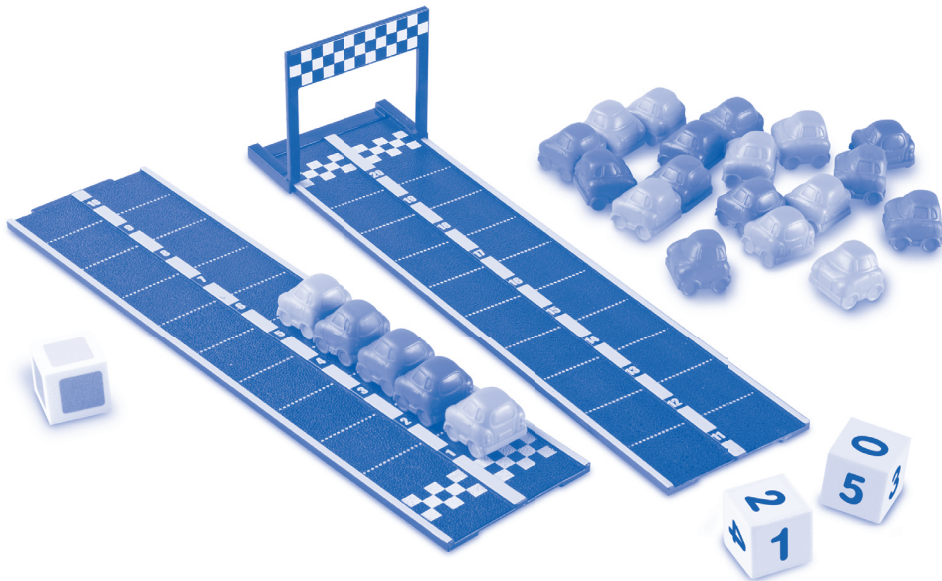


Mini Motor Math Activity Set

Set de actividades de matemáticas de mini coches
Kit d'activités mathématiques Mini engins
Mini-Autorennen – Rechenspiel-Set



Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielvorschläge

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

- Includes**
- 25 Mini Motor Cars in 5 Colors
 - 2 Connectable Tracks (numbers 1–10 and 11–20)
 - Connectable Finish Line
 - 2 Number Dice (numbers 0–5)
 - Color Die

Are you ready for math in the fast lane? Head out onto Preschool Parkway and get those mini motors moving—the race has begun! Mini Motor Math never lets up: connectable tracks and colorful cars combine with engaging games and activities for an interactive learning experience that goes the extra mile. Attach the finish line to either track (numbers 1–10 or 11–20) for a quick counting race of 10, or combine tracks and zoom ahead to 20. Encourage little learners to accelerate role-play fun by imitating beeping horns or revving engines while playing. And they're off to the races!

Note: Cars can be placed on either side of the numbered center line, especially when "racing" in a game.

Activities:

Number Identification—Lay out the 1–10 track. Have the child drive a car and "park" it next to any number (e.g., 4). After the child parks, have him or her announce, "I parked the car next to number 4." Continue with other numbers; when the child is ready, connect the tracks and "park" a car next to various numbers 11–20.

Patterning—Make patterns using cars of different colors. Start with a two-color pattern: red, blue, red, blue, red, blue. Ask the child to extend the pattern. Continue with more two-color patterns, and then progress to three-color patterns—or challenge the child to make a new pattern!

Counting Course (for 2 players)—Place the 1–10 track on the table. Attach the finish line at the end. Each player chooses one side of the track, and takes 10 cars and a number die. Players take turns rolling their die, and then placing that number of cars on their side. Make sure to line the cars up end to end, starting at 1. The first player to cross the finish line wins!

To the Finish Line! (for 2 players)—Combine the two tracks, 1–20, and place them on the table. Attach the finish line at the end. Each player chooses a car and one side of the track. Take turns rolling a number die and moving your car the number of spaces rolled. The first player to cross the finish line wins!

Match My Number—Lay out the 1–10 track. On one side, place any number of cars up to 10 (e.g., 7). Ask the child to match that amount on the other side, making both sides even. Remove the cars and continue with other numbers up to 10.

More or Less?—Roll a number die. Count aloud and place that number of cars on one side of the 1–10 track. Roll the die again; place this number of cars on the track's other side. Talk about which side has more, and which has less. Explain that the cars are "equal" if the same number is rolled.

Early Addition—Introduce addition using the 1–10 track as a number line. Roll

a number die and the color die. Place that number and color of cars (e.g., 2 red cars) on the track, starting at number 1. If you roll a yellow star, let the child choose the color. Roll the number and color die again to see how many more cars "drove up." Add this number and color of cars to the track, directly after the last car placed. Ask, "How many cars are there total?" Have the child count up the cars to find the sum. Continue rolling and adding numbers up to 10.

Counting Up Cars—Place track 1–10 on the table. Roll a number die; place a car to one side of the track's matching number (e.g., 4). Roll again to find a second number (e.g., 3). Have the child count up this number of spaces while moving the car forward on the track; 4, 5, 6, 7. Explain that counting up is a way of adding two numbers (4 + 3 = 7). Continue counting up to 10 with other number combinations.

Making 10—Lay out the 1–10 track. Roll a number die and the color die. Place that number and color of cars on the track. Ask, "How many more cars do you need to make 10?" Let the child check the answer by adding that number of cars to the track. Continue rolling and making 10 with other number combinations.

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
Learning Resources B. V., Kabelweg 57,
1014 BA, Amsterdam, The Netherlands
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM7731-GUD
Hecho en China.
Conserva el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine.
Hergestellt in China.
Veuillez conserver l'emballage.
Bitte Verpackung gut aufbewahren.

Learning Resources®

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

Set de actividades de matemáticas de mini coches

Incluye:

- 25 mini coches de 5 colores
- 2 pistas acoplables (números 1–10 y 11–20)
- Línea de meta acoplable
- 2 dados de números (números 0–5)
- Dado de colores

Las matemáticas de mini coches no descansan nunca: las pistas acoplables y los coches de colores se combinan con juegos y actividades atractivos para una experiencia de aprendizaje interactiva. Acopla la línea de meta a cualquier pista (números 1–10 u 11–20) para una carrera de contar hasta 10 o combina circuitos y llega hasta 20. Anima a los pequeños jugadores a divertirse con juegos de rol imitando bocinas ruidosas y motores a toda potencia. ¡Y ahí van a toda velocidad!

Observación: Los coches se pueden colocar a ambos lados de la línea central de números, sobre todo cuando se está “corriendo” en un juego.

Actividades:

Identificar números - Coloca la pista 1–10. Haz que el niño conduzca un coche y “aparque” junto a cualquier número (p. ej. 4). Después de aparcar, haz que diga “He aparcado el coche junto al número 4”. Continúa con otros números; cuando el niño esté preparado, acopla las pistas y “aparca” el coche junto a diversos números 11–20.

Reconocer series - Haz series usando coches de distintos colores. Empieza creando una serie de dos colores: rojo, azul, rojo, azul, rojo, azul. Dile al niño que continúe la serie. Continúa con más series de dos colores y luego avanza a series de tres colores, ¡o desafía al niño para que haga una nueva serie!

Circuito de contar (para 2 jugadores)—Coloca la pista 1–10 en la mesa. Acopla la línea de meta al final. Cada jugador elige un lado de la pista y coge 10 coches y un dado de números. Los jugadores tiran el dado por turnos y luego colocan ese número de coches en su lado. Asegúrate de alinear los coches de extremo a extremo, empezando por 1. ¡El primer jugador en cruzar la línea gana!

¡A la línea de meta! (para 2 jugadores)—Combina las dos pistas, 1–20, y colócalas en la mesa. Acopla la línea de meta al final. Cada jugador elige un coche y un lado de la pista. Tira el dado de números por turnos y mueve el coche el número de espacios que haya salido. ¡El primer jugador en cruzar la línea gana!

Iguala mi número - Coloca la pista 1–10. En un lado, coloca cualquier número de coches hasta 10 (p. ej. 7). Pide al niño que iguale esa cantidad en el otro lado, haciendo que ambos lados sean iguales. Quita los coches y continúa con otros números hasta 10.

¿Mayor o menor? - Lanza un dado con números. Cuenta en voz alta y coloca ese número de coches en un lado de la pista 1–10. Vuelve a tirar el dado; coloca ese número de coches en el otro lado de la pista. Habla sobre qué lado tiene más y qué lado menos. Explica que hay una cantidad “igual” de coches si ambos sacáis el mismo número.

Suma temprana - Introduce la suma usando la pista 1–10 como línea de números. Tira un dado de números y el dado de colores. Coloca ese número y color de coches en la pista (p. ej. 2 coches rojos), empezando por el número 1. Si te sale una estrella amarilla, deja que el niño escoja el color. Vuelve a tirar el dado de números y de colores para ver cuántos coches más “llegan”. Añade este número y color de coches a la pista, justo después del último coche que haya en ella. Pregunta: “Cuántos coches hay en total?” Haz que el niño cuente los coches para averiguar el total. Continúa tirando el dado y añadiendo números hasta 10.

Contar coches - Coloca la pista 1–10 en la mesa. Tira un dado de números; coloca un coche a un lado del número correspondiente de la pista (p. ej. 4). Vuelve a tirar para tener un segundo número (p. ej. 3). Haz que el niño cuente este número de espacios mientras mueve el coche por la pista: 4, 5, 6, 7. Explica que contar es una manera de sumar dos números (4 + 3 = 7). Sigue contando hasta 10 con otras combinaciones de números.

Sumas de números próximos al 10 - Coloca la pista 1–10. Tira un dado de números y el dado de colores. Coloca ese número y color de coches en la pista. Pregunta: “¿Cuántos coches más necesitas para sumar 10?” Haz que el niño verifique la respuesta añadiendo ese número de coches a la pista. Sigue tirando el dado y sumando 10 con otras combinaciones de números.

Kit d’activités mathématiques Mini engins

Comprend :

- 25 mini voitures de 5 couleurs
- 2 pistes raccordables (nombres de 1 à 10 et de 11 à 20)
- 1 ligne d’arrivée amovible
- 2 dés numérotés (chiffres de 0 à 5)
- 1 dé de couleurs

Les mini voitures de mathématiques sont imbattables ! Les pistes, que l’on peut raccorder, et les voitures colorées permettent de mettre en place des activités et des jeux intéressants pour un apprentissage interactif. Attachez la ligne d’arrivée à l’une des pistes (nombres de 1 à 10 ou de 11 à 20) pour compter rapidement jusqu’à 10 ou combinez les pistes pour compter jusqu’à 20. Encouragez les jeunes élèves à accélérer en imitant le bruit du klaxon ou en faisant monter le régime du moteur pendant le jeu. Que la course commence !

Remarque : les voitures peuvent être placées des deux côtés de la ligne centrale numérotée, notamment pendant les jeux de « course ».

Activités :

Identification des chiffres - Installez la piste de 1 à 10. Demandez à l’enfant de conduire une voiture et de la « garer » à côté de n’importe quel chiffre (par ex. 4). Une fois stationné, il doit dire : « J’ai garé la voiture à côté du chiffre 4 ». Continuez avec les autres chiffres. Lorsque l’enfant est prêt, attachez les deux pistes et « garez » une voiture à côté de différents nombres de 11 à 20.

Séquences - Faites des séquences à l’aide de voitures de différentes couleurs. Commencez par alterner deux couleurs : rouge, bleu, rouge, bleu, rouge, bleu. Demandez à l’enfant de continuer la séquence. Continuez avec d’autres séquences de deux couleurs, puis passez à des séquences de trois couleurs, ou bien demandez à l’enfant de créer une nouvelle séquence !

Circuit de calcul (pour 2 joueurs) - Placez la piste de 1 à 10 sur la table. Attachez la ligne d’arrivée au bout. Chaque joueur doit choisir un côté de la piste et prendre 10 voitures et un dé numéroté. Les joueurs lancent le dé chacun leur tour, puis placent le nombre de voitures correspondant de leur côté. Assurez-vous d’aligner les voitures d’un bout à l’autre à partir de 1. Le premier joueur à franchir la ligne d’arrivée remporte la partie !

La ligne d’arrivée (pour 2 joueurs) - Combinez les deux pistes de 1 à 20, puis placez-les sur la table. Attachez la ligne d’arrivée au bout. Chaque joueur choisit une voiture et un côté de la piste. Chacun votre tour, lancez un dé numéroté pour déplacer votre voiture du nombre de cases indiqué sur le dé. Le premier joueur à franchir la ligne d’arrivée remporte la partie !

Le même nombre - Installez la piste de 1 à 10. D’un côté, placez jusqu’à 10 voitures (par ex. 7). Dites à l’enfant de mettre le même nombre de voitures de l’autre côté pour que les deux côtés soient égaux. Retirez les voitures et continuez avec d’autres chiffres jusqu’à 10.

Plus ou moins ? - Lancez l’un des dés numérotés. Comptez tout haut et placez le même nombre de voitures d’un côté de la piste de 1 à 10. Lancez à nouveau le dé et placez ce nombre de voitures de l’autre côté de la piste. Expliquez quel côté a le plus de voitures et quel côté en a le moins. Dites que le nombre est « égal » si vous tombez sur le même chiffre.

Les premières additions - Introduisez les additions en utilisant la piste de 1 à 10 comme guide. Lancez le dé numéroté et le dé de couleurs. Placez ce nombre de voitures de la couleur correspondante sur la piste (2 voitures rouges, par ex.) sur la piste en partant du 1. Si vous tombez sur une étoile jaune, laissez l’enfant choisir la couleur. Relancez le dé numéroté et le dé de couleurs pour voir combien d’autres voitures viennent s’ajouter. Ajoutez ce nombre de voitures de la couleur correspondante sur la piste, juste après la dernière voiture placée. Demandez : « Combien y a-t-il de voitures en tout ? » Dites à l’enfant de compter les voitures pour trouver la somme. Continuez à lancer le dé et à additionner les chiffres jusqu’à 10.

Compter les voitures - Placez la piste de 1 à 10 sur la table. Lancez un dé numéroté. Placez une voiture d’un côté de la piste devant le chiffre correspondant (par ex. 4). Lancez à nouveau le dé pour trouver un deuxième chiffre (par ex. 3). Demandez à l’enfant de compter le même nombre de cases en faisant avancer la voiture sur la piste : 4, 5, 6, 7. Expliquez que le fait de compter est une façon d’additionner deux chiffres (4 + 3 = 7). Continuez à compter jusqu’à 10 avec d’autres combinaisons de chiffres.

Compter jusqu’à 10 - Installez la piste de 1 à 10. Lancez le dé numéroté et le dé de couleurs. Placez ce nombre de voitures de la couleur correspondante sur la piste. Demandez : « Combien de voitures faut-il encore pour aller jusqu’à 10 ? » Laissez l’enfant vérifier sa réponse en additionnant le nombre de voitures sur la piste. Continuez à lancer le dé et à compter jusqu’à 10 avec d’autres combinaisons de chiffres.

Mini-Autorennen – Rechenspiel-Set

Enthält:

- 25 Mini-Autos in 5 Farben
- 2 zusammensteckbare Rennbahnen (Zahlen 1–10 und 11–20)
- Ziellinie zum Anbringen
- 2 Zahlenwürfel (Zahlen 0–5)
- Farbwürfel

Das Rechenspiel-Set „Mini-Autorennen“ ist ein Garant für Mathespaß. Die zusammensteckbaren Rennbahnen und farbenfrohen Autos in Kombination mit kurzweiligen Spielen und Aktivitäten sorgen für aktiven Lern- und Spielspaß! Für ein schnelles Rechenrennen bis 10 bringen Sie die Ziellinie auf einer der beiden Rennbahnen an (Zahlen 1–10 oder 11–20). Oder stecken Sie beide Rennbahnen zusammen und veranstalten Sie ein spannendes Rennen bis 20. Das Lernspiel regt kleine Rennfahrer zu fantasievollem Spiel an, z. B. dem Imitieren von Hupen oder hochdrehenden Motoren. Auf die Plätze, fertig, los!

Hinweis: Die Autos können links und rechts der mittleren Zahlenreihe abgelegt werden, was vor allem bei einem „Rennen“ während des Spiels sinnvoll ist.

Spielvorschläge:

Zahlen (er)kennen - Legen Sie die Rennbahn 1–10 aus. Das Kind fährt ein Auto und „parkt“ es neben einer beliebigen Zahl (z. B. der 4). Wenn das Kind das Auto geparkt hat, sagt es: „Ich habe das Auto neben der Zahl 4 geparkt.“ Fahren Sie mit weiteren Zahlen fort. Sobald das Kind alle Zahlen korrekt erkannt hat, verbinden Sie die Rennbahnen, damit das Kind auch neben Zahlen zwischen 11 und 20 parken kann.

Muster legen - Musterbildung mit verschiedenfarbigen Autos. Beginnen Sie zweifarbig: rot, blau, rot, blau, rot, blau. Bitten Sie das Kind, dieses Muster fortzuführen. Fahren Sie mit weiteren zweifarbigen Mustern fort. Danach bilden Sie dreifarbige Muster – oder Sie bitten das Kind, sich selbst ein neues Muster auszudenken!

Die Zählstrecke (für 2 Spieler) – Legen Sie die Rennbahn 1–10 auf den Tisch. Bringen Sie die Ziellinie am Ende der Rennbahn an. Jeder Spieler wählt eine Seite der Rennbahn und nimmt sich 10 Autos und einen Zahlenwürfel. Die Spieler würfeln abwechselnd und legen die entsprechende Anzahl an Autos auf ihrer Seite der Rennbahn ab. Die Kinder legen ihre Autos hintereinander ab; begonnen wird bei der 1. Der Spieler, der zuerst die Ziellinie überquert, gewinnt!

Auf zur Ziellinie! (für 2 Spieler) – Stecken Sie die beiden Rennbahnen zusammen (1–20) und legen Sie sie auf den Tisch. Bringen Sie die Ziellinie am Ende der Rennbahn an. Jeder Spieler wählt ein Auto und eine Seite der Rennbahn. Die Spieler würfeln nacheinander den Zahlenwürfel und bewegen ihre Autos auf den Spielfeldern um die Augenzahl in Richtung Ziellinie vorwärts. Der Spieler, der zuerst die Ziellinie überquert, gewinnt!

Nase an Nase - Legen Sie die Rennbahn 1–10 aus. Legen Sie auf einer Seite der Rennbahn eine beliebige Anzahl an Autos bis 10 ab (z. B. 7). Bitten Sie das Kind, auf der anderen Seite der Rennbahn die gleiche Anzahl an Autos zu platzieren, sodass beide Seiten die gleiche Menge aufweisen. Nehmen Sie die Autos wieder von der Rennbahn und fahren Sie mit anderen Zahlen zwischen 1–10 fort.

Größer oder kleiner? - Würfeln Sie mit einem Zahlenwürfel. Legen Sie die entsprechende Anzahl an Autos auf einer Seite der Rennbahn 1–10 ab und zählen Sie laut mit. Würfeln Sie noch einmal und legen Sie die entsprechende Anzahl an Autos auf der anderen Seite der Rennbahn ab. Besprechen Sie, auf welcher Seite mehr und auf welcher weniger Autos stehen. Wenn Sie die gleichen Zahlen gewürfelt haben, erklären Sie, das beide Seiten „gleich“ sind.

Erste Addition - Führen Sie mithilfe der Rennbahn 1–10 in die Addition ein. Würfeln Sie einen Zahlen- sowie einen Farbwürfel. Legen Sie die gewürfelte Anzahl an Autos in der entsprechenden Farbe auf der Rennbahn ab (z. B. 2 rote Autos). Beginnen Sie dabei auf dem Feld neben der 1. Wenn Sie einen gelben Stern würfeln, darf sich das Kind eine Farbe aussuchen. Würfeln Sie Zahlen- sowie Farbwürfel nochmals und schauen Sie sich an, wie viele zusätzliche Autos „parken“ müssen. Legen Sie die gewürfelte Anzahl an Autos in der entsprechenden Farbe direkt hinter dem zuletzt geparkten Auto auf der Rennbahn ab. Fragen Sie: „Wie viele Autos stehen insgesamt auf der Rennbahn?“ Das Kind zählt die Autos und bildet die Summe aller Autos auf der Rennbahn. Fahren Sie mit dem Würfeln bis zur 10 fort.

Autos zählen - Legen Sie die Rennbahn 1–10 auf den Tisch. Würfeln Sie einen Zahlenwürfel. Legen Sie ein Auto auf einer beliebigen Seite der Rennbahn neben der gewürfelten Zahl (z. B. 4) ab. Würfeln Sie nochmals, um eine zweite Zahl zu erhalten (z. B. 3). Bitten Sie das Kind, diese Zahl hinzuzuaddieren und dabei das Auto auf der Rennbahn um die Anzahl an Feldern „vorzufahren“: 4, 5, 6, 7. Erklären Sie, dass das Zusammenzählen eine Möglichkeit ist, zwei Zahlen zu addieren (4 + 3 = 7). Fahren Sie mit weiteren Zahlenkombinationen bis 10 fort.

Die 10 bilden - Legen Sie die Rennbahn 1–10 aus. Würfeln Sie einen Zahlen- sowie einen Farbwürfel. Legen Sie die gewürfelte Anzahl an Autos in der entsprechenden Farbe auf der Rennbahn ab. Fragen Sie das Kind: „Wie viele Autos brauchen wir noch, um auf 10 zu kommen?“ Um die Antwort zu ermitteln, fügt und addiert das Kind die fehlende Anzahl an Autos auf der Rennbahn hinzu. Fahren Sie mit weiteren Zahlenkombinationen bis 10 fort.