

## Spielhinweise:

- Dieses Set wurde für vier Spieler konzipiert, unter denen die Spielsteine gleichmäßig aufgeteilt werden: jeder Spieler erhält 1 Venusmuschel, 5 Krabben in jeder Farbe und 5 Seesterne in jeder Farbe. Die Spielsteine sind zu verteilen, bevor die Schwierigkeiten auf den Karten zu lösen sind.
- Die Karten sind farbcodiert: grün für Anfänger (Zahlen bis 10 für Einzelspieler, der mittels eines Satzes aus Spielsteinen Schwierigkeiten löst), orange für erfahrende Spieler (Zahlen bis 20 zum Lösen von Schwierigkeiten mit einem Partner) und violett für kleine Experten (eine herausfordernde Mischung aus Schwierigkeitsarten; für Schüler, die für den nächsten Schritt gerüstet sind).
- Die orange Karten sind für den Einsatz mit einem Partner vorgesehen. Stellen Sie sicher, dass jedes Schülerduo über mehr als 1 Muschel und 20 Spielsteine verfügt (5 von jeder Krabbe und jedem Seestern). Hierbei handelt es sich um die Standardmenge eines Einzelspielers.
- Als Abwechslung: Legen Sie die Spielsteine in die Mitte des Tisches und lassen Sie die Schüler auf Grundlage derselben Karten spielen. Dieses Spiele-Set ist ebenso perfekt für das Demonstrieren verschiedener Schwierigkeitsarten vor der Klasse geeignet.

## Spielvorschläge:

- Die Schüler können die Schwierigkeiten lösen und ihre Antworten anschließend mittels der Lösungen auf der Rückseite der Karten selbst überprüfen.
- Schreiben Sie Formeln mit Symbolen auf, die für die unbekannt Zahlen bei jeder Schwierigkeit stehen. Die Schwierigkeitsarten in diesem Set beinhalten unbekannte Mengen am Ende ( $5 + 3 = \_$ ) und in der Mitte ( $5 + \_ = 8$ ) der jeweiligen Schwierigkeit.
- Lassen Sie die Schüler die Schwierigkeiten in ein Heft schreiben und vermerken, welche Schritte sie mit den Spielsteinen ausgeführt haben. Sie können ebenso Zahl-Sätze aufschreiben, die für Problem und Lösung stehen.

**ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.**  
Piezas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.  
**ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.**  
Petites pièces. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.  
**ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.**  
Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



Your opinion matters! Visit  
[www.LearningResources.com](http://www.LearningResources.com)  
to write a product review or to  
find a store near you.

Like  
us on



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US  
Learning Resources Ltd., Bergen Way,  
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK  
Please retain our address for future reference.  
Made in China. LRM1770-GUD

Hecho en China. Conservar estos datos.  
Fabriqué en Chine. Informations à conserver.  
Hergestellt in China. Bitte bewahren Sie unsere Adresse  
für spätere Nachfragen auf.

# under the sea shells™

## Word Problem Activity Set

### Includes:

- 80 Word problems (40 double-sided, self-checking cards)
- 4 Clam shells
- 80 Crab and starfish counters in 4 colors

Come on down to the beach for a rockin' math party hosted by all your favorite sea friends! Silly starfish, cool clams, and kooky crabs serve up a variety of brain-teasing word problems involving addition and subtraction up to 20. Solve solo, with a partner, or invite more friends to join in on the fun using deep-sea manipulatives and color-coded cards. Jump in—the water's more than fine when Common Core meets the stars of the sea!

### CCSS Alignment:

The activities in this guide target the following Common Core State Standards for Math in First Grade:

- ✓ Operations and Algebraic Thinking: 1.OA.A.1, 1.OA.A.2

### Notes for Use:

- This set has been designed for four students to share the manipulatives evenly: every student gets 1 clam shell, 5 of each color crab, and 5 of each color starfish. Distribute the manipulatives before solving problems on the cards.
- Cards are color-coded: green for Level 1 (numbers within 10), orange for Level 2 (numbers within 20), and purple for Level 3 (a challenging mix of problem types; for students prepared to take the next step).
- The orange cards require more manipulatives than the standard amount for a student working alone. Students can work with a partner or just use double the amount of manipulatives to solve these problems.
- For variation, place all the manipulatives in the center of the table and let students work on the same card. This set is also perfect for demonstrating problem types at the front of the classroom.

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

## Suggested Activities:

- Students can solve and then self-check their answers on the back of the cards.
- Write equations with symbols standing in for the unknown numbers in each problem. The problem types in this set incorporate unknown quantities at the end ( $5 + 3 = \_$ ) and in the middle ( $5 + \_ = 8$ ) of problems.
- Have students copy problems in a journal and draw what they did with the manipulatives. They can also write number sentences to represent the problem and the solution.

ES

## Juego de actividades para resolver problemas razonados

### Incluye:

- 4 caparazones de almejas
- 40 tarjetas de dos caras con problemas razonados
- 40 cangrejos en dos colores
- 40 estrellas de mar en dos colores

### Sobre su uso:

- El juego está diseñado para cuatro estudiantes quienes comparten el material didáctico en partes iguales: cada estudiante recibe 1 caparazón de almeja, 5 cangrejos de cada color y 5 estrellas de mar de cada color. Distribuya el material didáctico antes de resolver los problemas de las tarjetas.
- Las tarjetas cuentan con colores codificados: verde para principiantes (números dentro del 10 para resolver problemas individuales con un juego de material didáctico), naranja para nivel intermedio (números dentro del 20 para la solución de problemas junto con un compañero), y morado para expertos (diversos tipos de problemas desafiantes; para estudiantes preparados para avanzar al siguiente nivel).
- Las tarjetas naranja están diseñadas para usarse con un compañero. Asegúrese que cada pareja de estudiantes tenga más de 1 caparazón y 20 elementos didácticos (5 cangrejos y 5 estrellas de mar de cada color), que es la cantidad estándar para un estudiante que trabaja de manera individual.
- Para variar, coloque todo el material didáctico al centro de la mesa y permita que los estudiantes trabajen con la misma tarjeta. Este juego también es perfecto para explicar problemas al frente de la clase.

### Actividades sugeridas:

- Los estudiantes pueden resolver y luego verificar sus respuestas en la parte posterior de las tarjetas.
- Escriba ecuaciones con símbolos para los números desconocidos de cada problema. Los tipos de problemas en este juego incluyen cantidades desconocidas al final ( $5 + 3 = \_$ ) y en medio ( $5 + \_ = 8$ ) de los problemas.
- Haga que los estudiantes copien problemas en un cuaderno y dibuje lo que hicieron con el material didáctico. También pueden escribir enunciados numéricos para representar el problema y la solución.

## Ensemble d'activités de problèmes écrits

### Comprend :

- 4 coquillages
- 40 cartes à double face avec des problèmes écrits
- 40 crabes de deux couleurs
- 40 étoiles de mer de deux couleurs

### Notes pour l'utilisation :

- Cet ensemble a été conçu pour que quatre élèves partagent équitablement le matériel à manipuler : chaque élève reçoit 1 coquillage, 5 crabes de chaque couleur et 5 étoiles de mer de chaque couleur. Distribuez le matériel à manipuler avant de résoudre les problèmes sur les cartes.
- Les cartes ont un code couleur : vert pour le niveau débutant (nombres en-dessous de 10 pour pouvoir résoudre les problèmes avec un ensemble d'éléments à manipuler), orange pour le niveau intermédiaire (nombres en-dessous de 20 pour résoudre les problèmes avec un partenaire), et violet pour un casse-tête (un mélange difficile des types de problèmes, pour les élèves prêts à franchir le pas).
- Les cartes orange sont prévues pour être utilisées avec un partenaire. Assurez-vous que chaque duo d'étudiants possède plus d'un coquillage et plus de 20 éléments à manipuler (5 crabes et étoiles de mer de chaque couleur), ce qui est la quantité normale d'un élève travaillant seul.
- Pour varier les plaisirs, placez tout le matériel à manipuler au centre de la table et laissez les élèves travailler sur la même carte. Cet ensemble est également parfait pour expliquer les types de problèmes à l'avant de la classe.

### Activités recommandées :

- Les élèves peuvent résoudre puis vérifier eux-mêmes leurs réponses au dos des cartes.
- Écrire des équations avec des symboles représentant les nombres inconnus dans chaque problème. Les types de problèmes de cet ensemble incluent les quantités inconnues à la fin ( $5 + 3 = \_$ ) et au milieu ( $5 + \_ = 8$ ).
- Dites aux élèves de copier les problèmes dans un journal et de dessiner ce qu'ils ont fait avec le matériel à manipuler. Ils peuvent aussi écrire des phrases avec des nombres pour se représenter le problème et la solution.

## Spiele-Set zum Lösen von Wortschwierigkeiten

### Spielinhalt:

- 4 Venusmuscheln
- 40 beidseitig bedruckte Karten zu Wortschwierigkeiten
- 40 Krabben in zwei Farben
- 40 Seesterne in zwei Farben