

- Start by helping the child place a quill in Spike's back with precision. Put the quill in the hole and press it all the way down. Let the child play freely with the quills, pushing, removing, and arranging in any order. For easier play, have the child hold the quill toward the bottom. For greater challenge, grip it at the top along the indent. Have fun!

Suggested Activities:

Learning note: Developing strength in the thumb and forefinger is critical to a firm pencil grip. This is necessary for writing, picking up small objects, holding utensils, getting dressed, and many other basic functions. Playing with Spike not only exercises children's imaginations—it also develops an essential skill that will stay with them for a lifetime!

Push and pull Spike's quills to build fine motor skills! Soft, durable quills in four colors invite tactile play, with "just-right" grip points to strengthen the muscles in little fingers and hands. Spike's back is removable for easy storage and cleanup. When your little learner is done playing, simply put the quills inside. Mix the quills around, sort 'em out, put 'em in a row—Spike will help them grow!

- 12 Soft quills (3 each of 4 colors: red, orange, green, purple)
- Two-piece Hedgehog

Includes:

- Observe Spike's face. Ask, "Where are the eyes? Point to them. How many eyes do you see?" Then, "Point to the nose—how many does Spike have?" Do the same with the ears, mouth, feet, and tail, identifying the features by pointing and saying each amount. When the child gets it right, put a quill in Spike's back.
- Sort the quills by color. Have the child identify the first color (red), and then put all matching-colored quills in the holes. Do the same with the other colors.
- Make a two-color pattern across Spike's back: *red-orange, red-orange*. Ask the child to extend the pattern in the next row.
- While placing the quills in the numbered holes, have the child count aloud, 1–12, according to skill level.
- Play a memory game! Place several quills of different colors in Spike's back. Have the child take a long look, and then close both eyes. Remove a quill. Ask the child to look again, try to name the missing color, and replace the missing quill.
- Call out a number and color ("Red, 1"), and have the child place the correct quill in that spot.

Wash pieces with a damp cloth before use.

Limpiar las piezas con un paño húmedo antes de usarlas.

Nettoyez les pièces avec un chiffon humide avant utilisation.

Alle Teile vor dem Verwenden mit einem feuchten Tuch abwischen.



Learn more about our products
at [LearningResources.com](https://www.LearningResources.com)



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Learning Resources B. V., Kabelweg 57, 1014 BA,
Amsterdam, The Netherlands
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM8904-GUD

Hecho en China. Conserva el envase para
futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver
l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut
aufbewahren.



LER 8904
months
meses
mois
monaten **18+**

Spike the fine motor Hedgehog®

Erizo para practicar las habilidades motrices finas • Hérisson pour la motricité fine • Igel zur Förderung der Feinmotorik



Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielvorschläge

Incluye:

- Erizo de dos piezas
- 12 púas blandas (3 de cada color: rojo, naranja, verde y morado)

¡Introduce y retira las púas del erizo para desarrollar las habilidades motrices finas! Las púas de plástico blando y duradero vienen en cuatro colores y fomentan el juego táctil, con puntos de agarre perfectos para reforzar los músculos de manos y dedos pequeños. El lomo del erizo es extraíble para que así sea más fácil de guardar y limpiar. Cuando hayáis terminado de jugar, basta con poner las púas dentro de la barriga del erizo y volver a encajar el lomo en su sitio. Mezcla las púas, clasifícalas o ponlas en fila; el erizo te ayudará a reforzar las habilidades motrices finas.

Nota sobre el aprendizaje: Desarrollar la fuerza del pulgar y el dedo índice es fundamental para coger un lápiz con firmeza, algo necesario para escribir, agarrar objetos pequeños, sostener utensilios, vestirse y muchas otras funciones básicas. Jugar con este erizo no solo estimula la imaginación de los niños, sino que también desarrolla una destreza fundamental que permanecerá con ellos para toda la vida.

Actividades sugeridas

- Empieza por ayudar al niño a colocar una púa con precisión en el lomo del erizo. Coloca la púa en un agujero y presiónala hacia abajo. Deja que el niño juegue libremente con las púas y que las coloque, quite y disponga en el orden que prefiera. Para que resulte más fácil, haz que el niño sostenga la púa por la parte inferior. Si queréis un reto mayor, haz que la agarre por las hendiduras laterales de la parte superior. ¡Pasadlo bien!
- Observad juntos la cara del erizo. Pregunta: "¿Dónde están los ojos? Señálalos. ¿Cuántos ojos ves?" Luego: "Señala la nariz. ¿Cuántas tiene el erizo?" Haz lo mismo con las orejas, la boca, las patas y la cola, identificando las características del erizo, señalándolas y citando la cantidad. Cuando la respuesta del niño sea correcta, coloca una púa en la espalda del erizo.
- Clasificad las púas por colores. Pide al niño que identifique el primer color (*rojo*) y que luego coloque todas las púas del mismo color en los agujeros. Repetid la actividad con los demás colores.
- Formad una serie de dos colores en el lomo del erizo: *rojo-naranja, rojo-naranja*. Dile al niño que continúe la serie en la fila siguiente.
- Mientras el niño cotoca las púas en el erizo, haz que cuente en voz alta, del 1 al 12, según el nivel de destreza.
- ¡Jugad a un juego de memoria! Pon varias púas de distintos colores en el lomo del erizo. Pide al niño que las observe detenidamente y que luego cierre los ojos. Retira una púa. Haz que el niño vuelva a observar el lomo del erizo, diga el color que has quitado y vuelva a poner la púa que falta.
- Di un número y un color en voz alta ("Rojo, 1") e indica al niño que coloque la púa correcta en el lugar correspondiente.

Comprend :

- 1 hérisson en deux parties
- 12 piquants souples (3 de 4 couleurs différentes : rouge, orange, vert et violet)

Enfoncez et retirez les piquants du hérisson pour développer la motricité fine ! Les piquants souples durables de quatre couleurs différentes invitent au jeu tactile grâce à leur prise en main idéale pour renforcer les muscles des petits doigts et des petites mains. Le dos du hérisson est amovible pour un rangement et un nettoyage aisés. Lorsque les jeunes enfants ont fini de jouer, il suffit de ranger les piquants dans le ventre du hérisson et de remettre le dos en place. Mélangez les piquants, trie-les, rangez-les en ligne ... Regardez-les grandir avec le hérisson pour la motricité fine !

Note d'apprentissage : Il est essentiel de développer la force du pouce et de l'index pour bien tenir un crayon. Cette force est nécessaire pour écrire, prendre de petits objets en main, tenir des ustensiles, s'habiller et pour bien d'autres fonctions élémentaires. Jouer avec le hérisson pour la motricité fine développe l'imagination des enfants tout en renforçant une compétence essentielle qu'ils conserveront toute leur vie !

Suggestions d'activités

- Commencez par aider l'enfant à placer un piquant sur le dos du hérisson avec précision. Insérez le piquant dans le trou et appuyez pour l'enfoncer totalement. Laissez l'enfant jouer librement avec les piquants en les enfonceant, en les retirant et en les rangeant dans n'importe quel ordre. Pour faciliter le jeu, demandez à l'enfant de tenir le piquant vers le bas. Pour plus de difficulté, dites-lui de le tenir par le haut le long de l'indentation. Amusez-vous bien !

- Observez le visage du hérisson ensemble. Demandez « Où sont ses yeux ? » Montrez-les du doigt. Combien d'yeux vois-tu ? « Montre-moi son nez. Combien de nez le hérisson a-t-il ? » Faites la même chose avec les oreilles, la bouche, les pieds et la queue en identifiant chaque caractéristique avec le doigt et en précisant la quantité à chaque fois. Lorsque l'enfant a raison, placez un pic dans le dos du hérisson.
- Triez les piquants par couleur. Demandez à l'enfant d'identifier la première couleur (*rouge*), puis d'insérer tous les piquants de cette couleur dans les trous. Répétez l'opération avec les autres couleurs.
- Faites un motif bicolore sur le dos du hérisson : *rouge/orange, rouge/orange*. Demandez à l'enfant de continuer la séquence sur la rangée suivante.
- En insérant les piquants, demandez à l'enfant de compter à voix haute de 1 à 12, en fonction de ses connaissances.
- Jeu de mémoire Placez plusieurs piquants de différentes couleurs sur le dos du hérisson. Demandez à l'enfant de bien les regarder avant de fermer les yeux. Retirez un piquant. Demandez à l'enfant d'ouvrir les yeux et d'essayer de trouver la couleur manquante et de remettre le piquant manquant en place.
- Dites un chiffre et une couleur (« rouge, 1 ») et demandez à l'enfant de placer le pic correspondant à cet endroit.

Enthält:

- Zweiteiliger Igel
- 12 weiche Stacheln (Je 3 Stück der 4 Farben Rot, Orange, Grün und Lila)

Beim Einstecken und Herausziehen der Igelstacheln spielend die Feinmotorik trainieren! Die weichen, robusten Stacheln in vier Farben laden zum taktilen Spiel ein. Die verdickten Stachelenden haben genau die richtige Griffgröße zur Kräftigung kleiner Finger und Hände. Der Igelrücken lässt sich zur einfachen Reinigung und zur Aufbewahrung der Stacheln abnehmen. Wenn Ihr lerneifriges Kind genug gespielt hat, legt es einfach die Stacheln in den Bauch des Igels und setzt ihn wieder zusammen. Stacheln mischen, nach Farben sortieren, Musterreihen legen – der Igel zur Förderung der Feinmotorik ist ein guter Lehrer!

Hinweise zum Lernen: Für den späteren Gebrauch eines Schreibstiftes benötigt das Kind Kraft in Daumen und Zeigefinger. Diesen festen Halt braucht es beim Schreiben, zum Aufheben von kleineren Gegenständen, zum Festhalten von Utensilien, zum Ankleiden und für viele weitere Grundfertigkeiten. Der Igel zur Förderung der Feinmotorik schult nicht nur die Vorstellungskraft des Kindes – er trainiert auch eine sehr wichtige Fertigkeit, die das Kind sein Leben lang beibehält!

Vorgeschlagene Aktivitäten

- Beginnen Sie damit, dass Sie dem Kind zeigen, wie ein Stachel präzise in den Igelrücken gesteckt wird. Stecken Sie den Stachel in ein leeres Feld und drücken ihn bis zum Anschlag ein. Lassen Sie das Kind selbstständig mit den Stacheln spielen und diese eindrücken, herausnehmen und in einer beliebigen Anordnung sortieren. Einfacher ist es für das Kind, wenn es den Stachel weiter unten fasst. Soll der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, hält es den Stachel oben an der Einkerbung fest. Viel Spaß!
- Betrachten Sie gemeinsam das Gesicht des Igels. Fragen Sie: „Wo sind die Augen? Zeige sie mir. Wie viele Augen siehst du?“ Fragen Sie als Nächstes: „Zeige auf die Nase. Wie viele Nasen hat der Igel?“ Wiederholen Sie das Ganze mit den Ohren, dem Mund, den Füßen und dem Schwänzchen. Lassen Sie das Kind mit dem Finger auf jedes Merkmal zeigen und die Menge sagen. Wenn das Kind es richtig gemacht hat, stecken Sie einen Stachel in den Igelrücken.
- Stacheln nach Farben sortieren. Das Kind darf die erste Farbe bestimmen (*Rot*) und dann alle Stacheln dieser Farbe in den Igelrücken stecken. Wiederholen Sie das Ganze mit den weiteren Farben.
- Stecken Sie ein zweifarbiges Muster auf dem Igelrücken: *Rot-Orange, Rot-Orange*. Lassen Sie das Kind die Folge in der nächsten Reihe weiterführen.
- Je nach Lernstufe können Sie das Kind laut von 1 bis 12 mitzählen lassen, während es die Stacheln legt.
- Gedächtnisspiel! Stecken Sie mehrere Stacheln in verschiedenen Farben auf den Igelrücken. Das Kind sieht sich die Stacheln lange an und schließt dann die Augen. Entfernen Sie einen Stachel. Das Kind öffnet die Augen, sagt, welche Farbe fehlt und steckt die fehlende Farbe in eines der Felder.
- Rufen Sie eine Zahl und eine Farbe aus („Rot, 1“) und lassen Sie das Kind den richtigen Stachel an die entsprechende Stelle stecken.