



E523383



Handleiding



Instructions



Anleitung



Mode d'emploi



Instrucciones



Watermaatjes
Water buddies
Wasserfreunde
Copains aquatiques
Amigos de agua

Leerlijn

Rekenen

Meten

Lengte, oppervlakte en omtrek

Doel

Leer over de begrippen meten en vergelijken.

Speel in stappen



STAP 1

Speel met 2 tot 4 spelers. De spelers krijgen elk evenveel staafjes van dezelfde kleur.



STAP 2

Gooi met de kleurendobbelsteen. Leg een staafje van die kleur in het bord. Past de kleur niet, gebruik dan kortere staafjes die samen even lang zijn als het staafje van de gegooide kleur.



STAP 3

De speler die als eerste zijn opdrachtbord vol heeft gelegd, is de winnaar.

Tips

- ▶ Laat de kinderen de staafjes vrij inleggen.
- ▶ Laat twee kinderen met behulp van de kleurendobbelsteen de staafjes van één opdrachtbord samen inleggen.
- ▶ Laat de kinderen de kleuren van de in te leggen staafjes hardop benoemen.
- ▶ Maak het spel eenvoudiger: wanneer je bij de laatste worp meer over houdt dan dat je in kunt leggen, ben je binnen. Maak het spel moeilijker: bij de laatste worp moet het inleggen van je staafjes precies uitkomen.



Learning trajectory

Arithmetic

Measuring

Length, surface and perimeter

Objective

Learning about the concepts of measuring and comparing.

Play in steps



STEP 1

Play with two to four players. Each player receives the same amount of rods of the same colour.



STEP 2

Roll the colour dice. Place a rod of that colour in the grid. If the rod doesn't fit, use shorter rods of that colour.



STEP 3

The first player to fill the grids wins.

Hints

- ▶ Let the children insert the rods freely.
- ▶ Have two children insert the rods of one assignment board by use of the colour dice.
- ▶ Have the children name aloud the colours of the rods they insert.
- ▶ Make the game easier: if after the last roll of the dice you have more rods left than you inserted, you're in.
Make the game more difficult: at the last roll of the dice, the rod you insert must fill up the grid.

Lernpfad

Rechnen

Messen

Länge, Oberfläche und Umfang

Ziel

Kennenlernen und Üben der Begriffe Messen und Vergleichen.

Spiel in Schritten



SCHRITT 1

Spiel für zwei bis vier Kinder: Jeder Spieler erhält die gleiche Menge Stäbchen mit derselben Farbe.



SCHRITT 2

Mit dem Farbwürfel würfeln und einen Stab mit der entsprechenden Farbe auf das Brett legen. Wenn die Farbe nicht passt, dürfen kürzere Stäbchen benutzt werden, die zusammen die gleiche Länge haben, wie das Stäbchen mit der gewürfelten Farbe.



SCHRITT 3

Gewinner ist, wer als erster sein Auftragsbrett voll gelegt hat.

Tipps

- ▶ Die Kinder die Stäbchen frei einlegen lassen.
- ▶ Zwei Kinder mithilfe des Farbwürfels die Stäbchen auf einem Auftragsbrett gemeinsam einlegen lassen.
- ▶ Die Kinder die Farben der einzulegenden Stäbchen ansagen lassen.
- ▶ Das Spiel einfacher machen: Wer beim letzten Wurf mehr übrig hat, als er einlegen kann, ist fertig.
Das Spiel schwieriger machen: Beim letzten Wurf muss das Einlegen der eigenen Stäbchen genau aufgehen.

Objectif d'apprentissage

Arithmétique

Mesurer

Longueur, surface et périmètre

Objectif

Apprendre les concepts de mesures et de comparer, en jouant avec Copains aquatiques

Jouer aux étapes



ÉTAPE 1

1

Jouer avec deux à quatre joueurs. Chaque joueur reçoit la même quantité de bâtonnets de même couleur.



ÉTAPE 2

2

Jetez les dés de couleur. Placez un bâtonnet de cette couleur dans la rainure. Si le bâtonnet ne rentre pas, utilisez des bâtonnets plus courts de cette couleur.



ÉTAPE 3

3

Le premier joueur qui remplit les rainures gagne.

Conseils

- ▶ Laissez les enfants insérer les bâtonnets librement.
- ▶ Demandez à deux enfants d'insérer les bâtonnets d'une planche d'instructions en utilisant les dés de couleur.
- ▶ Demandez aux enfants de nommer à haute voix les couleurs des bâtonnets qu'ils insèrent.
- ▶ Simplifiez le jeu: après le dernier roulement de dés, celui qui a plus de bâtonnets qu'il n'en avait inséré, a gagné. Rendez le jeu plus difficile: au dernier roulement de dés, le bâtonnet inséré doit remplir la rainure.

Línea de aprendizaje

Aritmética

Medir

Longitud, superficie y perímetro

Objetivo

Aprender sobre los conceptos de medición y comparación.

Juego en pasos



PASO 1

Juegan de 2 a 4 jugadores. Cada jugador recibe la misma cantidad de barritas del mismo color.



PASO 2

Tire el dado de color. Ponga una barrita de ese color en la ranura del tablero. Si la barrita no cabe, use barritas más cortas de ese color.



PASO 3

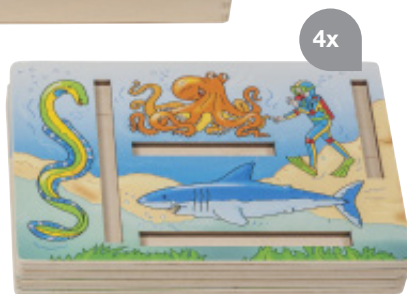
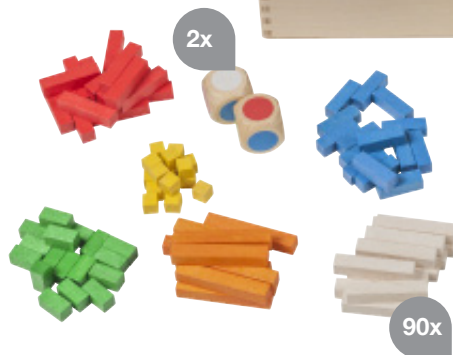
El primer jugador que rellene todas las ranuras gana.

Consejos

- ▶ Deje que los niños inserten libremente las barritas.
- ▶ Haga que dos niños inserten las barritas en uno de los tableros usando el dado de color.
- ▶ Haga que los niños digan en voz alta los colores de las barritas que inserten.
- ▶ Para hacer el juego más fácil: si después de la última tirada del dado le quedan más fichas fuera que dentro, usted gana. Para hacer el juego más difícil: en la última tirada del dado, la barrita que inserte tiene que cubrir completamente la ranura.

E523383

-  Inhoud
-  Content
-  Inhalt
-  Contenu
-  Contenido
-  产品组件



Sales office
Europe - Africa
Industriepark 14
7021 BL Zelhem
THE NETHERLANDS
P +31- 314 627 127
F +31-314 627 128
E info@heutink.com

Sales office
USA
150, South Whisman Road
Mountain View, CA 94041-1512
USA
P +1-650-964-2735
F +1-650-964-8162
E info@heutink-usa.com

Sales office
Asia - Pacific
9-27 Nanhai Road
315800 Ningbo-Beilun
CHINA
P +86-574-8685 7556
F +86-574-8686 9257
E info@educationall.com
welcome@educationall.com