

Lieve ouders

*Van harte gefeliciteerd met de aankoop van een product uit de serie "Mijn eerste spelwereld – Boerderij". U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind vele perspectieven krijgt aangereikt om zich splendorwijs te ontwikkelen.*

*Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich eerst met de verschillende houten stukken, de drie dieren en de negen kaarten bezig. Speel mee! Vertel over de koe, het paard en het varken, over hun eten, de geluiden die ze maken en over de verschillende details die op de kaarten te ontdekken zijn. Bespreek samen welke kaarten bij welk dier horen. Leg deze naast elk dier en vertel hoe de kleuren en het afgebeelde voer heten.*

*Zo bevordert u splendorwijs de spraak, het gehoor en de fantasie van uw kind!*

*Wij wensen u veel plezier tijdens het spelen en ontdekken!*

**Uw uitvinders voor kinderen**



NEDERLANDS

## Wie komt als eerste in de stal?

Een ordeningsmemo voor 2 - 3 kinderen vanaf 2 jaar

Leerthema's:

- concentratie
- herkennen van kleuren en patronen
- voor het eerst regels begrijpen

De koe, het paard en het varken zijn dikke vrienden. Zo vaak mogelijk maken ze samen een wandeling. Nu eens gaan ze naar de boomgaard, dan weer klimmen ze de kleine heuvel op naar de grote weide aan de rand van het bos. Maar ze moeten altijd uitkijken voor boer Tim, want die vindt het natuurlijk maar niets dat zijn dieren overal rondlopen. Wanneer hij met zijn rode tractor opduikt, nemen de drie vrienden de snelste weg terug naar hun stallen. Wie kan hen daarbij helpen?

### Vorbereiding

Vertel om te beginnen over de afbeeldingen op de voorzijden van de kaarten en leg ze samen met de kinderen bij de bijpassende dieren. Bij de koe horen de kleur blauw, de blauwe stal en de drie klaverblaadjes. Bij het paard horen de kleur oranje, de oranje stal en de korenaren. Bij het varken horen de kleur roze, de roze stal en de wortel. Bouw daarna met de kinderen de stallen op: hiervoor wordt op elke kubus het dak met de bijpassende kleur gelegd. Vervolgens worden de stallen naast elkaar op een rij gezet. Schud de kaarten met dezelfde afbeelding op de achterzijde en leg ze daarna op drie rijen van elk drie kaarten voor de stallen. Alle kaarten van een rij moeten op de achterzijde dezelfde afbeelding vertonen. Elk kind kiest een dier uit en zet het voor een rij kaarten met de kop van het dier in de richting van een stal.

## Spelverloop

Het kind dat het laatst een fijne wandeling heeft gemaakt, begint. Uit de eerste rij voor de dieren kies het een willekeurige kaart en draait hem om.

Past de afbeelding bij je dier?

- Ja? Geweldig! Laat de kaart met de afbeelding omhoog liggen en zet je dier erop.
- Nee? Geeft niets! Bekijk de afbeelding goed en onthoud bij welk dier deze hoort. Daarna keer je de kaart weer om.

Nu is het volgende kind aan de beurt.

Doordat de kaarten van elke rij door elkaar liggen, verloopt de weg van de dieren ook iedere keer anders.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra één van de spelers de derde kaart heeft gevonden die bij zijn dier hoort. Deze speler kan nu het dier naar de stal brengen terwijl het overeenkomstige dierengeluid gemaakt wordt: „Meuhh!“, „Hiiii!“ of „Knor knor!“

## Heen en weer op de wei

Luisteropdrachten voor 1 of meer kinderen vanaf 2 jaar en een volwassene

Leerthema's:

- goed luisteren
- concentratie
- ruimtelijk waarnemen
- op aanwijzing uitvoeren van eenvoudige handelingen

## Vorbereiding

Zet de drie stallen met enige afstand van elkaar in het midden op tafel. Naast iedere stal komt het bijpassende dier te staan. De kaarten worden niet gebruikt.

Lees nu de opdrachten langzaam voor. Het kind dat aan de beurt is, speelt de beschreven handeling met de dieren na. Als er twee of meer kinderen meespelen, speelt iedereen om de beurt. De luisteropdrachten bestaan uit twee delen: het verhaaltje en de blauwe aanwijzingen. De eerste keren dat het spel wordt gespeeld en ook met kleinere kinderen, wordt aangeraden om ze allebei voor te lezen. Oudere kinderen kunnen de beschreven verhaaltjes ook zonder de aanwijzingen naspelen.

U kunt de verhaaltjes variëren en bijvoorbeeld andere dieren uit de serie "Mijn eerste speelwereld - Boerderij" opnemen (zie overzicht aan het eind van de handleiding). Zo blijft het spel langer interessant. Natuurlijk kunt u ook zelf opdrachten bedenken en het verhaaltje naar eigen keuze uitbreiden. Bij oudere kinderen is het ook leuk om de rollen eens om te draaien. Dan kan uw kind de opdrachten uit het hoofd herhalen of zelf een eigen verhaaltje bedenken.

**Tip:** Terwijl het dier wordt verzet, kan uw kind ook de bijpassende dierengeluiden nadoen. Dat is nog eens leuk!



## Luisteropdrachten

Het paard schudt het stro uit zijn manen en springt een paar keer op en neer. Het is nog heel vroeg, maar de zon schijnt al. Neem het paard in je hand, schud hem zachtjes heen en weer en laat hem op en neer springen.

Wat een prachtige ochtend! Het paard besluit naar de koe te lopen en haar op te halen voor een wandelingetje. Hij gaat meteen op weg. Loop met het paard naar de koe.

“Goedemorgen!”, groet het paard de koe. “Kom, we gaan het varken ophalen om een wandelingetje te maken. Boer Tim is nergens te zien.”  
“Goed idee!”, zegt de koe. Samen gaan ze op weg naar het varken.  
Loop met het paard en de koe naar het varken.

“Goedemorgen, varken! Hoe gaat het?”, vragen het paard en de koe. Het varken kijkt zijn twee vrienden met kleine oogjes aan. “Helemaal niet goed!”, antwoordt hij vervolgens met hese stem. “Ik heb kou gevat en heb tijdens het slapen mijn krulstaart gebroken.” Het varken draait zich om en laat zijn vrienden zijn krulstaart zien.  
Draai het varken rond zodat het paard en de koe zijn krulstaart kunnen zien.

Het paard en de koe schudden hun hoofden. “Maar varken, je krulstaart ziet er heel gewoon uit. Waarom denk je dat hij gebroken is?” Het varken snuift met zijn neus. “Nou, zo voelt het aan. Gaan jullie vandaag maar zonder mij wandelen. Ik ga aan de andere kant van mijn stal liggen.”  
Loop met het varken naar de andere kant van de stal en leg hem daar neer.

“Ach, arm varkentje!”, zegt de koe. Het paard knikt. Ze wensen hem allebei beterschap toe en gaan naar de paardenstal.  
Loop met het paard en de koe naar de paardenstal.

„En nu? Wat gaan we doen?“, vraagt de koe. Het paard zegt: “Zullen we om het hardst rondom de drie stallen rennen? Dat is toch leuk, of niet?” De koe knikt enthousiast: “Ja, goed idee. Dus: op je plaatsen, klaar? Af!”  
Loop met het paard en de koe in een grote boog om de drie stallen.

Plotseling spitst het paard zijn oren. “Hoor je dat?“, vraagt hij aan de koe. De koe knikt. In de verte horen ze de rode tractor van boer Tim aan komen tuffen. “O, o, snel naar huis!” En meteen rennen de twee dieren naar hun stallen.  
Loop met het paard naar de paardenstal en met de koe naar de koeienstal.

Als ze daar zijn aangekomen, kijken ze elkaar eerst nog even aan. “Dag, tot morgen!”, roept de koe naar het paard en springt van plezier op en neer. “Ja, tot morgen!”, roept het paard naar de koe en loopt nog een rondje om zijn stal.  
Neem de koe in je hand en laat haar op en neer springen. Neem daarna het paard in je hand en loop nog één keer met hem rond de paardenstal.

## Variante

Als uw kind het spel al wat beter kent, kunt u ook korte routes beschrijven.  
Het kind moet eerst luisteren om de route te onthouden en deze daarna met het dier volgen.

*Voorbeeld: Het varken loopt naar de paardenstal, draait daar één keer in het rond en gaat daarna naar de koe.*

# Heb je de wortel al ontdekt?

Observatieopdrachten voor 1 kind vanaf 2,5 jaar en 1 volwassene

Leerthema's:

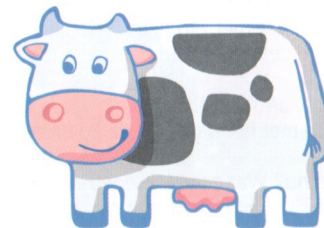
- woordenschat en spraakvermogen
- kleuren herkennen en benoemen
- observeren
- tellen met de getallen van 1 tot 10

Leg de kaarten, met de bij de dieren passende afbeeldingen, omhoog in het midden op tafel en zet de dieren ernaast. De stallen worden niet gebruikt.

Lees vervolgens de opdrachten langzaam voor. Geef het kind de tijd zodat het kan nadenken, zoeken en tellen. Help alleen als uw kind niet alleen de oplossing kan vinden. Als een van de vragen nog te moeilijk is, laat u deze gewoon achterwege. U kunt natuurlijk ook zelf nieuwe vragen bedenken.

## 1. Herinneren en vertellen

- Stel vragen over het voer:  
Wat eet de koe /het paard/het varken?
- Stel vragen over de dieren:  
Wat voor geluiden maakt de koe/het paard/het varken?
- Stel vragen over de luisteropdrachten:  
Wat doet het paard? Hoe gaat het met het varken? Hoe loopt het verhaaltje af?



## 2. Kleuren herkennen en benoemen

- Welke kleuren hebben de koe/het paard/het varken?
- Welke kleuren zie je op de stallen op de kaarten?
- Wat voor kleur heeft het eten van de drie dieren?

## 3. Tellen met de getallen van 1 tot 10

- Hoeveel klaverblaadjes zie je? (3)
- Tel de zwarte vlekken van de koe. (aan iedere kant 4)
- Tel de kleine roze stippen op het lichaam van het varken. (aan iedere kant 7)
- Hoeveel groene blaadjes zitten er bovenaan de wortel? (3)
- Tel de graankorrels aan de twee korenaren. (10/9)

