Rolf.
Basics

Waar en hoe groeit ons eten
Food for you
Gesundes Essen macht Spass
Bien manger bonne santé

TAALontwikkeling
COMMUNICATION AND LANGUAGE

Art.nr. 299.5023

4+

Nederlands

Inhoud

In een kartonnen doos

- 45 kaartjes 7×7 cm
- 5 picto kaartjes met afbeeldingen van de groeiwijze van voedingsmiddelen
- 40 kaartjes met afbeeldingen van voedingsmiddelen
- handleiding

Doel van het spel

Kleuters zien in de supermarkt al dat heerlijk voedsel liggen, maar waar komt het eigenlijk vandaan? Hoe en waar groeit al dat lekker eten?

Met dit spel staan kleuters stil bij de verschillende soorten afkomst van ons voedsel. Ze geven antwoord op de vraag : 'Hoe groeit het?' Groeit het aan een boom, in de grond, aan een struik, komt het van een dier of hebben mensen het gemaakt en komt het uit de fabriek.

Ze leren de voedingsmiddelen benoemen en sorteren in categorieën als gezond en ongezond en bij uitbreiding van het spel kunnen ze stil staan bij vragen als:

Wat is het belang van gezonde voeding? Is het fruit of groente? Wat is het verschil? Welke vruchten hebben zaden of welke vruchten hebben pitten?

Bovendien kunnen kinderen van gedachten wisselen over verschillende voedingsmiddelen die ze zelf in het dagelijks leven gebruiken.

Doelgroep

Voor 2 – 6 kinderen * vanaf 4 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- Taalontwikkeling
- Sociaal emotionele ontwikkeling
- Oriëntatie op ruimte, tijd en wereldverkenning

Spel

Leg de vijf kaartjes met picto's van een boom, struik, fabriek, dieren en een kuil in de grond, op tafel.

Leg alle andere kaartjes op een stapel. Neem het eerste kaartje van de stapel en denk na over de vraag: 'Hoe groeit het?' Groeit het aan een boom, aan een struik, in de grond, komt het van een dier of komt het uit een fabriek?

Maak je keuze en leg het kaartje bij de picto van je keuze. Draai dan het kaartje om ter controle. Bij een juiste keuze hou je het kaartje als beloning. De volgende speler neemt een nieuw kaartje van de stapel. Een leuke spelvariant: de spelers hebben een gekleurde pion.

Eén speler is spelleider en legt een kaartje op tafel. De andere spelers denken na over de vraag: 'Hoe groeit het?'.

Samen maken ze tegelijkertijd hun keuze door tegelijkertijd hun pion op de betreffende pictogram te leggen.

Dan draait de spelleider het kaartje om ter controle. De kinderen die de juiste keuze hebben gemaakt krijgen een fiche als punt. Wie de meeste fiches heeft op het einde van het spel, wint het spel.

Veel plezier met 'Waar en hoe groeit ons eten' Idee & ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents

In a cardboard box

- 45 playing cards 7 × 7 cm
- 5 pictogram cards with images that show where food comes from
- 40 playing cards with images of food
- instructions

Object of the game

Pre-school children see all that delicious food in the supermarkets but where does it actually come from? How and where does all that delicious food grow? This game gets children thinking about the various origins of our food. They have to answer questions such as: 'How does it grow?' Does it grow on a tree, in the ground or on a bush? Does it come from an animal or have people made it and does it come out of a factory? They learn to name the various types of food and sort them into healthy or unhealthy categories. And if the game is expanded, they have to think about questions such as: What is the importance of healthy food? Is it a fruit or a vegetable? What is the difference?

Which fruits have seeds or which fruits have pips? Moreover, children can exchange thoughts with each other about the various food products that they themselves use in everyday life.

Target group

For 2 – 6 children * ages 4 and up

Development objectives

- Language development
- Social emotional development
- Exploring space, time and the world

Game

Place the five cards with pictograms of a tree, bush, factory, animals and a hole in the ground on the table.

Stack all the other cards on a big pile. Take the first card from the pile and reflect about the question: 'How does it grow?' Does it grow on a tree, in the ground or on a bush? Does it come from an animal or does it come out of a factory?

Make your choice and put the card on the corresponding picto. Turn the card over to check. Keep the card as a reward when your choice was right. The next player takes a new card from the pile.

An exciting variation: Every child chooses a coloured pawn One player is the game leader, by turns he places a card on the table. The players make their choice at the same time by placing their pawn on the corresponding pictogram.

The game leader then turns the card over to check the choices made.

The players with the right choice are given a point. The player with the most points at the end of the game is the winner.

Have fun with 'Food for you'

Idea & design: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt
In einem Karton
- 45 Karten 7 × 7 cm
- 5 Bildkarten mit Abbildungen, die zeigen, woher Lebensmittel kommen
- 40 Karten mit Abbildungen von Lebensmitteln
- Spielanleitung

Ziel des Spiels
Kinder im Vorschulalter sehen all die leckeren Lebensmittel im Supermarkt ausliegen. Aber woher kommen sie eigentlich? Wie und wo entsteht all das, was wir essen? Bei diesem Spiel beschäftigen sich Kinder damit, woher unsere Lebensmittel kommen.
Sie beantworten die Frage: „Wie entstehen sie?" Wachsen sie an einem Baum, im Boden, an einem Strauch, stammen sie von einem Tier, oder haben Menschen sie hergestellt und kommen sie aus einer Fabrik? Sie lernen, die Lebensmittel zu benennen und in die Kategorien „gesund" und „ungesund" einzuordnen. Bei Erweiterung des Spiels können sie sich mit Fragen beschäftigen wie: Was ist die Bedeutung einer gesunden Ernährung? Ist es Obst oder Gemüse? Was ist der Unterschied? Welche Früchte haben Samen oder welche Früchte haben Steine?
Außerdem können Kinder sich über verschiedene Lebensmittel austauschen, die sie selbst im Alltag essen.

Zielgruppe
Für 2 – 6 Kinder * ab 4 Jahre

Entwicklungsziele
- Sprachentwicklung
- Sozial-emotionale Kompetenz
- Erkundung von Raum, Zeit und Welt

Spiel
Fünf Karten mit Piktogram von einem Baum, einem Strauch, einer Fabrik, Tieren und einer Kuhle im Boden werden auf den Tisch gelegt. Die anderen Karten werden auf einem Stapel gelegt.
Ein Spieler nimmt eine Karte und denkt über die Frage: ‚Wie entsteht das?' nach. Wächst es an einem Baum, einem Strauch, im Boden, kommt es von einem Tier oder aus einer Fabrik?
Der Spieler trifft seine Auswahl und legt die Karte zum Piktogram seiner Wahl. Dann dreht er die Karte zur Kontrolle um. Mit einer richtigen Wahl behalt er die Karte. Der nächste Spieler nimmt eine Karte von Stapel.
Eine Variante: Jeder Spieler wählt eine farbige Spielfigur. Ein Spieler ist der Spielleiter und legt eine Karte auf den Tisch. Mit ihrer Spielfigur zeigen die Spieler gleichzeitig an, welche Wahl sie getroffen haben. Dann dreht der Spielleiter die Karte zur Kontrolle um. Die eine richtige Wahl getroffen haben, erhalten einen Punkt. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkten hat, gewinnt.

Viel Spaß mit 'Gesundes Essen macht Spaß' Idee & Gestaltung: Magda Jacobs

Français

Contenu
Dans une bôite en carton
- 45 cartes de 7 × 7 cm
- 5 cartes à pictogramme illustrant le mode de croissance de denrées alimentaires
- 40 cartes à pictogramme illustrant des denrées alimentaires
- manuel

But du jeu
Les jeunes enfants voient tous ces produits alimentaires délicieux au supermarché, mais d'où viennent-ils exactement ? Comment et où poussent tous ces aliments que nous aimons tant ? Avec ce jeu, les enfants sont sensibilisés aux différentes origines de notre nourriture.
Ils répondent à la question :
« Comment ça pousse ? » Est-ce que ça pousse sur un arbre, dans le sol, dans un buisson, est-ce que cela vient d'un animal ou les hommes l'ont-ils fabriqué et est-ce que cela sort de l'usine.
Ils apprennent à nommer les produits alimentaires et à les trier dans les catégories 'sains' et 'malsains'. Lorsqu'ils élargissent le jeu, ils peuvent réfléchir à des questions comme : Quel est l'intérêt d'une alimentation saine? Est-ce un fruit ou un légume? Quelle est la différence? Quels fruits ont des graines et quels fruits ont des pépins? En outre, les enfants peuvent échanger des idées sur les différentes denrées alimentaires qu'ils utilisent eux-mêmes dans la vie quotidienne.

Tranche d'age
Pour 2 – 6 enfants * âgés de plus de 4 ans

Objectifs de développement
- Développement du language
- Compétences socio- émotionnelles
- Découverte de l'espace, du temps et du monde

Le jeu
Poser les cinq pictogrammes d'un arbre, d'un buisson, d'une usine, d'animaux et d'un trou sur la table. Placer les autres cartes dans une pile. Un joueur prend une carte et réfléchis la question 'Comment ça pousse?' Est-ce que ça pousse sur un arbre, dans un buisson, dans le sol, est-ce que cela vient d'un animal ou est-ce que cela sort d'une usine? Le joueur mis sa carte au pictogramme de son choix.
Puis il retourne la carte pour vérifier. Quand il a fait le bon choix, il tient la carte comme une récompense. Alors le joueur suivant prend une carte de la pile.
Une variante: Chaque joueur choisit un pion de couleur. Un des joueurs est le meneur de jeu et pose une carte sur la table. Les autres joueurs faire connaître leur choix en même temps et déposent leur pion sur le pictogramme correspondant. Les joueurs qui ont fait le bon choix, reçoivent un point. Celui qui a le plus de points à la fin du jeu, a gagné.

Amusez bien avec 'Regarder Chercher Trouver' Idée & concept: Magda Jacobs

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 andsafety 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.

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