

Handleiding Instructions Anleitung Mode d'emploi

Oorzaak en gevolg

Cause-effect

Ursache-Wirkung

Cause-conséquence



522.340



Oorzaak-gevolg



Leerdoelen

- stimulering van de visuele waarneming
- ontwikkeling van het logisch en chronologisch ordenen
- inzicht in en verwoorden van oorzaak-gevolg situaties

Inhoud

- 8 themaborden
- 64 losse kaarten (per thema 8) aan weerszijde bedrukt t.b.v. de zelfcontrole

Thema	Logo zelfcontrole	Thema	Logo zelfcontrol
keuken	een fornuis	vogels	een vogelverschrikker
regen	een paraplu	honden	een hond
appels	een appel	boerderij	een kip
tuin	een boom	knutselen	een hamer en een tang

Opbouw van het spel

Acht kleuters krijgen elk één themabord. Iedere kleuter zoekt in de kist de passende kaarten herkenbaar aan de pictogrammetjes. Bij de twee beeldkaarten op het themabord wordt telkens vooraan en achteraan één losse kaart toegevoegd zodat er een duidelijke logische en chronologische volgorde ontstaat over de vier kaarten heen. De 8 losse kaarten worden naar binnen toe gevouwen op het themabord om de zelfcontrole mogelijk te maken. Bij een correcte werkwijze wordt het themalogo zichtbaar. Bij fouten worden alle kaarten naast het themabord gelegd. Met of zonder hulp worden de nodige correcties aangebracht. De kaarten worden naar binnen toe gevouwen ter zelfcorrectie. Met een doorschuifsystem komen alle themaborden aan de beurt.

Cause-effect

Learning goals

- Development of visual perception
- Development of logical and chronological arrangement
- Understanding and talking about cause-effect situations

Contents

- 8 theme boards
- 64 loose cards (8 per theme) printed on the other side for self-checking

Theme	Logo	Theme	Logo
kitchen	a stove	birds	a scarecrow
rain	an umbrella	dogs	a dog
apples	an apple	farm	a chicken
garden	a tree	crafts	a hammer and pliers

Structure of game

Eight children each get one theme board. Each child looks in the box for corresponding cards recognisable from the pictograms. With the two picture cards on the theme board, one loose card is added at the front and back so that a logical, chronological sequence is created from the four cards. The 8 loose cards are turned over on the theme board to make self-checking possible. The theme logo is visible if the child has done it correctly. If done incorrectly, all the cards are placed next to the theme board. The necessary corrections are made with or without assistance. The cards are turned over for self-correction. The children take turns with each of the theme boards, passing them along.



Ursache-Wirkung

Lernziele

- Stimulierung der visuellen Wahrnehmung
- Entwicklung des logischen und chronologischen Ordnens
- Einblick in Ursache-Wirkung-Situationen und diese verbal ausdrücken

Inhalt

- 8 Thementafeln
- 64 einzelne Karten (8 pro Thema) beidseitig zur Selbstkontrolle bedruckt

Thema	Logo	Thema	Logo
Küche	ein Ofen	Vögel	eine Vogelscheuche
Regen	ein Regenschirm	Hunde	ein Hund
Äpfel	ein Apfel	Bauernhof	ein Huhn
Garten	ein Baum	basteln	ein Hammer und eine Zange

Spielaufbau

Acht Kinder erhalten jeweils eine Thementafel. Jedes Kind sucht in der Kiste die passenden Karten, die an den Piktogrammen erkennbar sind. Es wird immer wieder eine einzelne Karte vor und hinter die zwei Bildkarten auf der Thementafel gelegt, sodass über die vier Karten hinweg eine deutliche logische und chronologische Reihenfolge entsteht. Die 8 einzelnen Karten werden zur Selbstkontrolle auf der Thementafel nach innen gefaltet. Bei einer korrekten Arbeitsweise wird das Themenlogo sichtbar. Bei Fehlern werden alle Karten neben die Thementafel gelegt. Die notwendigen Korrekturen werden mit oder Hilfen angebracht. Die Karten werden zur Selbstkontrolle nach innen gefaltet. Mit einem Durchschubsystem kommen alle Thementafeln an die Reihe.

Cause-conséquence

Objectifs éducatifs

- stimulation de la perception visuelle
- développement du classement logique et chronologique
- compréhension et formulation de situations cause-conséquence



Contenu

- 8 plateaux thématiques
- 64 cartes (8 par thèmes) imprimées des deux côtés pour autocontrôle

Thème	Logo	Thème	Logo
cuisine	une cuisinière	oiseaux	un épouvantail
pluie	un parapluie	chiens	un chien
pommes	une pomme	ferme	un poulet
jardin	un arbre	bricolage	un marteau et une pince

Déroulement du jeu

Un plateau thématique est distribué à chacun des huit enfants de 4 à 6 ans. Chaque enfant cherche dans la boîte les cartes correspondantes, reconnaissables aux pictogrammes. Les deux cartes illustrées sont systématiquement précédées et suivies d'une carte de manière à assurer à ces quatre cartes un ordre logique et chronologique explicite. Les 8 cartes sont retournées sur le grand plateau thématique pour autocontrôle. Si aucune erreur n'a été commise, le logo thématique apparaît. En cas d'erreur, toutes les cartes sont à nouveau placées à côté du plateau thématique. Les rectifications nécessaires sont apportées avec ou sans aide. Les cartes sont à nouveau retournées pour autocontrôle. Un système de permutation permet d'utiliser tous les plateaux thématiques.

