

CE Rolf ontwikkelt en produceert educatief materiaal. Veel aandacht wordt besteed aan kwaliteit en veiligheid van elk product. Voor de onderwijskundige functionaliteit van sommige Rolf producten moet gebruik worden gemaakt van scherpere of kleinere onderdelen. Bij oneigenlijk gebruik kunnen deze ingeslikt worden of leiden tot verwondingen. Derhalve zijn deze producten niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaar en dienen deze altijd gebruikt te worden onder toezicht van volwassenen. Bewaar deze handleiding bij het product, zodat elke gebruiker zich op de hoogte kan stellen van de wijze waarop dit product gebruikt moet worden.

CE Rolf develops and produces educational materials. Much attention is paid to the quality and safety of each product. Some of his products may contain small or sharp parts necessary to achieve their full educational value; improper use may result in swallowing or other injuries. These products are therefore not suitable for children under 3 years old and they should always be used under adult supervision. Store these instructions with the product itself to ensure that each user is informed of the appropriate way to use this product.

Onderhoud materiaal:

De onderdelen in 'Zesmaster' zijn nagenoeg onbreekbaar. De materialen zijn makkelijk te reinigen met een licht vochtige doek. Na het reinigen de materialen met een zachte doek droog wrijven. Het gebruik van agressieve schoonmaakmiddelen, schuurmiddelen en schuursponsjes wordt dringend afgeraden, omdat dit het materiaal kan beschadigen en de drukk kleuren op het materiaal negatief kan beïnvloeden.

Caring for the components:

The 'Sixmaster' parts are virtually unbreakable. The components can be easily cleaned with a lightly damp cloth. After cleaning, rub them dry with a soft cloth. Using aggressive detergents, abrasives and scourers is strongly discouraged, as this may damage the components and affect the printed colours.

943.5288

CE Rolf entwickelt und produziert Lernmaterial. Es wird bei jedem Produkt sehr stark auf Qualität und Sicherheit geachtet. Für die didaktisch-methodische Funktionalität einiger von Rolfs Produkten müssen schärfere und kleinere Teile benutzt werden. Bei unsachgemäßem Gebrauch können diese verschluckt werden oder zu Verletzungen führen. Deshalb sind diese Produkte nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet und sollten immer unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzt werden. Bewahren Sie diese Gebrauchsanleitung zusammen mit dem Produkt auf, damit jeder Nutzer sich darüber informieren kann, wie dieses Produkt benutzt werden sollte.

CE Rolf développe et produit du matériel éducatif. La qualité et la sécurité de chaque produit font l'objet d'une grande attention. Pour concrétiser la fonction pédagogique de certains produits Rolf, il faut utiliser des pièces plus fines ou plus petites. En cas de mauvaise utilisation, les enfants risquent d'en avaler ou de se blesser. C'est pourquoi ces produits ne doivent pas être utilisés par des enfants de moins de 3 ans, et doivent toujours être manipulés sous la surveillance d'un adulte. Conservez ces consignes avec le produit, de manière que chaque utilisateur puisse en connaître les modalités d'utilisation.

Pflege des Materials:

Die Einzelteile des Spiels 'Sechsmaster' sind nahezu unzerbrechlich. Die Materialien können problemlos mit einem leicht feuchten Tuch gereinigt werden. Nach der Reinigung die Materialien mit einem weichen Tuch trockenreiben. Vom Einsatz aggressiver Reinigungsmittel, von Scheuermitteln und Scheuerschwämmen wird dringend abgeraten, da sie das Material beschädigen und die Druckfarben auf dem Material negativ beeinflussen können.

Entretien du matériel:

Les pièces 'Les six mâts' sont pratiquement incassables. Le matériel se nettoie facilement avec un chiffon légèrement humide. Après le nettoyage, essuyer avec un chiffon doux sec. L'utilisation de produits de nettoyage agressifs, d'abrasifs et d'éponges à récurer est vivement déconseillée parce qu'ils peuvent endommager le matériel et les couleurs.



Rolf bv
 Mercuriusweg 14
 4051 CV Ochten
 Holland
 T +31(0)344 647 647
 F +31(0)344 647 610
 www.rolf.nl

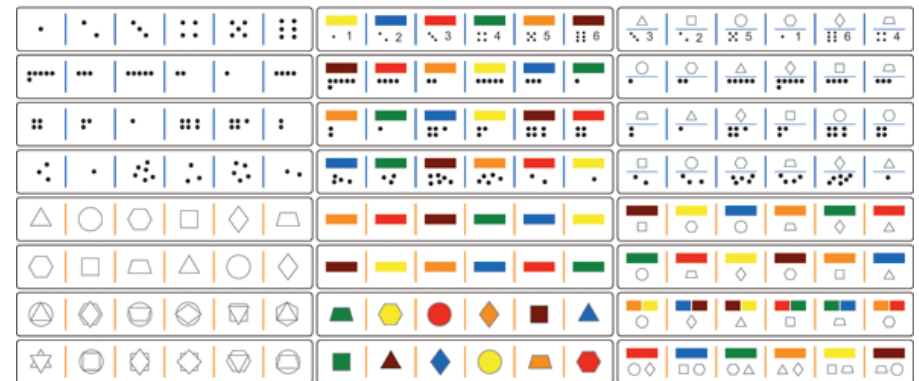
Zesmaster

Art. 220.3810

Sixmaster

Sechsmaster

Les six mâts



Français

Contenu

- 1 socle avec 36 figures géométriques de couleurs et de formes différents
- 24 fiches d'exercices
- 1 dé de couleurs
- 1 dé de formes
- 1 dé ordinaire (1-6)

But du jeu

Un jeu dans lequel la perception visuelle de couleurs, de formes et de nombres est stimulée à l'aide de fiches d'exercices et de dés.

Domaines d'épanouissement



Le développement de la perception des couleurs et des formes



Le développement intellectuel et la formation au calcul

Jeu

Un enfant qui joue pour la première fois avec ce matériel fait comme suit. Il prend un socle avec les 6 petits "mâts" et les 36 formes. Il pose une fiche d'instructions avec un cadre noir contre le socle de manière à ce qu'il puisse exactement voir ce qui doit être placé sur les différents "mâts". L'instituteur/trice vérifie ce que l'enfant a fait et lui dit qu'il peut prendre la fiche suivante etc.

Jeu d'écoute

(un jeu pour 2 enfants)

Un des enfants prend un socle avec les petits "mâts" et les formes. Un autre enfant prend une fiche d'instructions de telle sorte que l'autre enfant ne voie pas ce qui est écrit dessus. L'enfant avec la fiche d'instructions doit maintenant faire comprendre à l'autre enfant à l'aide de mots ce qui doit être posé sur les "mâts".

Lorsque la fiche d'instructions est accomplie, les enfants peuvent vérifier ensemble si des erreurs ont été commises.

Grimper au mât

(un jeu pour 2, 3 ou 6 enfants)

Chaque enfant a un "mât" qui lui a été attribué. Une fiche d'instructions indique ce qui doit être placé sur les différents "mâts" (il doit s'agir d'une seule fiche d'instructions). Lorsque la fiche d'instructions a été piochée, les enfants jouent avec le dé de formes et le dé ordinaire. L'enfant ne peut placer de formes autour de ses "mâts" que si le dé jeté indique la forme qui lui correspond. L'enfant qui est le premier à avoir toutes les formes autour de ses "mâts" est le gagnant. On peut également commencer avec toutes les formes autour des "mâts". Dans ce cas, le gagnant est celui qui est le premier à avoir vidé son "mât".

Tatonner

(un jeu pour 2, 3 ou 6 enfants)

Les 36 formes sont partagées entre les enfants. Chaque enfant reçoit un "mât" qui lui a été attribué. On jette le dé à tour de rôle. Si le dé indique un triangle, l'enfant qui a jeté le dé peut essayer de tâtonner sous la serviette d'en sortir un triangle et peut le mettre autour de son "mât". L'enfant qui a le plus grand nombre de formes est le gagnant.

Jeu de comparaison

(un jeu pour 2, 3 ou 6 enfants)

Les 36 formes sont partagées entre les enfants. Chaque enfant reçoit un "mât" qui lui a été attribué. Un enfant met autour de son "mât" une forme donnée, par exemple un triangle jaune. L'enfant auquel on a attribué le "mât" suivant peut maintenant chercher une forme de sa pile de la même couleur ou forme, par exemple un cercle jaune, un trapèze jaune ou un triangle etc. Si l'enfant n'arrive pas à y relier une forme, c'est au suivant de jouer. Le but est que les enfants se débarrassent au plus vite de leurs formes.

Amuzes-vous bien avec 'Les six mâts'!

Nederlands

Inhoud

- 1 standaard met 36 geometrische vormen, verschillend in vorm en kleur
- 24 opdrachtkaarten
- 1 kleurendobbelsteen
- 1 vormendobbelsteen
- 1 stipdobbelsteen (1-6)

Doel van het spel

Een spel waarbij de visuele waarneming van kleur, vorm en aantal wordt gestimuleerd door het werken met opdrachtkaarten en dobbelstenen.

Ontwikkelingsdoelen



Ontwikkeling van waarnemen van kleur en vorm



Denk-ontwikkeling en ontwikkeling van het rekenen

- rekenen
 - hoeveelheden tot en met 6 hanteren
 - kleur en vorm herkenning
- bevorderen van het logisch denken

Spel

Voordat de kinderen met het materiaal aan de slag gaan is het goed om samen de opdrachtkaarten door te nemen. De opdrachtkaarten zijn in twee grote groepen verdeeld :

1. Oefeningen rond hoeveelheidbegrippen (blauwe tussenlijn)

- het herkennen van hoeveelheden tot en met 6, willekeurig, in rekenrek- of dobbelsteenstructuur geordend. De kinderen kiezen willekeurig de vormen maar wel de juiste hoeveelheid.
- het herkennen van hoeveelheden tot en met 6 en het element kleur. De kinderen kiezen nog willekeurig de vormen maar houden rekening met het juiste aantal en de juiste kleur.
- het herkennen van hoeveelheden tot en met 6 en het element vorm. De kinderen nemen de juiste vorm met het juiste aantal in een willekeurige kleur.

2. Oefeningen rond kleur- en vormherkenning (oranje tussenlijn)

- herken de vorm en neem een willekeurige kleur
- herken twee vormen die boven elkaar geplaatst moeten worden en neem beide in een willekeurige kleur
- herken de vorm en neem de juiste kleur
- herken de kleur en neem een willekeurige vorm
- herken de kleuren en neem de juiste vorm.

Hoe gebruik je het materiaal

Leg alle vormen en alle opdrachten op een stapeltje op tafel. Zet de houten standaard met de stokjes in het houten kistje. Kies een opdrachtkaart en leg die in het kistje tegen de standaard aan zodat je precies kan zien wat er op elk stokje moet komen. Maak de opdracht.

Andere spelmogelijkheden

* Luister naar de instructie

Spel voor 2 kinderen. Eén kind gebruikt de standaard en de vormen, het andere kind neemt een opdrachtkaart en verwoordt de opdracht. Controleer samen of de opdracht goed is gemaakt.

* Spel met de dobbelstenen

Gooi om beurten met de kleur en/of vorm dobbelstenen en probeer om als eerste het stokje te vullen.

* Tastspel

Stop alle vormen in een zakje. Verdeel de stokjes over het aantal spelers. Gooi om de beurt met de vormendobbelsteen. Probeer dezelfde vorm op de tast uit het zakje te halen en rijg die vorm aan je stokje. Degene die als eerste het stokje vol heeft is de winnaar.

* Leg aan

Verdeel de 36 vormen willekeurig onder het aantal spelers. Elke speler kiest 1 of meerdere stokjes. Eén kind begint en rijgt een bepaalde vorm bijv. een gele driehoek aan zijn stokje. De volgende speler moet nu uit zijn stapeltje dezelfde vorm zoeken of een vorm zoeken met dezelfde kleur bijv. een gele cirkel, een geel trapezium of een rode driehoek. Kan het kind niet aansluiten dan mag de volgende speler. Wie het eerst al zijn vormen kwijt raakt, wint het spel.

Veel plezier met 'Zesmaster'!

English

Contents

- 1 pedestal with 36 geometrical shapes, differing in form and colour
- 24 instruction cards
- 1 colour die
- 1 form die
- 1 number die (1-6)

Aim of the game

A game whereby visual perception of colour, form and number is stimulated by working with Instruction cards and dice.

Areas of development



Development of the perception of colours and shapes



Development of thought and number work

Game

A child who is going to play with this material for the first time, goes to work as follows: he or she takes the pedestal with the 6 masts and the 36 figures. He or she puts an instruction card with a black frame at the pedestal in such a way that he or she can see exactly what is to be placed on the different masts. The teacher checks and tells the child that it may take the next card.

Listening game

(A game for 2 children)

One of the children takes the pedestal with the masts and the figures. The other child takes an instruction card and holds it in such a way that the other child cannot see what is on it. The child with the instruction card now has to make clear to the other child by means of speech what has to be placed on the masts. When the instructions on the instruction card have been carried out the two children together can check if everything is correct.

Climbing the masts

(A game for 2, 3 or 6 children)

Each child is allotted one mast. By means of a simple colour or form instruction card (black or yellow frame) is indicated what is to be placed on the different masts. If the colour instruction card (black frame) is used the children have to play with the number dice and the colour dice, whereas if the form instruction card (yellow frame) is used, the children have to play with the number dice and the form dice. In the former case the child may put a figure of the colour allotted to him or her on the mast only when he or she throws his or her colour. In the latter case, the child may put a figure of the form allotted to him or her on the mast only when he or she throws his or her form. The child to be the first to have all the figures (colour or form) on his or her mast wins the game. The game can also be played in reverse order in which the idea is to empty the mast as quickly as possible; again according to colour or form.

Touch

(A game for 2, 3 or 6 children)

All the 36 figures are placed under a towel. Each child is allotted a mast. They take turns throwing the form dice. In case the die shows a triangle the child may feel under the towel and try to find a triangle to put on its mast. The child who in the end has found the most figures wins the game.

Match game

(A game for 2, 3 or 6 children)

The children are dealt the 36 figures. Each child is allotted a mast. One child places a certain form, for instance a yellow triangle, on his or her mast. The child allotted the next mast now select from his or her pile a form which has the same colour or the same form, for instance a yellow circle, a yellow trapeze or a triangle, etc. If a child cannot match up, the next child gets a turn. The idea is for the children to get rid of their figures as quickly as possible.

Enjoy Sixmaster!

Deutsch

Inhalt

- 1 Fußstück mit 36 geometrische Figuren, unterschiedlich in Farbe und Form
- 24 Aufgabenkarten
- 1 Farbwürfel
- 1 Würfel mit sechs verschiedenen geometrischen Figuren
- 1 Punktwürfel (1-6)

Ziel des Spiels

Ein Spiel, bei dem das visuelle Wahrnehmen von Farbe, Form und Anzahl gefördert wird durch das Arbeiten mit Aufgabenkarten und Würfeln.

Entwicklungsbereiche



Entwicklung der Wahrnehmung von Farben und Formen



Denkentwicklung und Entwicklung der Rechenfertigkeiten

Spiel

Das Kind, das zum ersten Mal mit diesem Material spielt, sollte wie folgt beginnen: Es nimmt das Fußstück mit den 6 kleinen Masten und die 36 geometrischen Figuren, dazu einen der Aufgabenkarten mit schwarzer Umrandung. Diesen legt sie so gegen das Fußstück, (horizontal) dass es genau sehen kann, welche Figuren auf welchen Mast gesteckt werden müssen. Die Lehrerin (Leiterin) kontrolliert das Spiel und sagt, dass ein neuer Aufgabenkarten genommen werden kann u.s.w.

Hör-zu Spiel

(Für 2 Kinder)

Eines der Kinder nimmt das Fußstück mit den Masten und die geometrischen Figuren, das andere Kind nimmt einen Aufgabenkarten, hält diesen so, dass das erste Kind nicht sehen kann, was draufsteht, und probiert sich nun mit Hilfe der Sprache so gut auszudrücken, dass dem ersten Kind deutlich wird, welche Figuren es jeweils auf die Masten stecken muss. Sind sie mit dem Aufgabenkarten fertig, können sie zusammen kontrollieren, ob sie Fehler gemacht haben.

Mastenklettern

(Spiel für 2, 3 oder 6 Kinder)

Zuerst bekommt jedes Kind einen Mast zugewiesen. Die einfachen farb- oder formaufgabenkarten (schwarze od. gelbe Umrandung) bestimmen die Farbe oder geometrische Form der Figuren, die auf die Masten gesteckt werden müssen. Haben die Kinder einen der Aufgabenkarten mit schwarzer Umrandung genommen, muss mit dem Punktwürfel und dem Farbwürfel gespielt werden. Wird ein Aufgabenkarten mit gelber Umrandung gewählt, muss der Punktwürfel und der Würfel mit den geometrischen Figuren genommen werden. Die Kinder dürfen nur dann eine geometrische Figur auf ihren Mast stecken, wenn sie die von ihnen vorher gewählte Farbe oder geometrische Form erwürfelt haben. Das Kind, das zuerst alle geometrischen Figuren seiner Farbe oder Form auf dem Mast hat, hat gewonnen. Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden. Dabei befinden sich alle geometrischen Figuren derselben Farbe (od. derselben Form) auf den Masten. Es geht nun darum, seinen Mast so schnell wie möglich "leer zu würfeln".

Pack zu!

(Spiel für 2, 3 oder 6 Kinder)

Alle 36 geometrischen Figuren werden unter ein Handtuch gelegt. Jedes Kind bekommt wiederum einen Mast zugewiesen. Nun wird der Würfel mit den geometrischen Figuren genommen. Die Kinder würfeln der Reihe nach. Hat ein Kind z.B. ein Dreieck gewürfelt, muss es probieren, mit seinen Händen unter dem Handtuch ein Dreieck zu ertasten und dieses dann auf seinen Mast stecken. Das Kind, das die meisten geometrischen Figuren ertastet hat, hat gewonnen.

Anlegespiel

(Spiel für 2, 3 oder 6 Kinder)

Alle 36 geometrischen Figuren werden unter den Kindern verteilt. Jedes Kind bekommt auch jetzt wieder einen Mast zugewiesen. Dann steckt eines der Kinder eine beliebige Figur, z.B. ein gelbes Dreieck, auf seinen Mast. Das Kind, das den folgenden Mast zugewiesen bekam, darf nun aus seinem Stapel eine Figur suchen, die dieselbe Farbe oder dieselbe Form hat, z.B. einen gelben Kreis, ein gelbes Trapez oder ein Dreieck u.s.w. kann ein Kind an Farbe oder Form seines Vorgängers nicht anschließen, ist das folgende Kind an der Reihe. Jedes Kind muss probieren, seinen Stapel so schnell wie möglich los zu werden.

Viel Spaß mit dem 'Sechsmaster'!