

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: ERSTICKUNGSGEFÄHR.  
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

Гид за активности • Guide d'activités • Spielforschläge

## Ръководство за дейности



Броене и последователност в ранна възраст

Компект за фина моторика „Пирони с числа“ • „Kit d'activités pour la motricité fine - Clous numérotés • Feinmotorik-Aktivitätssatz „Zahlen-Nägel“

# Number Nails

ages 4+  
3 to 6 years  
grades PreK+

Learning Resources®

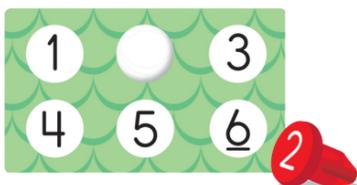
### Включва:

- 50 фалшиви пирона в 5 цвят, всеки с номер 1-10
- 2 фалшиви чука
- 2 рамки за къщи
- 48 карти за игра, покриващи покривите и стените

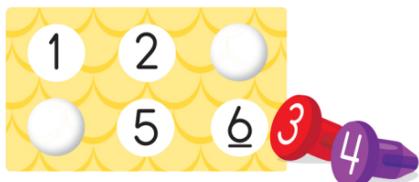
Сега започва изграждането на умения за работа с числа, цветовете, броене и фина моторика! Избери си къща, вдигни покрива, вземи и подреди по номера пироните, а след това ги забий у дома със специално проектирания, безопасен за деца чук. Изгради основни предучилищни умения върху основата на забавлението!

**Знаете ли, че?** Този комплект за занимания с пирони с цифри укрепва фината моторика на малкия ученик с всяко замахване на чукчето. Координираното използване на двете ръце укрепва двустранната интеграция - важно умение, което е в основата на всичко - от рязане с ножица до обличане сутрин. Така че, действат: Насърчете децата да държат пилона с щипковия захват на палеца и показалеца, а с другата ръка да чукач чукчето. И двамата ще се насладите на игра, която носи реални, осезаеми ползи. Добра работа!

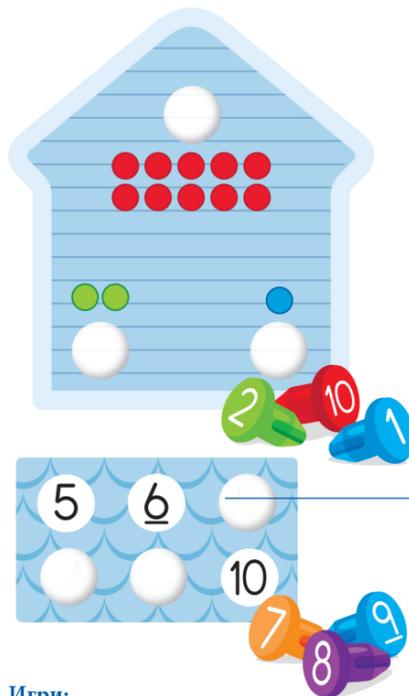
**Настройване и въвеждане:** Преди да започнете да играете игрите, подредете всички компоненти, за да могат децата да ги изследват. Картите със стени и покриви са цветново кодирани в съответствие с три нива на трудност (вж. примерите по-долу). Започнете, като поставите пред детето къща и **зелена** (за начинаещи) карта със стена. Пребройте животните или предметите, кажете цвета им на глас, изберете пилона, чийто номер и цвят съвпадат (1, зелен в примера по-долу), и го забийте в дупката. Продължете с покривните карти, показващи последователни числа. Може ли детето да открие правилния пирон (с какъвто и да е цвят), за да завърши последователността, и да го забие в дупката?



Продължете с **жълтите** (междинни) карти, които преминават към броене на точки (стени) и последователност (покриви) с две числа. Помогнете на детето да изпълни няколко примера:



Направете същото и със **сините** карти (за напреднали). Тези карти са подобни на тези от ниво 2, но съдържат по-големи количества и три числа. Не всяко дете в предучилищна възраст ще бъде готово за това ниво и това е напълно нормално. Покажете им няколко примера и преценете готовността им да се справят с това умение:



### Игри:

#### Игра Head to head

#### Кризата в строителството

**Настройка:** Сложете всички пирони на обща купчина в центъра на зоната за игра. Дайте на всеки играч по една къща, чук и четири карти (две стени, два покрива) със същото ниво на трудност. Инструктирайте играчите да поставят първо една карта със стена, с която да строят.

**Цел на играта:** Спечелете, като първо завършите къщата си в правилния ред (стени, след това части от покрива).

1. При броене до три играчите се надпреварват да намерят пироните, които съответстват на числата и цветовете върху картата на стената. Задръжте картата на място и бързо забийте пироните!
2. Винаги първо попълвайте картите със стени, а след това с покриви. Ако не можете да намерите подходящи пирони, обърнете картата или я заменете с нова карта от тестето.
3. След като прикрепите всичките четири карти към къщата си в правилния ред, поставете чука на масата. Първият играч, който завърши къщата си, е победител!

#### Ремонт на покриви

**Настройка:** Всеки играч избира къща, чукче и два цвята. Играчите намират всички пирони в тези цвятове (по 20 на играч) и ги поставят до своята къща. За тази игра не са необходими карти.

**Цел на играта:** Състезавайте се да забивате пирони в покрива по определен ред. Спечелете, като извикате "Брой гвоздеи!" преди другия играч.

1. Като преброят до три, играчите се надпреварват да забият пирони 1-5 в последователност от едната страна на покрива и 6-10 от другата страна.
2. Първият играч, който ремонтира покрива, извиква "Брой пирони!" Проверете: дали всички пирони са в правилния ред? Ако е така, отлична работа! Ако не, играчите продължават да се състезават и да поправят покривите си, докато някой не завърши правилно работата по панела на синята къща.

#### Самостоятелна игра

##### Стартов дом:

1. Изберете чукче, къща и цвят на картата, който най-добре отговаря на нивото на уменията на детето.
2. Започнете с картите на стената. Предиизвикайте детето да намери и забие правилния пирон, за да закрепите стената. Ако се затруднява, обърнете картата или изтеглете нова от купчината. Съвет: Разположете гвоздеите на масата в последователен ред, с номера нагоре, за по-лесно търсене.
3. Къщата е завършена, когато детето прикрепи две карти със стени и две карти с покриви.

##### Дейности:

- Отделете картите за тази дейност. Покажете на детето следната цветова схема, като поставите ноктите на масата в следния ред: синьо, червено, синьо, червено, синьо, \_\_\_\_\_. Сега може ли да построи и разшири този модел върху къщата, като забие подходящи пирони по единия покрив и стената? Започнете модела от покрива и го разширете до стената (пренебрегнете горната дупка). След това опитайте с по-труден цветен модел (червено, зелено, зелено; червено, зелено, зелено; червено, \_\_\_\_\_).
- Предиизвикайте детето да забие пирони в къщата, така че и четирите страни да са в различен цвят!
- Нека проверим чувството му за число! Първо, забийте пирони с четни номера в покрива. Обяснете на детето, че числата 2, 4, 6, 8 и 10 се наричат четни числа. Останалите числа в този диапазон се наричат нечетни числа. Могат ли те да открият тези нечетни числа и да ги забият в стените? Опитайте!

**Incluye:**

- 50 clavos de plástico de 5 colores distintos, numerados del 1 al 10
- 2 martillos de plástico
- 2 estructuras de casas
- 48 tarjetas para cubrir los tejados y las paredes.

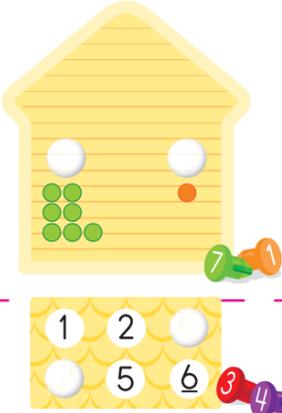
Empecemos a construir y a desarrollar motricidad fina y habilidades para contar y aprender los números y los colores. Escoge una casa, selecciona y alinea el clavo con el número correcto y clávalo con el martillo especial que es seguro para niños. Desarrolla aptitudes para preescolar sobre cimientos de diversión.

**¿Sabías que...?** Con este set de clavos numerados tu pequeño desarrollará motricidad fina con cada golpe de martillo. Utilizar ambas manos de forma coordinada refuerza la *integración bilateral*, que es una habilidad necesaria para todo, desde cortar con tijeras hasta vestirse por las mañanas. Así que, adelante: Anímalos a que sujete el clavo en su sitio con el pulgar y el índice y agarre el martillo con la otra mano. Ambos disfrutaréis de un juego que tiene beneficios reales y tangibles. ¡Buen trabajo!

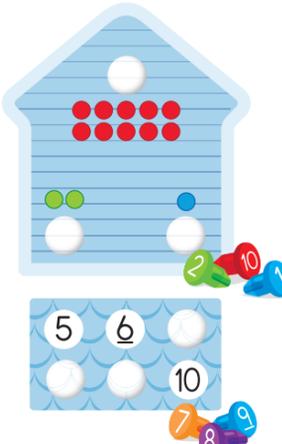
**Organización e introducción:** Antes de jugar a los juegos, dispón todos los componentes frente al niño para explorar con ellos. Las tarjetas para los tejados y las paredes están codificadas por color según el nivel de dificultad (consulta los ejemplos más abajo). Empieza colocando una casa y una tarjeta para la pared de color verde (nivel principiante) frente al niño. Cuenta el número de animales u objetos, di de qué color son, selecciona un clavo con el número y color correspondientes (1, verde en el ejemplo de más abajo) y clávalo en el agujero. Continúa con las tarjetas para el tejado que muestran números en secuencia. ¿Podrá el niño encontrar el clavo correcto (de cualquier color) para completar la secuencia numérica y clavarlos?



Continúa con las tarjetas amarillas (nivel intermedio) que pasan a ejercicios de contar (paredes) y secuencias de dos números (tejados). Ayuda al niño a completar varios ejemplos:



Haz lo mismo con las tarjetas azules (nivel avanzado). Estas tarjetas son parecidas a las de nivel intermedio pero tienen cantidades mayores y secuencias de tres números. No todos los niños de preescolar estarán preparados para este nivel, no pasa nada. Ve paso a paso. Señáales varios ejemplos y evalúa si están preparados para enfrentarse a este nivel de habilidad:



**Juegos:**

**Partida cara a cara**

**Competición de construcción**

**Organización:** Coloca todos los clavos en un montón común en el centro de la zona de juegos. Proporciona a cada jugador una casa, un martillo y cuatro tarjetas (dos paredes y dos tejados) del mismo nivel de dificultad. Dale la orden para que separen una pared, que será con la que empezarán a construir.

**Propósito del juego:** Gana el jugador que termine la casa primero, en el orden correcto (paredes y luego tejados).

1. A la de tres, los jugadores deben darse prisa para encontrar los clavos del mismo color y número que los que aparecen en la tarjeta para la pared. Sujeta la tarjeta en su sitio y clava los clavos con el martillo, ¡rápido!
2. Las paredes deben colocarse siempre en primer lugar seguidas de los tejados. Si no encuentras los clavos correctos, dale la vuelta a la tarjeta o coge una nueva tarjeta del montón.
3. Cuando hayas clavado las cuatro tarjetas a la casa en el orden correcto, coloca el martillo sobre la mesa. El primer jugador que termine de construir su casa será el ganador.

**Reparaciones en el tejado**

**Organización:** Cada jugador debe escoger una casa, un martillo y dos colores. Los jugadores deben encontrar todos los clavos de esos dos colores (20 clavos por jugador) y colocarlos junto a su casa. No son necesarias tarjetas para este juego.

**Propósito del juego:** Aprestárate a clavar los clavos en el tejado por orden numérico. Cuando termines, grita: «¡Clavos numéricos!» antes que el otro jugador y ganará el juego.

A la de tres, los jugadores se apresuran a clavar los clavos del 1 al 5 por orden en una vertiente del tejado y los clavos del 6 al 10 en la otra.

El jugador que repare el tejado el primero deberá gritar: «¡Clavos numéricos!» Comprobación: ¿Están todos los clavos en el orden correcto? Si es así, buen trabajo. Si no, los jugadores continuarán reparando sus tejados hasta que uno de los dos termine el trabajo correctamente.

**Partida en solitario**

**Tu primera casa:**

Escoge un martillo, una casa y las tarjetas del color que mejor se adapte al nivel de habilidad del niño.

Empieza con las tarjetas para las paredes. Reta al niño para que encuentre el clavo correcto y lo clave en la pared de la casa. Si no lo encuentran, dale la vuelta a la tarjeta o coge otra tarjeta del montón. Consejo: Dispón los clavos en orden sobre la mesa, con el número hacia arriba para que les sea más fácil encontrarlos.

La casa estará terminada cuando el niño clave dos tarjetas en las paredes y dos en el tejado.

**Actividades:**

Separa las tarjetas para esta actividad. Muestra al niño los siguientes patrones de color, colocando los clavos sobre la mesa en el orden siguiente: azul, rojo, azul, rojo, azul, \_\_\_\_\_. ¿Podrán seguir construyendo y ampliando este patrón sobre la casa clavando los clavos adecuados en las paredes y en el tejado? A continuación, prueba con un patrón de color más difícil (rojo, verde, verde; rojo, verde, verde; rojo, \_\_\_\_).

Anima al niño a que clave los clavos en la casa para que los cuatro lados tengan distintos colores.

¡Vamos a poner a prueba su sentido numérico! Primero, clava clavos con números pares en el tejado. Explicale al niño que los números 2, 4, 6, 8, y 10 son números pares. El resto de números pertenecientes a este rango se llaman impares. ¿Podrán encontrar los números impares y clavarlos en las paredes? ¡Inténtalo!

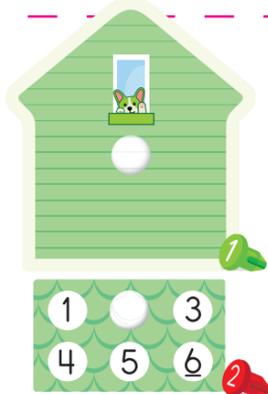
**Comprend :**

- 50 clavos en plástico de 5 colores, numerados de 1 à 10
- 2 marteaux en plastique
- 2 châssis de maison
- 48 cartes de jeu pour recouvrir le toit et les murs des maisons

C'est parti pour la reconnaissance des chiffres, des couleurs, tout en apprenant à compter et en développant la motricité fine ! Choisis une maison, monte le toit, choisis et aligne le nombre correspondant de clous et enfonce-les avec le marteau spécialement conçu pour les enfants. Pour développer les compétences préscolaires essentielles de manière ludique !

**Le saviez-vous ?** Ce kit d'activités avec des clous numérotés renforce la motricité fine de votre jeune enfant à chaque coup de marteau. Le fait d'utiliser les deux mains de manière coordonnée renforce la coordination bilatérale, une compétence essentielle pour de nombreuses activités, comme découper avec des ciseaux ou s'habiller le matin. N'hésitez donc pas. Encouragez l'enfant à tenir le clou en place avec le pouce et l'index et à tenir le marteau dans son autre main. Ce jeu aux avantages réels et tangibles fera votre bonheur à tous les deux. Joli travail !

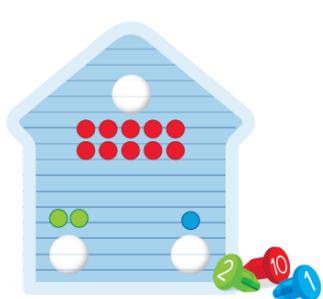
**Préparation et introduction :** Avant de jouer aux jeux, disposez tous les éléments pour que l'enfant puisse les découvrir. Les cartes pour les murs et le toit sont codées par couleur et représentent trois niveaux de difficulté (voir les exemples ci-dessous). Commencez par mettre une maison et une carte de mur vert (débutant) devant l'enfant. Comptez le nombre d'animaux ou d'objets, dites la couleur à voix haute, choisissez le clou de la couleur et du chiffre correspondant (1, vert dans l'exemple ci-dessous) avant de l'enfoncer dans le trou. Continuez avec les cartes de toit en suivant les chiffres dans l'ordre. Demandez à l'enfant de trouver le clou correspondant (de n'importe quelle couleur) pour terminer la séquence et l'enfoncer.



Continuez avec les cartes jaunes (intermédiaire), qui l'encouragent à compter les points (murs) et introduisent les séquences (toits) avec deux chiffres. Aidez l'enfant à compléter plusieurs exemples.



Faites la même chose avec les cartes bleues (expert). Ces cartes sont semblables à celles du niveau 2, mais avec de plus grandes quantités et trois chiffres. Tous les enfants d'âge préscolaire ne seront pas prêts à aborder ce niveau de difficulté, et ce n'est pas du tout un problème. Allez-y lentement. Montrez-lui quelques exemples afin d'estimer son niveau de préparation pour mettre cette compétence en pratique.



**Jeux :**

**Jeu en duel**

**Course à la construction**

**Préparation :** Mettez tous les clavos dans une pile commune au milieu de la zone de jeu. Donnez une maison, un marteau et quatre cartes (deux murs et deux toits) du même niveau de difficulté à chaque joueur. Dites-leur de commencer par choisir une carte de mur.

**Objectif du jeu :** Être le premier joueur à construire sa maison dans le bon ordre (les murs, puis le toit).

1. 1, 2, 3, c'est parti ! Les joueurs s'affrontent pour trouver les clous correspondant aux chiffres et aux couleurs de la carte du mur. En tenant la carte en place, ils enfoncent rapidement les clous avec le marteau !
2. Il faut toujours construire les cartes de mur en premier avant de s'attaquer aux cartes du toit. Si les joueurs ne trouvent pas de clous correspondants, ils retournent la carte ou pioche une autre carte dans la pile.
3. Lorsque les quatre cartes sont attachées à la maison, dans le bon ordre, le joueur pose son marteau sur la table. Le premier joueur à construire sa maison remporte la partie !

**Réparation du toit**

**Préparation :** Chaque joueur choisit une maison, un marteau et deux couleurs. Les joueurs doivent trouver les clous de cette couleur (20 par joueur) et les mettre à côté de leur maison. Aucune carte n'est nécessaire pour ce jeu.

**Objectif du jeu :** Les joueurs s'affrontent pour enfoncer les clous avec le marteau dans le toit, dans l'ordre numérique. Le premier joueur à crier « Clous numérotés ! » remporte la partie.

- 1, 2, 3, c'est parti ! Marteau en main, les joueurs s'affrontent pour enfoncer les clous de 1 à 5, dans l'ordre, sur l'un des côtés du toit et les clous de 6 à 10 de l'autre côté.

Le premier joueur à avoir réparé le toit crie « Clous numérotés ! ». Vérifiez que tous les clous sont bien dans le bon ordre. Si c'est le cas, bravo ! Sinon, les joueurs continuent de réparer leur toit jusqu'à ce que l'un d'eux réalise cette tâche correctement.

**Jeu individuel**

**Première maison :**

Choisissez un marteau, une maison et la couleur des cartes correspondant le mieux aux compétences de l'enfant.

Commencez par les cartes des murs. Demandez à l'enfant de trouver et d'enfoncer le bon clou pour fixer le mur. S'il a de la difficulté à le faire, retournez la carte ou piochez une nouvelle carte dans la pile. Conseil : Disposez les clous dans l'ordre sur la table, avec les chiffres visibles, pour faciliter la recherche.

La maison est terminée lorsque l'enfant attache deux cartes de mur et deux cartes de toit.

**Activités :**

Mettez les cartes de côté pour cette activité. Montrez à l'enfant la séquence de couleurs suivante en mettant les clous sur la table dans l'ordre suivant : bleu, rouge, bleu, rouge, bleu, \_\_\_\_\_. Demandez-lui ensuite de reproduire et de continuer cette séquence sur la maison en enfonçant les clous correspondants sur le mur et le toit avec le marteau. Essayez ensuite une séquence de couleurs plus difficile (rouge, vert, vert, rouge, vert, vert, rouge, \_\_\_\_).

Demandez à l'enfant d'enfoncer les clous sur la maison afin que les quatre côtés soient d'une couleur différente.

Nous allons tester sa reconnaissance des chiffres. Commencez par enfoncer les clous avec des nombres pairs dans le toit. Expliquez à l'enfant que les nombres 2, 4, 6, 8 et 10 sont ce que l'on appelle des nombres pairs. Les autres nombres de cette plage sont appelés des nombres impairs. Demandez-lui de trouver ces nombres impairs pour les enfoncer dans les murs. Encouragez-le à essayer.

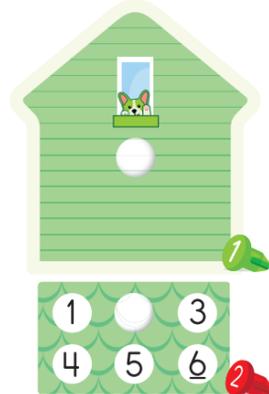
**Enthält:**

- 50 Kunststoffnägel in 5 Farben, nummeriert mit 1-10
- 2 Kunststoffhammer
- 2 Hausgestelle
- 48 Spielkarten für die Dächer und Wände des Hauses

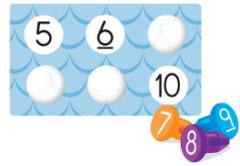
Frisch ans Bauwerk – jetzt mit Zahlen-, Farben-, Zahl- und Feinmotorik-Training! Ein Haus schnappen, das Dach abnehmen, den richtigen Zahlennagel wählen, ihn gut festhalten und mit dem kindersicheren Hammer einschlagen. Das fördert den Aufbau wichtiger vorschulischer Fertigkeiten auf Grundlage von Spiel und Spaß!

**Schon gewusst?** Das Aktivitätsset mit Zahlen-Nägeln trainiert mit jedem Hammerschlag das feinmotorische Geschick lernerfrieriger Kinder. Muss das Kind beide Hände verwenden und koordinieren, trainiert es die *bilaterale Integration*, eine wichtige Fertigkeit und Grundlage von Bewegungsabläufen wie dem Schneiden mit der Schere oder dem eigenständigen Ankleiden am Morgen. Fangen wir an: Ermuntern Sie das Kind, den Nagel mit dem Pinzettengriff aus Daumen und Zeigefinger festzuhalten und den Hammer mit der anderen Hand zu greifen. Besonders wichtig: Sie erzielen gemeinsam spielerisch greifbare Ergebnisse in Anlehnung an reale Situationen. Gute Arbeit!

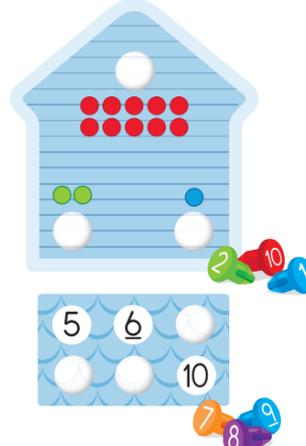
**Aufbau und Einstieg:** Vor Beginn eines Spiels werden die Komponenten ausgelegt, damit das Kind sie selbstständig erkunden kann. Die Wand- und Dachkarten sind farblich in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt (Beispiele siehe unten). Legen Sie zu Beginn ein Haus und eine grüne (Anfänger) Wandkarte vor dem Kind ab. Zählen Sie die darauf befindliche Anzahl an Tieren oder Gegenständen ab, sprechen Sie die Farbe aus, wählen Sie einen von der Zahl und Farbe her passenden Nagel (im nachstehenden Beispiel 1, grün) und schlagen Sie den Nagel ein. Fahren Sie mit den Dachkarten mit abgebildeten Zahlenfolgen fort. Kann das Kind den richtigen Nagel bestimmen (Farbe egal), um die Zahlenfolge fortzusetzen? Kann es ihn danach einschlagen?



Fahren Sie mit den gelben (Fortgeschrittene) Karten fort, auf denen Punkte gezählt (Wände) und Zahlenreihen mit zwei Ziffern (Dächer) fortgesetzt werden müssen. Helfen Sie dem Kind bei den ersten Karten:



Gehen Sie mit den blauen (Profis) Karten ebenso vor. Diese ähneln Stufe 2, enthalten aber größere Mengen und Folgen mit drei Ziffern. Nicht jedes Vorschulkind ist schon fit für diese Stufe, und das ist völlig in Ordnung. Lassen Sie dem Kind Zeit. Zeigen Sie ihm einige Beispiele und schätzen Sie selbst ein, ob es für die jeweilige Aufgabe schon bereit ist:



**Spiele:**

**Kopf-an-Kopf-Rennen**

**Bauwettbewerb**

**Spielaufstellung:** Legen Sie alle Nägel in die Spielfeldmitte. Geben Sie jedem Spieler ein Haus, einen Hammer und vier Karten (zwei Wandkarten, zwei Dachkarten) desselben Schwierigkeitsgrades. Weisen Sie die Spieler an, eine Wandkarte herauszuliegen, mit der sie zuerst bauen wollen.

**Ziel des Spiels:** Wer sein Haus zuerst in der richtigen Reihenfolge (erst Wände, dann Dachteile) fertigstellt, gewinnt.

1. Auf „drei“ müssen alle Spieler versuchen, so schnell wie möglich alle Nägel zu finden, die den Zahlen und Farben auf der Wandkarte entsprechen. Dann halten sie die Karte fest und schlagen mit dem Hammer geschwind die Nägel ein!
2. Es werden immer erst die Wandkarten fertiggestellt, danach die Dachkarten. Wer keine passenden Nägel findet, dreht sie Karte um oder zieht eine neue Karte von seinem Stapel.
3. Sobald alle vier Karten in der richtigen Reihenfolge am eigenen Haus angebracht wurden, legt das Kind seinen Hammer auf den Tisch. Wer zuerst sein Haus auf diese Weise fertigstellt, ist der Sieger!

**Dachreparatur**

**Spielaufstellung:** Jeder Spieler nimmt sich ein Haus und einen Hammer und wählt zwei Farben. Jeder Spieler nimmt sich alle Nägel seiner gewählten Farben (20 Nägel pro Spieler) und legt sie neben seinem Haus ab. In diesem Spiel werden keine Karten benötigt.

**Ziel des Spiels:** Die Nägel so schnell wie möglich numerisch aufsteigend mit dem Hammer einschlagen. Wer dies erledigt und zuerst „Zahlen-Nägel!“ ruft, gewinnt.

Auf „drei“ schlagen alle Spieler die Nägel 1-5 auf der einen Dachseite und die Nägel 6-10 auf der anderen Dachseite jeweils in der richtigen Reihenfolge ein.

Der erste Spieler, der sein Dach repariert hat, ruft „Zahlen-Nägel!“. Überprüfen: Sitzen alle Nägel in der richtigen Reihenfolge? Falls ja: Super gemacht! Falls nicht: Die Spieler reparieren ihre Dächer weiter, bis jemand seine Arbeit erfolgreich fertigstellt.

**Spiel für eine Person**

**Das erste eigene Haus:**

Wählen Sie einen Hammer, ein Haus und die Kartenfarbe, die zum Lernstand des Kindes passt.

Beginnen Sie mit den Wandkarten. Fordern Sie das Kind auf, den richtigen Nagel zum Befestigen der Wand zu finden und einzuschlagen. Falls es das noch nicht kann, drehen Sie die Karte um oder ziehen eine neue vom Kartenstapel. Tipp: Zur Vereinfachung können Sie die Nägel mit richtig herum stehenden Zahlen in der richtigen Reihenfolge auf dem Tisch auslegen.

Das Haus ist fertiggestellt, wenn das Kind zwei Wandkarten und zwei Dachkarten anbringen konnte.

**Spielvorschläge:**

Legen Sie für diese Aktivität die Karten weg. Zeigen Sie dem Kind das folgende Farbmuster und legen Sie die Nägel in folgender Reihenfolge auf den Tisch: blau, rot, blau, rot, blau, \_\_\_\_\_. Kann das Kind dieses Muster am Haus legen und dort auch fortsetzen, indem es die farblich passenden Nägel in Wand und Dach einschlägt? Probieren Sie es anschließend mit einem etwas anspruchsvolleren Farbmuster (rot, grün, grün; rot, grün, grün; rot, \_\_\_\_).

Fragen Sie das Kind, ob es die Nägel so ins Haus einschlagen kann, dass jede Seite eine andere Farbe zeigt!

Stellen Sie das Zahlengefühl auf den Prüfstand! Schlagen sie zuerst Nägel mit geraden Zahlen ins Dach ein. Erläutern Sie, dass die Zahlen 2, 4, 6, 8 und 10 sogenannte gerade Zahlen sind. Die dazwischenliegenden Zahlen sind die ungeraden Zahlen. Kann das Kind die ungeraden Zahlen finden und sie in die Wände einschlagen? Probieren Sie aus!