

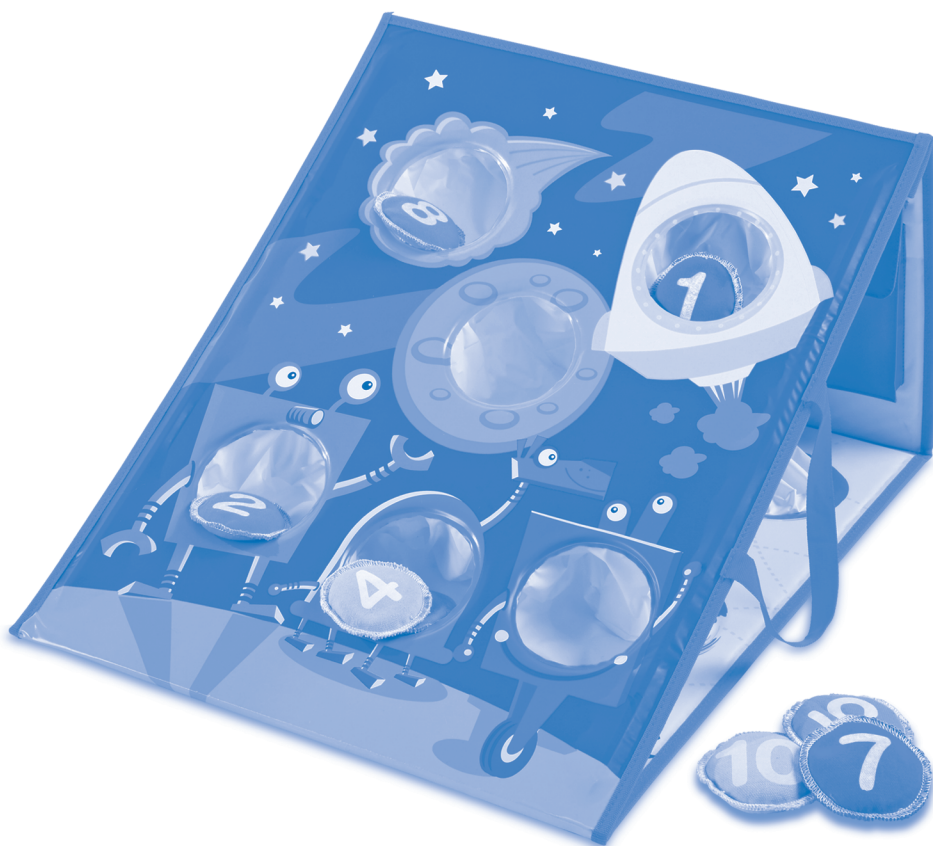


LER 1047

# Smart Toss™



## Bean Bag Tossing Game



## Activity Guide

**T**oss and play to learn shapes, numbers, colors, and more. Smart Toss board includes four games in one, featuring one side each for numbers, shapes, and colors. Use the fourth side for free play or create your own activities. Use stickers or tape to label each hole with anything from letters, pictures of animals or places, and words. The following are suggested games and activities for the board.

## Contents

12 bean bags  
Smart Toss game board

## Setup

- Remove the bean bags from the storage pouches.
- Choose a game and fold the board so the correct side faces up.
- Attach the hook and loop fasteners together to raise the board upright.
- Push all the pouches down to form pockets.
- Pick an appropriate distance from the board (at least two feet depending on skill level) and mark a toe line. Adjust the toe line accordingly for players of various ages.

## Game 1 — Number Call-Out

1. Set up the board with the numbers side facing up.
2. Each player takes three bean bags.
3. Throw the bean bags, one at a time, into the numbered pockets.
4. If a bean bag lands in a pocket, the player must say the number printed above that pocket.
5. One point is awarded for each correctly stated number for a maximum of three points.
6. It is now the next player's turn.
7. Play until one player has 10 points.

**Variation:** As players throw bean bags successfully into the pockets, record the number of points printed above each pocket. Add up points from each round of play. The player with the highest score wins that round. Play until one player wins three rounds.

## Game 2 — Sum Number Add Up

1. Set up the board with the numbers side facing up.
2. Choose one player to keep score using a pencil and paper.
3. There will be four rounds of play in this game. In each round, the following bean bags will be thrown by each player:
  - a. In round one, use bean bags numbered 1–3
  - b. In round two, use bean bags numbered 4–6
  - c. In round three, use bean bags numbered 7–9
  - d. In round four, use bean bags numbered 10–12
4. Take the correctly numbered bean bags for that round. Throw them, one at a time, into any pocket.
5. If a bean bag lands in a pocket, add the number above the pocket to the number on the bean bag.
6. If the player adds the numbers correctly, he receives the sum for his score.
7. Remove bean bags from the pockets and give them to the next player.
8. The player with the highest score at the end of four rounds wins.

## Game 3 — What's the Difference?

1. Set up the board with the numbers side facing up.
2. Choose one player to keep score using a pencil and paper. All players start with 20 points.
3. Each player takes three bean bags. Throw one beanbag at a time into the numbered pockets.

- When a bean bag lands in a pocket, subtract the pocket number from that player's remaining point total.
- If the player calculates incorrectly, the next player's turn begins.
- If the player calculates correctly, that player throws another bean bag. Once a pocket has been recorded, it no longer has a point value in that round of play.
- It is now the next player's turn.
- Play until all players have thrown three bags. The player with the lowest score wins.

**Variation:** Create a subtraction problem using the numbers on the bean bag and pocket. Always subtract the lower number from the higher number; this will be the point value for each throw. Add up points from all three throws. The player with the highest score wins that round.

#### Game 4 — Shape Up

- Set up the board with the shapes side facing up.
- Take three bean bags.
- Have one player call out shape names.
- Aim for the pocket displaying that shape.
- Each bean bag that lands in the correct pocket is awarded one point, for a maximum of three points per turn.
- Play until one player has 20 points.

**Variation:** Play this game using the colors side of the board. Have one player call out colors as another player aims for the correct pocket. Game play and scoring remains the same.

#### Game 5 — Color Tossing

- Set up the board with the colors side facing up.
- Each player takes one of each color bean bag.

- Players stand beside each other and simultaneously aim for the pocket displaying the same color as their bean bags.
- Players receive one point for each bean bag that lands in the correct pocket.
- The player with the highest score at the end of three rounds wins.

#### Additional suggestions:

- Use the board with the free play side facing up and create your own activities. Use stickers or tape to label each hole with anything from letters, pictures of animals or places, and words.
- Throw bean bags into the holes that form a diagonal line. Connect four in a row to win.
- Divide the bean bags by odd and even numbers between two players. Take turns throwing the bean bags in order. Successfully toss all bean bags to win.
- Use the Smart Toss board as a reward method. Put small prizes in each pouch. After a child has completed a task, he or she may throw a bean bag into a pocket and take the reward from that pouch.

**FR**

Pour apprendre les formes, les nombres, les couleurs, et bien plus encore, en lançant et en jouant. Le tableau de lancement intelligent fournit quatre jeux en un, avec un côté chacun pour les nombres, les formes et les couleurs. Utilisez le quatrième côté pour les jeux libres ou bien pour créer vos propres activités. Utilisez des autocollants ou du ruban adhésif pour étiqueter chaque orifice avec tout ce que vous voulez, des lettres aux images d'animaux ou de lieux, en passant par les mots. Les idées ci-dessous sont des suggestions de jeux et d'activités pour le tableau de jeu.

#### Contenu

12 balles lestées  
Tableau de jeu de lancement intelligent

## Mise en place

- Enlevez les balles lestées des pochettes de rangement.
- Choisissez un jeu et pliez le tableau de manière à ce qu'il affiche le jeu choisi.
- Attachez ensemble les morceaux de Velcro afin de redresser le tableau.
- Appuyez sur toutes les pochettes pour les rabaisser et former des poches.
- Quand vous êtes face au tableau, vérifiez qu'il est bien incliné en s'écartant de vous.
- Choisissez une distance appropriée du tableau (au moins soixante centimètres, en fonction du niveau des compétences) et marquez une ligne de départ. Ajustez cette ligne de départ en fonction de l'âge des joueurs.

## Jeu 1 — Annonce d'un nombre

1. Mettez le tableau en place avec le côté des nombres vers le haut.
2. Chaque joueur prend trois balles lestées.
3. Lancez les balles lestées, l'une après l'autre, dans les poches numérotées.
4. Si une balle lestée atterrit dans une poche, le joueur devra annoncer le nombre imprimé au-dessus de cette poche.
5. Un point est décerné pour chaque nombre correct annoncé jusqu'à un maximum de trois points.
6. Ensuite, ce sera le tour du joueur suivant.
7. Jouez jusqu'à ce que l'un des joueurs marque 10 points.

**Variation :** chaque fois que les joueurs réussissent à lancer des balles lestées dans les poches, notez le nombre de points imprimé au-dessus de chaque poche. Additionnez les points de chaque manche du jeu. Le joueur qui aura marqué le plus grand nombre de points gagnera cette manche. Jouez jusqu'à ce qu'un des joueurs ait remporté trois manches.

## Jeu 2 — Addition de sommes de nombres

1. Mettez le tableau en place avec le côté des nombres vers le haut.
2. Choisissez un joueur pour tenir le score au moyen d'un crayon et d'un morceau de papier.
3. Dans ce jeu, il y aura quatre manches à jouer. Dans chaque manche, les balles lestées suivantes seront lancées par chaque joueur :
  - a. Pour la première manche, utilisez les balles lestées numérotées de 1 à 3.
  - b. Pour la deuxième manche, utilisez les balles lestées numérotées de 4 à 6.
  - c. Pour la troisième manche, utilisez les balles lestées numérotées de 7 à 9.
  - d. Pour la quatrième manche, utilisez les balles lestées numérotées de 10 à 12.
4. Prenez les balles lestées portant le nombre correct pour cette manche. Lancez-les, une par une, dans n'importe quelle poche.
5. Si une balle lestée atterrit dans une poche, ajoutez le nombre inscrit au-dessus de la poche au nombre marqué sur la balle lestée.
6. Si le joueur additionne les nombres correctement, il ou elle recevra la somme en question comme score.
7. Enlevez les balles lestées des poches et donnez-les au joueur suivant.
8. Le joueur qui aura marqué le plus grand nombre de points à la fin des quatre manches sera le gagnant.

## Jeu 3 — Quelle est la différence ?

1. Mettez le tableau en place avec le côté des nombres vers le haut.
2. Choisissez un joueur pour tenir le score au moyen d'un crayon et d'un morceau de papier. Tous les joueurs commencent avec 20 points.

3. Chaque joueur prend trois balles lestées. Lancez une balle lestée à la fois dans les poches numérotées.
4. Quand une balle lestée atterrit dans une poche, soustrayez le nombre inscrit sur cette poche du total des points restant encore.
5. Si le joueur ne calcule pas correctement, ce sera le début du tour du joueur suivant.
6. Si le joueur calcule correctement, ce joueur lancera une autre balle lestée. Dès qu'une poche a été utilisée, elle n'a plus aucune valeur de points pendant cette manche du jeu.
7. Maintenant, ce sera le tour du joueur suivant.
8. Jouez jusqu'à ce que tous les joueurs aient lancé trois balles lestées. Le joueur qui aura marqué le plus petit nombre de point sera le gagnant.

**Variation :** Créez un problème de soustraction en utilisant les nombres marqués sur la belle lestée et sur la poche. Il faudra toujours soustraire le plus petit nombre du plus grand nombre, et ce sera la valeur des points pour chaque lancement. Additionnez les points des trois lancements. Le joueur qui aura marqué le plus grand nombre de point sera le gagnant.

#### Jeu 4 — Restons en forme

1. Mettez le tableau en place avec le côté des formes vers le haut.
2. Prenez trois balles lestées.
3. Demandez à un joueur d'annoncer les noms des formes.
4. Visez la poche qui affiche cette forme.
5. Chaque balle lestée qui atterrit dans la poche correcte reçoit un point, jusqu'à un maximum de trois points par tours.
6. Jouez jusqu'à ce que l'un des joueurs ait marqué 20 points.

**Variation :** Jouez ce jeu en utilisant le côté des couleurs du tableau avec les icônes d'espace. Demandez à un joueur d'annoncer les couleurs et à un autre

de lancer dans la poche correcte. Les méthode de jeu et de marquage des points restent les mêmes.

#### Jeu 5 — Lancement de couleurs

1. Mettez le tableau en place avec le côté des couleurs vers le haut.
2. Répartissez les balles lestées par couleurs, et par nombres pairs et impairs entre deux joueurs. Chaque joueur devra avoir une série de couleurs.
3. Les joueurs se tiennent l'un à côté de l'autre et visent simultanément la poche qui affiche la même couleur que leur balle lestée.
4. Les joueurs reçoivent un point pour chaque balle lestée qui atterrit dans la poche correcte.
5. Le joueur qui aura marqué le plus grand nombre de points au bout de trois manches sera le gagnant.

#### Autres suggestions :

- Utilisez le tableau avec le côté des cercles tourné vers le haut pour un jeu libre ou bien pour créer vos propres activités. Utilisez des autocollants ou du ruban adhésif pour étiqueter chaque orifice avec tout ce que vous voudrez, des lettres aux images d'animaux ou de lieux, en passant par les mots.
- Lancez les balles lestées dans les orifices qui forment une ligne diagonale. Reliez quatre orifices en rang pour gagner.
- Répartissez les balles lestées par nombres pairs et impairs entre deux joueurs. Chacun à son tour, ils devront lancer les balles lestées en ordre. Il faudra réussir à bien lancer toutes les balles lestées pour gagner.
- Utilisez le tableau de lancement intelligent pour récompenser les enfants. Mettez des petits prix dans chaque poche. Dès qu'un élève a fini une tâche, il ou elle pourra lancer une balle lestée dans une poche et prendre la récompense qui se trouve dans cette poche.

**DE**

Die Kinder erlernen Formen, Ziffern, Farben und vieles mehr durch Werfen und Spielen. Das intelligente Wurfspiel verfügt über jeweils eine Seite für Ziffern, Formen und Farben und ist somit eine Kombination aus vier Spielen. Verwenden Sie die vierte Seite für selbst entworfene Spiele oder entwickeln Sie eigene Aktivitäten. Verwenden Sie Aufkleber oder Klebeband, um die einzelnen Löcher beliebig mit Bildern von Tieren oder Orten, Buchstaben oder mit Worten zu kennzeichnen. Im Folgenden finden Sie Vorschläge für Spiele und Aktivitäten mit dem Spielbrett.

**Inhalt**

12 Beutel  
Smart Toss Brettspiel

**Vorbereitung**

- Entfernen Sie die Beutel aus den Transportverpackungen.
- Wählen Sie ein Spiel aus und falten Sie das Spiel zu einem aufrechten Display.
- Verbinden Sie die einzelnen Klettverschlüsse miteinander, um das Spielbrett aufzurichten.
- Ziehen Sie alle Beutel nach unten, damit sich Taschen bilden.
- Stellen Sie sicher, dass es von Ihnen wegkippt.
- Legen Sie einen angemessenen Abstand zum Spielbrett fest (je nach dem Fähigkeitsniveau mindestens sechzig Zentimeter) und markieren Sie eine Startlinie. Passen Sie die Startlinie dem Alter der Spieler an.

**Spiel 1 — Nummern ausrufen**

1. Stellen Sie das Brett so auf, dass die Nummern nach oben zeigen.
2. Jeder Spieler nimmt sich drei Beutel.
3. Die Beutel werden jeweils einzeln in die nummerierten Taschen geworfen.
4. Wenn ein Beutel in einer Tasche landet, muss der Spieler die Nummer sagen, die über der Tasche abgedruckt ist.
5. Für jede korrekt gesagte Ziffer wird ein Punkt vergeben; maximal können drei Punkte erzielt werden.
6. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
7. Spielen Sie so lange, bis ein Spieler 10 Punkte erreicht hat.

**Spielvariante:** Während die Spieler erfolgreich ihre Beutel in die Taschen werfen, notieren sie die Punktzahlen, die über den jeweiligen Taschen angegeben sind. Addieren Sie die Punkte aus den einzelnen Spielrunden. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler drei Runden gewonnen hat.

**Spiel 2 — Nummern addieren**

1. Stellen Sie das Brett so auf, dass die Nummern nach oben zeigen.
2. Wählen Sie einen Spieler aus, der die Punkte mit Bleistift und Papier notiert.
3. Bei diesem Spiel werden vier Runden ausgetragen. In jeder Runde wirft jeder Spieler die folgenden Beutel:
  - a. Verwenden Sie in Runde eins die mit 1 bis 3 nummerierten Beutel
  - b. Verwenden Sie in Runde zwei die mit 4 bis 6 nummerierten Beutel
  - c. Verwenden Sie in Runde drei die mit 7 bis 9 nummerierten Beutel
  - d. Verwenden Sie in Runde vier die mit 10 bis 12 nummerierten Beutel
4. Nehmen Sie die korrekt nummerierten Beutel für diese Spielrunde. Werfen Sie sie jeweils einzeln in eine Tasche.
5. Wenn ein Beutel in einer Tasche landet, addieren Sie die Nummer über der Tasche zu der Nummer auf dem Beutel.
6. Wenn der Spieler die Zahlen korrekt addiert, wird die Summe seinem Punktekonto gutgeschrieben.

- Nehmen Sie die Beutel aus den Taschen und geben Sie sie dem nächsten Spieler.
- Der Spieler, der am Ende der vierten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

### Spiel 3 — Wie hoch ist die Differenz?

- Stellen Sie das Brett so auf, dass die Nummern nach oben zeigen.
- Wählen Sie einen Spieler aus, der die Punkte mit Bleistift und Papier notiert. Zu Beginn des Spiels erhalten alle Teilnehmer 20 Punkte.
- Jeder Spieler nimmt sich drei Beutel. Die Beutel werden jeweils einzeln in die nummerierten Taschen geworfen.
- Wenn ein Beutel in einer Tasche landet, wird die Nummer der Tasche vom Punktekonto abgezogen.
- Falls sich der Spieler verrechnet, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Rechnet der Spieler richtig, darf er einen weiteren Beutel werfen. Wenn die Nummer einer Tasche bei der Punkteberechnung verwendet wurde, hat sie in dieser Spielrunde keinen Punktwert mehr.
- Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Setzen Sie das Spiel fort, bis alle Spieler drei Beutel geworfen haben. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

**Spielvariante:** Denken Sie sich eine Subtraktionsaufgabe aus und verwenden Sie dabei die Ziffern auf dem Beutel und der Tasche. Subtrahieren Sie immer die niedrigere Zahl von der höheren Zahl; dies ist dann der Punktwert für jeden Wurf. Addieren Sie die Punkte aus allen drei Würfeln. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde.

### Spiel 4 — Formen werfen

- Stellen Sie das Brett so auf, dass die Formen nach oben zeigen.
- Nehmen Sie drei Beutel.

- Fordern Sie einen Spieler auf, die Namen von Formen zu nennen.
- Zielen Sie auf die Tasche, an der die genannte Form abgebildet ist.
- Für jeden Beutel, der in der korrekten Tasche landet, erhält der Spieler einen Punkt; pro Runde kann der Spieler also drei Punkte erzielen.
- Spiele Sie so lange, bis ein Spieler 20 Punkte erreicht hat.

**Spielvariante:** Spielen Sie dieses Spiel mit der Farbenseite des Spielbretts mit den Weltraumsymbolen. Fordern Sie einen Spieler auf, Farben zu nennen, während ein anderer Spieler versucht, die korrekte Tasche zu treffen. Spielverlauf und Punktevergabe sind identisch.

### Spiel 5 — Farben werfen

- Stellen Sie das Brett so auf, dass die Farben nach oben zeigen.
- Teilen Sie die Beutel nach Farben und nach geraden und ungeraden Zahlen unter den beiden Spielern auf. Jeder Spieler sollte einen Satz Farben haben.
- Die Spieler stehen nebeneinander und zielen gleichzeitig auf die Taschen, die die gleiche Farbe wie ihre Beutel haben.
- Für jeden Beutel, der in der korrekten Tasche landet, erhalten die Spieler einen Punkt.
- Der Spieler, der am Ende der dritten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

### Zusätzliche Vorschläge:

- Um eigene Spiele oder eigene Aktivitäten zu spielen, können Sie das Spielbrett verwenden, wobei die Seite mit den Kreisen nach oben zeigt. Verwenden Sie Aufkleber oder Klebeband, um die einzelnen Löcher beliebig mit Bildern von Tieren oder Orten, Buchstaben oder mit Worten zu kennzeichnen.
- Werfen Sie Beutel in die Löcher, die eine diagonale Linie ergeben. Wer zuerst vier Löcher in einer Reihe trifft, gewinnt.

- Teilen Sie die Beutel nach geraden und ungeraden Zahlen unter den beiden Spielern auf. Die Spieler werfen abwechselnd ihre Beutel. Der Spieler, der alle Beutel erfolgreich geworfen hat, gewinnt das Spiel.
- Verwenden Sie das Smart-Toss-Spielbrett als Möglichkeit zur Belohnung und legen Sie kleine Preise in die Beutel. Wenn ein Schüler eine Aufgabe korrekt abgeschlossen hat, darf er/sie einen Beutel in eine Tasche werfen und seine Belohnung aus der Tasche nehmen.

## ES

Lanza tus saquitos y juega para aprender formas, números, colores y mucho más. El tablero inteligente de lanzamiento incluye cuatro juegos en uno, y tiene representados en cada cara los números, las formas y los colores. Usa la cuarta cara para jugar libremente o crear tus propias actividades. Usa pegatinas o cinta adhesiva para etiquetar cada agujero con letras, dibujos de animales, lugares y palabras. A continuación se ilustran diferentes juegos y actividades para el tablero.

### Contenido

12 saquitos rellenos  
Tablero inteligente de lanzamiento

### Preparación

- Sacar los saquitos rellenos de sus envases.
- Elige un juego y dobla el tablero de forma que la cara con que se va a jugar quede mirando hacia arriba.
- Pega las cintas de Velcro para mantener el tablero recto.
- Empuja todos los bolsillos hacia adentro.
- Asegúrate que cuando te pongas delante del tablero la inclinación quede hacia el otro lado.
- Ponte a una distancia prudente del tablero (como mínimo dos pies en

función del nivel de habilidad) y dibuja una línea de parada. Regula la línea de parada en función de la edad de los diferentes jugadores.

### Juego 1 — Gritar números

1. Coloca el tablero con el lado de los números hacia arriba.
2. A cada jugador le corresponderán tres saquitos rellenos.
3. Lanza los saquitos, uno a uno, en los bolsillos numerados.
4. Si un saquito aterriza en un bolsillo, el jugador deberá gritar el número impreso encima del bolsillo.
5. Ganarán un punto por cada número dicho correctamente, con un máximo de tres puntos.
6. Y ahora le toca el turno al siguiente jugador.
7. Seguid jugando hasta que un jugador consiga 10 puntos.

**Variante:** Escribid los números impresos en los bolsillos en que los jugadores consigan introducir sus saquitos. Sumad las puntuaciones de cada ronda de juego. Ganará el jugador que consiga sumar más puntos. Seguid jugando hasta que un jugador consiga ganar tres rondas.

### Juego 2 — Suma de números

1. Colocad el tablero con el lado de los números mirando hacia arriba.
2. Elegid a un jugador para que escriba las puntuaciones.
3. En este juego habrá cuatro rondas. En cada ronda, cada jugador lanzará lo siguientes saquitos:
  - a. En la primera ronda, usad los saquitos numerados 1–3
  - b. En la segunda ronda, usad los saquitos numerados 4–6
  - c. En la tercera ronda, usad los saquitos numerados 7–9
  - d. En la cuarta ronda, usad los saquitos numerados 10–12



4. Coged los saquitos correspondientes a la ronda que estéis jugando. Lanzadlos, uno a uno, en los bolsillos.
5. Si un saquito consigue entrar en un bolsillo, sumad el número de ese bolsillo al número del saquito.
6. Si el jugador consigue sumar los números correctamente, recibirá como puntuación el resultado de la suma.
7. Sacad los saquitos de los bolsillos y entregádselos al siguiente jugador.
8. Ganará el jugador que haya conseguido la mayor puntuación al final de las cuatro rondas.

### Juego 3 — ¿Cómo se resta?

1. Colocad el tablero con el lado de los números mirando hacia arriba.
2. Elegid a un jugador para que escriba las puntuaciones. Todos los jugadores empiezan el juego con 20 puntos.
3. A cada jugador le corresponderán tres saquitos rellenos. Lanzad los saquitos, uno a uno, en los bolsillos numerados.
4. Cuando un saquito entre en un bolsillo, restad el número del bolsillo a la puntuación inicial.
5. Si el jugador da una respuesta incorrecta, pierde su turno y pasa al siguiente.
6. Si el cálculo es correcto, ese mismo jugador lanzará otro saquito. Un mismo bolsillo no podrá puntuar en la misma ronda.
7. Y ahora le toca el turno al siguiente jugador.
8. Seguid jugando hasta que todos los jugadores hayan lanzado tres saquitos. Ganará el jugador que tenga la puntuación mas baja.

**Variante:** Crea un ejercicio de resta usando los números de los saquitos y de los bolsillos. Restad siempre el número menor al número mayor; esta será la puntuación de cada lanzamiento. Sumad las puntuaciones de los tres lanzamientos. Ganará el jugador que consiga sumar más puntos.

### Juego 4 — Formas

1. Colocad el tablero con el lado de las formas mirando hacia arriba.
2. Escoge tres saquitos rellenos.
3. Haz que un jugador diga en voz alta las formas.
4. Apunta hacia el bolsillo que representa esa forma.
5. Cada saquito relleno que entre en el bolsillo correcto ganará un punto, con un máximo de tres puntos por turno.
6. Seguid jugando que hasta un jugador consiga 20 puntos.

**Variante:** Jugad al mismo juego usando el lado del tablero que tiene colores y figuras del espacio. Haz que un jugador diga los colores en voz alta y que otro jugador apunte al bolsillo correcto. Se puntúa igual que en el juego anterior.

### Juego 5 — Lanzamiento de colores

1. Colocad el tablero con el lado de las colores mirando hacia arriba.
2. Reparte los saquitos rellenos entre dos jugadores en función de los colores, y de los números pares e impares. Cada jugador deberá tener un grupo de colores.
3. Los jugadores se colocarán uno al lado del otro y apuntarán simultáneamente hacia el bolsillo que tenga el mismo color que sus saquitos.
4. Los jugadores recibirán un punto por cada saquito que entre en el bolsillo correcto.
5. Ganará el jugador que haya conseguido la mayor puntuación al final de las tres rondas.

#### Consejos adicionales:

- Usa el tablero con el lado de los círculos mirando hacia arriba para jugar libremente o crear tus propias actividades. Usa pegatinas o cinta adhesiva para etiquetar cada agujero con letras, dibujos de animales, lugares y palabras.

- Lanza los saquitos rellenos a los agujeros que forman una diagonal. Conecta cuatro seguidos para ganar.
- Reparte los saquitos rellenos entre dos jugadores en función de los números pares e impares. Lanzad los saquitos por turnos. Ganará quien lance correctamente todos los saquitos.
- Usa el tablero inteligente de lanzamiento como método de premiación. Coloca pequeños regalos en cada bolsillo. Cuando un alumno haya terminado una tarea, podrá lanzar un saquito y coger el regalo que haya en ese bolsillo.

### POR

Lançar e jogar ao mesmo tempo que se aprende a identificar as formas, números, cores e muito mais. O jogo Lançamento Inteligente inclui quatro jogos num só e tem uma face para os números, outra para as formas e outra para as cores. Use a quarta face para imaginar novos jogos ou para criar as suas próprias actividades. Use autocolantes ou fita-cola para rotular cada buraco com o que desejar: letras, ilustrações de animais ou locais e palavras. Sugerem-se a seguir vários jogos e actividades de sala.

### Conteúdo

12 Bean Bags

Jogo de Sala Lançamento Inteligente

### Preparação

- Retire os bean bags dos bolsos onde estão arrumados.
- Seleccione um jogo e dobre de maneira a ficar com uma das faces voltadas para cima.
- Una as peças de Velcro para montar o jogo.
- Puxe para baixo todas as bolsas para formarem pequenos bolsos.
- Olhando de frente para o jogo, certifique-se de que fica inclinado para longe de si.

- Situe as crianças a uma distância apropriada do jogo (pelo menos 60 cm, dependendo do nível de aptidão da criança) e marque a posição fazendo um risco no chão. Ajuste a linha marcada no chão de acordo com a idade dos vários jogadores.

### Jogo 1 — Identificação de Números

1. Prepare o jogo com a face dos números voltada para cima.
2. Cada jogador recebe três bean bags.
3. Lance os bean bags para dentro dos bolsos numerados, um de cada vez.
4. Se um dos bean bags cair dentro de um bolso, o jogador deve identificar o número impresso acima do bolso.
5. Para cada número correctamente identificado é atribuído um ponto, de um máximo de três pontos.
6. Agora é a vez do jogador seguinte.
7. Continue o jogo até um jogador alcançar dez pontos.

**Variante:** Quando os jogadores atirarem com sucesso os bean bags para dentro dos bolsos, registre o número de pontos impresso acima de cada bolso. Adicione os pontos de cada jogada. O jogador com o maior número de pontos ganha essa jogada. Continue até um jogador ganhar três jogadas.

### Jogo 2 — Adição de Números

1. Prepare o jogo com a face dos números voltada para cima.
2. Seleccione um jogador para registar os pontos usando papel e lápis.
3. Este jogo terá quatro jogadas. Em cada jogada cada um dos jogadores irá lançar os bean bags seguintes:
  - a. Na primeira jogada usa bean bags numerados de 1 a 3
  - b. Na segunda jogada usa bean bags numerados de 4 a 6
  - c. Na terceira jogada usa bean bags numerados de 7 a 9
  - d. Na quarta jogada usa bean bags numerados de 10 a 12

4. Pegue nos bean bags com os números correctos para essa jogada. Lance-os, um de cada vez, para dentro de qualquer bolso.
5. Se um dos bean bags cair dentro de um bolso, adicione o número impresso acima desse bolso ao número do bean bag.
6. Se o jogador adicionar os números correctamente, a pontuação que recebe é a soma desses números.
7. Retire os bean bags dos bolsos e dê-os ao jogador seguinte.
8. O jogador com a pontuação mais alta no fim das quatro jogadas ganha o jogo.

### Jogo 3 — Qual é a Diferença?

1. Prepare o jogo com a face dos números voltada para cima.
2. Seleccione um jogador para registar os pontos usando papel e lápis. Todos os jogadores começam com 20 pontos.
3. Cada jogador recebe três bean bags. Lance um bean bag de cada vez para dentro dos bolsos numerados.
4. Se um bean bag cair dentro de um bolso, subtraia o número do bolso do total de pontos restante.
5. Se o jogador calcular a diferença incorrectamente, cabe a vez ao jogador seguinte.
6. Se o jogador calcular a diferença correctamente, esse jogador lança outro bean bag. Depois de um bolso ser registado uma vez, ele deixa de ter pontos atribuídos nessa jogada.
7. Agora é a vez do jogador seguinte.
8. Continue o jogo até todos os jogadores terem lançado três bean bags. Ganha o jogador que tiver menos pontos.

**Variante:** Crie um exercício de subtração usando os números dos bean bags e dos bolsos. Subtraia sempre o número menor do número maior; esta será a pontuação para cada lançamento. Adicione os pontos dos três lançamentos. O jogador com o maior número de pontos ganha esse jogo.

### Jogo 4 — Belas Formas

1. Prepare o jogo com a face das formas voltada para cima.
2. Pegue em três bean bags.
3. Peça a um jogador para dizer os nomes das formas em voz alta.
4. Tente acertar no bolso que ilustra essa forma.
5. A cada bean bag que cair dentro do bolso correcto é atribuído um ponto, de um máximo de três pontos para cada jogada.
6. Continue o jogo até um jogador alcançar 20 pontos.

**Variante:** Faça este jogo com a face das cores que tem os ícones de objectos e seres extraterrestres. Peça a um jogador para dizer o nome das cores em voz alta enquanto outro jogador tenta acertar no bolso correcto. As regras do jogo e da pontuação continuam a ser os mesmos.

### Jogo 5 — Lançamento por Cores

1. Prepare o jogo com a face das cores voltada para cima.
2. Divida os bean bags de acordo com as cores e com os números pares e ímpares por dois jogadores. Cada jogador deve ter um conjunto de cores.
3. Os jogadores ficam ao pé um do outro e simultaneamente tentam acertar no bolso com a cor do seu bean bag.
4. O jogador ganha um ponto por cada bean bag que conseguir acertar no bolso correcto.
5. O jogador com a pontuação mais alta no fim das três jogadas ganha o jogo.

#### Sugestões Adicionais:

- Use o jogo com a face dos círculos virada para cima para imaginar novos jogos ou criar as suas próprias actividades. Use autocolantes ou fita-cola para rotular cada buraco com o que desejar: letras, ilustrações de animais ou locais e palavras.

- Lance os bean bags para dentro dos buracos que formam uma diagonal. Para ganhar o jogo, ligue quatro buracos de modo a formarem uma linha.
- Divida os bean bags em números pares e ímpares por dois jogadores. Cada jogador toma a sua vez de lançar os seus bean bags pela ordem correcta. Para ganhar o jogo, lance e acerte todos os bean bags.
- Use o jogo Lançamento Inteligente para premiar os alunos. Coloque pequenos prémios dentro de cada bolsa. Quando um aluno completar uma tarefa, ele ou ela pode lançar um bean bag para dentro de um bolso e ganhar o prémio que estiver nesse bolso.

### Also from Learning Resources®:

LER 0544 Shapes & Colors Toss •n• Play® Activity Set

LER 0546 Alphabet Toss •n• Play® Activity Set

LER 6904 Jump 'N' Jam Jungle™ Talking Floor Mat



For a dealer near you, call:  
(847) 573-8400 (U.S. & Int'l)  
(800) 222-3909 (U.S. & Canada)  
+44 (0)1553 762276 (U.K. & Europe)

[www.LearningResources.com](http://www.LearningResources.com)



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)  
Learning Resources Ltd., King's Lynn, Norfolk (U.K.)  
Please retain our address for future reference.  
Made in China. LRM1047-GUD