

Lekolar®

75059 | Suuri lajittelusarja

Peliohjeet

Tämä sarjan sisältö:

- 632 kpl lajitteluesineitä
- 3 kpl onnenpyörää
- 6 kpl lajittelukulhoa
- 1 kpl muovinen lajittelualusta
- 1 kpl numeromerkitty arpakuutio

Lajittelusarja on kehitetty apuneuvoksi, jonka avulla voit helposti opettaa lapsille matematiikan perusteita kuten laskentaa, lajittelua ja yhdistämistä. Peliohjeiden avulla opetat lapset tunnistamaan luvut ja kuvat sekä tekemään yksinkertaisia yhteenlaskutehtäviä. Lapsista on samalla hauskaa tunnustella ja vertailla pelin osien erilaisia muotoja.

Aloita antamalla lapsille paljon ”vapaata aikaa”, jotta he voisivat leikkiä esineillä ja tutustua niiden muotoihin ja väreihin. Käy sitten läpi ehdotetut pelit. Anna lasten olla luovia ja keksiä omia pelejään! Mahdollisuudet ovat loputtomat!

Pelit

ZAP!

Konsepti: Lukujen tunnistaminen ja laskeminen.

Mitä tarvitaan: Arpakuutio ja laskettavat esineet.

Tee näin: Jokainen lapsi valitsee itselleen laskettavat esineet. Lapsi pitää samat esineet koko pelin ajan. Ensimmäinen lapsista saa ”zap”-lukunsa heittämällä arpakuutiota. Jos lapsi heittää kuutosen, hän laskee esineensä. Kuudennen esineen kohdalla hän sanoo luvun sijaan ”zap”. Esimerkki: ”1, 2, 3, 4, 5, zap”. Jos lapsi ei sano ”zap” oikealla kohdalla, on hänen laitettava takaisin kaikki kuusi esinettä. Sitten on seuravan lapsen vuoro heittää arpakuutiolla ”zap”-numeronsa. Peli jatkuu, kunnes kaikki lapset ovat saaneet pelata kerran.

Kaikki oikealla paikallaan

Konsepti: Lajittelu ja lukitus, tutustuminen esineisiin.

Mitä tarvitaan: Lajittelualusta ja kaikki laskentaesineet.

Tee näin: Tyhjennä alusta pöydälle ja sekoita kaikki esineet. Aseta yksi jokaista esinetyyppiä paikalleen alustalle. Anna lasten lajitella esineet siten, että lopulta kaikki ovat oikeilla paikoillaan alustalla. (Kts kuva A).

Liitä pareiksi

Konsepti: Laskeminen, sanojen ja esineiden liittäminen pareiksi.

Mitä tarvitaan: 7 kpl tyhjiä paperikortteja kirjoittamista varten, numeroitu onnenpyörä, kaikki laskentaesineet.

Tee näin: Kirjoita paperikortteille seuraavat sanat: lenkit, hedelmät, kuviot, dinosaurukset, levyt, ajoneuvot ja maatilan eläimet. Aseta kortit pöydälle ja laita jokaisen päälle yksi sanoihin sopivista esineistä. Ensimmäinen lapsista pyörittää numeroitua onnenpyörää, valitsee yhden kortista, laskee onnenpyörän osoittaman määrän esineitä ja asettaa ne kortin päälle. Sitten vuoro siirtyy seuraavalle lapselle. Peli jatkuu, kunnes kaikki lapset ovat saaneet pelata kerran (Kts kuva C).

Laske ja lajittele

Konsepti: Laskeminen.

Mitä tarvitaan: Lajittelukulhot ja muovialustat.

Tee näin: Aseta lajittelukulhot pöydälle. Sano luku, kuten esimerkiksi ”viisi”, ja pyydä lapsia nostamaan viisi esinettä jokaisesta kulhosta. Siten lapsi toistaa laskutoimituksen. Tässä voit tietysti luoda vaihtelua sijoittamalla eri kulhoihin erilaisia esineitä (Kts kuva G).

Kaikki oikein

Konsepti: Helppo yhteenlasku, laskeminen ja lukujen tunnistaminen.

Mitä tarvitaan: Lajittelukulhot, pienet laskutehtäväkortit (yhteenlasku), laskettavat esineet.

Tee näin: Teippaa helpot laskutehtävät lajittelukulhoihin. Lapsi valitsee jonkin tyyppisen hahmon, kuten esimerkiksi maatilan eläimen. Pyydä lasta lukemaan laskutehtävä, laskemaan eläinten määrän ja laittamaan ne kulhoon. Pyydä lasta lukemaan seuraava laskutehtävä, laskemaan taas eläinten määrän sekä laittamaan ne kulhoon. Pyydä lopulta lasta laskemaan yhteen kaikki kulhossa olevat eläimet, jolloin hän ratkaisee helpon yhteenlaskutoimituksen (Kts kuva I).

Tee ketju

Konsepti: Enemmän tai vähemmän.

Mitä tarvitaan: Värillinen onnenpyörä ja lenkit.

Tee näin: Anna jokaisen lapsen valita ketjunsä väri ja pyydä heitä pyörittämään värillistä onnenpyörää. Kun lapsi saa "oman" värinsä, hän voi lisätä ketjuunsa lenkin. Pidä välillä taukoja ja vertaile ketjuja. Kysy lapsilta "kenellä on eniten lenkkejä? Kuinka monta lenkkiä on vihreässä ketjussa? (Kts kuva E).

Hedelmien poimintaa

Konsepti: Lukujen tunnistaminen ja laskeminen.

Mitä tarvitaan: Numeroitu onnenpyörä ja hedelmähahmot.

Tee näin: Kerää kasaan kaikki hedelmähahmot. Lapset pyörittävät kukin vuorollaan onnenpyörää, poimien sitten itselleen sen osoittaman määrän hahmoja. Kun kasa on tyhjennetty, eniten hedelmiä kerännyt lapsi on voittanut!

Parillinen tai pariton

Konsepti: Parilliset ja parittomat.

Mitä tarvitaan: Numeroitu onnenpyörä ja värilliset pelimerkit.

Tee näin: Ensimmäinen lapsista pyörittää onnenpyörää ja laskee sen osoittaman määrän pelimerkkejä kahteen riviin. Jos molemmat rivit ovat yhtä pitkiä, niiden lukumäärä on parillinen. Jos jommassakummassa rivissä on yksi merkki enemmän, lukumäärä on pariton. Kysy lapselta, onko merkkien määrä parillinen vai pariton (Kts kuva F).

Voittaja saa kaiken

Konsepti: Enemmän/vähemmän ja laskeminen.

Mitä tarvitaan: Numeroitu onnenpyörä ja dinosaurushahmot.

Tee näin: Tätä pelaa kaksi lasta tai kaksi lapsista. Ensimmäinen lapsista pyörittää onnenpyörää ja ottaa sen osoittaman määrän dinosauruksia. Sitten toinen lapsista tekee saman. Se lapsista, jolla on eniten dinosauruksia saa ne kaikki. Peliä jatketaan samalla tavalla, kunnes kaikki dinosaurukset on jaettu (Kts kuva D).

Yhdestä kymmeneen ja takaisin

Konsepti: Laskeminen yhdestä kymmeneen ja takaisin.

Mitä tarvitaan: Numeroitu arpakuutio ja ajoneuvot.

Tee näin: Kokoa kasaan kaikki ajoneuvot. Lapset heittävät arpakuutiota kukin vuorollaan, ja he ottavat kuution osoittaman määrän ajoneuvoja. Kun joku lapsista on kerännyt 10 ajoneuvoa, hänen pitää seuraavan kerran heitettyään *asettaa takaisin* arpakuution osoittama määrä ajoneuvoja. Lapsi jatkaa ajoneuvojen palauttamista, kunnes ne ovat loppu (Kts kuva B).

Vaihtelu: Aloita antamalla jokaiselle lapselle 10 ajoneuvoa ja pelaa takaperin. Siten peliaika jää lyhyemmäksi.

Dino-perhe

Konsepti: Värit ja ongelmanratkaisu.

Mitä tarvitaan: Värillinen onnenpyörä ja dinosaurushahmot.

Tee näin: Anna jokaisen lapsen valita yksi dinosaurushahmo. Ensimmäinen lapsista pyörittää värillistä onnenpyörää ja ottaa sen osoittaman värisen dinosaurushahmon. Seuraava lapsi tekee samoin. Päämääränä on luoda jokaista väriä edustava dinoperhe. Jos joku lapsista saa onnenpyörää pyörittäessään punaisen värin, mutta hänellä on jo punainen dinosaurus, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Lapset voivat koko ajan laskea, kuinka monta dinosaurusta heillä on, ja montako he vielä tarvitsevat. Lapset käyttävät kykyään ratkaista ongelmia päättämällä, mikä väri tai mitkä värit heiltä vielä puuttuvat. Peli jatkuu, kunnes kaikilla lapsilla on dinosauruserhe, eli jokaisen värinen dinosaurus.

Eläinkuviot

Konsepti: Kuvioiden kopiointi.

Mitä tarvitaan: Maatilan eläinhahmot.

Tee näin: Laadi eläinhahmoista kuvio, ja pyydä lapsia laatimaan samanlainen kuvio. Rivit voidaan asettaa pöydälle vertailtaviksi. Anna lasten vuorotella kuvioiden laatijoina, ja muiden lasten toistaa laaditut kuviot. (Kts kuva H).

Pyöritä ja lisää

Konsepti: Yhteenlasku ja laskeminen sekä lukujen ja muotojen tunnistaminen.

Mitä tarvitaan: Kuvioitu onnenpyörä ja numeroitu onnenpyörä.

Tee näin: Anna yhden lapsista pyörittää sekä numeroitua että kuvioitua onnenpyörää. Hän saa numeroidulla onnenpyörällä esimerkiksi luvun 5 ja kuvioidulla onnenpyörällä kolmion. Tämä vastaa yhtälön ensimmäistä osaa, ja lapsi ottaa eteensä viisi kolmiota. Anna lapsen pyörittää onnenpyöriä uudelleen, jolloin hän saa esimerkiksi luvun 2 ja kuusikulmion. Tämä edustaa yhtälön toista osaa, ja lapsi asettaa eteensä 2 kuusikulmiota. Nyt lapsen on laskettava esineet yhteen nähdäkseen, paljonko on $5+2$. Vahvista oppimista antamalla lapsen myös kirjoittaa $5 + 2 = 7$. (Kts kuva J).