

Ref. 16125

# Big & Small Attributes



TOYS SERVICE, S.L. - NIF.ESB59694026  
Telf. (+34) 938 124 625 · Móvil. (+34) 683 529 084  
e-mail: info@andreutoys.com · C/ Voravia, 8 · P.A.E. Avellanet  
08554 Sant Miquel de Balenyà · BARCELONA (Spain)

[www.andreutoys.com](http://www.andreutoys.com)

Figure 1.



Figure 2.

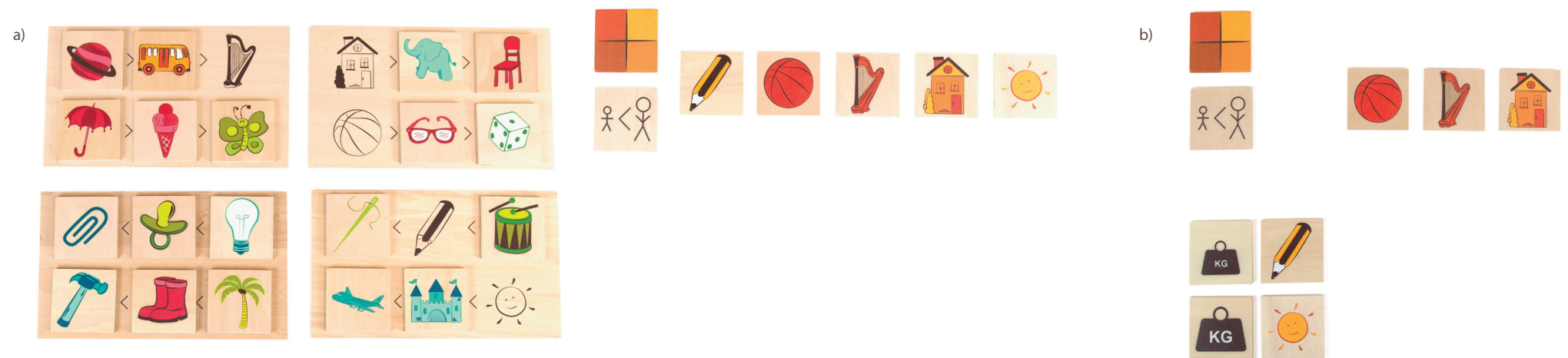
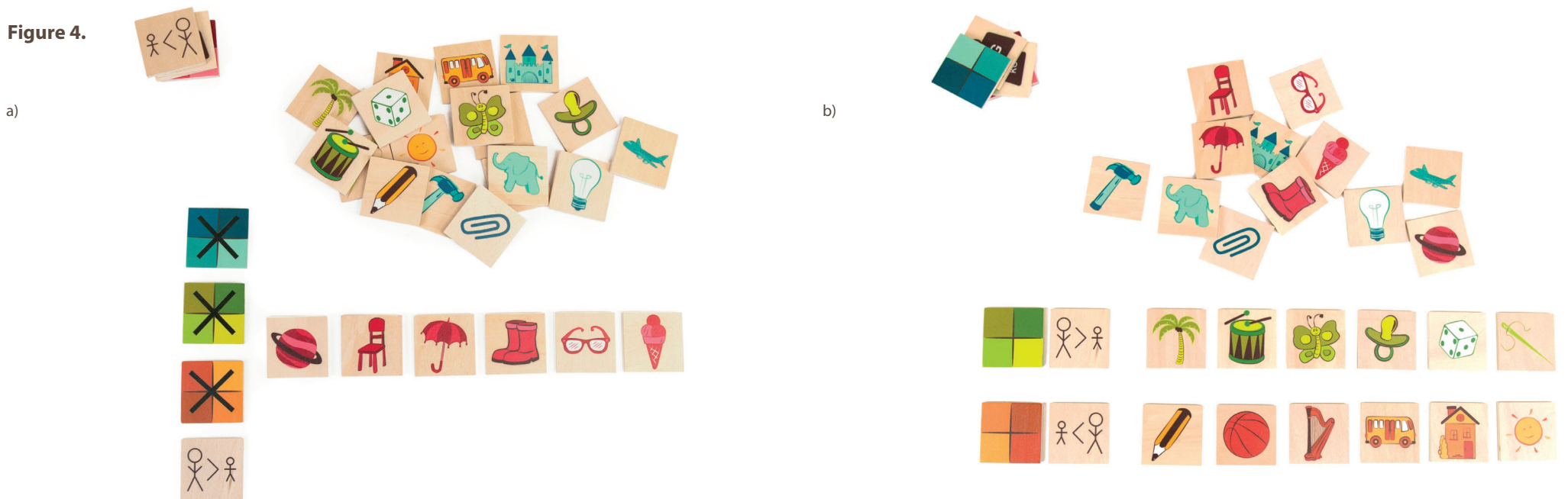


Figure 3.



Figure 4.



**ES****DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL:**

Se compone de 4 plantillas, 24 piezas con dibujos (Figura 1.a)) y 12 atributos (Figura 1.b)).

**UTILIDAD EDUCATIVA:**

- Clasificar los objetos atendiendo a uno o varios criterios.
- Comparar elementos con el fin de establecer semejanzas y diferencias.
- Realizar seriaciones siguiendo determinadas reglas (ejemplo: seriación de colores).
- Definir elementos por negación.
- Introducir el concepto de color.
- Reforzar el concepto de grande o pequeño (más grande que..., más pequeño que...).
- Reforzar el concepto de pesado o ligero (más pesado que..., más ligero que...).

**INTERES PEDAGÓGICO:**

Las posibilidades didácticas de este material son innumerables.

Solo a modo de presentación, ofrecemos unas observaciones que pueden ser de sumo interés didáctico, para cuantos se inicien en el manejo de las proporciones y/o de los tamaños.

A pesar de que las instrucciones de este juego están enfocadas al colectivo escolar, cabe destacar que este producto es también una muy buena herramienta para la enseñanza particular.

Todo conocimiento se basa en la experiencia; se puede afirmar que a través de la manipulación de la realidad, el niño engendra las ideas, la lógica, el pensamiento y la abstracción. La actividad de la mente se basa en la actividad previa y simultánea de los sentidos. Este elemento pedagógico de las proporciones y/o tamaños y sus atributos, constituyen un material pensado y estructurado para que el niño, actuando libremente y siguiendo las instrucciones del educador, desarrolle el pensamiento lógico y matemático. Sus posibilidades van desde los más simples juegos pre-escolares que se inician en el aprendizaje lógico matemático, hasta el manejo de las más complejas estructuras de grupo.

**PROPUESTAS DIDACTICAS:****Opción de juego utilizando las 4 plantillas:**

1.- Una vez mezcladas todas las piezas (los dibujos), el objetivo es colocar (o asociar) los 24 dibujos en sus correspondientes plantillas (Figura 1.a)). Podemos usar las plantillas de forma individual o bien para grupos y jugar por equipos.

El siguiente objetivo es, usando los atributos, extraer de las plantillas todos aquellos que tienen colores anaranjados y además ordenarlos de pequeño a grande. (Figura 2.a)).

Después de esta primera clasificación, podemos proponer la clasificación por peso, es decir, cuál de ellos es el que pesa menos? y el que pesa más? (Figura 2.b)).

Ejemplo para usar los atributos con la negación de color. Volviendo al inicio, con todos los dibujos en las correspondientes plantillas, planteamos los atributos de la negación de color, en este caso, naranjas y rojos. Es decir, deberemos extraer de las plantillas, todos aquellos dibujos que NO presenten colores anaranjados NI colores rojizos.

Después de esta primera clasificación, podemos también plantear el atributo "de grande a pequeño", por ejemplo, para ordenar los dibujos en consecuencia. (Figura 3).

2.- Viceversa. Jugamos a asociar los dibujos en la correspondiente plantilla, usando uno o varios atributos a la vez. Por ejemplo, planteamos el atributo de color azul, por consiguiente, los niños deberán "colocar en las plantillas aquellos dibujos que muestren solamente los colores azules".

La misma operación pero usando la negación de colores. O colocar en las plantillas solo los 3 más grandes de la clasificación por color, o los 2 más pequeños, o los de mayor peso o los de menor peso, o incluso combinar varios atributos a la vez.

**Opción de juego sin plantillas:**

Podemos jugar sin necesidad de usar las plantillas, es decir, solamente con los 12 atributos (Figura 1b)) y las 24 piezas. Por ejemplo, podemos proponer que de todas las piezas, los niños escojan todas las que NO sean azules, ni verdes, ni anaranjadas, y las ordenen por tamaño de mayor a menor. (Figura 4 a)). O podemos pedir que escojan las que sean de color verde y ordenarlas de grande a pequeño y también las que son anaranjadas, pero en este caso, ordenarlas de pequeño a grande. (Figura 4b)).

**GB****MATERIAL DESCRIPTION:**

It consists of 4 templates, 24 pieces with drawings (Figure 1.a)) and 12 attributes (Figure 1.b)).

**EDUCATIONAL UTILITY:**

- Classify objects according to one or more criteria.
- Compare elements in order to establish similarities and differences.
- Carry out serializations following certain rules (example: color serialization).
- Define elements by negation.
- Introduce the concept of color.
- Reinforce the concept of big or small (bigger than ..., smaller than ...).
- Reinforce the concept of heavy or light (heavier than ..., lighter than ...).

**PEDAGOGICAL INTEREST:**

The didactic possibilities of this material are innumerable.

Only by way of presentation, we offer some observations that may be of great educational interest, for those who start in the handling of proportions and / or sizes. although the instructions in this game are focused on the school group, it should be noted that this product is also a very good tool for tutoring. All knowledge is based on experience; it can be affirmed that through the manipulation of the reality, the child begets ideas, logic, thought and abstraction. The activity of the mind is based on exercise prior and simultaneous of the senses. This pedagogical element of proportions and / or sizes and their attributes, constitute a material designed and structured so that the child, acting freely and following the educator's instructions, develop logical and mathematical thinking. Their possibilities range from the simplest pre-school games that start with logical learning mathematical, to the handling of the most complex group structures.

**TEACHING PROPOSALS:****Game option using the 4 templates:**

1.- Once all the pieces (the drawings) have been mixed, the objective is to place (or associate) the 24 drawings in their corresponding templates (Figure 1.a)). We can use the templates individually or to groups and play in teams.

The next objective is, using the attributes, to extract from the templates all those that have colors orange and also order them from small to large. (Figure 2.a)).

After this first classification, we can propose the classification by weight, that is, which of them is the one that weighs less? and the one that weighs more? (Figure 2.b)).

Example for using attributes with color negation. Going back to the beginning, with all the drawings in the corresponding templates, we raise the attributes of the color negation, in this case, oranges and red. That is, we must extract from the templates, all those drawings that do NOT present colors orange or reddish colors.

After this first classification, we can also raise the attribute "from large to small", for example, to order the drawings accordingly. (Figure 3).

2.- Vice versa. Let's play to associate the drawings in the corresponding template, using one or more attributes at once. For example, we propose the attribute of blue color, therefore, children should "place in the templates are those drawings that show only the blue colors".

The same operation but using the negation of colors. Or place only the 3 largest ones in the templates color classification, or the 2 smallest, or the heaviest or the least, or even combine multiple attributes at once.

**Game option without templates:**

We can play without using the templates, that is, only with the 12 attributes (Figure 1.b)) and all 24 pieces. For example, we can propose that of all the pieces, the children choose all those that are not blue, not green, or orange, and sort by size from largest to smallest. (Figure 4.a)). Or we can ask them to choose the ones that are green in color and order them from large to small and also to which are orange, but in this case, order them from small to large. (Figure 4.b)).

FR

**DESCRIPTION DU MATÉRIEL:**

Il se compose de 4 modèles, 24 pièces avec des dessins (Figure 1.a)) et 12 attributs (Figure 1.b)).

**UTILITÉ ÉDUCATIVE :**

- Classer les objets selon un ou plusieurs critères.
- Comparer des éléments afin d'établir des similitudes et des différences.
- Effectuer des sérialisations en suivant certaines règles (exemple : sérialisation des couleurs).
- Définir des éléments par négation.
- Présentez le concept de couleur.
- Renforcez le concept de grand ou petit (plus grand que ..., plus petit que ...).
- Renforcer la notion de lourd ou léger (plus lourd que ..., plus léger que ...).

**INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :**

Les possibilités didactiques de ce matériel sont innombrables.

A titre de présentation seulement, nous proposons quelques observations qui peuvent être d'un grand intérêt pédagogique, pour ceux qui débutent dans le maniement des proportions et/ou des tailles.

Bien que les instructions de ce jeu soient axées sur le groupe scolaire, il convient de noter que cette produit est également un très bon outil pour le tutorat.

Toute connaissance est basée sur l'expérience; on peut affirmer qu'à travers la manipulation du réalité, le l'enfant engendre des idées, la logique, la pensée et l'abstraction. L'activité de l'esprit est basée sur exercer préalable et simultanément des sens. Cet élément pédagogique des proportions et/ou tailles et leurs attributs, constituent un matériau conçu et structuré pour que l'enfant, agissant librement et en suivant les instructions de l'éducateur, développez la pensée logique et mathématique. Leur les possibilités vont des jeux préscolaires les plus simples qui commencent par un apprentissage logique mathématique, au maniement des structures de groupe les plus complexes.

**PROPOSITIONS D'ENSEIGNEMENT****Option de jeu utilisant les 4 modèles :**

1.- Une fois toutes les pièces (les dessins) mélangées, l'objectif est de placer (ou d'associer) les 24 dessins dans leur modèles correspondants (Figure 1.a.). Nous pouvons utiliser les modèles individuellement ou pour groupes et jouer en équipe.

L'objectif suivant est, à l'aide des attributs, d'extraire des modèles tous ceux qui ont des couleurs orange et les commander également de petit à grand. (Figure 2.a).

Après ce premier classement, on peut proposer le classement en poids, c'est-à-dire lequel d'entre eux c'est celui qui pèse le moins ? et celui qui pèse le plus ? (Figure 2.b).

Exemple d'utilisation d'attributs avec négation de couleur. Pour en revenir au début, avec tous les dessins du modèles correspondants, nous élevons les attributs de la négation de couleur, dans ce cas, les oranges et rouge. C'est-à-dire que nous devons extraire des modèles, tous ces dessins qui ne présentent PAS de couleurs orange OU rougeâtre.

Après ce premier classement, on peut aussi relever l'attribut « du grand au petit », par exemple, pour commander les dessins en conséquence. (Figure 3).

2.- Vice versa. Jouons à associer les dessins dans le gabarit correspondant, en utilisant un ou plusieurs attributs à la fois. Par exemple, nous proposons l'attribut de couleur bleue, par conséquent, les enfants devraient « placer dans les modèles sont ces dessins qui ne montrent que les couleurs bleues ».

La même opération mais en utilisant la négation des couleurs. Ou placez seulement les 3 plus grands dans les modèles classification des couleurs, ou les 2 plus petites, ou les plus lourdes ou les moins, voire combiner plusieurs attributs à la fois.

**Option de jeu sans modèles :**

Nous pouvons jouer sans utiliser les modèles, c'est-à-dire uniquement avec les 12 attributs (Figure 1b) et les 24 pièces. Par exemple, on peut proposer que de toutes les pièces, les enfants choisissent toutes celles qui ne sont pas être bleu, pas vert ou orange, et trier par taille du plus grand au plus petit. (Figure 4a). Ou nous pouvons leur demander de choisir ceux qui sont de couleur verte et de les commander du grand au petit et aussi le qui sont orange, mais dans ce cas, commandez-les de petit à grand. (Figure 4b).

DE

**MATERIALBESCHREIBUNG:**

Es besteht aus 4 Vorlagen, 24 Stück mit Zeichnungen (Abbildung 1.a)) und 12 Attributen (Abbildung 1.b)).

**PÄDAGOGISCHES NUTZEN:**

- Objekte nach einem oder mehreren Kriterien klassifizieren.
- Elemente vergleichen, um Ähnlichkeiten und Unterschiede festzustellen.
- Führen Sie Serialisierungen nach bestimmten Regeln durch (Beispiel: Farbserialisierung).
- Elemente durch Negation definieren.
- Einführung in das Farbkonzept.
- Verstärken Sie das Konzept von groß oder klein (größer als ..., kleiner als ...).
- Verstärken Sie das Konzept von schwer oder leicht (schwerer als ..., leichter als ...).

**PÄDAGOGISCHES INTERESSE:**

Die didaktischen Möglichkeiten dieses Materials sind unzählig.

Nur als Präsentation bieten wir einige Beobachtungen an, die von großem pädagogischem Interesse sein können, für diejenigen, die in den Umgang mit Proportionen und / oder Größen einsteigen.

Obwohl sich die Anweisungen in diesem Spiel auf die Schulgruppe konzentrieren, ist zu beachten, dass Dies Produkt ist auch ein sehr gutes Werkzeug für Nachhilfe. Alles Wissen basiert auf Erfahrung; Es kann bestätigt werden, dass durch die Manipulation der Realität, die Kind zeugt Ideen, Logik, Denken und Abstraktion. Die Aktivität des Geistes basiert auf Übung vor und gleichzeitig der Sinne. Dieses pädagogische Element der Proportionen und / oder Größen und deren Eigenschaften, stellen ein Material dar, das so konzipiert und strukturiert ist, dass das Kind, frei handelnd und entwickeln Sie logisches und mathematisches Denken, indem Sie den Anweisungen des Lehrers folgen. Ihr Die Möglichkeiten reichen von den einfachsten Vorschulspielen, die mit logischem Lernen beginnen mathematisch, bis hin zum Umgang mit komplexesten Gruppenstrukturen.

**LEHRVORSCHLÄGE:****Spieloption mit den 4 Vorlagen:**

1.- Nachdem alle Teile (die Zeichnungen) gemischt wurden, besteht das Ziel darin, die 24 Zeichnungen in ihren entsprechende Vorlagen (Abbildung 1.a)). Wir können die Vorlagen einzeln verwenden oder zu Gruppen und spielen in Teams.

Das nächste Ziel besteht darin, mithilfe der Attribute alle diejenigen aus den Vorlagen zu extrahieren, die Farben haben orange und bestellen sie auch von klein nach groß. (Abbildung 2.a)).

Nach dieser ersten Klassifizierung können wir die Klassifizierung nach Gewicht vorschlagen, dh welche davon ist der, der weniger wiegt? und der, der mehr wiegt? (Abbildung 2.b)).

Beispiel für die Verwendung von Attributen mit Farbnegation. Zurück zum Anfang, mit all den Zeichnungen mi entsprechenden Templates erhöhen wir die Attribute der Farbnegation, in diesem Fall Orangen und rot. Das heißt, wir müssen aus den Vorlagen alle Zeichnungen extrahieren, die keine Farben darstellen orange oder rötliche Farben.

Nach dieser ersten Klassifikation können wir auch das Attribut "von groß nach klein" anheben, z Zum Beispiel, um die Zeichnungen entsprechend zu bestellen. (Figur 3).

2.- Umgekehrt. Lassen Sie uns die Zeichnungen in der entsprechenden Vorlage mit einem oder mehreren Attributen zuordnen auf einmal. Zum Beispiel schlagen wir das Attribut der blauen Farbe vor, daher sollten Kinder „in“ die Vorlagen sind die Zeichnungen, die nur die blauen Farben zeigen.

Dieselbe Operation, aber mit der Negation von Farben. Oder platzieren Sie nur die 3 größten in den Vorlagen Farbklassifizierung oder die 2 kleinste oder die schwerste oder die geringste oder sogar Kombinieren Sie mehrere Attribute auf einmal.

**Spieloption ohne Vorlagen:**

Wir können ohne die Templates spielen, also nur mit den 12 Attributen (Abbildung 1.b)) und alle 24 Stück. Zum Beispiel können wir vorschlagen, dass die Kinder von allen Teilen all die auswählen, die nicht sind blau, nicht grün oder orange sein und nach Größe vom größten zum kleinsten sortieren. (Abbildung 4a). oder Wir können sie bitten, diejenigen auszuwählen, die eine grüne Farbe haben, und sie von groß nach klein und auch die die orange sind, aber in diesem Fall ordnen Sie sie von klein nach groß. (Abbildung 4.b)).

**IT****DESCRIZIONE DEL MATERIALE:**

Si compone di 4 modelli, 24 pezzi con disegni (Figura 1.a)) e 12 attributi (Figura 1.b)).

**UTILITÀ DIDATTICA:**

- Classificare gli oggetti secondo uno o più criteri.
- Confrontare elementi per stabilire somiglianze e differenze.
- Eseguire serializzazioni seguendo determinate regole (esempio: serializzazione colore).
- Definire gli elementi per negazione.
- Introdurre il concetto di colore.
- Rafforzare il concetto di grande o piccolo (più grande di ..., più piccolo di ...).
- Rafforzare il concetto di pesante o leggero (più pesante di ..., più leggero di ...).

**INTERESSE PEDAGOGICO:**

Le possibilità didattiche di questo materiale sono innumerevoli.

Solo a titolo di presentazione, proponiamo alcune osservazioni che possono essere di grande interesse didattico, per chi inizia nella gestione delle proporzioni e/o delle taglie.

Sebbene le istruzioni in questo gioco siano incentrate sul gruppo scolastico, va notato che questo il prodotto è anche un ottimo strumento per il tutoraggio.

Tutta la conoscenza si basa sull'esperienza; si può affermare che attraverso la manipolazione della realtà, il bambino genera idee, logica, pensiero e astrazione. L'attività della mente si basa su esercizio anteriore e simultaneo dei sensi. Questo elemento pedagogico delle proporzioni e/o delle dimensioni e della loro attributi, costituiscono un materiale progettato e strutturato in modo che il bambino, agendo liberamente e seguendo le istruzioni dell'educatore, sviluppa il pensiero logico e matematico. I loro Le possibilità vanno dai più semplici giochi prescolari che iniziano con l'apprendimento logico matematico, alla gestione delle strutture di gruppo più complesse.

**PROPOSTE DIDATTICHE:****Opzione di gioco utilizzando i 4 modelli:**

1.- Una volta che tutti i pezzi (i disegni) sono stati mischiati, l'obiettivo è quello di posizionare (o associare) i 24 disegni nella loro modelli corrispondenti (Figura 1.a)). Possiamo utilizzare i modelli singolarmente o per rulli e giocare a squadre.

Il prossimo obiettivo è, usando gli attributi, estrarre dai modelli tutti quelli che hanno colori arancione e ordinali anche da piccoli a grandi. (Figura 2.a)).

Dopo questa prima classificazione, possiamo proporre la classificazione in base al peso, cioè quale di esse è quello che pesa di meno? e quello che pesa di più? (Figura 2.b)).

Esempio di utilizzo di attributi con negazione del colore. Tornando all'inizio, con tutti i disegni nei modelli corrispondenti, eleviamo gli attributi della negazione del colore, in questo caso, arance e rosso. Cioè dobbiamo estrarre dai modelli, tutti quei disegni che NON presentano colori arancioni o rossastri.

Dopo questa prima classificazione, possiamo anche elevare l'attributo "da grande a piccolo", per Ad esempio, per ordinare i disegni di conseguenza. (Figura 3).

2.- Viceversa. Giochiamo ad associare i disegni nel template corrispondente, utilizzando uno o più attributi subito. Ad esempio, proponiamo l'attributo del colore blu, quindi i bambini dovrebbero "mettere in i modelli sono quei disegni che mostrano solo i colori blu".

Stessa operazione ma utilizzando la negazione dei colori. Oppure inserisci solo i 3 più grandi nei modelli classificazione dei colori, o i 2 più piccoli, o il più pesante o il minimo, o anche combinare più attributi contemporaneamente.

**Opzione di gioco senza modelli:**

Possiamo giocare senza usare i template, cioè solo con i 12 attributi (Figura 1.b)) e tutti i 24 pezzi. Ad esempio, possiamo proporre che di tutti i pezzi, i bambini scelgano tutti quelli che NON lo sono essere blu, non verde o arancione e ordinare per dimensione dal più grande al più piccolo. (Figura 4.a)). O possiamo chiedere loro di scegliere quelli di colore verde e ordinarli da grandi a piccoli e anche i che sono arancioni, ma in questo caso ordinali da piccoli a grandi. (Figura 4.b)).

**PT****DESCRIÇÃO DO MATERIAL:**

É composto por 4 templates, 24 peças com desenhos (Figura 1.a)) e 12 atributos (Figura 1.b)).

**UTILIDADE EDUCACIONAL:**

- Classificar objetos de acordo com um ou mais critérios.
- Comparar elementos para estabelecer semelhanças e diferenças.
- Executar as serializações seguindo certas regras (exemplo: serialização de cores).
- Definir elementos por negação.
- Apresentar o conceito de cor.
- Reforçar o conceito de grande ou pequeno (maior que ..., menor que ...).
- Reforçar o conceito de pesado ou leve (mais pesado que ..., mais leve que ...).

**INTERESSE PEDAGÓGICO:**

As possibilidades didáticas desse material são inúmeras.

Apenas a título de apresentação, oferecemos algumas observações que podem ser de grande interesse educacional, para quem começa no manejo de proporções e / ou tamanhos.

Embora as instruções deste jogo sejam voltadas para o grupo escolar, deve-se notar que isto produto também é uma ferramenta muito boa para tutoria.

Todo conhecimento é baseado na experiência; pode-se afirmar que através da manipulação da realidade, a criança gera idéias, lógica, pensamento e abstração. A atividade da mente é baseada em exercício anterior e simultânea dos sentidos. Este elemento pedagógico de proporções e / ou tamanhos e seus atributos, constituem um material pensado e estruturado para que a criança, agindo com liberdade e seguindo as instruções do educador, desenvolva o pensamento lógico e matemático. Seus as possibilidades variam desde os jogos pré-escolares mais simples que começam com o aprendizado lógico matemático, ao manejo das mais complexas estruturas de grupo.

**PROPOSTAS DE ENSINO:****Opção de jogo usando os 4 modelos:**

1.- Uma vez que todas as peças (os desenhos) foram misturadas, o objetivo é colocar (ou associar) os 24 desenhos em seus modelos correspondentes (Figura 1.a)). Podemos usar os modelos individualmente ou para grupos e jogar em equipes.

O próximo objetivo é, usando os atributos, extrair dos templates todos aqueles que possuem cores laranja e também encomendá-los do pequeno ao grande. (Figura 2.a)).

Após esta primeira classificação, podemos propor a classificação por peso, ou seja, qual delas é o que pesa menos? e o que pesa mais? (Figura 2.b)).

Exemplo de uso de atributos com negação de cor. Voltando ao início, com todos os desenhos no modelos correspondentes, aumentamos os atributos da negação de cor, neste caso, laranjas e vermelho. Ou seja, devemos extrair dos templates, todos aqueles desenhos que NÃO apresentam cores laranja OU avermelhadas.

Após esta primeira classificação, podemos também elevar o atributo "do grande para o pequeno", para Por exemplo, para ordenar os desenhos em conformidade. (Figura 3).

2.- Vice-versa. Vamos jogar para associar os desenhos ao template correspondente, usando um ou mais atributos de uma vez só. Por exemplo, propomos o atributo da cor azul, portanto, as crianças devem "colocar em os templates são aqueles desenhos que mostram apenas as cores azuis".

A mesma operação, mas usando a negação das cores. Ou coloque apenas os 3 maiores nos modelos classificação de cores, ou as 2 menores, ou as mais pesadas ou as menos, ou mesmo combinar vários atributos de uma vez.

**Opção de jogo sem modelos:**

Podemos jogar sem usar os templates, ou seja, apenas com os 12 atributos (Figura 1.b)) e todas as 24 peças. Por exemplo, podemos propor que de todas as peças, as crianças escolham todas aquelas que NÃO são ser azul, não verde ou laranja, e classificar por tamanho do maior para o menor. (Figura 4.a)). OU podemos pedir-lhes que escolham os de cor verde e ordenem-nos do grande para o pequeno e também o que são laranja, mas neste caso, ordene-os do pequeno ao grande. (Figura 4.b)).

DK

**MATERIALEBESKRIVELSE:**

Den består af 4 skabeloner, 24 stykker med tegninger (Figur 1.a)) og 12 attributter (Figur 1.b)).

**UDDANNELSE:**

- Klassificer objekter efter et eller flere kriterier.
- Sammenlign elementer for at etablere ligheder og forskelle.
- Lav serier efter bestemte regler (eksempel: serier af farver).
- Definer elementer ved negation.
- Introducer begrebet farve.
- Styrk begrebet stort eller lille (større end..., mindre end...).
- Styrk begrebet tung eller let (tyngre end..., lettere end...).

**PÆDAGOGISK INTERESSE:**

Uddannelsesmulighederne i dette materiale er utallige.

Kun som præsentation giver vi nogle observationer, der kan være af stor pædagogisk interesse, for dem, der er nye til at håndtere proportioner og/eller størrelser.

Selvom instruktionerne til dette spil er fokuseret på skolegruppen, skal det bemærkes, at dette produkt er også et meget godt værktøj til vejledning.

Al viden er baseret på erfaring; Det kan bekræftes, at gennem manipulation af virkeligheden genererer barnet ideer, logik, tanke og abstraktion. Sindets aktivitet baseret på sansernes tidligere og samtidige aktivitet. Dette pædagogiske element af proportioner og/eller størrelser og deres egenskaber, udgør et materiale designet og struktureret således, at barnet, der handler frit og efter pædagogens anvisninger, udvikle logisk og matematisk tænkning.

Dens muligheder spænder fra de enkleste førskolespil, der starter i logisk læring matematisk, til håndteringen af de mest komplekse gruppestrukturer.

**DIDAKTISKE FORSLAG:****Spilmulighed ved hjælp af de 4 skabeloner:**

1.- Når alle stykkerne (tegningerne) er blevet blandet, er målet at placere (eller tilknytte) de 24 tegninger i deres tilsvarende skabeloner (figur 1a.)). Vi kan bruge skabelonerne enkeltvis eller til grupper og holdspil.

Det næste mål er ved hjælp af attributterne at udtrække alle dem, der har farver, fra skabelonerne orange og bestil dem også fra små til store. (Figur 2.a)).

Efter denne første klassificering kan vi foreslå en klassificering efter vægt, dvs. hvilken af dem er det den der vejer mindre? og den der vejer mere? (Figur 2.b)).

Eksempel på brug af attributter med farvenegation. Går tilbage til begyndelsen, med alle tegningerne i tilsvarende skabeloner, foreslår vi farvenegationens egenskaber, i dette tilfælde appelsiner og røde. Det vil sige, at vi skal udrage fra skabelonerne alle de tegninger, der IKKE har farver orange ELLER rødlige farver.

Efter denne første klassificering kan vi også hæve attributten "fra stor til lille", for eksempel at sortere tegningerne derefter. (Figur 3).

2.- Omvendt. Vi leger for at tilknytte tegningerne i den tilsvarende skabelon ved hjælp af en eller flere attributter på en gang. For eksempel foreslår vi attributten blå farve, derfor skal børnene "placere i skabelonerne de tegninger, der kun viser de blå farver".

Den samme operation, men ved at bruge negationen af farver. Eller placer kun de 3 største i skabelonerne af farveklassifikationen, eller de 2 mindste, eller den tungeste eller den letteste, eller endda kombinere flere egenskaber på én gang.

**Spilmulighed uden skabeloner:**

Vi kan spille uden at bruge skabelonerne, det vil sige kun med de 12 attributter (Figur 1b)) og alle 24 stk. For eksempel kan vi foreslå, at af alle brikkerne vælger børnene alle dem, der IKKE er er blå, hverken grønne eller orange, og sorter dem efter størrelse fra største til mindste. (Figur 4a)). ENTEN vi kan bede dem om at vælge dem, der er grønne og bestille dem fra store til små og også de som er orange, men i dette tilfælde bestil dem fra små til store. (Figur 4b)).

FI

**TUOTEKUVAUS:**

Se koostuu 4 mallista, 24 kappaleesta piirroksilla (Kuva 1.a)) ja 12 attribuutilla (Kuva 1.b)).

**KOULUTUSAPU:**

- Luokittele objektit yhden tai useamman kriteerin mukaan.
- Vertaile elementtejä yhtäläisyyksien ja erojen löytämiseksi.
- Tee sarjoja tiettyjen sääntöjen mukaisesti (esimerkki: värisarja).
- Määrittele elementit negatiivilla.
- Esittele värin käsite.
- Vahvista käsitettä iso tai pieni (isompi kuin..., pienempi kuin...).
- Vahvista käsitettä raskas tai kevyt (raskaampi kuin..., kevyempi kuin...).

**PEDAGOGINEN KIINNOSTUS:**

Tämän materiaalin koulutusmahdollisuudet ovat lukemattomat.

Ainoastaan esittelynä tarjoamme joitain havaintoja, jotka voivat olla erittäin koulutuksellisesti kiinnostavia, niille, jotka ovat uusia mittasuhteiden ja/tai koon hallinnassa.

Vaikka tämän pelin ohjeet keskittyvät kouluryhmään, on huomioitava, että tämä tuote on myös erittäin hyvä työkalu tutorointiin.

Kaikki tieto perustuu kokemukseen; Voidaan vahvistaa, että manipuloimalla todellisuudessa lapsi luo ideoita, logiikkaa, ajattelua ja abstraktiota. Mielen toiminta aistien edellisen ja samanaikaisen toiminnan perusteella. Tämä pedagoginen elementti mittasuhteista ja/tai koot ja niiden ominaisuudet muodostavat materiaalin, joka on suunniteltu ja jäsennelty siten, että lapsi, joka toimii kehittää vapaasti ja opettajan ohjeita noudattaen loogista ja matemaattista ajattelua.

Sen mahdollisuudet vaihtelevat yksinkertaisimmista esikoulupeleistä, jotka alkavat loogisesta oppimisesta matemaattinen, monimutkaisimpien ryhmärakenteiden käsittelyyn.

**DIDAKTISET EHDOTUKSET:****Pelivaihtoehto 4 mallilla:**

1.- Kun kaikki osat (piirustukset) on sekoitettu, tavoitteena on sijoittaa (tai yhdistää) 24 piirustusta vastaavat mallit (kuva 1a.)). Voimme käyttää malleja yksittäin tai tarkoitukseen ryhmät ja joukkuepelit.

Seuraava vaihtoehto on attribuuttien avulla poimia malleista kaikki ne, joilla on värejä oransseja ja tilaa niitä myös pienistä suuriin. (Kuva 2.a)).

Tämän ensimmäisen luokituksen jälkeen voimme ehdottaa luokitusta painon mukaan, eli mitä niistä onko se se joka painaa vähemmän? ja se joka painaa enemmän? (Kuva 2.b)).

Esimerkki attribuuttien käytöstä värinegation kanssa. Palatakseni alkuun, kaikki piirustukset vastaavia malleja, ehdotamme värinegation attribuutteja, tässä tapauksessa appelsiineja ja punaiset. Eli meidän on poimittava malleista kaikki ne piirustukset, joissa EI ole värejä ORANSI TAI punertava väri.

Tämän ensimmäisen luokituksen jälkeen voimme myös nostaa attribuutin "suuresta pieneen".

esimerkiksi lajitella piirustukset vastaavasti. (Kuva 3).

2.- päinvastoin. Yhdistelemme piirustuksia vastaavaan malliin käyttämällä yhtä tai useampaa attribuuttia heti. Esimerkiksi ehdotamme sinisen värin attribuuttia, joten lasten on "sijoitettava sisään mallit ne piirustukset, joissa näkyy vain siniset värit".

Sama operaatio, mutta käyttämällä värin negatiivista. Tai sijoita vain kolme suurinta malleihin väri luokituksen tai 2 pienintä tai raskainta tai kevyintä tai parillista yhdistää useita määritteitä kerralla.

**Pelivaihtoehto ilman malleja:**

Voimme pelata ilman malleja, eli vain 12 attribuutilla (kuva 1b)) ja kaikki 24 kappaletta. Voimme esimerkiksi ehdottaa, että lapset valitsevat kaikista kappaleista ne, jotka EIVÄT ole ovat sinisiä, eivät vihreitä tai oransseja, ja järjestä ne koon mukaan suurimmasta pienimpään. (Kuva 4a)). JOMPIKUMPI voimme pyytää heitä valitsemaan vihreät ja tilaamaan ne isoista pieniin ja myös jotka ovat oransseja, mutta tässä tapauksessa tilaa ne pienistä suuriin. (Kuva 4b)).

SE

**MATERIALBESKRIVNING:**

Den består av 4 mallar, 24 bitar med ritningar (Figur 1.a) och 12 attribut (Figur 1.b)).

**UTBILDNINGSTYRNING:**

- Klassificera objekt enligt ett eller flera kriterier.
- Jämför element för att fastställa likheter och skillnader.
- Gör serier enligt vissa regler (exempel: serier av färger).
- Definiera element genom negation.
- Introducera begreppet färg.
- Förstärk begreppet stor eller liten (större än..., mindre än...).
- Förstärk begreppet tung eller lätt (tyngre än..., lättare än...).

**PEDAGOGISKT INTRESSE:**

Utbildningsmöjligheterna med detta material är otaliga.

Endast som en presentation erbjuder vi några observationer som kan vara av stort pedagogiskt intresse, för dig som är ny på att hantera proportioner och/eller storlekar.

Även om instruktionerna för detta spel är fokuserade på skolgruppen, bör det noteras att denna produkt är också ett mycket bra verktyg för handledning.

All kunskap bygger på erfarenhet; Det kan bekräftas att genom manipulation av verkligheten, barnet genererar idéer, logik, tanke och abstraktion. Sinnets aktivitet baserat på den tidigare och samtidiga aktiviteten av sinnena. Detta pedagogiska inslag av proportioner och/eller storlekar och deras attribut, utgör ett material utformat och strukturerat så att barnet, agerar fritt och följer pedagogens instruktioner, utveckla logiskt och matematiskt tänkande.

Dess möjligheter sträcker sig från de enklaste förskole spelen som börjar i logiskt lärande matematisk, till hanteringen av de mest komplexa gruppstrukturerna.

**DIDAKTISKA FÖRSLAG:****Spelalternativ med de 4 mallarna:**

1.- När alla bitar (ritningarna) har blandats är målet att placera (eller associera) de 24 teckningarna i deras motsvarande mallar (Figur 1.a)). Vi kan använda mallarna individuellt eller för grupper och lagspel.

Nästa mål är att, med hjälp av attributen, extrahera alla de som har färger från mallarna orange och beställ även dem från små till stora. (Figur 2.a)).

Efter denna första klassificering kan vi föreslå vikt klassificeringen, det vill säga vilken av dem är det den som väger mindre? och den som väger mer? (Figur 2.b)).

Exempel på att använda attribut med färgnegation. Gå tillbaka till början, med alla ritningar i motsvarande mallar, föreslår vi färgnegationens attribut, i detta fall apelsiner och röda. Det vill säga, vi måste extrahera från mallarna, alla de där ritningarna som INTE har färger orange ELLER rödaktiga färger. Efter denna första klassificering kan vi också höja attributet "från stor till liten", för till exempel för att sortera ritningarna därefter. (Figur 3).

2.- Vice versa. Vi spelar för att associera ritningarna i motsvarande mall, med hjälp av ett eller flera attribut genast. Till exempel föreslår vi attributet blå färg, därför måste barnen "placera i mallarna de där ritningarna som bara visar de blå färgerna".

Samma operation men med negation av färger. Eller placera bara de 3 största i mallarna av färgklassificeringen, eller de 2 minsta, eller den tyngsta eller den lättaste, eller till och med kombinera flera attribut samtidigt.

**Spelalternativ utan mallar:**

Vi kan spela utan att använda mallarna, det vill säga bara med de 12 attributen (Figur 1b)) och alla 24 stycken. Till exempel kan vi föreslå att av alla bitar väljer barnen alla de som INTE är det är blå, varken gröna eller orange, och sorterar dem efter storlek från största till minsta. (Figur 4a)). ANTINGEN vi kan be dem att välja de som är gröna och beställa dem från stora till små och även de som är orange, men i det här fallet, beställ dem från små till stora. (Figur 4b)).

PL

**OPIS MATERIAŁU:**

Skląda się z 4 szablonów, 24 sztuk z rysunkami (rysunek 1.a)) i 12 atrybutów (rysunek 1.b)).

**NARZĘDZIE EDUKACYJNE:**

- Klasyfikuj obiekty według jednego lub więcej kryteriów.
- Porównaj elementy w celu ustalenia podobieństw i różnic.
- Twórz serie zgodnie z określonymi zasadami (przykład: serie kolorów).
- Zdefiniuj elementy przez negację.
- Wprowadzenie pojęcia koloru.
- Wzmocnij koncepcję dużego lub małego (większy niż..., mniejszy niż...).
- Wzmocnić koncepcję „ciężki” lub „lekki” (cięższy niż..., lżejszy niż...).

**ZAINTERESOWANIE PEDAGOGICZNE:**

Możliwości edukacyjne tego materiału są niezliczone.

Tylko w formie prezentacji przedstawiamy kilka obserwacji, które mogą mieć duże znaczenie edukacyjne, dla tych, którzy dopiero zaczynają zarządzać proporcjami i/lub rozmiarami.

Chociaż instrukcje do tej gry koncentrują się na grupie szkolnej, należy zauważyć, że ten produkt jest również bardzo dobrym narzędziem do korepetycji.

Cała wiedza oparta jest na doświadczeniu; Można stwierdzić, że poprzez manipulację rzeczywistością, dziecko generuje idee, logikę, myśl i abstrakcję. Aktywność umysłu w oparciu o dotychczasową i równoczesną aktywność zmysłów. Ten pedagogiczny element proporcji i/lub rozmiary i ich atrybuty, stanowią materiał zaprojektowany i skonstruowany tak, że dziecko, działając swobodnie i zgodnie z instrukcjami edukatora, rozwija logiczne i matematyczne myślenie.

Jego możliwości sięgają od najprostszyc gier przedszkolnych, które zaczynają się od logicznego uczenia się matematyczne, do obsługi najbardziej złożonych struktur grupowych.

**PROPOZYCJE DYDAKTYCZNE:****Opcja gry przy użyciu 4 szablonów:**

1.- Po zmieszaniu wszystkich elementów (rysunków) celem jest umieszczenie (lub powiązanie) 24 rysunków w ich odpowiednie szablony (rysunek 1.a)). Z szablonów możemy korzystać indywidualnie lub dla grupy i gra zespołowa.

Następnym celem jest, za pomocą atrybutów, wyodrębnienie z szablonów wszystkich tych, które mają kolory pomarańczowy, a także zamów je od małych do dużych. (Rysunek 2.a)).

Po tej pierwszej klasyfikacji możemy zaproponować klasyfikację wagową, czyli która z nich czy to ten, który waży mniej? a ten, który waży więcej? (Rysunek 2.b)).

Przykład użycia atrybutów z negacją koloru. Wracając do początku, ze wszystkimi rysunkami w odpowiednich szablonach, proponujemy atrybuty negacji koloru, w tym przypadku pomarańcze i czerwienie. Oznacza to, że musimy wydobyć z szablonów wszystkie te rysunki, które NIE mają kolorów koloru pomarańczowy LUB czerwony.

Po tej pierwszej klasyfikacji możemy również podnieść atrybut „z dużego na mały”, dla na przykład, aby odpowiednio posortować rysunki. (Rysunek 3).

2.- Odwrotnie. Gramy, aby powiązać rysunki w odpowiednim szablonie, używając jednego lub kilku atrybutów natychmiast. Na przykład proponujemy atrybut koloru niebieskiego, dlatego dzieci muszą „umieścić w szablonie te rysunki, które pokazują tylko niebieskie kolory”.

Ta sama operacja, ale z wykorzystaniem negacji kolorów. Lub umieść tylko 3 największe w szablonach klasyfikacji kolorystycznej lub 2 najmniejsze lub najcięższe lub najlżejsze, a nawet łączyć kilka atrybutów na raz.

**Opcja gry bez szablonów:**

Możemy grać bez korzystania z szablonów, czyli tylko z 12 atrybutami (rysunek 1b)) i wszystkie 24 sztuki. Na przykład możemy zaproponować, że ze wszystkich kawałków dzieci wybierają te, które NIE są niebieskie, ani zielone, ani pomarańczowe, i uporządkuj je według rozmiaru od największego do najmniejszego. (Rysunek 4a)). ZARÓWNO możemy poprosić ich, aby wybrali te, które są zielone i uporządkowali je od dużych do małych, a także które są pomarańczowe, ale w tym przypadku uporządkuj je od małych do dużych. (Rysunek 4b)).



**POPIS MATERIÁLU:**

Skládá se ze 4 šablon, 24 kusů s výkresy (obrázek 1.a)) a 12 atributů (obrázek 1.b)).

**VZDĚLÁVÁNÍ:**

- Klasifikujte objekty podle jednoho nebo více kritérií.
- Porovnejte prvky za účelem zjištění podobností a rozdílů.
- Vytvořte série podle určitých pravidel (příklad: série barev).
- Definujte prvky negací.
- Představte pojem barvy.
- Posílit koncept velkého nebo malého (větší než..., menší než...).
- Posílit koncept těžkého nebo lehkého (těžší než..., lehčí než...).

**PEDAGOGICKÝ ZÁJEM:**

Vzdělávacích možností tohoto materiálu je nespočet.

Pouze formou prezentace nabízíme některé postřehy, které mohou být velmi zajímavé pro vzdělávání, pro ty, kteří začínají se správou proporcí a/nebo velikostí.

Přestože je návod k této hře zaměřen na školní družinu, nutno podotknout, že tento produkt je také velmi dobrým nástrojem pro doučování.

Veškeré znalosti jsou založeny na zkušenostech; Lze potvrdit, že prostřednictvím manipulace s realitou, dítě generuje nápady, logiku, myšlení a abstrakci. Činnost myslí na základě předchozí a současné činnosti smyslů. Tento pedagogický prvek proporcí a/nebo velikostí a jejich vlastností, tvoří materiál navržený a strukturovaný tak, aby dítě jednalo volně a podle pokynů vychovatele rozvíjet logické a matematické myšlení.

Jeho možnosti sahají od nejjednodušších předškolních her, které začínají logickým učením matematické, k manipulaci s nejsložitějšími skupinovými strukturami.

**DIDAKTICKÉ NÁVRHY:****Možnost hry pomocí 4 šablon:**

1.- Jakmile jsou všechny části (kresby) smíchány, cílem je umístit (nebo spojit) 24 kreseb do jejich odpovídající šablony (obrázek 1a.)). Šablony můžeme použít jednotlivě nebo pro skupiny a týmová hra. Dalším cílem je pomocí atributů extrahovat ze šablon všechny ty, které mají barvy oranžové a také je objednat od malých po velké. (Obrázek 2.a)).

Po této první klasifikaci můžeme navrhnout klasifikaci podle hmotnosti, tedy podle které z nich je to ten, co váží méně? a ten co váží víc? (Obrázek 2.b)).

Příklad použití atributů s negací barev. Vraťme se na začátek, se všemi kresbami v odpovídající šablony, navrhujeme atributy negace barvy, v tomto případě pomeranče a červené. To znamená, že musíme ze šablon extrahovat všechny ty kresby, které NEMAJÍ barvy oranžové NEBO načervenalé barvy.

Po této první klasifikaci můžeme také zvýšit přívlastek „od velkého k malému“, pro například podle toho seřadit výkresy. (Obrázek 3).

2.- naopak. Hrajeme, abychom přiřadili výkresy k odpovídající šabloně pomocí jednoho nebo několika atributů najednou. Navrhujeme například atribut modré barvy, proto se děti musí „umístit dovnitř šablony ty kresby, které zobrazují pouze modré barvy“.

Stejná operace, ale s použitím negace barev. Nebo umístěte do šablon pouze 3 největší barevné klasifikace, nebo 2 nejmenší, nebo nejtěžší nebo nejlehčí, nebo dokonce kombinovat několik atributů najednou.

**Možnost hry bez šablon:**

Můžeme hrát bez použití šablon, tedy pouze s 12 atributy (obrázek 1b)) a všech 24 kusů. Můžeme například navrhnout, aby ze všech dílků děti vybraly všechny, které NEJSOU jsou modré, ani zelené, ani oranžové, a seřadte je podle velikosti od největší po nejmenší. (Obrázek 4a)). BUĎ můžeme je požádat, aby si vybrali ty, které jsou zelené a objednali je od velkých po malé a také které jsou oranžové, ale v tomto případě je objednejte od malých po velké. (Obrázek 4b)).

**MATERIAAL BESCHRIJVING:**

Het bestaat uit 4 sjablonen, 24 stuks met tekeningen (Figuur 1.a)) en 12 attributen (Figuur 1.b)).

**ONDERWIJS HULP:**

- Classificeer objecten volgens een of meer criteria.
- Vergelijk elementen om overeenkomsten en verschillen vast te stellen.
- Maak reeksen volgens bepaalde regels (bijvoorbeeld: reeksen van kleuren).
- Definieer elementen door ontkenning.
- Introduceer het begrip kleur.
- Versterk het concept van groot of klein (groter dan..., kleiner dan...).
- Versterk het concept van zwaar of licht (zwaarder dan..., lichter dan...).

**PEDAGOGISCH BELANG:**

De educatieve mogelijkheden van dit materiaal zijn ontelbaar.

Alleen bij wijze van presentatie bieden we enkele observaties die van groot educatief belang kunnen zijn, voor degenen die nieuw zijn in het omgaan met verhoudingen en/of maten.

Hoewel de instructies voor dit spel gericht zijn op de schoolgroep, moet worden opgemerkt dat: dit product is ook een zeer goed hulpmiddel voor bijles.

Alle kennis is gebaseerd op ervaring; Het kan worden bevestigd dat door de manipulatie van de werkelijkheid genereert het kind ideeën, logica, denken en abstractie. De activiteit van de geest gebaseerd op de eerdere en gelijktijdige activiteit van de zintuigen. Dit pedagogische element van verhoudingen en/of maten en hun attributen, vormen een materiaal dat zo is ontworpen en gestructureerd dat het kind, handelend vrij en volgens de instructies van de opvoeder, logisch en wiskundig denken ontwikkelen.

De mogelijkheden variëren van de eenvoudigste voorschoolse spelletjes die beginnen met logisch leren mathematisch, tot het hanteren van de meest complexe groepsstructuren.

**DIDACTISCHE VOORSTELLEN:****Speloptie met behulp van de 4 sjablonen:**

1.- Zodra alle stukken (de tekeningen) gemengd zijn, is het de bedoeling om de 24 tekeningen in hun overeenkomstige sjablonen (Figuur 1a.)). We kunnen de sjablonen afzonderlijk of voor gebruiken groepen en teamspel.

Het volgende doel is om met behulp van de attributen alle sjablonen met kleuren uit de sjablonen te halen oranje en bestel ze ook van klein naar groot. (Figuur 2.a)).

Na deze eerste classificatie kunnen we de classificatie op gewicht voorstellen, dat wil zeggen, welke van hen? is het degene die minder weegt? en degene die meer weegt? (Figuur 2.b)).

Voorbeeld om attributen met kleurontkenning te gebruiken. Terug naar het begin, met alle tekeningen in de overeenkomstige sjablonen, stellen we de attributen van de kleurnegatie voor, in dit geval sinaasappels en rood. Dat wil zeggen, we moeten uit de sjablonen halen, al die tekeningen die GEEN kleuren hebben oranje OF roodachtige kleuren.

Na deze eerste classificatie kunnen we ook het attribuut "van groot naar klein" verhogen voor bijvoorbeeld om de tekeningen dienovereenkomstig te sorteren. (Figuur 3).

2.- Omgekeerd. We spelen om de tekeningen in de bijbehorende sjabloon te associëren, met behulp van een of meerdere attributen onmiddellijk. We stellen bijvoorbeeld het attribuut blauwe kleur voor, daarom moeten de kinderen "plaats in" de sjablonen die tekeningen die alleen de blauwe kleuren tonen".

Dezelfde bewerking maar met de ontkenning van kleuren. Of plaats alleen de 3 grootste in de sjablonen van de kleurclassificatie, of de 2 kleinste, of de zwaarste of de lichtste, of zelfs combineer meerdere attributen tegelijk.

**Speloptie zonder sjablonen:**

We kunnen spelen zonder de sjablonen te gebruiken, dat wil zeggen alleen met de 12 attributen (Figuur 1b)) en alle 24 stuks. We kunnen bijvoorbeeld voorstellen dat van alle stukken de kinderen alle stukken kiezen die NIET zijn zijn blauw, noch groen, noch oranje, en sorteer ze op maat van groot naar klein. (Figuur 4a)). EEN VAN BEIDE we kunnen ze vragen om de groene te kiezen en ze van groot naar klein te bestellen en ook de die oranje zijn, maar bestel ze in dit geval van klein naar groot. (Figuur 4b)).

LT

**PRODUKTO APRAŠYMAS:**

Jį sudaro 4 šablonai, 24 dalys su brėžiniais (1.a pav.) ir 12 atributų (1.b pav.).

**MOKYMO SI NAUDOJIMAI:**

- Klasifikuoti objektus pagal vieną ar kelis kriterijus.
- Palyginkite elementus, kad nustatytumėte panašumus ir skirtumus.
- Kurkite serijas pagal tam tikras taisykles (pavyzdys: spalvų serija).
- Apibrėžkite elementus neigimu.
- Supažindinti su spalvos samprata.
- Sutvirtinti sąvoką didelės ar mažos (didesnis nei..., mažesnis nei...).
- Sustiprinti sunkaus ar lengvo (sunkesnis nei..., lengvesnis nei...) sampratą.

**PEDAGOGINIS INTERESAS:**

Šios medžiagos edukacinės galimybės yra nesuskaičiuojamos.

Tik kaip pristatymą siūlome keletą pastebėjimų, kurie gali būti labai svarbūs edukaciniam tiems, kurie pradeda valdyti proporcijas ir (arba) dydžius.

Nors šio žaidimo instrukcijos yra orientuotos į mokyklos grupę, reikia pažymėti, kad šis produktas taip pat yra labai gera mokymo priemonė.

Visos žinios yra pagrįstos patirtimi; Galima patvirtinti, kad manipuliuojant realybėje, vaikas generuoja idėjas, logiką, mintis ir abstrakciją. Proto veikla remiantis ankstesne ir tuo pat metu vykusia jusių veikla. Šis pedagoginis proporcijų elementas ir (arba) dydžiai ir jų atributai, sudaro medžiagą, sukurtą ir sukonstruotą taip, kad vaikas, veikdamas laisvai ir vadovaudamasis auklėtojo nurodymais ugdyti loginį ir matematinį mąstymą.

Jo galimybės – nuo paprasčiausių ikimokyklinio ugdymo žaidimų, prasidedančių nuo loginio mokymosi matematinė, sudėtingiausių grupių struktūrų valdymas.

**DIDAKTINIAI PASIŪLYMAI:****Žaidimo parinktis naudojant 4 šablonus:**

1.- Sumaišius visas dalis (brėžinius), tikslas yra sudėti (arba susieti) 24 brėžinius. atitinkamus šablonus (1a pav.). Šablonus galime naudoti individualiai arba skirti grupės ir komandinis žaidimas.

Kitas tikslas yra, naudojant atributus, iš šablonų išskirti visus tuos, kurie turi spalvas oranžinės spalvos, taip pat užsisakykite jų nuo mažų iki didelių. (2.a pav.).

Po šios pirmosios klasifikacijos galime pasiūlyti klasifikaciją pagal svorį, ty kurį iš jų ar tai tas, kuris sveria mažiau? o kuris sveria daugiau? (2.b pav.).

Pavyzdys, kaip naudoti atributus su spalvų neigimu. Grįžtant į pradžią, su visais brėžiniais atitinkamus šablonus, siūlome spalvų neigimo atributus, šiuo atveju oranžines ir raudonėji. Tai yra, turime iš šablonų ištraukti visus tuos brėžinius, kuriuose NĖRA spalvų oranžinės ARBA rausvos spalvos.

Po šios pirmosios klasifikacijos taip pat galime pakelti atributą „nuo didelio iki mažo“.

pavyzdžiui, atitinkamai surūšiuoti brėžinius. (3 pav.).

2.- Atvirkščiai. Žaidžiame susiedami brėžinius atitinkamame šablone, naudodami vieną ar kelis atributus iškart. Pavyzdžiui, mes siūlome mėlynos spalvos atributą, todėl vaikai turi „įsidėti šablonus tie piešiniai, kuriuose pavaizduotos tik mėlynos spalvos“.

Ta pati operacija, bet naudojant spalvų neigimą. Arba į šablonus įdėkite tik 3 didžiausius pagal spalvų klasifikaciją, arba 2 mažiausius, arba sunkiausius, lengviausius, arba net sujungti kelis atributus vienu metu.

**Žaidimo parinktis be šablonų:**

Galime žaisti nenaudodami šablonų, ty tik su 12 atributų (1b pav.) ir visi 24 vnt. Pavyzdžiui, galime pasiūlyti, kad iš visų kūrinių vaikai pasirinktų visus, kurių NĖRA yra mėlynos, nei žalios, nei oranžinės spalvos, ir rūšiuokite juos pagal dydį nuo didžiausio iki mažiausio. (4a pav.). ARBA galime paprašyti išsirinkti žalias ir užsisakyti nuo didelių iki mažų, taip pat kurie yra oranžiniai, tačiau šiuo atveju užsisakykite juos nuo mažų iki didelių. (4b pav.).

SK

**POPIS MATERIÁLU:**

Pozostáva zo 4 šablón, 24 kusov s nákresemi (obrázok 1.a) a 12 atribútov (obrázok 1.b)).

**VZDELÁVACIE PROSTRIEDKY:**

- Klasifikujte objekty podľa jedného alebo viacerých kritérií.
- Porovnajte prvky, aby ste zistili podobnosti a rozdiely.
- Vytvárajte série podľa určitých pravidiel (príklad: série farieb).
- Definujte prvky negáciou.
- Zaviesť pojem farby.
- Posilniť koncept veľkého alebo malého (väčší ako..., menší ako...).
- Posilniť koncepciu ťažkého alebo ľahkého (ťažšie ako..., ľahšie ako...).

**PEDAGOGICKÝ ZÁUJEM:**

Vzdelávacie možnosti tohto materiálu sú nespočetné.

Len formou prezentácie ponúkame niekoľko postrehov, ktoré môžu byť veľmi zaujímavé pre vzdelávanie pre tých, ktorí sú nováčikmi v manipulácii s proporciami a/alebo veľkosťami.

Napriek tomu, že návod k tejto hre je zameraný na školskú družinu, treba podotknúť, že tento produkt je veľmi dobrou pomôckou aj na súkromné vyučovanie.

Všetky poznatky sú založené na skúsenostiach; možno potvrdiť, že prostredníctvom manipulácie s realitou dieťa vytvára nápady, logiku, myšlienky a abstrakciu. Činnosť mysle vychádza z predchádzajúcej a súčasnej činnosti zmyslov. Tento pedagogický prvok proporcií a/alebo veľkostí a ich atribútov predstavuje materiál navrhnutý a štruktúrovaný tak, aby dieťa, konajúc slobodne a podľa pokynov vychovávateľa, rozvíjalo logické a matematické myslenie. Jeho možnosti siahajú od najjednoduchších predškolských hier, ktoré začínajú pri učení sa matematickej logiky, až po zvládanie najzložitejších skupinových štruktúr.

**DIDAKTICKÉ NÁVRHY:****Možnosť hry pomocou 4 šablón:**

1.- Po zmiešaní všetkých dielikov (kresieb) je cieľom umiestniť (alebo spojiť) 24 výkresov do príslušných šablón (obrázok 1a). Šablóny môžeme použiť jednotlivo alebo pre skupiny a hrať podľa tímov.

Ďalším cieľom je pomocou atribútov vytiahnuť zo šablón všetky tie, ktoré majú oranžové farby a tiež ich zoradiť od malých po veľké. (Obrázok 2.a)).

Po tejto prvej klasifikácii môžeme navrhnuť klasifikáciu podľa hmotnosti, teda ktorá z nich je tá, ktorá váži menej? a ten čo váži viac? (Obrázok 2.b)).

Príklad použitia atribútov s negáciou farieb. Vráťme sa na začiatok, so všetkými kresbami v zodpovedajúcich šablónach, navrhujeme atribúty negácie farieb, v tomto prípade oranžovú a červenú. To znamená, že musíme zo šablón extrahovať všetky tie kresby, ktoré NEPOSKYTUJÚ oranžové farby ANI červenasté farby.

Po tejto prvej klasifikácii môžeme tiež zvýšiť prívlastok „od veľkého k malému“, napríklad, aby sme podľa toho zoradili výkresy. (Obrázok 3).

2.- naopak. Hráme sa na priradovanie kresieb k zodpovedajúcej šablóne pomocou jedného alebo viacerých atribútov súčasne. Napríklad navrhujeme atribút modrá farba, preto deti musia „umiestniť do šablón tie kresby, ktoré zobrazujú iba modré farby“.

Rovnaká operácia, ale s použitím negácie farieb. Alebo dajte do šablón len 3 najväčšie z farebného zaradenia, alebo 2 najmenšie, alebo tie s najvyššou gramážou alebo tie s najnižšou gramážou, prípadne kombinujte viacero atribútov naraz.

**Možnosť hry bez šablón:**

Môžeme hrať bez použitia šablón, teda iba s 12 atribútmi (obrázok 1b)) a 24 figurkami. Napríklad môžeme navrhnuť, aby si deti zo všetkých dielikov vybrali všetky, ktoré NIE sú modré, zelené alebo oranžové, a zoradia ich podľa veľkosti od najväčšieho po najmenšie. (Obrázok 4a)). Alebo ich môžeme požiadať, aby si vybrali zelené a objednali si ich od veľkých po malé a tiež oranžové, ale v tomto prípade ich objednajme od malých po veľké. (Obrázok 4b))

**RO****DESCRIEREA MATERIALULUI:**

Este format din 4 șabloane, 24 de piese cu desene (Figura 1.a)) și 12 atribute (Figura 1.b)).

**UTILITATE EDUCAȚIONALĂ:**

- Clasificarea obiectelor după unul sau mai multe criterii.
- Compararea elementelor pentru a stabili asemănări și diferențe.
- Realizați serii respectând anumite reguli (exemplu: serii de culori).
- Definiți elementele prin negație.
- Introducerea conceptului de culoare.
- Întăriți conceptul de mare sau mic (mai mare decât..., mai mic decât...).
- Întăriți conceptul de greu sau ușor (mai greu decât..., mai ușor decât...).

**INTERES PEDAGOGIC:**

Posibilitățile educaționale ale acestui material sunt nenumărate.

Doar cu titlu de prezentare, oferim câteva observații care pot fi de mare interes educațional, pentru cei care sunt începători în gestionarea proporțiilor și/sau dimensiunilor.

Deși instrucțiunile pentru acest joc sunt axate pe grupul școlar, trebuie remarcat faptul că acest produs este, de asemenea, un instrument foarte bun pentru instruire.

Toate cunoștințele se bazează pe experiență; Se poate afirma că prin manipularea realitate, copilul generează idei, logică, gândire și abstracție. Activitatea minții bazată pe activitatea anterioară și simultană a simțurilor. Acest element pedagogic de proporții și/sau marimile și atributele acestora, constituie un material conceput și structurat astfel încât copilul, acționând liber și urmând instrucțiunile educatorului, dezvoltă gândirea logică și matematică.

Posibilitățile sale variază de la cele mai simple jocuri preșcolare care încep în învățarea logică matematic, la manipularea celor mai complexe structuri de grup.

**PROPUNERI DIDACTICE:**

Opțiuni de joc folosind cele 4 șabloane:

1.- Odata ce toate piesele (desenele) au fost amestecate, obiectivul este de a așeza (sau asocier) cele 24 de desene în lor șabloane corespunzătoare (Figura 1.a)). Putem folosi șabloanele individual sau pentru jocul în grup și în echipă.

Următorul obiectiv este, folosind atributele, să extragem din șabloane toate cele care au culori portocalii și, de asemenea, comandați-le de la mic la mare. (Figura 2.a)).

După această primă clasificare, putem propune clasificarea după greutate, adică care dintre ele este cel care cântărește mai puțin? și cel care cântărește mai mult? (Figura 2.b)).

Exemplu de utilizare a atributelor cu negație de culoare. Revenind la început, cu toate desenele din șabloane corespunzătoare, propunem atributele negației de culoare, în acest caz, portocale și roșii. Adică trebuie să extragem din șabloane, toate acele desene care NU au culori din portocalii SAU roșiatice.

După această primă clasificare, putem ridica și atributul „de la mare la mic”, pt de exemplu, pentru a sorta desenele în consecință. (Figura 3).

2.- Viceversa. Ne jucăm să asociem desenele în șablonul corespunzător, folosind unul sau mai multe atribute o dată. De exemplu, propunem atributul de culoare albastră, prin urmare, copiii trebuie să „se plaseze în șabloanele acele desene care arată doar culorile albastre”.

Aceeași operație dar folosind negația culorilor. Sau plasați doar 3 cele mai mari în șabloane din clasificarea culorilor, sau cele 2 mai mici, sau cele mai grele sau cele mai ușoare, sau chiar combina mai multe atribute simultan.

**Opțiuni de joc fără șabloane:**

Ne putem juca fără să folosim șabloanele, adică doar cu cele 12 atribute (Figura 1b)) și toate cele 24 de piese. De exemplu, putem propune ca dintre toate piesele, copiii să aleagă pe toate pe cele care NU sunt sunt albastre, nici verzi, nici portocalii și ordonează-le după mărime de la cel mai mare la cel mai mic. (Figura 4a)). FIE le putem cere să aleagă pe cele verzi și să le comandă de la mare la mic și de asemenea care sunt portocalii, dar în acest caz, ordonați-le de la mic la mare. (Figura 4b)).

**NO****MATERIALBESKRIVELSE:**

Den består av 4 maler, 24 stykker med tegninger (Figur 1.a)) og 12 attributter (Figur 1.b)).

**UTDANNINGSVERK:**

- Klassifiser objekter etter ett eller flere kriterier.
- Sammenligne elementer for å etablere likheter og forskjeller.
- Lag serier etter bestemte regler (eksempel: serier av farger).
- Definer elementer ved negasjon.
- Introduser konseptet farge.
- Forsterk begrepet stor eller liten (større enn..., mindre enn...).
- Forsterk begrepet tung eller lett (tyngre enn..., lettere enn...).

**PEDAGOGISK INTERESSE:**

Utdanningsmulighetene til dette materialet er utallige.

Kun som presentasjon tilbyr vi noen observasjoner som kan være av stor pedagogisk interesse, for de som er nye til å håndtere proporsjoner og/eller størrelser.

Selv om instruksjonene for dette spillet er fokusert på skolegruppen, bør det bemerkes at dette produktet er også et veldig godt verktøy for veiledning.

All kunnskap er basert på erfaring; Det kan bekreftes at gjennom manipulering av virkeligheten genererer barnet ideer, logikk, tanke og abstraksjon. Sinnets aktivitet basert på den tidligere og samtidige aktiviteten til sansene. Dette pedagogiske elementet av proporsjoner og/eller størrelser og deres egenskaper, utgjør et materiale utformet og strukturert slik at barnet, handler fritt og følge instruksjonene fra læreren, utvikle logisk og matematisk tenkning.

Mulighetene spenner fra de enkleste førskolelekene som starter i logisk læring matematisk, til håndtering av de mest komplekse gruppestrukturene.

**DIDAKTISKE FORSLAG:**

Spillalternativ ved å bruke de 4 malene:

1.- Når alle delene (tegningene) er blandet, er målet å plassere (eller assosiere) de 24 tegningene i deres tilsvarende maler (Figur 1.a)). Vi kan bruke malene individuelt eller for grupper og lagspill.

Det neste målet er, ved å bruke attributtene, å trekke ut alle de som har farger fra malene oransje og bestill dem også fra små til store. (Figur 2.a)).

Etter denne første klassifiseringen kan vi foreslå vektclassifiseringen, det vil si hvilken av dem er det den som veier mindre? og den som veier mer? (Figur 2.b)).

Eksempel på bruk av attributter med fargenegasjon. Går tilbake til begynnelsen, med alle tegningene i tilsvarende maler, foreslår vi attributtene til fargenegasjonen, i dette tilfellet, appelsiner og røde. Det vil si at vi må trekke ut fra malene, alle de tegningene som IKKE har farger ELLER rødlige farger.

Etter denne første klassifiseringen kan vi også heve attributtet "fra stor til liten", for for eksempel for å sortere tegningene deretter. (Figur 3).

2.- Vice versa. Vi spiller for å knytte tegningene til den tilsvarende malen, ved å bruke en eller flere attributter med en gang. For eksempel foreslår vi attributtet blå farge, derfor må barna "plassere i malene de tegningene som kun viser de blå fargene”.

Den samme operasjonen, men ved å bruke negasjonen av farger. Eller plasser kun de 3 største i malene av fargeklassifiseringen, eller de 2 minste, eller den tyngste eller den letteste, eller til og med kombinere flere attributter samtidig.

**Spillalternativ uten maler:**

Vi kan spille uten å bruke malene, det vil si bare med de 12 attributtene (Figur 1b)) og alle 24 stykker. For eksempel kan vi foreslå at av alle brikkene velger barna alle de som IKKE er det er blå, verken grønne eller oransje, og sorter dem etter størrelse fra størst til minste. (Figur 4a)). ENTEN vi kan be dem velge de som er grønne og bestille dem fra store til små og også som er oransje, men i dette tilfellet, bestill dem fra små til store. (Figur 4b)).

LV

**MATERIĀLA APRAKSTS:**

Komplektā ietilpst: 4 pamatnītes, 24 koka plāksnītes ar zīmējumiem (1.a) Attēls) un 12 atribūtiem (1.b) Attēls).

**PEDAGOĢISKAIS PIELIETOJUMS:**

- Klasificēt objektus pēc viena vai vairākiem kritērijiem.
- Salīdzināt elementus, lai noteiktu līdzības un atšķirības.
- Veidot sērijas, ievērojot noteiktus noteikumus (piemēram, krāsu sērijas).
- Definēt elementus ar noliegumu.
- Apgūt krāsas jēdzienu.
- Apgūt jēdzienus liels vai mazs (lielāks par..., mazāks par...).
- Apgūt jēdzienu "smags vai viegls" (smagāks par..., vieglāks par...).

**PEDAGOĢISKĀ INTERESE:**

Šī materiāla izglītojošās iespējas ir neskaitāmas.

Tikai prezentācijas nolūkos mēs piedāvājam dažus šī materiāla pielietojuma veidus, lai radītu bērniem interesi apgūstot jaunus jēdzienus, kas saistīti ar proporcijām un/vai izmēriem.

Neskatoties uz to, ka šīs spēles instrukcija ir vērsta uz pirmsskolām, šis produkts ir arī ļoti labs instruments privātām apmācībām.

Darbojoties ar šo materiālu, tiek iegūtas zināšanas, kas ir balstītas uz pieredzi. Mijiedarbojoties ar šāda veida materiālu, bērns ģenerē idejas, loģiku, domas un abstrakciju. Prāta darbība balstās uz iepriekšējo sajūtu darbību. Šīs proporciju un/vai izmēru un to īpašību pedagoģiskais elements veido materiālu, kas veidots un strukturēts tā, lai bērns, brīvi rīkojoties un sekojot audzinātāja norādījumiem, attīstītu loģisko un matemātisko domāšanu. Tā iespējas svārstās no vienkāršākajām pirmsskolas spēlēm, kas sākas matemātiskās loģikas apgūvē, līdz sarežģītākām grupu struktūrām.

**DIDAKTISKAIS PRIEKŠLIKUMS:****Spēles iespēja, izmantojot 4 pamatnītes:**

1.- Kad visi zīmējumi ir sajaukti, mērķis ir ievietot (vai saistīt) 24 zīmējumus ar atbilstošajiem uz pamatnītēm (1.a Attēls)). Pamatnītes var izmantot individuāli vai grupām un spēlēt pa komandām.

Nākamais mērķis ir, izmantojot atribūtus, no pamatnītēm noņemt nost visus tos motīvus, kam ir oranžas krāsas, kā arī sakārtot tos no maziem līdz lieliem. (2.a Attēls)).

Pēc šīs pirmās klasifikācijas mēs varam piedāvāt klasifikāciju pēc svāra, tas ir, kura no tām ir tā, kas sver mazāk? Un kas sver vairāk? (2.b) Attēls).

Piemērs atribūtu izmantošanai var būt arī ar krāsu noliegšanu. Tas nozīmē, ka ir jāizņem no veidnēm visi tie zīmējumi, kuros NAV oranžas krāsas, NE sarkanās krāsas.

Pēc šīs pirmās klasifikācijas varam arī paaugstināt atribūtu "no liela uz mazu", piemēram, lai attiecīgi uzdotu uzdevumu atrast atbilstošos zīmējumus. (3. Attēls).

2.- Otrādi. Mēs spēlējam zīmējumu sasaisti uz attiecīgās pamatnītes, izmantojot vienu vai vairākus atribūtus vienlaikus. Piemēram, mēs piedāvājam zilās krāsas atribūtu, tāpēc bērniem ir "jāievieto pamatnītēs tie zīmējumi, kuros redzamas tikai zilās krāsas".

Tā pati darbība, bet izmantojot krāsu noliegšanu. Vai arī uz pamatnītes novietojiet tikai 3 lielākos no krāsu klasifikācijas vai 2 mazākos, vai tos ar lielāko svaru vai mazāko svaru, vai pat apvienojiet vairākus atribūtus vienlaikus.

**Spēles iespēja bez pamatnītes:**

Var spēlēt arī bez pamatnītes, izmantojot tikai 12 atribūtus (1.b Attēls) un 24 zīmējumus. Piemēram, ierosinām, lai bērni no visiem gabaliem izvēlas tos, kas NAV zili, zaļi vai oranži, un sakārto tos pēc izmēra no lielākā līdz mazākajam. (4.a Attēls)). Vai arī palūdzam izvēlēties tos, kas ir zaļi, un sarindot tos no lielākā uz mazāko un arī tos, kas ir oranži, bet šajā gadījumā sarindot tos no mazākā uz lielāko. (4.b Attēls)).

GR

**ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΙΚΟΥ:**

Αποτελείται από 4 πρότυπα, 24 κομμάτια με σχέδια (Εικόνα 1.α)) και 12 χαρακτηριστικά (Εικόνα 1.β)).

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ:**

- Ταξινόμηση αντικειμένων σύμφωνα με ένα ή περισσότερα κριτήρια.
- Συγκρίνετε στοιχεία για να διαπιστώσετε ομοιότητες και διαφορές.
- Δημιουργήστε σειρές ακολουθώντας ορισμένους κανόνες (παράδειγμα: σειρά χρωμάτων).
- Ορίστε στοιχεία με άρνηση.
- Εισάγετε την έννοια του χρώματος.
- Ενισχύστε την έννοια του μεγάλου ή του μικρού (μεγαλύτερο από..., μικρότερο από...).
- Ενισχύστε την έννοια του βαρύτερου ή ελαφρύτερου (βαρύτερο από..., ελαφρύτερο από...).

**ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ:**

Οι εκπαιδευτικές δυνατότητες αυτού του υλικού είναι αμέτρητες.

Μόνο ως παρουσίαση, προσφέρουμε ορισμένες παρατηρήσεις που μπορεί να έχουν μεγάλο εκπαιδευτικό ενδιαφέρον, για όσους είναι νέοι στο χειρισμό αναλογιών ή/και μεγεθών.

Παρά το γεγονός ότι οι οδηγίες για αυτό το παιχνίδι επικεντρώνονται στη σχολική ομάδα, πρέπει να σημειωθεί ότι αυτό το προϊόν είναι επίσης ένα πολύ καλό εργαλείο για ιδιωτική διδασκαλία.

Όλες οι γνώσεις βασίζονται στην εμπειρία. μπορεί να επιβεβαιωθεί ότι μέσω της χειραγώγησης της πραγματικότητας, το παιδί γεννά ιδέες, λογική, σκέψη και αφαίρεση. Η δραστηριότητα του νου βασίζεται στην προηγούμενη και ταυτόχρονη δραστηριότητα των αισθήσεων. Αυτό το παιδαγωγικό στοιχείο των αναλογιών ή/και μεγεθών και των ιδιοτήτων τους, αποτελούν ένα υλικό σχεδιασμένο και δομημένο έτσι ώστε το παιδί, ενεργώντας ελεύθερα και ακολουθώντας τις οδηγίες του παιδαγωγού, να αναπτύσσει λογική και μαθηματική σκέψη. Οι δυνατότητές του κυμαίνονται από τα πιο απλά προσχολικά παιχνίδια που ξεκινούν στην εκμάθηση μαθηματικής λογικής, μέχρι το χειρισμό των πιο περίπλοκων ομαδικών δομών.

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ:****Επιλογή παιχνιδιού χρησιμοποιώντας τα 4 πρότυπα:**

1.- Αφού αναμειχθούν όλα τα κομμάτια (τα σχέδια), ο στόχος είναι να τοποθετηθούν (ή να συσχετιστούν) τα 24 σχέδια στα αντίστοιχα πρότυπα τους (Εικόνα 1α)). Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα πρότυπα μεμονωμένα ή για ομάδες και να παίξουμε ανά ομάδες.

Ο επόμενος στόχος είναι, χρησιμοποιώντας τα χαρακτηριστικά, να εξαγάγετε από τα πρότυπα όλα αυτά που έχουν πορτοκαλί χρώματα και επίσης να τα παραγγείλετε από μικρό σε μεγάλο. (Εικόνα 2α)).

Μετά από αυτή την πρώτη ταξινόμηση, μπορούμε να προτείνουμε την ταξινόμηση κατά βάρος, δηλαδή ποια από αυτές είναι αυτή που ζυγίζει λιγότερο; και αυτό που ζυγίζει περισσότερο; (Εικόνα 2β)).

Παράδειγμα χρήσης χαρακτηριστικών με άρνηση χρώματος. Επιστρέφοντας στην αρχή, με όλα τα σχέδια στα αντίστοιχα πρότυπα, προτείνουμε τα χαρακτηριστικά της άρνησης χρώματος, στην προκειμένη περίπτωση, πορτοκαλί και κόκκινα. Δηλαδή, πρέπει να εξαγάγουμε από τα πρότυπα, όλα εκείνα τα σχέδια που ΔΕΝ παρουσιάζουν πορτοκαλί χρώματα ΟΥΤΕ κοκκινωπά χρώματα.

Μετά από αυτή την πρώτη ταξινόμηση, μπορούμε επίσης να αυξήσουμε το χαρακτηριστικό "από μεγάλο σε μικρό", για παράδειγμα, για να παραγγείλουμε τα σχέδια ανάλογα. (Εικόνα 3).

2.- Αντιστρόφως. Παίξουμε στο να συσχετίσουμε τα σχέδια στο αντίστοιχο πρότυπο, χρησιμοποιώντας ένα ή περισσότερα χαρακτηριστικά ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, προτείνουμε το χαρακτηριστικό μπλε χρώματος, επομένως, τα παιδιά πρέπει να «τοποθετήσουν στα πρότυπα εκείνα τα σχέδια που δείχνουν μόνο τα μπλε χρώματα».

Η ίδια λειτουργία αλλά χρησιμοποιώντας την άρνηση των χρωμάτων. Ή βάλτε στα πρότυπα μόνο τα 3 μεγαλύτερα της ταξινόμησης χρωμάτων, ή τα 2 μικρότερα, ή αυτά με το μεγαλύτερο βάρος ή αυτά με το χαμηλότερο βάρος, ή ακόμα και συνδυάστε πολλά χαρακτηριστικά ταυτόχρονα.

**Επιλογή παιχνιδιού χωρίς πρότυπα:**

Μπορούμε να παίξουμε χωρίς να χρησιμοποιήσουμε τα πρότυπα, δηλαδή μόνο με τα 12 χαρακτηριστικά (Εικόνα 1β)) και τα 24 κομμάτια. Για παράδειγμα, μπορούμε να προτείνουμε από όλα τα κομμάτια, τα παιδιά να επιλέξουν όλα εκείνα που ΔΕΝ είναι μπλε, πράσινα ή πορτοκαλί και να τα παραγγείλουν ανά μέγεθος από το μεγαλύτερο στο μικρότερο. (Εικόνα 4α)). Ή μπορούμε να τους ζητήσουμε να επιλέξουν αυτά που είναι πράσινα και να τα παραγγείλουν από μεγάλα σε μικρά και επίσης αυτά που είναι πορτοκαλί, αλλά σε αυτή την περίπτωση, να τα παραγγείλουν από μικρό σε μεγάλο. (Εικόνα 4β)).

**OPIS MATERIALA:**

Sestavljen je iz 4 predlog, 24 kosov z risbami (slika 1.a)) in 12 atributov (slika 1.b)).

**PRIPOROČNOST ZA IZOBRAŽEVANJE:**

- Razvrstite predmete po enem ali več kriterijih.
- Primerjajte elemente, da ugotovite podobnosti in razlike.
- Naredite serije po določenih pravilih (primer: serije barv).
- Določite elemente z negacijo.
- Uvesti pojem barve.
- Okrepite koncept velikega ali majhnega (večjega od..., manjšega od...).
- Okrepite koncept težkega ali lahkega (težje od..., lažje od...).

**PEDAGOŠKI INTERES:**

Izobraževalne možnosti tega gradiva so neštete.

Le v obliki predstavitve ponujamo nekaj opazanj, ki so lahko zelo izobraževalno zanimive, za tiste, ki so novi pri upravljanju razmerij in/ali velikosti.

Čeprav so navodila za to igro osredotočena na šolsko skupino, je treba opozoriti, da ta izdelek je tudi zelo dobro orodje za poučevanje.

Vse znanje temelji na izkušnjah; Lahko trdimo, da z manipulacijo realnosti, otrok ustvarja ideje, logiko, misel in abstrakcijo. Dejavnost uma temelji na predhodni in hkratni dejavnosti čutil. Ta pedagoški element sorazmerja in/ali velikosti in njihovi atributi, predstavljajo material, zasnovan in strukturiran tako, da otrok deluje prosto in po navodilih vzgojitelja razvijati logično in matematično mišljenje.

Njegove možnosti segajo od najpreprostejših predšolskih iger, ki se začnejo z logičnim učenjem matematične, za ravnanje z najbolj zapletenimi skupinskimi strukturami.

**DIDAKTIČNI PREDLOGI:****Možnost igre z uporabo 4 predlog:**

1.- Ko so vsi deli (risbe) pomešani, je cilj postaviti (ali povezati) 24 risb v njihove ustrezne predloge (slika 1.a)). Predloge lahko uporabimo posamezno ali za skupinsko in ekipno igro.

Naslednji cilj je z uporabo atributov izveči iz predlog vse tiste, ki imajo barve oranžne in jih tudi naročite od malih do velikih. (Slika 2.a)).

Po tej prvi razvrstitvi lahko predlagamo razvrstitev po teži, torej po kateri izmed njih je to tisti, ki tehta manj? in tisti, ki tehta več? (Slika 2.b)).

Primer uporabe atributov z negacijo barve. Če se vrnem na začetek, z vsemi risbami v ustrezne predloge, predlagamo attribute negacije barve, v tem primeru pomaranče in rdeče barve. To pomeni, da moramo iz predlog izluščiti vse tiste risbe, ki nimajo barv oranžne ALI rdečkaste barve.

Po tej prvi razvrstitvi lahko dvignemo tudi atribut "od velikega do majhnega", za na primer, da ustrezno razvrstite risbe. (slika 3).

2.- Nasprotno. Igramo tako, da povežemo risbe v ustrezno predlogo z uporabo enega ali več atributov naenkrat. Na primer, predlagamo atribut modre barve, zato morajo otroci "namestiti predloge tiste risbe, ki prikazujejo samo modre barve«. Ista operacija, vendar z uporabo negacije barv. Ali pa v predloge postavite samo 3 največje barvne klasifikacije, ali 2 najmanjši, ali najtežji ali najlažji, ali celo združiti več atributov hkrati.

**Možnost igre brez predlog:**

Igramo se lahko brez uporabe predlog, torej samo z 12 atributi (slika 1b)) in vseh 24 kosov. Na primer, lahko predlagamo, da otroci izmed vseh kosov izberejo vse tiste, ki NISO so modri, ne zeleni ne oranžni in jih razvrstite po velikosti od največjega do najmanjšega. (Slika 4a)). BODO lahko jih prosimo, da izberejo tiste, ki so zelene in jih razvrstijo od velikih do majhnih in tudi ki so oranžne, vendar jih v tem primeru razporedite od majhnih do velikih. (Slika 4b)).