

Handleiding Instructions Anleitung Mode d'emploi



# Tello

522.496





## Ontwikkelingsmateriaal



### Leerdoelen

- ontwikkeling van de visuele waarneming
- symboolvorming
- constantiebegrip (verschillende voorwerpen qua formaat kunnen dezelfde hoeveelheid aangeven)
- getalbegrip 1 - 10

### Inhoud

- 5 opdrachtkarten
- 30 getalkartjes
- 55 insteekpinnenetjes
- 55 fiches
- 55 pionnen

### Opbouw van de spelen

Een belangrijk gegeven is dat kinderen leren abstraheren. Met behulp van dit spel hopen we de naam (en het symbool) van het getal meer vulling te kunnen geven. Bij de eerste kennismaking van het materiaal wordt de werkplaats met de bomen van 1 en 2 geïntroduceerd. Naar aanleiding van de opmerkingen van de kinderen, kan de leerkracht vragen de bomen stippen te geven (m.b.v. de insteekpionnen) overeenkomstig de bijgetekende stippen. Bijvoorbeeld: bij de eerste boom moet 1 insteekpion geplaatst worden. Vervolgens wordt de werkplaats verder ingevuld met de fiches, pionnen, cirkels en handjes. Om de kinderen niet met te veel informatie ineens te overstelpen lijkt het ons verstandig als u getal voor getal afwerkt. Dit tevens in het kader van het logisch denken.  
N.B. Bij de oudere kinderen kunt u ook wijzen op de cijfers (de symbolen).



# Tello

## Developmental materials

### Learning objectives

- development of visual perception
- symbol formation
- comprehension of constancy (different objects can indicate the same size in terms of quantity)
- comprehension of numbers 1 - 10



### Contents

- 5 instruction cards
- 30 number cards
- 55 pins
- 55 chips
- 55 pawns

### Structure of the game

It is important for children to learn to abstract. With the help of this game we hope to help children learn the name (and symbol) of numbers. The first time the material is introduced, the board with the trees of 1 and 2 are introduced. Based on the children's comments, the teacher can ask that dots be added to the trees (using the pins, for example) according to the dots drawn. For example, 1 pin has to be inserted in the first tree. Then chips, pawns, circles and hands are added. So as not to overwhelm the children with too much information at once, it is advisable to work on one number at a time, also for the sake of logical thinking. Note: With older children, you can also point out the numbers (symbols).



# Tello

## Entwicklungsmaterial

### Lernziele

- Entwicklung der visuellen Wahrnehmung
- Symbolbildung
- Konstanzbegriff (verschiedene Dinge können vom Format her dieselbe Menge angeben)
- Zahlenbegriff 1 - 10

### Inhalt

- 5 Auftragskarten
- 30 Zahlenkarten
- 55 Steckstifte
- 55 Spielmarken
- 55 Steine

### Der Spielaufbau

Ein wichtiger Punkt ist, dass die Kinder abstrahieren lernen. Mithilfe dieses Spiels hoffen wir, dem Namen (und dem Symbol) der Zahl mehr Inhalt geben zu können. Beim ersten Kennenlernen des Materials wird die Arbeitsplatte mit den Bäumen von 1 und 2 vorgestellt. Auf die Bemerkungen der Kinder hin kann die Lehrkraft darum bitten, die Bäume mit Punkten zu versehen (mithilfe der Steckstifte), sodass diese mit den hinzugezeichneten Punkten übereinstimmen. Beispiel: Beim ersten Baum muss 1 Steckstift hineingesteckt werden. Danach wird die Arbeitsplatte weiter mit den Spielmarken, Steinen, Kreisen und Händchen ausgefüllt. Um die Kinder nicht mit zu viel Informationen auf einmal zu überhäufen und im Rahmen des logischen Denkens, erscheint es uns sinnvoll, wenn Sie Zahl für Zahl abarbeiten.

N.B. Bei älteren Kindern können Sie auch auf die Zahlen deuten (die Symbole).



**Matériel éducatif****Objectifs éducatifs**

- développer la perception visuelle
- développer la perception des symboles
- comprendre le concept de constance (différents objets peuvent désigner une même quantité)
- comprendre les nombres de 1 à 10

**Contenu**

- 5 cartes de consignes
- 30 cartes portant des nombres
- 55 épingle
- 55 jetons
- 55 pions

**Déroulement du jeu**

Il est important pour les enfants de faire l'apprentissage de ce qui est abstrait. Grâce à ce jeu, nous espérons pouvoir apprendre aux enfants les noms et les symboles des nombres. A la première approche, on présente aux enfants le plateau où se trouvent les arbres du 1 et du 2. Sur la base des commentaires des enfants, l'enseignant peut demander que des points soient ajoutés aux arbres (en se servant des épingle, par exemple) conformément aux points dessinés sur le plateau. Par exemple, sur le plateau du premier arbre, insérer 1 épingle (puis des jetons, des pions, des cercles ou des mains). Afin de ne pas trop donner d'informations en même temps aux enfants et dans un souci de respect de la logique, il est recommandé de ne travailler qu'avec un nombre à la fois. Remarque: avec des enfants plus âgés, vous pouvez aussi indiquer le symbole correspondant au nombre étudié.





**educo**  
doing is learning