

Silly Science

Fine Motor Sorting set

Ciencias juguetonas, Set de motricidad fina
Science farfelue, Kit de tri pour la motricité fine
Lustige Wissenschaften, Feinmotorik-Sortierset



Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielvorschläge

WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

Learn more about our products
at [LearningResources.com](https://www.learningresources.com)

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM5542-GUD
Hecho en China. Conserva el envase para
futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.

ES

Incluye

- 25 figuras de gérmenes de 5 colores
- 2 herramientas para ejercitar la motricidad fina: pinzas y abrazadera de presión
- 5 tubos de ensayo de colores con soporte
- 2 dados: 1 con colores, 1 con números
- 5 tarjetas cuadradas de doble cara: números/siluetas de formas
- 5 tarjetas rectangulares de doble cara con forma de tubo de ensayo: patrones de colores/patrones de formas
- 10 soportes para tarjetas

Estos gérmenes son una monada pero hay que mantenerse a una distancia segura de ellos. Ahora podrán hacerlo fácilmente, con estas herramientas aptas para niños. Perfectos para clasificar, contar, relacionar y para ejercitar la motricidad fina, estos gérmenes caben perfectamente en los tubos de ensayo codificados por color donde pueden inspeccionarse desde cerca. Hazle preguntas de seguimiento cuando llevéis a cabo las siguientes actividades para ayudarle a desarrollar un razonamiento más avanzado y a fomentar el desarrollo verbal: «¿Cómo lo sabes? ¿Qué te ha hecho pensar eso? ¿Cómo lo has averiguado?» ¡Es un adelanto importante en su aprendizaje!

Organización y notas introductorias: Antes de empezar a llevar a cabo las actividades siguientes, coloca los tubos de ensayo en el soporte, encaja las cinco tarjetas cuadradas en sus soportes y esparce el resto de los componentes sobre una superficie plana. Enséñale cómo usar la **abrazadera** para retirar los tubos de ensaño de su soporte y las **pinzas** para coger los gérmenes. Utilizando estas herramientas desarrollarán el agarre con el dedo pulgar y el índice (a modo de pinza). Para ello es necesario fortalecer ciertos músculos de la mano que son esenciales para poder sujetar el lápiz y aprender a escribir bien. ¡Ahora deja que el niño explore! Anímalo a que observe las diferencias entre los distintos gérmenes en cuanto al color, la forma, el número de lados, etc.

Tomarse tiempo para observar con detenimiento y experimentar son actividades que convertirán a tu pequeño entusiasta en un auténtico científico preparado para trabajar en un laboratorio.

Actividades:

Clasifica y juega

Lanza ambos dados para obtener un color y un número del 1 al 5 (si el dado indica una *estrella*, lánzalo de nuevo). Utiliza las pinzas para coger la cantidad de gérmenes que indique el dado y del color correspondiente, e introdúcelos en el tubo de ensayo del mismo color. Repite esta actividad hasta que todos los gérmenes estén asegurados en interior de los tubos de ensayo de los colores correspondientes. A continuación, practica la motricidad fina levantando cada tubo de ensayo del soporte y vertiendo los gérmenes sobre la mesa.

Coloca una tarjeta cuadrada frente a cada tubo de ensayo. Las siluetas en **forma** de gérmenes en blanco y negro deben estar colocadas de cara al niño. Lanza el dado de colores para determinar de qué **color** será el germen que deberá coger primero (por ejemplo, **rojo**). A continuación, coge el germen rojo de cada una de las 5 formas que muestran las tarjetas (*estrella, macarrón...*) e introdúcelos en los tubos de ensayo correctos, relacionando las formas de los gérmenes con las siluetas que muestran las tarjetas. (Los niños pueden sujetar los gérmenes al lado de la imagen de la tarjeta, para confirmar que son los correctos). Ahora debe haber un germen dentro de cada tubo. Lanza el dado de nuevo y clasifica los gérmenes de este nuevo color. Sigue así hasta que todos los gérmenes estén en el interior de los tubos.

Series y secuencias

Retira las tarjetas cuadradas de sus soportes. Sustitúyelas por las tarjetas rectangulares que muestran **patrones de colores** verticales y coloca una tarjeta frente a cada tubo. A continuación, coloca una **tarjeta con números** frente a cada tarjeta de patrones, numerándolas del 1 al 5 de izquierda a derecha. Lanza el dado de números, localiza el tubo con el número correspondiente y analiza la secuencia de colores («secuencia de gérmenes») que muestra la tarjeta. Forma la misma secuencia en el interior del tubo apilando los gérmenes en el orden correcto. Cuando termines, comprueba el resultado consultando la tarjeta. Vuelve a lanzar el dado para obtener un nuevo número y crear la siguiente secuencia de gérmenes. ¡Buen trabajo!

Da la vuelta a las tarjetas con patrones para mostrar los patrones con formas grises. De forma parecida a la actividad anterior, los niños formarán secuencias con gérmenes en los tubos de ensayo pero esta vez, no lo harán con colores sino imitando los patrones según las formas de los gérmenes que muestren las tarjetas. Mira con detenimiento las tarjetas, selecciona los gérmenes correctos y apílalos para crear el mismo patrón exactamente.

Mates de laboratorio

Vierte todos los gérmenes sobre la mesa. Coloca 1 germen de *cualquier color* en el tubo de ensayo rojo, 2 en el azul, 3 en el verde y así sucesivamente, para que cada tubo tenga un número superior al anterior, de *1 hasta 5*, de izquierda a derecha. Lanza el dado de números. ¿Podrá el niño determinar qué tubo contiene esa cantidad de gérmenes y decir el nombre del color en voz alta? (Por ejemplo, lanzar el dado y sacar un tres, identificar el tubo que contiene tres gérmenes y decir «¡Verde!»). Continuad jugando con el resto de los tubos.

Coloca una **tarjeta con números** frente a cada tubo para representar los números *1 al 5* y relacionar los números con las cantidades correspondientes de gérmenes que haya en el interior de los tubos usados en la actividad anterior. Despacio y por orden, cuenta la cantidad de gérmenes de cada tubo en voz alta. Explica que, en total, hay 15 gérmenes en los tubos. Luego, di uno de los números en voz alta (2).

El niño deberá identificar la tarjeta correcta, retirar los gérmenes con las pinzas, contarlas y colocarlas en una fila. Seguid haciendo lo mismo hasta que los tubos estén vacíos y los 15 gérmenes estén todos colocados en la fila. Contad juntos del 1 al 15, tocando cada uno de los gérmenes a medida que vais contando. Cuando alcancéis el 15 empezad de nuevo, pero esta vez hacia atrás, ¡del 15 al 1!

Vierte los gérmenes sobre la mesa y vuelve a colocar los tubos sobre el soporte. **Deja las tarjetas con números frente a los tubos.** Escoge dos tubos cualesquiera. Pide al niño que introduzca la cantidad correcta de gérmenes dentro de cada tubo, según el número que indique la tarjeta y el color del tubo (por ejemplo, *3 verdes* y *2 azules*). Luego cuenta el número total de gérmenes que hay en ambos tubos (5). Para explicarles la resta, retira los gérmenes del tubo que contenga el número menor de gérmenes (2) y cuenta los que quedan en el otro tubo (3). Di la operación en voz alta: «5 menos 2 es igual a 3».

Razonamiento crítico

Para esta actividad, forma una fila sobre una superficie plana con las tarjetas del 1 al 5. Deja un espacio de varios centímetros entre tarjeta y tarjeta. A continuación, coloca seis gérmenes detrás de cada número, uno de cada color, formando un total de cinco columnas. Pide al niño que sujete las pinzas: su tarea es coger gérmenes de esta formación. Lanza los dados para obtener un número (4) y un color (*azul*). El niño deberá coger un germen del color correspondiente y de la fila cuyo número sea igual al que indica el dado. En este ejemplo, el niño debería encontrar la columna número *4*, retirar el germen azul de la formación y colocarlo en el tubo de ensayo azul. Continúa lanzando el dado e identificando números y colores. Con esta actividad, tu hijo reforzará su conciencia del espacio. **Nota:** si el dado indica una *estrella*, proponle un ejercicio más difícil. Puedes pedirle que coja un germen que se encuentre en una determinada **posición** («consigueme un extraterrestre que esté situado al final de la fila, ahora uno que esté al principio») o un germen que tenga un determinado **atributo** («consigueme el extraterrestre que tenga 10 puntas alrededor de la cabeza»).

FR

Comprend

- 25 microbes à compter de 5 couleurs
- 2 pinces de motricité fine
- 5 tubes à essai de couleurs dans un support
- 2 dés : 1 dé de couleurs, 1 dé numéroté
- 5 cartes carrées recto-verso : chiffres/contours de formes
- 5 cartes rectangulaires recto-verso en formes de tubes à essai : séquences de couleurs/formes
- 10 supports de cartes

Même s’ils sont adorables, il faut garder ses distances avec ces microbes. Heureusement, les instruments scientifiques spécialement conçus pour les enfants vont nous y aider ! Idéal pour trier, compter, associer et développer la motricité fine par le jeu, ces microbes souples à trier rentrent juste dans les tubes à essai de couleurs pour les examiner de plus près. Posez des questions de suivi, tout en réalisant les activités suivantes pour encourager une réflexion plus poussée et le développement de la parole. « Comment le sais-tu ? Pourquoi penses-tu cela ? Comment es-tu arrivé(e) à cette conclusion ? » Une véritable découverte éducative !

Notes sur la préparation et d’introduction : Avant de commencer les activités suivantes, mettez les tubes à essai dans le support, insérez les cinq cartes carrées dans les supports et disposez les autres éléments sur une surface plate. Montrez comment utiliser la **pince** pour lever les tubes à essai du support et l’autre **pince** (pincette) pour attraper les microbes. Ces deux outils de motricité fine renforcent la dextérité du pouce et de l’index. Ces muscles de la main sont en effet essentiels pour bien tenir un crayon et apprendre à écrire de manière lisible. Laissez l’enfant explorer ! Encouragez-le à observer les différences entre les microbes en termes de couleur, de forme, de nombre de côtés, etc.

Prendre le temps de faire des observations minutieuses et d’expérimenter sont des qualités qui transformeront votre élève zélé en véritable scientifique de laboratoire !

Activités :

Jeu de tri

Lancez les deux dés pour obtenir une couleur et un chiffre compris entre 1 et 5 (si vous obtenez une *étoile*, relancez les dés). Utilisez les pinces pour attraper le nombre de microbes de la couleur indiqués par les dés et les mettre dans le tube à essai de la couleur correspondante. Répétez jusqu’à ce que tous les microbes se trouvent en sécurité à l’intérieur des tubes à essai de la couleur correspondante. L’enfant peut ensuite mettre en pratique sa motricité fine en levant chaque tube à essai du support pour vider les microbes.

Placez une carte carrée devant chaque tube à essai. Les contours noirs et blancs de la **forme** du microbe doivent être devant l’enfant. Lancez le dé de couleurs afin de déterminer la **couleur** du microbe à attraper en premier (par ex., *rouge*). L’enfant doit ensuite attraper le microbe rouge des 5 formes différentes indiquées sur les cartes (*étoile, macaroni*, etc.) et les mettre dans les tubes à essai correspondants en associant les formes des microbes aux contours illustrés. (L’enfant peut comparer chaque microbe à sa carte d’image, un par un, afin de confirmer l’association.) Chaque tube doit maintenant contenir un microbe. Lancez à nouveau le dé pour trier avec une nouvelle couleur. Continuez jusqu’à ce que tous les microbes soient de nouveau tous dans les tubes à essai.

Modèles et séquences

Retirez les cartes carrées des supports. Remplacez-les par les cartes rectangulaires avec des **séquences de couleurs** verticales et placez une carte devant chacun des tubes. Mettez ensuite une **carte de**

chiffres numérotée de 1 à 5 devant chaque carte de séquence, de gauche à droite. Lancez le dé numéroté. L’enfant doit trouver le tube correspondant au chiffre et inspecter la séquence de couleurs (séquence de microbes) illustrée sur cette carte. Il doit ensuite reproduire la séquence à l’intérieur du tube en empilant les microbes dans le bon ordre. Une fois qu’il a terminé, il vérifie sa séquence avec la carte. Continuez l’activité en lançant le dé pour obtenir un nouveau chiffre afin que l’enfant reproduise la séquence de microbes suivante. Excellent travail !

Retournez les cartes à l’envers de façon à ce que les formes grises soient visibles. Comme pour l’activité précédente, l’enfant reproduit les séquences de microbes dans les tubes à essai, mais cette fois, non pas par couleur, mais en reproduisant la séquence de **formes de microbes** des cartes. Il doit regarder attentivement les cartes, choisir les microbes correspondants et les empiler afin de reproduire exactement les séquences.

Maths de laboratoire

Mettez tous les microbes sur la table. Mettez un microbe de *n’importe quelle couleur* dans le tube à essai rouge, 2 dans le tube à essai bleu, 3 dans le tube à essai vert, etc., de manière à ce que chaque tube à essai contienne une quantité croissante de *1 à 5*, de gauche à droite. Ensuite, lancez le dé numéroté. Demandez à l’enfant de trouver le tube contenant la même quantité de microbes et de dire sa couleur (par exemple, si vous obtenez un 3, il identifie le tube contenant 3 microbes et dit « Vert !»). Continuez avec les autres tubes.

Placez une **carte de chiffres** carrée devant chaque tube pour représenter les chiffres *1 à 5* et associer les microbes à l’intérieur des tubes de l’activité précédente. Lentement et dans l’ordre, comptez chaque quantité de microbes à voix haute. Expliquez qu’il y a 15 microbes en tout dans les tubes. Dites l’un des chiffres (2). L’enfant doit identifier le tube correspondant, retirez les microbes à l’aide des pinces pour les compter et les aligner. Répétez cela jusqu’à ce que les tubes soient vides et que les 15 microbes soient alignés. Comptez ensemble de 1 à 15 en touchant chaque microbe du doigt. Lorsque vous arrivez à 15, recommencez à compter, mais à l’envers cette fois, de 15 à 1 !

Videz les microbes et remettez les tubes dans le support. **Conservez les cartes de chiffres devant les tubes**. Choisissez deux tubes au hasard. Demandez à l’enfant de mettre le nombre correct de microbes indiqué sur la carte de chiffres de la couleur correspondant à celle du tube à l’intérieur de chaque tube (par exemple, *3 verts* et *2 bleus*). Comptez ensuite le nombre total dans les deux tubes (5). Pour introduire la soustraction, retirez les microbes du tube qui en contient le moins (2) et comptez combien il en reste dans l’autre tube (3). Dites l’opération à haute voix : « 5 moins 2 égal 3 ».

Esprit critique

Pour cette activité, alignez les cartes de chiffres **de 1 à 5 sur une surface plate en laissant plusieurs centimètres** entre chaque carte. Mettez ensuite cinq microbes derrière chaque chiffre, un de chaque couleur, pour former un total de cinq colonnes. Dites à l’enfant de tenir la pince pour attraper les microbes alignés. Lancez les deux dés pour obtenir un chiffre (4) et une couleur (*bleu*). L’enfant doit attraper le microbe de la couleur correspondante dans la colonne dont le chiffre correspond à celui du dé. Dans cet exemple, l’enfant doit trouver la colonne du chiffre 4 et retirer le microbe bleu de la ligne pour le mettre dans le tube à essai bleu. Continuez de lancer les dés pour identifier des nombres et des couleurs. Cette activité va renforcer la perception de l’espace de votre enfant. **Remarque** : si vous obtenez une *étoile*, inventez un défi que l’enfant devra relever. Vous pourriez lui dire d’attraper un microbe en fonction de sa **position** (« attrape un microbe de la dernière rangée, puis un de la première rangée ! ») ou en fonction d’un **attribut** (« Trouve le microbe avec 10 piques sur la tête ! »).

DE

Enthält

- 25 Bazillen-Figuren in 5 Farben
- 2 Feinmotorik-Instrumente: Drückzange und Pinzette
- 5 farbenfrohe Reagenzgläser in einer Halterung
- 2 Würfel: 1 Farbwürfel, 1 Zahlenwürfel
- 5 doppelseitige quadratische Karten mit Umrissen von Zahlen/Formen
- 5 doppelseitige, rechteckige Karten in Reagenzglasform mit Farbmustern/Formenmustern
- 10 Kartenhalter

Die Bazillen mögen niedlich aussehen, aber sie *müssen* auf Abstand gehalten werden – und dank der kindgerechten, naturwissenschaftlichen Instrumente ist das jetzt ganz leicht! Die Bazillen zum Drücken und Sortieren eignen sich perfekt zum Sortieren, Zählen, Zuordnen und für Feinmotorik-Spielspaß. Sie passen genau in die farbcodierten Reagenzgläser, wo sie aus der Nähe betrachtet werden können. Stellen Sie während den folgenden Aktivitäten weiterführende Fragen. So vertiefen Sie Denkvorgänge und fördern die sprachliche Entwicklung: „Woher weißt du das? Was hat dich darauf gebracht? Wie hast du das herausgefunden?“ Ein wahrer Durchbruch im Lernen!

Spelaufbau und einleitende Hinweise: Bevor Sie eine der nachstehenden Aktivitäten beginnen, stellen Sie die Reagenzgläser in die Halterung, setzen die fünf quadratischen Karten in die Kartenhalter und verteilen die übrigen Komponenten auf einer ebenen Spielfläche. Machen Sie vor, wie man mit der **Drückzange** die Reagenzgläser aus der Halterung hebt und mit der **Pinzette** die Bazillen aufnimmt. Beide Feinmotorik-Instrumente kräftigen den Griff von Daumen und Zeigefinger (Pinzettengriff) und trainieren die zum Halten eines Stiftes und zum Aufbau einer gut lesbaren Handschrift erforderliche Handmuskulatur. Und nun lassen wir das Kind auf Entdeckungstour gehen! Ermuntern Sie es, auf die Unterschiede der einzelnen Bazillen zu achten, beispielsweise auf Farben, Formen, die Anzahl der Seiten und so weiter.

Sich die Zeit zu nehmen, um sorgfältige Beobachtungen machen und experimentieren zu können, sind wichtige Qualitäten, mit denen aus Ihrem lernerfregnen Kind ein Super-Wissenschaftler mit Labordiplom wird!

Aktivitäten:

Sortierspiel

Beide Würfel rollen, um eine Farbe und eine Zahl von 1-5 zu erhalten (bei ein *Stern* wird nochmal gewürfelt). Mit der Pinzette wird die gewürfelte Anzahl an Bazillen in der gewürfelten Farbe aufgenommen und in das farblich passende Reagenzglas gelegt. Wiederholen, bis alle Bazillen sicher in den farblich passenden Reagenzgläsern gelandet sind. Trainiere anschließend dein feinmotorisches Geschick, indem du jedes Reagenzglas aus der Halterung nimmst und die Bazillen ausschüttet.

Lege vor jedes Reagenzglas eine quadratische Karte. Die schwarz-weißen Bazillen-**Umrisse** zeigen dabei zum Kind. Rolle den Farbwürfel, um zu bestimmen, welche Bazillen-**Farbe** zuerst aufgenommen werden soll (z. B. *rot*). Dann wird von den 5 auf den Karten dargestellten Formen (*Stern, Makkaroni*, ...) jeweils die rote Bazille aufgenommen und in die richtigen Reagenzgläser gelegt. Dabei darauf achten, dass die Bazillenform zum abgebildeten Umriss passt. (Das Kind kann jede Bazille jeweils neben die Kartenabbildung halten, um sich zu vergewissern, dass es richtig liegt.) Jetzt sollte sich in jedem Reagenzglas eine Bazille befinden. Nun wird erneut gewürfelt und nach einer neuen Farbe sortiert. Das Spiel geht weiter, bis alle Bazillen wieder in den Reagenzgläsern sind.

Muster- und Reihenbildung

Nimm die quadratischen Karten aus den Haltern. Setze stattdessen die größeren rechteckigen Karten mit senkrechten **Farbmustern** ein und lege vor jedem Reagenzglas eine Karte ab. Als nächstes legst du vor jeder Musterkarte eine **Zahlenkarte** mit den Zahlen 1–5 (von links nach rechts) ab. Rolle den Zahlenwürfel, finde das zur Zahl passende Reagenzglas und betrachte das auf dieser Karte abgebildete Farbmuster („Bazillen-Musterreihe“). Bilde dieses Muster im Reagenzglas nach, indem du die Bazillen in der richtigen Farbreihe hineinstapelst. Zum Abschluss wird das Werk nochmal mit der Karte verglichen. Weiter geht’s: Eine neue Zahl würfeln und die nächste Bazillen-Reihe nachlegen. Gute Arbeit!

Drehe die Musterkarten um, sodass die grauen Formnmuster zu sehen sind. Wie bei der letzten Aktivität werden wieder Bazillen-Musterreihen in den Reagenzgläsern gebildet. Dieses Mal aber nicht nach Farben, sondern durch Nachlegen der auf den Musterkarten abgebildeten **Bazillenformen**. Sieh dir die Karten genau an, wähle die richtigen Bazillen aus und staple die Muster exakt nach.

Mathematik im Labor

Schütte alle Bazillen aus. Lege 1 Bazille einer *beliebigen Farbe* in das rote Reagenzglas, 2 in das blaue, 3 in das grüne und so weiter. Nun befinden sich in jedem Reagenzglas von links nach rechts Bazillen in der aufsteigende Menge 1-5. Rolle nun den Zahlenwürfel. Kann das Kind das Reagenzglas mit derselben Menge an Bazillen finden, und kann es die Farbe nennen (Beispiel: Eine 3 würfeln und auf das Reagenzglas zeigen, das 3 Bazillen enthält – „Grün!“)? Wiederhole die Übung mit den übrigen Reagenzgläsern.

Lege eine quadratische **Zahlenkarte** vor jedes Reagenzglas, um die Zahlen 1–5 darzustellen. Die passenden Bazillen sind bereits von der vorigen Runde in der richtigen Anzahl darin. Zähle die Bazillen in jedem Reagenzglas langsam ab; zähle dabei fortlaufend. Erkläre, dass insgesamt 15 Bazillen in den Reagenzgläsern sind. Nenne dann eine der Zahlen (2). Das Kind bestimmt das richtige Reagenzglas, nimmt die Bazillen mit der Pinzette heraus, zählt sie ab und legt sie in einer Reihe vor sich aus. Dies geht weiter, bis alle Reagenzgläser leer sind und alle 15 Bazillen in einer Reihe ausliegen. Jetzt wird gemeinsam mit dem Kind von 1 bis 15 gezählt und dabei jede Bazille mit dem Finger angetippt. Bei Erreichen von Nr. 15 beginnst du von vorn – aber diesmal wird rückwärts von 15 bis 1 gezählt!

Schütte die Bazillen aus und setze die Reagenzgläser wieder in die Halterung. *Die Zahlenkarten bleiben vor den Reagenzgläsern liegen.* Wähle zwei beliebige Reagenzgläser. Das Kind legt die richtige Anzahl an Bazillen der richtigen Farbe in jedes Reagenzglas und achtet dabei auf die Vorgaben der Kartennummer und Reagenzglasfarbe (z. B. *3 grüne* und *2 blaue*). Nun zählt es die Gesamtmenge in den beiden Reagenzgläsern ab (5). Für Subtraktionsübungen nimmt es die Bazillen aus dem kleineren Reagenzglas (2) und zählt, wie viele im zweiten Reagenzglas übrig bleiben (3). Sprich die Gleichung laut aus: „5 minus 2 gleich 3.“

Logisches Denken

Für diese Aktivität liegen die Zahlenkarten auf einer ebenen Fläche in einer Reihe von 1 bis 5 aus. Lasse zwischen den Karten ein paar Zentimeter Abstand. Lege hinter jeder Zahl fünf Bazillen in sechs verschiedenen Farben ab. Dadurch hast du insgesamt fünf Spalten gebildet. Das Kind soll nun mit der Pinzette Bazillen aus den Reihen herausnehmen. Rolle beide Würfel. Du erhältst eine Zahl (4) und eine Farbe (*blau*). Das Kind nimmt die farblich passende Bazille aus der Spalte auf, deren Zahl der gewürfelten entspricht. In diesem Beispiel sucht das Kind die Spalte mit der darüberliegenden Zahlenkarte 4 heraus, entfernt die blaue Bazille aus der Reihe und legt sie im blauen Reagenzglas ab. Fahre mit dem Würfeln und der Zahlen- und Farbenbestimmung fort. Diese Aktivitäten stärkt das räumliche Vorstellungsvermögen des Kindes! **Hinweis:** Wird die ein *Stern* gewürfelt, kann das Kind eine Extra-Herausforderung bekommen. Beispielsweise muss es eine Bazille in einer bestimmten **Position** greifen („Gib mir eine Bazille aus der hinteren Reihe, jetzt eine aus der vorderen Reihe!“) oder auf bestimmte **Merkmale** achten („Finde die Bazille, die auf ihrem Kopf 10 kleine Stacheln hat!“).