



Learning
Resources®

LER 9106
months
meses
mois
monaten **18+**

Spike the fine motor Hedgehog™ Fidget Friend

Erizo para practicar las habilidades motrices finas – Un amigo con el que jugar
jouguetear • Hérissou pour la motricité fine – Jouet à manipuler • Igel zur
Förderung der Feinmotorik – Kleiner Freund zum Stressabbau



Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielvorschläge

- Start by helping your child work on each of Spike's fidget functions. Some encourage the use of the pincer grasp (e.g., the dimple on the red dial) or the whole hand (e.g., the purple plunger and the green knob) to build grip strength. Let the child play freely, twisting, pressing, and fidgeting in any order. Have fun!

Suggested Use:

Learning note: Your child develops strength in the wrist, thumb, and forefinger when they play with Spike. What's more, fidget toys are dynamic—they respond to force with a corresponding motion. This provides visual satisfaction and an immediate payoff, which in turn encourages more sensory-pleasing practice, greater fine-motor dexterity, and improved coordination. Fun and beneficial? Let's fidget!

Spike is back with a new way to keep hands and minds busy! This inviting fidget friend is made for active play: *Spin* the orange gear, *turn* the red dial, *shift* the orange lever, *push* the tall purple plunger on Spike's back, *twist* the green knob, or *press* the green switch. Continuous hands-on actions like these help young children understand cause and effect, boosting confidence in their own ability to solve problems and do independent work. And all the while they're building hand strength, the key to such fine-motor-dependent tasks as holding utensils and feeding themselves, getting dressed and tying their own shoes, and eventually, drawing and writing. Fine motor is truly a lifelong skill! But it all starts with your child's budding imagination and curious mind. Spike is ready for the journey!

- Build vocabulary by naming the action words (*verbs*) associated with the fidget functions, one at a time, while doing the work. (See the second sentence of this guide for word suggestions, or use your own!) Then, have the child perform each action as they repeat the verbs ("Spin! Turn! Push!") back to you.
- Randomize the order of actions by color and number. For example, you could label each fidget with a number (1–6) for the child to perform the actions in sequence (or even count backward!), you could call out a random number ("4!") for the child to find, or you could tell the child to perform the actions in a specific pattern ("1-1-2" or "orange-orange-red").
- Make up a silly story for your child to enact with Spike's help. Here is one example: "Spike just loves hunting for berries in the forest. He sees a log just underneath a branch full of the delicious fruit. He **PUSHES** (child pushes plunger) himself up onto the log—phee! Let's give him a second to catch his breath. He then **SPINS** (gear) his body around, **SHIFTS** (lever) to extend his arm far above his head, grabs the branch, and **TWISTS** (knob) several berries free. He immediately gobbles them all up! Finally happy, he settles in for a long nap."



Learning
Resources®

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
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM9106-GUD
Hecho en China. Conserva el envase para
futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver
l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut
aufbewahren.

ES

Spike ha vuelto con algo nuevo que mantendrá las manos y las mentes de los pequeños muy ocupadas. Este atractivo juguete para manipular está diseñado para juegos activos: *haz girar* el engranaje naranja, *dale una vuelta* a la rueda roja, *mueve* la palanca naranja, *presiona* el émbolo morado sobre la espalda de Spike, *gira* el pomo verde o *aprieta* el botón verde. Manipular mandos como estos de forma continua ayuda a los pequeños a comprender los conceptos de causa y efecto, aumentando la confianza en su habilidad para resolver problemas y trabajar de forma independiente. Mientras juegan van desarrollando fuerza en las manos, que es una habilidad fundamental a la hora de realizar tareas para las que necesitarán aptitudes motoras finas, como sujetar utensilios, comer sin ayuda, vestirse, atarse los zapatos y, con el tiempo, dibujar y escribir. Las habilidades motoras finas son aptitudes útiles para toda la vida. Pero todo empieza gracias a la mente curiosa y la imaginación incipiente de tu pequeño. ¡Spike está listo para esta aventura!

Nota sobre el aprendizaje: cuando juega con Spike, tu hijo desarrolla fuerza en la muñeca y los dedos pulgar e índice. Y lo que es más, los juguetes para manipular son dinámicos: responden a la fuerza con el correspondiente movimiento. Esto les proporciona una satisfacción visual y un estímulo inmediato, lo que anima a los niños a seguir practicando juegos gratificantes para los sentidos con los que adquirir mayor destreza motriz y mejorar la coordinación. ¿Divertido y beneficioso? ¡Vamos a manipular!

Uso sugerido:

- Empieza por ayudar a tu pequeño a trabajar con cada uno de los mandos de Spike. Algunos de los mandos invitan a agarrar con los dedos pulgar e índice a modo de pinza (como la hendidura de la rueda roja) o a usar la mano entera (como el émbolo morado y el pomo verde) para aumentar la fuerza de agarre. Deja que el niño juegue solo, girando, presionando y jugueteando en el orden que quiera. ¡Divertíos!
- Amplía su vocabulario enseñándoles, una por una, las palabras que designan las acciones (*verbos*) asociadas a los mandos mientras los manipulan. (Consulta la segunda frase de esta guía para obtener algunas ideas o utiliza tus propias palabras). A continuación, pide al niño que realice cada uno de los movimientos mientras te repite los verbos («girar, dar una vuelta, presionar»).
- Ahora pídele que active mandos al azar indicando el color y el número de estos. Por ejemplo, puedes añadir etiquetas con los números del 1 al 6 a cada mando para que el niño realice las acciones siguiendo un orden (¡o incluso para que cuente hacia atrás!). También puedes decir un número al azar («4!») para que el niño lo encuentre o pedirle que active ciertos mandos siguiendo un patrón («1-1-2» o «naranja-naranja-rojo»).
- Invéntate una historia y pídele a tu pequeño que la represente con la ayuda de Spike. Aquí tienes un ejemplo: «A Spike le encanta ir a buscar bayas al bosque. En un momento dado observa que hay un tronco justo debajo de una rama que está repleta de deliciosos frutos. **HACE PRESIÓN** sobre (el niño presiona el émbolo) el tronco para subirse a él, ¡uff! Dale unos segundos para que recupere el aliento. A continuación, **DA UNA VUELTA** sobre sí mismo (engranaje), **MUEVE** (palanca) su brazo para extenderlo por encima de su cabeza, agarra la rama, **TUERCE** (pomo) varias bayas para liberarlas ¡y se las zampa de inmediato! Cuando ya está satisfecho, se tumba para echarse una larga siesta».

FR

Spike est de retour avec un nouveau moyen d'occuper les mains et les esprits ! Cet ami sympathique à manipuler est conçu pour le jeu actif : *fais tourner* l'engrenage orange, *tourne* le bouton rouge, *déplace* le levier orange, *pousse* le piston violet sur le dos de Spike, *fais pivoter* la molette verte ou *appuie* sur le bouton vert. Les gestes pratiques continus comme ceux-ci aident les jeunes enfants à comprendre la relation de cause à effet en leur donnant confiance en leur capacité à résoudre des problèmes et à travailler de manière autonome. En jouant, ils développent également la force dans leurs mains, qui est essentielle pour les tâches de motricité fine comme tenir des ustensiles et manger seuls, s'habiller et lacer leurs chaussures et, enfin, dessiner et écrire. La motricité fine est réellement une aptitude pour la vie ! Elle prend source dans l'imagination naissante et l'esprit curieux de votre enfant. Spike est prêt pour l'aventure !

Note d'apprentissage : En jouant avec Spike, votre enfant va renforcer les muscles de son poignet, de son pouce et de son index. Les jouets à manipuler sont également dynamiques en ce qu'ils répondent à la force appliquée par un mouvement correspondant. Cela fournit une satisfaction visuelle et une récompense immédiate qui, à son tour, encourage une pratique sensorielle plus agréable, une meilleure dextérité et motricité fine, ainsi qu'une meilleure coordination. Ludique et bénéfique ? Manipulons sans plus tarder !

Suggestion d'utilisation :

- Commencez par aider votre enfant à utiliser chacune des fonctions à manipuler de Spike. Certaines visent à développer la force de préhension (comme les indentations sur le bouton rouge) ou de la main entière (le piston violet et la molette verte). Laissez l'enfant jouer librement en tournant, appuyant et manipulant comme bon lui semble. Amusez-vous bien !

- Enrichissez le vocabulaire en mentionnant les termes d'action (*verbes*) associés aux fonctions à manipuler, une par une, en en faisant la démonstration. (Voir la deuxième phrase de ce guide pour des suggestions de mots ou utilisez vos propres mots !) Demandez ensuite à l'enfant de réaliser chaque action en vous répétant le verbe (« Faire tourner ! Tourner ! Pousser ! »).
- Randomisez l'ordre des actions par couleur et par chiffre. Vous pouvez, par exemple, donner un chiffre (1 à 6) à chaque objet à manipuler pour que l'enfant réalise les actions dans l'ordre séquentiel (ou compte à rebours !). Vous pouvez donner un chiffre aléatoire (« 4 ! ») et demander à l'enfant de le trouver ou lui dire de réaliser les actions dans une séquence spécifique (« 1-1-2 » ou « orange-orange-rouge »).
- Inventez une petite histoire que votre enfant doit mettre en scène avec l'aide de Spike. Voici un exemple : « Spike adore chercher des fruits rouges en forêt. Il aperçoit une bûche juste en dessous d'une branche garnie de délicieux fruits. Il **POUSSE** (l'enfant pousse le piston) sur ses pattes pour se hisser sur la bûche. Ouf ! Laissons-lui un instant pour reprendre son souffle. Il se **TOURNE** (engrenage) ensuite, se **DÉPLACE** (levier) pour étendre son bras au-dessus de sa tête, attrape la branche et la **PIVOTE** (molette) pour cueillir des fruits rouges. Il les déguste immédiatement ! Enfin, heureux et rassasié, il s'installe pour une petite sieste. »

DE

Spike ist wieder da und hat neue Beschäftigungsmöglichkeiten für Hände und Kopf mitgebracht! Dieser einladende kleine Freund zum Stressabbau bietet aktive Beschäftigungsmöglichkeiten: Man kann das orange Zahnrad *wirbeln*, die rote Scheibe *drehen*, den orangen Hebel *bewegen*, den großen lila Kolben auf Spikes Rücken *drücken*, den grünen Knauf *verdrehen* oder den grünen Schalter *pressen*. Mit kontinuierlichen praktischen Übungen wie diesen verstehen kleinere Kinder das Prinzip von Ursache und Wirkung, werden selbstbewusster, weil sie ihr lösungsorientiertes Denken verbessern und lernen, in das eigene Geschick zu vertrauen. Dabei trainieren sie gleichzeitig die Greifkraft, die sie später für feinmotorische Bewegungen wie das Halten eines Werkzeugs oder von Essbesteck, das Ankleiden, das Schuhbinden und schließlich für das Malen und Schreiben benötigen. Die Feinmotorik wird ein Leben lang trainiert! Die ersten Übungen macht Ihr Kind aber dank seiner aufkeimenden Fantasie und einer aufgeweckten Neugier ganz von selbst. Spike freut sich auf gemeinsame Entdeckungen!

Hinweise zum Lernen: Ihr Kind entwickelt bei der spielerischen Beschäftigung mit Spike seine Muskulatur in Handgelenk, Daumen und Zeigefinger. Spielzeug zum Stressabbau ist besonders reaktiv – jede Kraffteinwirkung löst eine entsprechende Bewegung aus. Dieser Vorgang bietet auch dem Auge Zufriedenheit und sofortige Belohnung, die wiederum zu weiteren sensorisch befriedigenden Übungen anregt, eine höhere feinmotorische Präzision erzielt und die Koordination verbessert. Spaß und Nutzen in einem? Stressabbau-Spielzeug kann beides!

Spielempfehlung:

- Beginnen Sie damit, Ihr Kind mit jeder von Spikes Stressabbau-Funktionen vertraut zu machen. Einige davon legen den Pinzettengriff nahe (z. B. die Vertiefung an der roten Scheibe) oder der ganzen Hand (z. B. der lila Kolben und der grüne Knauf) und trainieren die Greifkraft des Kindes. Ihr Kind darf ohne Anleitung spielen und dabei in jeder beliebigen Reihenfolge drehen, pressen und alle Funktionen betätigen. Viel Spaß dabei!
- Während der Beschäftigung können Sie den Wortschatz trainieren, indem Sie die „Tunworte“ (*Verben*) zur jeweiligen Funktion einzeln benennen. (Siehe zweiter Satz dieser Anleitung mit Wortschatzvorschlägen – oder gebrauchen Sie einfach eigene Worte!) Ihr Kind führt die entsprechende Handlung durch und wiederholt dabei das Wort („Wirbeln! Drehen! Drücken!“).
- Lassen Sie Aktionen nach einer zufälligen Farb- oder Zahlenfolge ausführen. Vergeben Sie beispielsweise jeder Funktion eine Zahl (1-6), die das Kind in der richtigen Reihenfolge (auch rückwärts!) „abarbeitet“. Nennen Sie eine beliebige Zahl (4), die Ihr Kind finden muss, oder nennen Sie dem Kind einen Ablauf, den es in einer bestimmten Musterreihe (1-1-2 oder orange-orange-rot) durchführen soll.
- Erfinden Sie eine Quatschgeschichte, die Ihr Kind mithilfe von Spike nachspielt. Ein Beispiel ist unten aufgeführt: „Spike sucht im Wald am liebsten nach Beeren. Er entdeckt einen Baumstamm, der direkt unter einem Zweig voller köstlicher Früchte liegt. Er **DRÜCKT** (das Kind drückt den Kolben) sich auf den Baumstamm hinauf – puh! Geben wir ihm kurz Zeit, wieder zu Atem zu kommen. Dann **WIRBELT** (Zahnrad) er seinen Körper herum, **BEWEGT** (Hebel) sich, um seinen Arm weit über den Kopf zu strecken, greift nach dem Zweig und **DREHT** (Knauf) einige Beeren ab. Er verspeist sie sofort alle ganz genüsslich! Zufrieden sucht er sich dann ein schönes Schlafplätzchen.“