

Schroefie

*Screwy
Superschraube
Boulon & écrou*



522.046





Schroefie



Leerdoelen

- visuele waarneming m.b.t de kleuren en de vormen
- motorische ontwikkeling
- stimuleren van symboolkennis

Inhoud

- 8 opdrachtkaarten
- 32 bouten
- 32 moeren

Opbouw van het spel

Een kind neemt een opdrachtkaart voor zich. Op de opdrachtkaart staat bovenaan de bout die als eerste gepakt moet worden (let op kleur en vorm). Dit is tevens de onderste kleur van de opdrachtkaart. Vervolgens moeten er nog drie kleuren moeren opgedraaid worden. Op iedere kaart staan 4 opdrachten.

Andere spelmogelijkheden

Twee kinderen nemen elk een opdrachtkaart, wie heeft zijn kaart het eerst gemaakt? Winnaar is degene die het snelst, maar ook zonder fouten is.

Zonder opdrachtkaarten met twee kinderen

Het ene kind maakt een constructie, het ander bouwt na. Een variant hierop is dat het ene kind een constructie maakt, zonder dat de ander het ziet. Vervolgens verwoordt hij aan de ander hoe deze te maken. Controle geschiedt door beide constructies te vergelijken.



Screwy

Learning goals

- visual observation of colours and shapes
- development of motor skills
- stimulating symbol recognition

Contents

- 8 instruction cards
- 32 bolts
- 32 nut

Structure of the game

A child takes an instruction card. At the top, the instruction card shows the bolt that must be selected first (note the colour and shape). This is also the bottom colour of the instruction card. Then three colour nuts may be turned over. There are 4 instructions on each card.



Other game possibilities

Two children each take an instruction card; who is first to complete the instructions? The winner is the fastest, but also the one who does not make mistakes.

Two children, without instruction cards

One child builds something, and the other copies it. A variation to this is that one child builds something, without the other one seeing. Then he/she explains verbally how the other child is to make it. Both objects are compared to check whether it was done correctly.



Superschraube

Lernziele

- Visuelle Wahrnehmung in Bezug auf Farben und Formen
- Motorische Entwicklung
- Anregung der Symbolkenntnis

Inhalt

- 8 Aufgabenkarten
- 32 Bolzen
- 32 Muttern

Spielaufbau

Ein Kind nimmt sich eine Aufgabenkarte. Ganz oben auf der Aufgabenkarte ist der Bolzen abgebildet, der zuerst genommen werden muss (auf Farbe und Form achten). Dieser Bolzen entspricht farblich der untersten Farbe, die auf der Aufgabenkarte abgebildet ist. Anschließend müssen noch drei weitere farbige Muttern übereinander gelegt werden. Auf jeder Karte stehen vier Aufträge.

Weitere Spielvarianten

Zwei Kinder nehmen sich jeweils eine Aufgabenkarte. Wer hat die Aufgabe von seiner Karte als Erster erledigt? Gewonnen hat derjenige, der die Aufgabe am schnellsten, aber auch fehlerlos ausgeführt hat.

Ohne Aufgabenkarten mit zwei Kindern

Kind 1 baut eine Konstruktion und Kind 2 baut sie nach. Eine Variante hiervon ist, dass Kind 1 etwas baut, ohne dass Kind 2 es sehen kann. Kind 1 erklärt anschließend Kind 2, wie diese Konstruktion gebaut wird. Das Ergebnis kann durch den Vergleich beider Konstruktionen kontrolliert werden.

■ ■ Boulon & écrou

Objectifs pédagogiques

- observation visuelle des couleurs et des formes
- développement moteur
- développement de la connaissance des symboles

Contenu

- 8 cartes défi
- 32 vis
- 32 écrous



Déroulement du jeu

Un enfant prend une carte défi devant lui. Sur la partie supérieure de cette carte défi figure une vis qu'il doit prendre en premier lieu (attention à la couleur et à la forme). C'est également la couleur du bas de la carte défi. Ensuite, il faut encore ajuster trois écrous de couleur. Sur chacune des cartes, il y a 4 défis.

Variantes

Deux enfants prennent chacun une carte défi. Qui terminera sa carte le premier? Le gagnant est celui qui terminera le plus rapidement, mais sans commettre d'erreur.

A deux, sans cartes défi

L'un des deux enfants réalise une construction, l'autre la reproduit. Une autre possibilité est que l'un des deux enfants réalise une construction sans que l'autre la voie. Ensuite, il donne des consignes verbales pour que l'autre enfant puisse construire la même chose. On compare ensuite les deux constructions pour s'assurer qu'elles sont bien les mêmes.

