

DE

Spielvorschläge

Wie heißt diese Farbe? Wie heißt diese Form?

Die Matte auf den Boden legen. Üben Sie mit den Schülern, Farben und Formen zu benennen. Dazu stellen sich die Schüler auf das Startfeld und steigen auf einen Felsen oder Baumstamm. Wenn ein Schüler die Farbe oder Form richtig benennen kann, darf er zum nächsten Felsen oder Baumstamm und wiederholt die Übung mit dieser Farbe oder Form. So lange weiterspielen, bis die Schüler den „Fluss“ überquert haben.

Setze deine Markierung

Die Matte auf den Boden legen. Der Lehrer rollt den Farbwürfel. Alle Schüler versuchen, Felsen und Baumstämme dieser Farbe zu finden. Die Schüler markieren alle passenden Farben mit einem ihrer Spielsteine. So wird weitergespielt: Den Farbwürfel rollen und die richtigen Felsen oder Baumstämme markieren. Wenn Sie ein Krokodil würfeln, werden alle Spielsteine von der Matte genommen. Dieselbe Übung mit dem Formenwürfel wiederholen – jetzt werden alle Felsen und Baumstämme mit bestimmten Formen gesucht. Das ist eine wunderbar praktische Übung zum Training von Farben und Formen.

Gut in Form

Die Matte auf den Boden legen. Der Lehrer rollt beide Würfel und ruft die gewürfelte Kombination aus, zum Beispiel „gelber Kreis“. Wer die richtige Form oder Farbe sieht, hebt die Hand. Der Lehrer ruft einen Schüler auf, der sich auf den entsprechenden Felsen oder Baumstamm stellt. Das Spiel geht so lange weiter, bis jeder Schüler auf einem Felsen oder Baumstamm steht. Wenn Sie ein Krokodil würfeln, denken Sie sich die Form oder Farbe selbst aus und verkünden diese Kombination.

Spiele

Flussüberquerung mit Farben

Anzahl der Spieler: 2–4 Spieler oder 2–4 Mannschaften

Spielzubehör: Spielmatte, Farbwürfel, 1 Tier-Spielfigur pro Spieler (oder pro Mannschaft)

Die Matte so auf den Boden legen, dass alle Spieler sie sehen können. Jeder Spieler (bzw. jede Mannschaft) wählt eine Tier-Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Der erste Spieler rollt den Farbwürfel und zieht mit der Spielfigur zum nächstgelegenen Felsen oder Baumstamm dieser Farbe. Der zweite Spieler rollt den Würfel und zieht in dieselbe Richtung zum nächstgelegenen Felsen oder Baumstamm. Beim Spiel in Mannschaften können die Mannschaftsmitglieder den Farbwürfel abwechselnd rollen und mit der Mannschaftsspielfigur abwechselnd über den Fluss ziehen. Wenn ein Spieler ein Krokodil würfelt, wird er „geschnappt“. Er muss eine Runde aussetzen und darf in dieser Runde nicht mit der Spielfigur weiterziehen. Wer auf einem Felsen oder Baumstamm mit einer Zahl landet, darf nochmals würfeln, falls er die Zahl benennen kann.

Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler oder eine Mannschaft den Fluss überquert hat und auf dem Grasstreifen am anderen Ende der Spielmatte ankommt. Dieser Spieler (bzw. diese Mannschaft) ist der Sieger!

Flussüberquerung mit Formen

Anzahl der Spieler: 2–4 Spieler oder 2–4 Mannschaften

Spielzubehör: Spielmatte, Formenwürfel, 1 Tier-Spielfigur pro Spieler (Mannschaft)

Das Spiel verläuft genauso wie bei „Flussüberquerung mit Farben“, aber in diesem Fall wird mit dem Formenwürfel gespielt.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.

Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.

ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.

Petites éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.

Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.



Learn more about our products
at LearningResources.com



© 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. LRM9544-GUD

Hecho en China

Fabriqué en Chine.
Hergestellt in China.

Conserva el envase para
futuras consultas.

Veuillez conserver l'emballage.
Bitte Verpackung gut
aufbewahren.



LER 9544

ages
años
ans
jahre

3+

grades PreK+

Crocodile
Hop™

Color, shape & number
floor mat

Alfombra de colores,
formas y números

Tapis de sol sur les couleurs,
les formes et les chiffres

Bodenmatte mit Farben,
Formen und Zahlen



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

Activities

Name That Color or Name That Shape

Lay the mat out on the floor. Work with students to name each color and each shape by having students stand at the "Start" and step on a rock or log. If students can name the color or the shape correctly, they can move to another rock or log and name that color or shape. Continue until the students cross the creek.

Make Your Mark

Lay the mat out on the floor. The teacher rolls the color cube and has students try to find all the rocks and logs that have that color on them. Students then place a game marker on each color that matches. Repeat this by rolling the color cube again and marking the correct rocks or logs. If you roll a crocodile, remove all the game markers from the mat.

Do this same activity using the shape cube and have students find all the rocks and logs with that shape. This is a great way to practice and reinforce color and shape recognition.

Spot the Shape

Lay the mat out on the floor. The teacher rolls both cubes and calls out the color and shape combination, such as "yellow circle." Students raise their hand when they have spotted the correct shape or color. The teacher calls on a student and has the student stand on that rock or log.

The teacher continues to roll the cubes and call out shape and color combinations until all students have had an opportunity to find a rock or log to stand on. If you roll a crocodile, choose the color or shape and call out that combination.

Games

Crossing the Creek with Colors

Number of players: 2–4 players or 2–4 teams

Game components: game mat, color cube, 1 animal game marker for each player (or each team)

Lay the mat on the floor for all players to see. Each player (team) chooses one animal game marker and places the game marker on Start.

Player 1 rolls the color cube and moves the game marker to the closest rock or log with that color. Player 2 rolls the cube and moves in the same way, always choosing the closest rock or log. When playing with teams, teammates take turns rolling the color cube and moving the team game marker across the creek. If a player rolls a crocodile, he or she gets "snapped," loses a turn, and cannot move for that turn. When a player lands on a rock or log showing a number, the player can get another turn and roll again if he or she can identify the number.

Play continues until one player or team crosses the creek and lands in the grassy area on the other side of the mat. That player (or team) is the winner!

Crossing the Creek with Shapes

Number of players: 2–4 players or 2–4 teams

Game components: game mat, shape cube, 1 animal game marker for each player (team)

Play is the same as listed in Crossing the Creek with Colors except players use the shape cube for game play.

ES

Actividades

Identifica el color o la forma

Coloca la alfombra en el suelo. Haz que los alumnos se sitúen en la línea de salida y pisen una roca o tronco; ayúdalas a identificar cada color y forma. Si dicen el color o la forma correctamente, pueden pasar a otra roca o tronco y nombrarlo. Continúa hasta que los alumnos crucen el río.

Deja tu marca

Coloca la alfombra en el suelo. Tira el dado de colores y pide a los alumnos que encuentren todas las rocas y troncos con ese color. Haz que coloquen una ficha en cada color que coincida. Repetid esta actividad volviendo a tirar el dado de colores y marcando las rocas o troncos correctos. Si os sale un cocodrilo, quitad todas las fichas de la alfombra. Repetid esta misma actividad usando el dado de formas y haz que los alumnos encuentren todas las rocas y troncos con esa forma. Esta actividad es una excelente manera de practicar y reforzar el reconocimiento de colores y formas.

Encuentra la forma

Coloca la alfombra en el suelo. Tira los dos dados y di en voz alta la combinación de color y forma, por ejemplo, "círculo amarillo". Los alumnos levantan la mano cuando ven la forma o el color correctos. Pide a un alumno que se coloque encima de esa roca o tronco. Sigue tirando los dados y diciendo en voz alta combinaciones de formas y colores hasta que todos los alumnos hayan tenido la oportunidad de encontrar una roca o un tronco que pisar. Si sale un cocodrilo, elige el color o la forma y di en voz alta esa combinación.

Juegos

Cruzar el río con colores

Número de jugadores: 2-4 jugadores o 2-4 equipos.

Componentes del juego: alfombra, dado de colores, 1 ficha de animal para cada jugador (o equipo)

Pon la alfombra en el suelo y asegúrate de que todos los jugadores la vean bien. Cada jugador (equipo) elige una ficha de animal y la coloca en la línea de salida.

El jugador 1 tira el dado de colores y mueve la ficha a la roca o tronco más cercano con ese color. El jugador 2 tira el dado y mueve la ficha de la misma manera, siempre eligiendo la roca o tronco más cercano. Si se juega por equipos, los miembros del equipo tiran el dado de colores por turnos y mueven la ficha del equipo para ir avanzando por el río. Si a un jugador le sale un cocodrilo, se "parte por la mitad", pierde el turno y no puede mover ficha durante ese turno. Cuando un jugador llega a una roca o tronco con un número, puede conseguir otro turno y volver a tirar el dado si identifica el número correctamente. El juego continúa hasta que un jugador o equipo cruza el río y pisa la hierba al otro lado de la alfombra. Ese jugador (o equipo) será el ganador.

Cruzar el río con formas

Número de jugadores: 2-4 jugadores o 2-4 equipos.

Componentes del juego: alfombra, dado de formas, 1 ficha de animal para cada jugador (o equipo)

Se juega igual que en Cruzar el río con colores, pero usando el dado de formas.

FR

Activités

Nomme la couleur ou la forme

Posez le tapis au sol. Avec les élèves, nommez chaque couleur et chaque forme en leur demandant de se mettre sur la case Départ et d'avancer sur un rocher ou un tronc d'arbre. Si les élèves peuvent nommer la couleur ou la forme sans se tromper, ils avancent sur le rocher ou le tronc d'arbre suivant en nommant la nouvelle couleur ou la nouvelle forme. Continuez l'activité jusqu'à ce que les élèves aient traversé le ruisseau.

Faites vos marques

Posez le tapis au sol. L'enseignant lance le dé de couleurs et demande aux élèves d'essayer de trouver tous les rochers et les troncs d'arbres avec cette couleur. Les élèves placent alors un jeton sur chaque couleur correspondante. Répétez cette activité en lançant à nouveau le dé et en posant des jetons sur les rochers ou les troncs d'arbres correspondants. Si le dé tombe sur un crocodile, retirez tous les jetons du tapis. Répétez cette activité avec le dé de formes et demandez aux élèves de trouver tous les rochers et troncs d'arbres avec cette forme. Il s'agit d'un excellent moyen de s'entraîner à mieux reconnaître les couleurs et les formes.

Chasse aux formes

Posez le tapis au sol. L'enseignant lance les deux dés et annonce la combinaison de la couleur et de la forme, comme par exemple « cercle jaune ». Les élèves lèvent la main lorsqu'ils ont trouvé la forme et la couleur correspondantes. L'enseignant désigne un élève et lui demande de se mettre sur le rocher ou le tronc d'arbre en question. L'enseignant continue de lancer les dés et d'annoncer les combinaisons de couleurs et de formes jusqu'à ce que tous les élèves aient eu l'opportunité de trouver un rocher ou un tronc d'arbre sur lequel se tenir. Si le dé tombe sur un crocodile, choisissez la couleur et la forme de votre choix.

Jeux

Une traversée de ruisseau haute en couleurs

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs ou 2 à 4 équipes

Matériel : un tapis de jeu, un dé de couleurs, un pion d'animal pour chaque joueur (ou chaque équipe)

Posez le tapis au sol pour qu'il soit visible par tous les joueurs. Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion d'animal et le place sur la case Départ.

Le premier joueur lance le dé de couleurs et déplace son pion sur le rocher ou le tronc d'arbre le plus proche avec cette couleur. Le deuxième joueur lance le dé et déplace son jeton de la même manière, en choisissant toujours le rocher ou le tronc d'arbre le plus proche. Si vous jouez en équipe, les équipiers lancent le dé de couleurs chacun leur tour et déplacent le pion de l'équipe dans le ruisseau. Si un joueur tombe sur un crocodile, il se fait « dévorer », perd son tour et ne peut pas déplacer son pion. Lorsqu'un joueur atterrit sur un rocher ou un tronc d'arbre indiquant un chiffre, le joueur peut relancer le dé s'il est capable d'identifier ce chiffre.

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe traverse le ruisseau et arrive sur la berge de l'autre côté du tapis. Ce joueur (ou cette équipe) remporte la partie !

Une traversée de ruisseau en formes

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs ou 2 à 4 équipes

Matériel : un tapis de jeu, un dé de formes, un pion d'animal pour chaque joueur (ou équipe)

Le jeu se déroule de la même manière que le jeu précédent avec les couleurs, à la seule différence que les joueurs utilisent le dé de formes au lieu du dé de couleurs.