

EA-13



NUMEROANKKOJEN KALASTUS

Pelin sisältö

• 40 ankkua • 4 vedenkestävää kaksipuolista työkorttia • 4 magneettista onkivapaa • säilytyslaatikko

Peliohjeet

Lapsilla on hauskaa, kun he pelaavat tätä peliä, joka auttaa heitä tunnistamaan numerot 1–5 ja 1–10. Jokaiseen ankkuaan on painettu numero. Peliä voi pelata työpöydällä tai ankat voi nostaa pois hiekka- ja vesialustalta, jolloin pelaaminen on vieläkin hausempaa.

Ankat saa helposti haettua magneettisen onkivavan avulla hiekka- ja vesikaukalon pohjalta. Kaikki työkortit ovat kaksipuolisia, vedenkestäviä ja pelissä on erilaisia pelivaihtoehtoja.

Peli 1: Numerot 1–5

Tässä pelissä lapsi kalastaa ankan työpöydältä tai hiekka- ja vesialustalta ja lukee ankan numeron. Lapsi asettaa sitten ankansa taululle peittämään tunnistamansa numeron. Jos lapsi ei pysty täyttämään tilaa laudalla, lapsi palauttaa ankan ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Peli päättyy, kun kaikki pelilaudalla olevat numerot on täytetty. Jokaisella laudalla on tilaa viidelle ankalta (numerot 1–5).

Peli 2: Numerot 1–10

Tätä peliä pelataan aivan kuten peliä 1, paitsi että lapsi käyttää laudan kääntöpuolta, jossa on numerot 1–10.

Peli 3: Jaksottainen oppiminen

Käytetäänpä sitten laudan 1–5-puolta tai 1–10-puolta, jokainen lapsi yrittää täyttää taulunsa peräkkäisessä järjestyksessä. He esimerkiksi kalastavat ensin ankan numero 1 ja asettavat sen laudallaan vastaavaan ankkuaan ennen siirtymistään numeroihin 3, 4 jne.

Voit myös pyytää lapsia etsimään vain parillisia tai parittomia lukuja jännityksen lisäämiseksi.