



Rolf.

[More](#)

Getallen springen

Jumping numbers

Zahlensprünge

Sauts de nombres

Nederlands

Getallen springen

'Twee, vier, zes, Ik woon ook op nummer 6. Mijn oma woont in dezelfde straat, haar nummer is een 1 en een 6, dat is 16. Naast mijn oma woont buurman Haver op nummer 17. Eh nee dat klopt niet, huisnummer 17 is aan de overkant. Buurman Haver woont op nummer 18. Ik ga verder springen naar 18. Twaalf, veertien, zestien, ...'

Inhoud

- Mat Getallen springen
- Handleiding

Ontwikkelingsdoelen

- Rekenen-wiskunde, Getallen
 - Door- en teruggtellen tot en met 25, even en oneven getallen
 - Oefenen met buurtgetallen
 - Verkort tellen: stappen van 2, 5 en 10
 - Herkennen van getalsymbolen
 - Oefenen met bewerkingen, optellen en aftrekken
- Motorische ontwikkeling, grove motoriek
 - Lopen en balanceren
 - Springen met één voet en twee voeten tegelijk

Doelgroep

Voor 1- 2 kinderen vanaf 3 jaar

Doel van het spel

De kinderen gaan bewegend rekenen. Op de huizenrijen tellen ze tot en met 25 en springen met twee voeten tegelijk

op de even en oneven getallen. De sloot met stenen is een spel voor twee kinderen. Om de beurt gooien ze met een dobbelsteen en lopen of springen het aantal stenen. Pas op voor de kikker, je moet één steen terug. Op de steen met bloemen heb je geluk, tel de bloemen en ga zoveel stenen vooruit. Het kind dat het andere kind inhaalt, wint het spel.

Aan de slag

Waar woon jij?

Kinderen bekijken de huizen op de mat en vergelijken met hun eigen huis. Rondom de straat is een sloot met stenen om over de springen. Kinderen spelen met elkaar in de straat. Voeg bouwblokken en wereldspelmateriaal toe en gebruik de mat in de bouwhoek. Kinderen bouwen zelf huizen, rijden met auto's door de straat of varen met hun bootje door de sloot.

Spring over de getallen

De huizen in de straat zijn voorzien van huisnummers: 1 tot en met 25. Kinderen springen van huisnummer 1 naar huisnummer 2 en tellen hardop. Kunnen ze ook terugspringen en hardop teruggtellen? Dan springen ze met 2 voeten tegelijk over de (on)even huisnummers en zeggen de getallen. Vervolgens gaat de kinderen grote sprongen maken over de huisnummers 5, 10, 15, 20, 25.

Speel het spel

Twee kinderen spelen het spel op de

sloot met stenen. Elke kind start op een pijl. Gooi om de beurt met een dobbelsteen en spring dat aantal over de stenen. Eindigt het kind op een steen met een kikker, dan heb je pech en moet je één steen achteruit. Eindigt het kind op een steen met bloemetjes, dan heb je geluk. Tel de bloemen en spring zoveel stenen vooruit. Het kind dat het andere kind inhaalt, wint het spel.

Optellen en aftrekken

Leg kaarten met de getallen 1, 2, 3, 4 en 5 tussen de huizen en sloot. Ieder kind kiest een huis, het huisnummer is de start van de som. Het kind staat met één voet op het huis en met de andere voet op een steen. Het cijfer dat er tussenin ligt, wordt bij het huisnummer opgeteld (of afgetrokken). Voor de uitkomst pakt het kind de juiste kaart en legt die op de steen. Op deze speelse manier oefenen kinderen de bewerkingen optellen en aftrekken.

Veel plezier met 'Getallen springen'

English

Jumping numbers

'Two, four, six, I live at number 6. My grandmother lives in the same street, her number is a 1 and a 6, that's 16. Her neighbour Haver lives at number 17. Um no, that's not right, number 17 is on the other side of the road. Her neighbour Haver lives at number 18. I'll jump to 18. Twelve, fourteen, sixteen, ...'

Contents

- Jumping numbers Mat
- Instructions

Development objectives

- Arithmetic, counting, numbers
 - Counting upwards and backwards to 25, even and uneven numbers
 - Practising with number sequences
 - Counting in sequence: steps of 2, 5 and 10
 - Recognising number symbols
 - Practising with sums, adding and subtracting
- Motor development, Gross motor skills
 - Walking and balancing
 - Jumping with one foot and two feet at the same time

Target group

For 1–2 children aged 3 and over

Object of the game

The children count on the move. On the house rows, they count up to 25 and jump with two feet at the same time on the even and uneven numbers. The

stream with stepping stones is a game for two children. In turn, they roll a dice and walk or jump the number of stones. Look out for the frog – that means jumping one stone back. The stone with flowers is lucky. Count the flowers and go forward that number of stones. The child that overtakes the other child wins the game.

The game

Where do you live?

Children look at the houses on the mat and compare them with their own home. The street is surrounded by a stream with stepping stones. Children play with each other in the street. Add building blocks and world game material and use the mat in the building corner. Children build houses, drive cars through the street or sail their boat on the stream.

Jump over the numbers

The houses in the street have house numbers: 1 to 25. Children jump from house number 1 to house number 2 and count aloud. Can they jump back and count aloud too? After that, they jump with 2 feet at the same time on the (un)even house numbers and say the numbers. Then the children make big jumps on the house numbers 5, 10, 15, 20, 25.

Play the game

Two children play the game on the stream with stepping stones. Each child

starts on an arrow. Each child rolls a dice in turn and jumps that number over the stones. If the child ends on a stone with a frog, they are unlucky and need to jump one stone back. If the child ends on a stone with flowers, they are lucky. Count the flowers and go forward that number of stones. The child that overtakes the other child wins the game.

Adding and subtracting

Place cards with the numbers 1, 2, 3, 4 and 5 between the houses and stream. Each child chooses a house; the house number is the start of the sum. The child stands with one foot on the house and with the other foot on the stone. The number in between is added on to (or subtracted from) the house number. To get the result, the child takes the correct card and places it on the stone. Through playing this game, children learn how to add and subtract.

Have fun with 'Jumping numbers'

Deutsch

Zahlensprünge

„Zwei, vier, sechs, ... ich wohne in Nummer 6. Meine Oma wohnt in derselben Straße, ihre Hausnummer besteht aus einer 1 und einer 6, also 16. Neben meiner Oma wohnt ihr Nachbar Haver, in Nummer 17. Nein, das stimmt gar nicht, Hausnummer 17 ist auf der anderen Straßenseite. Nachbar Haver wohnt in Nummer 18. Ich springe also weiter zur 18. Zwölf, vierzehn, sechzehn ...“

Inhalt

- Matte „Zahlensprünge“
- Spielanleitung

Entwicklungsziele

- Rechnen, Zahlen
 - Vorwärts und rückwärts zählen bis 25, gerade und ungerade Zahlen
 - Üben mit Nachbarzahlen
 - In Schritten zählen: 2er-, 5er- und 10er-Schritte
 - Zahlensymbole erkennen
 - Üben mit Operatoren, addieren und subtrahieren
- Motorische Entwicklung, Grobmotorik
 - Gehen und Balancieren
 - Auf einem Bein und mit beiden Beinen springen

Zielgruppe

Für 2 Kinder ab 3 Jahren

Ziel des Spiels

Die Kinder rechnen, während sie sich

bewegen. Auf den Häuserreihen zählen sie bis 25, während sie mit beiden Beinen zugleich auf die geraden und ungeraden Zahlen springen. Der Graben mit Steinen ist ein Spiel für zwei Kinder. Die Kinder würfeln abwechselnd und gehen oder springen dann so viele Steine vorwärts, wie sie Augen gewürfelt haben. Vorsicht vor dem Frosch, dann müssen sie einen Stein zurückgehen! Der Stein mit Blumen bringt Glück – das Kind muss dann die Blumen zählen und darf ebenso viele Steine vorwärts gehen. Das Kind, das das andere Kind einholt, gewinnt das Spiel.

Das Spiel

Wo wohnst du?

Die Kinder schauen sich die Häuser auf der Matte an und vergleichen sie mit ihrem eigenen Haus. Um die Straße herum führt ein Graben mit Steinen, über die gesprungen werden kann. Die Kinder spielen auf der Straße. Fügen Sie Bauklötze und anderes Spielmaterial hinzu und verwenden Sie die Matte in der Bauecke. Die Kinder bauen selbst Häuser, fahren mit Autos durch die Straßen oder mit dem Boot durch den Graben.

Über Zahlen springen

Jedes Haus in der Straße hat eine Hausnummer: 1 bis 25. Die Kinder springen von Hausnummer 1 zu Hausnummer 2 und zählen laut mit. Können sie auch rückwärts springen

und laut mitzählen? Danach springen sie mit beiden Beinen gleichzeitig auf die geraden oder ungeraden Hausnummern und nennen jeweils die betreffenden Nummern. Anschließend machen die Kinder große Sprünge zu den Hausnummern 5, 10, 15, 20 und 25.

Viel Spass mit 'Zahlensprünge'

Spielverlauf

Zwei Kinder spielen das Spiel im Graben mit den Steinen. Jedes Kind stellt sich auf einen Pfeil. Dann würfeln sie abwechselnd und springen so viele Steine vorwärts, wie sie Augen gewürfelt haben. Wenn ein Kind auf einem Stein mit Frosch landet, hat es Pech, es muss dann einen Stein zurück springen. Landet es jedoch auf einem Stein mit Blumen, hat es Glück. Es muss dann die Blumen zählen und darf ebenso viele Steine vorwärts springen. Das Kind, das das andere Kind einholt, gewinnt das Spiel.

Addieren und subtrahieren

Legen Sie Karten mit den Zahlen 1, 2, 3, 4 und 5 zwischen die Häuser und den Graben. Jedes Kind sucht sich ein Haus aus; die Hausnummer ist die erste Zahl der Rechnung. Das Kind stellt sich mit einem Fuß auf das Haus und mit dem anderen Fuß auf einen Stein. Die Zahl, die dazwischen liegt, wird zur Hausnummer addiert (oder davon subtrahiert). Das Kind rechnet das Ergebnis aus, nimmt die Karte mit diesem Ergebnis und legt sie auf den Stein. So üben die Kinder auf spielerische Weise das Addieren und Subtrahieren.

Français

Sauts de nombres

« Deux, quatre, six..... Tiens, j'habite au numéro 6. Ma grand-mère habite dans la même rue, son numéro se compose d'un 1 et un 6, ce qui fait 16. Haver, le voisin de ma grand-mère, habite au numéro 17. Euh.... non ce n'est pas ça, la maison numéro 17 se trouve de l'autre côté de la rue. Le voisin Haver habite au numéro 18. Je saute vers le 18. « Douze, quatorze, seize... »

Contenu

- Tapis Sauts de nombres
- Instructions

Objectifs de développement

- Calcul-mathématiques, nombres
 - Compter jusqu'à 25 et à rebours, nombres pairs et impairs
 - S'exercer avec les nombres voisins
 - Calculer de manière globale : étapes de 2, 5 et 10
 - Reconnaître les symboles des nombres
 - S'exercer avec les opérations, l'addition et la soustraction
- Développement moteur, motricité globale
 - Marche et équilibre
 - Sauter sur un pied et à pieds joints en même temps

Groupe cible

Pour 1 à 2 enfants à partir de 3 ans

But du jeu

Les enfants apprennent à compter en bougeant. Sur les rangées de maisons, ils comptent jusqu'à 25 et sautent à pieds joints en même temps sur les nombres pairs et impairs.

Le fossé avec les pierres est un jeu pour deux enfants. À tour de rôle, ils lancent un dé et avancent ou sautent du nombre de pierres correspondant. Attention à la grenouille : tu dois revenir en arrière d'une pierre si tu arrives dessus.

Si tu arrives sur la pierre avec des fleurs, tu as de la chance : compte les fleurs et avance d'autant de pierres. L'enfant qui rattrape l'autre gagne la partie.

Démarrer

Où habites-tu ?

Les enfants regardent les maisons sur le tapis et les comparent avec leur propre maison. Autour de la rue, il y a un fossé avec des pierres qu'ils doivent franchir en sautant. Les enfants jouent les uns avec les autres dans la rue. Ajoutez des blocs de construction et du matériel de jeu et utilisez le tapis dans le coin construction. Les enfants construisent eux-mêmes des maisons, conduisent des voitures dans la rue ou naviguent avec leur bateau dans le fossé.

Saut par-dessus les nombres

Les maisons de la rue ont des numéros : de 1 à 25. Les enfants sautent de la maison numéro 1 à la maison numéro 2 et comptent à haute voix.

Peuvent-ils également re-sauter vers le chiffre précédent et compter à rebours à voix haute ? Ils sautent ensuite à pieds joints sur les numéros de maison (im) pairs et disent les nombres. Les enfants commencent ensuite à faire de grands sauts sur les numéros de maison 5, 10, 15, 20, 25.

Amusez bien avec « Sauts de nombres »

Jouez au jeu

Deux enfants jouent au jeu sur le fossé avec les pierres. Chaque enfant commence sur une flèche. À tour de rôle, lancez un dé et avancez en sautant du nombre correspondant de pierres. Si l'enfant se retrouve sur une pierre avec une grenouille, pas de chance : il doit reculer d'une pierre. Si l'enfant se retrouve sur une pierre avec une fleur, il a de la chance. Il compte le nombre de fleurs et avance d'autant de pierres. L'enfant qui rattrape l'autre gagne la partie.

Addition et soustraction

Placez des cartes avec les chiffres 1, 2, 3, 4 et 5 entre les maisons et le fossé. Chaque enfant choisit une maison ; le numéro de la maison est le début du calcul. L'enfant se tient debout, un pied sur la maison et l'autre sur une pierre. Le chiffre entre les deux est ajouté au (ou soustrait du) numéro de la maison. Pour le résultat, l'enfant prend la bonne carte et la place sur la pierre. De cette manière ludique, les enfants pratiquent les opérations d'addition et de soustraction.

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.

Onderhoud van het materiaal:

De gebruikte materialen en de onderdelen van de materialen zijn nagenoeg onbreekbaar en gemakkelijk te reinigen met een licht vochtige doek. Gebruik geen agressieve schoonmaakproducten noch -middelen en wrijf het materiaal na het reinigen droog met een zachte doek.

Maintenance of the material:

The materials used and materials' parts are virtually unbreakable and easy to clean with a damp cloth. Do not use aggressive cleaning products and dry the material with a soft cloth after cleaning.

Pflege des Materials:

Die verwendeten Materialien und die Teile der Produkte sind nahezu unzerbrechlich und können einfach mit einem leicht angefeuchteten Tuch gereinigt werden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsprodukte oder -mittel und reiben Sie das Material nach dem Reinigen mit einem weichen Tuch trocken.

Entretien du matériel:

Le matériel et les pièces du matériel employés sont incassables ou presque et faciles à nettoyer à l'aide d'un chiffon légèrement humide. N'utilisez pas de produits de nettoyage ni de détergents agressifs et, après avoir nettoyé l'objet en question, séchez-le en l'essuyant avec un chiffon doux.



Rolf.

Mercuriusweg 14 4051 CV Ochten Nederland www.rolfeducation.com www.derolfgroep.nl