



123

NUMBERS &  
QUANTITIES

Montessori  
TOUCHBINGO





**123** **NUMBERS &  
QUANTITIES**  
**Montessori**  
**TOUCHBINGO**



IT21109 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23  
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy







**Montessori Touch Bingo with Numbers** is a valid teaching device for learning numbers and how to count. It is inspired by Montessori theories according to which a game must be enjoyable, constructive and spontaneous in order to develop a great number of abilities and competences, such as personal identity, manual ability, intuition, ingenuity, attention, logical thinking, language, and social relations.

## Those for whom the game is intended

The game is aimed at children of between 3 and 6 years of age. During this phase of growth, a child begins to choose with awareness and to acquire autonomy and independence. Young children of these ages want to do things on their own, and desire to have concrete experiences on intimate terms with their environment.

## Content of the game

- 6 Bingo cards, on each of which is depicted a market sales stall with the corresponding objective number quality correspondence of the elements (from 1 to 9).
- 18 touch counters of increasing dimensions, on which the quantity of dots (from 1 to 9) is imprinted in relief.
- 18 rectangular touch tokens, on each of which the corresponding numeral is illustrated in relief.
- 1 bag made of 100% organic cotton.



## Montessori Touch Bingo with numbers

The game enables children to develop an interest in the concept of quantities and numbers with the greatest simplicity, and confers an entertaining facet on logical-mathematical learning.

The game provides for a minimum of 2 and a maximum of 6 players. If the players are the same age, it is advisable to organise them as follows:

- 6 players (1 card for each player),
- 3 players (2 cards for each player),
- 2 players (3 cards for each player).

If, instead, the players are of different ages, it is possible to distribute 2 cards to each of the older players and 1 card to each of the younger players. After putting the quantity-counters and the number-tokens in the bag, the children first shake them up well and then distribute the cards. In turn, in a clockwise direction, they draw a counter or a token per unit, trying to recognise by touch the quantity of object balls or the numerical number and then to position them correctly on the corresponding small circle (recycle bin) or on the corresponding rectangle (number) of their own card.

If the quantities and numbers correspond to the ones on their own card, the child player wins the counters or the tokens; otherwise, he/she puts them back in the bag and passes the turn to his/her opponent.

The winner is the person who first completes his/her own card(s).



## A different way of playing

In order to develop in children the ability to sort numbers from the smallest to the largest ones, we suggest the following different way of playing. The preparation and organisational phases of preparation remain unchanged, while the implementation procedure will undergo changes. To complete the card, it is necessary to respect the increasing order of the quantities and numbers. The first counter or token that each player can put down will be the one corresponding to the smallest quantity or to the smallest number. If, for example, the numbers 1-9-4 are depicted on the card and the player draws the counter-number corresponding to the number 4, he/she must immediately put it back in the bag. If, instead, he/she draws one corresponding to the number 1, it can be put on the card. Subsequently, the player will be able to complete the card with the 4 and, lastly, that of the 9. The winner is the person who first succeeds in completing his or her card.





**Tombola Tattile Montessori dei Numeri** è un valido dispositivo didattico per conoscere i numeri, le quantità e imparare a contare. Si ispira alle teorie montessoriane secondo cui il gioco deve essere piacevole, propositivo e spontaneo al fine di sviluppare una moltitudine di abilità e competenze quali identità personale, manualità, intuizione, ingegno, attenzione, pensiero logico, linguaggio e socialità.

## A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età dai 3 ai 6 anni. Il bambino in questa fase della crescita comincia a scegliere in modo consapevole e acquisisce autonomia e indipendenza. Vuole fare da solo e desidera fare esperienze concrete in intimità con il suo ambiente.

## Contenuto del gioco

- 6 cartelle-tombola, su ciascuna delle quali è raffigurato un banco vendita del mercato con la corrispondenza biunivoca numero-quantità di elementi (da 1 a 9).
- 18 gettoni tattili di dimensione crescente, su cui è impressa in rilievo la quantità di pallini (da 1 a 9).
- 18 tessere tattili rettangolari su ciascuna delle quali è illustrata in rilievo la corrispondente cifra numerica.
- 1 sacchetto di cotone organico 100%.



## Tombola Tattile Montessori dei Numeri

Il gioco consente al bambino di accostarsi al concetto di quantità e di numero con massima semplicità e conferisce all'apprendimento logico-matematico un aspetto divertente.

Il gioco prevede un minimo di 2 ed un massimo di 6 giocatori.

Se i giocatori sono di uguale età, è consigliabile organizzarsi nel seguente modo:

- 6 giocatori (1 cartella per ciascun giocatore),
- 3 giocatori (2 cartelle per ciascun giocatore),
- 2 giocatori (3 cartelle per ciascun giocatore).



Se, invece, i giocatori sono di diversa età, è possibile distribuire 2 cartelle a ciascun giocatore di età maggiore e 1 cartella a ciascuno di età minore.

Dopo aver messo i gettoni-quantità e le tessere-numero nel sacchetto, i bambini procedono nel mescolarle bene e nel distribuire le cartelle. A turno, in senso orario, pescano un gettone o una tessera per volta, cercando di riconoscere con il tatto la quantità di pallini oppure la cifra numerica e quindi posizionarli correttamente sul cerchietto (cestino) o sul rettangolo (numero)

corrispondente della propria cartella.

Se quantità e numeri corrispondono a quelli della propria cartella, il bambino guadagna i gettoni o le tessere, altrimenti li rimette nel sacchetto e passa il turno all'avversario. Vince chi completa per primo la propria o le proprie cartelle.



## Variante di gioco

Al fine di sviluppare nel bambino la capacità di ordinare i numeri dal più piccolo al più grande, suggeriamo la seguente variante del gioco. Le fasi di preparazione e di organizzazione restano invariate, cambia la modalità di esecuzione. Per completare la cartella, bisogna rispettare l'ordine crescente delle quantità e dei numeri. La prima tessera o gettone che ogni giocatore potrà posare sarà quella corrispondente alla quantità minore o al numero più piccolo. Se, ad esempio, sulla cartella sono raffigurati 1-9-4 e il giocatore pesca la tessera-numero corrispondente al numero 4, egli dovrà rimetterla nel sacchetto.

Se invece pesca quella corrispondente al numero 1 potrà posarla sulla cartella. Di seguito, potrà completare la casella del 4 e infine quella del 9. Vince chi riesce a completare per primo la cartella.





**Le Loto tactile des chiffres Montessori** est un dispositif didactique efficace pour s'exercer à reconnaître les chiffres et les quantités et apprendre à compter. Il s'inspire de la théorie Montessori selon laquelle le jeu, lorsqu'il est agréable, actif et spontané est susceptible de favoriser le développement d'une multitude d'habiletés et de compétences telles que l'identité personnelle, la motricité, l'intuition, la vivacité d'esprit, l'attention, la pensée logique, les habiletés langagières et sociales.

## À qui s'adresse le jeu

Le jeu est conçu pour les enfants entre 3 et 6 ans, phase développementale au cours de laquelle l'enfant commence à effectuer des choix de manière consciente et acquiert autonomie et indépendance. Il désire faire « tout seul » et expérimenter de manière concrète et intime son environnement.

## Contenu

- 6 cartons-loto, représentant chacun un étal du marché, sur lesquels les correspondances chiffres-quantités (de 1 à 9) sont représentées clairement
- 18 jetons tactiles de dimensions croissantes sur lesquels sont représentées les quantités sous forme de points imprimés en relief (de 1 à 9)
- 18 cartes tactiles rectangulaires sur lesquelles sont représentées en relief les symboles numériques correspondants
- 1 sac 100 % coton biologique



## Loto tactile des chiffres Montessori

Ce jeu amusant permet en toute simplicité de travailler à la connaissance des chiffres et de développer le concept de quantité. Il est conçu pour 2 à 6 joueurs.

Si les enfants ont le même âge, nous conseillons d'organiser le jeu de la manière suivante :

- 6 joueurs (un carton par joueur)
- 3 joueurs (2 cartons par joueur)
- 2 joueurs (3 cartons par joueur)

Si les joueurs ont des âges différents, il est possible de donner 2 cartons aux plus grands et 1 aux plus jeunes. Après avoir placé les jetons-quantités et les cartes-chiffres dans le sac, les enfants les mélangent et distribuent les cartons. Chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs pêchent un jeton ou une carte en tentant de déterminer par le toucher la quantité de points ou le symbole numérique afin de les positionner correctement sur le cercle (panier) ou le rectangle (chiffre) correspondant sur leur carton. Si la quantité ou le chiffre correspondent à ceux représentés sur son propre carton, le joueur conserve le jeton ou la carte ; dans le cas contraire, il les replace dans le sac et passe son tour au suivant. Le premier à compléter son carton sera le gagnant.



## Variante de jeu

Voici une variante de jeu permettant à l'enfant de développer sa capacité à classer les chiffres du plus petit au plus grand. Les phases de préparation et d'organisation du jeu demeurent inchangées tandis que le déroulement de la partie sera différent. Afin de compléter le carton, il faudra respecter l'ordre croissant des quantités et des chiffres. La première carte ou le premier jeton pêchés que chacun des joueurs pourra poser sur son carton sera obligatoirement celle correspondant à la quantité la plus petite ou au chiffre le plus petit représentés sur son carton. Si par exemple les chiffres 1-9-4 sont représentés sur son carton et le joueur pêche la carte-chiffre correspondant au chiffre 4, il devra la remettre dans le sac. Par contre, s'il pêche la carte correspondant au chiffre 1, il pourra la placer sur son carton. Ensuite il pourra placer le 4 et enfin le 9. Le gagnant sera le premier à compléter son carton.





**Bingo Táctil Montessori de los Números** es una útil herramienta didáctica para conocer los números y las cantidades y para aprender a contar. Se inspira en las teorías de María Montessori, según las cuales el juego debe ser agradable, propositivo y espontáneo con el objetivo de desarrollar un gran número de habilidades y competencias como identidad personal, manualidad, intuición, ingenio, atención, pensamiento lógico, lenguaje y sociabilidad.

## A quién se dirige el juego

El juego se dirige a los niños en la franja de edad entre los 3 y los 6 años. El niño en esta fase de su crecimiento comienza a escoger de manera consciente y adquiere autonomía e independencia. Quiere hacer las cosas solo y desea tener experiencias concretas en intimidad con su ambiente.

## Contenido del juego

- 6 cartones-bingo, en cada uno de ellos está representado un puesto de venta del mercado con la correspondencia biunívoca número-cantidad de elementos (del 1 al 9).
- 18 fichas táctiles de tamaño creciente, sobre las que está impresa en relieve una cantidad de puntitos (del 1 al 9).
- 18 tarjetas táctiles rectangulares, sobre las que está impresa en relieve la correspondiente cifra numérica.
- 1 bolsita de algodón orgánico 100%.



## Bingo Táctil Montessori de los Números

El juego le permite al niño acercarse al concepto de cantidad y de número con la máxima sencillez y le confiere al aprendizaje lógico-matemático un aspecto divertido.

El juego prevé un mínimo de 2 y un máximo de 6 jugadores.

Si los jugadores tienen la misma edad, es recomendable organizarse de la siguiente manera:

- 6 jugadores (1 cartón por cada jugador)
- 3 jugadores (2 cartones por cada jugador)
- 2 jugadores (3 cartones por cada jugador)

En cambio, si los jugadores tienen edades diferentes, es posible entregarle 2 cartones a cada jugador de más edad y 1 cartón a cada uno de menor edad.

Después de colocar las fichas-cantidad y las tarjetas-número en la bolsita, los niños mezclan bien y reparten los cartones. Por turnos, en sentido horario, pescan las monedas o las fichas de una en una, intentando reconocer al tacto la cantidad de puntitos o la cifra numérica y después colocándolas correctamente sobre el círculo (cestito) o sobre el rectángulo (número) correspondiente

de su cartón. Si cantidad y números se corresponden con los de su cartón, el niño se queda con las fichas o con las tarjetas, si no, vuelve a meterlas en la bolsita y le pasa el turno al siguiente jugador.

Gana el primero en completar su o sus cartones.



## Variante de juego

Con el objetivo de desarrollar en el niño la capacidad de ordenar los números del más pequeño al más grande, sugerimos la siguiente variante de juego. Las fases de preparación y de organización se mantienen invariadas, cambia la modalidad de ejecución. Para completar el cartón, hay que respetar el orden creciente de las cantidades y de los números. La primera ficha o tarjeta que cada jugador coloque será la correspondiente a la cantidad menor o al número más pequeño. Por ejemplo, si en el cartón están representados 1-9-4 y el jugador pesca la tarjeta-número correspondiente al número 4,

tendrá que volver a meterla en la bolsita.

Si, en cambio, pesca la correspondiente al número 1 podrá colocarla en el cartón.

Después, tendrá que completar la casilla del 4 y por último la del 9.

Gana el primero en completar su cartón.





Sind die Spieler unterschiedlichen Alters, können 2 Tafeln auf die älteren Spieler und 1 Tafel auf die jüngeren Spieler verteilt werden.

Die Kinder werfen die Mengenmarken und Tastkarten in den Beutel, mischen gut durch und verteilen dann die Tafeln. Im Uhrzeigersinn ziehen die Kinder nacheinander eine Marke oder eine Karte, wobei sie versuchen, diese durch ertasten der aufgeprägten Punkte oder Ziffer zu erkennen, um sie dann korrekt in einen Kreis (Korb) oder in ein Rechteck (Zahl) ihrer jeweiligen Tafel zu legen. Stimmen Menge oder Ziffer mit denen auf ihrer Tafel überein, darf das Kind die Marke oder Karte behalten, andernfalls legt es sie zurück in den Beutel und gibt den Zug an den nächsten Mitspieler weiter. Gewinner ist, wer zuerst seine eigene(n) Tafel(n) komplett hat.



## Spielvariante

Damit das Kind lernt, Zahlen von der kleinsten bis zur größten Zahl zu sortieren, schlagen wir folgende Spielvariante vor. Vorbereitung und Organisation bleiben gleich, lediglich der Spielverlauf ändert sich. Zum Vervollständigen der Tafel müssen die Kinder die aufsteigende Reihenfolge der Mengen und Zahlen beachten. Die erste Karte oder die erste Marke, die jeder Spieler finden muss und ablegen darf, entspricht der kleinsten Menge bzw. der kleinsten Zahl. Beispiel: Sind auf der Tafel 1-9-4 abgebildet und das Kind zieht zuerst die Zahlenkarte mit der Ziffer 4, muss es diese wieder in den Beutel zurücklegen. Wenn es jedoch die Karte mit der Ziffer 1 erwischt, darf es diese auf der Tafel ablegen. Im weiteren Verlauf müssen dann zunächst die Felder der 4 und dann der 9 vervollständigt werden. Gewinner ist, wer zuerst seine Tafel komplett hat.





**lifelong playing, lifelong learning!**