



ROLF.

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

Art. 299.2074

Huizen telrij 0-20

Houses number line 0-20

Häuser Zahlenband 0-20

Maisons nombres en ligne



Nederlands

Inhoud

- 20 kaarten met huizen
- 20 transparante kaartjes met de getallen 1 t/m 20
- 3 stroken die een straat vormen
- 1 dobbelsteen met de cijfers 1 t/m 20
- 2 dobbelstenen met stippen 1 t/m 5

Doel van het spel

Het verkennen en oefenen van:

- het getalbegrip
- de plaats op de getallenlijn
- de buurgetallen
- even/oneven getallen tot en met 20.

Doelgroep

1 tot 4 kinderen, vanaf 5 jaar. (groep 2, 3)

Ontwikkelingsdoelen



Denkontwikkeling en ontwikkeling van het rekenen

Hoe spelen

Vanuit hun leefwereld, de huisnummers in de straat, verkennen de kinderen spelenderwijs de getallen en de getalbeelden en hun plaats op de getallenlijn.

Het materiaal leent zich voor diverse spelmogelijkheden en toepassingen op dit gebied.

Noot: het gebruik van een klassikale getallenlijn tot en met 20 is een zinvol middel als visuele ondersteuning bij het oefenen en verkennen van het getalbegrip en de plaats op de getallenlijn.

Gebruik de getallenlijn uit 'Kikker springt getallen' of download van de Rolf website deze kleine getallenlijn 1 t/m 20

In sommige spelletjes verwijzen we naar teldopjes dit om de koppeling van de hoeveelheid aan het getalbeeld te ondersteunen waar nodig. Zeker bij begrippen als even en oneven kan dit een welkome ondersteuning zijn. Teldopjes art.nr.

Vragen stellen

Tijdens geleid of vrij spel kan een kind individueel met het huizenspel spelen.

Het leerrendement ligt echter hoger als het kind stimulerende vragen gesteld krijgt.

Door vragen te stellen kun je het kind aanspreken op zijn niveau en het prikkelen tot nadenken.

Bijvoorbeeld: "Hoe ziet een straat er uit?", "Hoe zijn de huizen genummerd?"

"We staan op nummer 7. Ik ga naar een huis x plaatsen verder. Waar kom ik uit?" enz.

Individuele spelmogelijkheden

- Laat het kind de huizen om en om langs de straat leggen. Laat het kind vervolgens de huisnummers chronologisch op de huizen leggen.
- Laat het kind de even nummers leggen. Ziet het een structuur in de getalbeelden? (even eindigen op 2, 4, 6, 8,0). Hoe ziet een even getal eruit? (deze kun je verdelen in gelijke hoeveelheden, te illustreren met teldopjes)
- Begin bij het begin. Leg het huisnummer '1' aan het begin van de straat. Gooi met de dobbelsteen tot 5 en voorspel; waar kom ik uit? Tel vervolgens de stappen en controleer of de voorspelde plaats juist is. Aan het eind van de straat en nog huisnummers over? Doe dan hetzelfde door terug te tellen, of leg de ontbrekende huisnummers op het juiste huis in de straat.

Coöperatieve spelmogelijkheden

• Straatje maken: voor 2 – 3 spelers

Je hebt nodig: de huisnummers, de huizen, de straat en de dobbelsteen 1 t/m 20

Leg de huizen op een rij langs de straat of om en om (afhankelijk van het niveau van de spelers).

Doel: de getallenrij tot 20

Verdeel de huisnummers over de spelers.

Gooi om de beurt met de dobbelsteen en leg het huisnummer met hetzelfde getal op het juiste huis in de straat.

Variatie voor een volgende spelronde:

Leg niet hetzelfde getal maar een buurgetal neer. Heb je geen passend buurgetal dan verlies je deze spelbeurt. Wie als eerste zijn huisnummers kwijt is, wint het spel.

- **Huisje nummeren: voor 2 – 3 spelers**

Je hebt nodig: de huizen, de huisnummers, de dobbelsteen 1 t/m 5

- **Doel: de getallenrij tot 20**

Leg de huizen op een rij en leg de '1' bij het eerste huis. Gooi om de beurt met de dobbelsteen tot 5. Voorspel waar het volgende huisnummer zal komen. Lukt dat je zonder te tellen of je vingers te gebruiken? Tel de stappen van de dobbelsteen en ontdek waar het volgende huisnummer komt. Leg de huisnummers tot je bij de 20 bent, heb je dan nog huisnummers over, ga dan terug en speel net zo lang tot de straat vol is.

- **Straatrace: voor 2 spelers en een speelleider**

Je hebt nodig: de huisnummers

Doel: het ordenen van getallen naar grootte.

Verdeel de huisnummers willekeurig over de 2 spelers. Een speelleider geeft het startsein en de spelers leggen zo snel mogelijk hun huisnummers in de goede volgorde neer. Wie het eerste klaar is, steekt zijn hand op. De speelleider controleert de volgorde van de getallen met een getallenlijn.

Variatie: de speelleider noemt de getallen op vanaf 1. De spelers reageren hierop met hun huisnummers en leggen het genoemde huisnummer in de straat op de huizen, zo krijgen we de straat weer compleet.

- **Één kant van de straat: voor 2 spelers**

Je hebt nodig: de huisnummers, de huizen, de straat

Optioneel: iets om te tellen bijvoorbeeld teldopjes

Doel: ontdek het begrip 'even'. Een getal waarvan je de hoeveelheid in twee gelijke delen kan verdelen noemen we 'even getal'.

Leg de huizen om en om zoals bij een echte straat. Leg de huisnummers op een stapeltje.

Neem om de beurt een kaartje. Is het getal 'even' dan mag je het wegleggen is het oneven gaat je beurt voorbij. Gebruik de teldopjes om te ontdekken of een getal 'even' of 'oneven' is.

- **Straat overspringen: voor 2 spelers**

Je hebt nodig: de huizen, de huisnummers en de dobbelsteen tot en met 20

Doel: sorteer de getallen op even en oneven

Verdeel de huisnummers over de spelers en leg de huizen om en om langs de straat. Beide spelers hebben nu ieder een kant van de straat voor zich. Wie huisnummer 1 heeft, legt dit aan het begin van zijn kant van de straat. Nu begint het spel. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Past het getal in jouw kant van de straat? Leg het dan op de juiste plaats. Past het niet? Dan gaat je beurt voorbij.

- **Kleine straatjes vullen: voor 2 spelers**

Je hebt nodig: de huizen, de huisnummers 1 t/m 20 en voor de variant de dobbelsteen 1 t/m 20

Doel: plaats in de getallenrij

Beide spelers hebben een rij van 5 huizen voor zich. Spreek van de tevoren af wie welk beginpunt heeft: 1, 6, 11, of 16 en leg dit getal op het eerste huis van het straatje.

Trek om de beurt een huisnummer uit de stapel; welk nummer is het? In welke straat hoort het? En waar? Wie het huis in zijn straatje heeft, legt het huisnummer erop.

Variatie: in plaats van de huisnummers te trekken, gooit iedere speler met de dobbelsteen. Wie heeft het betreffende huisnummer in zijn straatje?

Veel plezier met 'Huizen telrij'!

Auteur: Marieke Gauw

Illustraties: Magda Jacobs

English

Contents

- 20 cards with houses
- 20 transparent cards with the numbers 1 to 20
- 3 strips, forming a street
- 1 die with the numbers 1 to 20
- 2 dice with pips (dots) 1 to 5

Purpose of the game

To explore and practice:

- the understanding of numbers
- their place on the number line
- the neighbouring numbers
- odd and even numbers up to 20.

Target group

1 to 4 children, from the age of 5 (preparatory year)

Development goal



Development of thought and number work

How to play

The children effortlessly and playfully explore the numbers and their symbols and places in the number line from their own perspective, the house numbers in the street.

The material is very suitable for various applications and game options in this field.

Note: A classical number line up to 20 is a useful means of visual support to explore and practice the understanding of numbers and their place in the number line.

Use the number line from "frog jumps the numbers", or from art. nr. or download this small number line 1 to 20 from the Rolf Web site.

In some games we refer to counting buttons to link the quantity to the number image where necessary. Especially in the case of odd and even numbers this support can be welcome. Counting buttons art. no.

Asking questions

The child can play with the house game during guided or free play.

The learning efficiency is higher, however, if the child is asked stimulating questions.

By asking questions you may approach the child at his/her own level, and stimulate him/her to think.

For example: "What does a street look like?," "How are the houses numbered?"

"We are now at house number 7. I am going to a house any number of places further away. Where am I?," etc.

Individual game options

- Have the child put the houses alternately along the street. Subsequently, have the child put the house numbers chronologically on the houses.
- Have the child lay out the even numbers. Does he/she see a structure in the number images? (even ends in 2, 4, 6, 8, 0). What does a number look like? (You can divide them in equal portions, to be illustrated by counting buttons).
- Start at the beginning. Put house number '1' at the beginning of the street. Throw the die to 5 and predict: Where do I end up? Count out the steps, and check if the predicted place was right. Have you reached the end of the street and is there a number left over? Do the same by counting backwards, or place the missing house numbers on the right houses in the street.

Cooperative game options

• Building a street: for 2-3 players

You need: the house numbers, the houses, the street and the 1 to 20 die.

Place the houses in a row in the street or alternately (depending on the level of the players).

Purpose: the number sequence to 20

Divide the house numbers among the players. Take turns in throwing the die and put the house number with the same number on the right house in the street.

Variation for the next round of the game:

Do not place the same number on the house, but its neighbouring number. Don't you have a fitting neighbouring number? You have lost this turn! The child that has matched all his/her house numbers first has won the game.

- **Numbering a house: for 2-3 players**

You need: the house numbers, the houses, and the 1 to 5 die.

Purpose: the number sequence to 20

Place the houses in a row and place the '1' with the first house. Take turns in throwing the 1 to 5 die. Predict where the next house number will be. Can you do that without counting or using your fingers? Count the steps of the die and discover where the next house number will be. Place the house numbers on the street until you have reached 20. If you have any house numbers left, you will have to return and play as long as is needed to fill the entire street.

- **Street race: for 2 players and a games master**

You need: the house numbers.

Purpose: arranging numbers

Divide the house numbers at random between the two players. A game master gives the go-ahead and the players place their house numbers in the right order as quick as they can. The child that finishes first raises his/her hand. The game master checks the order of the numbers

with the help of a number line.

Variation: the game master calls out the numbers starting from 1. The players react by placing their house number on the houses in the street, that is how we complete the street again.

- **One side of the street: for 2 players**

You need: the house numbers, the houses, and the street

Optional: something to count with, for example the counting buttons

Purpose: discover the concept "even". A number that can be divided in two equal parts is called an 'even' number.

Place the houses alternately, like in a real street.

Put the house numbers in a stack.

Take turns in taking a card. If your number is 'even' you may put it aside. If it is odd, your turn passes. Use the counting buttons to discover if a number is 'odd' or 'even'.

- **Jumping across the street: for 2 players**

You need: the house numbers, the houses, and the 1 to 20 die.

Purpose: sort the numbers in odd and even

Divide the house numbers between the players and place the houses in the street alternately. The two players now each have one side of the street in front of them. The child with house number '1' places it at the beginning of his/her side of the street. Now the game can start. The players take turns in throwing the die. Does the number match your side of the street? Place it in the right place. Doesn't it match? Your turn passes.

- **Completing little streets: for 2 players**

You need: the house numbers 1-20, the houses, and the 1 to 20 die for the variation.

Purpose: Place in the number sequence

The two players have a row of 5 houses in front of them. Before you begin, agree who begins at which starting point: 1, 6, 11 or 16, and place this number on the first house of the street.

Take a house number from the stack in turns; what number did you get? To which street does that number belong? And where? The child that has the house in his/her street may place the house number on top.

Variation: instead of taking a house number from the stack, each child throws the die. Who has the house number in question in their street?

Enjoy the 'Houses number line'!

Author: Marieke Gauw

Illustrations: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

- 20 Karten mit Häusern
- 20 transparente Kärtchen mit den Ziffern 1 bis 20
- 3 Streifen, die eine Straße bilden
- 1 Würfel mit den Ziffern 1 bis 20
- 2 Würfel mit Punkten 1 bis 5

Ziel des Spiels

Erkunden und Üben:

- des Zahlbegriffs
- des Platz auf der Zahlenlinie
- der benachbarten Zahlen
- geraden/ungeraden Zahlen bis 20.

Zielgruppe

1 bis 4 Kinder, ab 5 Jahre (Gruppe 2, 3)

Entwicklungsziele



Denkentwicklung und Entwicklung der Rechenfertigkeiten

Spielweise

Aus ihrem Lebensbereich heraus, anhand der Hausnummern in der Straße, erkennen die Kinder spielend die Zahlen und Zahlenbilder sowie deren Platz auf der Zahlenlinie.

Das Material eignet sich für diverse Spielmöglichkeiten und Anwendungen auf diesem Gebiet.

Anmerkung: Die Anwendung einer klassischen Zahlenlinie bis 20 ist ein sinnvolles Mittel zur visuellen Unterstützung beim Üben und Erkunden des Zahlenbegriffs und des Platzes auf der Zahlenlinie. Benutzen Sie die Zahlenlinie aus 'Der Frosch hüpfte Zahlen' oder von Art.-Nr. oder downloaden Sie diese kleine Zahlenlinie 1 bis 20 von der Rolf Website.

In einigen Spielen verweisen wir auf Zählhütchen, um bei Bedarf die Verbindung der Menge zum Zahlenbild zu unterstützen. Vor allem bei Begriffen wie gerade und ungerade kann dies eine willkommene Unterstützung sein. Zählhütchen Art.Nr.

Fragen stellen

Beim geführten oder freien Spiel kann ein Kind individuell mit dem Häuserspiel spielen. Das Lernergebnis ist jedoch größer, wenn Sie dem Kind fördernde Fragen stellen. Mit Fragen kann man das Kind auf seinem eigenen Niveau ansprechen und es zum Nachdenken auffordern. Zum Beispiel: "Wie sieht eine Straße aus?", "Wie ist die Nummerierung der Häuser?", "Wir stehen jetzt bei der Nummer 7. Ich gehe zu einem Haus x Plätze weiter. Bei welchem Haus stehe ich dann?" usw.

Individuelle Spielmöglichkeiten

- Bitten Sie das Kind, die Häuser versetzt entlang der Straße zu legen. Anschließend soll es die Hausnummern chronologisch auf die Häuser legen.
- Bitten Sie das Kind, die geraden Nummern ausulegen. Erkennt es eine Struktur in den Zahlenbildern? (Gerade Zahlen enden auf 2, 4, 6, 8, 0). Wie sieht eine gerade Zahl aus? (Man kann diese in gleiche Mengen aufteilen; mit Zählhütchen demonstrieren).
- Fang vorne an. Lege die Hausnummer '1' am Anfang der Straße und werfe mit dem Würfel 1 bis 5 und sage im Voraus: wo komme ich hin? Anschließend werden die Schritte gezählt und kontrolliert, ob der vorhergesagte Platz richtig ist. Am Ende der Straße und noch Hausnummern übrig? Dann das Gleiche rückwärts, also zurückzählen oder die fehlenden Hausnummern auf die richtigen Häuser in der Straße legen.

Kooperative Spielmöglichkeiten

• Straße machen: für 2 – 3 Spieler

Du benötigst: die Hausnummern, die Häuser, die Straße und den Würfel 1 bis 20.

Lege die Häuser in einer Reihe entlang der Straße oder versetzt (je nach Entwicklungsniveau der Spieler).

Ziel: Die Zahlenreihe bis 20

Verteile die Hausnummern unter den Spielern. Danach wird abwechselnd der Würfel geworfen und die Hausnummer mit der gewürfelten Zahl auf das richtige Haus in der Straße gelegt.

Variation für eine nächste Spielrunde:

Lege nicht die gleiche Zahl sondern eine benachbarte Zahl hin. Wenn man keine passende Nachbarzahl hat, verliert man diese Spielrunde. Wer als Erste seine Hausnummern los ist, hat das Spiel gewonnen.

- **Hausnummerierung: für 2 – 3 Spieler**

Du benötigst: die Häuser, die Hausnummern, den Würfel 1 bis 5.

Ziel: Die Zahlenreihe bis 20

Lege die Häuser in eine Reihe und lege die '1' zum ersten Haus. Werfe abwechselnd den Würfel 1 bis 5. Sage im Voraus, wo die nächste Hausnummer hinkommen wird. Gelingt das, ohne dass du zählen oder die Finger zur Hilfe nehmen musst? Zähle die gewürfelten Schritte und entdecke, wohin die nächste Hausnummer kommt. Lege die Hausnummern, bis du bei 20 bist. Wenn du dann immer noch Hausnummern übrig hast, dann gehst du zurück und spielst so lange, bis die Straße ganz voll ist.

- **Straßenrennen: für 2 Spieler und einen Spielführer**

Du benötigst: die Hausnummern

Ziel: Das Ordnen von Zahlen nach Größe

Verteile die Hausnummern beliebig über die beiden Spieler. Ein Spielführer gibt das Startzeichen und die Spieler legen ihre Hausnummern so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge. Wer zuerst fertig ist, hebt seine Hand. Der Spielführer kontrolliert die Reihenfolge der Zahlen mit einer Zahlenlinie.

Variation: Der Spielführer nennt eine Zahl ab 1. Die Spieler reagieren darauf mit ihren Hausnummern und legen die genannte Hausnummer in der Straße auf die Häuser; so wird die Straße wieder komplett.

- **Eine Seite der Straße: für 2 Spieler**

Du benötigst: die Hausnummern, die Häuser, die Straße

Optional: etwas zum Zählen, z. B. Zählhütchen

Ziel: Entdecken des Begriffs 'gerade'. Eine Zahl, von der du die Menge in zwei gleiche Teile aufteilen kannst, nennen wir eine 'gerade Zahl'.

Lege die Häuser versetzt hin, so wie in einer richtigen Straße. Lege die Hausnummern auf einen Stapel. Nun wird abwechselnd eine Karte gezogen. Wenn du eine 'gerade' Zahl ziehst, dann darfst du die Karte hinlegen, ist die Zahl jedoch 'ungerade', dann macht der andere Spieler weiter. Benutze die Zählhütchen, um herauszufinden, ob eine Zahl 'gerade' oder 'ungerade' ist.

- **Straße überqueren: für 2 Spieler**

Du benötigst: die Häuser, die Hausnummern und den Würfel 1 bis 20

Ziel: Die Zahlen nach gerade und ungerade sortieren

Teile die Hausnummern unter den Spielern auf und lege die Häuser versetzt entlang der Straße. Beide Spieler haben nun jeder eine Straßenseite für sich. Wer die Hausnummer 1 hat, legt diese am Anfang seiner Straßenseite. Nun fängt das Spiel an. Die Spieler werfen abwechselnd mit dem Würfel. Passt die gewürfelte Zahl in deine Straßenseite? Lege die Nummer dann an die richtige Stelle. Passt sie nicht? Dann macht der andere Spieler weiter.

- **Kleine Straßen füllen: für 2 Spieler**

Du benötigst: die Häuser, die Hausnummern 1 bis 20 und für die Variante den Würfel 1 bis 20.

Ziel: Platz in der Zahlenreihe

Beide Spieler haben eine Reihe von 5 Häusern vor sich liegen. Spreche im Voraus ab, wer welchen Anfangspunkt hat: 1, 6, 11 oder 16 und lege diese Zahl auf das erste Haus in der Straße. Ziehe abwechselnd eine Hausnummer vom Stapel: welche Nummer ist das? In welcher Straße gehört sie? Und wo? Wer das Haus in seiner Straße hat, legt die Hausnummer darauf. Variation: Statt die Hausnummern zu ziehen, wirft jeder Spieler mit dem Würfel. Wer hat die entsprechende Hausnummer in seiner Straße?

Viel Spass mit 'Häuser Zahlenband'!

Autor: Marieke Gauw

Illustration: Magda Jacobs

Français

Contenu

- 20 cartes avec des maisons
- 20 cartes transparentes avec les nombres de 1 à 20
- 3 bandes qui forment une route
- 1 dé avec les nombres de 1 à 20
- 2 deux avec de 1 à 5 points

But du jeu

Apprendre et exercer :

- la notion de nombre
- leur place dans une suite de nombres
- les nombres voisins
- les nombres pairs et impairs jusque 20

Public cible

1 à 4 enfants, à partir de 5 ans (groupe 2, 3)

Objectifs de développement



Le développement intellectuel et la formation au calcul

Comment jouer

Sur la base de leur propre environnement - les numéros de maison dans la rue - les enfants découvrent en jouant les nombres et leurs symboles, ainsi que leur place dans la suite des nombres.

Le matériel fourni permet diverses possibilités de jeu et d'applications.

Note : l'utilisation d'une règle reprenant les nombres de 1 à 20 peut être une bonne idée en guise de soutien visuel pour la pratique et l'apprentissage de la notion de nombres et de leur emplacement dans une suite.

Vous pouvez utiliser la suite de nombres du jeu 'Kikker springt getallen' ou de l'art. n°

Ou encore télécharger ces petites suites de nombres de 1 à 20 depuis le site web de Rolf.

Pour certains jeux, nous utilisons des petits jetons pour compter, pour aider si nécessaire à associer une quantité à un symbole de nombre. Ceux-ci peuvent s'avérer très utiles pour les notions de nombre pair et impair. Jetons pour compter : art.n°

Poser des questions

L'enfant peut jouer au jeu des maisons seul, avec ou sans aide.

Cependant, l'apprentissage sera plus efficace si des questions lui sont posées.

En posant des questions, vous pouvez stimuler l'enfant à son propre niveau et l'encourager à réfléchir.

Par exemple: "À quoi ressemble une rue?"; "Comment les maisons sont-elles numérotées?"; "Nous sommes au numéro 7. Je marche x maisons plus loin. À quel numéro est-ce que j'arrive?"; etc.

Possibilités de jeu individuel

- L'enfant dispose les maisons des deux côtés le long de la rue, puis place les numéros de maison dans le bon ordre.
- L'enfant place les numéros pairs. Est-ce qu'on peut voir une certaine structure répétitive dans ces nombres (les nombres pairs terminent toujours par 2, 4, 6, 8 ou 0) ? À quoi reconnaît-on un nombre pair (on peut les diviser en 2 quantités identiques - vous pouvez l'illustrer à l'aide des jetons) ?
- Commencez par le commencement : placez le numéro '1' au début de la rue. L'enfant jette le dé avec les chiffres jusque 5 et annonce où il arrive. Il compte ensuite les maisons dépassées et vérifie si sa prédiction était la bonne. S'il arrive à la fin de la rue et qu'il reste des numéros de maison, il peut faire la même chose à l'envers, ou simplement placer les numéros restants sur les bonnes maisons.

Possibilités de jeu coopératif

• Créer une rue : de 2 à 3 joueurs

Il faut : les numéros de maison, les maisons, la rue et le dé de 1 à 20.

Alignez les maisons le long de la rue ou de chaque côté de celle-ci (en fonction du niveau des joueurs).

But : reconstituer la série des nombres de 1 à 20

Répartissez les numéros de maison entre les joueurs. Chacun lance à son tour le dé et place le numéro de maison correspondant sur la

bonne maison dans la rue.

Variante pour une deuxième partie :

Cette fois, les joueurs ne placent plus le nombre correspondant au dé, mais un nombre voisin. Si un joueur n'en a pas, alors il passe son tour. Celui qui a en premier placé tous ses numéros gagne la partie.

- **Numéroter les maisons : de 2 à 3 joueurs**

Il faut : les maisons, les numéros de maison, le dé de 1 à 5.

But: reconstituer la série des nombres de 1 à 20

Alignez les maisons et placez le numéro '1' sur la première maison. Chacun lance à son tour le dé et annonce à quel numéro de maison il arrive. L'enfant essaie de le faire sans compter tout haut ou sans utiliser ses doigts. Il compte les maisons dépassées en fonction du chiffre sur le dé et trouve à quelle maison il arrive. Les joueurs placent les numéros de maison jusqu'à arriver à 20. S'il reste des numéros qui n'ont pas été placés, on recommence au début de la rue et jusqu'à ce que toute la rue soit complétée.

- **La course dans la rue : 2 joueurs et une aide**

Il faut : les numéros de maison

But: ordonner les nombres dans l'ordre croissant.

Répartissez les numéros de maison au hasard entre les 2 joueurs. L'animateur/trice donne le signal de départ et les joueurs placent le plus vite possible leurs numéros de maison dans le bon ordre. Le premier qui a terminé lève sa main. L'animateur/trice vérifie l'ordre des numéros à l'aide de la règle des numéros.

Variante: l'animateur/trice récite les nombres à partir de 1. Quand les joueurs entendent leur nombre, ils le placent dans la rue sur la bonne maison, jusqu'à avoir complété toute la rue.

- **Un côté de la rue : 2 joueurs**

Il faut : les numéros de maison, les maisons, la rue
Facultatif : quelque chose pour compter, par exemple les petits jetons

But: découvrir la notion de 'pair' : un nombre qu'on peut diviser en deux quantités identiques

Disposez les maisons de chaque côté de la rue. Placez les numéros de maison en une pile. Chacun à son tour, les joueurs prennent une carte. Si le nombre est 'pair', il le place dans la rue ; si le nombre est 'impair', il passe son tour. Utilisez les jetons pour voir si le nombre est 'pair' ou 'impair'.

- **Traversons la rue : 2 joueurs**

Il faut : les maisons, les numéros de maison et le dé de 1 à 20.

But: trier les nombres entre nombres pairs et impairs

Répartissez les numéros de maison entre les joueurs et placez les maisons des deux côtés de la rue. Chaque joueur se voit attribuer un côté de la rue. Celui qui a le numéro 1 le place au début de la rue, de son côté. Le jeu commence : les joueurs jettent chacun à leur tour le dé. Si le nombre correspond à son côté de la rue, le joueur le place au bon endroit. Sinon, il passe son tour.

- **Compléter des petites rues : 2 joueurs**

Il faut : les maisons, les numéros de maison de 1 à 20 et pour la variante, le dé de 1 à 20.

But: placer les nombres dans la suite des nombres

Les deux joueurs ont une rangée de 5 maisons devant eux. Décidez à l'avance quel est le premier numéro de la série de chacun - 1, 6, 11 ou 16 - et placez le numéro correspondant sur la première maison de la petite rue.

Chacun à son tour tire un numéro de maison dans la pile. De quel numéro s'agit-il ? Dans quelle rue doit-il aller ? Et à quelle maison ? Celui qui a la maison correspondante dans sa rue place le numéro.

Variante: au lieu de tirer les numéros de maison, les joueurs jettent le dé et trouvent celui qui a le numéro correspondant dans sa rue.

Amusez-vous bien avec

'Maisons nombres en ligne'!

Auteur: Marieke Gauw

Illustrations: Magda Jacobs

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 'Huizen telrij' 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 schuurponsjes wordt dringend afgeraden, omdat dit het materiaal kan beschadigen en de drukkleuren op het materiaal negatief kan beïnvloeden.

Caring for the components:

The 'Houses numberline' 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.

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 'Hauser Zahlenband' 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 'Maisons nombres en ligne' 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.