

- To randomize play, call out a number or color (e.g., "blue," or "8") for the child to find and place in Steggy's back.
  - Replace the missing spike.
  - Look again, try to name the missing color or number, and then close both eyes. Remove a spike. Ask the child to look again, try to name the missing color or number, and replace the missing spike.
  - Play a memory game! Place several spikes of different colors in Steggy's back. Have the child take a long look, and then close both eyes. Remove a spike. Ask the child to look again, try to name the missing color or number, and replace the missing spike.
  - Identify the numbers on the spikes with your child. Start with numbers 1–5, pointing to and saying each number in order, one at a time. Work up to numbers 6–10. Then, insert them into Steggy's back in order, while saying each number aloud. Remove them the same way to reinforce number identification.
  - Play a memory game! Place several spikes of different colors in Steggy's back. Have the child take a long look, and then close both eyes. Remove a spike. Ask the child to look again, try to name the missing color or number, and replace the missing spike.
  - Sort the spikes by color. Have the child identify the first color (orange), and then put all matching-colored spikes in the slots. Do the same with the other colors.
  - Identify the numbers on the spikes with your child. Start with numbers 1–5, pointing to and saying each number in order, one at a time. Work up to numbers 6–10. Then, insert them into Steggy's back in order, while saying each number aloud. Remove them the same way to reinforce number identification.
  - Start by helping your child place a spike in Steggy's back with precision. Put the spike in the slot and press it all the way down. Let the child play freely with the spikes, pushing, removing, and arranging in any order. Have fun!
- Suggested Activities:**



Learn more about our products at [LearningResources.com](http://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. LRM9091-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 9091  
 months  
 meses  
 mois  
 monaten  
**18+**

# Steggy

## the fine motor Dino

Dinosaurio para practicar la motricidad fina • Dinosaurie pour la motricité fine • Dinosaurier zur Förderung der Feinmotorik



## Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielvorschläge

**Includes:**

- Steggy the Fine Motor Dino
- 10 Colorful spikes numbered 1–10

Prepare them for a lifetime of learning with a fine motor friend! Inviting animal pal encourages little hands to grab and grow with tactile pieces they can push, pull, turn, and more. Introducing your toddler to Steggy is only the start of an exciting learning adventure. That's because one-on-one, hands-on play helps toddlers 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 toddler's budding imagination and curious mind. Steggy is ready for the journey!

**Learning note:** Your child develops strength in the thumb and forefinger when they pick up small objects, like Steggy's spikes, which is a critical element of feeding, arts and crafts, and holding a crayon or pencil. The indents at the top of the spikes are intended to develop precisely this skill as your child grasps and places them into Steggy's back. Model how to hold the spikes with correct finger placement before moving on to the activities.

**Incluye:**

- Dinosaurio para practicar la motricidad fina
- 10 placas de colores numeradas del 1 al 10

Con los amigos de Fine Motor Friends prepararás a tus pequeños para toda una vida de aprendizaje. Las piezas táctiles de estos atractivos animales incitarán a los niños a utilizar sus pequeñas manos para desarrollar su capacidad de agarre jugando a encajarlas, a tirar de ellas, a retorcerlas, a guardarlas y muchas cosas más. Conocer a su nuevo amigo Fine Motor Friend será el principio de una apasionante aventura didáctica. Los juegos individuales que permiten a los niños manipular piezas ayudan 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. Y 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 por último, dibujar y escribir. Las habilidades motoras finas son aptitudes útiles para toda la vida que empezarán a desarrollarse gracias a la mente curiosa y la imaginación incipiente de tu pequeño. Los amigos de Fine Motor Friends están listos para este viaje.

**Nota sobre el aprendizaje:** Tu hijo desarrolla fuerza en los dedos pulgar e índice cuando coge con ellos objetos pequeños, como las placas de Dino. Esta habilidad es fundamental para aprender a alimentarse, a elaborar trabajos manuales y a sujetar una cera o un lápiz. Las marcas sobre las placas están pensadas para que tu pequeño desarrolle esa habilidad específica al agarrarlas y encajarlas en el lomo de Dino. Antes de empezar a realizar las actividades que incluimos más abajo, enséñales cómo agarrar las placas colocando los dedos en la posición correcta.

**Actividades sugeridas:**

- Para empezar, ayuda a tu pequeño a que coloque una placa sobre la espalda de Dino con precisión. Encaja la placa en la ranura y presiónala hacia abajo hasta el tope. Deja que el niño juegue libremente con las placas, que las encaje, las retire y las coloque en el orden que quiera. ¡Divertíos!
- Clasifica las placas por colores. Pide al niño que identifique el primer color (naranja) y, a continuación, que encaje todas las placas de ese color en las ranuras. Repetid la actividad con los demás colores.
- Identificad juntos los números de las placas. Empezad con los números del 1 al 5, indicando cada número con el dedo y diciéndolos en voz alta, uno tras otro. Luego pasad a trabajar con los números del 6 al 10. A continuación, id encajando las placas en el lomo de Dino por orden y diciendo cada número en voz alta. Ahora retirad las placas del mismo modo para que afiance así su habilidad para identificar los números.
- ¡Jugad a un juego de memoria! Encaja varias placas de distintos colores en el lomo de Dino. Pide al niño que las observe detenidamente y que luego cierre los ojos. Retira una de las placas. Pide al niño que observe ahora el lomo de Dino, identifique el color o el número que falta e intente reponer la placa que has retirado.
- Para introducir el azar en el juego, di un número o un color en voz alta (por ejemplo, «azul» u «8») para que el niño encuentre la placa y la coloque sobre el lomo de Dino.

**Comprend :**

- Dinosaurie pour la motricité fine
- 10 plaques de couleur numérotées de 1 à 10

Préparez-les à apprendre toute leur vie avec les amis pour la motricité fine ! Ces animaux sympathiques encouragent les petites mains à attraper et à grandir avec des pièces tactiles qu'elles peuvent pousser, tirer, tourner, ranger, etc. Présentez ce nouvel ami pour la motricité fine à votre enfant pour commencer cette aventure passionnante de l'apprentissage. Le jeu pratique à deux aide 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. Les amis de la motricité fine sont prêts pour cette aventure !

**Note d'apprentissage :** En attrapant de petits objets, comme les plaques du dinosaure, votre enfant développe la force dans le pouce et l'index, un élément critique pour manger seul, dessiner et bricoler et tenir un crayon gras ou à papier. Les indentations en haut des plaques sont conçues pour développer précisément cette aptitude lorsque votre enfant les attrape pour les placer sur le dos du dinosaure. Montrez-lui comment tenir les plaques avec les doigts correctement positionnés avant de passer aux activités suivantes.

**Suggestions d'activités :**

- Commencez par aider votre enfant à placer une plaque sur le dos du dinosaure avec précision. Insérez la plaque dans l'encoche et appuyez pour l'enfoncer totalement. Laissez l'enfant jouer librement avec les plaques en les enfonçant, en les retirant et en les rangeant dans n'importe quel ordre. Amusez-vous bien !
- Triez les plaques par couleur. Demandez à l'enfant d'identifier la première couleur (orange) et de placer toutes les plaques de cette couleur dans les encoches. Répétez l'opération avec les autres couleurs.
- Identifiez les chiffres des plaques avec votre enfant. Commencez par les chiffres de 1 à 5, en montrant du doigt et en disant chaque chiffre à voix haute, dans l'ordre. Continuez avec les chiffres de 6 à 10. Insérez-les ensuite dans le dos du dinosaure dans l'ordre, en disant chaque chiffre à voix haute. Retirez-les de la même manière afin de renforcer la reconnaissance des chiffres.
- Jeu de mémoire! Placez plusieurs plaques de différentes couleurs sur le dos du dinosaure. Demandez à l'enfant de bien les regarder avant de fermer les yeux. Retirez une plaque. Demandez à l'enfant d'ouvrir les yeux et d'essayer de trouver la couleur ou le chiffre manquant(e) et de remettre la plaque manquante en place.
- Vous pouvez aussi lui donner un chiffre ou une couleur (par exemple, bleu ou 8) pour qu'il trouve le chiffre ou la couleur correspondant(e) à placer sur le dos du dinosaure.

**Enthält:**

- Dinosaurier zur Förderung der Feinmotorik
- 10 farbenfrohe Schuppen mit den Zahlen 1–10

Bereiten Sie Kinder mit den Fine Motor Friends auf lebenslangen Lernspaß vor! Die einladenden tierischen Freunde ermuntern Kinderhände, danach zu greifen, sich mit den Gegenständen auseinanderzusetzen und sie zu drücken, zu ziehen, zu drehen, einzusetzen und vieles mehr. Mit dem neuen Fine Motor Friend beginnt für Ihr Kleinkind ein aufregendes Lernabenteuer. Kleinkinder, die sich durch das Be-greifen selbständig mit Dingen auseinandersetzen dürfen, erfassen 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 feimotorische 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 Kleinkind aber dank seiner aufkeimenden Fantasie und einer aufgeweckten Neugier ganz von selbst. Die Fine Motor Friends sind bereit fürs Abenteuer Leben!

**Hinweise zum Lernen:** Beim Hochheben von kleinen Gegenständen wie den Dinorücken baut Ihr Kind Kraft in Daumen und Zeigefinger auf. Diese Kraft braucht es, um selbständig essen zu können, zu basteln und einen Bunt- oder Bleistift zu halten. Dank der vertieften Schuppenenden lässt sich eine verbesserte Greifhaltung erreichen, um genau dieses Festhalten und Einstecken in den Dinorücken zu trainieren. Bevor Sie zu den nachstehenden Übungen gehen, machen Sie den Kindern vor, wie die Schuppen mit den richtigen Fingerpositionen gehalten werden.

**Vorschläge für Aktivitäten:**

- Beginnen Sie damit, dass Sie dem Kind zeigen, wie eine Schuppe präzise in den Dinorücken gesteckt wird. Stecken Sie die Schuppe in eine Aufnahme und drücken sie bis zum Anschlag ein. Lassen Sie das Kind selbständig mit den Schuppen spielen und diese eindrücken, herausnehmen und in einer beliebigen Anordnung sortieren. Viel Spaß!
- Schuppen nach Farben sortieren. Das Kind darf die erste Farbe bestimmen (Orange) und dann alle Schuppen dieser Farbe in die Aufnahmen stecken. Wiederholen Sie das Ganze mit den übrigen Farben.
- Bestimmen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die Zahlen auf den Schuppen. Beginnen Sie mit den Zahlen 1–5, indem Sie der Reihenfolge nach jeweils auf eine Zahl zeigen und sie aussprechen. Machen Sie im Zahlenraum 6–10 weiter. Anschließend werden die Schuppen in der richtigen Reihenfolge in den Dinorücken eingesetzt und einzeln laut ausgesprochen. Nehmen Sie die Stecker in derselben Reihenfolge wieder heraus, um die Zahlenerkennung zu vertiefen.
- Gedächtnisspiel! Stecken Sie mehrere Schuppen verschiedener Farben in den Dinorücken. Das Kind sieht sich die Schuppen lange an und schließt dann die Augen. Entfernen Sie eine Schuppe. Bitten Sie das Kind, die Augen zu öffnen und die fehlende Farbe oder Zahl zu nennen. Die fehlende Schuppe setzen Sie dann wieder ein.
- Spiel mit „Zufallsgenerator“: Rufen Sie eine Zahl oder Farbe aus (z. B. „Blau“ oder „acht“). Das Kind darf diese suchen und in den Dinorücken stecken.