

# Getalspel

## Number game

## Zahlenspiel

## Jeu de chiffres



522.152





# Getalspel

## Ontwikkelingsmateriaal



### Leerdoelen

- rekenbegrippen o.a. meer/minder
- getalbegrip 1 - 10
- ordenen/structuren
- symbolenkennis
- constantiebegrip

### Inhoud

Het spel bestaat uit 2 maten rondjes (groot-klein) in 6 kleuren, 20 kaartjes met stippen (1 t/m 10), 20 kaartjes met cijfers (1 t/m 10), 6 kaartjes met rekensymbolen (+, -, =).

### Opbouw van het spel

Om de kinderen vertrouwd te maken met het spel, kan de leerkracht vragen de rondjes te sorteren op grootte, kleur of beide. Een volgende stap is het leggen van bepaalde hoeveelheden.

N.B. Laat het kind altijd natellen hoeveel rondjes er liggen, ga niet verder dan 10.

Wordt het sorteren beheerst dan kunnen de stippenkaarten worden geïntroduceerd.

Bijv. hoeveel stippen staan er op de kaart?

Leg nu zoveel rondjes neer, hoeveel rondjes liggen er?

Zoek het cijferkaartje erbij.

Tot slot worden symbolen +, - en = geïntroduceerd.

We beginnen weer met sorteren.

Bijv.: leg 2 gele rondjes en nog 3 erbij, hoeveel liggen er?

Of: we leggen 6 rondjes en halen er 2 weg.



# Number game

## Developmental material

### Learning objectives

- maths skills including less/more
- understanding numbers 1 - 10
- ordering/structuring
- knowledge of symbols
- concept of constancy

### Contents

The game consists of 2 sizes of circles (big, small) in 6 colours, 20 cards with dots (1 to 10), 20 cards with numbers (1 to 10), 6 cards with maths symbols (+, -, =).

### Structure of the game

To familiarise the children with the game, the teacher can ask them to sort the circles according to size, colour or both. The next step is to place a certain quantity of them down.

Note: Always have the children count how many circles there are afterwards; never go higher than 10.

Once they have a command of sorting, the dotted cards can be introduced.

E.g. how many dots are there on the card? Now place the same number of circles down.

How many circles are there? Find the card with the same number of dots.

The final step of the first game objective: introducing number cards. E.g.: how many circles?

How many dots? (Six,) The numeral (6) goes with it.

Introduction symbols +, - and =.

We begin with sorting again.

E.g. place 2 yellow circles down and then another 3 - how many are there now?

Finally, abstracting and symbols

The minus sign (-) requires a different approach. E.g.: lay down 6 circles, take 2 away, how many are left over? Abstracting is not possible. We go straight to symbols ( $6 - 2 =$ ). Once they have a command of this, one can work in the reverse order. The child is confronted with the symbolic representation of the problem and tries to find a solution (with or without use of abstracting or sorting). E.g.:  $3 + 2 =$ ,  $6 - 4 =$  etc.





# Zahlenspiel

## Entwicklungsma

### Lernziele

- Rechenbegriffe, u.a. mehr/weniger
- Zahlenbegriff 1 - 10
- ordnen/strukturieren
- Symbolkenntnis
- Konstanzbegriff



### Inhalt

Das Spiel besteht aus 2 Größen runder Spielsteine (groß-klein) in 6 Farben, 20 Karten mit Punkten (1 bis 10), 20 Kärtchen mit Zahlen (1 bis 10), 6 Kärtchen mit Rechensymbolen (+, -, =).

### Spielaufbau

Um die Kinder mit dem Spiel vertraut zu machen, kann die Lehrkraft sie bitten, die Spielsteine nach Größe, Farbe oder nach beiden Kriterien zu sortieren.

Der nächste Schritt ist das Legen bestimmter Mengen.

N.B. Lassen Sie das Kind immer nachzählen, wie viele runde Spielsteine auf dem Tisch liegen. Gehen Sie nicht über 10 hinaus.

Wird das Sortieren beherrscht, dann können die Punktekarten vorgestellt werden.

Bspw. wie viele Punkte befinden sich auf der Karte? Leg jetzt die entsprechende Anzahl runder Spielsteine hin. Wie viele Steine liegt dort?

Such die Zahlen dazu.

Vorstellung der Symbole + und =. Wir beginnen wieder mit dem Sortieren.

Bsp.: Leg 2 gelbe runde Spielsteine auf den Tisch und füge noch 3 hinzu. Wie viele Steine liegt jetzt dort?

Zum Schluss abstrahieren und symbolisieren.

Das Minuszeichen (-) erfordert eine andere Vorgehensweise. Bsp.: Leg 6 runde Spielsteine hin, nimm 2 weg. Wie viele bleiben übrig? Abstrahieren ist nicht möglich; wir gehen direkt zum Symbolisieren über ( $6-2=$ ). Wenn dies beherrscht wird, kann man in umgekehrter Reihenfolge arbeiten.

Das Kind wird mit der symbolischen Problemstellung konfrontiert und versucht (mit oder ohne Zuhilfenahme von abstrahieren oder sortieren) die Lösung zu finden.

Bsp.:  $3 + 2 =$ ,  $6 - 4 =$  etc.

# I ■ Jeu de chiffres

## Matériel éducatif

### Objectifs éducatifs

- Développer les compétences mathématiques, notions de 'plus' et de 'moins'
- comprendre les chiffres de 1 à 10
- organiser/structurer
- apprendre les symboles
- aborder le concept de constance

### Contenu

Le jeu se compose de cercles de 6 couleurs et de deux tailles différentes (petit et grand), de 20 cartes où sont imprimés des points (de 1 à 10), de 20 cartes où sont imprimés des chiffres (de 1 à 10) et de 6 cartes où sont imprimés des symboles mathématiques (+, -, =).

### Déroulement du jeu

Pour familiariser les enfants au jeu, l'enseignant peut leur demander de trier les cercles selon leur taille ou leur couleur, ou selon les deux. L'étape suivante consiste à en poser un certain nombre. Remarque: toujours demander aux enfants combien il reste de cercles, ne jamais dépasser 10.

Une fois familiarisés avec le tri, les enfants peuvent faire connaissance avec les cartes où sont imprimés des points.

Par exemple: combien y a t-il de points sur la carte? Posez maintenant le même nombre de cercles. Combien y a-t-il de cercles? Trouvez la carte qui a le même nombre de chiffres.

La dernière étape du premier objectif du jeu : l'introduction des cartes à chiffres.

Par exemple: combien de cercles? Combien de points? (Six) Le chiffre conforme à la réponse (6) est associé aux cartes correspondantes.

Mathématiques pour les débutants

Présentation des symboles + et =. On recommence à trier.

Par exemple: poser deux cercles jaunes, puis trois autres. Combien y en a-t-il maintenant?

Enfin, notions d'abstraction et de symboles

Le signe moins (-) requiert une approche différente. Par exemple : posez 6 cercles, enlevez-en 2, combien en reste-t-il? L'abstraction n'est pas possible. Passons directement aux symboles ( $6 - 2 =$ ). Une fois qu'ils sont familiarisés avec ce qui précède, demander aux enfants de travailler de manière inverse. L'enfant est confronté à la représentation symbolique du problème et cherche une solution (en ayant recours à l'abstraction ou au tri). Par exemple:  $3 + 2 =$ ,  $6 - 4 =$  etc.





**educo**

Educo Nijverheidsstraat 45 7461 AD Rijssen Holland tel.: +31(0)548 53 66 00 [www.educo.nl](http://www.educo.nl) [educo@heutink.nl](mailto:educo@heutink.nl)