



# Kabanata 1 — Naririnig Kita!

---

**Pangangailangan:** *Walang iba kundi ang isang pagpayag at interes sa pagkakaroon ng pamilya na magsaya sa matematika na magkasama!*

---

## — PANIMULA —

Napakagandang oras sa panonood ng iyong anak na malaman ang tungkol sa mundo! Ang mga ito ay maliit na mga espongha na nagmamasid sa lahat ng nangyayari sa kanilang paligid at naririnig ka nila! Patuloy silang naglalaro at nag-e-eksperimento, na may katuturan sa mundo at natututo kung paano mag-crawl, maglakad, makipag-usap, at makipag-ugnay sa lahat ng kanilang nararanasan.

Ang Matematika ay isang likas na bahagi ng mundong ito na kanilang natutunan. Hindi mahalaga kung ano ang iyong mga karanasan at damdamin tungkol sa matematika, ito ang iyong pagkakataon na gawing mapaglarong at nakakatawang na aktibidad ang matematika na ginagawa ng iyong pamilya.

Sa ngayon, ang pangunahing aktibidad na matematika na magkakasama ay ilalantad ang iyong anak sa patuloy na wika at mga ideya sa matematika. Ito ay halos isang bagay lamang sa pag-verbal kung ano ang nangyayari sa iyong ulo. Ang pagbibilang ng mga bagay nang malakas habang nakikipag tulungan ka sa kanila at pagbibigay ng pangalan ng mga item na pinaglalaruan ng iyong anak ay kung ano ang nakakakuha ng lahat ng bagay.

Magsaya ka! Ito ay isang kamangha-manghang oras para sa iyong pamilya!

## — BAGONG IDEYA SA KABANATA ITO —

Narito ang isang mabilis na listahan ng mga paksa na sasakupin sa kabanatang ito.

- Magsaya kasama ang matematika nang magkasama!
- Verbalize math - Ginagawa mo ang matematika sa lahat ng oras sa iyong ulo. Isama ang iyong anak sa pamamagitan ng pag-verbal dito.
- Ituro at ilarawan - Kapag nagsasalita ka tungkol sa isang bagay, ituro ito at pagkatapos ay pag-usapan ito.
- Ilantad - Ang iyong anak ay natututo sa pamamagitan ng paglalantad sa mga bagay. Marahil ay hindi mauunawaan ng iyong anak ang mga bagay sa una, ngunit sa pamamagitan ng madalas na pagkakalantad ay pipiliin ng iyong anak ang mga pattern at matutunan kung ano ang nangyayari.
- Bilangin nang malakas ang lahat.
- Ang mga bagay ay may mga katangian na maaaring mapangalagaan, mailalarawan, at matalakay.

---

## — Legal na Bagay-bagay —

Ang bawat pamilya ay dapat magkaroon ng pagkakataong matuto at masiyahan sa matematika nang magkasama. Sa layuning iyon, ang Early Family Math ay isang koleksyon ng mga materyales na malayang maaaring mag-edit, salin, kopyahin, at ipamahagi ng mga pamilya at tagapagturo, nang hindi humihingi ng pahintulot, para sa mga hindi pang-komersyal na gamit lamang.

© Copyright Early Family Math - Chris Wright 2021 v. 1.1 Creative Commons: Attribution-NonCommercial 4.0 International Lisensya

# Math Out Loud

Prerequisite: *Wala*

## — MATH OUT LOUD — GENERAL —

GAWAIN

Sa mga maagang edad na ito, lahat ay tungkol sa pagkakalantad! Ang iyong anak ay nahantad sa isang malawak na hanay ng mga karanasan at natutuklasan ang mga pattern. Ilantad ang iyong anak sa matematika at maglaro kasama ng matematika. Simulan ito kahit na bago pa maintindihan ng iyong anak ang sinasabi mo. Ang iyong anak ay isang espongha na sa kalaunan ay mauunawaan ang iyong mga salita.

Ugaliing ituro ang mga bagay na nakikipag-ugnay ang iyong anak at inilalarawan ang mga ito sa mga salitang may kinalaman sa mga bilang, hugis, at kulay. Kung nakikipag-usap ka sa isang maliit na hanay ng mga bagay, bilangin ito nang malakas sa iyong anak.

## — MATH OUT LOUD — SHOPPING —

GAWAIN

Maraming bagay na bibilangin o ilalarawan kapag namimili ka sa isang tindahan. Bilangin ang bibilhin mong mansanas o ang mga taong nasa linya sa harap mo. Ituro ang mga hugis ng prutas o larawan sa mga kahon ng pagkain.

## — MATH OUT LOUD — TRAVELING —

GAWAIN

Habang naglalakbay ka, maraming mga pagkakataon na makipag-usap sa matematika sa iyong anak. Halimbawa, kung nakakakita ka ng isang medyo hindi pangkaraniwang pulang kotse, maaari mong ituro iyon at bilangin nang magkasama ang iba pang mga pulang kotse na katulad nito. Katulad nito, maaari kang makakita ng isang malaking trak at magsimulang bilangin ang mga iyon. Maaari kang makakita ng isang bilog sa isang disenyo sa isang gusali at hilingin sa iyong anak na ituro ang iba pang mga bilog na nakikita nila. Walang katapusan ang mga hugis, kulay, at pagbibilang na maaari mong hanapin at pag-usapan sa sandaling masanay ka sa paghahanap sa kanila.

## — MATH OUT LOUD — SWERS —

GAWAIN

Ang pagtulak sa iyong anak sa swing ay isang perpektong pagkakataon na bilangin sa iyong anak. Sa bawat pagtulak, bilangin ang "1, 2, 3, 4, 5." Matapos ang iyong anak ay magsimulang malaman kung paano magbilang hanggang 5, ang pagbibilang din mula sa 5 ay isang magandang ideya din. Magsimula o magtapos sa 0 minsan.

## — INTERACTIVE READ OUT LOUD —

GAWAIN

Ang oras ng kuwento ay isang magandang pagkakataon na makagawa ng kaunting matematika sa iyong anak sa panahon ng isang maginhawang oras. Bumubuo ito ng masasayang pagsasama sa matematika na hinihikayat ang iyong anak na makita ang matematika bilang isang bagay na kaaya-aya na gawin nang sama-sama.

Habang nagbabasa ka ng isang kwento sa iyong anak, pag-usapan ang mga bagay sa larawan at kwento. Kung may mga ibon sa larawan, ituro ang mga ibon at bilangin ang mga ibon sa iyong anak: "Tingnan mo, mayroong 1, 2, 3 mga ibon sa puno." Kung mayroong isang malaking dilaw na araw, ituro ang araw at sabihin: "Ang araw ay bilog at ito ay dilaw. Dilaw din ang dingding ng silid na ito. Ituro sa isang bagay na bilog sa silid na ito." Habang tumatanda ang iyong anak at naiintindihan ang maraming bagay, maaari mong bilangin nang magkasama o maaari mong hilingin sa iyong anak na ituro ang mga bagay na iyong inilalarawan.

Nagbigay kami ng mga libreng libro ng larawan ng kwento bilang mga PDF na maaari mong i-download at mabasa sa iyong anak. Ang bawat libro ay nagmungkahi ng mga komento o katanungan na maaari mong sabihin sa iyong anak habang binabasa mo ang kuwento. Gamitin ang parehong mga pakikipag-ugnayan sa matematika sa iyong pang-araw-araw na aktibidad kasama ang iyong anak. Halimbawa, habang naglalakad ka maaari mong ituro ang mga ibon sa isang kawad at bilangin silang magkasama.

# Mga Hugis na

**Pangangailangan:** Simula ng kahulugan ng mga hugis at pagkakalantad sa mga salita tulad ng tatsulok at parisukat

## — HUGIS SA LOOB NG MGA HUGIS —

### GAWAIN

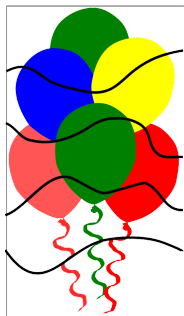
Tulungan ang iyong anak na tuklasin ang mga pisikal na ugnayan sa pagitan ng mga hugis sa pamamagitan ng pagbibigay ng isang kapaligiran na mayaman sa mga pagkakataon.

Gupitin ang mga butas (parisukat, bilog, tatsulok) sa isang kahon at panoorin ang iyong anak na magkasya sa mga laruan sa kanila.

Magdagdag ng iba't ibang mga kulay upang ibalangkas ang mga butas (pulang tatsulok, asul na bilog, dilaw na parisukat) at pangalanan ang hugis ng butas kapag inilagay ng iyong anak ang laruan.

## — LIKHA NG ISANG JIGSAW PUZZLE —

### GAWAIN



Gumawa ng isang palaisipan para makapaglaro ang iyong anak. Ipinta ang iyong anak o iguhit sa isang piraso ng karton o matigas na papel.

Gupitin ang papel sa malalaking piraso. Itinaas ng jigsaw puzzle!

## — SHAPE HUNT —

### GAWAIN

Katulad ng I Spy, i-play ang larong ito kahit saan!

Player 1: "Iniisip ko ang isang malaking asul na bilog."

Player 2: "Kita ko ito! Ang orasan na!"

Magpalit-palit sa pagmamasid at paghahanap ng iyong anak.

Magsimula sa mga simpleng hugis, magdagdag ng laki at kulay, at pagkatapos ay magdagdag ng hugis sa loob ng hugis o iba pang mga kaayusan.

## — COLORED TILING —

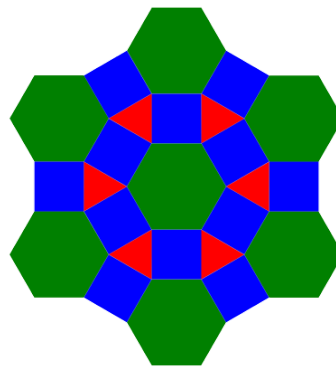
### GAWAIN

Lumikha ng isang hanay ng mga "tile" mula sa karton o matigas na papel. Gamitin ang mga pattern sa Printables pdf upang lumikha ng isang hanay ng mga hugis na magkakasya nang maayos.

Gumamit ng isang kulay para sa bawat hugis (pulang parisukat, asul na mga tatsulok, atbp.).

Panoorin ang iyong anak na gumawa ng mga pattern na magkakasama sa mga tile. Pangalanan ang mga hugis at kulay sa kanilang pagpunta.

Sa mga mas matatandang bata, pag-usapan ang mga pattern sa pag-tile na umuulit. Gayundin, pag-usapan ang tungkol sa mga simetriko sa pangkalahatang disenyo. Ang ilang mga disenyo ay may isang gilid na ang salamin ng kabilang panig, at iyon ay tinatawag na *mirror symmetry*.



Matapos ang iyong anak ay gumawa ng ilang mga disenyo, simulang ituro ang mga pattern sa mga naka-tile na sahig at mga gusali na nakikita mo.

# Mga Paglalarawan ng Bagay na

Kinakailangan: *Aliw sa mga pangunahing katangian ng mga bagay*

## — PAGESUSURI NG LAUNDRY —

GAWAIN

Pag-uri-uriin natin ang paglalaba! Isang mabuting paraan upang makahanap ng mga pag-aari na magkatulad o magkakaiba ng mga bagay.

- Pagbukud-bukurin ayon sa mga kulay upang hugasan nang magkasama.
- Pagbukud-bukurin ayon sa uri (at laki) kapag malinis.
- Pinag-uusapan kung bakit gumawa ng pares ang mga medyas.

## — OBJECT HUNT —

LARO

Isa sa Bersyon ng:

- Hulaan - nakakahanap ng isang tukoy na bagay.
- Puzzler - naglalarawan ng bagay.

bersyon:

- IkalawangGuesser - nagtatanong tungkol sa bagay hanggang sa hulaan nila kung ano ito.
- Puzzler - sumasagot ng oo / walang mga katanungan.

Isama ang mga konsepto sa larong natututunan ng iyong anak, tulad ng kulay, laki (malaki, katamtaman, maliit), timbang (mabigat, magaan), dami, at ugnayan (sa loob, sa tuktok ng, sa ibaba).

## — PATTERNS —

LARO

Ang mga pattern ay saanman! Tingnan kung gaano ka makakagawa sa iyong anak. Maglaro kasama ang: Mga

- pattern ng paggalaw: paghakbang, paglukso, pagwagayway, pagtango, Mga
- pattern ng tunog: pagpalakpak, pagsampal ng tuhod, pag-click sa dila, panlililak Mga
- pattern ng malakas: malambot, katamtaman, malakas na Mga
- visual na pattern: kulay, hugis, laki ng

Player isa: gumagawa ng isang pattern at hinahamon ang ibang tao upang ulitin ito. (Hakbang, pumalakpak, tumalon)

Dalawang manlalaro: maaaring ulitin at kalaunan ay idagdag sa pattern, hamon ang manlalaro na ulitin ito. (Hakbang, pumalakpak, tumalon, hawakan ang kanilang ilong)

Habang gumagaling ka, hamunin ang bawat isa na ulitin ang mas mahaba at mas mahabang mga pattern mula sa memorya. Maaari kang gumamit ng isang pattern bilang isang lihim na code para sa isang daanan. Maaari ka ring gumawa ng mga kuwintas kasama ang iyong anak sa pamamagitan ng pagkuha ng string at threading sa kuwintas o piraso ng pagkain upang lumikha ng mga umuulit na pattern.

Magkalakay sa kamay, maaari kang gumamit ng mga pattern ng pisil (maikli ang haba, atbp.).

Para sa mga mas matatandang bata, lumikha ng mga puzzle sa pamamagitan ng pagguhit ng isang pattern ng mga hugis sa papel. Ang isang tao ay nagtatatag ng isang pattern at pagkatapos ay nag-iiwan ng mga puwang sa pagkakasunud-sunod para sa iba pang punan.

## — PAREHONG AT IBA —

GAWAIN

Pumili ng dalawang item na medyo magkatulad. Paano sila magkatulad? Paano sila nagkakaiba?

Payagan ang iyong anak ng maraming kalayaan upang makabuo ng mga hindi pangkaraniwang dahilan. Minsan hayaan ang iyong anak na pumili ng dalawang item upang hamunin ka na magkaroon ng mga pagkakatulad at pagkakaiba.

Halimbawa, pumili ng isang kutsara at isang tinidor. Pareho sila dahil kumain ka sa kanila at pareho silang itinatabi sa kusina. Magkakaiba sila sapagkat ang isa ay matulis at ang isa ay bilog.

Ang isang pagkakaiba-iba ay ang pumili ng isang item at tanungin kung aling mga bagay sa silid ang katulad nito at kung aling mga bagay ang ibang-iba mula rito.

# Nagbibilang ng hanggang sa 5

Pangangailangan: *Simula ng kakayahang bilangin mula 1 hanggang 5*

## — NUMBER HUNT —

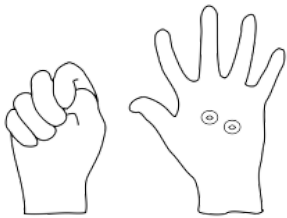
GAWAIN

Pumili ng isang numero, sabihin na 2. Hamunin ang iyong anak na pumunta sa isang pangangaso ng kayamanan upang makahanap ng maraming mga paraan hangga't maaari na ipakita ang 2 sa paligid mo. Maaari itong ipakita bilang numeral 2 sa isang pader, pag-sign, o gusali, o maaari itong ipakita bilang dalawa sa isang bagay, tulad ng dalawang upuan o dalawang pinggan.

## — SA KABILANG BANDA —

GAME

Magsimula sa isang mangkok ng maliliit na piraso ng pagkain. Ipabasa nang malakas sa iyong anak ang ilang mga item mula sa mangkok, sabihin na 5, at ibigay ito sa iyo. Lihim na hatiin ang mga item na ito sa pagitan ng iyong mga kamay at pagkatapos ay i-out ang dalawang kamay na nakabukas ang isang kamay at ang isa pa ay nakasara. Ang iyong anak ngayon ay binibilang nang malakas ang mga item sa bukas na kamay at pagkatapos ay pipili kung aling kamay ang "nakawin" mula sa. Hulaan ang iyong anak kung gaano karaming mga item ang ninakaw bago mo buksan ang iyong kamay.



Ang mga ninakaw na item ay naging bahagi ng tumpok ng iyong anak, at itinatago mo ang natitirang mga item. Ang pagpapatuloy ay nagpapatuloy para sa maraming mga pag-ikot kung kinakailangan hanggang sa ang mangkok ay walang laman. Sa huli, pareho mong pinipila ang iyong mga item sa bawat isa upang makita kung sino ang may higit.

## — ISA PA NG ISANG KULANG —

GAWAIN

Habang lumalaki ang pag-unawa sa unang ilang numero, tanungin ang iyong anak ng mga katanungan tungkol sa isa pa o isang mas kaunti. Nang hindi pinag-uusapan kung gaano karaming mga item ang mayroon ngayon, tanungin ang "Gusto mo ba ng isa pa?" o "Gusto mo ba ng mas kaunti?"

Dahan-dahan, simulang bigyang diin ang kasalukuyang dami at kung paano ito nagbabago. Bilangin ang bilang ng mga item nang magkasama, marahil dalawang hiwa ng mansanas sa plato ng iyong anak. Ibuod na sinasabi na mayroong dalawang hiwa ng mansanas, at tanungin kung nais ng iyong anak ang isa pang hiwa ng mansanas o marahil isang mas kaunti. Kung nagbago ang halaga, tapusin sa pamamagitan ng pagtatanong kung ilan ang mga hiwa ng mansanas ngayon.

Katulad nito, kapag naglalakad ka, pumili ng mga bagay na bibilangin. Ipagpalagay na may tatlong tao sa linya sa harap mo. Bilangin ang mga ito nang sama-sama at tanungin kung ilan ang magkakaroon kapag ang isa ay umalis at magkakaroon ng isa na mas kaunti.

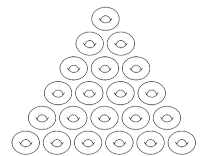
## — NUMBER GOBBLER —

LARO

Sa ilang item ng pagkain na mayroon kang maraming, gumawa ng isang 21-piraso na tatsulok na may 1 piraso sa tuktok na hilera, 2 piraso sa susunod, hanggang sa 6 na piraso sa huling hilera.

Magpalit-palitan sa pag-ikot ng isang anak ng iyong anak. Sa tuwing ang bilang ng isang rolyo ay tumutugma sa isang hilera na nasa tatsulok pa rin, aalisin ng manlalaro ang hilera na iyon at kainin ito (yum) o ilagay ito sa kanilang personal na tumpok.

Ang mga nagsisimula na manlalaro ay maaaring gumawa ng isang 1-to-1 na tugma ng mga tuldok sa mamatay na may mga piraso ng pagkain sa isang hilera. Ang manlalaro na may mas malaking tumpok ng pagkain ay nanalo!



# Mga Materyales

Pangangailangan: *Wala*

## — PANIMULA —

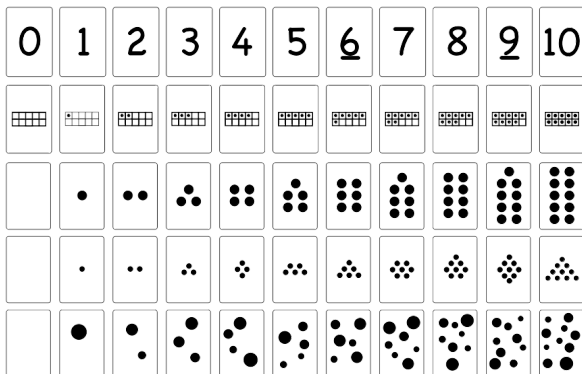
Kakailanganin mo lamang ng ilang mga materyales para sa mga aktibidad ng Early Family Math, at lahat sila ay napaka mura at madaling makuha. Narito ang isang maikling listahan:

- Limang dice
- Isang deck ng paglalaro ng cards
- String
- Sidewalk chalk
- Ilang matigas na papel sa iba't ibang kulay

## — GUMAWA NG NUMERONG KARD —

Marami sa aming mga aktibidad ay maaaring i-play gamit ang mga deck ng paglalaro ng baraha. Gayunpaman, ang paggamit ng isang Number Card deck ay makakatulong sa iyong anak na magsanay ng mga ideya na hindi binibigyang diin sa mga regular na baraha.

Sa halip na gumawa ng sarili mong Mga Card sa Numero, maaari kang bumili ng Tiny Polka Dot na ginawa ng Math for Love. Naglalaman ang box ng larong ito ng maganda at matibay na Mga Numero Card na maglilingkod sa iyo nang maayos.



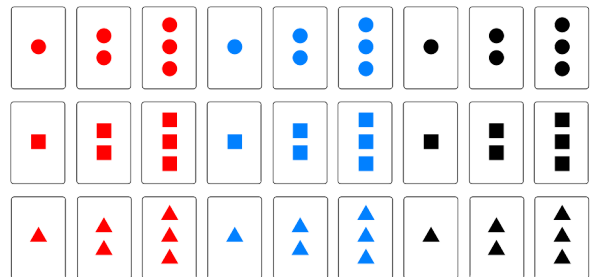
Gumawa ng iyong sariling gamit ang stock ng card o anumang makapal na papel. Maaari mong gamitin ang alinman sa pdf na ibinigay sa Mga Mapagkukunan o iguhit ang iyong sarili.

## — GUMAWA NG ISANG HUGIS NA TULAK —

Mayroong ilang mga laro at puzzle na nagsasangkot sa isang Shape Deck na 27 card sa pahina ng Mga Larong Deck Game. Kung nagkataon na mayroon kang isang hanay ng 81 cards mula sa laro ng SET, maaari mong gamitin ang 27 sa mga kard na mayroong solidong kulay bilang isang Shape Deck.

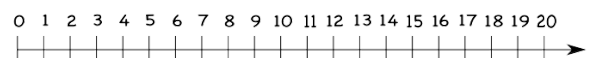
Magsimula sa ilang matigas na papel tulad ng stock ng card kung maaari. Gagana ang regular na papel, hindi ito madaling hawakan o matibay.

Ang bawat isa sa 27 card ng Shape Deck ay may tatlong mga katangian: isang hugis (bilog, tatsulok, o parisukat), isang bilang (isa, dalawa, o tatlo) at isang kulay (pula, asul, o itim). Ang 27 card ay nakalarawan sa ibaba. Gamitin ang pdf na ibinigay sa Mga mapagkukunan o iguhit ang iyong sarili.



## — NUMERONG LINYA SA WALL —

Maglagay ng linya ng numero sa isang pader upang makita ng iyong anak ang mga numero at kung paano ito lumalaki. Ang linya ng numero ay dapat magsimula sa 0 at pumunta sa hindi bababa sa 20, na dumarami ang mga numero habang papunta sa kanan. Gawin ito mula sa regular na papel at gumamit ng mga tick mark at malalaking numero.



# Mga numero hanggang sa 5

Pangangailangan: *Maaaring mabilang mula sa hanggang 5; Mga Numero ng Card; Chalk ng sidewalk*

## — IYONG SARILING TINDAHAN —

GAWAIN

Gustung-gusto ng mga bata na maglaro ng tindahan! Lumikha ng mga tag na may mga kalokohang presyo na maliit na bilang. Ilagay ang mga tag ng presyo na ito sa mga bagay sa iyong bahay (mga laruan, pagkain, libro, atbp.) Bigyan ang iyong anak na magpanggap ng pera na gagastos sa mga bagay sa tindahan. Matapos ang bawat "pagbili," kalkulahan ang iyong anak kung magkano ang natitirang pera.

## — HOPSCOTCH —

LARO

1. Gumuhit ng isang diagram na katulad nito. Gumamit ng tisa kung nasa labas, o masking o tape ng pintura kung nasa loob.
2. Itapon ang isang marker sa unang parisukat. Kung mapunta ito sa isang linya, o sa labas ng parisukat, mawala sa iyo ang iyong turn at ipasa mo ang marker sa susunod na manlalaro.
3. Sumakay sa isang paa sa unang walang laman na parisukat, at pagkatapos ay bawat kasunod na walang laman na parisukat. Laktawan ang isa kung nasaan ang iyong marker.
4. Sa mga pares (4-5 at 7-8), tumalon sa parehong mga paa.
5. Sa 10, lumukso sa parehong mga paa, lumingon, at bumalik sa simula.
6. Kapag naabot mo muli ang markadong parisukat, kunin ang marker — sa isang paa!

—At magpatuloy.

7. Kung natapos ka nang walang anumang mga pagkakamali, ipasa ang marker sa susunod na manlalaro. Sa iyong susunod na pagliko, itapon ang marker sa susunod na numero.
8. Kung mahulog ka, tumalon sa labas ng mga linya, o makaligtaan ang isang parisukat o ang marker, mawala sa iyo ang iyong tira at dapat ulitin ang parehong numero sa iyong susunod na pagliko. Kung sino man ang unang umabot sa 10, nanalo.

Para sa mas maliliit na bata, pag-relaks ang maraming mga patakaran at palitan ang paglukso sa hakbang.

## — HAMON NG MEMORY —

LARO

Piliin ang dalawa o apat na hanay ng mga Number Card at alisin ang mga numero sa itaas ng antas ng ginhawa ng iyong anak. Ilagay ang mga card sa mukha sa isang 3 by 3 grid, kasama ang natitirang mga kard na inilagay sa isang draw pile. Magpalit-palit ng pag-flip ng dalawang baraha sa harapan. Kung tumutugma ang mga kard, panatilihin ng manlalaro ang mga kard, pinalitan ang dalawang kard mula sa draw pile, at nagpapatuloy sa kanilang turn. Kung ang mga kard ay hindi tumutugma, ibabalik ng player ang mga card sa likod at tapusin ang kanilang turn. Nagtatapos ang laro kapag kinuha ang huling pares ng mga kard. Ang manlalaro na may pinakamaraming mga kard ay nanalo.

Pinapayagan ng isang pagkakaiba-iba ng higit sa isang tugma bawat pagliko. Ang isa pang pagpipilian ay ang magkaroon ng isang target na kabuuan, mas malaki kaysa sa pinakamalaking ginamit na card, at pagkatapos ay magkatugma ang dalawang card kapag ang kanilang kabuuan ay ang target.

## — GO FISH —

LARO

Tanggalin ang mga card sa itaas ng pinakamataas na bilang na komportable ang iyong anak. Kung mayroong higit sa dalawang mga manlalaro at malimit mong pinaghigpitan ang mga numero, maaaring kailanganin mong gumamit ng maraming mga deck.

Magsimula sa pamamagitan ng pagharap ng 5 kard sa bawat manlalaro at ilagay ang natitirang mga card sa isang karaniwang draw pile. Sa isang pagliko, isang "manlalaro" ang isang manlalaro sa pamamagitan ng pagtatanong sa sinumang manlalaro kung mayroon silang kard na tumutugma sa isa sa kanilang mga kard - kung gagawin nila, ibibigay nila ang card, at kung hindi, sinabi nilang "Go Fish!" at dapat pumili ang manlalaro ng kard mula sa draw pile. Kapag ang isang manlalaro ay mayroong isang pares ng mga tumutugmang card, ang mga kard na iyon ay inilalagay sa isang "libro" sa harap nila. Tapos na ang laro matapos na mailagay sa mga libro ang lahat ng mga kard. Ang manlalaro na may pinakamaraming libro ay nanalo.



# Katangian ng Bagay

Kinakailangan sa Mga: *Aliw sa mga pangunahing katangian ng mga bagay*

## — PUMUNTA SA CIRCLES —

### GAWAIN

Lumikha ng malalaking bilog sa lupa gamit ang Hula Hoops, string, o iguhit ang mga ito gamit ang mga bangketa sa bangketa. Gumamit ng isang koleksyon ng mga bagay at ipatawan sa bawat lupon ang isang pag-aari ng ilan sa mga bagay. Ang mga posibleng pag-aari ay: may apat na paa, mas malaki kaysa sa isang manika, mayroong ilang pulang kulay. Ang hamon para sa iyong anak ay ilagay ang lahat na may ari-arian sa bilog at lahat nang wala ang pag-aari sa labas ng bilog.

Magsimula sa pamamagitan ng paggamit ng isang bilog upang masanay ang ideya ng iyong anak. Kapag binago mo sa dalawang bilog, gawin itong bahagyang magkakapatong, at piliin ang mga pag-aari upang ang ilang mga bagay ay may parehong mga katangian. Halimbawa, kung mayroon kang isang kahon ng mga bloke, ang dalawang pag-aari ay maaaring magkaroon ng isang bilog na hugis at pagiging kahoy. Dapat sabihin sa iyo ng iyong anak kung paano sila nagpapasya na ilagay ang bawat bagay.

Baligtarin ang aktibidad na ito sa pamamagitan ng paglalagay ng mga bagay sa mga bilog at hamunin ang iyong anak na kilalanin kung ano ang pag-aari na napupunta sa bawat bilog.

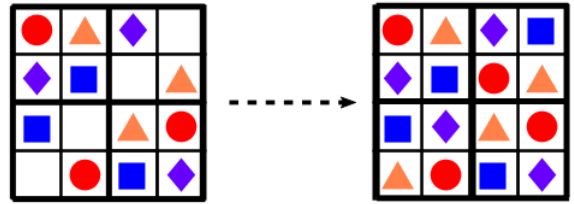
Ang isa pang pagpipilian ay utusan ka ng iyong anak na maglagay ng mga bagay sa mga bilog. Gumawa ng isang pagkakamali ngayon at pagkatapos ay upang ituro sa iyo ng iyong anak.

## — SHAPE SUDOKU —

### PUZZLE

Gumamit ng apat na token bawat isa sa apat na magkakaibang uri. Halimbawa, gumamit ng iba't ibang kulay na mga gummy bear. Gumamit kami ng mga orange na tatsulok, asul na mga parisukat, pulang bilog, at mga lila na brilyante. Upang lumikha ng isa sa mga puzzle na ito, magsimula sa sagot - ito ay magiging isang pattern ng mga token na may isa sa bawat uri sa bawat hilera at haligi, at isa sa bawat uri sa bawat 2 sa 2 sulok na kahon ng grid.

Kapag mayroon ka ng "sagot," hilahin ang ilan sa mga token at ilagay ang mga ito sa isang tumpok sa gilid. Panghuli, ibigay ang puzzle sa iyong anak upang malaman kung paano ibabalik ang mga token na nakuha.



Bagaman maaari mong alisin ang anumang hanay ng mga token na sa palagay mo ay makakagawa ng isang mahusay na palaisipan, mayroong ilang mga simpleng diskarte para sa paglikha ng mga puzzle: alisin ang isang token mula sa bawat hilera; alisin ang lahat ng isang uri ng token at bawat isa sa iba pang mga token; o alisin ang isang buong hilera at haligi.

## — SA NG ITO AY HINDI KATULAD NG IBA —

### GAWAIN

Gumamit ng isang hanay ng apat na mga item o guhit kung saan ang isa sa apat ay ang kakaibang lumabas. Hamunin ang iyong anak na kilalanin ang isa na hindi katulad ng iba at ipaliwanag kung bakit - tanggapin ang anumang dahilan na may katuturan; ang iyong anak ay maaaring may hindi pangkaraniwang dahilan.

Ipagpalagay na ang apat na item ay isang pulang tatsulok, isang pulang parisukat na may isang butas, isang berdeng parisukat, at solidong pulang parisukat. Maaaring piliin ng iyong anak ang berdeng parisukat dahil ito lamang ang hindi pula. O kaya, maaaring piliin ng iyong anak ang pulang parisukat na may butas sapagkat ito lamang ang may butas. O kaya, maaaring mapili ang pulang tatsulok sapagkat ito lamang ang hugis na hindi isang parisukat. Walang palaging higit sa isang mahusay na sagot, ngunit dapat kang laging bukas sa mga nakakagulat na ideya.



# Mga Larong Kard ng Hugis na

**Kinakailangan:** Aliw sa mga pangunahing katangian ng mga bagay; Mga Card ng Hugis

## — NG pagtutugma ng TAMPOK LARO —

### LARO

Ang bawat Shape Card ay may tatlong mga katangian:

- hugis (bilog, tatsulok, o parisukat)
- bilang (isa, dalawa, o tatlong)
- kulay (pula, asul, o itim) Mag-

deal ng limang card sa bawat manlalaro, kasama ang natitirang mga card na nakaharap sa isang draw pile. I-face-up ang nangungunang card ng draw pile upang magsimula ng isang bagong stack. Nagpalit-palitan ng paglalagay ng isang card sa stack - dapat na tumugma ang bagong card sa dalawang tampok ng nangungunang card.

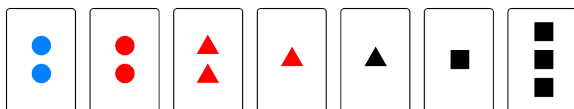
Kung hindi ka maaaring maglaro ng kard sa iyong pagliko, gumuhit ng isang kard mula sa draw pile at wakasan ang iyong pagliko. Ang unang taong naubusan ng cards ay ang nagwagi. Kung naubusan ang draw pile, ang manlalaro na may pinakamaliit na card sa kanilang kamay ang mananalo.

Pasimplehin ang laro sa pamamagitan lamang ng paghiling ng isang tugma ng isang pag-aari na may nangungunang card. Ang isa pang pagkakaiba-iba ay upang payagan ang isang manlalaro na maglagay ng higit sa isang card sa isang pagliko hangga't ang bawat card ay isang ligal na paglalaro sa tuktok ng nakaraang card.

## — PUZZLE NG pagtutugma ng TAMPOK —

### PUZZLE

Pumili ng isa sa Shape Cards - ito ang iyong panimulang card. Lumikha ng isang pagkakasunud-sunod ng 4 hanggang 8 na mga kard na maaaring ligal na mapaglaro ang magkakasunod sa panimulang kard na iyon - ang bawat kard ay dapat may dalawang mga katangian na pareho sa nakaraang card.



Kapag tapos ka na, paghiwalayin ang panimulang card at i-shuffle ang iba pang mga card. Ang hamon ay kunin ang mga shuffled card at ilagay ang mga ito sa isang serye ng mga ligal na paglipat sa panimulang card.

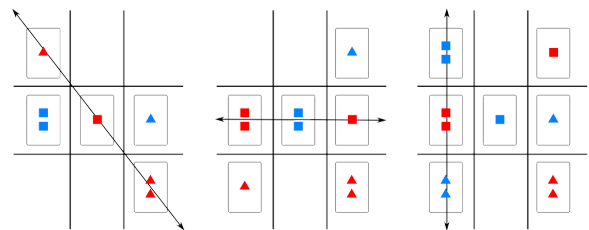
## — TRIPLET —

### LARO

Gumuhit ng isang tic-tac-toe grid na sapat na malaki upang hawakan ang isang Shape Card sa bawat parisukat. Pumili ng 8 sa Mga Shape Card na mayroong dalawa sa bawat pag-aari. Halimbawa, piliin ang 8 card na alinman sa isang tatsulok o parisukat, magkaroon ng isa o dalawang mga numero, at alinman sa pula o asul. Ilagay ang 8 cards na ito sa labas ng board.

Nagpalit-palitan ang mga manlalaro sa pagpili ng hindi nagamit na card para mailagay sa pisara ng kanilang kalaban. Ang unang manlalaro na naglagay ng isang kard na nakumpleto ang 3 card sa isang hilera na mayroong hindi bababa sa isang pag-aari sa karaniwang panalo! Kung ang lahat ng mga kard ay nilalaro nang walang nagwagi, ito ay isang laro ng kurbatang.

Narito ang ilang mga halimbawa ng mga paraan upang manalo:



Pasimplehin ang laro at magdagdag ng isang elemento ng swerte sa pamamagitan ng paglalagay ng mga card sa harapan at pag-play ng bawat manlalaro ng nangungunang card.