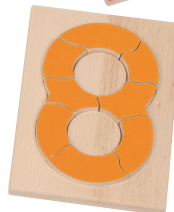




103 467

Zahl im Brett

Number in the Board
Nombre dans la planche



3+

Jahre / years / ans

**„Erzähle es mir und ich werde es vergessen.
Zeige es mir, und ich werde mich erinnern.
Lass es mich tun, und ich werde es behalten.“**

Konfuzius (551- 479 v. Chr.)

Ein wichtiger Schritt zum Erlernen von Rechenoperationen ist es, Mengen einer Ziffer zuzuordnen. Das ist schon ein großer Meilenstein und vorher sind im Bereich Menge und Ziffer noch viele andere Hürden zu nehmen. Beispielsweise:

- Mengen erkennen und bilden, Mächtigkeit und Konstanz von Mengen erfassen
- Reihen bilden, abzählen im Rhythmus mit 1:1-Zuordnung
- Ziffern erfahren in Gestalt und Lage im Raum. Die Motorik wird geschult durch das Schreiben dieser Formen
- Dann erst wird diese noch in Bezug auf Menge bedeutungslose Ziffer mit Sinn und Anzahl gefüllt und wird zur Zahl

Unser „Zahl im Brett“ setzt genau an diesem Punkt an, die Menge mit der Ziffer zu verknüpfen. Indem man z.B. die drei Teile der 3 in die Vertiefung der Holztafel einlegt, beschäftigt sich das Auge und die Hand ganz intensiv mit Form und Menge, die Zahl bildet sich und wird durch verschiedene Sinneskanäle erfahren. So kann das Wissen optimal verinnerlicht werden.

Zahl im Brett

Inhalt

- 10 Holztafeln mit Vertiefungen Ziffer 0-9
- 45 Ziffernelemente (zerlegte Holzziffern, z. B. 2 in zwei Teile, 3 in drei Teilen)
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Pilch GmbH

Anzahl und Alter der Spieler

Zahl im Brett kann alleine oder in der Kleingruppe gespielt werden. Ab 3 Jahre. Empfohlen für Vorschule, Grundschule und Therapie

Pädagogisches Ziel

Fördert die visuelle Wahrnehmung (Formkonstanz und Raum-Lage), entwickelt die haptische Wahrnehmung, Auge-Hand-Koordination, Mengenerfassung, Bildung des Zahlenbegriffs: Mengenerfassung und Zuordnung Menge-Ziffer.

Spielmöglichkeiten

1. Eine Ziffer in Holztafel einlegen

Eine Ziffer wird in ihre Elemente zerteilt und auf den Tisch gelegt. Anschließend werden die Puzzleteile wieder in die Vertiefung der Holztafel eingefügt.

Hinweis: Die Ziffer 0 setzt sich aus keinem Element zusammen, daher kann hier kein Element eingelegt werden.

Variante A

Zwei Ziffern in Holztafel einlegen. Die Ziffern zweier verschiedener Holztafeln werden gleichzeitig zusammengesetzt. Dabei können Ziffern in verschiedenen Farben ausgewählt werden, für Fortgeschrittene werden Gleichfarbige verwendet.

Variante B

Alle Elemente werden gemischt und mit den farbigen Flächen nach oben ausgelegt. Nun können die Teile, ähnlich einem Puzzle, den einzelnen Holztafeln zugeordnet werden. Diese Variante stellt die höchste Schwierigkeitsstufe dar und bietet sich auch als Gruppenspiel an.

2. Freies Legen der Ziffern

Noch schwieriger wird es, wenn die Ziffern ohne die Holztafeln zusammengesetzt werden sollen. Mit der Anzahl der Ziffern steigert sich der Schwierigkeitsgrad.

3. Erfahren der Form einer Ziffer anhand der Holztafeln

Die Vertiefungen werden mit den Fingern nachgeföhrt, oder mit verschiedenen Materialien ausgelegt (z.B. Kugeln oder Schnur). Die Form kann in Knete eingedrückt oder nachgeformt werden. So wird die Gestalt der Ziffer durch verschiedene Materialien erfahren.

4. Zuordnung Menge und Ziffer

Die einzelnen zusammengehörigen Ziffernelemente werden abgezählt, der Ziffer-Form der Holztafeln zugeordnet und eingelegt.

Variante

Zuordnung Menge und Ziffer. Die Zuordnung von Menge und Ziffer erfolgt mit geschlossenen Augen. Bei dieser Version tritt die haptische Komponente in den Vordergrund.

5. Kleine Additions- und Subtraktionsaufgaben

Aus den Ziffernelementen lassen sich Mengen bilden, die zusammengefasst wieder eine neue Menge bildet. Mit Hilfe der Holztafeln lässt sich dieser Vorgang in die Symbolebene übertragen.

Beispiel: Die Elemente der 2 und der 3 werden zusammengefasst und gezählt. Die neue Menge ist 5. Passend dazu werden die Holztafeln mit den Vertiefungen 2 und 3 nebeneinander gelegt. Man schreibt die Rechensymbole + und = zur Ergänzung. So entsteht zu dieser Handlung „Bilden einer Menge“ eine abstrakte Rechenaufgabe.

Hinweis: Wenn man die Holztafeln sichtbar in der Reihenfolge aufstellt erhält man einen schönen Blickfang mit Aufforderungscharakter. Zudem prägt sich die Zahlenreihe nebenbei wie von selbst ein.

**“Tell me and I’ll forget;
show me and I may remember;
involve me and I’ll understand.”**

Confucius (551- 479 BC)

An important step for learning arithmetic is to be able to allocate an amount to a number. That in itself is a huge milestone, yet there are many other hurdles to master beforehand in regards to numbers and amounts, for example:

- Recognising and creating amounts, realising the cardinality and constancy of amounts.
- Creating rows, counting to a beat with a 1:1 allocation.
- Experiencing numbers through shape and spatial position. The motor skills are trained through writing these shapes.
- Only then does this valueless figure make sense and have a quantity, thereby turning it into a number.

Our “Number in the Board” game begins at exactly the stage where amounts are matched up to their respective number. By taking, for example, the three parts of the number 3 and placing them into the indentation on the wooden tablet, the eyes and hands are occupied with shape and amount, the number is formed and is experienced through the different sensory channels. This lets the knowledge be optimally internalised.

Number in the Board

Contents

- 10 wooden tablets with indentations of the numbers 0-9
- 45 number components (disassembled wooden numbers, for example 2 in two components, 3 in three components), colourful stained wood
- 1 Game instruction

Game Idea

Pilch GmbH

Number and Age of Players

Alone or in a small group, age 3 and up. Recommended for pre-school, elementary school and for therapy.

Pedagogical Value

Promotes visual awareness (dimensional consistency and spatial position), develops haptic awareness, hand-eye coordination, recognition of amounts and develops the understanding numbers: Quantity and allocation of amounts and numbers.

Game Options

1. Place one number into the wooden tablet.

One number is separated into its components and placed on the table. Then the pieces of the puzzle are placed into the indentations on the wooden tablet again.

Note: The number "0" does not have any components; therefore no component can be placed.

Variation A

Place two numbers into the wooden tablet. The numbers of two different wooden tablets are matched at the same time.

Different coloured numbers can be chosen, for advanced players, the numbers of the same colour are used.

Variation B

All components are mixed and placed with the coloured surface up. Now, similar to a puzzle, the pieces can be assigned to the individual wooden tablets. This is the variation with the highest level of difficulty which can also be used as a group game.

2. Free placement of numbers

It becomes even more difficult, when the numbers are supposed to be placed without the wooden tablets. The level of difficulty depends on the amount and the colour of the numbers.

3. Figuring out the shape of a number with the wooden tablet

The indentations are traced with the fingers or are laid out with diverse materials (i.e. balls or string). The shape can be impressed into plasticine or replicated. This way, the shape of the number can be discovered through various materials.

4. Allocation of amounts and numbers

The individual, matching number elements are counted, the number shape of the wooden tablet is matched and placed.

Variation

Allocation of amounts and numbers. The numbers and amounts are allocated with the eyes closed. In this version, the haptic components move into the foreground.

5. Small addition and subtraction tasks

Amounts, which after addition form a new amount, can be formed from the number components. With the help of the wooden tablet, this process is communicated on a symbolic level.

Example: The components of number 2 and 3 are added and counted. The new amount is 5. Correspondingly, the wooden tablets with the 2 and 3 indentations are placed beside one another. You write the arithmetic symbol + and = for clarification. This way, the procedure of “creating an amount” becomes an abstract arithmetic equation.

Tip: If you queue up the wooden tablets in a row, you have a nice, stimulative view. Moreover, the row of numbers gets imprinted in passing, almost on its own.

**«Raconte-le-moi et je l'oublierai.
Montre-le-moi et je m'en souviendrai.
Laisse-le-moi faire et je le garderai en mémoire.»**

Confucius (551 à 479 avant Jésus-Christ)

Une étape importante à l'apprentissage des opérations arithmétiques est l'attribution de quantités à un chiffre. C'est déjà un grand jalon, mais avant, il faut franchir beaucoup d'autres obstacles dans le domaine des quantités et des chiffres, par exemple :

- Reconnaître et former des quantités, saisir la puissance et la constance des quantités
- Former des suites, compter au rythme avec attribution 1 à 1
- Vivre des chiffres dans leur forme et leur position dans l'espace. La motricité est développée en écrivant ces formes.
- Seulement après, ce chiffre encore sans signification et sans lien à une quantité, est rempli avec un sens et devient un nombre.

Notre « Nombre dans la planche » amène au point d'associer la quantité au chiffre. Quand on introduit par exemple les trois pièces dans les trois creux de la planche en bois, l'œil et la main se fixe de manière intense sur la forme et la quantité, le nombre se développe et est vécu par différents canaux sensoriels. C'est ainsi que le savoir peut être assimilé de manière optimale.

Nombre dans la planche

Contenu

- 10 planches de bois avec des enfonçures, chiffres 0 à 9
- 45 éléments de chiffre (chiffres en bois décomposés, par ex. le 2 en deux pièces, le 3 en trois pièces) bois, coloré
- 1 règle du jeu

Idee du jeu

Pilch GmbH

Nombre et âge des joueurs

Seul ou dans un petit groupe, à partir de 3 ans. Recommandé pour la maternelle, l'école primaire et en thérapie.

But pédagogique

Développe la perception visuelle (constante de la forme et position dans l'espace), développe la perception haptique, la coordination œil-main, la saisie de quantités, formation de la notion d'un chiffre : saisie de la quantité et attribution quantité-chiffre.

Possibilités du jeu

1. Positionner un chiffre dans la planche de bois

Un chiffre est décomposé dans ses éléments et ceux-ci sont mis sur la table. Ensuite, les pièces du puzzle sont remises dans les creux de la planche de bois.

Astuce: Le chiffre 0 n'a pas d'éléments, donc des éléments ne peuvent pas être positionnés.

Variante A

Positionner deux chiffres dans la planche de bois. Les chiffres de deux planches de bois différentes sont composés en même temps. On peut choisir des chiffres de différents coloris, pour les avancés, on utilise ceux de la même couleur.

Variante B

Tous les éléments doivent être mélangés et posés avec le côté de couleur vers le haut. Maintenant vous pouvez placer les éléments comme un puzzle dans les chiffres adéquats. Cette variante est une des plus difficile et permet aussi de jouer en groupe.

2. Pose libre de chiffres

Il est encore plus difficile de composer les chiffres sans les planches de bois. Le niveau de difficulté change et augmente avec un plus grand nombre de chiffres et de couleurs.

3. Apprendre la forme d'un chiffre à l'aide des planches de bois

Les enfonçures sont suivies avec les doigts ou remplis de différentes matières (par ex. des boules ou une ficelle). La forme peut être imprimée dans la pâte ou être modelée avec de la pâte. La forme du chiffre s'apprend ainsi par différentes matières.

4. Attribution quantité et chiffre

Les différents éléments qui vont ensemble sont comptés, attribués à la forme du chiffre et intégrés dans la planche de bois.

Variante

Attribution quantité et chiffre. L'attribution de quantité et chiffre se fait les yeux fermés. Cette version du jeu appelle en premier lieu la perception tactile.

5. Petits problèmes d'addition et de soustraction

Avec les éléments de chiffre on peut former des quantités qui donnent une nouvelle quantité quand on les regroupe. A l'aide des planches de bois, cette opération se laisse transportée à un niveau symbolique.

Exemple : Les éléments du 2 et du 3 sont regroupés et comptés. La nouvelle quantité est 5. Les planches de bois avec les creux pour le 2 et le 3 sont mises l'une à côté de l'autre. Pour compléter, on écrit les signes + et =. Relié à cette opération «Former une quantité», on crée ainsi un exercice de calcul abstrait.

Astuce : Quand on installe les planches de bois visiblement dans le bon ordre on obtient un bel accroche-regard avec un caractère d'invitation. La suite des chiffres se mémorise incidemment.





DEU - Achtung!	Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - Warning!	Not suitable for children under 36 months.	Choking hazard! Small parts!
BGR - Внимание!	Неподходящо за деца под 36 месеца.	Опасност от задавяне! Малки части!
HR - Uprozjenje!	Igračka nije prikladna za djecu mlađu od 36 mjeseci.	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - Uprozornění!	Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK - Advarsel!	Ikke egnet for børn under 36 måneder.	Kvælningsfare! Små dele!
NLD - Waarschuwing!	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - Hoiatust!	Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele.	Kägistamisoht! Väikesed osad!
FIN - Varoitus!	Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille.	Tuokehtumisvaara! Pieniä osia!
FRA - Attention.	Convient pas aux enfants de moins de 36 mois.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - Προειδοποίηση!	Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών.	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - Figyelmeztetés!	Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas.	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - Viðvarning!	Ekki hentugur fyrir börn yngri en 36 mánuði.	Kæfingarhætta. Litlir hlutir.
ITA - Attenzione!	Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA - Brīdinājums!	Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem.	Aizīršanās risks! Sikas detaļas!
LTU - Įspėjimas!	Netinka vaikams iki 36 mėnesių.	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
MKD - Предупреждение!	Оваа играчка има остри функционални рабови.	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT - Twissija!	Mhux adattat għal ftal taħt is-36 xahar.	Periklu li wieħed jifga! Bćejjec zghar!
NOR - Advarsel!	Ikke egnet for barn under 36 måneder.	Kvelningsfare. Små deler.
POL - Ostrzeżenie!	Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - Atenção!	Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - Avertisment!	Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni.	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - Uprozornenie!	Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov.	Nebezpečenstvo dusenia! Malé časti!
SLO - Opozorilo!	Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev.	Nevarnost zadušitve zaradi tujk! Majhni deli!
ESP - Advertencia!	No conviene para niños menores de 36 meses.	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - Varning!	Inte lämplig för barn under 36 månader.	Kvävningsrisk! Små delar!
TUR - Uyarı!	36 ayın altındaki çocuklar için uygun değildir.	Boğulma Tehlikesi (Tıkanma). Küçük Parçalar.

Zahl im Brett!

103 467

Number in the Board
Nombre dans la planche



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbrönner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!

www.dusyma.com