



Activities and ideas to explore several areas of learning, including sorting, matching, counting, problem-solving, colour investigation, pattern-making, creative play, fine motor skills, language development, logical thinking, collaborative play and reasoning.



1. Shape Sorting

- Sort 2D or 3D shapes according to their attributes.
- Encourage children to talk about the properties of the shapes they are selecting.

2. Colour Sorting

- Select a group of shapes or counters and sort into colour sets
- Make sorting circles for sets using coloured laces.

3. Creative Design

- Create abstract designs or organised patterns using shapes in a range of colours.
- Create a picture using a mixture of 2D and 3D shapes and ask a child to copy it.

4. 3D Stacks

- Using 3D shapes or colour blocks, make a tower as tall as possible.
- How many shapes are in the tower?
- Which shapes stack more easily than others, and why do we think this is?

5. Building

- Build and design a structure by fixing the module blocks together, or stacking the colour blocks or cubes.
- Build a tall tower using a mixture of blocks, buttons, counters or geometric shapes in matching or alternate colours.
- Build a tunnel to roll or push an object through.

6. Threading

- Develop fine motor skills by picking up and rotating the shapes, and by twisting, pushing and pulling the laces.
- Match the same shapes, or the same colours, and thread into a necklace or belt.

- Use the beads or buttons to thread a repeating pattern ordered by shape or colour.
- Who can make the longest, quickest, heaviest or lightest threading line?

7. Counting

- Count the corresponding number of counters to any given number.
- How many counters can be stacked in a tower?
- How many red counters can be stacked?
- Make a vertical number line e.g. 1 counter, 2 stacked counters, 3 stacked counters etc.

8. Comparing

- Compare buttons or geometrics using details of shape, colour or the number of holes in the middle.
- Compare similar shapes and explore comparative language, e.g. larger, smaller, wider, twice, half, double etc.
- Using 10 resources of different types, compare which makes the highest tower or longest row.
- Which shapes are easiest to thread, and why?

9. Sequencing

- Create a sequence using a variety of attributes – try shape, size, colour, number of edges, holes in the middle etc.
- Stack buttons or counters in a tower by colour in a repeating pattern.
- Discuss or explain the rules of the sequence or patterns.

10. Light Panel

- Use the whole range of resources in your set to create pictures or scenes on the light panel.
- Explore colour-mixing by overlapping different colours.
- Encourage descriptive language, e.g. discover how the light makes the resources shine / gleam / glow.
- Use an acetate sheet on the light panel to write numbers, words or diagrams to match with counters or shapes.
- Sort a mixture of different shaped resources into colour sets; place on matching coloured acetate sheets.
- Explore how to fit the 3D shapes together to create a model.
- Count resources to equal a given number; try counting them out in twos, threes, fours or tens etc.
- Explore simple addition: show a number of resources and add 1, 2, 3, etc.: we started with 6 and added 3, how many are there now?
- Explore simple subtraction: show a number of resources then cover 1, 2, 3 etc. so they are not visible: I had 5 beads and I've hidden 2, how many are left?

Des activités et des idées pour aborder plusieurs domaines d'apprentissage, notamment : classer, associer, compter, résoudre des problèmes, reconnaître les couleurs, créer des motifs, jouer de façon créative et avec les autres, développer la motricité fine, augmenter le vocabulaire, penser logiquement et raisonner.

1. Classement selon la forme

- Classez les formes 2D ou 3D en fonction de leurs attributs.
- Invitez les enfants à parler des propriétés des formes qu'ils choisissent.

2. Classement selon la couleur

- Choisissez plusieurs formes ou jetons et classez-les en groupe de couleur. Faites des cercles à l'aide des lacets de couleur et placez les groupes de couleur à l'intérieur.

3. Motifs créatifs

- Créez des motifs abstraits ou organisés au moyen des formes colorées.
- Créez un tableau en mélangeant les formes 2D et 3D, et demandez à un enfant de le copier.

4. Tours 3D

- Au moyen des formes 3D ou des blocs de couleur, faites une tour aussi haute que possible.
- Combien de formes y a-t-il dans la tour ?
- Quelles formes s'empilent-elles plus facilement que d'autres, et pourquoi, d'après vous, en est-il ainsi ?

5. Construction

- Construisez et concevez une structure en assemblant les blocs modulaires, ou en empilant les blocs ou les cubes de couleur.
- Construisez une grande tour en combinant des blocs, des boutons, des jetons ou des formes géométriques de même couleur ou de couleurs alternées.
- Construisez un tunnel et faites passer un objet à l'intérieur de ce dernier en le poussant ou le faisant rouler.
- 6. Enfilage créatif
- Ce jeu permet aux enfants de développer leur motricité fine en prenant et en faisant tourner les formes, et en tortillant, poussant et tirant les lacets.
- Associez les mêmes formes ou les mêmes couleurs, puis enfillez-les sur un lacet pour en faire un collier ou une ceinture.
- Créez un motif qui se répète sur les lacets en enfilant des perles ou des boutons qui seront ordonnés selon la forme ou la couleur.
- Qui peut faire l'enfilage le plus long, le plus vite, le plus lourd ou le plus léger ?

7. Compter

- Comptez le nombre correspondant de jetons jusqu'à un nombre déterminé.
- Combien de jetons pouvez-vous empiler pour construire une tour ?
- Combien de jetons rouges est-il possible d'empiler ?

- Faites une ligne numérique verticale, par exemple : 1 jeton, 2 jetons empilés, 3 jetons empilés, etc.

8. Comparaison

- Utilisez les détails des formes, les couleurs ou le nombre de trous percés au milieu pour comparer les boutons ou les formes géométriques.
- Comparez des formes similaires et explorez les expressions de comparaison, par exemple : plus grand que, plus petit que, plus large que, deux fois plus, la moitié de, le double de, etc.
- En utilisant 10 pièces de différents types, comparez celle qui fait la tour la plus haute ou l'enfilage le plus long.
- Quelles sont les formes qui sont les plus faciles à enfiler, et pourquoi ?

9. Séquence

- Créez une séquence en utilisant divers attributs : essayez les formes, les tailles, les couleurs, le nombre de côtés, les trous au milieu, etc.
- Construisez une tour en empilant des boutons ou des jetons par couleur pour créer un motif qui se répète.
- Décrivez ou expliquez les règles de la séquence ou des motifs.

10. Rétroprojecteur

- Utilisez la gamme complète des ressources comprises dans le jeu pour créer des tableaux ou des scènes sur le rétroprojecteur.
- Examinez le mélange de couleurs en faisant chevaucher différentes couleurs.
- Invitez les enfants à utiliser un vocabulaire descriptif, par exemple, à décrire comment la lumière fait briller / étinceler / luire les pièces.
- Placez une fiche d'acétate sur le rétroprojecteur et inscrivez-y des nombres ou des mots, ou dessinez des figures, qui correspondent aux jetons ou aux formes.
- Classez un mélange de pièces de différentes formes en groupes de couleur ; placez-les sur les fiches d'acétate de même couleur.
- Examinez comment on peut assembler les formes 3D pour créer un modèle.
- Comptez les pièces pour arriver à un certain nombre ; essayez de les compter de deux en deux, de trois en trois, de quatre en quatre ou de dix en dix, etc.
- Abordez les additions simples : montrez un certain nombre de pièces et ajoutez-en une, deux, trois, etc. : on a commencé avec 6 pièces et on en a ajouté 3, combien y en a-t-il maintenant ?
- Abordez les soustractions simples : montrez un certain nombre de pièces puis couvrez-en une, deux ou trois, etc., pour les cacher : « j'avais 5 perles et j'en ai caché 2, combien de perles reste-t-il ? »

Aktivitäten und Ideen zur Erkundung verschiedener Lernbereiche, einschließlich Sortieren, Zuordnen, Zählen, Problembewältigung, Farbbestimmung, Musterbildung, kreatives Spiel, feinmotorische Fähigkeiten, Sprachentwicklung, logisches Denken, gemeinsames Spielen und Schlussfolgern.

1. Sortieren nach Formen

- Sortieren Sie Formen in 2D oder 3D entsprechend ihren Eigenschaften.
- Fordern Sie die Kinder dazu auf, über die Eigenschaften der von ihnen ausgewählten Formen zu sprechen.

2. Sortieren nach Farben

- Wählen Sie eine Gruppe von Formen oder Stücken aus und sortieren Sie sie in Farbsätzen. Erstellen Sie sortierende Kreise für die Sätze mit bunten Schnürsenkeln.

3. Kreatives Design

- Erstellen Sie abstrakte Designs oder geordnete Muster mit Formen in einem Farbbereich.
- Erstellen Sie ein Bild mit einer Mischung aus 2D- und 3D-Formen und fordern Sie ein Kind dazu auf, es zu kopieren.

4. 3D-Stapel

- Erstellen Sie aus 3D-Formen oder Farbblocken einen Turm, der so hoch wie möglich ist.
- Wie viele Formen enthält der Turm?
- Welche Formen lassen sich leichter stapeln und warum glauben wir, dass dies so ist?

5. Bauen

- Bauen und gestalten Sie eine Struktur, indem Sie die Modulblöcke miteinander verbinden oder die Farbblocke oder -würfel stapeln.
- Bauen Sie einen hohen Turm, indem Sie eine Kombination aus Blöcken, Knöpfen, Stücken oder geometrischen Formen in zueinanderpassenden oder abwechselnden Farben verwenden.
- Bauen Sie einen Tunnel, durch den ein Objekt gerollt oder gedrückt werden kann.

6. Fädeln

- Entwickeln Sie feinmotorische Fähigkeiten, indem Sie die Formen aufnehmen und drehen und indem Sie die Schnürsenkel verdrehen, drücken und daran ziehen.
- Ordnen Sie gleiche Formen oder Farben einander zu und fädeln Sie sie zu einem Halsband oder Gürtel.
- Verwenden Sie die Perlen oder Knöpfe, um ein sich wiederholendes Muster einzufädeln, das nach Form oder Farbe geordnet ist.
- Wer kann die längste, schnellste, schwerste oder leichteste Fädellinie erstellen?

7. Zählen

- Zählen Sie die entsprechende Anzahl von Stücken bis zu einer beliebigen Anzahl.
- Wie viele Stücke können in einem Turm gestapelt werden?
- Wie viele rote Stücke können gestapelt werden?

- Erstellen Sie eine vertikale Zahlenreihe, z. B. 1 Stück, 2 gestapelte Stücke, 3 gestapelte Stücke, usw.

8. Vergleichen

- Vergleichen Sie Knöpfe oder geometrische Formen anhand von Angaben zur Form, Farbe oder Anzahl der Löcher in der Mitte.
- Vergleichen Sie ähnliche Formen und ergründen Sie die vergleichende Sprache, z. B. größer, kleiner, breiter, zweimal, halb, doppelt usw.
- Vergleichen Sie unter Verwendung von 10 Elementen verschiedener Art, woraus sich der höchste Turm oder die längste Reihe erstellen lässt.
- Welche Formen sind am einfachsten einzufädeln und warum?

9. In eine Reihenfolge bringen

- Erstellen Sie eine Reihenfolge unter Verwendung verschiedener Eigenschaften – versuchen Sie es mit der Form, Größe, Anzahl der Kanten, Löcher in der Mitte, etc.
- Stapeln Sie Knöpfe oder Stücke in einem Turm nach Farbe in einer sich wiederholenden Reihenfolge.
- Besprechen oder erklären Sie die Regeln der Reihenfolge oder der Muster.

10. Leuchtplatte

- Nutzen Sie die gesamte Bandbreite der Elemente in Ihrem Set, um Bilder oder Szenen auf der Leuchtplatte zu erstellen.
- Erkunden Sie die Farbmischung, indem Sie verschiedene Farben überlagern.
- Fördern Sie die deskriptive Sprache und entdecken Sie z. B., wie das Licht die Elemente leuchten / schimmern / leuchten / glühen lässt.
- Verwenden Sie eine Acetatfolie auf der Leuchtplatte, um Zahlen, Wörter oder Zeichnungen zu erstellen, die zu den Stücken oder Formen passen.
- Sortieren Sie eine Mischung aus Elementen mit verschiedenen Farben in Sätze aus Farben; legen Sie sie auf Acetatfolien mit entsprechender Farbe.
- Erkunden Sie, wie die 3D-Formen zusammengesetzt werden können, um ein Modell zu erstellen.
- Zählen Sie die Elemente, um eine bestimmte Zahl zu erreichen; versuchen Sie, sie in Schritten von Zwei, Drei, Vier oder Zehn usw. zu zählen.
- Erkunden Sie das einfache Addieren: Zeigen Sie eine Anzahl von Elementen und fügen Sie ein, zwei, drei etc. weitere(s) hinzu. Wir haben mit 6 begonnen und 3 hinzugefügt - wie viele sind jetzt da?
- Erkunden Sie die einfache Subtraktion: Zeigen Sie eine Anzahl von Elementen und decken Sie dann ein, zwei oder drei usw. davon ab, sodass sie nicht sichtbar sind: Ich hatte 5 Perlen und habe 2 verdeckt, wie viele bleiben übrig?

Actividades e ideas para explorar diversas áreas del aprendizaje, que incluyen ordenar, emparejar, contar, resolver problemas, investigar colores, crear patrones, juego creativo, habilidades motrices finas, desarrollo del idioma, pensamiento lógico, juego colaborativo y razonamiento.

1. Ordenar figuras

- Ordenar figuras bidimensionales o tridimensionales según sus atributos.
- Animar a los niños a hablar sobre las propiedades de las figuras que seleccionen.

2. Ordenar por colores

- Seleccionar un grupo de figuras o fichas y ordenar formando conjuntos de colores. Crear círculos de ordenación para formar conjuntos utilizando cordones de colores.

3. Diseño creativo

- Crear diseños abstractos o patrones organizados utilizando figuras de distintos colores.
- Crear un modelo utilizando una variedad de figuras bidimensionales y tridimensionales, y pedir al niño que lo copie.

4. Pilas tridimensionales

- Utilizando figuras tridimensionales o bloques de colores, construir una torre lo más alta posible.
- ¿Cuántas figuras hay en la torre?
- ¿Cuáles son las figuras que se apilan más fácilmente? ¿Cuál pensamos que es la razón?

5. Construcción

- Diseñar y construir una estructura acoplando los bloques modulares, o apilando los bloques o cubos de colores.
- Construir una torre alta utilizando una combinación de bloques, botones, fichas o figuras geométricas del mismo color o colores alternados.
- Construir un túnel para rodar o empujar un objeto por debajo.

6. Enhebrar

- Desarrollar las habilidades motrices finas cogiendo y dando vuelta a las figuras, así como retorciendo, empujando y tirando de los cordones.
- Emparejar las mismas figuras, o los mismos colores, y enhebrar creando un collar o cinturón.
- Enhebrar las cuentas o botones siguiendo un patrón repetido, ordenado por forma o color.
- ¿Quién es capaz de enhebrar la hilera más larga, más pesada, más ligera o en menos tiempo?

7. Contar

- Contar las fichas correspondientes a un número dado.

- ¿Cuántas fichas se pueden apilar en una torre?
- ¿Cuántas fichas rojas se pueden apilar?
- Hacer una línea vertical de números, p. ej., 1 ficha, 2 fichas apiladas, 3 fichas apiladas, etc.

8. Comparar

- Comparar botones o figuras geométricas observando detalles de forma, color o el número de agujeros en el centro.
- Comparar figuras similares y explorar el lenguaje comparativo, p. ej., más grande, más pequeño, más ancho, dos veces, la mitad de, el doble, etc.
- Utilizando 10 recursos de diferentes tipos, comparar con cuáles se construye la torre más alta o la hilera más larga.
- ¿Qué figuras son las más fáciles de enhebrar, y por qué?

9. Secuencias

- Crear una secuencia utilizando una variedad de atributos. Por ejemplo: forma, tamaño, color, número de bordes, agujeros en el centro, etc.
- Apilar botones o fichas formando una torre por color, siguiendo un patrón repetido.
- Discutir o explicar las reglas de la secuencia o patrones.

10. Panel de luz

- Utilizar toda la gama de recursos de su juego para crear imágenes o escenas sobre el panel de luz.
- Explorar la mezcla de colores superponiendo diferentes colores.
- Estimular el lenguaje descriptivo, p. ej., descubrir cómo la luz hace que los recursos brillen/destellen/resplandezcan.
- Utilizar una lámina de acetato sobre el panel de luz para escribir números, palabras o diagramas, y emparejarlos con fichas o figuras.
- Ordenar una variedad de recursos con formas diferentes creando conjuntos de colores; colocar sobre láminas de acetato del mismo color.
- Explorar cómo acoplar las figuras tridimensionales para crear un modelo.
- Contar recursos para igualar con un número dado; intentar contar de dos en dos, tres en tres, cuatro en cuatro o por decenas, etc.
- Explorar sumas simples: mostrar un número de recursos y sumarle uno, dos, tres, etc., más: "Comenzamos con 6 y hemos añadido 3, ¿cuántos hay ahora?"
- Explorar restas simples: mostrar un número de recursos, para luego tapar uno, dos o tres, etc., de manera que no sean visibles: "Tenía 5 cuentas y he escondido 2, ¿cuántas me quedan?"



Attività e idee per esplorare le diverse aree dell'apprendimento, tra le quali classificazione, corrispondenza, conta, risoluzione dei problemi, studio del colore, creazione di motivi, gioco creativo, motricità fine, sviluppo del linguaggio, pensiero logico, gioco collaborativo e ragionamento.

1. Classificazione delle forme

- Classificare forme bi- o tridimensionali in base ai loro attributi.
- Incoraggiare i bambini a parlare delle proprietà delle forme da essi selezionate.

2. Classificazione dei colori

- Scegliere un gruppo di forme o di gettoni e classificarli in gruppi a seconda del colore. Con i lacci, creare cerchi di colore e inserirvi i gruppi di colore all'interno.

3. Disegno creativo

- Creare disegni astratti o motivi organizzati utilizzando forme di colori diversi.
- Creare un disegno usando una combinazione di forme bi- e tridimensionali e chiedere al bambino di copiarlo.

4. Pile tridimensionali

- Utilizzando forme tridimensionali o blocchi di colore, creare una torre il più alta possibile.
- Quante forme contiene la torre?
- Quali forme si impilano più facilmente rispetto alle altre e perché, secondo te/voi?

5. Costruzioni

- Costruire e disegnare una struttura accoppiando blocchi modulari o impilando blocchi o cubi di colore.
- Costruire una torre alta usando una combinazione di blocchi, bottoni, gettoni o forme geometriche dello stesso colore o alternando i colori.
- Costruire un tunnel attraverso il quale far passare rotolando o spingere un oggetto.

6. Infilare

- Sviluppare le capacità motorie fini prendendo con le dita e ruotando le forme, nonché attorcigliando, spingendo e tirando i lacci.
- Abbinare le stesse forme, o gli stessi colori, e infilarli in una collana o cintura.
- Infilare perline o bottoni per creare un motivo che si ripete, ordinato in base alla forma o al colore.
- Chi riesce a infilare più velocemente il filo più lungo, più pesante o più leggero?

7. Contare

- Contare il numero di gettoni corrispondente a un determinato numero.

- Quanti gettoni si possono impilare in una torre?
- Quanti gettoni rossi si possono impilare?
- Creare una linea verticale di numeri, per es. 1 gettone, 2 gettoni impilati, 3 gettoni impilati, ecc.

8. Confrontare

- Confrontare bottoni o forme geometriche osservando i dettagli di forma, colore o numero di fori centrali.
- Confrontare forme simili ed esplorare il linguaggio comparativo, per es. più grande, più piccolo, più largo, due volte, metà di, il doppio, ecc.
- Usando 10 tipi diversi di risorse, confrontare quelle che permettono di realizzare la torre più alta o la fila più lunga.
- Quali sono le forme più facili da infilare e perché?

9. Sequenze

- Creare una sequenza usando una varietà di attributi. Provare con forma, dimensioni, colore, numero di bordi, fori centrali, ecc.
- Impilare bottoni o gettoni e formare una torre in base al colore, seguendo un motivo ripetuto.
- Parlare o spiegare le regole della sequenza o dei motivi.

10. Piano luminoso

- Usare l'intera gamma di risorse del set per creare immagini o scene sul piano luminoso.
- Esplorare le combinazioni di colori sovrapponendo i diversi colori.
- Stimolare il linguaggio descrittivo, per es. scoprire come la luce faccia brillare / luccicare / risplendere le risorse.
- Posizionare un foglio di acetato sul piano luminoso per scrivere numeri, parole o diagrammi e abbinarli ai gettoni o alle forme.
- Classificare in gruppi di colore una varietà di risorse dalle forme diverse; posizionarle su fogli di acetato dello stesso colore.
- Esplorare il modo in cui combinare le forme tridimensionali per creare un modello.
- Contare le risorse in modo che corrispondano a un numero determinato; provare a contarle a due a due, tre a tre, quattro a quattro o per decine, ecc.
- Esplorare l'addizione semplice: mostrare un numero di risorse e aggiungerne una, due, tre ecc. in più: "Abbiamo iniziato con 6 e ne abbiamo aggiunte 3, quante ce ne sono ora?"
- Esplorare la sottrazione semplice: mostrare un numero di risorse poi coprirne una, due o tre, ecc. in modo da nasconderele: "Prima avevo 5 perline e ne ho nascoste 2, quante ne sono rimaste?"

Zajęcia i pomysły do wykorzystania w wielu obszarach nauki takich jak: sortowanie, dopasowywanie, liczenie, umiejętność rozwiązywania problemów, rozpoznawanie kolorów, tworzenie wzorów, zabawa kreatywna, umiejętności z zakresu motoryki małej, rozwijanie języka, myślenie logiczne, współpraca przy zabawie w grupie i umiejętność wnioskowania

1. Sortowanie według kształtów

- Sortuj kształty dwu- lub trójwymiarowe według ich właściwości.
- Zachęcaj dzieci do opisywania cech wybranych przez nie kształtów.

2. Sortowanie według kolorów

- Pogrupuj wybrane kształty lub żetony według kolorów. Ułóż je w zbiory w okręgach z kolorowych sznurówek.

3. Kreatywne projektowanie

- Twórz abstrakcyjne lub uporządkowane wzory wykorzystując w tym celu kształty w różnych kolorach.
- Ułóż obrazek mieszając kształty dwu- i trójwymiarowe i poproś dziecko, aby go odtworzyło.

4. Trójwymiarowe wieże

- Zbuduj jak najwyższą wieżę z trójwymiarowych kształtów lub kolorowych klocków.
- Z ilu różnych kształtów zbudowana jest wieża?
- Które kształty układa się łatwiej jeden na drugim i jak myślisz, dlaczego tak jest?

5. Budowanie

- Zaprojektuj i ułóż budowlę z klocków łącząc moduły lub nakładając na siebie kolorowe klocki lub bryły.
- Zbuduj wysoką wieżę z różnych klocków, guzików, żetonów lub figur geometrycznych w tych samych lub różnych kolorach.
- Zbuduj tunel, przez który można przetrząść lub przesunąć przedmioty.

6. Nawlekanie

- Rozwijaj motorykę małą poprzez chwytywanie i obracanie kształtów oraz skręcanie, przewlekanie i wyciąganie sznurówek.
- Wybierz i nawlecz elementy o tych samych kształtach lub w tych samych kolorach i zrób z nich naszyjnik lub pasek.
- Nawlekaj koraliki lub guziki w powtarzających się pod względem kształtu lub koloru sekwencjach.
- Kto potrafi zrobić najdłuższy, najcięższy lub najlżejszy nawlekany sznur i kto umie zrobić to najszybciej?

7. Liczenie

- Zlicz żetony w liczbie równej dowolnej, podanej liczbie.
- Z ilu żetonów możemy zbudować wieżę?
- Z ilu czerwonych żetonów możemy zbudować wieżę?

- Ułóż żetony w pionowe szeregi liczb, np. 1 żeton, 2 nałożone na siebie żetony, 3 nałożone na siebie żetony itd.

8. Porównywanie

- Porównuj guziki lub figury geometryczne pod względem kształtu, koloru lub liczby otworów po środku.
- Porównuj podobne do siebie kształty wykorzystując w tym celu słowa i zwroty porównawcze, np. większe, mniejsze, szersze, dwa razy, o połowę, podwójnie itd.
- Porównaj 10 różnych elementów zestawu – z których można zbudować najwyższą wieżę lub ułożyć najdłuższy szereg?
- Które kształty nawleka się najłatwiej i dlaczego?

9. Układanie sekwencji

- Ułóż sekwencję z elementów zestawu różniących się od siebie kształtem, wielkością, kolorem, liczbą krawędzi lub otworów po środku itd.
- Zbuduj wieżę z guzików lub żetonów w powtarzającej się sekwencji kolorów.
- Omów i wyjaśnij zasady układania sekwencji lub wzorów.

10. Panel świetlny

- Wykorzystaj różne zasoby ze swojego zestawu do ułożenia na panelu świetlnym obrazków lub scenek.
- Odkrywaj sztukę mieszania barw nakładając na siebie różne kolory.
- Zachęcaj dzieci do używania języka w sposób opisowy, np. odkrywajcie, jak światło sprawia, że elementy świecą się/ błyszczą/łśnią.
- Na ułożonej na panelu świetlnym folii napisz liczby, słowa lub narysuj figury odpowiadające różnym żetonom lub kształtom.
- Pogrupuj różne kształty w zbiory tych samych kolorów – ułóż je na foliach w takim samym kolorze.
- Pokaż, jak tworzyć modele dopasowując do siebie trójwymiarowe kształty.
- Licz elementy do liczby równej danej liczbie – postaraj się odliczać je co dwa, co trzy, co cztery, co dziesięć itd.
- Ucz prostych działań dodawania: pokaż dzieciom kilka elementów zestawu i dodaj jeden, dwa, trzy element(y) itd. „Zaczęliśmy od 6 i dodaliśmy 3, ile mamy teraz?”
- Ucz prostych działań odejmowania: pokaż dzieciom kilka elementów zestawu, a następnie przykryj jeden, dwa, trzy z nich itd., tak aby nie były widoczne. „Miałam 5 koralików i schowałam 2, ile zostało?”



Aktiviteter och förslag på att utforska flera inlärningsområden – sortering, hopparring, räkning, problemlösning, färgutforskning, mönsterskapande, kreativ lek, finmotorik, språkutveckling, logiskt tänkande, grupp lekar och resonemang.

1. Formsortering

- Sortera 2D- eller 3D-former efter egenskaper.
- Uppmuntra barnet att prata om egenskaperna hos formerna hon eller han väljer.

2. Färgsortering

- Välj en grupp av former eller räkneföremål och sortera efter färg.
- Gör sorteringscirklar för olika grupper med hjälp av de färgade snörena.

3. Kreativ design

- Skapa abstrakta eller organiserade mönster med former i olika färger.
- Gör en bild med en blandning av 2D- och 3D-former och be barnet kopiera den.

4. 3D-staplar

- Använd 3D-former eller färgklossar och gör ett så högt torn som möjligt.
- Hur många former finns i tornet?
- Vilka former är lättare att stapla än andra och varför?

5. Bygga

- Bygg och designa en struktur genom att sätta ihop modulklossarna eller stapla färgklossar eller kuber.
- Bygg ett högt torn med en blandning av klossar, knappar, räkneföremål och geometriska former i samma eller olika färger.
- Bygg en tunnel och rulla eller för ett föremål genom den.

6. Trä

- Utveckla finmotoriska färdigheter genom att plocka upp och rotera former och genom att vrida, föra och dra i snörena.
- Para ihop former eller färger och gör ett halsband eller bälte.
- Trä pärlorna eller knapparna på ett snöre i ett mönster efter form eller färg.
- Vem kan göra det längsta, snabbaste, tyngsta eller lättaste snöret?

7. Räkna

- Samla ihop ett visst antal räkneföremål.

- Hur många räkneföremål kan staplas i ett torn?
- Hur många röda räkneföremål kan staplas?
- Gör en vertikal rad: ett räkneföremål, två staplade räkneföremål, tre staplade räkneföremål osv.

8. Jämföra

- Jämför knappar eller geometriska former efter form, färg eller antal hål i mitten.
- Jämför liknande former och utforska jämförande språk: större, mindre, bredare, dubbelt så stor, hälften så stor osv.
- Använd tio olika bitar och se med vilka man kan bygga det högsta tornet eller den längsta raden.
- Vilka former är lättast att trä och varför?

9. Göra ordningsföljder

- Skapa en ordningsföljd med hjälp av olika attribut: form, storlek, färg, antal kanter, hål i mitten osv.
- Stapla knappar eller räkneföremål i ett torn efter färg i ett visst mönster.
- Diskutera eller förklara reglerna för ordningsföljden eller mönstret.

10. Ljusbord

- Använd hela sortimentet i satsen för att skapa bilder eller scener på ljusbordet.
- Testa olika färgkombinationer genom att överlappa färgerna.
- Uppmuntra ett beskrivande språk genom att till exempel ta reda på hur ljuset får bitarna att glänsa, glittra eller skimra.
- Använd ett plastark på ljusbordet för att skriva siffror eller ord samt göra diagram som motsvarar räkneföremålen eller formerna.
- Skapa kombinationer av olika former med samma färg på ett plastark med samma färg.
- Testa att sätta ihop olika 3D-former för att skapa en modell.
- Samla ihop ett visst antal bitar genom att ta till exempel två, fyra eller tio bitar i taget.
- Använd enkel addition: visa ett antal bitar och lägg till fler – Vi började med sex stycken och la till tre, hur många har vi nu?
- Använd enkel subtraktion: visa ett antal bitar och göm sedan ett visst antal så att de inte syns – Jag hade fem pärlor och har gömt två. Hur många är kvar?

Activiteiten en ideeën om diverse leergebieden te onderzoeken, zoals sorteren, combineren, tellen, problemen oplossen, kleuren bekijken, patronen maken, creatief spel, fijne motoriek, taalontwikkeling, logisch denken, samenspelen en redeneren.

1. Vormen sorteren

- Sorteert 2D-of 3D-vormen op basis van hun kenmerken.
- Stimuleer kinderen om te praten over de eigenschappen van de vormen die ze selecteren.

2. Kleuren sorteren

- Selecteer een groep vormen of pionnen en sorteer in kleurenssets
- Maak sorteercirkels voor sets met gebruik van gekleurde veters.

3. Creatief ontwerp

- Maak abstracte ontwerpen of geordende patronen met gebruik van vormen in diverse kleuren.
- Maak een afbeelding met gebruik van een combinatie van 2D- en 3D-vormen en vraag een kind om deze na te maken.

4. 3D-stapels

- Maak met gebruik van 3D-vormen of kleurenblokken, een zo hoog mogelijke toren.
- Hoeveel vormen bevat de toren?
- Welke vormen stapelen gemakkelijker dan andere en wat is de reden daarvoor?

5. Bouwen

- Bouw en ontwerp een structuur door de moduleblokken met elkaar te verbinden of de kleurenblokken of -kubussen op elkaar te stapelen.
- Bouw een hoge toren met gebruik van een combinatie van blokken, knopen, pionnen of geometrische vormen in dezelfde of verschillende kleuren.
- Bouw een tunnel om een voorwerp doorheen te rollen of duwen.

6. Rijen

- Ontwikkel de fijne motoriek door het oppakken en draaien van de vormen en door de veters te draaien, duwen en trekken.
- Zoek dezelfde vormen of kleuren bij elkaar en rijg er een halsketting of riem van.
- Gebruik de kralen of knopen om een herhalend patroon op basis van vorm of kleur te rijgen.
- Wie kan het langste, snelste, zwaarste of lichtste koord rijgen?

7. Tellen

- Tel het overeenkomstige aantal pionnen voor elk gegeven getal.
- Hoeveel pionnen kunnen gestapeld worden om een toren te maken?
- Hoeveel rode pionnen kunnen op elkaar worden gestapeld?
- Maak een verticale lijn met olopende aantallen, bijv. 1 pion, 2

gestapelde pionnen, 3 gestapelde pionnen enz.

8. Vergelijken

- Vergelijk knopen of geometrische vormen met gebruik van details van de vorm, kleur of het aantal gaten in het midden.
- Vergelijk overeenkomstige vormen en onderzoek vergelijkende taal, bijv. groter, kleiner, breder, tweemaal, de helft, dubbel enz.
- Vergelijk, met gebruik van 10 verschillende types voorwerpen, met welk voorwerp de hoogste toren of de langste rij gemaakt kan worden.
- Welke vormen zijn het gemakkelijkst om te rijgen en waarom?

9. Op volgorde plaatsen

- Maak een reeks met gebruik van diverse kenmerken - probeer vorm, maat, kleur, aantal randen, gaten in het midden enz.
- Maak een toren van knopen of pionnen door ze op kleur of in een herhaald patroon te stapelen.
- Bespreek of geef uitleg over de regels van de volgorde of patronen.

10. Lichtpaneel

- Gebruik alle voorwerpen in de set om afbeeldingen of taferelen op het lichtpaneel te maken. .
- Onderzoek het mengen van kleuren door verschillende kleuren over elkaar te leggen.
- Stimuleer beschrijvende taal, bijv. ontdek hoe het licht de voorwerpen laat glanzen / schitteren / schijnen.
- Gebruik een vel acetaat op het lichtpaneel om cijfers, woorden of diagrammen op te schrijven die overeenkomen met de pionnen of vormen.
- Sorteert diverse voorwerpen met verschillende vormen in kleurenssets. Plaats ze op bijpassende gekleurde vellen acetaat.
- Onderzoek hoe de 3D-vormen met elkaar kunnen worden verbonden om een model te maken.
- Tel voorwerpen zodat er even veel zijn als een bepaald getal; probeer ze per twee, drie, vier of tien enz. te tellen.
- Onderzoek eenvoudige optelopdrachten: toon een aantal voorwerpen en voeg 1, 2, 3 enz. toe: we hadden er 6 en hebben daar 3 bij opgeteld, hoeveel zijn er nu?
- Använd enkel addition: visa ett antal bitar och lägg till fler – Vi började med sex stycken och la till tre, hur många har vi nu?
- Använd enkel subtraktion: visa ett antal bitar och göm sedan ett visst antal så att de inte syns – Jag hade fem pärlor och har gömt två. Hur många är kvar?