

Handleiding Instructions Anleitung Mode d'emploi

Ruimtelijk bouwen

Building spatial

Räumliches Bauen

Construire dans l'espace



522.234



Ruimtelijk bouwen



Leerdoelen

- ontwikkelen van het ruimtelijk inzicht
- ontwikkelen van de visuele waarneming (vorm/kleur)
- motorische ontwikkeling
- werken met hoeveelheidsbegrippen

Inhoud

- 20 voorbeeldkaarten
- 4 blanco kaarten
- 40 gekleurde bouwblokken
- 1 spiegel

Opbouw van het spel

Het spel bestaat uit 20 opdrachtkaarten met daarop gekleurde voorbeelden, die schematisch ruimtelijke situaties weergeven. De kaarten zijn onderverdeeld in 4 categorieën, opklimmend naar moeilijkheid (links boven in de hoek staat een gekleurde stip).

Bij de eerste kennismaking met het materiaal worden één of enkele (eenvoudige) opdrachtkaarten en de blokjes geïntroduceerd. De leerkracht bouwt het voorbeeld van de opdrachtkaart na met de blokjes. Daarna is de beurt aan het kind om een voorbeeld na te bouwen. Wordt bovenstaande goed beheerst, dan probeert het kind vanuit zijn geheugen de opdracht te maken. Hiervoor wordt de opdracht eerst goed bekijken en besproken, dan wordt de kaart omgedraaid en de opdracht uitgevoerd. Controlieren aan de hand van de opdrachtkaart. Tot slot kan de opdracht worden nagebouwd in spiegelbeeld. Als hulpmiddel kan een spiegel gebruikt worden.



Building spatial

Learning objectives

- development of spatial comprehension
- development of visual perception (shape/colour)
- development of motor skills
- working with quantity concepts

Contents

- 20 example cards
- 4 blank cards
- 40 coloured building blocks
- 1 mirror

Structure of the game

The game consists of 20 cards with coloured examples that graphically represent spatial situations. The cards are divided into 4 categories, in ascending order of difficulty (there is a coloured dot in the upper left corner).



The first time the material is introduced, one or just a few (simple) cards and blocks are introduced. The teacher copies the example on the card, building it from blocks.

After this it is the child's turn to build a copy of an example. Once the child has a good command of this, the child tries to build the example from memory.

The card is first well studied and discussed, then the card is turned over and the task can be done.

Use the card to check it. Finally, the mirror image of the example can be built. You can use a mirror as a guide.



Räumliches Bauen

Lernziele

- Entwicklung der räumlichen Sicht
- Entwicklung der visuellen Wahrnehmung (Form/Farbe)
- Motorische Entwicklung
- Arbeiten mit Mengenbegriffen

Inhalt

- 20 Beispielkarten
- 4 Blankokarten
- 40 farbige Bauklötze
- 1 Spiegel

Spielaufbau

Das Spiel besteht aus 20 Auftragskarten, auf denen farbige Beispiele abgebildet sind (links oben in der Ecke befindet sich ein farbiger Punkt), die schematisch räumliche Situationen wiedergeben.

Die Karten sind aufsteigend nach Schwierigkeitsgrad in 4 Kategorien unterteilt.

Beim ersten Kennenlernen des Materials werden eine (einfache) Auftragskarte (oder mehrere Auftragskarten) und die Klötze vorgestellt. Die Lehrkraft baut mithilfe der Klötze das Beispiel von der Auftragskarte nach. Jetzt ist das Kind mit dem Nachbauen eines Beispiels an der Reihe. Wird das oben Genannte gut beherrscht, dann versucht das Kind den Auftrag aus dem Gedächtnis auszuführen. Hierfür wird der Auftrag erst gründlich betrachtet und besprochen, dann wird die Karte umgedreht und der Auftrag ausgeführt. Das Ergebnis kann anhand der Auftragskarte kontrolliert werden. Zum Schluss kann der Auftrag spiegelverkehrt nachgebaut werden. Als Hilfsmittel kann der Spiegel benutzt werden.

Construire dans l'espace

Objectifs éducatifs

- développement de la perception de l'espace
- développement de la perception visuelle (forme/couleur)
- développement de la motricité
- compréhension des notions de quantité

Contenu

- 20 cartes illustrées
- 4 cartes blanches
- 40 blocs de construction de couleurs
- 1 miroir

Déroulement du jeu

Le jeu est composé de 20 cartes de mission comportant des exemples en couleurs, (dans le coin supérieur gauche figure une pastille), qui représentent de manière schématique des situations dans l'espace. Les cartes se subdivisent en 4 catégories, dont le niveau de difficulté augmente.

Lors de la découverte du matériel, on introduit une ou plusieurs cartes de mission (simples) ainsi que les blocs. L'enseignant reproduit l'exemple figurant sur la carte de mission à l'aide des blocs. C'est ensuite à l'enfant de reproduire un exemple. Dès que cette étape est bien maîtrisée, l'enfant essaye ensuite de réaliser la construction de mémoire. Pour y parvenir, la mission est tout d'abord étudiée attentivement et discutée. La carte est ensuite retournée et la mission réalisée par l'enfant.

Effectuez ensuite une vérification en retournant la carte de mission. Le dernier stade consiste à réaliser la mission à l'envers (image reflétée dans un miroir).

Pour vous aider, vous pouvez utiliser le miroir.

