



Rolf.

Basics

ANNA'S VERHALEN

- ANNA'S STORIES
- ANNA'S GESCHICHTEN
- UNE SÉRIE D'HISTOIRE

Nederlands

Inhoud

In een kartonnen doos

- 42 kartonnen kaartjes met 6 verhalenreeksen:

- Konijn is vuil,
- Anna eet graag fruit,
- Anna en haar broertje,
- Anna is jarig,
- Anna gaat slapen,
- Anna bij de kapper.

- handleiding

Tekeningen van Kathleen Amant

Doel van het spel

Met dit spel kunnen kinderen een van de verhalen van Anna navertellen door de kaartjes in de juiste volgorde te plaatsen.

Doelgroep

Voor 1 – 6 kinderen * vanaf 4 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- **Sociaal-emotionele ontwikkeling:**

Samen spelen, op de beurt wachten, omgaan met tegenslag en verlies.

- **Taalontwikkeling:**

Maken van zinnen, uitbreiden van de woordenschat, vertellen van een kloppend verhaal, verhaalbegrip, logische volgorde.

- **Rekenontwikkeling:**

Rekenkundige begrippen: voorste, laatste, achterste, rangtelwoorden: eerste, tweede, derde, etc.

Spel

Wanneer een kind alleen speelt, legt het de kaartjes met de afbeelding naar boven uitgespreid op tafel. De gekleurde randen geven aan welke serie kaartjes bij elkaar horen. Het kind maakt een logische volgorde van één of meer reeksen en begint telkens met het kaartje met de stip. Dit is het startkaartje.

Bekijk nadien samen of de volgorde klopt en laat het kind het verhaal erbij vertellen.

Bij meerdere spelers verdelen de kinderen eerst alle kaartjes met de stip. Vervolgens leggen de kinderen de kaartjes met de achterkant – door elkaar – naar boven op tafel. De gekleurde randen geven de verhalenreeksen aan.

Per toerbeurt pakken de kinderen één kaart. Hoort deze kaart bij zijn/haar verhalenreeks? Dan mogen ze het kaartje houden en mogen nog een keer. Anders wordt het kaartje teruggelegd.

Wie het eerst een verhalenreeks van zeven kaartjes heeft gelegd, én het verhaal erbij kan vertellen, heeft gewonnen.

Een moeilijkere variant van dit spel is dat de spelers de kaartjes in de juiste volgorde moeten pakken. Pakt een speler een kaartje die wel bij de reeks hoort maar niet het eerstvolgende kaartje na het startkaartje is, dan moet het kaartje worden teruggelegd en deze positie goed worden onthouden. Het kan dan gebeuren dat een speler na een aantal keer draai-

en zijn reeks in één keer kan neerleggen. Ieder spelend kind krijgt één of meerdere startkaartjes (met stip).

Schud de overige kaartjes en leg deze op stapels. Per toerbeurt pakken de spelers een kaartje van de stapel. Hoort dit kaartje bij één van de verhaalreeksen dan mag het kind het kaartje behouden. Anders wordt het teruggelegd. Wanneer een kind één van de reeksen compleet heeft, legt het in de juiste volgorde en probeert het verhaal erbij te vertellen.

Variatie op dit spel

1. Elk kind houdt het kaartje dat het van de stapel heeft gepakt en probeert dit te ruilen met zijn tegenspelers om de eigen reeks compleet te krijgen.

2. De kinderen een eigen verhaal laten bedenken. Bij deze optie spelen ze niet om te winnen. De kinderen pakken per toerbeurt een kaartje en vertellen steeds wat er volgens hen gebeurt.

Bij het neerleggen van het kaartje vertellen de kinderen steeds het verhaal opnieuw en voegen daar telkens een stukje aan toe. Wie maakt het gekste, grappigste of leukste verhaal?

Veel plezier met 'Anna's verhalen'

English

Contents

In a cardboard box

- 42 cardboard cards with 6 storylines:

- Rabbit is dirty,
- Anna likes to eat fruit,
- Anna and her brother,
- Anna's birthday,
- Anna goes to sleep,
- Anna at the hairdresser's.

- Instructions

Drawings by Kathleen Amant.

Object of the game

With this game, children can retell Anna's stories by putting the cards in the right order.

Target group

For 1 – 6 children * ages 4 and up

Development objectives

- **Social-emotional development:**

Playing together, waiting your turn, dealing with bad luck and losing.

- **Language development:**

Making sentences, expanding vocabulary, telling an accurate story, understanding stories, logical order.

- **Arithmetic development:**

Arithmetic concepts: front one, last one, back one, ordinal numbers: first, second, third, etc.

Game

When a child is playing alone, the cards are laid out on the table with the image face up. The coloured borders indicate which series of cards go together. The

child puts one or more series in a logical order – each series starts with the card marked with the dot. This is the starting card. Afterwards, go over the order with your child and have your child tell the story that goes with it.

When several children are playing, the starting cards marked with the dots are divided among them first.

The children then mix the cards and lay them on the table with the back of the cards face up. The coloured borders indicate the various stories. Taking turns, the children each pick one card. Does this card fit into his/her storyline? If so, they can keep the card and pick another one. If not, the card goes back on the table. The first child with a complete storyline of seven cards and who can tell the story to go with it wins.

A more difficult variety of this game is to have the children pick the cards in the right order. If a player picks a card that does not belong in the storyline, but is not the one to follow the starting card, it has to be put back on the table and its position should be remembered well. It may well happen that a player is able to complete his/her storyline in one try after having turned a few cards in the wrong order first.

Every child plays with one or several starting cards (marked with a dot).

Shuffle the remaining cards and put

them in piles. Taking turns, the players take a card from the pile. If the card fits into the storyline, the child can keep the card. If not, it is put back. When a child has completed one of the storylines, the cards have to be laid out on the table in the right order and the child has to try and tell the story that goes with it.

Variations on this game

1. Each child keeps the card taken from the pile and tries to swap it with other players in order to complete his/her storyline.

2. Have the children make up their own stories. This game is not played to win. The children take turns taking a card and tell what they think happens.

When the card is laid down, the children tell the story over and over again and keep adding information with each new card. Who can make up the craziest, funniest, or best story?

Have fun with 'Anna's stories'

Deutsch

Inhalt

In einem Karton

- 42 Pappkarten mit 6 Geschichtsreihen:
 - Kaninchen ist schmutzig,
 - Anna isst gern Obst,
 - Anna und ihr kleiner Bruder,
 - Anna hat Geburtstag,
 - Anna geht schlafen,
 - Anna beim Friseur.

- Spielanleitung

Zeichnungen von Kathleen Amant.

Ziel des Spiels

Mit diesem Spiel können Kinder die Geschichten von Anna nacherzählen, indem sie die Karten in die richtige Reihenfolge bringen.

Zielgruppe

Für 1 – 6 Kinder * ab 4 Jahre

Entwicklungsziele

• Sozial-emotionale Entwicklung:

Gemeinsam spielen, warten bis man selbst dran ist, mit Rückschlägen und Verlieren umgehen.

• Sprachentwicklung:

Sätze bilden, Wortschatzerweiterung, eine logische Geschichte erzählen, Geschichtsverständnis, logische Reihenfolge.

• Rechenentwicklung:

Mathematische Begriffe: vorderster, letzter, hinterster, Ordnungszahlwörter: erster, zweiter, dritter etc.

Spiel

Wenn das Kind allein spielt, legt es die Karten mit dem Bild nach oben verteilt auf den Tisch. Die farbigen Ränder geben an, welche Karten zu einer Serie gehören. Das Kind bringt eine oder mehrere Reihen in eine logische Reihenfolge und beginnt immer mit der Karte mit dem Punkt. Dies ist die Anfangskarte. Schauen Sie sich zusammen an, ob die Reihenfolge stimmt, und lassen Sie das Kind die Geschichte dazu erzählen.

Bei mehreren Spielern verteilen die Kinder erst alle Karten mit dem Punkt. Dann legen die Kinder die Karten – gemischt – mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Die farbigen Ränder geben die Geschichtsreihen an. Wenn ein Kind an der Reihe ist, nimmt es eine Karte. Gehört diese Karte zu seiner/ihrer Geschichtsreihe? Dann darf es die Karte behalten und noch einmal ziehen. Sonst wird die Karte zurückgelegt. Wer zuerst eine Geschichtsreihe von sieben Karten gelegt hat und außerdem die Geschichte dazu erzählen kann, hat gewonnen.

Eine schwierigere Variante dieses Spiels ist, dass die Spieler die Karten in der richtigen Reihenfolge ziehen müssen. Wenn ein Spieler eine Karte zieht, die zwar zur Reihe gehört, aber nicht die nächste Karte nach der Anfangskarte ist, muss die Karte wieder zurückgelegt werden und der Spieler sollte sich ihre Position merken. Es kann passieren, dass

ein Spieler nach ein paar Mal umdrehen seine Reihe in einem Zug aufdecken kann.

Jeder Spieler bekommt eine oder mehrere Anfangskarten (mit Punkt).

Mischen Sie die anderen Karten und legen Sie sie auf Stapel. Wenn sie an der Reihe sind, nehmen die Spieler eine Karte vom Stapel. Wenn diese Karte zu einer der Geschichtsreihen gehört, darf das Kind die Karte behalten. Andernfalls wird sie zurückgelegt.

Wenn ein Kind eine Reihe vollständig hat, legt es die Karten in die richtige Reihenfolge und versucht, die Geschichte dazu zu erzählen.

Variation dieses Spiels

1. Jedes Kind behält die Karte, die es vom Stapel genommen hat, und versucht diese mit den Gegenspielern zu tauschen, um die eigene Reihe zu komplettieren.
2. Die Kinder eine eigene Geschichte erfinden lassen. Bei dieser Option geht es nicht ums Gewinnen. Die Kinder ziehen eine Karte, wenn sie an der Reihe sind, und erzählen, was sie denken, dass passiert. Wenn sie die Karte hinlegen, erzählen die Kinder die Geschichte immer wieder aufs Neue und fügen einen Teil hinzu. Wer erzählt die verrückteste, lustigste oder schönste Geschichte?

Viel Spaß mit 'Anna's Geschichten'

Français

Contenu

Dans une boîte en carton

- 42 cartes en carton avec 6 séries d'histoires :
 - Doudoulapin est sale,
 - Anna aime les fruits,
 - Anna et son petit frère,
 - l'anniversaire d'Anna,
 - Anna va dormir,
 - Anna chez le coiffeur.

• manuel

Dessins de Kathleen Amant.

But du jeu

Ce jeu permet aux enfants de raconter une des histoires d'Anna en plaçant les cartes dans le bon ordre.

Tranche d'age

Pour 1 – 6 enfants * à partir de 4 ans

Objectifs de développement

• Développement socio-émotionnel:

Jouer ensemble, attendre son tour, faire face à l'adversité et la perte.

• Développement linguistique:

Faire des phrases, enrichir le vocabulaire, raconter une histoire logique, compréhension de l'histoire, ordre logique.

• Développement du calcul:

Notions mathématiques: le premier, le dernier, à l'arrière, les nombres ordinaux: premier, deuxième, troisième, etc.

Le jeu

Lorsque un enfant joue seul, il dispose les cartes avec l'image vers le haut sur la table. Les bords colorés indiquent quelles séries de cartes forment une histoire. L'enfant place les cartes d'une ou plusieurs séries dans un ordre logique, en commençant toujours avec la carte avec le point. C'est la carte de début.

Vérifiez ensuite ensemble si l'ordre est correct, et demandez à l'enfant de raconter l'histoire correspondante.

S'il y a plusieurs enfants, ils partagent d'abord entre-eux les cartes avec le point.

Ensuite, les enfants placent toutes les cartes mélangées, sens dessus dessous, sur la table. Les bords colorés indiquent quelles séries de cartes forment une histoire. À tour de rôle, chaque enfant prend une carte. Cette carte fait-elle partie de sa série ? Il pourra alors garder la carte et en prendre encore une.

Sinon, la carte doit être remise sur la table. Celui qui aura le premier complété sa série de sept cartes, et qui saura raconter l'histoire correspondante, aura gagné.

Une variante plus compliquée de ce jeu est que les joueurs doivent prendre les cartes dans le bon ordre. Si un joueur prend une carte qui fait partie de sa série, mais que ce n'est pas la première carte après la carte de début, cette carte devra être reposée sur la table,

et l'endroit où elle est déposée doit être bien retenue. Il est possible qu'un joueur, après avoir retourné plusieurs cartes de sa série, arrive à compléter en une seule fois son histoire.

Chaque enfant jouant reçoit une ou plusieurs cartes de début (avec le point). Les autres cartes sont mélangées et déposées en piles. À tour de rôle, chaque joueur prend une carte de la pile. Si cette carte fait partie d'une de ses séries, l'enfant pourra garder la carte. Sinon, la carte doit être remise sur la table.

Lorsqu'un enfant a une série complète en mains, il dépose les cartes dans le bon ordre et essaye de raconter l'histoire correspondante.

Variation sur ce jeu

1. Chaque enfant garde la carte qu'il a pris de la pile, et il essaye de l'échanger avec ses adversaires pour compléter sa propre série.

2. Les enfants imaginent leur propre histoire. Pour cette option, ils ne jouent pas pour gagner. Chaque enfant prend une carte à tour de rôle, et il raconte à chaque fois ce qui se passe selon lui.

Lorsqu'il dépose une carte, chaque enfant raconte de nouveau l'histoire complète, en y ajoutant à chaque fois un petit morceau. Qui raconte l'histoire la plus bizarre, la plus drôle ou amusante?

***Amusez bien avec
'Une série d'histoire'***

CE Rolf Education ontwikkelt en produceert educatieve materialen. Naast de zorg voor de educatieve waarde van het product geven wij ook aandacht aan de gebruiksvriendelijkheid, de kwaliteit en de veiligheid van elk product. Producten met scherpere of kleinere onderdelen die bij oneigenlijk gebruik ingeslikt of tot verwondingen kunnen leiden worden door ons als niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar gelabeld en dienen altijd gebruikt te worden onder begeleiding van volwassenen. Bewaar de handleiding altijd bij het product zodat iedere gebruiker zich op de hoogte kan stellen van de manier waarop het product gebruikt moet worden.

CE Rolf Education develops and produces educational material. In addition to giving the product educational value, we also focus on the user-friendliness, quality and safety of each product. Products with sharp or small parts which can be swallowed or possibly cause injury if not used properly are labelled by us as 'not suitable for children under 3 years' and must always be used under adult supervision. Always keep the manual with the product so that every user can familiarise themselves with the manner in which the product must be used.

CE Rolf Education entwickelt und produziert Lehrmaterialien. Wir achten nicht nur auf den erzieherischen Wert, sondern auch auf die Benutzerfreundlichkeit, Qualität und Sicherheit jedes einzelnen Produkts. Produkte mit scharfen Kanten oder kleineren Teilen, die bei zweckfremdem Gebrauch verschluckt werden oder Verletzungen verursachen können, kennzeichnen wir als nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet und dürfen ausschließlich unter der Aufsicht von Erwachsenen benutzt werden. Verwahren Sie die Anleitung immer zusammen mit dem Produkt, sodass sich jeder Benutzer über die geltenden Gebrauchsvorschriften informieren kann.

CE Rolf Education conçoit et fabrique du matériel éducatif. Outre le soin apporté à la valeur éducative du produit, nous nous attachons également à la facilité d'emploi, la qualité et la sécurité de chaque objet. Les produits comportant des pièces plus pointues ou plus petites qui peuvent être avalées ou causer des blessures en cas de mauvaise utilisation sont disqualifiés par Rolf Education pour les enfants de moins de 3 ans et doivent toujours être manipulés en la présence d'adultes. Veuillez toujours conserver le manuel du produit afin que chaque utilisateur puisse être informé de la manière de l'utiliser.

CE Rolf Education desarrolla y produce materiales educativos. Además de al valor educativo del producto, también prestamos atención a la facilidad de uso, la calidad y la seguridad de cada producto. Los productos con piezas afiladas o de tamaño reducido que, si se usan de forma indebida, pueden ser ingeridos o causar lesiones, los etiquetamos como no aptos para niños menos de tres años y siempre se tienen que usar bajo la supervisión de un adulto. Guarde el manual siempre junto al producto, para que todos los usuarios puedan consultar la forma en que se tiene que usar el producto.

CE Rolf Education sviluppa e produce materiali educativi. Oltre a curare il valore educativo del prodotto, siamo attenti alla facilità d'uso, alla qualità e alla sicurezza di ciascun prodotto. Apponiamo sui prodotti con componenti affilati o di piccole dimensioni, che in caso di uso improprio possono essere ingeriti o provocare ferite, un'etichetta che indica che tali prodotti non sono adatti per i bambini al di sotto di 3 anni di età e che devono essere utilizzati sotto la supervisione di un adulto. Conservare sempre il manuale nelle vicinanze del prodotto in modo che ciascun utente possa documentarsi su come utilizzare il prodotto.

CE A Rolf Education desenvolve e produz materiais educativos. Além da preocupação com o valor educativo do produto, destacamos também a usabilidade, a qualidade e a segurança de cada produto. Rotulamos produtos que possuem peças menores ou afiadas que devido ao uso impróprio podem ser engolidas ou causar lesões como sendo inadequados para crianças com menos de 3 anos e sempre devem ser utilizados sob supervisão de adultos. Sempre guarde o manual de instruções junto ao produto a fim de que cada usuário possa consultá-lo e se informar sobre o modo de utilização do produto.



Rolf.