



ROLF.

Rolf

Mercuriusweg 14
4051 CV Ochten
The Netherlands
T: +31 (0) 88 410 10 10
verkoop@derolfgroep.nl
www.derolfgroep.nl
export@derolfgroep.nl
www.rolfeducation.com

Art. 230.3631

Lang als een slang

Measure Pleasure with Snakes

Wie die Schlang' so lang

Le serpent qui s'allonge



not suitable
for children
under
3 years old



Nederlands

Inhoud

In een houten kist met deksel:

- 4 × 18 houten slangstukken in 4 kleuren
- 1 kunststof strook van 1 meter
- 4 veters van 1,5 meter in 4 verschillende kleuren
- 8 gekleurde wasknijpers

Doel van het spel

Weten dat eerlijk meten (één maat gebruiken) een voorwaarde is voor vergelijken, ordenen en meten via afpassen en kunnen uitleggen waarom dit zo is.

Doelgroep

Voor 1 - 4 kinderen, vanaf 3 jaar.

Ontwikkelingsdoelen

Ontwikkelen van Rekenen, subdoel Meten

- Meten algemeen
Voorwerpen sorteren op basis van lengte
Kunnen redeneren over verschillende grootheden
- Lengte, omtrek en oppervlakte
Begrijpen en kunnen uitvoeren van herhaald afpassen met één voorwerp
Kunnen meten met een betekenisvolle maat (1 meter)
Objecten vergelijken en ordenen naar lengte

Moeilijkheidsgraad

Het meten van voorwerpen zal voor de meeste kinderen niet nieuw zijn. Het vergelijken van lengtes en het inschatten van de verschillen is wel een uitdaging. De opdrachten hebben een oplopende moeilijkheidsgraad. Naast het meten, biedt 'Lang als een slang' ook activiteiten met spiegelbeelden en kleur of aantal reeksen.

Spel

Op ontdekkingstocht met de slangen

Steeds iets langer?

- Neem de slangstukken en maak 8 slangen.
- Maak een slang met 3 stukken, met 4 stukken, enz.
- Rangschik de slangen van klein naar groot.

Ontdek 1 meter

- Neem de strook van 1 meter en maak een slang die even lang is.
- Maak 8 slangen. Neem de strook van 1 meter en meet elke slang. Zet een wasknijper op de veter bij de lengte van je slang.

Maak dezelfde slang

- Sorteert de stukken op kleur.
- Leg nu van 1 kleur een slang.
- Leg vervolgens met de andere 3 kleuren diezelfde slang.

Maak samen een slang die....

1. Het langst is.
2. Nog een babyslang is, dus het kortst is.
3. In haar eigen staart bijt.
4. Zo ver mogelijk komt.
5. Onder je stoel door kruipt.
6. Helemaal recht is.
7. In de vorm van een S kruipt.
8. In de vorm van een 8 kruipt.

Meetoefeningen met de slangen

Slangen van 1 meter

1. Maak zoveel mogelijk slangen van 1 meter met behulp van de strook van 1 meter.
2. Maak een slang van 1 meter door de lengte in te schatten (zonder de hulp van het touw)

Maak 2 slangen die even lang zijn

- Een speler legt 1 slang.
- Een andere speler probeert een tweede slang te leggen die even lang is als de eerste.
- Meet de slangen. Zijn ze even lang? Zijn ze korter of langer dan 1 meter?

Wat is even lang als deze slang

- Leg een slang en meet de slang.
- Ga op zoek naar een voorwerp in de klas dat even lang is als de slang.

Hoeveel voeten in 1 slang?

- Leg een slang.
- Meet de slang met behulp van je voeten. Hoeveel voeten is de slang lang? En als een andere speler hem meet, hoeveel voeten is hij dan? Hoe komt dat?
- Variaties: met handen of andere voorwerpen meten.

Jij bent zo lang als deze slang!

- 4 spelers leggen samen een slang waarvan zij denken dat hij de lengte heeft van 1 van de spelers.
- Meet samen de slang en vervolgens de speler. Is de slang even lang? Pas de slang aan. Hoeveel stukken zitten er in de slang? Is de speler groter of kleiner dan 1 meter?
- Doe hetzelfde met een andere speler en vergelijk de slangen.
- Leg nu je eigen slang en vergelijk die met de vorige slangen.

Wie zal de langste slang hebben?

- Verdeel de slangstukjes willekeurig over de spelers, geef iedereen evenveel stukjes.
- Alle spelers leggen hun slang en meten samen de slangen.
- Diegene die de langste slang heeft gelegd, wint.

Evenveel stukken is even lang?

- 4 spelers nemen ieder 16 stukjes en leggen zo 4 slangen.
- Meet de slangen op. Zijn ze even lang? Welke slang komt het dichtst bij 1 meter?
- Rangschik de slangen van klein naar groot.

Extra spelvormen met een dobbelsteen en/of zandloper

Maak de langste slang (met een kleuren-dobbelsteen)

- Eerst leggen alle spelers een staart neer.
- Dobbel nu om de beurt en leg de kleur aan die je gooit. Bij de 2 kleuren die niet van toepassing zijn, sla je een beurt over of leg je de kop aan en is je slang af.
- Wanneer alle slangen klaar zijn, meten de spelers de slangen. Wie de langste slang heeft gelegd, wint.

Wie is het eerst aan de overkant? (met een stippendobbelsteen)

- Leg 2 touwen evenwijdig op een willekeurige afstand van elkaar op de grond.
- Iedere speler legt de staart van de slang met de punt tegen het touw aan tussen de touwen.
- Gooi om de beurt met de dobbelsteen en leg het aantal stukjes aan.
- Als je de overkant als eerste haalt mag je de kop van de slang aanleggen en win je het spel.

Maak de langste slang (met een zandloper)

- Start de zandloper (1 minuut). Iedere speler maakt een zo lang mogelijke slang met kop en staart terwijl de zandloper loopt. Wie de langste slang heeft gelegd, wint.

Staartbijtende slangen (met een zandloper)

- Start de zandloper. Leg zolang de tijd loopt zoveel mogelijk slangen die in hun eigen staart bijten. Hoeveel zijn het er? Zijn ze allemaal even lang?

2 dezelfde slangen? (met zandloper en stippendobbelsteen)

- Start de zandloper, dobbel en leg een slang zolang de tijd loopt.
- Start de zandloper opnieuw voor een tweede slang.
- Zijn de slangen even lang? Hebben ze evenveel stukjes?

Spelvormen met kleur en vorm

Gestreepte slang

- Pak alle stukken van 1 kleur en leg een slang met afwisselend een groene en een paarse streep. Nu heb je een gestreepte slang.

Maak een kleurenreeks (met een kleuren-dobbelsteen)

- Leg een slang van 8 stukjes en dobbel voor de kleur die je moet aanleggen. Bij de 2 kleuren die niet van toepassing zijn mag je nog eens gooien.
- Maak nu een tweede slang met dezelfde volgorde van de kleuren. Heeft de slang dezelfde vorm? Welke slang is langer?

Spiegelslang

- Pak alle stukken van 1 kleur, sorteer deze per set van 2 met hetzelfde groen/paarse patroon bij elkaar. Leg nu 2 slangen met dezelfde volgorde van de patronen. Nu heb je een slang en zijn spiegelbeeld.
- Variaties: verander de vorm of maak een slang van meerdere kleuren.

Veel plezier met 'Lang als een slang'

Auteur: Merel Baas

English

Contents

In a wooden box with a lid:

- 4 × 18 wooden snake pieces in 4 colours
- 1 measuring tape of 1 metre
- 4 laces of 1.5 metres
- 8 coloured clothes-pegs

Object of the game

Knowing that correct measurement (using one standard) is a condition for comparing, ranking and measuring by carrying out measurements, and being able to explain why this is so.

Target group

For 1 - 4 children from the age of 3.

Development objectives

Early mathematical activities.

- Measures
 - Sorting objects based on length
 - Being able to reason about different quantities
- Length, circumference and surface area
 - Understanding and being able to carry out repeated measurement with one object
 - Being able to measure with a comprehensible standard (1 metre)
 - Compare objects and rank according to length

Degree of difficulty

Measuring objects will not be new for most children. However, comparing lengths and estimating the differences is indeed a challenge. The assignments have a rising degree of difficulty. In addition to measuring, 'Measure Pleasure with Snakes' also offers activities with mirror images, colour or series with numbers.

Game

On a journey of discovery with the snakes

Always a little longer?

- Take the snake pieces and make 8 snakes.
- Make a snake with 3 pieces, with 4 pieces, etc.
- Range the snakes from small to big.

Discover 1 metre

- Take the measuring tape and make a snake that is the same length.
- Make 8 snakes. Take the measuring tape and measure each snake. Put a clothes-peg on the tape at the length of your snake.

Make the same snake

- Sort the pieces by colour.
- Now make a snake from 1 colour.
- Then make the same snake with the 3 other colours.

Make a snake together that ...

1. Is the longest.
2. Is still a baby snake, in other words the shortest.
3. Is biting its own tail.
4. Stretches as far as possible.
5. Creeps under your chair.
6. Is completely straight.
7. Creeps into the shape of an S.
8. Creeps into the shape of an 8.

Measuring exercises with the snakes

Snakes of 1 metre

1. Make as many 1-metre snakes as possible using the measuring tape.
2. Make a 1-metre snake by estimating the length, without using the measuring tape.

Make 2 snakes of the same length

- A player makes 1 snake.
- Another player attempts to make a second snake that is the same length as the first one.
- Measure the snakes. Are they the same length? Are they shorter or longer than 1 metre?

What is the same length as this snake?

- Make a snake and measure the snake.
- Look for an object in the classroom that is the same length as the snake.

How many feet are there in 1 snake?

- Make a snake.
- Measure the snake using your feet. How many feet long is the snake? And if another player measures it, then how many feet long is it? Why is this?
- Variations: measure with hands or other objects.

You are the same length as this snake!

- 4 players together make a snake which they think is the same length as 1 of the players.
- Together measure the snake and then the player. Is the snake the same length? Adjust the snake. How many pieces are there in the snake? Is the player taller or shorter than 1 metre?
- Do the same with another player and compare

the snakes.

- Now make your own snake and compare it with the previous snakes.

Who will have the longest snake?

- Distribute the snake pieces randomly among the players, giving each one the same number of pieces.
- All the players make their snakes and measure the snakes together.
- The one with the longest snake wins.

The same number of pieces produces the same length?

- 4 players each take 16 pieces and use them to make 4 snakes.
- Measure the snakes. Are they the same length? Which snake is closest to 1 metre?
- Order the snakes from small to big.

Extra games with a dice and/or hourglass

Make the longest snake (with a colour dice)

- All the players first put down a tail.
- Throw the dice now in turn and put down the colour you have thrown.
For the two colours that are not used, you miss a turn or you put down the head and your snake is finished.
- Once all the snakes are finished, the players measure the snakes. The one with the longest snake wins.

Who gets to the other side first? (with a dotted dice)

- Put down 2 cords on the floor parallel to and at a random distance from each other.
- Each player puts down the tail of the snake with the point against the cord between the cords.
- Throw the dice in turn and put down that number of pieces.
- If you reach the other side first you may put down the head of the snake and you win the game.

Make the longest snake (with an hourglass)

- Start the hourglass (1 minute). Each player makes the longest possible snake with head and tail while the hourglass is running. The one who has made the longest snake wins.

Tail-biting snakes (with an hourglass)

- Start the hourglass. While the hourglass is running make as many snakes as possible that are biting their own tails. How many are there? Are they all the same length?

2 snakes the same? (with hourglass and spotted dice)

- Start the hourglass, throw the dice and make a snake as long as the hourglass is running.
- Start the hourglass again for a second snake.
- Are the snakes the same length? Do they have the same number of pieces?

Games with colour and shape

Striped snake

- Take all the pieces of 1 colour and make a snake with alternate green and purple stripes. Now you have a striped snake.

Make a colour series (with a colour dice)

- Make a snake of 8 pieces and dice for the colour you have to put down. If you get either of the two colours that are not used you may throw again.
- Now make a second snake with the same colour sequence. Are both snakes the same shape? Which snake is longer?

Mirror snake

- Take all the pieces of 1 colour, sort them together per set of 2 with the same green/purple pattern. Now make 2 snakes with the same sequence of patterns. You now have a snake and its mirror image.
- Variations: change the shape or make a snake from multiple colours.

Enjoy 'Measure Pleasure with Snakes'

Author: Merel Baas

Deutsch

Inhalt

In einem Holzkasten mit Deckel:

- 4 × 18 Schlangenteile aus Holz in vier Farben
- 1 Kunststoff Zentimeter
- 4 Schnürsenkel von 1,5 m Länge
- 8 farbige Wäscheklammern

Ziel des Spiels

Die Teilnehmer lernen, dass einheitliches Messen (mit demselben Maß) eine Voraussetzung dafür ist, Größen zu vergleichen, nach Größe zu ordnen und durch mehrmaliges Anlegen des Maßes die Gesamtlänge zu ermitteln, und sie erfahren, wie sie dies erklären können.

Zielgruppe

Kinder ab 3 Jahren. Spiel für 1 bis 4 Kinder.

Entwicklungsziele

Entwicklung der mathematischen Fähigkeiten, Teilbereich „Messen“

- Allgemeines Messen
Gegenstände nach Länge sortieren
Auf der Basis unterschiedlicher Einheiten argumentieren können
- Länge, Umfang und Fläche
Verständnis und Fähigkeit der Durchführung von Messungen mithilfe eines mehrfach angelegten Gegenstands
Fähigkeit der Messung mit einem standardisierten Maß (1 Meter)
Vergleich von Objekten und Sortierung der Objekte nach Länge

Schwierigkeitsgrad

Mit der Messung von Gegenständen sind die meisten Kinder bereits vertraut. Neu ist ihnen jedoch in der Regel der Vergleich von Längen und die Einschätzung der Unterschiede. Die Aufträge haben einen steigenden Schwierigkeitsgrad. Außer Messungen ermöglicht „Wie die Schlange so lang“ auch Aktivitäten mit Spiegelbildern und Farben oder Mengen.

Spiel

Mit den Schlangen auf Entdeckungsreise

Immer etwas länger?

- Lege aus den Schlangenteilen 8 Schlangen.
- Lege eine Schlange aus 3 Teilen, aus 4 Teilen usw.
- Sortiere die Schlangen von kurz nach lang.

Entdecke den Meter

- Nimm das Zentimeter und lege eine Schlange von derselben Länge.
- Lege 8 Schlangen. Nimm das Zentimeter und messe die Länge jeder Schlange. Markiere die Länge jeder Schlange mit einer Wäscheklammer auf dem Seil.

Lege dieselbe Schlange

- Sortiere die Teile nach Farben.
- Lege nun aus einer Farbe eine Schlange.
- Lege anschließend mit den anderen 3 Farben dieselbe Schlange.

Legt gemeinsam eine Schlange, die ...

1. so lang wie möglich ist.
2. noch eine Babyschlange, also möglichst kurz ist.
3. sich selbst in den Schwanz beißt.
4. so weit wie möglich kommt.
5. unter deinem Stuhl hindurch kriecht.
6. ganz gerade ist.
7. in der Form eines S kriecht.
8. in der Form einer 8 kriecht.

Messübungen mit den Schlangen

Schlangen von 1 Meter

1. Lege möglichst viele Schlangen von 1 Meter Länge; nimm dabei das Zentimeter zu Hilfe.
2. Lege eine Schlange von 1 Meter Länge, indem du die Länge abschätzt; nimm dabei nicht das Zentimeter zu Hilfe.

Lege 2 gleich lange Schlangen

- Ein Spieler legt eine Schlange.
- Ein anderer Spieler versucht, eine zweite Schlange zu legen, die ebenso lang ist wie die erste.
- Messt die Schlangen nach. Sind sie gleich lang? Sind sie kürzer oder länger als 1 Meter?

Was ist ebenso lang wie diese Schlange?

- Lege eine Schlange und messe sie.
- Suche einen Gegenstand im Klassenzimmer, der ebenso lang ist wie die Schlange.

Wie viele Füße passen in die Schlange?

- Lege eine Schlange.
- Messe die Länge der Schlange mit Hilfe der Füße. Wie viele Füße passen in die Schlange? Und wenn ein anderer Spieler die Schlange misst, wie viele Füße passen dann hinein? Wie ist das zu erklären?
- Andere Spielmöglichkeiten: mit den Händen oder anderen Gegenständen messen.

Du bist so lang wie diese Schlange!

- 4 Spieler legen zusammen eine Schlange, die ihrer Meinung nach ebenso groß ist wie einer der Spieler.
- Misst zusammen die Schlange und anschließend den Spieler. Ist die Schlange gleich lang? Passe die Schlange an. Aus wie vielen Teilen besteht die Schlange? Ist der Spieler kleiner oder größer als 1 Meter?
- Macht dasselbe mit einem anderen Spieler und vergleiche die Schlangen.
- Lege nun deine eigene Schlange und vergleiche sie mit den anderen Schlangen.

Wer hat die längste Schlange?

- Verteile die Schlangenteile unsortiert an die Spieler; jeder erhält gleich viele Teile.
- Alle Spieler legen ihre Schlange und messen dann gemeinsam alle Schlangen nach.
- Gewinner ist, wer die längste Schlange gelegt hat.

Gleiche Zahl von Teilen, gleich lange Schlange?

- 4 Spieler nehmen sich jeweils 16 Teile und legen daraus jeweils eine Schlange.
- Misst die vier Schlangen nach. Sind sie gleich lang? Welche Schlange kommt einem Meter am nächsten?
- Sortiere die Schlangen von kurz nach lang.

Weitere Spielmöglichkeiten mit Würfel und/oder Sanduhr

Lege die längste Schlange (mit Farbwürfel)

- Erst legen alle Spieler einen Schlangenschwanz.
- Die Spieler würfeln der Reihe nach und legen jeweils ein Teil in der gewürfelten Farbe an. Wer eine der beiden Farben würfelt, in denen es keine Schlangenteile gibt, setzt einmal aus oder beendet die Schlange durch Anlegen des Kopfes.
- Wenn alle Schlangen fertig sind, werden sie gemessen. Gewinner ist, wer die längste Schlange gelegt hat.

Wer ist zuerst auf der Gegenseite? (mit Augenzwürfel)

- Die Spieler legen 2 Seile parallel zueinander mit beliebigem Zwischenabstand auf den Boden.
- Jeder Spieler legt den Schwanz der Schlange mit der Spitze zu einem Seil zwischen die Seile.
- Die Spieler würfeln abwechselnd und legen so viele Teile an, wie sie Augen gewürfelt haben.
- Wer als erster die gegenüberliegende Seite erreicht, darf den Kopf der Schlange anlegen und hat das Spiel gewonnen.

Lege die längste Schlange (mit Sanduhr)

- Die Sanduhr wird gestartet (1 Minute). Jeder Spieler legt eine möglichst lange Schlange mit Kopf und Schwanz, während die Sanduhr durchläuft. Gewinner ist, wer innerhalb der Zeit die längste Schlange gelegt hat.

Schlangen, die sich in den Schwanz beißen (mit Sanduhr)

- Die Sanduhr wird gestartet. Jeder Spieler legt möglichst viele Schlangen, die sich selbst in den Schwanz beißen. Wie viele Schlangen wurden gelegt? Sind sie alle gleich lang?

Zwei gleiche Schlangen? (mit Sanduhr und Augenzwürfel)

- Die Sanduhr wird gestartet. Die Spieler würfeln und legen eine Schlange, solange die Zeit läuft.
- Die Sanduhr wird für eine zweite Schlange erneut.
- Sind die Schlangen gleich lang? Bestehen sie aus gleich vielen Teilen?

Spielvarianten mit Farbe und Form

Gestreifte Schlange

- Die Spieler nehmen alle Teile einer Farbe und legen eine Schlange, die abwechselnd einen grünen und einen lila Streifen hat. Es entsteht eine gestreifte Schlange.

Eine Farbenreihe bilden (mit Farbwürfel)

- Die Spieler legen eine Schlange aus 8 Teilen, wobei immer die Farbe angelegt wird, die der Farbwürfel anzeigt. Wer eine der beiden Farben würfelt, in denen es keine Schlangenteile gibt, darf noch einmal würfeln.
- Nun wird eine zweite Schlange mit derselben Farbreihenfolge gelegt. Haben beide Schlangen dieselbe Form? Welche Schlange ist länger?

Spiegelschlange

- Nimm alle Teile einer Farbe und sortiere diese zu Zweiersets, die jeweils dasselbe grün-lila Muster aufweisen. Lege nun zwei Schlangen mit derselben Reihenfolge der Muster. Es entstehen eine Schlange und ihr Spiegelbild.
- Andere Spielmöglichkeiten: verändere die Form oder lege eine Schlange aus mehreren Farben.

Viel Spaß mit 'Wie die Schlange' so lang'

Autorin: Merel Baas

Français

Contenu

Une boîte en bois avec couvercle contient:

- 4 × 18 morceaux de serpent en bois en 4 couleurs
- 1 mètre ruban en plastique
- 4 lacets de 1,5 mètres
- 4 × 2 pinces à linge de couleur

But du jeu

Savoir que mesurer uniformes (utiliser une seule mesure) est une condition pour comparer, ordonner et mesurer par reports et pouvoir expliquer pourquoi c'est ainsi.

Groupe cible

Pour 1 à 4 enfants, à partir de 3 ans.

Objectifs de développement

Mathématiques

- Grandeurs et mesure
 - Trier des objets en fonction de la longueur
 - Pouvoir raisonner sur différentes grandeurs
- Longueur, circonférence et surface
 - Comprendre et pouvoir exécuter des reports répétés avec un seul objet
 - Pouvoir mesurer avec une mesure significative (1 mètre)
 - Comparer des objets et les ordonner d'après la longueur

Degré de difficulté

La mesure d'objets ne sera pas quelque chose de nouveau pour la plupart des enfants. Cependant, la comparaison de longueurs et l'évaluation des différences est un défi. Les exercices ont un degré de difficulté croissant. Outre la mesure, « Le serpent qui s'allonge » propose également des activités avec images inversées et couleur ou nombre de séries.

Jeu

A la découverte des serpents

Toujours plus long?

- Prends les morceaux de serpent et fais 8 serpents.
- Fais un serpent avec 3 morceaux, avec 4 morceaux, etc.
- Classe les serpents du plus petit au plus grand.

Découvre 1 mètre

- Prends le mètre ruban et fais un serpent de la même longueur.
- Fais 8 serpents. Prends le mètre ruban et mesure chaque serpent. Mets une pince à linge sur le mètre ruban à la longueur de ton serpent.

Fais le même serpent

- Trie les morceaux par couleur.
- Pose maintenant un serpent d'un couleur.
- Pose ensuite le même serpent avec les 3 autres couleurs.

Compose un serpent qui....

1. Est le plus long.
2. Est encore un bébé serpent, donc le plus court.
3. Se mord la queue.
4. Va aussi loin que possible.
5. Rampe sous ta chaise.
6. Est tout droit.
7. Rampe en forme de S.
8. Rampe en forme de 8.

Exercices de mesure avec les serpents

Serpents d'un mètre

1. Fais autant que possible des serpents d'un mètre à l'aide du mètre ruban.
2. Fais un serpent d'un mètre en évaluant la longueur, sans l'aide du mètre ruban.

Fais 2 serpents qui ont la même longueur

- Un joueur pose 1 serpent.
- Un autre joueur essaie de poser un deuxième serpent qui est aussi long que le premier.
- Mesure les serpents. Ont-ils la même longueur? Sont-ils plus courts ou plus longs d'un mètre?

Qu'est-ce qui est aussi long que ce serpent?

- Pose un serpent et mesure le serpent.
- Cherche un objet dans la classe qui est aussi long que le serpent.

Combien de pieds dans 1 serpent?

- Pose un serpent.
- Mesure le serpent à l'aide de tes pieds. Combien de pieds faut-il pour faire le serpent? Et si un autre joueur le mesure, combien de pieds faut-il alors? Comment cela se fait-il?
- Variantes: mesurer avec les mains ou d'autres objets.

Tu es aussi long que ce serpent!

- 4 joueurs composent un serpent dont ils pensent qu'il a la longueur d'un des joueurs.
- Mesure ensemble le serpent puis le joueur. Le serpent est-il aussi long? Adapte le serpent. Combien de morceaux y a-t-il dans le serpent? Le joueur est-il plus grand ou plus petit d'un mètre?
- Fais la même chose avec un autre joueur et compare les serpents.
- Pose maintenant ton propre serpent et compare-le aux serpents précédents.

Qui aura le serpent le plus long?

- Distribue les morceaux de serpent au hasard entre les joueurs, donne à chacun le même nombre de morceaux.
- Tous les joueurs posent leur serpent et mesurent ensemble les serpents.
- Celui qui a posé le serpent le plus long, gagne.

Le même nombre de morceaux donne-t-il la même longueur?

- 4 joueurs prennent chacun 16 morceaux et posent 4 serpents.
- Mesure les serpents. Ont-ils la même longueur? Quel serpent se rapproche-t-il le plus d'un mètre?
- Classe les serpents du plus petit au plus grand.

Formes de jeu supplémentaires avec un dé et/ou un sablier

Fais le serpent le plus long (se joue avec un dé de couleur)

- Tous les joueurs commencent par poser une queue.
- Jette maintenant le dé à tour de rôle et pose la couleur indiquée par le dé jeté. Pour les 2 couleurs qui ne sont pas applicables, tu passes un tour ou tu poses la tête et ton serpent est fini.
- Lorsque tous les serpents sont finis, les joueurs mesurent les serpents. Celui qui a posé le serpent le plus long, gagne.

Qui est le premier de l'autre côté? (se joue avec un dé à points)

- Pose 2 cordes parallèles sur le sol à une distance arbitraire l'une de l'autre.
- Chaque joueur pose la queue du serpent entre les cordes, la pointe étant tournée vers la corde.
- Jette le dé à tour de rôle et pose le nombre de morceaux indiqué par le dé.
- Si tu es le premier à atteindre l'autre côté, tu as le droit de poser la tête du serpent et tu gagnes au jeu.

Fais le serpent le plus long (se joue avec un sablier)

- Démarre le sablier (1 minute). Chaque joueur fait un serpent aussi long que possible avec la tête et la queue pendant que le sablier s'écoule. Celui qui a posé le serpent le plus long, gagne.

Serpents qui se mordent la queue (se joue avec un sablier)

- Démarre le sablier. Pose, tant que le temps s'écoule, le plus grand nombre possible de serpents qui se mordent la queue. Combien y en a-t-il? Ont-ils tous la même longueur?

2 serpents identiques? (se joue avec un sablier et un dé à points)

- Démarre le sablier, jette le dé et pose un serpent tant que le temps s'écoule.
- Redémarre le sablier pour un deuxième serpent.
- Les serpents ont-ils la même longueur? Ont-ils le même nombre de morceaux?

Formes de jeu avec couleur et forme

Serpent rayé

- Prends tous les morceaux d'un couleur et pose un serpent ayant alternativement une raie verte et une raie violette. Tu as maintenant un serpent rayé.

Fais une série de couleurs (se joue avec un dé de couleur)

- Pose un serpent de 8 morceaux et jette le dé pour connaître la couleur que tu dois poser. Pour les 2 couleurs qui ne sont pas applicables, tu as le droit de rejeter le dé.
- Fais maintenant un deuxième serpent avec la même suite de couleurs. Le serpent a-t-il la même forme? Quel serpent est plus long?

Serpent inversé

- Prends tous les morceaux d'un couleur, trie-les par paire de 2 selon le même modèle vert/violet. Pose maintenant 2 serpents ayant la même suite de modèles. Tu as maintenant un serpent et son image inversée.
- Variantes : Change la forme ou fais un serpent de plusieurs couleurs.

Amusez bien avec 'Le serpent qui s'allonge'

Auteur : Merel Baas

CE Rolf Education ontwikkelt en produceert educatieve materialen. Naast de zorg voor de educatieve waarde van het product geven wij ook aandacht aan de gebruiksvriendelijkheid, de kwaliteit en de veiligheid van elk product. Producten met scherpe of kleinere onderdelen die bij oneigenlijk gebruik ingeslikt of tot verwondingen kunnen leiden worden door ons als niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar gelabeld en dienen altijd gebruikt te worden onder begeleiding van volwassenen. Bewaar de handleiding altijd bij het product zodat iedere gebruiker zich op de hoogte kan stellen van de manier waarop het product gebruikt moet worden.

CE Rolf Education develops and produces educational material. In addition to giving the product educational value, we also focus on the user-friendliness, quality and safety of each product. Products with sharp or small parts which can be swallowed or possibly cause injury if not used properly are labelled by us as 'not suitable for children under 3 years' and must always be used under adult supervision. Always keep the manual with the product so that every user can familiarise themselves with the manner in which the product must be used.

CE Rolf Education entwickelt und produziert Lehrmaterialien. Wir achten nicht nur auf den erzieherischen Wert, sondern auch auf die Benutzerfreundlichkeit, Qualität und Sicherheit jedes einzelnen Produkts. Produkte mit scharfen Kanten oder kleineren Teilen, die bei zweckfremdem Gebrauch verschluckt werden oder Verletzungen verursachen können, kennzeichnen wir als nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet und dürfen ausschließlich unter der Aufsicht von Erwachsenen benutzt werden. Verwahren Sie die Anleitung immer zusammen mit dem Produkt, sodass sich jeder Benutzer über die geltenden Gebrauchsvorschriften informieren kann.

CE Rolf Education conçoit et fabrique du matériel éducatif. Outre le soin apporté à la valeur éducative du produit, nous nous attachons également à la facilité d'emploi, la qualité et la sécurité de chaque objet. Les produits comportant des pièces plus pointues ou plus petites qui peuvent être avalées ou causer des blessures en cas de mauvaise utilisation sont disqualifiés par Rolf Education pour les enfants de moins de 3 ans et doivent toujours être manipulés en la présence d'adultes. Veuillez toujours conserver le manuel du produit afin que chaque utilisateur puisse être informé de la manière de l'utiliser.

CE Rolf Education desarrolla y produce materiales educativos. Además de al valor educativo del producto, también prestamos atención a la facilidad de uso, la calidad y la seguridad de cada producto. Los productos con piezas afiladas o de tamaño reducido que, si se usan de forma indebida, pueden ser ingeridos o causar lesiones, los etiquetamos como no aptos para niños menos de tres años y siempre se tienen que usar bajo la supervisión de un adulto. Guarde el manual siempre junto al producto, para que todos los usuarios puedan consultar la forma en que se tiene que usar el producto.

CE Rolf Education sviluppa e produce materiali educativi. Oltre a curare il valore educativo del prodotto, siamo attenti alla facilità d'uso, alla qualità e alla sicurezza di ciascun prodotto. Apponiamo sui prodotti con componenti affilati o di piccole dimensioni, che in caso di uso improprio possono essere ingeriti o provocare ferite, un'etichetta che indica che tali prodotti non sono adatti per i bambini al di sotto di 3 anni di età e che devono essere utilizzati sotto la supervisione di un adulto. Conservare sempre il manuale nelle vicinanze del prodotto in modo che ciascun utente possa documentarsi su come utilizzare il prodotto.

CE A Rolf Education desenvolve e produz materiais educativos. Além da preocupação com o valor educativo do produto, destacamos também a usabilidade, a qualidade e a segurança de cada produto. Rotulamos produtos que possuem peças menores ou afiadas que devido ao uso impróprio podem ser engolidas ou causar lesões como sendo inadequados para crianças com menos de 3 anos e sempre devem ser utilizados sob supervisão de adultos. Sempre guarde o manual de instruções junto ao produto a fim de que cada usuário possa consultá-lo e se informar sobre o modo de utilização do produto.

Onderhoud van het materiaal:

De gebruikte materialen en de onderdelen van de materialen zijn nagenoeg onbreekbaar en gemakkelijk te reinigen met een licht vochtige doek. Gebruik geen agressieve schoonmaakproducten noch -middelen en wrijf het materiaal na het reinigen droog met een zachte doek.

Maintenance of the material:

The materials used and material parts are virtually unbreakable and easy to clean with a damp cloth. Do not use aggressive cleaning products and dry the material with a soft cloth after cleaning.

Pflege des Materials:

Die verwendeten Materialien und die Teile der Produkte sind nahezu unzerbrechlich und können einfach mit einem leicht angefeuchteten Tuch gereinigt werden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsprodukte oder -mittel und reiben Sie das Material nach dem Reinigen mit einem weichen Tuch trocken.

Entretien du matériel:

Le matériel et les pièces du matériel employés sont incassables ou presque et faciles à nettoyer à l'aide d'un chiffon légèrement humide. N'utilisez pas de produits de nettoyage ni de détergents agressifs et, après avoir nettoyé l'objet en question, séchez-le en l'essuyant avec un chiffon doux.

Mantenimiento del material:

Los materiales usados y las piezas de los materiales son prácticamente irrompibles y fáciles de limpiar con un trapo ligeramente húmedo. No use productos ni agentes de limpieza agresivos y seque el material después de la limpieza con un trapo suave.

Manutenzione del materiale:

I materiali utilizzati e i componenti dei materiali sono praticamente infrangibili e sono facili da pulire con un panno leggermente inumidito. Non utilizzare prodotti o sostanze detergenti aggressivi e dopo la pulizia asciugare il materiale con un panno morbido.

Manutenção dos materiais:

Os materiais utilizados e os componentes dos materiais são praticamente indestrutíveis e facilmente limpos com um pano levemente húmido. Não use produtos ou soluções de limpeza agressivos e seque o material após a limpeza com um pano macio.