

edouco



E522884

# Zoek en tel tot 10

Leerdoel

## Rekenen

Getalbegrip

- ▶ Tel gestructureerde en ongestructureerde hoeveelheden tot 10
- ▶ Herken en benoem getsymbolen tot 10
- ▶ Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context

Uitleg

1



Plaats een themaplaat in het opzetblok. Leg de bijbehorende opdrachtstrook en de kralen klaar. Tel hoe vaak de afbeelding van de opdrachtstrook te vinden is op de themaplaat. Schuif dit aantal kralen op de stokjes. Draai de opdrachtstrook om ter controle.

Tips

- ▶ Leg de themaplaat en de opdrachtstrook plat op tafel. Markeer elke te tellen afbeelding met een kraal. Schuif deze daarna op het stokje.
- ▶ De kinderen leggen een opdrachtstrook met de antwoorden naar boven en plaatsen de kralen. In tweetallen achterhalen zij bij welke themaplaat de antwoordstrook hoort. Draai de antwoordstrook om ter controle.
- ▶ Speel het spel samen volgens het stappenplan maar schuif expres 1 kraal te veel / weinig op het stokje. Laat een ander kind de fout ontdekken en verbeteren.
- ▶ Gebruik de themaplaat als praatplaat. Vertel wat er te zien is.
- ▶ Is 'Zoek en tel tot 10' nog iets te moeilijk: speel E523041 'Zoek en Tel op kleur (tot 5)'. Is 'Zoek en tel tot 10' te gemakkelijk: speel dan E523240 'Zoek en tel tot 20' of E523299 'Zoek en tel op'.



## Find and count

### Mathematics

#### Numeracy

- ▶ Count structured and unstructured quantities up to 10
- ▶ Recognize and name number symbols
- ▶ Sort on the basis of one or more characteristics

1



Place a theme sheet in the holder and place the corresponding assignment card and the beads next to it. Try to determine how often the image on the assignment card can be found on the theme sheet. Slide an equal amount of beads on the sticks.

Turn the assignment card over to check your answers.

- ▶ Place both the theme sheet and the assignment card flat on the table. Try to find the image as instructed by the assignment card and mark every find with a bead. Then take the beads and slide them onto a stick.
- ▶ The children take an assignment card and place it on the table with the answers visible. They then pair up and try to find out to which theme sheet the answers belong. They can turn over the assignment card in order to check their answers.
- ▶ Play the game in pairs and follow the instructions of the step-by-step manual, but now slide one bead too many or too few on the stick. Ask another child to look for the mistake and undo it.
- ▶ Use the theme sheet as a story sheet. Tell what you see.
- ▶ Has it been too difficult to play 'Find and count': then play E523041; 'Find and count on colour (up to 5)'.
- ▶ Has it been too easy to play 'Find and count': then play E523240 'Find and count until 20' or E523299 'find and add'.

# Finde und zähle bis 10

Lernziel

## Rechnen

Zahlenverständnis

- ▶ Strukturierte und unstrukturierte Mengen bis 10 zählen
- ▶ Zahlzeichen erkennen und benennen
- ▶ Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext verwenden

Erklärung

1



Die Themenkarte in den Holzständer stellen und die dazugehörige Aufgabekarte und die Perlen bereitlegen. Zählen, wie oft die Abbildung der Aufgabekarte auf der Themenkarte vorkommt. Die entsprechende Perlenanzahl auf das Stäbchen stecken.

Zur Kontrolle die Aufgabekarte umdrehen.

Tipps

- ▶ Die Themenkarte und die Aufgabekarte auf den Tisch legen. Jede Abbildung, die gezählt werden soll, mit einer Perle markieren. Die Perlen danach auf das Stäbchen stecken.
- ▶ Die Kinder legen eine Aufgabekarte mit den Antworten nach oben hin und stecken die Perlen auf die Stäbchen. Zu zweit finden sie heraus, zu welcher Themenkarte diese Aufgabekarte gehört. Zur Kontrolle die Aufgabekarte umdrehen.
- ▶ Das Spiel in der Schrittreihenfolge miteinander spielen, jedoch absichtlich 1 Perle zu viel/zu wenig auf das Stäbchen stecken. Ein anderes Kind den Fehler finden und verbessern lassen.
- ▶ Die Themenkarte als Gesprächsanregung verwenden und erzählen, was darauf zu sehen ist.
- ▶ Wenn „Finde und zähle bis 10“ noch etwas zu schwierig ist: E523041 „Finde und zähle nach Farben (bis 5)“ spielen. Wenn „Finde und zähle bis 10 zu einfach ist: E523240 „Finde und zähle bis 20“ oder E523299 „Finde und zähle zusammen“ spielen.

## Cherchez et comptez

### Arithmétique

La notion de nombre

- ▶ Comptez les quantités structurées et non structurées jusqu'à 10
- ▶ Identifiez et nommez les symboles numériques
- ▶ Apprenez de nouveaux mots et utilisez-les dans le bon contexte

1



Placez l'image thématique dans le présentoir. Préparez le tronçon de tâche et les perles. Comptez combien de fois l'image du tronçon de tâche se trouve sur l'image thématique. Glissez ce nombre de perles sur les bâtons. Retournez le tronçon de tâche pour contrôler.

- ▶ Placez l'image thématique et le tronçon de tâche à plat sur la table. Marquez chaque image à compter d'une perle. Glissez-la ensuite sur le bâton.
- ▶ Les enfants posent un tronçon de tâche avec les réponses vers le haut et placent les perles. A deux, ils devinent à quelle image thématique le tronçon à réponse correspond. Retournez le tronçon à réponse pour contrôler.
- ▶ Jouez le jeu ensemble selon le plan à étapes mais glissez volontairement 1 perle de trop/manquante sur le bâtonnet. Demandez à un autre enfant de le découvrir et de faire la rectification.
- ▶ Utilisez l'image thématique comme tableau de discussion. Racontez ce que vous voyez.
- ▶ Si 'Cherchez et comptez' est trop difficile, jouez à E523041 'Cherchez et comptez (jusqu'à 5)'. Si 'Cherchez et comptez' est trop facile, jouez au E523240 'Cherchez et comptez, jusqu'à 20' ou au E523299 'Trouver et additionner'.



## Busca y cuenta hasta 10

### Objetivo

### Aritmética

#### Comprensión de números

- ▶ Contar cantidades estructuradas y no estructuradas hasta 10
- ▶ Reconocer y mencionar símbolos numéricos
- ▶ Aprender nuevas palabras y usarlas en el contexto adecuado

### Explicación

1



Pon una tarjeta temática en el estante. Ten preparado la tira de instrucción que coincide y los abalorios. Cuenta cuántas veces la imagen de la tira de instrucción sale en la tarjeta temática. Coloca la misma cantidad de abalorios en los palitos.

Gira la tira de instrucción para controlar.

### Consejos

- ▶ Pon la tarjeta temática y la tira de instrucción en la mesa. Marca cada imagen contable con un abalorio. Después, colócalo en el palito.
- ▶ Los niños ponen una tira de instrucción con las respuestas hacia arriba y colocan los abalorios. En parejas intentan descubrir con cuál tarjeta temática corresponde la tira de solución. Gira la tira de solución para verificar.
- ▶ Jugar juntos siguiendo los pasos, pero colocando a propósito 1 abalorio de más / de menos en el palito. El otro niño tiene que descubrir el error y corregirlo.
- ▶ Usar la tarjeta temática como tarjeta de cuentos. Cuenta lo que ves.
- ▶ Si 'Buscar y contar hasta 10' es demasiado fácil: juega E523041 'Busca y cuenta por color'.
- ▶ Si 'Buscar y contar hasta 10' es demasiado difícil: juega E523240 'Buscar y contar hasta 20' o E523299 'Buscar y sumar'.



# 找一找，数一数

## 数学启蒙

### 计数

- ▶ 学习计数到10
- ▶ 识别并命名数数字符号
- ▶ 学习新词汇并在适当的语境中正确地使用

1



将主题卡插入底板支架中，并将相应的任务卡和计数珠子放在旁边。查看任务卡上的图案并在主题卡上数一数有几个。在底板支架的塑料棒上串上相应数量的计数珠子。翻转任务卡，校对答案。

- ▶ 将主题卡和任务卡平放在桌子上。尝试着按照任务卡在主题卡上找到图案，并用计数珠子标记每个发现的图案。然后拿起珠子，将珠子串在底板支架的小柱子上。
- ▶ 孩子们翻转任务卡放在桌子上，使答案可见。然后幼儿们两个一组，尝试找出对应这个答案的主题卡。他们可以翻转任务卡，来检查他们的答案是否正确。
- ▶ 双人游戏，一步一步按照手册中的指导进行游戏。在塑料棒上放多一些或少一些的计数珠子，让另一个幼儿来寻找错误并予以纠正。
- ▶ 将主题卡作为一个故事卡片，描述主题卡上面的内容。
- ▶ “找一找，数一数游戏”是否太难了呢？那么可以玩货号为E523041的游戏：颜色找找看游戏。
- ▶ “找一找，数一数游戏”是否太容易了呢？那么可以玩货号为E523240的游戏：找找看游戏盒升级版，或者货号为E523299的游戏：找一找，算一算。

-  Inhoud
-  Contents
-  Inhalt
-  Contenu
-  Contenido
-  产品组件

**E522884**



**Sales office**  
**Europe - Africa**  
 Industriepark 14  
 7021 BL Zelhem  
 THE NETHERLANDS  
 P +31- 88 2035 700  
 F +31-314 791 023  
 E info@heutink.com

**Sales office**  
**USA**  
 150, South Whisman Road  
 Mountain View, CA 94041-1512  
 USA  
 P +1-650-964-2735  
 F +1-650-964-8162  
 E info@heutink-usa.com

**Sales office**  
**Asia - Pacific**  
 9-27 Nanhai Road  
 315800 Ningbo-Beilun  
 CHINA  
 P +86-574-8685 7556  
 F +86-574-8686 9257  
 E info@educational.com  
 welcome@educational.com