



Rolf Education

Mercuriusweg 14
4051 CV Ochten
Holland
T +31(0)88 410 10 10
F +31(0)88 410 12 96
verkoop@derolfgroep.nl
www.derolfgroep.nl
export@rolf.nl
www.rolfeducation.com

Handleiding 'Drijven of zinken'
Manual 'Sink or float'
Spielanleitung 'Schwimmt oder sinkt'
Notice pédagogique 'Flotte ou coule'

Art. 240.3202

Nederlands

Art. 240.3202
Drijven of zinken

Inhoud

- 1 houten kist met transparant schuifdeksel voorzien van een gleuf
- 30 kunststof transparante kaartjes met voorwerpen die zinken en voorwerpen die drijven
- 1 kunststof controlekaart
- 1 kunststof kaart met afbeelding van water
- handleiding

Doelgroep

Voor 2-3 kinderen vanaf 5 jaar

Ontwikkelingsdoelen



Vorbereiding

Leg de controlekaart apart zodat de spelers ze niet kunnen zien. Leg de kaart met

water op de bodem van de kist. Schuif het deksel op de kist en zet ze in het midden voor iedereen goed bereikbaar. Meng de transparante kaartjes en leg ze met de beeldzijde naar onder op tafel.

Het Spel

Zal een paperclip zinken of zal hij drijven? Dit gaan de kinderen voorspellen en ontdekken. Om de beurt nemen de spelers een transparante kaart. Ze benoemen het voorwerp dat afgebeeld is en overleggen samen of dit voorwerp zal drijven of zinken. Als de spelers denken dat het zal zinken, laten zij het kaartje in de gleuf van het deksel glijden, zo komt het op de bodem van de kist terecht. Als de spelers denken dat het voorwerp blijft drijven, leggen zij het kaartje op het transparante schuifdeksel.

Als alle kaartjes beoordeeld zijn, nemen de spelers de controlekaart. Samen vergelijken ze hun resultaat met de controlekaart. Verdiep dit thema en breidt het uit door daadwerkelijk te gaan experimenteren met voorwerpen in de zand- en watertafel.

Veel plezier met 'Drijven of zinken'
Auteur: Magda Jacobs

English

Art. 240.3202
Sink or Float

Content

- 1 wooden box with transparent sliding lid and slot
- 30 transparent plastic cards with objects that sink and objects that float
- 1 plastic check card
- 1 plastic card with an image of water
- instructions

Target group

For 2-3 children from 5 years onwards

Developmental goals



Preparation:

Place the check card aside; ensuring the players can't see it. Place the card with the picture of water into the bottom of the box. Slide the lid on the box and place it in the middle within easy reach for everyone. Shuffle the transparent cards and place them face down on the table.

The Game

Will a paper clip sink or float? This is what the children have to predict and find out. The players take turns to take a transparent card. They tell the other players what the picture's object is and then they all decide together whether this object will float or sink. If the players think it will sink, they post the card through the slot of the lid so that it falls to the bottom of the box. If the players think that the object will float, they lay the card on top of the transparent sliding lid.

Once all the cards have been assessed, the

players take the check card. They then compare their result with the check card. Add depth to this theme and expand it by going to the sand and water table and experimenting with various objects.

Have fun with 'Sink or Float'

Author: Magda Jacobs

Deutsch

Art. 240.3202
Schwimmt oder Sinkt

Inhalt

- 1 Holzkiste mit transparentem Schiebe- deckel mit Schlitz
- 30 transparente Kunststoffkarten mit Gegenständen, die sinken, und Gegen- ständen, die schwimmen
- 1 Kunststoffkontrollkarte
- 1 Kunststoffkarte, auf der Wasser abge- bildet ist
- Anleitung

Zielgruppe

Für 2-3 Kinder ab 5 Jahre

Entwicklungsziele



Vorbereitung:

Legen Sie die Kontrollkarte beiseite, so- dass die Spieler sie nicht sehen können. Legen Sie die Wasserkarte auf den Boden der Kiste. Schieben Sie den Deckel darü- ber und stellen Sie sie in die Mitte, sodass alle Spieler sie gut erreichen können.

Mischen Sie die transparenten Karten und legen Sie sie mit der Bildseite nach unten auf den Tisch.

Das Spiel

Wird eine Büroklammer schwimmen oder sinken? Das werden die Kinder vor- hersagen und entdecken. Die Spieler neh- men reihum eine transparente Karte. Sie benennen den abgebildeten Gegen- stand und überlegen gemeinsam, ob die- ser Gegenstand schwimmen oder sinken wird. Wenn die Spieler denken, dass er sinken wird, lassen Sie die Karte durch den Schlitz ins Wasser fallen. Wenn die Spieler denken, dass der Gegenstand schwimmen wird, legen Sie die Karte auf den Deckel. Wenn alle Karten beurteilt sind, nehmen die Spieler die Kontrollkarte. Gemeinsam verglichen Sie ihr Ergebnis mit der Kon- trollkarte.

Vertiefen Sie dieses Thema und erweitern Sie es durch tatsächliche Experimente im Waschbecken oder Sandkasten.

Viel Spaß mit 'Schwimmt oder sinkt'

Autor: Magda Jacobs

Français

Art. 240.3202
Flotte ou coule

Contenu

- 1 coffret en bois avec couvercle trans- parent coulissant à rainure
- 30 cartes en plastique transparent avec des objets qui coulent et des objets qui flottent
- 1 carte de contrôle en plastique
- 1 carte plastifiée avec des images d'eau
- mode d'emploi

Groupe cible

Pour 2 à 3 enfants à partir de 5 ans

Objectifs d'apprentissage



Préparation:

Mettez la carte de contrôle de côté afin que les joueurs ne puissent pas la voir. Posez la carte avec l'eau au fond du coffret. Faites glisser le couvercle sur le coffret et posez la carte au milieu pour qu'elle soit facilement accessible pour tout le monde. Mélangez les cartes transparentes et po- sez-les sur la table, côté image vers le bas.

Le jeu

Est-ce qu'un trombone coule ou flotte? C'est ce que les enfants vont prédire et dé- couvrir. Les joueurs prennent une carte transparente à tour de rôle. Ils nomment l'objet représenté et discutent entre eux pour décider si l'objet flotte ou coule.

Si les joueurs pensent que l'objet coule, ils font glisser la carte dans la rainure du cou- vercle, elle tombe alors au fond du coffret.

Si les joueurs pensent que l'objet flotte, ils posent la carte sur le couvercle transpa- rent.

Lorsque toutes les cartes ont été évaluées, les joueurs prennent la carte de contrôle.

Ils comparent leurs résultats avec la carte de contrôle.

Approfondissez ce thème et étendez-le en expérimentant réellement avec des objets sur la table de sable et d'eau.

Amusez-vous avec 'Flotte ou coule'

Auteur : Magda Jacobs