

Handleiding Instructions Anleitung Mode d'emploi

Combino dieren

Combino animals

Tier-Combino

Combino animaux



522.887





Combino dieren



Leerdoelen

- visuele waarneming (welke onderdelen ontbreken?)
- synthetiseren (compleet maken van de tekening)
- taal-denkontwikkeling (verwoorden van de gemaakte keuzes)

Inhoud

- 6 onderlegplaten
- 48 transparante kaartjes en 8 opdrachtborden met de volgende opdrachten

Opbouw van het spel

Een of meerdere kinderen zoeken op de onderlegplaat de bijbehorende transparante kaartjes. Door deze transparante kaartjes op het spelbord te leggen wordt de afbeelding (in dit geval een dier) gecompleteerd.

Je kunt de oefening ook in spelvorm doen. De onderlegplaten worden dan verdeeld onder de kinderen en de transparante kaartjes liggen vervolgens op een stapel. Om de beurt pakt een kind een kaartje. Hoort deze thuis op zijn onderlegplaat, dan mag hij het kaartje erop leggen. Wie het eerst zijn onderlegplaat vol heeft is winnaar.



Combino animals

Learning objectives

- visual perception (which parts are missing?)
- synthesising (complete the drawing)
- cognitive linguistic development (articulating the choices made)

Contents

- 6 game boards
- 48 transparent cards, 8 assignment boards with the following assignments

Structure of the game

One or more children look on the game board for the corresponding transparent cards. By placing these transparent cards on the game board, they complete the picture, an animal in this case.

You can also do the exercise in game form: the game boards are passed out to the children and the transparent cards are placed in a pile. The children take turns picking a card. If it belongs on their game board, the child may place the card on it. The first to fill up his or her game board wins.



Tier-Combino



Lernziele

- Visuelle Wahrnehmung (Welche Teile fehlen?)
- Synthetisieren (Zeichnung vervollständigen)
- Sprach-Denkentwicklung (verbaler Ausdruck der getroffenen Auswahl)

Inhalt

- 6 Unterlegtafeln
- 48 transparente Karten, 8 Auftragsbretter mit den folgenden Aufträgen

Spielaufbau

Ein oder mehrere Kinder suchen auf der Unterlegtafel die dazugehörigen transparenten Karten. Indem die transparenten Karten auf das Spielbrett gelegt werden, wird das Bild, in diesem Fall ein Tier, vervollständigt.

Sie können die Übung auch spielerisch durchführen. Die Unterlegtafeln werden dabei unter den Kindern verteilt und die transparenten Karten liegen auf einem Stapel. Der Reihe nach nimmt ein Kind eine Karte. Wenn diese zu seiner Unterlegtafel gehört, darf es die Karte darauf legen. Das Kind, das als Erstes seine Unterlegtafel voll hat, ist der Gewinner.

Combino animaux

Objectifs pédagogiques

- perception visuelle (quels sont les éléments manquants?)
- synthèse (compléter le dessin)
- stimulation du développement du langage en relation avec le raisonnement
(verbalisation des choix effectués)

Contenu

- 6 fiches modèles
- 48 cartes transparentes, 8 plateaux de jeu comprenant les tâches à exécuter

Déroulement du jeu

Un ou plusieurs enfants cherchent les cartes transparentes qui correspondent à la fiche modèle. En plaçant ces cartes transparentes sur le plateau, ils complètent petit à petit le dessin, en l'occurrence un animal.

Cet exercice peut également se pratiquer sous forme de jeu. Dans ce cas, les fiches modèles sont distribuées aux enfants et les cartes transparentes sont disposées en pile. A tour de rôle, les enfants prennent une carte. Si cette carte correspond à leur fiche modèle, ils la placent. Le gagnant est celui qui aura le premier complété sa fiche modèle.



educo