



Rolf.

Originals

Telfeest van Stippie
Dottie's counting party
Rechenparty mit Stippie
Cocci compte tout

Nederlands

Inhoud

In een houten kist met deksel:

- 2×6 rode lieveheersbeestjes met witte stippen van 1 t/m 6
- 2×6 kaartjes met rode dobbelstenen en witte stippen 1 t/m 6
- 21 kaartjes met cijfers van 0 t/m 20
- 12 kaartjes met vlinders
- 20 kaartjes met vingerbeelden, blauw 0 t/m 10 en groen met de splitsingen
- 12 kaartjes met potloden 1 t/m 12
- 10 kaartjes met rode en grijze stippen (vijfstructuur)
- 8 kaartjes met lieveheersbeestjes met ster als beloningskaartjes of kanskaart
- 20 houten rode 'eier' kralen en 3 houten eierhouders voor 4, 6 én 10 eieren
- 23 kaartjes met eierdozen 4×1 t/m $4 - 9 \times 1$ t/m $6 - 10 \times 1$ t/m 10
- 6 rijgveters en 48 kunststof kralen (varia 4 kleuren; rood, groen, geel, blauw of wit)
- 4 houten stippendobbelstenen 1 t/m 6
- 48 kunststof stapeldopjes groen-geel-rood en blauw

Spelkaarten

- **'Samen 6'** – 19 langwerpige kaarten Lieveheersbeestjes met stippen
- **Leg aan 'Getal of stip'** 30 langwerpige kaarten met cijfers en stippen
- **'Zoek dezelfde hoeveelheid'** 24 memory kaarten (gele rand)
- **'De meeste stippen'** 24 memory kaarten (roze rand)

Doelgroep

Oudste kleuters en remediërend.

Ontwikkelingsdoelen

Om de rekenontwikkeling te stimuleren moeten kleuters de kans krijgen om met diverse materialen en in verschillende situaties ervaringen op te doen met schatten, vergelijken, ordenen, tellen, meten, meetkunde, ruimte, tijd en geld. Een goede rekenactiviteit sluit aan bij de leefwereld, dus betekenisvolle context van jonge kinderen, bij hun natuurlijke nieuwsgierigheid en exploratiedrang.

Ze bevatten de nodige wiskundige activiteiten waarbij er ruimte is om zelf te ontdekken, experimenteren, handelen, verwonderen en samenwerken.

Goede rekenactiviteiten bevatten problemen waardoor kinderen in denkprocessen worden gezet en hebben oplossings-mogelijkheden op meerdere niveaus.

Een belangrijk middel om te leren is spel. Spel sluit aan bij de wereld van het jonge kind, zorgt voor betrokkenheid en al spelend komen kinderen tot allerlei ervaringen en ontdekkingen.

De materialen in de kist van 'Stippie' behandelen een deelaspect van rekenen en zijn gericht op de ontwikkeling van tellen en getalbegrip met specifieke aandacht voor structureren en representeren bij tellen.

Structureren is een belangrijk facet

van tellen. Wanneer een kind niet tot structureren komt zal het één voor één blijven tellen en dit heeft consequenties voor het verdere rekenen.

Om los te komen van het één voor één tellen, gaan kinderen een structuur herkennen of aanbrengen in een hoeveelheid. Belangrijk is dat kinderen via eigen ervaringen het structureren ontdekken.

Soorten structuren

1. Vingerbeeldkaarten:

Als de kinderen met hun vingers hoeveelheden kunnen tonen, leren ze erop vertrouwen dat één hand met vingers vijf is en twee handen met vingers tien is.

2. Dobbelsteenkaarten:

De voorstelling van hoeveelheden op de dobbelsteen is al bekend van het spelen van spelletjes. Hier ontdekken kinderen dat twee rijtjes van drie altijd zes is.

3. Eierdooskaarten:

Een eierdoos van zes of van 10 eitjes heeft ook twee rijen waar de eitjes inzitten. Kinderen ontdekken alle mogelijke combinaties van gevulde eierdozen.

4. Turfbeeldkaarten:

Om grote hoeveelheden te tellen zoals knikkers of schelpen of steentjes gaan kinderen leren turven. Turven is hoeveelheden in groepjes van 5 verdelen.

5. Stippenkaartjes in de 5-structuur:

Een vaste structuur van 2 rijen van 5 stippen zodat kinderen de hoeveelheid vijf in een keer leren overzien en er dan 1 of 2, de hoeveelheden op de tweede rij, gaan bijvoegen.

Spel Leg aan 'Getal of Stip'

Neem de 30 kaarten en verdeel ze over drie spelers. Wie het kaartje heeft met het groene vlak begint het spel. De spelers mogen aan twee kanten van dit kaartje aanleggen. Rechts ga je verder met het getal en links ga je verder met de stippen. Wie het eerst alle kaartjes heeft afgelegd of de minste kaartjes overhoudt, wint het spel.

Spel 'Samen 6'

Neem de 19 langwerpige kaarten met lieveheersbeestjes en stippen.

Leg het kaartje met de bloem en het rode lieveheersbeestje met 5 stippen als start op tafel. Verdeel de andere kaartjes over 3 spelers. Leg om de beurt een kaartje aan met een lieveheersbeestje zodat het totaal van de stippen steeds 6 is.

Spel 'Zoek dezelfde hoeveelheid' memory

Neem de 24 kaartjes met gele rand en leg ze met de beeldzijde naar onder op de wijze van memory op tafel. Draai om de beurt twee kaartjes om en verzamel gelijke hoeveelheden die op verschillende manieren gestructureerd zijn. bv. 6 rode kralen en 6 groene vierkanten.

Spel 'Vlinders'

Neem de 12 vlinderkaartjes en leg ze op een willekeurige manier op een groen blad papier. Een speler telt de vlinderkaartjes, ordent ze daarbij eventueel in een bepaalde structuur en draait zich dan om. Een andere speler neemt een aantal vlinders weg. De eerste speler draait zich om en probeert te ontdekken hoeveel vlinders er weg zijn.

Spel 'De meeste stippen'

Neem de 24 kaartjes met roze rand, meng en verdeel ze in twee gelijke stapels. De twee spelers leggen hun stapel kaarten blind op tafel. Tussen de twee spelers staat eventueel een bel. Tel hardop tot drie. Op drie leggen de beide spelers de bovenste kaart van hun stapel open voor hen op tafel. Wie de hoogste kaart heeft laat als eerste de bel horen (of legt zijn hand op de stapel als je zonder bel speelt). Wie belt, zegt hoeveel hij heeft. Is het inderdaad de hoogste kaart, dan geef je alle al omgedraaide kaarten aan je tegenspeler. Legt iemand een kanskaart (lieveheersbeestje met ster), zeg dan snel een hoger getal naar keuze en druk op de bel. Wie zich vergist, krijgt de omgedraaide kaarten die in het midden liggen. Wie het eerst al zijn kaarten kwijt is, wint.

Of speel deze versie: als beide spelers een kaart op tafel hebben gelegd en het is 'samen zes', bel dan zo snel mogelijk en win de omgedraaide kaarten.

Spel 'Wie gooit het meeste?'

Twee spelers nemen ieder een stippen-dobbelsteen (moeilijker variant met 2 dobbelstenen) en leggen 15 stapeldopjes (fiches) in de pot. Beide spelers gooien hun dobbelsteen. Wie het meeste gooit mag een fiche pakken. Gooi je allebei evenveel pak dan allebei een fiche. Speel door tot de pot leeg is.

Spel 'De goochelaar'

Neem 5 stapeldopjes (fiches) en een beker of goochelhoed. Jij kunt goochelen en dus door de beker of hoed kijken.

Terwijl jij je ogen sluit legt een speler een paar fiches onder de beker of hoed. Je doet je ogen open en zegt: 'Ik zie, ik zie... fiches onder de beker'. Controleer samen of het klopt. Speel opnieuw maar nu sluit een andere speler de ogen.

Spel 'Zessen'

Vier spelers nemen 4 dobbelstenen en een aantal stapeldopjes (fiches). Spreek van te voren af hoeveel rondjes je gaat spelen. Gooi om de beurt met de dobbelstenen. Kijk hoeveel keer je zes hebt of zes kunt maken door de verschillende hoeveelheden op de dobbelsteen samen te voegen. Voor elke zes win je een fiche. Wie op het einde de meeste fiches heeft, wint het spel.

Spellen met de structuurkaarten

Memory

Aantal spelers: twee of drie

Materiaal:

- getalkaarten van 1 t/m 12
- set potloodkaarten (turfbeelden)

Doel van het spel:

Combineer getal en hoeveelheid. Wie de meeste combi's heeft, wint het spel

Spel:

- Schud beide sets kaarten en leg ze als een memory met de beeldzijde naar onder op tafel
- Draai telkens twee kaarten om en zoek een combinatie van getal en dezelfde hoeveelheid.
- Heb je geen combi dan draai je de kaarten weer om op tafel.

Maak een straat

Aantal spelers: twee

Materiaal:

- een dobbelsteen
- twee sets kaartjes van 1 t/m 6 naar keuze (dobbelsteenpatronen, eierdozen, vingerbeelden, turfbeelden of getalkaarten)

Doel van het spel:

Maak als eerste een straatje

Spel:

- Elke speler krijgt een set kaarten
- Gooi om de beurt met de dobbelsteen
- Pak het kaartje uit je set dat evenveel is als de worp van de dobbelsteen
- Bij de volgende beurt mag je alleen een buurtgetal (een getal dat één meer of één minder is) aanleggen
- Gooi je in de volgende beurt niet de juiste hoeveelheid dan gaat je beurt voorbij
- Winnaar is diegene die het eerst een straatje heeft van 1 t/m 6
- Moeilijker variatie: maak een straatje van 1 t/m 12 en gooi dan met 2 dobbelstenen

Kaartenrace

Aantal spelers: met twee of met 5 groepjes van twee spelers

Materiaal:

- 5 sets kaarten

Doel van het spel:

Win zoveel mogelijk punten door zo snel mogelijk je kaarten in de juiste volgorde te leggen

Spel:

- elk groepje neemt een set kaarten
- Kies een groepsleider. Op zijn/haar teken legt ieder groepje de kaarten zo snel mogelijk op volgorde m.a.w. in

een straatje.

- Steek je hand op als alle kaarten goed liggen, de andere groepjes stoppen met leggen. Is het 'straatje' goed dan is die groep de winnaar en krijgt een punt.
- Schuif de kaarten door en speel opnieuw

Raak

Aantal spelers: twee spelers en een spelleider

Materiaal:

- structuurkaarten tot 10 (potloden-vingers-eierdozen-rekenrekstippen)
- voor elke speler een kanskaart (lieveheersbeestje met ster)

Doel van het spel:

Verzamel twee kaarten met dezelfde hoeveelheid.

Spel:

- Schud alle kaarten, maak er een stapel van en leg deze blind op tafel.
- De spelleider legt zes kaarten in twee rijen van drie open op tafel.
- Zie je twee kaarten met dezelfde hoeveelheid zeg dan snel 'raak'.
- Wijs de kaarten aan en zeg de hoeveelheid. Is het goed dan mag je de kaarten houden.
- Is het een valse 'raak' dan mag je weer meedoen nadat een andere speler 'raak' heeft gezegd.
- Licht er geen 'raak' voeg dan twee kaarten toe. Licht er dan nog geen 'raak' neem dan alle kaarten weg leg ze onderaan de stapel en leg zes andere kaarten neer.
- Zet een kanskaart in als je geen combinatie kunt maken.
- Wie de meeste sets heeft, wint

Bingo

Aantal spelers: leerkracht + drie spelers

Materiaal:

- getalkaarten 1 t/m 12
- set potloodkaarten
- of getalkaarten t/m 10 en een andere set structuurkaarten

Doel van het spel:

Combineer getallen bij de juiste hoeveelheid.

Spel:

- de drie spelers kiezen blind 4 kaarten uit de getalkaarten
- ze leggen de kaarten open voor zich op tafel
- de leerkracht neemt de set met de structuurkaarten, schud ze en maakt een blinde stapel
- de leerkracht draait een kaartje om en legt het voor zich op tafel
- de speler die het bijhorende getalkaartje heeft, draait zijn kaartje om
- de speler die het eerst al zijn kaartjes heeft omgedraaid, wint het spel

Veel plezier met 'Stippie'

Auteur: Alette Lanting

Vormgeving: Magda Jacobs

English

Contents

In a wooden box with a lid:

- 2 × 6 red ladybirds cards white white dots 1 to 6
- 2 × 6 cards with red dice and 1 to 6 white dots
- 21 cards with number symbols 0 to 20
- 12 cards with butterflies
- 20 cards with finger pictures blue 0 to 10 and green with the divisions
- 12 cards with pencils 1 to 12
- 10 cards with red & grey dots (five-structure)
- 8 cards with ladybirds and white star (as reward or chance card)
- 20 wooden red 'egg' beads and 3 wooden 'egg-cartons' for 4, 6 and 10 eggs
- 23 cards with egg-cartons 4×0 to $4 - 9 \times 0$ to $6 - 10 \times 0$ to 10
- 6 laces and 48 plastic beads (combination of four colours; red, green, yellow, blue or white)
- 4 wooden dotted dice 1-6
- 48 plastic counters green-yellow-red & blue

Game cards:

- **'Together 6'** 19 oblong cards with ladybirds and dots
- **'Number or dots'** 30 oblong cards with numbers and dots
- **'Find the same quantity'** 24 memory cards (yellow frame)
- **'The most dots'** 24 memory cards (pink frame)

Target group

Oldest toddlers and remedial

Development objectives

To stimulate the development of calculation, children must be given the opportunity to gain experience with a variety of materials and in a variety of situations, with estimating, comparing, sorting, adding, measuring, geometry, space, time and money.

Good calculating activity links with the real world, thus with the expressive context of young children, in their natural curiosity and exploration impulses.

This gives them the required mathematical activities providing scope for being able to discover, experiment, transact, admire and collaborate. Good calculating activities contain problems which encourage the children to think, and which offer resolving opportunities at a variety of levels.

An important way of learning is through play. Playing is appropriate in the world of the young child and ensures involvement, and playing impels children towards all sorts of experiences and discoveries.

The materials in 'Dotties' box cover a sectional aspect of calculating and are oriented towards the development of counting and an understanding of numbers, devoting specific attention to structuring and representation in

counting.

Structuring is an important facet of counting. If a child does not learn to structure he or she will continue to count one by one and this has consequences for further calculation.

To move away from counting one by one, children will recognise or apply a structure to a quantity. It is important for children to discover structuring through their own experiences.

Ways of structuring

1. Finger picture cards:

If the children can show quantities with their fingers, they learn to trust that one hand with fingers is five and two hands with fingers is ten.

2. Dice cards:

The depiction of quantities on the dice is already familiar through playing games. Here children discover that two rows of three is always six.

3. Egg-carton cards:

An egg-carton of six or ten eggs also has two rows containing the eggs. Children discover all possible combinations of filled egg-cartons.

4. Pencil cards:

To be able to count large quantities such as marbles or pebbles, children learn to tally. Tallying is dividing quantities into groups of five.

5. Dotted cards in the five-structure:

A fixed structure of two rows of five dots so that children learn to oversee the quantity five immediately, and can then start adding one or two, the quantities

on the second row.

'Number or Dots' game

Take the 30 oblong cards and divide them among three players. The player with the card with the green surface starts the game. The players may put down a card on either side. On the right you continue with the number and on the left you continue with the dots. The first player to have put down all the cards or who retains the fewest cards, wins the game.

'Together 6' game

Take the 19 oblong cards with ladybirds and dots. Start by putting the card with the flower and red ladybird with 5 dots on the table. Divide the other cards among three players. Take turns in putting down a card with a ladybird with the right amount of dots so that the total of dots is always 6.

'Find the same quantity' memory game

Take the 24 cards with yellow frame and lay them on the table with the picture downwards like a memory game. Take turns in turning over two cards and collect identical quantities which are structured in different ways. e.g. 6 red beads and 6 green squares.

'Butterflies' game

Take the 12 butterfly cards and place them randomly on a piece of green paper. A player counts the butterfly cards, sorts them into a specific structure and then turns around. Another player removes a number of butterflies. The first player turns

around and tries to discover how many butterflies have been removed.

'The most dots' game

Take the 24 cards with pink frame, mix them and divide them into two equal decks. The two players put their deck of cards face-down on the table. There may be a bell between the two players. Count aloud to three and on the count of three, both players place the top card from their deck openly on the table. The one with the highest card is the first to ring the bell (or if there is no bell, puts his hand on the deck). The one who rings says how many he has. If this is indeed the highest card, then you give all the turned cards to your opponent. If someone puts down a chance card, then quickly say a higher number of your choice and ring the bell. Anyone who makes a mistake gets the turned cards which are lying in the middle. The first one to get rid of all his cards wins.

Play this version: if both players have laid a card on the table and it is 'together six', then ring the bell as quickly as possible and win the cards which have already been turned over.

'Who throws the most?' game

Two players each take a dotted dice (more difficult version with two dice) and put 15 tokens (counters) in the pot. Both players throw their dice. The one throwing the most may take a token. If you both throw the same then both take a token. Play until the pot is empty.

'The magician' game

Take 5 tokens (counters) and a mug or magician's hat. You can perform magic, and so can look through the mug or hat. While shutting your eyes, the player places several tokens under the mug or hat. You open your eyes and say: 'I see, I see, tokens under the mug.' Check together to see whether you were right. Play again, but this time another player closes their eyes.

'Sixes' game

Four players take four dice and a number of tokens (counters). Decide in advance how many rounds you are going to play. Throw the dice in turn. See how many times you get a six or can make up six by adding the various quantities on the dice. You win a token for each six. The one who has the most tokens at the end wins the game.

Games with the structure cards

Memory

Number of players: two or three

Materials:

- number cards from 1 -12
- set pencil cards

Objective of the game:

Combine number and quantity. Whoever has the most combinations wins the game.

The game:

- Shuffle both sets of cards and put them down on the table like a memory game with the pictures facing down.
- Turn over two cards each time and look for a combination of a number and the same quantity.

- If you don't have a combination then you turn your cards back over on the table.

Make a row

Number of players: two

Materials:

- a dice
- two sets of cards from 1 – 6 by choice (dice pattern, egg-cartons, finger pictures, pencil pictures or number cards).

Object of the game:

Be the first to make a row.

The game:

- Each player gets a set of cards
- Throw the dice in turn.
- Take the card from your set which matches the throw of the dice.
- For the next turn you may only put down an adjacent number (a number which is one more or one less).
- If you don't throw the right quantity in the next turn you miss your turn.
- The winner is the first one to get a row of 1 – 6
- More difficult version: make a row of 1 – 12 and throw with two dice

Cards race

Number of players: two or with five groups of two players

Materials:

- five sets of cards

Object of the game:

Win as many points as possible by laying down your cards in the right order as quickly as possible.

The game:

- Each group takes a set of cards
- Choose a group leader. At his sign

each group lays down the cards in the right order in a row as fast as possible.

- Put up your hand when all the cards have been correctly placed, and other groups stop playing. If the row is correct, that group is the winner and gets a point.
- Shuffle the cards and play again

Snap

Number of players: two players and a game leader

Materials:

- all structure cards up to 10
- one chance card (ladybird with star) for each player

Object of the game:

Collect two cards with the same quantity

The game:

- Shuffle all the cards, make a deck with them and lay these face-down on the table.
- The game leader puts down six cards on the table in two rows of three.
- If you see two cards with the same value then you immediately say 'Snap'.
- Point to the cards and say the number. If it's right you may keep the cards.
- If it's a false 'Snap' then you may go again after the other player has said 'Snap'.
- If there is no 'Snap' then put down another two cards (two rows of four cards). If there is still no 'Snap' then all the cards are removed and put under the face-down deck and the game leader puts down another six cards.
- Use a chance card if you are not able to make a combination.
- The one with the most sets wins.

Bingo

Number of players: teacher and three players

Materials:

- number cards up to 12
- sets of pencil cards

Object of the game:

Combine numbers with the right quantity.

The game:

- All players choose blind four cards from the number cards.
- They place the cards openly on the table in front of them.
- The teacher takes the set with the structure cards, shuffles them and produces a face-down deck.
- The teacher turns over a card and puts it in front of himself/herself on the table.
- The player who has the matching number card turns his card over.
- The first player to turn all his cards over wins the game.

Have fun with 'Dottie'

Author: Alette Lanting

Design: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

In einem Holzkasten mit Deckel:

- 2 × 6 Marienkäfer mit 1 bis 6 Punkten in Würfelanordnung
- 2 × 6 Karten mit 1 bis 6 Würfelpunkten
- 21 Kärtchen mit Zahlensymbolen 0 bis 20
- 12 Kärtchen mit Schmetterlingen
- 20 Kärtchen mit Fingerabbildungen blau 0 bis 10 und Teilungen grün
- 12 Kärtchen mit Bleistiften (Zählstrichen) 1 bis 12
- 10 Kärtchen mit Punkten, rot und grau (Fünferstruktur)
- 8 Kärtchen mit Marienkäfern mit Stern (Joker oder Belohnungskärtchen)
- 20 rote Eierperlen aus Holz und 3 Holzeierhalter für 4, 6 und 10 Eier
- 23 Kärtchen mit Eierkartons 4×0 bis $4 - 9 \times 0$ bis $6 - 10 \times 0$ bis 10
- 6 Schnürsenkel und 48 Kunststoffperlen (4-Farben-Kombinationen aus rot, grün, gelb, blau oder weiß)
- 4 Augwürfel (1 bis 6) aus Holz
- 48 Kunststoff Spielmarken, grün, gelb, rot und blau

Spielkärtchen:

- **'Zusammen 6'** 19 Dominokärtchen Marienkäfer mit Punkten
- **'Zahl oder Punkt'** 30 Dominokärtchen mit Zahlen und Punkten
- **'Dieselbe Menge suchen'** 24 Memory-kärtchen, gelber Rand
- **'Die meisten Punkte'** 24 Spielkärtchen mit rosa Rand

Zielgruppe

5- bis 6-Jährige, Schüler im Förderunterricht

Entwicklungsziele

Zur Förderung der Rechenfähigkeit muss den Kindern die Möglichkeit geboten werden, mit verschiedenen Materialien und in unterschiedlichen Situationen Erfahrungen mit Schätzen, Vergleichen, Sortieren, Zählen, Messen, Geometrie, Raum, Zeit und Geld zu sammeln.

Eine gute Beschäftigung mit dem Rechnen basiert auf dem Lebensumfeld des Kindes, berücksichtigt also seinen Kontext und kommt seiner natürlichen Neugier und seinem Forschungsdrang entgegen.

Die notwendigen mathematischen Aktivitäten müssen Raum dafür bieten, dass das Kind selbst entdecken, experimentieren, handeln, staunen und zusammenarbeiten kann. Gute Rechenaktivitäten bieten Aufgaben, die den Denkprozess der Kinder anregen und Lösungsmöglichkeiten auf mehreren Niveaus vorsehen.

Ein wichtiges Mittel zum Lernen ist das Spiel. Spielen entspricht der Welt des jungen Kindes und weckt sein Interesse. Beim Spiel erfahren und entdecken Kinder die unterschiedlichsten Dinge.

Das Material aus dem „Pünktchen“-Kasten bezieht sich auf einen Teilaspekt des Rechnens und zielt auf die Entwicklung der Zählfähigkeit und des Zahlenverständnisses ab, wobei dem Strukturieren und Repräsentieren beim

Zählen besondere Aufmerksamkeit gilt. Strukturieren ist ein wesentlicher Aspekt des Zählens. Wenn ein Kind nicht lernt zu strukturieren, wird es weiterhin abzählen, was sich negativ auf die weitere Entwicklung der Rechenfähigkeit auswirkt.

Um vom Abzählen abzukommen, lernen die Kinder, in einer Menge eine Struktur zu erkennen oder zu bilden. Wichtig ist dabei, dass die Kinder die Strukturen anhand eigener Erfahrungen entdecken.

Arten der Strukturierung

1. Karten mit Fingerabbildungen:

Wenn die Kinder mit den Fingern Zahlen anzeigen können, lernen Sie, dass eine Hand immer für die Zahl fünf und zwei Hände für die Zahl zehn stehen.

2. Würfelnkarten:

Die Abbildung von Zahlen durch die Augen auf einem Würfel kennen die Kinder schon von verschiedenen Spielen. Hier entdecken die Kinder, dass zwei Reihen mit drei Augen immer sechs Augen sind.

3. Eierkartonkarten:

In Eierkartons für sechs oder zehn Eier sind die Eier ebenfalls in zwei Reihen angeordnet. Die Kinder entdecken alle möglichen Kombinationen gefüllter Eierkartons.

4. Zählstrichkarten:

Um größere Mengen zu zählen, beispielsweise von Murmeln, Muscheln oder Kieselsteinen, lernen die Kinder die Darstellung von Zahlen mithilfe von Zählstrichen. Dabei teilen sie die Mengen in Fünfergruppen ein.

5. Punktekärtchen in Fünferstruktur:

Anhand einer festen Struktur von zwei Reihen zu fünf Punkten lernen die Kinder, die Menge „fünf“ auf einen Blick zu erkennen und dann 1 oder 2 – die Menge in der zweiten Reihe – zu addieren.

Dominospiel „Zahl oder Punkt“

Verteilen Sie die 30 Dominokarten an drei Kinder. Wer die Karte mit der grünen Fläche hat, darf anfangen. Die Spieler dürfen auf beiden Seiten dieser Karte anlegen. Rechts werden Zahlen, links Punkte angelegt. Wer zuerst alle Karten abgelegt hat oder die wenigsten Karten übrig behält, hat gewonnen.

Dominospiel „Zusammen 6“

Nehmen Sie die 19 Dominokarten mit Marienkäfern und Punkten. Legen Sie die Karte mit der Blume als Startkarte auf den Tisch. Verteilen Sie die anderen Karten an drei Kinder. Die Kinder legen Karten an, bis die beiden Marienkäfer wieder sechs Punkte hatten.

Memoryspiel „Dieselbe Menge suchen“

Nehmen Sie die 24 Kärtchen und legen Sie sie verdeckt (wie beim Memory) auf den Tisch. Die Kinder drehen der Reihe nach jeweils zwei Kärtchen um und sammeln auf diese Weise gleiche Mengen, die auf unterschiedliche Weise strukturiert sind.

Spiel „Schmetterlinge“

Nehmen Sie die 12 Schmetterlingskarten und legen Sie sie in willkürlicher Anordnung auf ein grünes Blatt Papier. Ein Spieler zählt die Schmetterlingskarten, ordnet sie dabei eventuell in einer bestimmten Struktur und dreht sich dann um. Ein anderer Spieler nimmt einige

Schmetterlinge weg. Der erste Spieler dreht sich wieder um und versucht herauszufinden, wie viele Schmetterlinge verschwunden sind.

Spiel „Die meisten Punkten“

Nehmen Sie die 24 Karten mit rosa Rand, mischen Sie sie und teilen Sie sie in zwei gleich große Stapel. Die beiden Spieler legen ihren Kartenstapel verdeckt auf den Tisch. Zwischen den Spielern kann eventuell eine Glocke aufgestellt werden. Zählen Sie laut bis drei. Bei „drei“ legen die beiden Spieler die oberste Karte von ihrem Stapel offen vor sich auf den Tisch. Wer die höchste Karte hat, läutet sofort die Glocke (oder legt die Hand auf den Stapel, wenn ohne Glocke gespielt wird). Wer läutet, sagt, welche Punktzahl er hat. Wenn dies tatsächlich die höchste Karte ist, erhält der Gegner alle bereits umgedrehten Karten. Wer einen Joker legt, sagt schnell eine beliebige höhere Zahl und läutet die Glocke. Wer sich irrt, bekommt die umgedrehten Karten, die in der Mitte liegen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Karten abgelegt hat.

Spielvariante: Wenn beide Spieler eine Karte auf den Tisch gelegt haben, und beide Karten ergeben „zusammen sechs“, bekommt derjenige die bereits umgedrehten Karten, der zuerst die Glocke läutet.

Spiel „Wer würfelt die höchste Zahl?“

Zwei Spieler nehmen sich jeweils einen Augwürfel (schwierigere Spielvariante: zwei Würfel) und legen 15 Spielmarken in den Topf. Beide Spieler würfeln. Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf sich

ein Spielmarke nehmen. Bei gleicher Punktzahl darf sich jeder Spieler ein Spielmarke nehmen. Das Spiel endet, wenn der Topf leer ist.

Spiel „Der Zauberer“

Benötigt werden 5 Spielmarken, ein Becher oder ein Zauberhut. Die Spieler sind Zauberer und können daher durch den Becher oder Hut schauen. Schließen Sie die Augen; ein Spieler legt einige Spielmarken unter den Becher oder den Hut. Öffnen Sie die Augen wieder und sagen Sie: „Ich sehe, ich sehe ... Spielmarken unter dem Becher/Hut“. Sehen Sie zusammen nach, ob die genannte Zahl stimmt. Bei der nächsten Runde schließt einer der anderen Spieler die Augen.

Spiel „Sechser“

Vier Spieler nehmen sich vier Würfel und einige Spielmarken. Vereinbaren Sie vorab, wie viele Runden gespielt werden sollen. Würfeln Sie abwechselnd. Die Spieler zählen jeweils, wie viele Sechser sie geworfen haben oder wie viele Sechser sie bilden können, indem sie die Augen auf den Würfeln addieren. Für jede Sechse gibt es ein Spielmark. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Spielmarken hat.

Spiele mit den Strukturkarten

Memory

Spielerzahl: zwei oder drei

Material:

- Zahlenkarten 1 bis 12
- Kartenset mit Bleistiften

Ziel des Spiels:

Kombination von Zahl und Menge. Wer

die meisten Kombinationen bildet, gewinnt das Spiel.

Spiel:

- Mischen Sie beide Kartensets und legen Sie sie wie beim Memory verdeckt auf den Tisch.
- Die Spieler drehen jeweils zwei Karten um und suchen eine Kombination aus einer Zahl und der entsprechenden Menge.
- Wer keine Kombination aufgedeckt hat, dreht die Karten wieder um.

Eine Straße bauen

Spielerzahl: zwei

Material:

- ein Würfel
- zwei Kartensets 1 bis 6 nach Wahl (Würfelmustern, Eierkartons, Fingerbildern, Zählstrichen oder Zahlen)

Ziel des Spiels:

Als erster eine Straße bauen.

Spiel:

- Jeder Spieler bekommt ein Kartenset – Die Spieler würfeln abwechselnd.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt die Karte aus seinem Set, deren Wert der gewürfelten Augenzahl entspricht.
- In der nächsten Runde darf nur eine Nachbarzahl (also die um 1 höhere oder niedrigere Zahl) angelegt werden.
- Wenn in einer Runde keine passende Zahl gewürfelt wird, kommt der nächste Spieler an die Reihe.
- Gewinner ist, wer zuerst eine Straße von 1 bis 6 gebaut hat.
- Schwierigere Spielvariante: Es wird mit zwei Würfeln gespielt, und es muss eine Straße von 1 bis 12 gebaut werden.

Kartenrennen

Spielerzahl: zwei Einzelspieler oder 5 Zweiertteams

Material:

- 5 Kartensets

Ziel des Spiels:

Möglichst viele Punkte gewinnen, indem die Karten möglichst schnell in die richtige Reihenfolge gelegt werden.

Spiel:

- Jedes Team nimmt sich ein Kartenset.
- Ein Spieler wird zum Spielleiter ernannt. Auf dessen Zeichen legen alle Teams die Karten möglichst schnell in die richtige Reihenfolge (also als Straße).
- Das Team, das fertig ist, hebt die Hand. Die anderen Teams müssen dann ebenfalls aufhören. Wenn die Straße stimmt, hat das Team gewonnen und erhält einen Punkt.
- Jedes Team gibt sein Kartenset an das nächste Team weiter.

Treffer

Spielerzahl: zwei Spieler und ein Spielleiter

Material:

- alle Strukturkarten bis 10
- ein Joker (Marienkäferkarte mit Sterne) für jeden Spieler

Ziel des Spiels:

Zwei Karten mit derselben Menge sammeln.

Spiel:

- Mischen Sie alle Karten und legen Sie sie gestapelt verdeckt auf den Tisch.
- Der Spielleiter legt sechs Karten in zwei Dreierreihen offen auf den Tisch.
- Wer zwei Karten mit derselben Menge sieht, sagt sofort „Treffer!“.

- Dieser Spieler muss dann die Karten zeigen und die Menge sagen. Wenn es stimmt, darf er sich die Karten nehmen.
- Hat er sich geirrt, darf er erst wieder teilnehmen, wenn der andere Spieler „Treffer“ gesagt hat.
- Wenn kein „Treffer“ auf dem Tisch liegt, werden zwei weitere Karten auf den Tisch gelegt. Wenn dann noch immer kein „Treffer“ entstanden ist, nimmt der Spielleiter alle Karten wieder auf, legt sie unter den verdeckten Stapel und legt sechs neue Karten auf den Tisch.
- Wenn keine Kombination gebildet werden kann, darf der Joker eingesetzt werden.
- Gewinner ist, wer am Ende die meisten Sets besitzt.

Viel Spaß mit 'Stippie'

Autorin: Alette Lanting

Design: Magda Jacobs

Bingo

Spielerzahl: Lehrkraft und drei Spieler

Material:

- Zahlenkarten bis 12
- Kartenset mit Bleistiften

Ziel des Spiels:

Zahlen mit gleicher Menge kombinieren.

Spiel:

- Jeder Spieler wählt aus den Zahlenkarten vier Karten aus.
- Die Spieler legen die Karten offen vor sich auf den Tisch.
- Die Lehrkraft nimmt die Strukturkarten, mischt sie und legt sie gestapelt verdeckt auf den Tisch.
- Die Lehrkraft dreht eine Karte um und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Der Spieler, der die dazugehörige Zahlenkarte besitzt, dreht diese um.
- Gewinner ist, wer zuerst all seine Karten umgedreht hat.

Français

Contenu

Boîte en bois avec couvercle contenant:

- 2 × 6 coccinelles avec points blancs de 1 à 6 dans la structure du dé
- 2 × 6 cartes avec motifs de dé de 1 à 6
- 21 cartes avec symboles chiffrés de 0 à 20
- 12 cartes avec papillons
- 20 cartes avec images de doigts pour compter de 0 à 10 (bleu) et les divisions (vert)
- 12 cartes avec crayons – traits cochés de 1 à 12
- 10 cartes avec points rouge et gris (structure par cinq)
- 8 cartes avec coccinelles avec étoile (jokers ou cartes de récompense)
- 20 perles 'œufs' rouges en bois et 3 coquetiers en bois pour 4, 6 et 10 œufs
- 23 cartes avec boîtes d'œufs 4×0 à 4×9 , 6×0 à 6×9 , 10×0 à 10×9
- 6 lacets et 48 perles en plastique (4 couleurs combinées: rouge, vert, jaune, bleu ou blanc)
- 4 dés en bois avec des points de 1 à 6
- 48 fiches en plastique, vert, jaune, rouge et bleu
- **Cartes à jouer**
- **'Ensemble six'** 19 cartes-dominos coccinelles avec points
- **'Nombre ou points'** 30 cartes-dominos avec nombres et points
- **'Cherche la même quantité'** 24 cartes-mémoire cadre jaune
- **'La plupart des points'** 24 cartes à jouer cadre rose

Groupe cible

enfants plus âgés et remédiation

Objectifs de développement

Afin de stimuler le développement du calcul, les enfants doivent avoir la possibilité d'acquérir de l'expérience à partir de différents matériels et dans différentes situations dans les compétences suivantes : évaluer, comparer, ordonner, compter, mesurer, géométrie, espace, temps et argent.

De bonnes activités de calcul correspondent au monde actuel, par conséquent à un contexte significatif pour de jeunes enfants, à leur curiosité naturelle et à leur soif d'exploration.

Elles comportent les activités mathématiques nécessaires et laissent aux enfants la possibilité de découvrir par eux-mêmes, d'expérimenter, d'agir, de s'étonner et de coopérer. De bonnes activités de calcul comportent des problèmes par lesquels les enfants sont mis dans des processus de pensée et ont des possibilités de solution à plusieurs niveaux.

Le jeu est un moyen important d'apprendre. Le jeu correspond au monde du jeune enfant, garantit son implication et, tout en jouant, les enfants font toutes sortes d'expériences et de découvertes.

Les matériels dans la boîte de 'Cocci ' traitent un aspect partiel du calcul et sont axés sur le développement du comptage et de la compréhension des nombres

avec une attention spécifique pour la structuration et la représentation lors du comptage. Structurer est une facette importante du comptage. Si un enfant ne parvient pas à structurer, il continuera à compter un par un, ce qui aura des conséquences pour le calcul ultérieur.

Afin de se détacher du calcul un par un, les enfants reconnaissent ou apportent une structure dans une quantité. Il est important que les enfants découvrent la structuration en faisant leur propre expérience.

Types de structures

1. Cartes avec images de doigts pour compter:

lorsque les enfants peuvent montrer des quantités avec leurs doigts, ils apprennent et savent qu'une main avec ses doigts est égale à cinq et que deux mains avec leurs doigts sont égales à dix.

2. Cartes avec des dés:

la représentation de quantités sur le dé est déjà connue du jeu de dés. Les enfants découvrent ici que deux rangées de trois sont toujours égales à six.

3. Cartes avec des boîtes d'œufs:

une boîte de six ou de dix œufs a aussi deux rangés où sont placés les œufs. Les enfants découvrent toutes les combinaisons possibles pour remplir des boîtes d'œufs.

4. Cartes avec traits cochés:

pour compter de grandes quantités, comme des billes ou des coquillages ou des pierres, les enfants apprennent à compter en cochant par des traits. Cocher par des traits revient à répartir des quantités en petits groupes de 5.

5. Cartes avec des points dans la structure par 5:

une structure fixe de 2 rangées de 5 points de sorte que les enfants apprennent à saisir d'un coup la quantité cinq et ajoutent ensuite 1 ou 2, les quantités sur la deuxième rangée.

Jeu 'Nombre ou Points'

Prends les 30 cartes-dominos et distribue-les à trois enfants. Celui qui a la carte avec une bande verte commence le jeu. Les joueurs ont le droit de poser leurs cartes des deux côtés de cette carte. A droite, ils augmentent le nombre et à gauche, ils augmentent les points. Celui qui est le premier à avoir posé toutes les cartes ou à qui il reste le moins de cartes, gagne la partie.

Jeu 'Ensemble six'

Prends les 19 cartes-dominos avec les coccinelles et les points. Pose la carte avec la fleur et la coccinelle rouge avec 5 points sur la table pour démarrer le jeu. Distribue les autres cartes à 3 joueurs. Pose à tour de rôle une carte jusqu'à ce que le total des deux coccinelles ait à nouveau 6 points.

'Cherche la même quantité'

Jeu de memory

Prends les 24 cartes et pose-les de la façon de memory sur la table, face illustrée en dessous. Tourne à tour de rôle deux cartes et réunis des quantités égales qui sont structurées de différentes manières. p.e. six perles rouges et 6 carrés verts

Jeu 'Papillons'

Prends les 12 cartes avec les papillons et pose-les au hasard sur une feuille de papier verte. Un joueur compte les cartes avec les papillons, les ordonne éventuellement selon une certaine structure et se tourne. Un autre joueur retire un certain nombre de papillons. Le premier joueur se retourne et essaie de découvrir combien de papillons sont partis.

Jeu 'La plupart des points'

Prends les 24 cartes cadre rose, mélange-les et partage-les en deux piles de taille égale. Les deux joueurs posent leur pile de cartes face cachée sur la table. Une sonnette se trouve éventuellement entre les deux joueurs. Compte tout haut jusqu'à trois et, à trois, les deux joueurs posent la première carte de leur pile face visible devant eux sur la table. Celui qui a la carte la plus élevée est le premier à sonner (ou pose sa main sur la pile si le jeu se déroule sans sonnette). Celui qui sonne, dit combien il a. Si c'est effectivement la carte la plus élevée, tu donnes toutes les cartes déjà retournées à ton adversaire. Si quelqu'un pose un joker, dis vite un nombre plus élevé au choix et appuie sur la sonnette. Celui qui se trompe prend les cartes retournées qui se trouvent au milieu. Celui qui est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes, gagne.

Autre version du jeu: si les deux joueurs ont posé une carte sur la table et qu'elles font « ensemble six », sonne aussi vite que possible et gagne les cartes déjà retournées.

Jeu 'Qui jette le plus ?'

Deux joueurs prennent chacun un dé avec des points (variante plus difficile avec 2 dés) et posent 15 pions empilables dans la pioche.

Les deux joueurs jettent leur dé. Celui qui jette le plus grand nombre, a le droit de prendre un pion. Si vous obtenez le même nombre en jetant vos dés, prenez tous les deux un pion. Continuez le jeu jusqu'à ce que la pioche soit vide.

Jeu 'Le magicien'

Prends 5 fiches, un gobelet ou un chapeau. Tu peux faire de la magie et regarder à travers le gobelet ou le chapeau. Ferme les yeux. Pendant ce temps, un joueur dépose quelques fiches sous le gobelet ou le chapeau. Ouvre les yeux et dis : « Je vois, je vois... fiches sous le gobelet ». Contrôlez ensemble si c'est exact. Rejouez, mais c'est maintenant à un autre joueur de fermer les yeux.

Jeu 'Six'

Quatre joueurs prennent 4 dés et un certain nombre de fiches. Convenez au préalable du nombre de tours à jouer. Jetez les dés à tour de rôle. Regarde combien de fois tu as un six ou tu peux faire un six en additionnant les différentes quantités sur le dé. Tu gagnes une fiche à chaque six. Celui qui a le plus grand nombre de fiches à la fin, gagne la partie.

Jouer avec les cartes structurales

Jeu de memory

Nombre de joueurs: deux ou trois

Matériel:

- Cartes avec des nombres de 1 à 12
- Les cartes avec crayons (traits cochés)

But du jeu:

Combiner un nombre et une quantité. Celui qui a le plus grand nombre de combinaisons, gagne la partie.

Jeu:

- Bats les deux jeux de cartes et pose-les de la façon de memory sur la table, face illustrée en dessous.
- Retourne à chaque fois deux cartes et cherche une combinaison d'un nombre et de la même quantité.
- Si tu n'as pas de combinaison, tu retournes à nouveau les cartes sur la table.

Fais une rue

Nombre de joueurs: deux

Matériel :

- Un dé
- Deux jeux de cartes de 1 à 6 au choix (de boîtes d'œufs, les images avec les doigts, les traits cochés ou les cartes avec les nombres).

But du jeu:

Être le premier à faire une rue

Jeu:

- Chaque joueur prend un jeu de cartes
- à tour de rôle lancer les dés
- Prends dans tes cartes la carte qui a le même nombre ou la même quantité que le nombre obtenu en jetant le dé.
- Au tour suivant, tu n'as le droit de poser qu'un nombre voisin (un nombre qui est supérieur ou inférieur de un).
- Si tu ne jettes pas la quantité exacte au

tour suivant, tu passes ton tour.

- Le gagnant est celui qui est le premier à avoir une rue de 1 à 6.
- Variante plus difficile: fais une rue de 1 à 12 et joue avec 2 dés.

La course aux cartes

Nombre de joueurs: deux ou en 5 groupes de deux

Matériel:

- 5 jeux de cartes

But du jeu:

Gagner autant de points que possible en posant ses cartes aussi vite que possible dans le bon ordre.

Jeu:

- Chaque groupe prend un jeu de cartes.
- Choisis un meneur de groupe. Lorsqu'il fait signe, chaque groupe pose les cartes aussi vite que possible dans l'ordre, en d'autres termes dans une rue.
- Lève la main lorsque toutes les cartes sont dans le bon ordre, les autres groupes arrêtent de poser leurs cartes. Si la 'rue' est correcte, ce groupe gagne et obtient un point.
- Change de jeu de cartes et recommence à jouer.

Dans le mille

Nombre de joueurs : deux joueurs et un meneur de jeu

Matériel:

- Toutes les cartes structurales à 10
- Un joker (carte coccinelle avec étoile) pour chaque joueur

But du jeu:

Réunir deux cartes avec la même quantité

Jeu:

- Bats toutes les cartes, fais une pile avec les cartes et pose-la face cachée

sur la table.

- Le meneur de jeu pose six cartes face visible sur la table en deux rangées de trois.
- Si tu vois deux cartes avec la même quantité, dis vite « dans le mille ».
- Désigne les cartes et dis la quantité. Si c'est exact, tu as le droit de garder les cartes.
- Si c'est faux, tu as le droit de rejouer après que l'autre joueur aura dit « dans le mille ».
- S'il n'y a pas deux cartes avec la même quantité, pose encore deux cartes. S'il n'y a toujours pas deux cartes avec la même quantité, toutes les cartes sont retirées et mises sous la pile de cartes face cachée et le meneur de jeu pose six autres cartes.
- Utilise un joker lorsque tu ne peux pas faire de combinaison.
- Celui qui a le plus grand nombre de sets, gagne.

Bingo

Nombre de joueurs: l'enseignant et trois joueurs

Matériel:

- Cartes avec des nombres jusqu'à 12
- les cartes avec crayons

But du jeu:

Combiner des nombres avec la quantité exacte.

Jeu:

- Tous les joueurs choisissent 4 cartes à partir des cartes avec les nombres.
- Ils posent les cartes face visible devant eux sur la table.
- L'enseignant prend les cartes, mélange les cartes et en fait une pile avec les cartes face cachée.

- L'enseignant retourne une carte et la pose devant lui sur la table.
- Le joueur qui a la carte avec le nombre correspondant, retourne sa carte.
- Le joueur qui est le premier à avoir retourné toutes ses cartes, gagne la partie.

Amusez bien avec 'Cocci'

Auteur : Alette Lanting

Conception: 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 scherpe 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.

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 affiliati 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.

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.

Mantenimiento del material:

Los materiales usados y las piezas de los materiales son prácticamente irrompibles y fáciles de limpiar con un trapo ligeramente húmedo. No use productos ni agentes de limpieza agresivos y seque el material después de la limpieza con un trapo suave.

Manutenzione del materiale:

I materiali utilizzati e i componenti dei materiali sono praticamente infrangibili e sono facili da pulire con un panno leggermente inumidito. Non utilizzare prodotti o sostanze detergenti aggressivi e dopo la pulizia asciugare il materiale con un panno morbido.

Manutenção dos materiais:

Os materiais utilizados e os componentes dos materiais são praticamente indestrutíveis e facilmente limpos com um pano levemente húmido. Não use produtos ou soluções de limpeza agressivos e seque o material após a limpeza com um pano macio.



Rolf.