

Handleiding Instructions Anleitung Mode d'emploi

Telmemo-lotto

Counting memo

Zahlen memo

Memo comptage



523.042



eduko



Telmemo-lotto



Leerdoelen

- ontwikkeling van het tellen
- symboolvorming (herkennen van de cijfers 1-12)
- ontwikkeling van de visuele waarneming
- stimulering van het visueel geheugen
- sociale ontwikkeling (stimuleren van de samenwerking)

Inhoud

- 6 speelborden
- 48 losse kaarten waarvan 12 cijferkaartjes (1-12), 12 stippenkaartjes (1-12) en 24 kaartjes met afbeeldingen (1-12)

Opbouw van de spelen

Lottospel 1

6 themaborden – 48 kaartjes

Het spel wordt bij voorkeur gespeeld door zes kinderen.

Ieder kind krijgt een spelbord, de kaarten liggen omgekeerd op tafel. Om de beurt keren de kinderen een kaartje om. Als de kaart voorkomt op het eigen spelbord wordt ze op de juiste plaats gelegd. Het gaat hierom het identieke plaatje.

Als de kaart niet voorkomt op het eigen spelbord wordt het kaartje onderop de stapel gelegd. Wie het eerst het eigen spelbord volledig kan bedekken, wint het spel.

Lottospel 2

Zie boven, maar nu mogen de kinderen hun spelbord met verschillende kaartjes bedekken als het aantal maar overeenkomt.

Bijvoorbeeld op het spelbord staan 3 giraffen, hier mag dan het plaatje van de 3 giraffen, de drie auto's, het kaartje met de drie stippen of het kaartje met het cijfer 3 gelegd worden.

Hierbij wordt het tellen nog meer gestimuleerd.

Memoryspel

Er kan gespeeld worden met 24, 36 of met 48 kaartjes

De kaarten liggen willekeurig omgekeerd op tafel. Om de beurt draaien de kleuters 2 kaarten om. Bij de vorming van een duo (kaartjes met hetzelfde aantal) mag de speler de 2 kaarten houden. Als de kaarten geen duo vormen worden ze op dezelfde plaats teruggelegd, omgekeerd op tafel. Wie de meeste paren verzamelt wint het spel.

Er zijn verschillende opties mogelijk zoals bijvoorbeeld:

24 kaartjes met alleen de afbeeldingen, bijv. 5 kippen horen bij de 5 pennen

24 kaartjes stippen met afbeeldingen, bijv. 3 stippen bij 3 giraffen

24 kaartjes cijfers met afbeeldingen, bijv. cijfer 6 bij 6 snoepjes

36 kaartjes, stippen, cijfers en afbeeldingen, dus setje van 3 maken

48 kaartjes, setjes van 4 maken

allerlei andere variaties



Counting memo

Learning goals

- Developing counting skills
- Symbol forms (recognizing numbers 1 – 12)
- Developing visual perception
- Stimulating the visual memory
- Social development (encouraging team work)

Contents

- 6 playing boards
- 48 loose cards, including 12 number cards (1 – 12), 12 dot cards (1 – 12) and 24 cards picture cards (1 – 12)

How to play

Lotto Game 1

6 theme boards – 48 cards

The game is ideally played by six children. Each child gets a playing board and the cards are placed face down on the table. Taking turns, the children turn a card over. If the card is also on their own playing board then it is put in the correct place. The point of this game is to recognize identical cards. If the card is not on their playing board then it is placed at the bottom of the pack. Whoever is the first to completely fill their board wins the game.

Lotto Game 2

Played as above, but now the children may fill their playing boards with different cards as long as they have the same amount. For example, the board has 3 giraffes: on this can be placed the card with 3 giraffes, the card with 3 cars, the card with 3 dots or the card with the number 3. Through this, counting skills are further stimulated.

Memory Game

This can be played with 24, 36 or 48 cards.

The cards are placed randomly, face down on the table. Taking turns, the toddlers turn 2 cards over. If they make a pair (cards with the same amount) the player may keep the 2 cards. If the cards do not make a pair then they have to be turned over in the same place, face down on the table. Whoever collects the most pairs wins the game.

Different options are possible, for example:

24 cards with only pictures, e.g. 5 chickens match with 5 pens.

24 cards with dots and pictures, e.g. 3 dots go with 3 giraffes

24 cards with numbers and pictures, e.g. number 6 and 6 sweets

36 cards, dots, numbers and pictures, i.e. make a set of 3

48 cards, make sets of 4

Many other variations





Zahlen memo



Lernziele

- Entwicklung des Zählens
- Förderung des Zahlenverständnisses; Verbindung der Menge mit dem Symbol der Ziffer (Erkennen der Ziffern 1-12)
- Entwicklung der visuellen Wahrnehmung
- Anregung des visuellen Erinnerungsvermögens
- Soziale Entwicklung (Förderung der Zusammenarbeit)

Inhalt

- 6 Spielbretter
- 48 lose Karten von denen 12 Zahlenkarten sind (1-12), 12 Punktkarten (1-12), und 24 Karten mit Bildern (1-12)

Aufbau der einzelnen Spiele

Lottospiel 1

6 Tafeln mit Themen – 48 Karten

Die optimale Teilnehmerzahl für das Spiel liegt bei 6 Kindern. Jedes Kind erhält ein Spielbrett, die Karten liegen mit dem Bild nach unten auf dem Tisch. Reihum dreht jedes Kind eine Karte um. Erscheint die Karte mit dem Bild, das auch auf dem eigenen Spielbrett zu sehen ist, wird diese auf den richtigen Platz gelegt. Wenn die Karte auf dem eigenen Spielbrett nicht vorkommt, wird sie unter den Stapel gelegt. Wer als erster sein eigenes Spielbrett komplett bedeckt hat, gewinnt das Spiel.

Lottospiel 2

Wie Lottospiel 1, aber jetzt dürfen die Kinder ihr eigenes Spielbrett belegen, wenn nur die Anzahl der Symbole oder der Ziffer übereinstimmt. Zum Beispiel: wenn auf dem Spielbrett 3 Giraffen zu sehen sind, darf man nun die Karte mit den 3 Giraffen, den 3 Autos, die Karte mit den 3 Punkten oder die Karte mit der Ziffer 3 auflegen. Hierdurch wird das Kind zum Zählen ermuntert.

Memoryspiel

Dieses Spiel kann mit 24, 36 oder mit 48 Karten gespielt werden.

Die Karten liegen gemischt mit dem Bild nach unten auf dem Tisch. Reihum drehen die Kinder 2 Karten um. Bildet sich ein Paar (Karten mit derselben Anzahl), darf der Spieler diese 2 Karten behalten. Bilden die Karten kein Paar werden sie wieder auf denselben Platz mit dem Bild nach unten zurückgelegt.

Wer die meisten Paare sammelt, hat das Spiel gewonnen.

Es gibt verschiedene weitere Variationen, zum Beispiel:

24 Karten nur mit Bildern, z.B. zu 5 Hühnern gehören 5 Federn.

24 Karten mit Punkten, z.B. 3 Punkte gehören zu 3 Giraffen.

24 Karten mit Ziffern und Abbildungen z.B. die Zahl 6 gehört zu der Karte mit 6 Bonbons.

36 Karten mit Punkten, Zahlen und Bildern, also einen Satz von 3 Karten von bilden.

48 Karten, Sätze von 4 Karten bilden.

... und noch viel mehr Möglichkeiten.

Memo comptage

Objectifs

- développement de la numération
- formation des symboles (reconnaître les chiffres de 1 à 12)
- développement de l'observation visuelle
- stimulation de la mémoire visuelle
- socialisation (stimulation de la coopération)

Contenu

- 6 planches de jeu
- 48 cartes amovibles dont 12 avec chiffres (de 1 à 12), 12 avec pastilles (de 1 à 12) et 24 avec images (de 1 à 12)

Déroulement des jeux

Jeu de loto 1

6 planches thématiques – 48 cartes

Le jeu se joue de préférence à 6 enfants.

On donne une planche à chaque enfant, les cartes sont posées à l'envers sur la table. A tour de rôle les enfants retournent une carte. Si la carte figure sur sa planche, l'enfant la pose au bon endroit.

Il s'agit ici de l'image identique.

Si la carte ne figure pas sur sa planche, l'enfant met la carte sous la pioche.

Le premier qui réussit à recouvrir toute sa planche gagne la partie.

Jeu de loto 2

Comme ci-dessus, mais cette fois les enfants ont le droit de recouvrir leur planche avec des cartes de différentes catégories pourvu que le nombre corresponde.

Par exemple: sur la planche figure la case des 3 girafes. On peut la recouvrir de l'image des 3 girafes, de celle des 3 voitures, de la carte des 3 pastilles ou de la carte au chiffre 3.

Ici on stimule encore plus la numération.

Jeu de mémory

On peut jouer avec 24, 36 ou 48 cartes.

Les cartes sont étalées au hasard, à l'envers sur la table. Les jeunes enfants retournent 2 cartes tour à tour. A la formation d'un duo (les cartes présentent le même nombre) le joueur garde les 2 cartes. Dans le cas contraire, on remet les cartes à leur place, à l'envers sur la table. Celui qui rassemble le plus de paires gagne la partie.

Differents choix sont possibles comme par exemple:

24 cartes avec images uniquement, par ex. les 5 poules vont avec les 5 stylos

24 cartes, pastilles et images, par ex. 3 pastilles avec 3 girafes

24 cartes, chiffres et images, par ex. le chiffre 6 avec 6 bonbons

36 cartes, pastilles, chiffres et images, donc à grouper par 3

48 cartes, à grouper par 4

toutes autres variantes





educo