



rolf

Rolf Onderwijs bv
Mercuriusweg 14
4051 CV Ochten
Holland
Tel. +31 344 647 647
Fax +31 344 647 610

Nederlands

Begrippentaal

Art. 240.3903

Inhoud: 10 grondplaten, 10 x 8 bijbehorende begrippenopdrachtkaartjes,
10 begrippenopdrachtstroken, 1 opzetblok, 4 x 8 insteekpionnen in
8 verschillende kleuren

English

Concepts and language

Art. 240.3903

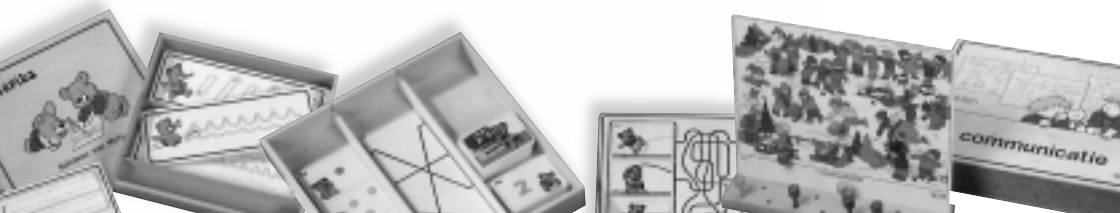
Contents: 10 workplates, 10 x 8 concepts assignment cards, 10 concepts assignment strips,
4 x 8 'pin' pawns in 8 different colours, 1 display-shelf

Deutsch

Begriffe und Sprache

Art. 240.3903

Inhalt: 10 Basistafeln, 10 x 8 dazugehörige Aufgabenkarten mit
Begriffen, 10 Aufgabenstreifen mit Begriffen, 4 x 8 Steckfigürchen in
8 verschiedenen Farben, 1 Halter.



Nederlands

Leerdoel: Functionele ontwikkeling

Aspecten:

1. Visueel waarnemen:
 - a. kleur
 - b. vorm
 - c. grootte
 - d. plaats in de ruimte (tweedimensionaal)
 - e. synthetiseren van figuren
2. Taal- denken:
 - a. sorteren
 - b. associëren
 - c. completeren
 - d. rubriceren
 - e. logisch rangschikken
 - f. actief taalgebruik
 - g. objectivatie
3. Denken - doen:
 - a. ruimtelijke begrippen
 - b. ordenen, sorteren, groeperen
 - c. globale hoeveelheidsperceptie
 - d. analyseren van hoeveelheden
 - e. kardineren
 - f. ordineren.

Leerdoel: sociale vorming

Aspecten:

1. Overleggen
2. Samenwerken

In tegenstelling tot de nu toe bestaande ontwikkelingsmaterialen, waarbij vooral het passief begrijpen van de taal een belangrijke rol speelt, biedt "Begrippentaal" de mogelijkheid tot een **actief**

taalgebruik. Met behulp van de spreektaal moet het kind de ander duidelijk maken welke situatie hij of zij voor ogen heeft. Bij deze beschrijving spelen vooral de taalrekenbegrippen een zeer belangrijke rol. Men kan pas concluderen dat kinderen de taalrekenbegrippen onder de knie hebben, wanneer zowel het passief gebruiken van de taal als het actief taalgebruik t.a.v. deze begrippen volledig beheerst worden.

Overzicht van het materiaal

Dit spel omvat: 10 verschillende grondplaten, waarmee de volgende begrippenrubrieken geoefend kunnen worden:

A. Ruimtelijke begrippen (rood kader)

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. voor | 5. links |
| 2. achter | 6. rechts |
| 3. op | 7. in |
| 4. onder | 8. tussen |

B. Hoeveelheidsbegrippen

a. (geel kader)

- | | |
|---------|------------|
| 1. één | 5. vijf |
| 2. twee | 6. vol |
| 3. drie | 7. halfvol |
| 4. vier | 8. leeg |

b. (rose kader)

- | | |
|---------|--------------------------|
| 1. twee | 5. weinig, minder, zeven |
| 2. vier | 6. geen |
| 3. zes | 7. half, de helft |
| 4. veel | 8. anderhalf |

C. Ordeningsbegrippen (blauw kader)

- | | |
|-----------|--------------|
| 1. eerste | 5. middelste |
| 2. tweede | 6. laatste |
| 3. derde | 7. grootste |
| 4. vierde | 8. kleinste |

D. Handelen met hoeveelheden (grijs kader)

- | | |
|--------------|------------------------|
| 1. 3 erbij 1 | 5. 6 eraf 1 |
| 2. 2 erbij 2 | 6. 6 eraf 2 |
| 3. 2 erbij 1 | 7. middendoor delen |
| 4. 6 eraf 3 | 8. in een kring leggen |

E. Kleuren en vormen (bruin kader)

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1. rode driehoek | 5. rood vierkant |
| 2. gele driehoek | 6. geel vierkant |
| 3. groene cirkel | 7. groene rechthoek |
| 4. blauwe cirkel | 8. blauwe rechthoek |

F. Kleur, vorm, grootte (oranje kader)

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1. kleine groene driehoek | 5. klein rood vierkant |
| 2. grote groene driehoek | 6. groot rood vierkant |
| 3. kleine gele cirkel | 7. kleine blauwe rechthoek |
| 4. grote gele cirkel | 8. grote blauwe rechthoek |

G. Kleur, grootte (paars kader)

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. kleine gele cirkel | 5. grote gele cirkel |
| 2. kleine rode cirkel | 6. grote rode cirkel |
| 3. kleine blauwe cirkel | 7. grote blauwe cirkel |
| 4. kleine groene cirkel | 8. grote groene cirkel |

H. Kleur, hoeveelheid (zwart kader)

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 1. 2 rode en 3 gele vissen | 5. 4 rode vissen |
| 2. 5 rode vissen | 6. 3 blauwe en 2 rode vissen |
| 3. 3 rode en 1 gele vis | 7. 4 gele en 1 blauwe vis |
| 4. 3 gele en
2 blauwe vissen | 8. 3 rode en
2 blauwe vissen |

I. Beschrijven van ruimtelijke situaties (groen kader)

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. jongen, meisje, hond | 5. meisje, hond, jongen |
| 2. hond, jongen, meisje | 6. meisje, hond, jongen |
| 3. jongen, hond, meisje | 7. meisje, jongen, hond |
| 4. jongen, hond, meisje | 8. hond, meisje, jongen |

Bij elke grondplaat hoort 1 begrippenopdrachtstrook (voor individueel gebruik) en 8 begrippenopdrachtkaartjes plus 8 insteekpionnen (voor werken met tweetalen).

Didaktische aanwijzingen

Alvorens de kinderen individueel of in groepjes van twee te laten spelen, zal de leidster enkele materiaalverkennde lesjes moeten geven. We stellen ons deze "verkenning" als volgt voor: De leidster neemt de grondplaat waarmee de ruimtelijke begrippen geoefend worden (rood kader), plus de 8 begrippenopdrachtkaartjes (ook rood kader). De grondplaat wordt in het opzetblok geplaatst. De kinderen worden zo verdeeld, dat de ene helft tegen de voorkant van de grondplaat aankijkt (dierentuin) en de andere helft met de leidster naar de achterkant van de grondplaat kijkt. De laatste groep ziet dan alleen gaatjes met daar omheen gekleurde randen. Op elk begrippenopdrachtkaartje wordt een situatie van de grondplaat weergegeven. De leidster neemt

het begrippenopdrachtkaartje waarop een giraffe achter de boom staat. Ze laat dit plaatje zien aan de kinderen die achter de grondplaat zitten en wijst ook op de kleur van het rondje in de rechterbovenhoek paars. Ze zegt dan tegen één van de kinderen, die voor de grondplaat zitten: pak een paarse insteekpion en steek die in de grondplaat op de plaats waar een giraffe **achter** de boom staat. Als het kind de opdracht goed uitvoert, zien de kinderen die achter de grondplaat zitten, een paarse pion verschijnen in het gat waar omheen een paarse rand gekleurd is. Op deze manier komen alle 8 kaartjes aan de orde, maar na de vierde opdracht wisselen de groepen kinderen van plaats. Om de kinderen ook in de gelegenheid te stellen individueel met dit spel bezig te zijn kan in plaats van de bovengenoemde 8 begrippenopdrachtkaartjes, gebruik worden gemaakt van een begrippenopdrachtstrook. Het is zaak dat de leidster ook enkele stroken met de kinderen oefent. De strook is opgebouwd uit 8 verschillende opdrachtjes. Boven elke opdracht is een kleur aangebracht. Deze kleur geeft aan welke pion het kind moet gebruiken. Als het kind alle opdrachten uitgevoerd heeft, kan het zichzelf controleren door de kaart om te draaien en te kijken of de kleuren van de pionnen corresponderen met de kleuren van de randen. Om vooral het actief taalgebruik volledig tot zijn recht te laten komen moet de leidster de kinderen stimuleren dit spel **met z'n tweeën** te spelen.

Werkgroep *Pedomat*.

English

Educational purpose: Functional development

Aspects:

1. Visual perception:
 - a. colour
 - b. form
 - c. size
 - d. spatial location
(2-dimensional)
 - e. synthesizing of figures
2. Language - thinking:
 - a. sorting
 - b. associating
 - c. completing
 - d. rubricating
 - e. logical arranging
 - f. active speech
 - g. objectification
3. Thinking - doing:
 - a. spatial concepts
 - b. arranging, sorting,
grouping
 - c. broad quantity perception
 - d. analysing quantities
 - e. using cardinals
 - f. using ordinals

Educational purpose: social training

Aspects:

1. Deliberation
2. Cooperation

In contrast to existing educational material, whereby in the first place a passive understanding of the language plays an important role, 'Concepts and Language' offers an opportunity to use the **language actively**. With the aid of speech one child must make clear to the other situation he or she is visualising. In this description lingual-arithmetical concepts especially play a very important role. We may conclude that children have grasped lingual-arithmetical concepts only when passive as well as active use of the language, as far as these concepts are concerned, is completely mastered.

Outline of the material

This game contains: 10 different workplates with the following groups of concepts may be practised.

A. Spatial concepts (red frame)

1. in front of
2. behind
3. on
4. under
5. left
6. right
7. in
8. between

B. Quantity concepts

- a. (yellow frame)
1. one
 2. two
 3. three
 4. four
 5. five
 6. full
 7. half-full
 8. empty
- b. (pink frame)
1. two
 2. four
 3. six
 4. many
 5. few, fewer, seven
 6. none
 7. half
 8. one and a half

C. Arranging concepts (blue frame)

1. first
2. second
3. third
4. fourth
5. middle
6. last
7. largest
8. smallest

D. Handling quantities (grey frame)

1. 3 add 1
2. 2 add 2
3. 2 add 1
4. 6 less 3
5. 6 less 1
6. 6 less 2
7. divide down the middle
8. form a circle

E. Colours and forms (brown frame)

1. red triangle
2. yellow triangle
3. green circle
4. blue circle
5. red square
6. yellow square
7. green rectangle
8. blue rectangle

F. Colour, form, size (orange frame)

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. small green triangle | 5. small red square |
| 2. large green triangle | 6. large red square |
| 3. small yellow circle | 7. small blue rectangle |
| 4. large yellow circle | 8. large blue rectangle |

G. Colour, size (violet frame)

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. small yellow circle | 5. large yellow circle |
| 2. small red circle | 6. large red circle |
| 3. small blue circle | 7. large blue circle |
| 4. small green circle | 8. large green circle |

H. Colour, quantity (black frame)

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. 2 red and
3 yellow fishes | 5. 4 red fishes |
| 2. 5 red fishes | 6. 3 blue and 2 red fishes |
| 3. 3 red fishes and
1 yellow one | 7. 4 yellow fishes and
1 blue one |
| 4. 3 yellow and
2 blue fishes | 8. 3 red and 2 blue fishes |

I. Description of spatial situation (green frame)

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. boy, girl, dog | 5. girl, dog, boy |
| 2. dog, boy, girl | 6. girl, dog, boy |
| 3. boy, dog, girl | 7. girl, boy, dog |
| 4. boy, dog, girl | 8. dog, girl, boy |

With each workplate there is 1 concepts assignment strip (for individual use) and 8 concepts assignment cards plus 8 'pin' pawns (for working in pairs).

Didactic instructions

Before letting the children play in groups or individually, the teacher should conduct a few lessons familiarising them with the material. We offer the following suggestions for these 'getting to know the material' lessons. The teacher takes the workplate with which spatial concepts are to be practised (red frame), plus the 8 concepts assignment cards (red frame as well).

The workplate is put upright. Two groups of children are formed in such a way that one group looks at the front of the workplate (zoo), whereas the other group together with the teacher looks at the back of the workplate. The latter group only sees small holes with coloured circles. On each concepts assignment card a situation of the workplate is depicted. The teacher takes the concepts assignment card on which is shown a giraffe **behind** the tree. She shows this picture to the children seated behind the workplate and also points out the colour of the circle in the top right hand corner (violet). She then tells one of the children seated in front of the workplate: take one violet 'pin' pawn and stick it in the workplate on the spot where there is a giraffe behind the tree. If the child does it right, the children seated behind the workplate will see a violet pawn appear in the hole with a violet circle. In this way all 8 cards are used, but after the fourth assignment the groups of children change places. In order to give the children a chance to play with this game individually the concepts assignment strips may be used instead of the above 8 concepts assignment cards. The teacher should of course practise some strips with the children. The strip contains 8 different assignments. There is a colour above each assignment. This colour indicates the pawn the child should use. When the child has carried out all assignments, it can check itself by turning the card to see whether the colours of the pawns match the colours of the circles. In order to use active speech to its full advantage it is of great importance that the teacher urges the children to play this game **together**.

Workshop *Pedomat*.

Deutsch

Lehrziel: Funktionelle Entwicklung

Aspekte:

1. Visuelles Wahrnehmen: a. Farbe
b. Form
c. Grösse
d. Platzbestimmung im Raum (zweidimensional)
e. Zusammenfügen von Figuren
2. Sprache - Denken: a. Sortieren
b. Assoziieren
c. Vervollständigen
d. Rubrizieren
e. Logisch aneinanderreihen
f. Aktiver Sprachgebrauch
g. Objektivieren
3. Denken - Ausführen: a. Räumliche Begriffe
b. Ordnen, gruppieren, sortieren
c. Globale Mengenbestimmung
d. Mengenanalyse
e. Gebrauch von Grundzahlen
f. Gebrauch von Ordnungszahlen

Lehrziel: Soziale Erziehung

Aspekte:

1. Gemeinsames Überlegen (sich beraten)
2. Zusammenarbeiten

Im Gegensatz zu dem bis jetzt bestehenden Lehrmaterial, bei dem vor allem das passive Begreifen der Sprache eine wichtige Rolle spielte, bietet **BEGRIFFE UND SPRACHE** die Möglichkeit des **aktiven Sprachgebrauchs**. Mit Hilfe der Sprache muss ein Kind dem anderen deutlich machen, in welcher Spielsituation es sich gerade befindet. Bei dieser Beschreibung spielen vor allem die Rechen-Sprachbegriffe eine sehr wichtige Rolle. Erst dann, wenn die Kinder sowohl den passiven als auch den aktiven Gebrauch der Sprache hinsichtlich dieser Begriffe vollständig beherrschen, kann man sagen, dass sie auch die Rechen-Sprachbegriffe vollständig erfasst haben.

Materialübersicht

Dieses Spiel umfasst 10 verschiedene Basistafeln, mit denen die folgenden Begriffsrubriken geübt werden können.

A. Räumliche Begriffe (rote Umrandung)

- | | |
|-----------|---------------|
| 1. vorne | 5. links |
| 2. hinten | 6. rechts |
| 3. auf | 7. darin |
| 4. unter | 8. dazwischen |

B. Mengenbegriffe

a. (gelbe Umrandung)

- | | |
|---------|-------------|
| 1. eins | 5. fünf |
| 2. zwei | 6. voll |
| 3. drei | 7. halbvoll |
| 4. vier | 8. leer |

b. (rosa Umrandung)

- | | |
|----------|---------------------------|
| 1. zwei | 5. wenig, weniger, sieben |
| 2. vier | 6. kein (e, er) |
| 3. sechs | 7. halb, die Hälfte |
| 4. viel | 8. anderhalb |

C. Ordnungsbegriffe (blaue Umrandung)

- | | |
|-----------|-----------------|
| 1. erste | 5. in der Mitte |
| 2. zweite | 6. letzte |
| 3. dritte | 7. grösste |
| 4. vierte | 8. kleinste |

D. Umgang mit Mengen (graue Umrandung)

- | | |
|----------------|------------------------------|
| 1. 3 und 1 | 5. 6 weniger 1 |
| 2. 2 und 2 | 6. weniger 2 |
| 3. 2 und 1 | 7. Teilen in 2 gleiche Teile |
| 4. 6 weniger 3 | 8. in einen Kreis legen |

E. Farben und Formen (blaue Umrandung)

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. rotes Dreieck | 5. rotes Quadrat |
| 2. gelbes Dreieck | 6. gelbes Quadrat |
| 3. grüner Kreis | 7. grünes Rechteck |
| 4. blauer Kreis | 8. blaues Rechteck |

F. Farbe, Form, Grösse (orange Umrandung)

1. kleines grünes Dreieck
2. grosses grünes Dreieck
3. kleiner gelber Kreis
4. grosser gelber Kreis
5. kleines rotes Quadrat
6. grosses rotes Quadrat
7. kleines blaues Rechteck
8. grosses blaues Rechteck

G. Farbe, Grösse (lila Umrandung)

1. kleiner gelber Kreis
2. kleiner roter Kreis
3. kleiner blauer Kreis
4. kleiner grüner Kreis
5. grosser gelber Kreis
6. grosser roter Kreis
7. grosser blauer Kreis
8. grosser grüner Kreis

H. Farbe, Menge (schwarze Umrandung)

1. 2 rote und 3 gelbe Fische
2. 5 rote Fische
3. 3 rote und 1 gelber Fisch
4. 3 gelbe und 2 blaue Fische
5. 4 rote Fische
6. 3 blaue und 2 rote Fische
7. 4 gelbe und 1 blauer Fisch
8. 2 rote und 2 blaue Fische

I. Beschreiben von räumlichen Situationen

(grüne Umrandung)

1. Junge, Mädchen, Hund
2. Hund, Junge, Mädchen
3. Junge, Hund, Mädchen
4. Junge, Hund, Mädchen
5. Mädchen, Hund, Junge
6. Mädchen, Hund, Junge
7. Mädchen, Junge, Hund
8. Hund, Mädchen, Junge

Zu jeder Basistafel gehört ein Aufgabenstreifen mit Begriffen (zum Alleinespielen) und 8 Aufgabenkarten mit Begriffen plus 8 Steckfigürchen (zum Spielen zu zweit).

Didaktische Hinweise

Bevor die Kinder alleine oder in Zweiergruppen zu spielen beginnen, sollte die Leiterin (Lehrerin) die Kinder erst mit dem Material vertraut machen, was wie folgt aussehen konnte: Sie nimmt die Basistafel, mit der die räumlichen Begriffe geubt werden (rote Umrandung) und 8 Aufgabenkarten (auch rote Umrandung). Die Basistafel wird in den Aufsetzblock gelegt. Die Kinder werden so verteilt, dass die eine Hälfte ihrer Gesamtzahl auf die Vorderseite der Basistafel schaut (Tiergarten) und die andere Hälfte auf die Rückseite der Basistafel (zusammen mit der Leiterin oder Lehrerin). Die letzte Gruppe sieht dann

nur kleine buntumrandete Locher. Auf jeder Begriffsaufgabenkarte wird eine Situation von der Basistafel wiedergegeben. Die Leiterin (Lehrerin) nimmt eine Begriffsaufgabenkarte auf der eine Giraffe hinter einem Baum steht. Diese Karte zeigt sie den Kindern, die hinter der Basistafel sitzen und macht sie auch auf die Farbe des kleinen Kreises in der rechten Ecke oben aufmerksam (lila). Dann sagt sie zu einem der vor der Basistafel sitzenden Kinder: nimm ein lila Steckfigürchen und stecke dieses in die Basistafel und zwar da, wo eine Giraffe **hinter** einem Baum steht. Hat das Kind den Auftrag gut ausgeführt, erscheint für die Kinder, die hinter der Basistafel sitzen, ein lila Steckfigürchen in dem Loch, das lila umrandet ist. Auf diese Weise wird mit allen 8 Karten verfahren: nach der vierten Karte sollten die Kinder jedoch die Plätze wechseln. Um den Kindern auch Gelegenheit zu geben, sich alleine mit dem Spiel zu beschäftigen, kann an Stelle der oben genannten Begriffsaufgabenkarten Gebrauch gemacht werden von einem Begriffsaufgabenstreifen. Die Leiterin sollte erst einige Streifen mit den Kindern üben. Die Streifen bestehen aus 8 verschiedenen Aufgaben. Die über jeder Aufgabe angebrachte Farbe bestimmt die Farbe des Steckfigürchens, das das Kind gebrauchen muss. Hat das Kind alle Aufgaben ausgeführt, kann es selber feststellen, ob es alles richtig gemacht hat, indem es die Karte umdreht und kontrolliert ob die Farben der Steckfigürchen übereinstimmen mit dem Farben der Umrandungen. Um vor allem den aktiven Sprachgebrauch gut zu seinem recht kommen zu lassen, sollte die Leiterin (Lehrerin) die Kinder stimulieren, das Spiel **zu zweit** zu spielen.

Pedomat Arbeitsgruppe.