



Wat hoort er niet bij

Leerdoelen

- visuele waarneming (classificeren)
- taal-denken (aanwijzen en verwoorden)

Inhoud

- 24 opdrachtkaarten
- 24 transparante kaartjes

Opbouw van het spel

Het spel kan individueel gespeeld worden of met meerdere kinderen tegelijk.

Het kind pakt een opdrachtstrook, hierop staan 4 afbeeldingen, één ervan hoort er niet bij.

Hieronder wordt het transparante kaartje met het kruis gelegd.

Door de opdrachtstrook om te draaien ziet men of het kruis op de goede plaats gelegd is (zelfcontrollerend).



Which one is not like the others

Learning goals

- visual perception (classification)
- linguistic cognition (pointing out and using words)

Contents

- 24 game cards
- 24 transparent cards

Structure of game

The game can be played individually or with several children at once.

The child takes a game strip with 4 pictures on it. One of them does not belong.

The transparent card with the cross is placed underneath.

By turning the game strip over, one can see if the cross has been placed in the right place (self checking).



Was passt nicht dazu

Lernziele

- visuelle Wahrnehmung (klassifizieren)
- Sprache-Denken (zuweisen und verbal ausdrücken)

Inhalt

- 24 Auftragskarten
- 24 transparente Karten



Spielaufbau

Das Spiel kann individuell oder mit mehreren Kindern gleichzeitig gespielt werden.

Das Kind nimmt sich einen Auftragsstreifen. Hierauf befinden sich 4 Abbildungen, von denen eine nicht dazu passt. Unter diese Abbildung wird die transparente Karte mit dem Kreuz gelegt.

Durch umdrehen des Auftragsstreifens kann das Kind sehen, ob das Kreuz an der richtigen Stelle liegt (Selbstkontrolle).



Cherchez l'intrus

Objectifs éducatifs

- perception visuelle (classification)
- développement du langage (nommer et formuler)

Contenu

- 24 cartes de jeu
- 24 cartes transparentes

Déroulement du jeu

Il est possible de jouer seul à ce jeu ou à plusieurs.

L'enfant pioche un plateau de jeu, sur lequel figurent 4 illustrations. L'une d'entre elles est un intrus.

L'enfant doit poser sous cet intrus la carte transparente sur laquelle figure une croix. Pour savoir si la croix est positionnée au bon endroit,

il suffit de retourner le plateau de jeu (autocontrôle).

