

Handleiding Instructions Anleitung Mode d'emploi

# Zoek en tel

*Find and count*  
*Suchen und zählen*  
*Cherche et compte*



522.884



## Zoek en tel

### Leerdoelen

- ontwikkeling van de visuele waarneming
- bevorderen van het tellen
- symboolvorming (cijfers)

### Inhoud

- 6 themaplaten
- 6 opdrachtstroken
- opzetblok met 6 houten paaltjes
- 50 kunststof rode kralen



### Opbouw van het spel

Als introductie kan de leerkracht samen met het kind de themaplaat bespreken. Waar gaat de plaat over? Wat is er te zien? etc.

Vervolgens wordt de bijbehorende opdrachtstrook gezocht en de themaplaat in het opzetblok gezet. De opdrachtstrook wordt er voorgelegd. Themaplaat en opdrachtstrook hebben hetzelfde symbool. De kinderen zoeken nu de voorwerpen die op de opdrachtstrook staan van links naar rechts (pijlje geeft de start aan) en tellen hoeveel er te zien zijn. De kinderen steken het juiste aantal kralen op de paaltjes van het opzetblok. Als alle voorwerpen geteld zijn, kan de opdrachtstrook omgedraaid worden en zien de kinderen of ze het goed gemaakt hebben (zelfcontrole). Het aantal staat zowel in stippen als in cijfers afgebeeld.

## Find and count

### Learning objectives

- development of visual perception
- encouraging counting
- symbol development (recognising numbers)

### Contents

- 6 theme boards
- 6 assignment strips
- rack with 6 wooden poles
- 50 red, plastic beads

### Structure of the game

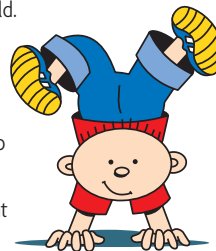
Tod introduce the game, the teacher can talk about the theme board with the child.  
What is the board about? What can be seen? etc.

Then, the corresponding assignment strip is found and the theme board is placed in the rack.

The assignment strip is placed in front of it. The theme board and assignment strip have the same symbol.

The children now find the objects shown on the assignment strip from left to right (arrow indicates starting point) and count how many one can see. The children put the right number of beads on the poles of the rack. Once all objects have been counted, the assignment strip can be turned over to check if the child has done it correctly (Self-checking).

The number is given in both dots and in numbers.



## Suchen und zählen

### Lernziele

- Entwicklung der visuellen Wahrnehmung
- Förderung des Zählens
- Symbolbildung (Zahlen)

### Inhalt

- 6 Thementafeln
- 6 Auftragsabschnitte
- Ablageblock mit 6 Holzstäbchen
- 50 rote Kunststoffperlen

### Spielaufbau

Zur Einführung kann die Lehrkraft zusammen mit dem Kind die Thementafel besprechen. Wovon handelt die Tafel? Was ist darauf zu sehen, usw?

Anschließend wird der dazugehörige Auftragsabschnitt gesucht und die Thementafel in den Ablageblock gestellt.

Der Auftragsabschnitt wird davor gelegt. Thementafel und Auftragsabschnitt haben dasselbe Symbol. Die Kinder suchen jetzt von links nach rechts die Gegenstände, die auf dem Auftragsabschnitt stehen (Pfeil markiert den Start), und zählen, wie viele Gegenstände zu sehen sind. Die Kinder stecken die richtige Anzahl Perlen auf die Stäbchen des Ablageblocks. Wenn alle Gegenstände gezählt wurden, kann der Auftragsabschnitt umgedreht werden und die Kinder sehen, ob sie die Aufgabe richtig ausgeführt haben (Selbstkontrolle). Die Anzahl ist sowohl in Form von Punkten als auch in Zahlen abgebildet.

## ■ ■ Cherche et compte

### Objectifs éducatifs

- Développement de la perception visuelle
- Apprentissage du comptage
- Développement de la fonction symbolique (chiffres)

### Contenu

- 6 plateaux thématiques
- 6 fiches de jeu
- support avec 6 piquets en bois
- 50 perles rouges en plastique

### Déroulement du jeu

En guise d'introduction, l'enseignant peut aborder le plateau thématique avec les enfants. Que représente le plateau? Que peut-on observer? etc.

Ensuite, le joueur recherche la fiche de jeu correspondante et place le plateau thématique dans le support.

Il place la fiche de jeu devant celui-ci. Le même symbole figure à la fois sur le plateau thématique et sur la carte.

Les enfants recherchent maintenant, de gauche à droite, les objets qui figurent sur la fiche (ils démarrent au petit piquet) et les dénombre. Ils enfilent alors le nombre exact correspondant de perles sur les piquets du support. Lorsqu'ils ont compté tous les objets, la fiche de jeu peut être retournée et les enfants peuvent alors contrôler s'ils n'ont pas commis d'erreur (autovérification).

Le nombre est visible en chiffres aussi bien qu'en images.

