

Vijf op een rij, wiskundige initiatie

Five in a row, introducing math

Fünf auf einer Reihe, Einführung in die Mathematik

Cinq en ligne, initiation mathématique

522.237



Vijf op een rij, wiskundige initiatie

Leerdoelen

- leren vergelijken (seriëren)
- leren ordenen (van tijd)
- vorming van het getalbegrip: evenveel, één meer, één minder
- begrippenkennis: vol-leeg, smal-breed
- classificeren

Inhoud

- 8 opdrachtkaarten
- 32 symboolkaartjes
- 128 beeldkaartjes



Benodigheden

Vijf op een rij standaard (522.200) worden afzonderlijk geleverd.

Opbouw van het spel

Een kind kiest 1 opdrachtkaart met 4 symboolkaartjes. Deze opdrachtkaart wordt verticaal vooraan in de standaard geschoven. Daarna moeten de 4 symboolkaartjes elk in een aparte rij in de standaard geschoven worden. De onderste rij bestaat nu alleen uit symbolen, elk in een andere kleur. Vervolgens moeten de 16 beeldkaartjes (op kleur) in de standaard worden geschoven. Wanneer de beeldkaartjes allemaal op hun plaats zitten, wordt de standaard gekeerd voor de zelfcontrole.

Opdrachtkaarten

Seriëren

- - Rangschik van leeg naar vol/van vol naar leeg
- - Rangschik van breed naar smal/van smal naar breed.

Chronologisch rangschikken (zet, wat eerst gebeurt, vooraan..!)

- ⇒ - Ordenen van tijd: bakken -verkleiden -groeien -ongeluk
- ➡ - Ordenen van tijd: klimtoren -bad -banaan -glijden

Getalbegrip

- - Zoek de kaartjes met evenveel voorwerpen, met één meer
- - Zoek de kaartjes met evenveel voorwerpen, met één minder.

Het gebruik van het cijfer 1 en de symbolen + en - vraagt een duidelijke instructie.

Classificeren (logisch sorteren)

- ▷ - De beren classificeren
- ▶ - De poezen classificeren

Andere spelmogelijkheden

- Het spel wordt door 8 kleuters (elk 2 kaartjes) gespeeld o.l.v. de leerkracht.
 - Het spel wordt zelfstandig door één, twee kleuters gespeeld met 1 standaard.
 - Het spel wordt tegelijkertijd in meerdere groepen gespeeld a.h.v. meerdere standaarden.
- Met de 8 opdrachtstroken kan er in 8 groepen gewerkt worden.



Five in a row, mathematical initiation

Learning objectives

- learning to compare (make series)
- learning to put in sequence (time)
- introducing the idea of numbers: just as many, one more, one less
- understanding concepts: full-empty, narrow-wide
- classification

Contents

- 8 assignment cards
- 32 symbol cards
- 128 illustration cards

Requirements

The "Five in a Row" stand (522.200) must be ordered separately.

Structure of the game

A child chooses 1 assignment card and 4 symbol cards. The assignment card is slotted vertically into the front part of the stand. Next, the 4 symbol cards are slotted each into a separate row of the stand. The bottom row now holds only symbols, each in a different colour. Now the 16 illustration cards (sorted by colour) must be slotted into the stand. Once the illustration cards have all been slotted into place, the stand is turned around so that the child can check if the cards were placed in the correct order.

Assignment cards

Making a series

- - Ordering from empty to full/full to empty
- - Ordering from wide to narrow/narrow to wide

Ordering chronologically, place what happens first in the first position!

⇒ - Time sequencing: baking - dressing - growing - accident

➔ - Time sequencing: jungle gym - bath - banana - sliding

Understanding numbers

- - Collect cards with the same number of items, with one more
- - Collect cards with the same number of items, with one less

Use of the number 1 and the symbols + and - must be explained carefully.

Classifying (sorting logically)

- ▷ - Classifying bears
- ▶ - Classifying cats

Other game possibilities

- The game is played by 8 pre-school children (2 cards each) supervised by a teacher.
 - The game is played independently by one or two pre-school children with 1 stand.
 - The game is played simultaneously in several groups with several stands.
- As there are 8 assignment cards, the game can be played with 8 groups.





Fünf auf einer Reihe, Einführung in die Mathematik

Lernziele

- Vergleichen lernen (Serien bilden)
- Erstes chronologisches Ordnen
- Ausprägen des Zahlenverständnisses: gleich viel, eins mehr, eins weniger
- Begriffsverständnis: leer - voll, schmal - breit
- Klassifizieren

Inhalt

- 8 Auftragskarten
- 32 Symbolkarten
- 128 Bildkarten

Benötigtes Zubehör

Die Ständer zum Spiel "Fünf in einer Reihe" (522.200) werden einzeln geliefert.



Aufbau des Spiels

Das Kind wählt eine Auftragskarte mit vier Symbolkarten. Die Auftragskarte wird vorn vertikal in den Ständer hineingeschoben. Danach werden die 4 Symbolkarten jeweils in eine andere Reihe in den Ständer geschoben. Die unterste Reihe besteht ausschließlich aus Symbolen. Jedes Symbol hat eine andere Farbe. Anschließend müssen die 16 Bildkarten (der Farbe nach) in den Ständer geschoben werden. Sind alle Bildkarten an der richtigen Stelle, wird der Ständer zur Selbstkontrolle umgedreht.

Auftragskarten

Serien bilden

- - Ordne die Karten von leer nach voll/ von voll nach leer.
- - Ordne die Karten von breit nach schmal/ schmal nach breit.

Chronologisches Ordnen, Was geschieht zuerst? Setze das, was zuerst geschieht, nach vorn!

⇒ - Chronologisches Ordnen: Backen - Verkleiden - Wachsen - Unglück.

➔ - Chronologisches Ordnen: Kletterturm - Bad - Banane - Rutschen.

Zahlenverständnis

- - Suche die Karten mit der gleichen Anzahl von Gegenständen, mit einem Gegenstand mehr.
- - Suche die Karten mit der gleichen Anzahl von Gegenständen, mit einem Gegenstand weniger.

Das Rechnen mit der Zahl 1 und die Symbole + und - erfordern deutliche Anweisungen.

Klassifizieren (logisches Sortieren)

- ▷ - Klassifizieren von Bären.
- ▶ - Klassifizieren von Kätzchen.

Andere Spielvarianten

- Das Spiel wird mit 8 Kindern unter Anleitung einer Lehrkraft gespielt (jedes Kind bekommt zwei Karten).
 - Ein oder zwei Kinder spielen das Spiel selbstständig mit 1 Ständer.
 - Das Spiel wird gleichzeitig in mehreren Gruppen und mit mehreren Ständern gespielt.
- Mit den 8 Auftragskarten kann in 8 Gruppen gearbeitet werden.

■ ■ Cinq en ligne, initiation mathématique

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à comparer (série)
- Apprendre à ordonner (de temps)
- Formation du concept de nombre : autant, un de plus, un de moins
- Connaissance des notions : plein-vide, étroit-large
- Classifier

Contenu

- 8 cartes d'instruction
- 32 cartes à symbole
- 128 cartes à image



Matériel

Une grille Cinq à la suite (522.200) est livrée séparément

Déroulement du jeu

Un enfant choisit 1 carte d'instruction et 4 cartes à symbole. Glisser la carte d'instruction verticalement à l'avant de la grille. Glisser ensuite 4 cartes à symbole dans la grille, chacune dans une rangée différente. La rangée inférieure se compose uniquement de symboles, chacun de couleur différente. Glisser maintenant les 16 cartes à image dans la grille (en les classant par couleur). Une fois que toutes les cartes à image sont rangées à leur place, retourner la grille pour un autocontrôle.

Cartes d'instruction

Série

○ - Classer de vide à plein / de plein à vide

● - Classer de large à étroit / d'étroit à large

Ordonner de manière chronologique, placer devant ce qui arrive en premier !

⇒ - Ordonner dans le temps : cuire – se changer - grandir - accident

➡ - Ordonner dans le temps : tour d'escalade - baignoire - banane - glisser

Notion de nombre

□ - Chercher les cartes avec autant d'objets, avec un de plus

■ - Chercher les cartes avec autant d'objets, un de moins

L'utilisation du chiffre 1 et les symboles + et – nécessitent des instructions claires.

Classer (trier de manière logique)

▷ - Classer les ours

▶ - Classer les chats

autres possibilités

- Le jeu est joué avec 8 enfants (2 cartes chacun) sous la surveillance d'une éducatrice.
 - Le jeu est joué de façon autonome avec 1 grille par un, deux ou trois enfants.
 - Le jeu est joué simultanément en plusieurs groupes avec plusieurs grilles.
- Les enfants peuvent jouer en 8 groupes avec les 8 fiches d'instruction.

