

EDULUDO CIJFERS: leer al spelende de cijfers kennen...

EDULUDO ludieke en educatieve spelletjes om het kind te helpen bij de eerste dingen die het leert

Ontwerp Alice Arthur - Design Xavier Deneux

Eduludo Cijfers biedt spelmogelijkheden in toenemende moeilijkheidsgraad.

In zijn eigen tempo kan het kind:

- plaatjes met dieren sorteren, op volgorde leggen en rangschikken, waarbij het beseft krijgt van aantallen;
- cijfers herkennen en ermee spelen;
- cijfers en aantallen dieren met elkaar in verband brengen

Inhoud:

- 4 borden
- 14 katten
- 13 honden
- 14 konijnen
- 14 eenden
- 1 dobbelsteen
- 10 ronde kaarten met dieren
- 10 ronde cijferkaarten



• 1) Observatiespelletje, 3/4 jaar

Pedagogisch doel: observeren/sorteren/rangschikken (beseft krijgen van aantallen)

Alleen of met andere kinderen

Materiaal: 10 ronde cijferkaarten, 10 ronde kaarten met dieren, 55 diervormen

Doel van het spel: het juiste aantal dieren onder de overeenkomende cijfers leggen

Vorbereiding:

Er worden 10 ronde kaarten met dieren in opklimmende volgorde naast elkaar gelegd. (Voor de allerkleinsten kunnen minder kaarten neergelegd worden)

Verloop:

De kinderen leggen onder elke kaart de overeenkomende cijferkaart en vervolgens het juiste aantal dieren dat met het aantal dieren op de kaart en met het cijfer overeenkomt.



2) Associatiespelletje, 3/4 jaar

Pedagogisch doel: een bepaalde hoeveelheid met een aantal punten (1, 2 en 3) in verband brengen

2, 3 of 4 spelers

Materiaal: 4 "landschapsborden" met schaduwbeelden van dieren, 40 dieren (10 honden, 10 katten, 10 eenden en 10 konijnen), 1 dobbelsteen (1, 2, 3)

Doel van het spel: als eerste 10 dieren in een landschap plaatsen.

Vorbereiding:

Alle spelers kiezen een "landschapsbord" uit en leggen dat voor zich neer. De dieren worden in het midden geplaatst.

Verloop:

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint; hij gooit de dobbelsteen en zet één, twee of drie dieren - al naargelang de dobbelsteen aangeeft - op zijn landschapsbord. Vervolgens is het de beurt aan de volgende speler om de dobbelsteen te gooien...

Opmerking: om zijn bord helemaal vol te krijgen, moet de speler het exacte aantal ogen gooien (bijv.: wanneer hij nog maar twee dieren hoeft te plaatsen, moet hij beslist twee ogen gooien).

Wie wint?

Degene die zijn landschapsbord als eerste vol heeft, is de winnaar.



3) Telspelletje, 3/4 jaar

Pedagogisch doel: leren tellen

Materiaal: 4 borden, kant "landschap", 55 diervormen

Elke speler telt het aantal eenden, konijnen, katten en honden op zijn eigen landschapsbord.

Vervolgens pakt hij hetzelfde aantal dieren als het aantal dat op zijn bord staat en legt deze eronder.

Om te controleren of hij zich niet vergist heeft, kan hij alle dieren tellen die hij onder het bord gelegd heeft: dat moeten er altijd tien zijn!



4) Geheugenspelletje, 4/6 jaar

Pedagogisch doel: een cijfer met een groep vlinders in verband brengen. (vertrouwd raken met het begrip 'paar', zijn geheugen oefenen)

Om alleen, met z'n tweeën of met meer te spelen

Materiaal: 10 ronde kaarten met dieren (1 t/m 10), 10 ronde cijferkaarten (1 t/m 10)

Al naargelang de leeftijd van de kinderen wordt er met alle ronde kaarten gespeeld of slechts met een gedeelte daarvan (bijvoorbeeld aantallen dieren en cijfers van 1 t/m 6)

Doel van het spel: zoveel mogelijk paren vinden.

Vorbereiding: De kaarten worden geschud en vervolgens met de plaatjes naar onderen midden op tafel gelegd.

Verloop:

Om de beurt draaien de spelers twee kaarten om.

Als deze twee kaarten met elkaar overeenkomen (bijv.: het cijfer "2" met "twee vlinders"), houdt de speler deze en mag hij twee andere kaarten omdraaien, enzovoorts. Als zij niet overeenkomen, legt hij ze op dezelfde plaats terug en is de volgende speler aan de beurt.

Wie wint?

Degene die het grootste aantal paren heeft bemachtigd, is de winnaar.





EDULUDO chiffres : découvrir les chiffres en jouant...

EDULUDO, une collection ludique et éducative pour accompagner l'enfant dans ses premiers apprentissages.

Conception Alice Arthur - Design Xavier Deneux

Eduludo chiffres propose des jeux de difficultés croissantes.

A son rythme, l'enfant :

- trie, classe et range « des images d'animaux » en découvrant la notion de quantité
- reconnaît les chiffres et joue avec eux
- associe des chiffres et des constellations

Contenu :

- 4 planches
- 14 chats
- 13 chiens
- 14 lapins
- 14 canards
- 1 dé
- 10 cartes rondes « constellations »
- 10 cartes rondes « chiffres »



• 1) Jeu d'observation, 3/4 ans

Objectif pédagogique : Observer/trier/ranger (apprentissage de la notion de quantité)

Nombre de joueurs : Seul ou à plusieurs

Matériel utilisé : 10 cartes rondes chiffres, 10 cartes constellation, 55 animaux silhouettés

But du jeu : placer le bon nombre d'animaux sous les chiffres correspondants

Préparation :

On pose les 10 cartes constellations côte à côte dans un ordre croissant.
(Pour les plus petits, on peut poser moins de cartes)

Déroulement :

Sous chaque carte, les enfants posent la carte « chiffre » correspondante puis le bon nombre d'animaux correspondant à la constellation et au chiffre.



• 2) Jeu d'association, 3/4 ans

Objectif pédagogique : Associer une quantité à une constellation de points (1, 2 et 3)

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4 joueurs

Matériel utilisé : 4 planches « paysage » avec silhouettes d'animaux, 40 animaux (10 chiens, 10 chats, 10 canards, 10 lapins), 1 dé (1, 2, 3)

But du jeu : être le premier à placer 10 animaux dans un paysage.

Préparation :

Chaque joueur choisit une planche « paysage » et la place devant lui.
Les animaux sont placés au centre du jeu.

Déroulement :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence, lance le dé, et place sur sa planche paysage 1, 2 ou 3 animaux selon le résultat du dé. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé...

Remarque : Pour terminer de compléter sa maison, le joueur doit effectuer le nombre exact de points (ex : lorsqu'il n'a plus que 2 animaux à placer, il doit impérativement obtenir un 2 avec le dé).

Qui gagne ?

Le gagnant est celui qui a complété sa planche paysage le premier.

• 3) Jeu de dénombrement, 3/4 ans

Objectif pédagogique : apprendre à dénombrer

Matériel utilisé : 4 planches coté « paysage », 55 animaux silhouettés

Chaque joueur compte le nombre de canards, lapins, chats et chiens présents sur sa propre carte paysage.



Il prend ensuite le même nombre d'animaux que ceux présents sur sa carte et les pose sous la carte.

Afin de vérifier qu'il ne s'est pas trompé, il peut compter tous les petits animaux qu'il a posé sous la carte : il doit toujours en trouver 10 !



• 4) Jeu de mémoire, 4/6 ans

Objectif pédagogique : Associer un chiffre à une constellation de papillons.

(se familiariser avec la notion de paire, exercer sa mémoire)

Nombre de joueurs : Seul, à 2 et plus

Matériel utilisé : 10 cartes rondes « constellation » (1 à 10), 10 cartes rondes « chiffres » (1 à 10)

Selon l'âge des enfants on jouera avec toutes les cartes rondes ou uniquement avec une partie (constellations et chiffres de 1 à 6 par exemple)

But du jeu : retrouver le plus grand nombre de paires.

Préparation : Les cartes sont mélangées puis posées, faces cachées, sur la table.

Déroulement : Chacun leur tour, les joueurs retournent 2 cartes.

Si ces 2 cartes peuvent être associées (par ex : le chiffre « 2 » associé aux « 2 papillons ») il les garde et retourne 2 nouvelles cartes. Et ainsi de suite.

Sinon, il les replace au même endroit ; et c'est au tour du joueur suivant.

Qui gagne ?

Le gagnant est celui qui a remporté le plus grand nombre de paires.

