

Count Me in 2

The games in **Count Me In – 2** introduce young children to a variety of maths skills – recognition of numbers and colours, counting, matching and observing pattern.

Activity 1 - Wobble Bear's Toothbrush Game

Aim:
Children will be able to match colours and recognise numerals to 4.

Activity:
Match the red toothpaste and toothbrush. etc.
What colour is Wobble Bear's toothbrush? What colour is your toothbrush?
How many toothbrushes are there? How many tubes of toothpaste are there?
Show a number card – “say the number” “Can you see the number on the toothpaste?”

Language
Red, blue, green, yellow; How many?; One, two, three, four

Activity 3 - Wobble Bear's Counting Activity

Aim:
The children will sort items by colour and count up to four - (there may be some discussion about the amount of items.)

Activity:
Put all the red things together. How many red things do you see?
Put all the blue things together. How many blue things do you see?

Language
How many? ; One, two, three, four; Red, blue, green, yellow

Activity 2 - Find the Pattern

Aim: Children will be able to look at the pattern cards and match them to the patterns in the book.

Activity:
Look at the blue, spotty pattern card. Can you find the pattern in the book?
Look at the diamond pattern card. Can you find the diamond pattern in the book? etc.

Language:
Pattern; flowery, spotty, diamond

Activity 4 - Colour Jigsaws

Aim:
The children will be able to identify colours and become familiar with colour words.

Activity:
Join each item to the correct colour word.
Show me the pink pig. Show me the red apple. Show me the orange cat. etc. What colour is the pig? What colour is the apple? What colour is the cat? – etc.

Language
Colour words

Wobble Bear Number Lotto Activity

Aim:
The children will recognize numerals to 6.

Activity:
Place complete bear jigsaw on left side of baseboard.
Throw dice.
Throw a one – move bear's head to right of board and place on “1”
Throw a two – move bear's left arm and place on “2” , etc.
If you throw the same number, take another turn.
The game is complete when “Teddy” has moved over to the right side of the baseboard.

Language
One, two, three, four, five, six
Left, right
Head, body, legs, arms.



Gry zawarte w **Count Me In – 2 (I ja też! - 2)** umożliwią rozwinięcie u dziecka podstawowych umiejętności matematycznych, takich jak: liczenie, dobieranie elementów w parę, rozpoznawanie liczb i kolorów oraz spostrzeganie wzorów.

Zabawa 1 – Szczoteczka do zębów Misia Kiwaczka

Cel:
Dzieci nauczą się dobierać kolory oraz rozpoznawać cyfry w zakresie od 1 do 4.

Opis zabawy:
Dopasuj czerwoną pastę do zębów i szczoteczkę, itd.
Jakiego koloru jest szczoteczka do zębów Misia Kiwaczka? Jakiego koloru jest Twoja szczoteczka do zębów? Ile jest szczoteczek? Ile jest tubek pasty do zębów?
Pokaż kartę z liczbą – „powiedz liczbę” „Czy widzisz liczbę na paście do zębów?”

Słownictwo:
Czerwony, niebieski, zielony, żółty; Ile?; Jeden, dwa, trzy, cztery

Zabawa 3 – Zabawa w liczenie Misia Kiwaczka

Cel:
Dzieci sortują rzeczy na kolory i liczą do czterech - (można porozmawiać o ilości rzeczy).

Opis zabawy:
Połóż razem wszystkie czerwone przedmioty. Ile widzisz czerwonych przedmiotów?
Połóż razem wszystkie niebieskie przedmioty. Ile widzisz niebieskich przedmiotów?

Słownictwo:
Ile?; Jeden, dwa, trzy, cztery; Czerwony, niebieski, zielony, żółty

Zabawa 2 – Znajdź wzór

Cel: Dzieci przyglądają się kartom ze wzorami oraz dobierają je do wzorów w książce.

Opis zabawy:
Spójrz na niebieską kartę w kropki. Czy możesz znaleźć ten wzór w książce?
Spójrz na kartę w romby. Czy możesz znaleźć wzór w romby w książce?, itd.

Słownictwo:
Wzór; kwiatowy, w kropki, romb

Zabawa 4 – Kolorowe układanki

Cel:
Dzieci nauczą się rozpoznawać kolory oraz zaznajomią się z ich nazwami.

Opis zabawy:
Połącz każdą rzecz z odpowiednią nazwą koloru.
Pokaż mi różową świnkę. Pokaż mi czerwone jabłko. Pokaż mi pomarańczowego kotka, itp. Jakiego koloru jest świnka? Jakiego koloru jest jabłko? Jakiego koloru jest kotek? – itd.

Słownictwo:
Nazwy kolorów

Loteryjka liczbowa Misia Kiwaczka

Cel:
Dzieci nauczą się rozpoznawać cyfry w zakresie od 1 do 6.

Opis zabawy:
Umieść całą układankę misia po lewej stronie planszy.
Rzuć kostką.
Wynik kostki: jeden – przenieś głowę misia na prawą stronę planszy i połóż na „1”.
Wynik kostki: dwa – przenieś lewą rękę misia i połóż na „2”, itd.
Jeżeli wyrzucisz ten sam numer, spróbuj jeszcze raz.
Gra kończy się z chwilą przeniesienia „Misia” na prawą stronę planszy.

Słownictwo:
Jeden, dwa, trzy, cztery, pięć, sześć
Lewy(a), prawy(a)
Głowa, tułów, nogi, ręce.



