

Ref. 16133

Weight & Attributes



www.andreutoys.com

Figure 1.

a)



b)

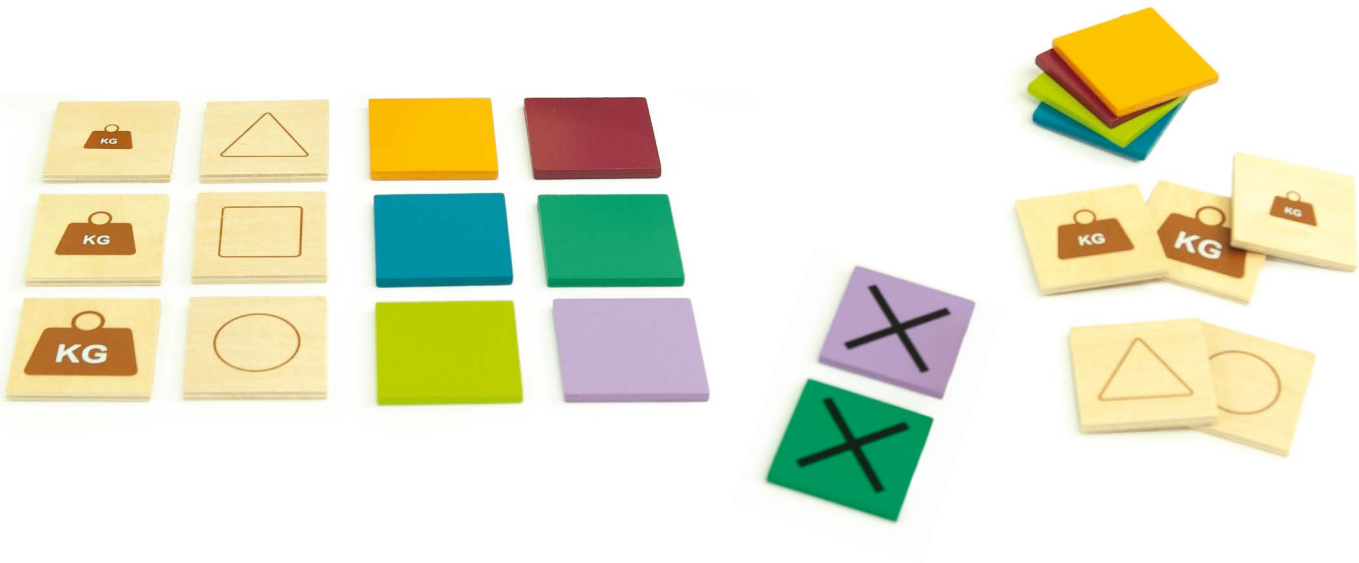


Figure 2.

a)



WEIGHT & ATTRIBUTES

3 grupos de formas geométricas, cada uno compuesto por un círculo, un triángulo y un cuadrado, con 3 pesos distintos para cada grupo (40g, 80g y 160g). 3 colores distintos en el anverso y en el reverso de cada grupo de piezas geométricas. 12 fichas con atributos en ambas caras, es decir 24 opciones, para clasificar según el peso, el color o la forma geométrica. Infinidad de posibles combinaciones de juego por clasificación, si combinamos los atributos.

INSTRUCCIONES DE USO

DESCRIPCION DEL MATERIAL:

Se compone de 9 piezas geométricas de madera (triángulo, círculo y cuadrado, a 3 de cada) con tres grupos de peso de diferente gramaje (poco peso, medio peso, máximo peso) (**Figura 1 a**). Todas pintadas en doble cara con un total de 6 colores distintos. 12 atributos de doble cara (que significa 24 posibles indicaciones e infinidad de combinaciones) (**Figura 1 b**).

UTILIDAD EDUCATIVA:

- Clasificar los objetos según el peso.
- Clasificar los objetos según el color.
- Clasificar los objetos según la forma geométrica.
- Comparar los elementos con el fin de establecer semejanzas y diferencias.
- Entrenar la memoria visual.
- Potenciar las habilidades cognitivas.
- Mejorar la concentración.
- Ejercitar y entrenar la discriminación, a través del peso.

PROPUESTAS DIDACTICAS:

Opciones de juego:

1.- Colocar todas las formas geométricas encima de la mesa y mezclar las piezas. Por ejemplo, escoger los 3 atributos con el icono de peso, e indicar a los niños que clasifiquen las piezas en función a su peso. Es decir, encontrarán 3 formas geométricas que pesan muy poco, 40 g, las cuales deberán juntar con el icono de peso más pequeño. Otras 3 que pesan más, 80 g, y que por consiguiente deberán asociar con el icono de peso mediano. Las restantes que pesan 160 g deberán asociarlas con el icono de peso mas grande. En este ejercicio aprenderemos a discernir entre diferentes pesos, indiferentemente de la forma geométrica y del color.

2.- Colocar todas las formas geométricas encima de la mesa y mezclar las piezas. Por ejemplo, en este ejercicio escogeremos los atributos de forma geométrica y color que queramos. Así pues, indicaremos a los niños que clasifiquen en función a los atributos propuestos en el juego. Por ejemplo, los atributos de triángulo, el círculo, el color verde y el color naranja.

3.- Usando la negación. Todos los atributos disponen de su negación (una x marcada en la plantilla en el reverso). En este ejercicio, por ejemplo trabajaremos la negación de color. Escogemos el atributo de color lila marcado con una X y el atributo de color verde marcado con una X y el atributo del cuadrado. En este caso los niños deberán seleccionar y clasificar de entre todas las piezas geométricas, todas aquellas que sean diferentes a los atributos planteados. Es decir, cualquier color excepto el lila y el verde y que sea un cuadrado. (**Figura 2 a**).

Consulta nuestro canal de youtube o nuestra web
www.andreutoys.com
para visualizar videos con más propuestas de juego.

WEIGHT & ATTRIBUTES

3 groups of geometric shapes, each one made up of a circle, a triangle and a square, with 3 different weights for each group (40g, 80g and 160g). 3 different colors on the front and back of each group of geometric pieces. 12 cards with attributes on both sides, that is, 24 options, to classify according to weight, color or geometric shape. Infinity of possible game combinations by classification, if we combine the attributes.

INSTRUCTIONS FOR USE

MATERIAL DESCRIPTION:

It is made up of 9 geometric pieces of wood (triangle, circle and square, 3 of each) with three weight groups of different grammage (low weight, medium weight, maximum weight) (**Figure 1 a**). All painted double-sided with a total of 6 different colors. 12 double-sided attributes (which means 24 possible indications and infinite combinations) (**Figure 1 b**).

EDUCATIONAL UTILITY:

- Sort objects according to weight.
- Sort objects according to color.
- Classify objects according to geometric shape.
- Compare the elements in order to establish similarities and differences.
- Train visual memory.
- Enhance cognitive skills.
- Improve concentration.
- Exercise and train discrimination, through weight.

DIDACTIC PROPOSALS:

Game options:

1.- Place all the geometric shapes on the table and mix the pieces. For example, choose the 3 attributes with the weight icon, and ask the children to classify the pieces according to their weight. In other words, they will find 3 geometric shapes that weigh very little, 40 g, which they must match with the icon with the smallest weight. Another 3 that weigh more, 80 g, and therefore should be associated with the middleweight icon. The remaining ones that weigh 160 g should be associated with the largest weight icon. In this exercise we will learn to discern between different weights, regardless of the geometric shape and color.

2.- Place all the geometric shapes on the table and mix the pieces. For example, in this exercise we will choose the geometric shape and color attributes that we want. Thus, we will tell the children to classify according to the attributes proposed in the game. For example, the triangle attributes, the circle, the color green and the color orange.

3.- Using denial. All attributes have their negation (an x marked on the template on the back). In this exercise, for example, we will work on color negation. We choose the attribute of purple color marked with an X and the attribute of green color marked with an X and the attribute of the square. In this case, the children must select and classify from among all the geometric pieces, all those that are different from the proposed attributes. That is, any color except purple and green and that is a square. (**Figure 2a**).

WEIGHT & ATTRIBUTES

3 groupes de formes géométriques, chacun composé d'un cercle, d'un triangle et d'un carré, avec 3 poids différents pour chaque groupe (40g, 80g et 160g). 3 couleurs différentes au recto et au verso de chaque groupe de pièces géométriques. 12 cartes avec attributs recto-verso, soit 24 options, à classer selon le poids, la couleur ou la forme géométrique. Infinité de combinaisons de jeu possibles par classement, si l'on combine les attributs.

MODE D'EMPLOI

DESCRIPTION DU MATÉRIEL:

Il est composé de 9 pièces de bois géométriques (triangle, cercle et carré, 3 de chaque) avec trois groupes de poids de grammage différent (poids faible, poids moyen, poids maximum) (**Figure 1a**). Le tout peint recto-verso avec un total de 6 couleurs différentes. 12 attributs recto-verso (soit 24 indications possibles et des combinaisons infinies) (**Figure 1 b**).

UTILITÉ PÉDAGOGIQUE :

- Triez les objets en fonction de leur poids.
- Trier les objets selon la couleur.
- Classer les objets selon leur forme géométrique.
- Comparez les éléments afin d'établir les similitudes et les différences.
- Entraînez la mémoire visuelle.
- Améliorer les compétences cognitives.
- Améliorer la concentration.
- Exercez et entraînez la discrimination, grâce au poids.

PROPOSITIONS DIDACTIQUES :

Options de jeu:

1.- Placez toutes les formes géométriques sur la table et mélangez les pièces. Par exemple, choisissez les 3 attributs avec l'icône de poids, et demandez aux enfants de classer les pièces selon leur poids. En d'autres termes, ils trouveront 3 formes géométriques qui pèsent très peu, 40 g, qu'ils devront associer à l'icône ayant le poids le plus faible. Encore 3 qui pèsent plus, 80 g, et devraient donc être associés à l'icône des poids moyens. Les autres qui pèsent 160 g doivent être associés à la plus grande icône de poids. Dans cet exercice, nous apprendrons à discerner les différents poids, indépendamment de la forme géométrique et de la couleur.

2.- Placez toutes les formes géométriques sur la table et mélangez les pièces. Par exemple, dans cet exercice, nous choisirons la forme géométrique et les attributs de couleur que nous voulons. Ainsi, nous dirons aux enfants de classer selon les attributs proposés dans le jeu. Par exemple, les attributs du triangle, le cercle, la couleur verte et la couleur orange.

3.- Utiliser le déni. Tous les attributs ont leur négation (un x marqué sur le modèle au verso). Dans cet exercice, par exemple, nous travaillerons sur la négation des couleurs. On choisit l'attribut de couleur violette marqué d'un X et l'attribut de couleur verte marqué d'un X et l'attribut du carré. Dans ce cas, les enfants doivent sélectionner et classer parmi toutes les pièces géométriques, toutes celles qui sont différentes des attributs proposés. C'est-à-dire n'importe quelle couleur sauf le violet et le vert et c'est un carré. (**Figure 2a**).

WEIGHT & ATTRIBUTES

3 Gruppen geometrischer Formen, jede bestehend aus einem Kreis, einem Dreieck und einem Quadrat, mit 3 verschiedenen Gewichten für jede Gruppe (40 g, 80 g und 160 g). 3 verschiedene Farben auf der Vorder- und Rückseite jeder Gruppe geometrischer Teile. 12 Karten mit Attributen auf beiden Seiten, also 24 Möglichkeiten, nach Gewicht, Farbe oder geometrischer Form zu klassifizieren. Unendlich mögliche Spielkombinationen nach Klassifizierung, wenn wir die Attribute kombinieren.

GEBRAUCHSANWEISUNG

MATERIALBESCHREIBUNG:

Es besteht aus 9 geometrischen Holzstücken (Dreieck, Kreis und Quadrat, je 3 Stück) mit drei Gewichtsgruppen unterschiedlicher Grammatik (geringes Gewicht, mittleres Gewicht, maximales Gewicht) (**Abbildung 1a**). Alle doppelseitig mit insgesamt 6 verschiedenen Farben bemalt. 12 doppelseitige Attribute (d. h. 24 mögliche Indikationen und unendliche Kombinationen) (**Abbildung 1 b**).

BILDUNGSNUTZEN:

- Objekte nach Gewicht sortieren.
- Objekte nach Farbe sortieren.
- Klassifizieren Sie Objekte nach ihrer geometrischen Form.
- Vergleichen Sie die Elemente, um Ähnlichkeiten und Unterschiede festzustellen.
- Trainiere das visuelle Gedächtnis.
- Verbessern Sie die kognitiven Fähigkeiten.
- Verbessern Sie die Konzentration.
- Übungs- und Trainingsunterscheidung durch Gewicht.

DIDAKTISCHE VORSCHLÄGE:

Spieleinstellungen:

1.- Legen Sie alle geometrischen Formen auf den Tisch und mischen Sie die Teile. Wählen Sie zum Beispiel die 3 Attribute mit dem Gewichtssymbol aus und bitten Sie die Kinder, die Teile nach ihrem Gewicht zu klassifizieren. Mit anderen Worten, sie finden 3 geometrische Formen, die sehr wenig wiegen, 40 g, die sie mit dem Symbol mit dem geringsten Gewicht abgleichen müssen. Weitere 3, die mehr wiegen, 80 g, und daher mit dem Mittelgewichtssymbol in Verbindung gebracht werden sollten. Die restlichen, die 160 g wiegen, sollten mit dem größten Gewichtssymbol verknüpft werden. In dieser Übung lernen wir, verschiedene Gewichte zu unterscheiden, unabhängig von der geometrischen Form und Farbe.

2.- Legen Sie alle geometrischen Formen auf den Tisch und mischen Sie die Teile. In dieser Übung wählen wir beispielsweise die gewünschten geometrischen Form- und Farbattribute aus. Daher werden wir den Kindern sagen, dass sie nach den im Spiel vorgeschlagenen Attributen klassifizieren sollen. Zum Beispiel die Dreiecksattribute, der Kreis, die grüne Farbe und die orange Farbe.

3.- Verwendung von Verleugnung. Alle Attribute haben ihre Negation (ein x markiert auf der Vorlage auf der Rückseite). In dieser Übung werden wir zum Beispiel an der Farbverneinung arbeiten. Wir wählen das mit einem X markierte Attribut der lila Farbe und das mit einem X markierte Attribut der grünen Farbe und das Attribut des Quadrats. In diesem Fall müssen die Kinder aus allen geometrischen Teilen diejenigen auswählen und klassifizieren, die sich von den vorgeschlagenen Attributen unterscheiden. Das heißt, jede Farbe außer Lila und Grün, und das ist ein Quadrat. (**Abbildung 2a**).

WEIGHT & ATTRIBUTES

3 gruppi di forme geometriche, ciascuno composto da un cerchio, un triangolo e un quadrato, con 3 pesi diversi per ogni gruppo (40 g, 80 g e 160 g). 3 diversi colori sul fronte e sul retro di ogni gruppo di pezzi geometrici. 12 carte con attributi su entrambi i lati, ovvero 24 opzioni, da classificare in base al peso, al colore o alla forma geometrica. Infinità di possibili combinazioni di gioco per classificazione, se combiniamo gli attributi.

ISTRUZIONI PER L'USO

DESCRIZIONE DEL MATERIALE:

È composto da 9 pezzi geometrici di legno (triangolo, cerchio e quadrato, 3 ciascuno) con tre gruppi di pesi di grammatura diversa (peso basso, peso medio, peso massimo) (**Figura 1a**). Il tutto verniciato bifacciale con un totale di 6 diversi colori. 12 attributi a doppia faccia (che significa 24 possibili indicazioni e infinite combinazioni) (**Figura 1 b**).

UTILITÀ EDUCATIVA:

- Ordina gli oggetti in base al peso.
- Ordina gli oggetti in base al colore.
- Classifica gli oggetti in base alla forma geometrica.
- Confronta gli elementi per stabilire somiglianze e differenze.
- Allena la memoria visiva.
- Migliora le capacità cognitive.
- Migliora la concentrazione.
- Esercitare e allenare la discriminazione, attraverso il peso.

PROPOSTE DIDATTICHE:

Opzioni di gioco:

1.- Posiziona tutte le forme geometriche sul tavolo e mescola i pezzi. Ad esempio, scegli i 3 attributi con l'icona del peso e chiedi ai bambini di classificare i pezzi in base al loro peso. In altre parole, troveranno 3 forme geometriche che pesano pochissimo, 40 g, che dovranno abbinare all'icona con il peso minore. Altri 3 che pesano di più, 80 g, e quindi dovrebbero essere associati all'icona dei pesi medi. I restanti che pesano 160 g dovrebbero essere associati all'icona del peso più grande. In questo esercizio impareremo a discernere tra diversi pesi, indipendentemente dalla forma geometrica e dal colore.

2.- Posiziona tutte le forme geometriche sul tavolo e mescola i pezzi. Ad esempio, in questo esercizio sceglieremo la forma geometrica e gli attributi di colore che vogliamo. Pertanto, diremo ai bambini di classificare in base agli attributi proposti nel gioco. Ad esempio, gli attributi del triangolo, il cerchio, il colore verde e il colore arancione.

3.- Usare la negazione. Tutti gli attributi hanno la loro negazione (una x segnata sul modello sul retro). In questo esercizio, ad esempio, lavoreremo sulla negazione del colore. Scegliamo l'attributo di colore viola contrassegnato da una X e l'attributo di colore verde contrassegnato da una X e l'attributo del quadrato. In questo caso i bambini devono selezionare e classificare tra tutti i pezzi geometrici, tutti quelli diversi dagli attributi proposti. Cioè, qualsiasi colore tranne viola e verde e questo è un quadrato. (**Figura 2a**).

WEIGHT & ATTRIBUTES

3 grupos de formas geométricas, cada um composto por um círculo, um triângulo e um quadrado, com 3 pesos diferentes para cada grupo (40g, 80g e 160g). 3 cores diferentes na frente e no verso de cada grupo de peças geométricas. 12 cartas com atributos dos dois lados, ou seja, 24 opções, para classificar de acordo com peso, cor ou forma geométrica. Infinitude de combinações de jogos possíveis por classificação, se combinarmos os atributos.

INSTRUÇÕES DE USO

DESCRIÇÃO DO MATERIAL:

É composto por 9 peças geométricas de madeira (triângulo, círculo e quadrado, 3 de cada) com três grupos de peso de diferentes gramaturas (peso baixo, peso médio, peso máximo) (**Figura 1a**). Todos pintados frente e verso com um total de 6 cores diferentes. 12 atributos de dupla face (o que significa 24 indicações possíveis e infinitas combinações) (**Figura 1 b**).

UTILIDADE EDUCACIONAL:

- Classifique os objetos de acordo com o peso.
- Classifique os objetos de acordo com a cor.
- Classifique os objetos de acordo com a forma geométrica.
- Compare os elementos para estabelecer semelhanças e diferenças.
- Treine a memória visual.
- Melhorar as habilidades cognitivas.
- Melhorar a concentração.
- Exercitar e treinar a discriminação, através do peso.

PROPOSTAS DIDÁTICAS:

Opções de jogo:

1.- Coloque todas as formas geométricas sobre a mesa e misture as peças. Por exemplo, escolha os 3 atributos com o ícone de peso e peça às crianças que classifiquem as peças de acordo com seu peso. Ou seja, eles encontrarão 3 formas geométricas que pesam muito pouco, 40 g, que devem combinar com o ícone de menor peso. Outros 3 que pesam mais, 80g, e por isso devem ser associados ao ícone dos médios. Os restantes que pesam 160 g devem ser associados ao ícone de maior peso. Neste exercício, aprenderemos a discernir entre diferentes pesos, independentemente da forma geométrica e da cor.

2.- Coloque todas as formas geométricas sobre a mesa e misture as peças. Por exemplo, neste exercício vamos escolher a forma geométrica e os atributos de cor que queremos. Assim, diremos às crianças que classifiquem de acordo com os atributos propostos no jogo. Por exemplo, os atributos do triângulo, o círculo, a cor verde e a cor laranja.

3.- Usando a negação. Todos os atributos têm sua negação (um x marcado no gabarito no verso). Neste exercício, por exemplo, trabalharemos a negação de cores. Escolhemos o atributo da cor roxa marcado com um X e o atributo da cor verde marcado com um X e o atributo do quadrado. Nesse caso, as crianças devem selecionar e classificar, dentre todas as peças geométricas, todas aquelas que diferem dos atributos propostos. Ou seja, qualquer cor exceto roxo e verde e isso é um quadrado. (**Figura 2a**).