



**Yaş Grubu** : 3+

**Oynayan** : 1 kişi veya daha fazla

**İçindekiler** : 12 adet resimli ahşap blok, matematik kitabı ve 1 adet kalem.

Üç yaş üstü çocuklar, INCHIMALS® ile oynayarak renk ve şekil algısı, sayı sayma becerisi, numara ve sıralama, rakam bilgisi, ölçme, karşılaştırma yeteneği, küçük ve büyük motor becerileri, iletişim kurmak için dili etkin kullanma ve hayal gücü yeteneklerini artırır.

## AMAÇ

### 1.Çocuklara ölçü yapmayı öğretir:

INCHIMALS®, çocuklara nasıl ölçü yapacaklarını öğreten mükemmel bir kaynaktır. Her blok inç uzunluk birimi olarak bir değeri ifade eder.

Uğur Böceği= 1 inç,

Kurbağa =2 inç,

Fare = 3 inç,

Tavşan = 4 inç,

Penguen = 5 inç,

Kaplan = 6 inç,

Ayı = 7 inç,

Yılan = 8 inç,

Maymun = 9 inç,

Devekuşu = 10 inç,

Fil = 11 inç,

Zurafa = 12 inç.

Her blokta bir hayvan figure, bu figure karşılık gelen bir rakam, bloğun digger ucunda bu numaraya denk gelen sayıda nokta ve bir okadarda inç aralıkları vardır.

- Çocuğunuzdan herhangi bir bloğu seçip eşit uzunlukta cisimler bulmasını isteyin.
- Çocuğunuzun blokları kullanarak herhangi bir cismin yaklaşık uzunluğu ya da genişliğini bulabilmesi için teşvik edin! Örneğin kitap olabilir ya da herhangi bir ev aleti.
- Çocuğunuza bir masanın boyunu ölçebilmesi için birden fazla blok kullanması ve blokların üzerindeki inçleri sayarak bir rakama ulaşması meydan okuyabilirsiniz.
- Çocuğu iki farklı nesneyi ölçmesi ve aradaki inç farkını söylemesi için gayretlendirebilirsiniz.

### 1.Çocuklara matematik öğretir :

#### Toplama:

Eğer bulmacamız **FARE+KAPLAN=?** şeklinde ise

1. Çocuktan Fare ve Kaplan figürlü blokları bulmalarını ve kaç inç olduklarını saymalarını isteyelim.
2. Daha sonra bu blokların uçlarında bulunan rakamların aynısını kitabımızdaki resmin altına yazmalarını isteyin.
3. Daha sonra, çocuk iki bloğu dikey veya yatay olarak dizip her ikisinde üzerinde bulunan inçleri sayarak bu iki bloğun uzunluklarına denk gelen bloğu bulup yanına koyar. Bu durumda aranan blok Maymun bloğudur.
4. Çocuklar burada direkt maymunu temsil eden 9 rakamını yazabileceği gibi maymunun yüzünü de çizebilir veya basitçe sadece 9 tane nokta da koyabilirler.

#### Çıkarma :

Eğer bulmacamız **AYI-KURBAĞA =?** şeklinde ise

1. Kutudan ayı ve kurbağa figürlerini bulup çıkaran çocuk üzerlerindeki rakamları ya da noktaları sayıp kitapçıya yazar.

**nepman**<sup>®</sup>  
for brighter generations



Exploring the Wild and Playful Side of Numbers!



2. Toplamadan farklı olarak blokları üst üste değilde yan yana dizer.
3. Kalan boşluğu ya inçleri sayarak bulur ya da deneme yanılma yoluyla denk gelen doğru bloğu yani pengueni bulana kadar dener.
4. Pengueni ifade eden sayıyı ya da noktaları ya da penguen resmini istenilen kareye çizer.

### INCHIMALS KİTAP İÇERİĞİ

- 1-25 : İki rakamın toplanması. (Kullanılan bloklar 1'den 10'a kadar olanlardır)
- 26-50 : Çıkarma. (Kullanılan bloklar 1'den 10'a kadar olanlardır)
- 51-58 : Üç rakamın toplanması.
- 59-66 : Toplama denklemleri
- 67-76 : İki eşitli denklemler.
- 77-84 : Aynı işlemde hem toplama hem çıkarma.
- 85-94 : Üç farklı rakamın toplanması.
- 95-100 : Verilen bir sayıyı farklı üç kombinasyonla bulmak.

### DİĞER UYGULAMA FİKİRLERİ

- Bloklarda bulunan sayıları farklı şekillerde ele alabilirsiniz. Mesela 11 rakamı için ikiz kardeşler benzetmesini kullanırken, beş rakamında havuzda zıplama tahtasına gelip, zıplayıp daha sonrada suyun içinde döndüğümüzü anlatabilirsiniz.
- Inchimals bloklarını uzundan kısaya doğru sıralayabiliriz.
- Ölçe ve karşılaştırma ile ilgili terimleri tekrarlayabiliriz. Mesela, kısa, uzun, yüksek, ölçü, mesafe, vb.
- Blokların üzerindeki hayvanlarla ilgili konuşabilirsiniz. Bu hayvanların gerçekte ne kadar uzun ya da kısa oldukları konusunda sohbet edebilirsiniz.
- Inchimals bloklarını drama yaparken ya da hayal gücünü destekleyici diyalog oyunları oynarken temel malzeme olarak kullanabilirsiniz.
- Bloklardaki hayvanları sürüngenler, etoburlar, kuşlar diye sınıflandırabilirsiniz.

**nepman**<sup>®</sup>  
for brighter generations