

correspondantes. Dans le cadre jaune à gauche de chaque carte mission est indiqué de quelles images il s'agit, et au-dessus de chaque case les concepts sont présentés de manière abstraite et dans un certain ordre, indiquant la façon dont il faut placer les petites cartes (p. ex. petit, plus grand, le plus grand). Ce faisant, les enfants vont associer l'ordre conceptuel concret à l'ordre conceptuel abstrait correspondant.

**Amusez-vous avec 'Ranger les concepts'**  
**Auteur & illustrations : Magda Jacobs**



**Handleiding 'Begrippen rangschikken'**  
**Manual 'Rank the items'**  
**Spielanleitung 'Konzepte ordnen'**  
**Notice pédagogique 'Ranger les concepts'**

**Art. 299.5002**

**Rolf Education**

Mercuriusweg 14  
4051 CV Ochten  
Holland  
T +31(0)344 647 647  
F +31(0)344 647 610  
verkoop@kgrolf.nl  
www.kgrolf.nl  
export@rolf.nl  
www.rolfeducation.com

### Nederlands

Art. 299.5002  
Begrippen rangschikken

#### Inhoud

- 8 langwerpige opdrachtkaarten  
190 x 80 mm
- 24 kaarten 50 x 50 mm

#### Doel van het spel

1. Het leren seriëren aan de hand van begrippen en daardoor de begripkennis vergroten. De begrippen kort - lang, breed - smal, vol - leeg, klein - groot en de overtreffende trap van deze begrippen, komen aan bod.
2. Het ontwikkelen van de visuele waarneming met name de visuele discriminatie, het vermogen om onderscheid te kunnen maken bij visueel aangeboden informatie. De kinderen leren nauwkeurig kijken, vergelijken en figuren ordenen aan de hand van begrippen. Met zelfcontrole.

### Doelgroep

Voor 4 kinderen vanaf 4 jaar

#### Ontwikkelingsdoelen



#### Het Spel

De vier begrippen zijn op twee verschillende manieren in beeld gebracht.

Bijvoorbeeld de begrippen smal en breed vind je terug in de afbeelding van bomen en potloden.

De kinderen nemen een opdrachtstrook en de drie bijhorende kleine kaartjes.

Op elke opdrachtstrook staat links in het gele kader aangegeven om welke afbeeldingen het gaat en boven elke vakje staan de begrippen abstract en in een bepaalde volgorde weergegeven.

Dit geeft aan hoe deze kleine kaartjes neergelegd moeten worden (bijv. klein, groter, grootst).

De kinderen combineren zo de identieke concrete begripvolgorde



bij de voorstelling van de abstracte begripsvolgorde.

**Veel plezier met 'Begripen rangschikken'**

**Auteur & illustraties: Magda Jacobs**

**English**

Art 299.5002  
Rank the items

**Content**

- 8 rectangular instruction cards 190 x 80 mm
- 24 cards 50 x 50 mm

**Purpose of the game**

1. The development of seriation abilities using concepts, in order to enhance conceptual knowledge. The concepts short-long-wide-narrow-full-empty, small-large and their superlative degrees, will be treated.
2. The development of visual perception and foremost visual discrimination, the capacity to discriminate when information is offered visually. The children learn how to observe, compare and order figures in a precise manner, on the basis of concepts. Practising self-control.

**Target group**

For 4 children age 4 and older

**Developmental goals**



**The Game**

The four concepts have been visualised in two different ways. For example, the concepts narrow and wide can be found in the image of trees and pencils. The children take an assignment slip and three corresponding small cards. In the yellow frame on the left side of each assignment slip the images in question are indicated and above each box the concepts are shown in an abstract manner and in a certain order. This shows how the small cards should be placed (e.g. small, larger, largest). This way, the children will combine the identical concrete conceptual order with the image of the abstract conceptual order.

**Have fun with 'Rank the items'**

**Author/creator & illustrations: Magda Jacobs**

**Deutsch**

Art. 299.5002  
Konzepte ordnen

**Inhalt**

- 8 längliche Auftragskarten 190 x 80 mm
- 24 Karten 50 x 50 mm

**Ziel des Spieles**

1. Anhand von Begriffen anordnen lernen und so das Begriffsverständnis vertiefen. Behandelt werden die Begriffspaare kurz - lang, breit - schmal, voll - leer, klein - groß und die Steigerungsformen dieser Begriffe.
2. Entwicklung der visuellen Wahrnehmung, insbesondere des

visuellen Unterscheidungsvermögens, der Fähigkeit, zwischen visuell angebotenen Informationen unterscheiden zu können. Die Kinder lernen das genaue Beobachten, Vergleichen und Anordnen von Figuren anhand von Begriffen. Mit Selbstkontrolle.

**Zielgruppe**

Für 4 Kinder ab 4 Jahren

**Entwicklungsziele**



**Das Spiel**

Die vier Begriffe werden auf zwei verschiedene Arten bildlich dargestellt. Die Begriffe schmal und breit finden sich zum Beispiel in einer Abbildung von Bäumen bzw. Bleistiften wieder. Die Kinder nehmen einen Auftragsstreifen und die drei dazugehörigen kleinen Karten. Auf jedem Auftragsstreifen steht links in dem gelben Feld, um welche Abbildungen es sich handelt, und über jedem Feld stehen die abstrakten Begriffe in einer bestimmten Reihenfolge. Die kleinen Karten müssen in dieser Reihenfolge abgelegt werden (z. B. klein, größer, am größten). So verbinden die Kinder die identische konkrete Begriffsfolge mit der Vorstellung von einer abstrakten Begriffsfolge.

**Viel Spaß mit 'Konzepte ordnen'**

**Autor & Illustrationen: Magda Jacobs**

**Français**

Art. 299.5002  
Ranger les concepts

**Contenu**

- 8 cartes mission rectangulaires 190 x 80 mm
- 24 cartes 50 x 50 mm

**But du jeu**

1. Apprendre à faire des classements sur la base de concepts pour augmenter la connaissance conceptuelle. Ce jeu permet d'aborder les notions « court – long », « large – étroit », « plein – vide », « petit – grand » et leurs superlatifs respectifs.
2. Il contribue à développer la perception visuelle et notamment la discrimination visuelle, c.-à-d. la capacité de repérer les différences et les similitudes lors d'informations visuelles. Les enfants apprennent à bien observer, à comparer et à ordonner des formes sur la base de concepts. Avec fiche autocorrective.

**Groupe cible**

Pour 4 enfants à partir de 4 ans

**Objectifs d'apprentissage**



**Le jeu**

Les quatre concepts sont chacun présentés de deux façons différentes. Les notions « étroit » et « large », par exemple, sont illustrées par des images d'arbres et de crayons. Les enfants prennent tous une carte mission et les trois petites cartes

