



3 à 6 ans



1 enfant / 1 adulte

COMPRENDRE LA CONSTRUCTION D'UNE IMAGE.

Contenu : 1 support, 10 cartes pochoirs "animal", 8 cartes "pelage", 4 cartes "couleur", 20 cartes modèles.

But du jeu : reproduire l'image de la carte modèle.

Préparation du jeu :

Placer le support devant l'enfant et poser les cartes en tas à côté par type de cartes (pochoir, couleur, pelage, modèle). Tirer une carte modèle et la poser à côté du plateau.

Principe du jeu :

Repérer avec l'enfant les différentes particularités de l'image : quel est l'animal ? Quel est son pelage ? Quelle est sa couleur ?

Puis l'enfant récupère les cartes correspondantes et les place sur le support dans le bon ordre afin d'obtenir la même image que celle de la carte.

Pour vérifier sa réponse il suffit de comparer les 2 images.



couleur

+



pelage

+



animal

=





3 tot 6 jaar



1 kind/1 volwassene

DE OPBOUW VAN EEN AFBEELDING BEGRIJPEN.

Inhoud: 1 onderplaat, 10 diersjabloonkaarten, 8 vachtkaarten, 4 kleurkaarten, 20 modelkaarten.

Doel van het spel: de afbeelding van de modelkaart namaken.

Vorbereiding van het spel:

Leg de onderplaat voor het kind en leg de kaarten ernaast in stapels per type (diersjabloon, kleur, vacht, model). Pak een modelkaart van de stapel en leg deze naast de plaat.

Principe van het spel:

Bespreek met het kind de verschillende bijzonderheden van de afbeelding: welk dier is afgebeeld? Wat is zijn vacht? Wat is zijn kleur?

Vervolgens kiest het kind de kaarten die overeenkomen met de afbeelding en legt deze in de juiste volgorde op de onderplaat, zodat dezelfde afbeelding ontstaat als op de modelkaart.

Vergelijk de 2 afbeeldingen met elkaar om het antwoord te controleren.



kleur



vacht



dier

