

- SPEL 6 Groter of kleiner?

- Kies een cijfer om mee te beginnen (3, 4, 5, 6, 7 of 8). Bijvoorbeeld 6.
- Leg alle andere puzzelstukken omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één puzzelstuk van de stapel en toont de afbeelding aan de medespeler(s).

- "Het is de 2! Is de 2 meer of minder dan de 6?"

- "Minder!"

De speler legt zijn puzzelstuk dus links van de 6.

- Dan neemt de volgende speler een puzzelstuk van de stapel.

- "Het is de 4!"

- "De 4 is minder dan de 6, maar meer dan de 2."

De speler legt zijn puzzelstuk dus tussen de twee puzzelstukken, en zo verder.

- Als de hele serie van 1 tot en met 10 gelegd is, zeggen de spelers samen de cijfers op.

Groei op met Jumbo

Met de serie 'ik leer...' oefenen kinderen spelenderwijs bepaalde vaardigheden. De spellen zijn ontwikkeld in samenwerking met professionals en sluiten aan bij de lesstof en belevingswereld van het kind. Voor iedere leeftijd een passend spel. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

Mijn eerste leerspel **1+**

Basisvaardigheden ontwikkelen **2+**

Voorbereiden op de basisschool **3+**

Basisschool • Groep 1 **4+**

Basisschool • Groep 2 **5+**

Basisschool • Groep 3 **6+**



cijfers

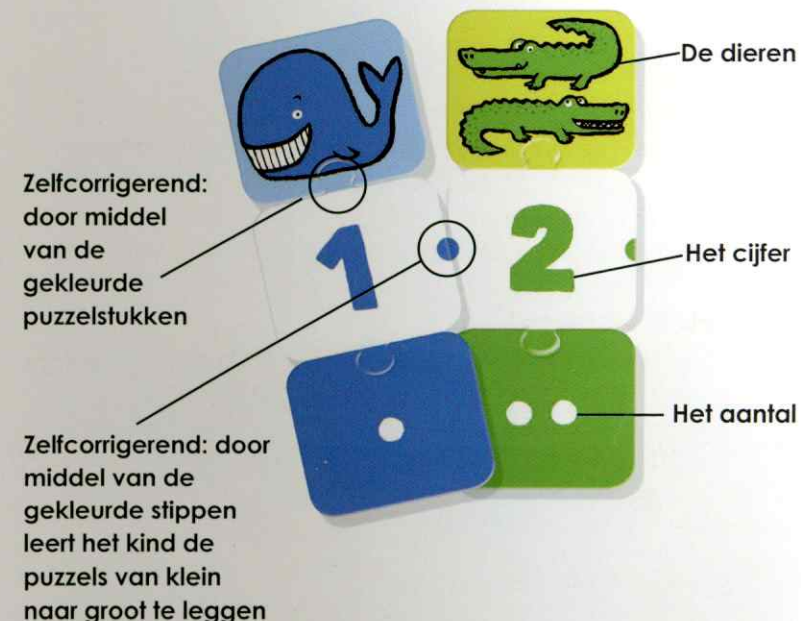


Met 'ik leer cijfers' leren kinderen spelenderwijs cijfers herkennen, tellen, hoeveelheden ordenen en verbanden leggen. Als een kind 3 jaar oud is, begint het te tellen en de cijfers te leren. 'Ik leer cijfers' speelt hierop in met zes spelletjes, om alleen of samen mee te spelen. Oefen vast thuis wat je straks op school leert!

• Inhoud

- Tien 3-delige puzzels met de cijfers 1 tot en met 10.

1 blauwe walvis
2 groene krokodillen
3 oranje giraffen
4 bruine beren
5 witte schapen
6 roze varkens
7 grijze muizen
8 gele kuikentjes
9 paarse vlinders
10 rode lieveheersbeestjes



Voorbereiden op
de basisschool
3+

Voor de ouders

Deze handleiding is met name bedoeld voor de ouders, aangezien de kinderen in het begin enige begeleiding nodig hebben bij het begrijpen van de opdrachten. Leg daarom eerst duidelijk uit wat de bedoeling is alvorens aan een spel te beginnen.

De volgorde van de spelletjes is logisch opgebouwd en lopen op in moeilijkheidsgraad. Aangeraden wordt om te beginnen met spel 1.

• Alleen spelen

In het begin gebruik je alleen de puzzels van 1 tot en met 5. Leg de andere puzzels voor nu even opzij. Zodra het kind bekend is met deze cijfers kun je ook de andere puzzels erbij pakken.

- SPEL 1 Cijfertrio

- Leg de puzzelstukken met de gekleurde zijde naar boven in drie groepjes: dieren, cijfers en aantallen.
- Het kind kiest een cijfer en legt die voor zich op tafel.
- In zijn eigen tempo zoekt het kind bij ieder cijfer de bijbehorende twee puzzelstukken. Als hij klaar is, laat je hem goed naar de combinaties dier/ cijfer/ aantal puntjes van dezelfde kleur kijken: de 4 beren zijn bruin, de 6 varkens zijn roze... Zo kun je samen met het kind alle cijfers ontdekken.

- SPEL 2 De dierenligger

- Het kind legt de dieren van groot naar klein op een rij: van de grote blauwe walvis tot de hele kleine rode lieveheersbeestjes.
- Als de dierenreeks klaar is, legt het kind de puzzelstukken met de cijfers en de puzzelstukken met de puntjes eraan vast.

- SPEL 3 Het telspel

- In zijn eigen tempo legt het kind de 10 puzzels op volgorde van 1 tot en met 10. Daarna zegt of zingt hij het rijtje:
"1 enorme blauwe walvis,
2 grote groene krokodillen,
3 lange oranje giraffen,
4 dikke bruine beren,
5 zachte witte schapen,
6 schone roze varkens,

7 kleine grijze muizen,
8 lieve gele kuikentjes,
9 mooie paarse vlinders,
en 10 piepkleine rode lieveheersbeestjes!"

• Samen spelen

- SPEL 4 Cijferlotto

- Verdeel de cijferpuzzelstukken over het aantal spelers.
 - Als je met 4 personen speelt, krijgt elke speler 2 cijfers. Leg 2 complete puzzels opzij.
 - Als je met 3 personen speelt, krijgt elke speler 3 cijfers. Leg 1 complete puzzel opzij.
 - Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 5 cijfers.
- Leg de overige puzzelstukken omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één puzzelstuk van de stapel. Hij kijkt of het puzzelstuk hoort bij een van zijn cijfers.
- Vindt hij een puzzelstuk welke overeenkomt met één van zijn cijfers, dan legt hij de puzzelstukken aan elkaar.
- Als het puzzelstuk niet overeenkomt met een van zijn cijfers, dan legt hij het puzzelstuk terug onder op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die al zijn puzzels compleet heeft, is de winnaar.

- SPEL 5 Cijfermemo

- Haal de puzzelstukken met de puntjes uit het spel en leg de overige puzzelstukken omgekeerd op tafel, met de gekleurde zijde naar beneden.
- De jongste speler begint, draait twee puzzelstukken naar keuze om en toont beide afbeeldingen aan de medespeler(s). Horen de stukken bij elkaar? Dan mag de speler de puzzel maken en twee nieuwe stukken omdraaien.
- Als de speler twee stukken omdraait die niet bij elkaar horen, dan worden beide stukken weer teruggelegd (met de gekleurde zijde naar beneden) en is de volgende speler aan de beurt.
- De speler met de meeste complete puzzels wint.