



Rolf.

[More](#)

Farm view

Farm view

Bauernhofansicht

Vue de la ferme

Nederlands

Farm view

'Deze dieren wonen op de boerderij. De koe en het paard zijn groot, het schaap is kleiner en de kip is het kleinste dier. Ik zet de dieren van klein naar groot. Nu ga ik een opdrachtkaart maken. Even kijken welke dieren ik nodig heb en welk dier helemaal vooraan staat. Als alle dieren op volgorde staan, ga ik controleren met de achterkant van de kaart.'

Inhoud

- Een houten puzzelplank:
 - Voorkant: 8 puzzelstukken boerderijdieren
 - Achterkant: gleuven om de dieren rechtop in te zetten
- 1 overzicht codekaart met de codes van alle dieren
- 7 opdrachtkaarten:
 - Voorkant: de opdracht met afbeeldingen
 - Achterkant: zelfcontrole en tevens opdracht met codes
- Handleiding

Ontwikkelingsdoelen

- Taalontwikkeling, Mondelinge taalvaardigheid
 - Uitbreiden van de woordenschat
 - Luisteren en begrijpen van een instructie
 - Verwoorden van een instructie
- Rekenen-wiskunde, Meetkunde
 - Omgaan met ruimtelijke begrippen zoals vooraan, achteraan, eerste,

laatste, naast, achter, voor

- Onderzoeken wat wel en niet zichtbaar is vanuit een bepaald standpunt
- Een code leren omzetten in een concreet gegeven
- Sociaal-emotionele ontwikkeling
 - Samen spelen en leren

Doelgroep

Voor 2 kinderen vanaf 3 jaar

Doel van het spel

Puzzelen met de puzzelstukken op de voorkant van de puzzelplank. Vervolgens met de opdrachtkaart de volgorde van de dieren ontdekken én de dieren plaatsen op deze volgorde in de gleuven op de achterkant van de puzzelplank.

Aan de slag

Puzzelen én de dieren op een rij

Aan de voorkant van de puzzelplank legt het kind de puzzelstukken op de juiste plek. Twee kinderen kunnen ook samen puzzelen: de één zegt welk dier de ander in de puzzelplank legt.

Aan de achterkant komen de dieren echt tot leven op de boerderij, doordat de kinderen de dieren rechtop in de gleuven zetten. Ze bepalen zelf de plaats van de dieren. Welke dieren staan naast of achter elkaar? Kunnen ze een rij maken van klein naar groot? Doordat de dieren achter elkaar staan, zijn sommige dieren niet meer helemaal zichtbaar. Wat zien de kinderen wel en wat zien ze niet?

Met de afbeeldingen op de opdrachtkaarten

Pak en bekijk een opdrachtkaart. Plaats de dieren in de gleuven van de plank volgens de kaart. Controleer de volgorde met de codes op de achterkant van de opdrachtkaart. Begin bij de pijl en kijk of de dieren in de goede volgorde in de gleuven staan.

Eén kind pakt een opdrachtkaart en vertelt welke dieren op de kaart staan. Het andere kind luistert en zet de dieren in de gleuven op basis van de instructie. Controleer met de opdrachtkaart.

Met de codes op de opdrachtkaarten

Pak en bekijk de codes van een opdrachtkaart. Plaats de dieren in de volgorde van de codes in de gleuven van het plank. Leg de kaart met het overzicht van de codes als geheugensteuntje erbij of maak het voorbeeld zonder de hulp van de codekaart. Draai de opdrachtkaart om en controleer met de voorkant van de kaart.

Kies een opdrachtkaart en maakt deze opstelling met de dieren. Een ander kind zoekt welke opdrachtkaart is gebruikt voor deze opstelling.

Maak een eigen opstelling

Maak een eigen opstelling met de dieren, maak een foto of teken de opstelling in code op papier. Verwoord dan deze volgorde aan een ander kind. Die maakt aan de hand van deze instructie de opstelling. Klopt het met de foto of codetekening?

Veel plezier met 'Farm view'

English

Farm view

'These animals live on the farm. The cow and the horse are big, the sheep is smaller, and the chicken is the smallest animal. I'll order the animals from small to big. Now I'm going to do a task card. Let's see what animals I need and what animal is at the front. When all the animals are in order, I'll check the back of the card.'

Contents

- A wooden puzzle board:
 - Front: 8 farm animal puzzle pieces
 - Back: slots to stand the animals upright in
- 1 code card listing the codes of all the animals
- 7 task cards:
 - Front: the task with pictures
 - Back: self-check and task with codes
- Instructions

Development objectives

- Language development, Oral communication
 - Expanding vocabulary
 - Listening and understanding an instruction
 - Giving an instruction
- Arithmetic, Geometry
 - Dealing with spatial terms like front, back, first, last, next to, behind, in front
 - Explore what is and isn't visible from a certain position

- Learn to convert a code into a concrete fact
- Social-emotional development
 - Playing and learning together

Target group

For 1–2 children aged 3 and over
For 2 children, aged 3 and over

Object of the game

Complete the puzzle with the pieces at the front of the puzzle board. Then use the task card to discover the order of the animals and place them in this order in the slots on the back of the puzzle board.

The game

Complete the puzzle and put the animals in order

On the front of the puzzle board, the child places the puzzle pieces in the right place. Two children can do the puzzle together too: one says which animal the other child should place on the puzzle board.

On the back, the animals really come to life on the farm, because the children place the animals upright in the slots. They decide where they place the animals. Which animals are next to or behind each other? Can they make a row from small to big? Because the animals are standing behind each other, some of them are not completely visible. What do the children see and what don't they see?

With the pictures on the task cards

Pick a task card and look at it. Place the animals in the slots on the board according to the card. Check the order with the codes on the back of the task card. Start with the arrow and check if the animals are in the right order in the slots.

One child picks up a task card and says which animals are on the card. The other child listens and puts the animals in the slots based on the instruction.

Check with the task card.

With the codes on the task cards

Pick a task card and look at the codes. Place the animals in the slots on the board in the order of the codes.

Place the card with the list of codes next to the board. Or make the picture without using the code card. Turn over the task card and compare the result with the front of the card.

Choose a task card and put the animals in this order. Another child finds which task card has been used for this order.

Make your own order

Put the animals in your own order, take a photo or draw the resulting picture in code on a piece of paper. Describe this order to another child.

They will then line up the animals based on this instruction. Does it match the photo or code drawing?

Have fun with 'Farm view'

Deutsch

Bauernhofansicht

„Diese Tiere wohnen auf dem Bauernhof. Die Kuh und das Pferd sind groß, das Schaf ist kleiner und das Huhn ist das kleinste Tier. Ich setze die Tiere in eine Reihe – von klein nach groß. Jetzt möchte ich eine Auftragskarte machen. Erst mal schauen, welche Tiere ich dazu brauche und welches Tier an erster Stelle steht. Wenn alle Tiere in der richtigen Reihenfolge stehen, kann ich das mit der Rückseite der Karte checken.“

Inhalt

- Ein Puzzle-Holzbrett:
 - Vorderseite: 8 Puzzlestücke mit Tieren vom Bauernhof
 - Rückseite: Schlitze, in welche die Tiere aufrecht gesetzt werden können
- 1 Übersichtscode-Karte mit den Codes aller Tiere
- 7 Auftragskarten:
 - Vorderseite: der Auftrag mit Abbildungen
 - Rückseite: Selbstkontrolle und zudem Auftrag mit Codes
- Spielanleitung

Entwicklungsziele

- Sprachentwicklung, mündliche Ausdrucksfähigkeit
 - Erweiterung des aktiven Wortschatzes
 - Zuhören und eine Anleitung verstehen
 - Formulieren einer Anleitung

- Rechnen-Mathematik, Geometrie
 - Umgang mit räumlichen Begriffen wie vorn, hinten, erster, letzter, neben, hinter, vor
 - Herausfinden, was von einem bestimmten Standpunkt aus sichtbar ist oder nicht
 - Einen Code in eine konkrete Information umsetzen
- Sozial-emotionale Entwicklung
 - Gemeinsam spielen und lernen

Zielgruppe

Für 2 Kinder ab 3 Jahren

Ziel des Spiels

Puzzeln mit den Puzzlestücken auf der Vorderseite des Puzzlebretts. Danach mit der Auftragskarte die Reihenfolge der Tiere entdecken und die Tiere in dieser Reihenfolge in die Schlitze auf der Rückseite des Puzzlebretts setzen.

Spielverlauf

Puzzeln und die Tiere in eine Reihe setzen

Auf der Vorderseite des Puzzlebretts legt das Kind die Puzzlestücke an die richtige Stelle. Zwei Kinder können auch gemeinsam puzzeln: das eine sagt, welches Tier das andere in die Aussparung einlegt.

Auf der Rückseite werden die Tiere auf dem Bauernhof wirklich zum Leben erweckt, wenn die Kinder die Tiere aufrecht in die Schlitze setzen. Sie legen selbst den Ort für die Tiere fest. Welche

Tiere stehen nebeneinander oder hintereinander? Können sie eine Reihe bilden: von klein nach groß? Da die Tiere hintereinander stehen, sind einige von ihnen nicht mehr vollständig sichtbar. Was sehen die Kinder und was sehen sie nicht?

Mit den Abbildungen auf den Aufgabenkarten

Nimm eine Aufgabenkarte und sieh sie dir an. Stelle die Tiere laut der Karte in die Schlitze des Spielbretts. Verwende den Code auf der Rückseite deiner Aufgabenkarte zur Kontrolle der Reihenfolge. Beginne bei dem blauen Pfeil und schaue, ob die Tiere in der richtigen Reihenfolge in den Schlitzen stehen.

Das eine Kind nimmt eine Auftragskarte und sagt, welche Tiere auf der Karte stehen. Das andere Kind hört zu und setzt die Tiere – laut der Anweisung – in die Schlitze. Kontrollieren kannst du es mit den Aufgabenkarten.

Mit den Codes auf den Aufgabenkarten

Nimm die Codes einer Aufgabenkarte und sieh sie dir an. Stelle die Tiere in der Reihenfolge der Codes in die Schlitze des Spielbretts. Lege die Karte mit der Übersicht der Codes als Gedächtnisstütze dazu oder baue das Vorbild ohne Hilfe der Codekarte nach. Drehe die Aufgabenkarte um und verwende die Vorderseite der Karte zur Kontrolle.

Such dir eine Aufgabenkarte aus und baue genau diese Aufstellung mit den Tieren nach. Ein anderes Kind schaut, welche Auftragskarte für diese

Aufstellung verwendet wird.

Mache eine eigene Aufstellung

Mache deine eigene Aufstellung mit den Tieren, mach ein Foto oder zeichne sie in Code auf ein Blatt Papier. Formuliere dann diese Reihenfolge gegenüber einem anderen Kind. Dieses baut anhand dessen, was es hört, die Aufstellung nach. Stimmt sie mit dem Foto oder der Codezeichnung überein?

Viel Spass mit 'Bauernhofansicht'

Français

Vue de la ferme

« Ces animaux vivent à la ferme. La vache et le cheval sont grands, le mouton est plus petit et la poule est le plus petit animal. Je classe les animaux de petit à grand. Maintenant, je vais faire une carte d'exercice. Voyons de quels animaux j'ai besoin et quel animal se trouve tout à l'avant. Quand tous les animaux sont dans l'ordre, je vérifie avec le dos de la carte ».

Contenu

- Une planche de puzzle en bois :
 - Recto : 8 pièces de puzzle d'animaux de la ferme
 - Verso : fentes pour faire tenir les animaux debout
- 1 aperçu des codes de tous les animaux
- 7 cartes d'exercice :
 - Recto : l'exercice avec illustrations
 - Verso : vérification et exercice avec codes
- Instructions

Objectifs de développement

- Développement linguistique, compétences linguistiques orales
 - Élargissement du vocabulaire
 - Écouter et comprendre une instruction
 - Formuler une instruction
- Calculs-mathématiques, géométrie
 - Gérer des concepts spatiaux comme tout devant, tout derrière, premier, dernier, à côté, derrière, devant...

- Examiner ce qui est et n'est pas visible d'un certain point de vue
- Apprendre à convertir un code en une donnée concrète
- Développement socio-émotionnel
 - Jouer et apprendre ensemble

Groupe cible

Pour 2 enfants à partir de 3 ans

But du jeu

Réaliser le puzzle avec les pièces à l'avant de la planche. Ensuite, avec la carte d'exercice, découvrir l'ordre des animaux et les placer dans cet ordre dans les fentes situées au dos de la planche de puzzle.

Démarrer

Puzzle et alignement des animaux

À l'avant de la planche de puzzle, l'enfant place les pièces du puzzle au bon endroit. Deux enfants peuvent également faire un puzzle ensemble : l'un dit quel animal l'autre met sur la planche du puzzle.

À l'arrière de la planche, les animaux prennent vraiment vie à la ferme, car les enfants mettent les animaux à la verticale dans les fentes. Ils décident eux-mêmes de la position des animaux. Quels animaux sont à côté ou derrière les autres? Peuvent-ils les classer du plus petit au plus grand ? Comme les animaux sont placés les uns derrière les autres, certains ne sont plus entièrement visibles. Que voient les enfants et que ne voient-ils pas ?

Avec les illustrations sur les cartes d'exercice

Prends une carte d'exercice et regarde-la. Positionne les animaux dans les fentes de la planche en suivant la carte. Vérifie l'ordre à l'aide des codes au dos de la carte d'exercice. Commence par la flèche et vérifie si tu as positionné les animaux dans le bon ordre dans les fentes.

Un enfant prend une carte d'exercice et dit quels animaux figurent sur la carte. L'autre enfant écoute et place les animaux dans les fentes sur la base de l'instruction. Vérifie avec la carte d'exercice.

Avec les codes sur les cartes d'exercice

Prends une carte d'exercice et regarde les codes. Positionne les animaux dans les fentes de la planche de jeu en suivant l'ordre des codes. Pose la carte avec l'aperçu des codes à côté de toi, elle te servira d'aide-mémoire, ou reproduis l'exemple sans t'aider de la carte à codes. Retourne la carte d'exercice et vérifie avec la face avant de la carte.

Choisis une carte d'exercice et place les animaux selon la disposition sur celle-ci. Un autre enfant trouve quelle carte d'exercice a été utilisée pour cet ordre.

Fais ta propre disposition

Dispose les animaux comme bon te semble, prends une photo ou dessine la disposition sur du papier en la codant. Formule cet ordre à un autre enfant.

Il reproduit la disposition sur la base de l'instruction. Correspond-elle à la photo ou au dessin de code ?

Amusez bien avec « Vue de la ferme »

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