



3 tot 6 jaar



1 kind / 1 volwassene

4 SPELLETJES OM CIJFERS TE ONTDEKKEN, TE HERKENNEN EN ERMEE TE SPELEN!

Inhoud: 1 dobbelsteen, 4 borden, 60 dierenkaarten (15 katten, 15 eekhoorns, 15 konijnen, 15 beren) en 20 ronde kaarten (10 cijfers, 10 getalbeelden).

Vorbereiding van het spel:

- Zoek en benoem samen met het kind de 4 dieren (kat, eekhoorn, konijn en beer).
- Doe hetzelfde met de cijfers en getalbeelden op de ronde kaarten (tel van 1 tot 10).

SPEL 1: TELSPEL

Leeftijd: 3-4 jaar

Aantal spelers: 1 kind en 1 volwassene.

Benodigdheden: De 4 borden met de afgebeelde dieren naar boven en de dieren.



Doel van het spel: 10 dieren tellen en op je bord leggen.

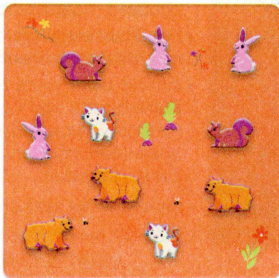
Spelverloop:

- Het kind telt het aantal katten, eekhoorns, konijnen en beren op zijn bord.

- Vervolgens pakt hij hetzelfde aantal en hetzelfde soort dieren als die op zijn bord staan en legt ze op een rij onder zijn bord.



- Om te kijken of het klopt, telt het kind alle diertjes op een rij en legt deze op de juiste plek op zijn bord: in totaal moeten er altijd 10 dieren zijn!



SPEL 2: COMBINATIESPEL WAARBIJ JE EEN HOEVEELHEID AAN EEN GETALBEELD MOET KOPPELEN

Leeftijd: 4-5 jaar

Aantal spelers: 2 tot 4 spelers.

Benodigheden: De 4 bordjes met de omtrek van de dieren naar boven, 40 dieren: 10 katten, 10 eekhoorns, 10 konijnen en 10 beren, en de dobbelsteen.

Doel van het spel: Als eerste 10 dieren op je bord leggen.

Vorbereiding:

- Elke speler kiest een bord met een landschap en legt het voor zich neer.
- Elke speler pakt zijn dieren en legt deze naast zijn bord.

Spelverloop:

- Het spel wordt met de klok mee gespeeld.
- De jongste speler begint en gooit met de dobbelsteen.



- De dobbelsteen geeft aan hoeveel dieren hij op zijn bord moet plaatsen.
- Dan is de volgende speler aan de beurt, hij mag met de dobbelsteen gooien.
- Om zijn bord vol te maken, moet de speler het juiste aantal ogen gooien.
Als er bijvoorbeeld 2 dieren ontbreken, moet de speler een 2 gooien. Als hij geen 2 gooit, moet hij een beurt overslaan.
- De speler die zijn bord als eerste volmaakt wint het spel.

SPEL 3: GEHEUGENSPEL

Leeftijd: 4-6 jaar

Aantal spelers: 2 tot 4 spelers.

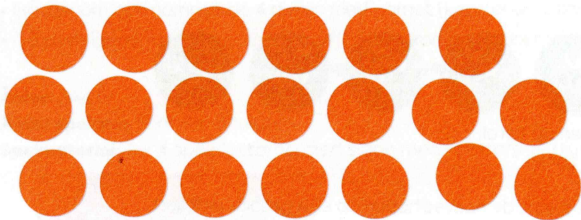
Benodigdheden: De 10 ronde getalbeeldkaarten en de 10 ronde cijferkaarten.

Variant voor jongere kinderen: speel alleen met de ronde kaarten of slechts met een deel van de ronde kaarten (bijvoorbeeld getalbeelden en cijfers van 1 tot 6).

Doel van het spel: Zoveel mogelijk paren vinden.

Vorbereiding:

- De kaarten worden geschud en met het plaatje naar beneden op tafel gelegd.



Spelverloop:

- De eerste speler draait 2 kaarten om.
 - Als deze 2 kaarten dezelfde hoeveelheid aangeven, kunnen ze gecombineerd worden (bijv. het cijfer '2' en het getalbeeld dat '2' aanduidt): het kind houdt ze en draait 2 nieuwe kaarten om.
- Enzovoort.



- Als deze 2 kaarten niet dezelfde hoeveelheid aangeven, legt hij ze op dezelfde plek terug en is de volgende speler aan de beurt.

- De speler met de meeste paren wint het spel.

SPEL 4: OBSERVATIESPEL OM KENNIS TE MAKEN MET HET BEGRIIP HOEEVEELHEID (OBSERVEREN, SORTEREN, RANGSCHIKKEN)

Leeftijd: 4-6 jaar

Aantal spelers: 1 kind en 1 volwassene

Benodigheden: De 10 ronde cijferkaarten, de 10 ronde getalbeeldkaarten, de 60 dieren.

Doel van het spel: Het juiste aantal dieren onder de bijbehorende cijfers leggen.

Vorbereiding:

- Leg de getalbeelden naast elkaar, in oplopende volgorde.

Variante voor jongere kinderen: leg minder kaarten neer en pas het aantal aan het kind aan.



- Leg de 10 cijferkaarten op tafel.
- Doe de dieren in het zakje.

Spelverloop:

- Het kind bekijkt en benoemt de hoeveelheden op elke getalbeeldkaart.
- Naast elke kaart legt hij de bijbehorende cijferkaart.



- Het kind kiest willekeurig het juiste aantal dieren dat bij elk cijfer hoort en legt ze onder elk paar ronde kaarten.

