

Moet je luisteren

Listen to this

Hör genau hin

Écoute bien



523.122



Moet je luisteren

Leerdoelen

- ontwikkelen van de woordenschat (situaties/voorwerpen beschrijven en kunnen herkennen)
- ruimtelijke begrippen herkennen en beschrijven
- leren onderscheiden van kleuren, aantallen en (evt.) grootte
- auditieve ontwikkeling (analyseren van woord met beeld)
- sociale ontwikkeling (stimuleren van de samenwerking)

Inhoud

- 8 opzetkaarten, die allemaal een eigen kleurkader hebben
- 8 sets van 8 opdrachtkaartjes, die hetzelfde kleurkader hebben als de bijbehorende opzetkaarten
- 32 kleurkaartjes

Benodigheden

- opzetblok/kleurenbakje (los te bestellen: 512.245)

Opbouw van het spel

Het spel wordt gespeeld door twee kinderen. Er wordt een opzetkaart gekozen met de daarbij behorende opdrachtkaartjes (zelfde kleurkader) en 8 kleurkaartjes (van iedere kleur één). De kinderen zitten tegenover elkaar. De opzetkaart staat in het opzetblok (512.245) tussen hen in. Kind 1 kijkt naar de kant met de afbeeldingen en heeft ook de kleurkaartjes. Kind 2 heeft de opdrachtkaartjes en noemt eerst de kleur (aangegeven door een gekleurde stip op het opdrachtkaartje) en geeft daarna de opdracht. Bijvoorbeeld: (spel met roze kleurkader) "Neem het oranje kleurkaartje. Waar zit het jongetje voor de berg?." Kind 1 voert de opdracht uit. Hij/zij neemt het oranje kleurkaartje en kijkt welke afbeelding het zou kunnen zijn. Het kind schuift het oranje kleurkaartje onder het juiste plaatje. Kind 2 kan meteen controleren of de opdracht correspondeert met de kleurcode op de achterkant van de opzetkaart.

Om te bereiken dat kinderen zelfstandig met het spel vooruit kunnen, is het raadzaam om het spel tijdens een kringactiviteit aan te bieden.



Beschrijving opdrachtkaarten

- Opzetkaarten met lichtblauw en donkerblauw kader: beschrijven van situaties
- Opzetkaarten met rood en roze kader : beschrijven van ruimtelijke begrippen (op, voor, achter, links, rechts, onder, boven, in)
- Opzetkaarten met geel en oranje kader: beschrijven van kleur, aantal en evt. grootte
- Opzetkaarten met donkergroen kader: welk woord hoor je vooraan?
- Opzetkaarten met lichtgroen kader: welk woord hoor je achteraan?
(Bij deze kaarten noemt de opdrachtgever de drie plaatjes op die hij ziet)

Andere spelmogelijkheden

- Verhaaltjes maken

Met de opdrachtkaartjes van het spel met de blauwe kaders kan ook individueel gespeeld worden, door de kaartjes in de goede volgorde te leggen, zodat er een logisch verhaal ontstaat.

- Zelfde ruimtelijke begrippen bij elkaar zoeken

Met de opdrachtkaartjes van het spel met de roze en rode kaders kunnen de kinderen dezelfde zoeken.

Dus bijvoorbeeld het plaatje met de rups op het blad ,zoeken de kinderen het juiste plaatje van de jongen op de berg.

Dit kan ook als een memory gespeeld worden

- Visueel onderscheiden van aantal/kleur

Met de opzetkaarten en opdrachtkaartjes van de oranje en gele kleurkaders kunnen de kinderen ook individueel aan de slag, door goed te kijken (i.p.v. te luisteren) welke aantallen en kleuren bij elkaar horen.



Listen to this

Learning objectives

- developing vocabulary (be able to describe and recognise situations/objects)
- learning to describe and recognise spatial concepts
- learning to distinguish colours, numbers and, if possible, sizes
- auditory development (analysing words using pictures)
- social development (stimulating cooperation)

Contents

- 8 stand-up cards, each with a different colour frame
- 8 sets of 8 assignment cards, with the same colour frame as the corresponding stand-up cards
- 32 colour cards

Requirements

- card stand/colour box (must be ordered separately: 512.245)

Structure of the game

This game is played by two children. The children choose a stand-up card with corresponding assignment cards (same colour frame) and 8 colour cards (one of each colour). The children are seated across from each other. The stand-up card is placed in between them in the card stand (512.245). Child 1 has the colour cards and looks at the side of the stand-up card with the illustrations on it. Child 2 has the assignment cards and starts by naming the colour (indicated by a coloured dot on the assignment card) and then tells Child 1 what the assignment is. For example: (game with pink colour frame) "Take the orange colour card. Where is the boy sitting in front of the mountain?" Child 1 performs the assignment. He/she takes the orange colour card and decides which picture this could be. The child slots the orange colour card under the right picture. Child 2 can check immediately if the assignment corresponds with the colour code on the reverse side of the stand-up card.

To help children learn to play this game by themselves we recommend first playing it within a circle of children.

Description of the assignment cards

- Stand-up cards with light and dark blue frames: describing situations
 - Stand-up cards with red and pink frames: describing spatial concepts (on, in front, behind, left, right, under, on top, inside)
 - Stand-up cards with yellow and orange frames: describing colours, numbers and sizes
 - Stand-up cards with a dark green frame: which word did you hear first?
 - Stand-up cards with a light green frame: which word did you hear last?
- (The child with the assignment cards names the three pictures he or she sees)

Other game possibilities

- Telling a story

Children can also play the game individually using the cards with the blue frames. They can place the cards in a logical sequence to tell a story.

- Sorting the cards according to spatial concepts

The assignment cards with red and pink frames can be used to match the cards according to spatial concepts.

For example, the card with the caterpillar on top of the leaf can be matched to the card with the boy on top of the mountain.

This can also be played just as you would play a game of "Memory".

- Distinguishing numbers/colours

The stand-up and assignment cards with orange and yellow frames can also be used for a game that children can play individually. They can match numbers to colours by looking instead of listening.





Hör genau hin

Lernziele

- Entwicklung des Wortschatzes (Situationen/ Gegenstände beschreiben und erkennen)
- Erkennen und Beschreiben räumlicher Begriffe
- Farben unterscheiden, Anzahl und (evt.) Größe
- Auditive Entwicklung (Analysieren von Worten in Kombination mit einem Bild)
- Soziales Verhalten (Stimulation der Zusammenarbeit)

Inhalt

- 8 Motivtafeln, jeweils mit einer eigenen farblichen Umrandung
- 8 Sets mit je 8 Auftragskarten mit der gleichen farblichen Umrandung wie die dazugehörigen Motivtafeln
- 32 Farbkarten

Benötigtes Zubehör

- Aufsatzbrettchen/ Box für Farbkarten (einzeln lieferbar: 512.245)

Aufbau des Spiels

Das Spiel wird von zwei Kindern gespielt. Zunächst wird eine Motivtafel mit den dazugehörigen Auftragskarten (gleiche farbliche Umrandung) und Farbkarten (8 Farbkarten, von jeder Farbe eine) ausgewählt. Die Kinder sitzen einander gegenüber. Die Motivtafel wird in das Brettchen gesteckt (512.245) und zwischen den Kindern aufgestellt. Kind 1 schaut auf die Seite mit den Bildern und bekommt die Farbkarten. Kind 2 bekommt die Auftragskarten. Kind 2 nennt nun zunächst die Farbe (die Farbe ist mit einem farbigen Punkt auf der Auftragskarte angezeigt). Anschließend erteilt Kind 2 den Auftrag. Beispiel: (beim Spiel mit der rosafarbenen Umrandung) "Nimm die orange Farbkarte. Wo sitzt der Junge vor dem Berg?" Kind 1 führt den Auftrag aus. Es nimmt die orange Farbkarte und prüft, welches Bild dazugehört. Das Kind schiebt die orange Farbkarte unter die richtige Abbildung. Kind 2 kann jetzt überprüfen, ob der Auftrag mit dem auf der Rückseite der Motivtafel abgebildeten Farbcode übereinstimmt.

Um zu erreichen, dass sich die Kinder selbstständig mit dem Spiel beschäftigen können, empfiehlt es sich, das Spiel während eines Spielkreises anzubieten.



Beschreibung der Auftragskarten

- Motivtafel mit einer hellblauen oder dunkelblauen Umrandung: Beschreiben von Situationen.
 - Motivtafel mit einer roten oder rosafarbenen Umrandung: Beschreiben räumlicher Begriffe (auf, vor, hinter, links, rechts, unter, über, in).
 - Motivtafel mit einer gelben oder orangen Umrandung: Beschreiben von Farben, Anzahl und evt. Größe.
 - Motivtafel mit einer dunkelgrünen Umrandung: Welches ist das erste Wort?
 - Motivtafel mit einer hellgrünen Umrandung: Welches ist das letzte Wort?
- (Bei diesen Karten nennt der Auftraggeber die drei Bilder, die er sieht.)

Andere Spielvarianten

- Geschichten erfinden

Mit den Auftragskarten des Spiels mit dem blauen Rahmen kann auch einzeln gespielt werden. Die Karten werden dabei in der richtigen Reihenfolge auf den Tisch gelegt, sodass eine logische Geschichte entsteht.

- Selbst räumliche Begriffe zuordnen

Mit den Auftragskarten des Spiels mit der rosafarbenen und roten Umrandung können die Kinder räumliche Begriffe suchen, die zueinander passen.

Zum Bild mit der Raupe auf dem Blatt suchen die Kinder das passende Bild mit dem Jungen auf dem Berg. Kann auch als Memory gespielt werden.

- Farben/ Anzahl visuell unterscheiden

Mit den Motivtafeln und Auftragskarten des Spiels mit der orangen und gelben Umrandung können die Kinder auch einzeln spielen. Ziel dieser Variante ist es, richtig zu unterscheiden (anstatt zuzuhören), welche Anzahl und welche Farben einander zuzuordnen sind.

Écoute bien

Objectives pédagogiques

- Développer le vocabulaire (décrire et arriver à reconnaître les situations/objets)
- Reconnaître et décrire les notions d'espace
- Apprendre à distinguer les couleurs, les nombres et (évt.) la taille
- Développement auditif (analyse du mot avec l'image)
- Développement social (stimuler la collaboration)

Contenu

- 8 tablettes de support qui ont chacune leur propre cadre de couleur
- 8 séries de 8 cartes d'instruction, qui ont le même cadre de couleur que les tablettes de support correspondantes
- 32 cartes de couleur

Matériel

- Un bloc-support/boîte de couleurs (à commander séparément : 512.245)

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à deux enfants. L'enfant choisit une tablette de support avec les cartes d'instruction correspondantes (même cadre de couleur) et 8 cartes de couleur (une pour chaque couleur). Les enfants sont assis face à face. Placer la tablette dans le bloc-support (512.245) entre les deux enfants. L'enfant N°1 regarde du côté des images et dispose aussi des cartes de couleur. L'enfant N°2 dispose des cartes d'instruction et il nomme d'abord la couleur (indiquée par un point de couleur sur la carte d'instruction et donne ensuite l'instruction à suivre. Par exemple : (série avec un cadre rose) "Prend la carte de couleur orange. Où est le petit garçon devant la montagne ?" L'enfant N°1 suit l'instruction. Il/elle prend la carte de couleur orange et cherche la bonne image. L'enfant glisse la carte de couleur orange sous l'image correspondante. L'enfant N°2 peut immédiatement vérifier si l'instruction correspond au code de couleur au dos de la tablette de support.

Pour aider les enfants à jouer le jeu de façon autonome, il est conseillé de proposer le jeu pendant une activité en cercle.

Description des cartes d'instruction

- Tablettes de support avec un cadre bleu ciel et bleu foncé : décrire les situations
- Tablettes de support avec un cadre rouge et rose : décrire les notions d'espace (sur, devant, derrière, à gauche, à droite, dessous, dessus, dedans)
- Tablettes de support avec un cadre jaune et orange : décrire la couleur, le nombre et évt. la taille
- Tablette de support avec un cadre vert foncé : quel mot entends-tu devant ?
- Tablettes de support avec un cadre vert clair : quel mot entends-tu derrière ?
(Pour ces cartes, le meneur de jeu nomme les trois images qu'il voit)

Autres possibilités

- Inventer une histoire

Les enfants peuvent aussi jouer à titre individuel avec les cartes d'instruction de la série aux cadres bleus, en posant les cadres dans le bon ordre, de façon à obtenir une histoire logique.

- Chercher et regrouper les notions d'espace identiques

Les enfants peuvent regrouper les mêmes notions d'espace avec les cartes d'instruction de la série aux cadres roses et rouges.

Par exemple, si on prend l'image de la chenille sur la feuille, les enfants doivent chercher la bonne image de l'enfant sur la montagne.

Le jeu peut aussi être joué comme un jeu de mémoire.

- Distinction visuelle du nombre/de la couleur

Avec les tablettes de support et les cartes d'instruction de la série aux cadres orange et jaunes, les enfants peuvent aussi jouer à titre individuel, en regardant bien (au lieu d'écouter) quels nombres et quelles couleurs vont ensemble.



