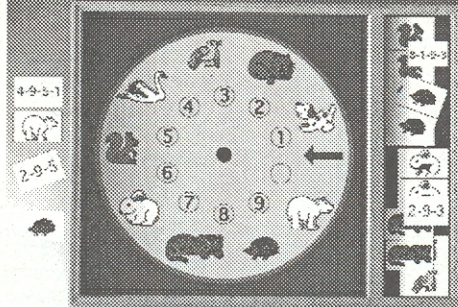




(NL)
Koopman Heeresweg 14
8701 PR Bolsward
Tel.: 0515.572.228
Fax: 0515.575.088
E-mail: info@jegro.com

(B)
Fortbaan 72
2160 Wommelgem
Tel.: 03.322.87.50
Fax: 03.322.16.65



HET CIJFERCODESPEL ref. 904402

Leeftijd	vanaf 5 jaar
Domein	wiskundige initiatie: getallen tot 9
Doelstelling	- vertrouwd raken met cijfers en cijferreeksen - visuele identificatie en discriminatie van cijfers - visueel en auditief geheugen voor cijferreeksen - ontwikkelen van sociale vaardigheden
Werkvorm	groepje van 2, 3 tot 4 kinderen
Inhoud	in een beukenhouten kader (42 x 32 cm) met een transparant deksel: - 1 kunststof draaischijf (30 x 30 cm) - 32 opdrachtkaartjes met 3 cijfers (makkelijk) - 31 opdrachtkaartjes met 4 cijfers (moeilijker) - handleiding

10

CE

Belangrijk: de kleuters kunnen zelfstandig met dit spel spelen want het heeft een eenvoudig **zelfcontrolesysteem**.

Let op: zet vóór elke spelbeurt de pijl van de draaischijf tegenover de pijl van het speelbord.

Maak een stapel met driecijfercodes en een stapel met viercijfercodes.

Neem een opdrachtkaartje, **bekijk** de cijferreeks en

stap 1: draai de drie (vier) cijfers in dezelfde volgorde met de draaischijf; of

stap 2: onthoud de cijfers en **draai** ze in dezelfde volgorde met de draaischijf.

De pijl van de draaischijf wijst een dier aan: deed je het allemaal goed dan staat datzelfde dier ook op de achterkant van de opdrachtkaart! Goed zo, je mag dit kaartje bijhouden als punt! Stopt de pijl bij een ander dier? Jammer, steek de code terug in de stapel, want nu is de volgende speler aan de beurt. Verzamel zoveel mogelijk dieren.

stap 3: wie al vlot cijfers leest kan dit spel ook **auditief** spelen. Elk om de beurt: de ene **leest** de cijfercode **voor**, de andere **onthoudt** en **draait**, dan samen de uitkomst controleren! Wie de code juist draait verdient het dier. Veel plezier!