta de practicar la suma: saca una tarjeta con un número (5) y pide a los niños que encuentren dos sumandos que den ese resultado.
- Pon las tarjetas con números boca abajo. Dale la vuelta a una de las tarjetas y colocad esa cantidad de gusanos dentro de un corral. Dale la vuelta a otra tarjeta y añadid esa cantidad de gusanos a los que ya habéis introducido en el corral. ¿Cuántos gusanos hay en total? ¡Contados!

Razonamiento crítico

- Presenta las tarjetas de razonamiento critico. Explicales que estas tarjetas muestran analogías. Una analogía es una comparación entre dos cosas. Por ejemplo, la relación entre el verde corto y el verde largo es la misma que la que hay entre el naranja corto y el naranja largo. Orientación, tamaño y color son los elementos de la comparación. Coge una de las tarjetas y enséñales cómo solucionar el problema encontrando los gusanos que completan las analogías propuestas. Ahora deja que los niños lo intenten.

Hora de jugar (de 2 a 4 participantes)

Gran cosecha

Organización: Prepara la almohadilla y los gusanos para jugar tal y como se indica en el apartado de *preparación e introducción*. Coloca los corrales y la ruleta en el centro de la zona de juegos.

Propósito del juego: Gana el juego quien consiga reunir más gusanos.

- Cada jugador elegirá un corral para guardar sus gusanos.
- Empieza el jugador más pequeño.
- Haz girar la ruleta para determinar qué gusanos deberán sacar de la almohadilla. Si la ruleta indica un número, utilizad las pinzas para sacar esa cantidad de gusanos (de los colores que sean). Si la ruleta indica un color, sacad 1 gusano de ese mismo color. Si la ruleta indica un color y no quedan gusanos de ese color, tendréis que saltar el turno.
- Si la ruleta indica la **estrella**, deberéis robar un gusano a otro jugador. Si no hay gusanos disponibles para robarlos, deberéis hacer girar la ruleta de nuevo.
- El juego continúa con el siguiente jugador. Seguid jugando por turnos y sacando los gusanos de la almohadilla hasta que esté vacío.
- Si la ruleta indica un número mayor que la cantidad de gusanos que quedan (por ejemplo, un 3 cuando solo quedan 1 o 2 gusanos), deberéis vaciar la almohadilla añadiendo **todos** los gusanos a los que ya tengáis.
- Contad el número de gusanos que hayáis reunido y comparadlo con la cantidad de gusanos del resto de jugadores. Ganará quien tenga la mayor cantidad de gusanos.

Caza de gusanos largos

Organización: Consultar el juego anterior.

Propósito del juego: Gana el juego quien consiga reunir más cantidad de gusanos *largos*.

- Empieza el jugador más pequeño.
- Haz girar la ruleta y sacad la cantidad de gusanos que esta indique, tal y como se explica en los pasos 3 al 4 del juego anterior.
- El juego continúa con el siguiente jugador. Seguid jugando por turnos y sacando los gusanos de la almohadilla hasta que esté vacía.
- Cada jugador deberá contar el número de gusanos *largos* que ha reunido. ¿Quién tiene más? Felicidades: ¡has ganado!
- Juego alternativo:** gana el juego quien consiga acumular más cantidad de gusanos *cortos*.

El intruso

Organización básica: Mientras los demás jugadores cierran los ojos o miran en otra dirección, el adulto añadirá 12 gusanos cortos y 1 largo a la almohadilla, en el orden que sea. Coloca la almohadilla preparada y las pinzas con tres brazos en el centro de la zona de juegos.

Propósito del juego: Deberéis evitar sacar el gusano *largo*. No saques el gusano largo ¡o perderás el juego!

- Empieza el jugador más pequeño.
- Por turnos, id sacando los gusanos uno por uno.
- El primer jugador que saque el gusano largo pierde el juego.

FR Kit de tri Vers gigotant

Comprend :

- 20 vers élastiques de 4 couleurs et 2 longueurs différentes
- 20 cartes : 10 avec des chiffres de 1 à 10, 8 d'esprit critique et 2 avec les contours de vers courts et longs
- 4 enclos de tri
- Pinces de prise en main de crayon
- 1 roue
- 1 tapis en mousse avec 4 clips de fixation marrons

Les enfants vont utiliser leur motricité fine pour attraper les vers et les tirer de leur potager bien douillet. Les vers longs et courts de plusieurs couleurs vont permettre des heures et des heures de jeu à les trier dans leurs enclos de couleur correspondante, à jouer à des jeux mathématiques et visant à développer l'esprit critique, et bien plus encore ! Posez des questions de suivi au cours du jeu et lors des activités suivantes pour encourager une réflexion plus poussée et le développement de la parole. « Comment le sais-tu ? Pourquoi penses-tu cela ? Comment es-tu arrivé(e) à cette conclusion ? » Creusons pour découvrir et apprendre en s'amusant !

Préparation et introduction : Avant de commencer les activités, préparez les éléments que vous allez utiliser. Sortez tout d'abord le tapis de la boîte. Enfoncez chaque ver dans l'un des trous et tirez sur la queue de l'autre côté. La tête des vers doit émerger du sol approximativement à la même hauteur. Placez ensuite la partition en carton dans le fond de la boîte et posez le tapis par-dessus. Cela permet de s'assurer que personne ne trichera pendant le jeu (voir page 3) ! Fixez ensuite les attaches marrons autour du tapis et sur la boîte, comme illustré ci-dessous.



Et maintenant la partie ludique : Montrez comment sortir les vers de la terre avec la pince. Attrapez-les et tirez. C'est aussi simple que ça ! Cet outil renforce la préhension du doigt et de l'index, les muscles des mains essentiels pour tenir un crayon et développe l'écriture lisible. Laissez les enfants tirer les vers à l'aide de la pince chacun leur tour. Encouragez-les à noter les différences entre les vers courts et longs, à la fois en termes de longueur et de l'effort requis pour les sortir. Lorsque les enfants sont prêts, préparez le tapis, remettez les vers en place et l'apprentissage ludique peut commencer !

Activités

Jeu de tri

- Tri par couleur.** Nommez les couleurs des vers. Sortez ensuite sur les vers de la terre et triez-les dans les enclos de la couleur correspondante.
- Tri par taille.** Préparez deux enclos, un pour les vers plus courts et l'autre pour les vers plus longs. Utilisez les cartes avec les contours de vers comme support visuel pour aider les enfants à comparer la taille des vers. Sortez et triez ensuite plusieurs vers en les plaçant dans l'enclos approprié en fonction de leur taille.

Mathématiques du jardin

- Placez une carte numérotée (entre 1 et 6) devant chacun des quatre enclos. Demandez aux enfants de mettre le nombre correspondant de vers à l'intérieur de chaque enclos.
- Dites un nombre entre *1 et 10* et demandez aux enfants de retirer le même nombre de vers du tapis.
- Préparez la roue. Tournez-la pour déterminer les vers à retirer du tapis. Si vous tombez sur un chiffre, sortez le nombre correspondant de vers (de n'importe quelle couleur). Si vous tombez sur une couleur, sortez l'un des vers de cette couleur. Continuez à sortir les vers jusqu'à ce que le tapis soit vide.
- Choisissez deux cartes numérotées de 1 à 5 et demandez aux enfants de les ajouter. Après avoir trouvé le résultat de l'opération (3 + 2, par exemple), les enfants retirent le nombre de vers correspondant à la somme (5). Travaillez avec les chiffres de 6 à 10. Un autre moyen de s'entraîner à faire des additions consiste à choisir une carte numérotée (5) et de demander aux enfants de trouver deux termes équivalant à cette somme.
- Disposez les cartes numérotées face cachée. Retournez une carte et placez le nombre de vers correspondant à l'intérieur de l'enclos. Retournez une autre carte et ajoutez cette quantité de vers aux vers déjà ramassés. Combien de vers avez-vous au total ? Comptez-les !

Esprit critique

- Présentez les cartes d'esprit critique. Expliquez qu'elles représentent des analogies. Une analogie est une comparaison entre deux choses. Par exemple, le rapport entre le petit ver vert et le grand ver vert est le même qu'entre le petit ver orange et le grand ver orange. L'orientation, la taille et la couleur sont des points de comparaison. Prenez une carte et montrez comment résoudre le problème en trouvant le ou les vers représentant l'analogie. C'est maintenant au tour des enfants d'essayer.

Temps de jeu (2 à 4 joueurs)

La grande récolte

Préparation : Préparez le tapis et les vers pour jouer comme indiqué dans la section *Préparation et introduction* .. Placez les enclos et la roue au milieu de la zone de jeu.

Objectif du jeu : Attrapez le plus de vers pour remporter la partie.

- Chaque joueur choisit un enclos où garder ses vers.
- Le joueur le plus jeune commence à jouer.
- Tournez la roue pour déterminer les vers à retirer du tapis. Si vous obtenez un chiffre, utilisez la pince pour sortir ce nombre de vers (de n'importe quelle couleur) de la terre. Si vous obtenez une couleur, sortez un ver de cette couleur. Si vous obtenez une couleur et qu'il n'y pas de ver de la couleur correspondante sur le tapis, vous passez votre tour.
- Si vous obtenez une **étoile**, vous pouvez voler l'un des vers d'un autre joueur ! S'il n'y a pas de ver à voler, tournez à nouveau la roue.
- La partie continue avec le joueur suivant. Chacun leur tour, les joueurs tournent la roue et sortent les vers jusqu'à ce que le tapis soit vide.
- Si vous obtenez un chiffre supérieur au nombre de vers restants (si vous tombez sur 3 et s'il ne reste qu'un ou deux vers), videz le tapis en ajoutant **tous** les vers restants à votre collection.
- Comptez le nombre de vers que vous avez ramassés et comparez-le avec le ou les autres joueurs. Le joueur avec le plus grand nombre de vers remporte la partie !

La chasse aux longs vers

Préparation : Voir le jeu précédent.

Objectif du jeu : Ramasser le plus de *longs* vers pour remporter la partie.

- Le joueur le plus jeune commence à jouer.
- Tournez la roue et sortez le nombre ou la couleur de vers indiqué(e) par la roue, comme expliqué aux étapes 3 et 4 du jeu précédent.
- La partie continue avec le joueur suivant. Chacun leur tour, les joueurs tournent la roue et sortent les vers jusqu'à ce que le tapis soit vide.
- Chaque joueur compte combien il a ramassé de *longs* vers. Qui en a le plus ? Félicitations, tu as gagné !
- Variante :** Ramasser le plus de vers *courts* pour remporter la partie.

Chercher l'intrus !

Préparation : Pendant que les autres joueurs regardent ailleurs ou ferment les yeux, l'adulte ajoute 12 vers courts et 1 ver long dans le tapis, dans n'importe quel ordre. Placez le tapis ainsi préparé et la pince à trois doigts au centre du jeu.

Objectif du jeu : Éviter de sortir le ver *long*. Si tu attrapes le ver long, tu as perdu !

- Le joueur le plus jeune commence à jouer.
- Chacun leur tour, les joueurs sortent les vers un par un.
- Le premier joueur à sortir le ver long perd la partie !

DE Wriggly Worms – Regenwürmer-Sortierset

Enthält:

- 20 biegbare Würmer in 4 Farben und 2 Längen
- 20 Karten: 10 Karten mit den Zahlen 1-10, 8 Karten zum logischen Denken und 2 Wurmkontur-Karten mit Abbildungen von kurzen und langen Würmern
- 4 Sortiergehege
- Greifzange „Stifte richtig halten“
- 1 Drehscheibe
- 1 Schaumstoffplatte mit 4 braunen Befestigungsklammern

Um die Würmer zu ergreifen und aus ihrem gemütlichen Gartenbeet zu ziehen, benötigt man feinmotorisches Geschick. Die langen und kurzen Würmer in zahlreichen Farben laden zu stundenlangem Spiel ein, ob zum Sortieren in die farblich passenden Gehege, zu Mathespielen oder zum Lösen logischer Denkaufgaben und vielem mehr! Stellen Sie während dem Spiel und den nachstehenden Spielvorschlägen weiterführende Fragen. So vertiefen Sie Denkvorgänge und fördern den Wortschatz: „Woher weißt du das? Was hat dich darauf gebracht? Wie hast du das herausgefunden?“ Wer tiefer gräbt, bringt neuen Lernspaß ans Licht!

Aufbau und Einstieg: Vor Beginn mit den Aktivitäten muss das Spiel aufgebaut werden. Zuerst wird das Beet aus der Verpackung genommen. Stecken Sie die Würmer von oben in die Löcher und ziehen Sie sie von der Beetunterseite weiter hinein. Die Würmer müssen mit den Köpfen alle in der gleichen Höhe aus dem Beet heraus schauen. Als nächstes wird die Kartontrennwand in die Verpackungsunterseite gestellt und das Beet auf die Trennwand gelegt. Dadurch wird verhindert, dass während des *Spieles* jemand schummeln kann (siehe Seite 3)! Zum Befestigen die braunen Klammern wie nachstehend gezeigt rund um das Beet und an der Verpackung anbringen.



Jetzt kommt der lustige Teil: Zu demonstrieren, wie man die Würmer mit der Greifzange herauszieht. Einfach greifen und daran ziehen! Das Werkzeug kräftigt den Pinzettengriff von Daumen und Zeigefinger und trainiert die zum Halten eines Stiftes und zum Aufbau einer gut lesbaren Handschrift erforderliche Handmuskulatur. Abwechselnd werden die Würmer mit der Greifzange herausgezogen. Weisen Sie die Kinder auf den Unterschied zwischen kurzen und langen Würmern hin, und zwar sowohl in Hinblick auf die Länge als auch im Kraftaufwand beim Versuch, sie herauszuziehen. Sobald eine Runde fertig ist, das Beet erneut vorbereiten und die Würmer wieder einsetzen – und der Lernspaß kann von vorn beginnen!

Aktivitäten

Sortierspiel

- Nach Farbe sortieren** Benenne die Farben der Würmer. Dann kannst du die Würmer herausziehen und den farblich richtigen Gehegen zuordnen.
- Nach Größe sortieren** Lege zwei Gehege aus: eines für kürzere Würmer und eines für längere Würmer. Mit den Wurmkontur-Karten als visuelle Hilfe lassen sich die Wurmgrößen leichter vergleichen. Dann kannst du mehrere Würmer jeder Größe herausziehen und den farblich richtigen Gehegen zuordnen.

Gartenbeet

- Vor jedes der vier Gehege wird eine bestimmte Anzahl an Karten (zwischen 1 und 6) abgelegt. Jetzt kannst du die entsprechende Anzahl an Würmern in jedes Gehege legen.
- Nennen Sie eine Nummer von 1-10. Ein Kind soll nun dieselbe Anzahl an Würmern aus dem Beet herausziehen.
- Stellen Sie die Drehscheibe auf. Drehen Sie die Drehscheibe, um zu ermitteln, welche Würmer aus dem Beet herausgezogen werden sollen. Zahl: Die entsprechende Anzahl an Würmern (beliebige Farbe) herausziehen. Farbe: Einen Wurm der entsprechenden Farbe herausziehen. So lange Würmer herausziehen, bis das Beet leer ist.
- Zwei Zahlenkarten 1-5 ziehen, die von den Kindern zu addieren sind. Wird die Gleichung (z. B. 3 + 2) gelöst, dürfen die Kinder die entsprechende Summe (5) an Würmern herausziehen. Fahren Sie mit dem Zahlenraum 6-10 fort. Eine weitere Möglichkeit zum Additionstraining: Eine Zahlenkarte (5) auslegen. Die Kinder müssen zwei Addenden finden, die die ausgelegte Summe ergeben.
- Zahlenkarten verdeckt auslegen. Eine Karte umdrehen und die entsprechende Anzahl an Würmern in das Gehege legen. Eine weitere Karte umdrehn und diese Menge an Würmern zu denen addieren, die bereits im Gehege sind. Wie viele Würmer ergibt das insgesamt? Zähle sie ab!

Logisches Denken

- Stellen Sie die Karten zum logischen Denken vor. Erklären Sie, dass diese Karten Analogien bzw. Ähnlichkeiten darstellen. Eine Analogie ist der Vergleich zwischen zwei Merkmalen. Beispielsweise entspricht das Verhältnis vom kleinen grünen zum großen grünen Wurm dem Verhältnis vom kleinen orangen zum großen orangen Wurm. Verglichen werden zum Beispiel Richtung, Größe und Farbe. Ziehen Sie eine Karte und führen Sie die Aufgabe durch, indem Sie einen oder mehrere Würmer mit der richtigen Analogie bestimmen. Nun dürfen es die Kinder probieren.

Spielzeit (für 2-4 Mitspieler)

Die große Ernte

Spieldaufstellung: Beet und Würmer *„Aufbau und Einstieg“* beschrieben vorbereiten. Die Gehege und die Drehscheibe in die Spielfeldmitte legen.

Ziel des Spiels: Wer die meisten Würmer ergattert, gewinnt.

- Jeder Mitspieler wählt ein Gehege für seine Würmer.
- Der jüngste Spieler beginnt.
- Drehen Sie die Drehscheibe, um zu ermitteln, welche Würmer aus dem Beet herausgezogen werden sollen. Zahl: Die entsprechende Anzahl an Würmern (beliebige Farbe) mit der Greifzange herausziehen. Farbe: 1 Wurm der entsprechenden Farbe herausziehen. Wird eine Farbe gedreht und es gibt keine passenden Würmer im Beet, muss der Mitspieler diese Runde aussetzen.
- Stern:** 1 Wurm von einem anderen Mitspieler stibitzen! Falls keine Würmer geklaut werden können, wird erneut die Drehscheibe gedreht.
- Dann kommt der nächste Mitspieler an die Reihe. Abwechselnd drehen und so lange Würmer herausziehen, bis das Beet leer ist.
- Wer eine Zahl dreht, die höher als die Menge der verbleibenden Würmer ist (z. B. wird eine 3 gedreht, aber im Beet tummeln sich nur noch 1 oder 2 Würmer), darf das Beet leergeräumt werden und **alle** verbleibenden Würmer wandern in deine Sammlung.
- Am Schluss zählt jeder die Anzahl seiner ergatterten Würmer ab und vergleicht sie mit denen der anderen Mitspieler. Wer die meisten Würmer hat, gewinnt!

Die Jagd nach den langen Würmern

Spieldaufstellung: Siehe voriges Spiel.

Ziel des Spiels: Wer die meisten *langen* Würmer ergattert, gewinnt.

- Der jüngste Spieler beginnt.
- Drehscheibe drehen und die entsprechende Anzahl an Würmern oder einen Wurm der entsprechenden Farbe herausziehen (siehe Schritte 3-4 im vorigen Spiel).
- Dann kommt der nächste Mitspieler an die Reihe. Abwechselnd drehen und so lange Würmer herausziehen, bis das Beet leer ist.
- Jeder Mitspieler zählt die Anzahl seiner ergatterten *langen* Würmer ab. Wer hat die meisten? Herzlichen Glückwunsch: Du hast gewonnen!
- Spialalternative:** Wer die meisten *kurzen* Würmer ergattert, gewinnt.

Welcher Wurm gehört nicht dazu?

Spieldaufstellung: Alle Mitspieler schauen weg oder schließen ihre Augen. Währenddessen legt das Elternteil 12 kurze Würmer und 1 langen Wurm in einer beliebigen Reihenfolge ins Beet. Das so vorbereitete Beet und die Dreier-Greifzange kommen in die Spielmitte.

Ziel des Spiels: Möglichst nicht den *langen* Wurm herausziehen. Wer den langen Wurm erwischt, verliert!

- Der jüngste Spieler beginnt.
- Abwechselnd wird reihum jeweils ein Wurm herausgezogen.
- Der erste Mitspieler, der den langen Wurm erwischt, verliert das Spiel!