

- Sitting in a Tree
- Auf einem Baum sitzen...
- Posando en el árbol
- Appollaiato su un albero
- Zittend op een tak
- Empoleirado numa árvore
- Språkspel, ugglor i trädet



Adeline Gervais

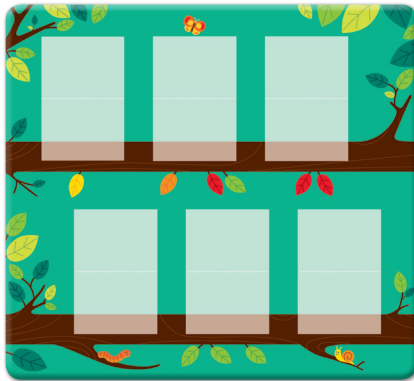
Sur un arbre perché

Nathan

► CONTENU



Content / Inhalt / Contenido / Contenuto /
Inhoud / Conteúdo / Innehåll



× 2



× 24



× 6



Sur un arbre perché



► Présentation

Sur un arbre perché est un jeu éducatif et évolutif qui propose à l'enfant des activités de reconnaissance de formes et de tailles, de repérage spatial et de logique.















► Intérêt pédagogique en lien avec les programmes de l'école maternelle








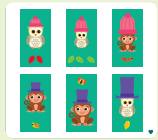

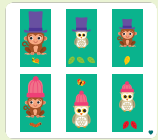
« L'exploration et la structuration de l'espace sont des objectifs fondamentaux de l'école maternelle. Ils conditionnent la construction de compétences utiles au développement de l'enfant, qu'il s'agisse de la construction de ses repères (spatiaux et temporels), du développement de son autonomie ou encore de ses apprentissages dans les différents domaines d'activités... »

► Compétences développées

- Développer le sens de l'observation et l'esprit de logique.
- Se repérer dans l'espace.
- Acquérir les notions spatiales : sur, sous, à côté, au-dessus, au-dessous, au milieu...
- Ranger des objets du plus grand au plus petit et inversement.
- Différencier des objets en fonction de leurs caractéristiques.
- Reconnaître des tailles et les nommer : petit, moyen, grand.
- Développer l'autonomie.
- Comprendre et appliquer différentes consignes.

► Organisation des fiches

N° fiche	Picto	Objectif
1		Ordonner du plus grand au plus petit. 
3		Ordonner du plus petit au plus grand. 
2		Reproduire un modèle formes et motifs. 
4		Reproduire un modèle formes et motifs. 
5		Reproduire un modèle à l'identique. 
7		Reproduire un modèle à l'identique. 
6		Reproduire une disposition spatiale d'après le contour des formes. 

N° fiche	Picto	Objectif
8		Reproduire une disposition spatiale d'après le contour des formes. 
9		Réaliser des associations plus complexes (taille de la coiffe différente de celle du personnage) pour affiner le sens de l'observation. 
11		Réaliser des associations plus complexes (taille de la coiffe différente de celle du personnage) pour affiner le sens de l'observation. 
10		Prise d'indices – Reconnaître, comprendre et appliquer des consignes plus complexes. 
12		Prise d'indices – Reconnaître, comprendre et appliquer des consignes plus complexes. 

Les 12 fiches de difficulté progressive (imprimées au recto et au verso) permettent l'auto-correction.

► Découverte libre du matériel

- Avant de proposer les fiches d'activités, il est nécessaire de laisser aux enfants un temps de découverte et de familiarisation du matériel afin qu'ils apprennent à repérer et à nommer les pièces du jeu.
- Durant cette phase de manipulation libre, l'adulte aide l'enfant à verbaliser ce qu'il voit et introduit, si nécessaire, le vocabulaire pour décrire les objets et animaux représentés.

► Activités guidées par l'adulte

Avec les pièces magnétiques

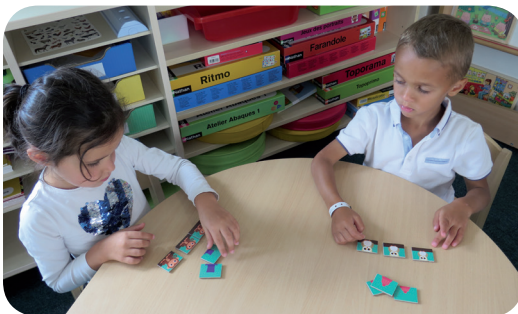
• Faire nommer les pièces et inciter l'enfant à repérer les trois tailles des animaux et des coiffes.

Exemples : « Montre-moi le petit singe. Montre-moi le grand bonnet rose... »

• Donner à chaque enfant les 3 pièces d'une série (hibou, singe, chapeau, bonnet) ; demander de les ranger du plus petit au plus grand et inversement.

• Afin d'apprendre à l'enfant à associer la taille d'un animal à une coiffe, l'adulte met en place une activité au cours de laquelle il formule des demandes.

Exemples : « Je voudrais un grand singe avec un petit chapeau. » ; « Donne-moi le grand singe » et ensuite « Donne-moi le petit chapeau. »



Avec les planches magnétiques et les pièces

Donner une planche magnétique à chaque enfant et disposer les pièces magnétiques sur la table. Ensuite demander aux enfants d'écouter la consigne puis de placer la pièce au bon endroit sur la planche.

Exemples :

– « Place le petit singe au-dessus de l'escargot et met sur sa tête un petit bonnet rose. »

– « Au-dessous du papillon, place le grand singe avec un grand chapeau violet. »

– « C'est un moyen singe, il n'est pas grand et il n'est pas petit, prend-le et place-le au-dessus de l'escargot. Sur sa tête pose un grand bonnet rose. »



Avec les planches magnétiques, les fiches et les pièces

Une progression étant proposée dans le déroulement des activités (cf. organisation des fiches), l'adulte choisira de présenter les fiches en fonction de l'âge et des capacités des enfants.

- Donner une planche magnétique, 12 pièces magnétiques et une fiche par enfant.
- L'adulte apprend à l'enfant à remplir son plateau à partir d'une fiche consigne (procéder par étapes).

Exemple : « Regarde cette fiche (fiche carré 1). Elle te montre comment tu dois placer les pièces de ton jeu. Sur la branche du haut, tu dois ranger les hiboux du plus grand au plus petit (l'enfant place les pièces), ensuite tu dois poser un grand chapeau violet sur le grand hibou... »

► Activité en autonomie

Donner à l'enfant une série de 12 pièces magnétiques, 1 planche magnétique et 1 fiche. Lui demander de reproduire le modèle en positionnant correctement les pièces. Lorsque l'activité est terminée, l'adulte vérifie le résultat de l'enfant et l'incite à verbaliser ce qu'il a fait.





Sitting in a Tree



► Presentation








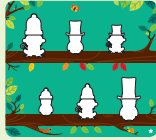






Sitting in a Tree is an educational game that offers children a range of progressively more difficult activities involving recognition of shapes and sizes, spatial awareness, and logic.


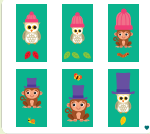


► Skills developed

- Developing a sense of observation and a logical mind-set.
- Acquiring spatial awareness.
- Understanding spatial concepts: *on, under, next to, above, below, (in) between* etc.
- Putting objects in order by size (biggest to smallest and vice versa).
- Distinguishing objects by their characteristics.
- Recognising sizes and being able to name them: small, medium, large.
- Developing autonomy.
- Understanding and following different instructions or game rules.

► Activity-card chat

Card	Picto	Objective
1		Putting in order from largest to smallest.
3		Putting in order from smallest to largest.
2		Copying a model with shapes and patterns.

Card	Picto	Objective
4		Copying a model with shapes and patterns. 
5		Copying a model precisely. 
7		Copying a model precisely. 
6		Copying a spatial arrangement based on outlined shapes. 
8		Copying a spatial arrangement based on outlined shapes. 
9		Making more complicated pairings (characters with different hat sizes) to sharpen children's sense of observation. 
11		Making more complicated pairings (characters with different hat sizes) to sharpen children's sense of observation. 

Card	Picto	Objective
10		Noticing clues – Recognising, understanding and following more complex instructions. 
12		Noticing clues – Recognising, understanding and following more complex instructions. 

The 12 dual-sided activity cards, which become progressively more difficult, are self-correcting.

► Getting to know the material

- Before the activity cards are introduced, it is important to let the children have time to become familiar with the material. This will enable them to recognise and name the game pieces.
- During this phase of handling the pieces freely, the adult will help the children verbalise what they see, introducing vocabulary as needed in order to describe the animals and items shown.

► Adult-led activities

With the magnetic game pieces

- Have the children name the pieces, encouraging each child to notice the three sizes that both the animals and the hats come in.

Examples: “Show me the little monkey. Show me the big pink ski cap.”

- Give each child all 3 pieces from a single series (owl, monkey, top hat or ski cap); ask them to put them in order from smallest to largest and vice versa.

- In order to help the children match the size of the animal to a specific hat, the adult makes requests:

Examples: “I would like a big monkey with a little hat,”; “Please give me the big monkey” and then “Now give me a small hat.”



With the magnetic boards and the game pieces

Give each child a magnetic board, and put the magnetic game pieces on the table. Then ask the children to listen to the instructions and to put the pieces in the right place on their board.

Examples:

– “Put the little monkey above the snail and put a little pink ski cap on its head.”

– “Under the butterfly, put the big monkey with a big purple hat.”

– “There’s a medium-sized monkey, one that’s neither big nor little. Find it and put it above the snail. Then put a big pink ski cap on its head.”



With the magnetic boards, the cards, and the game pieces

A progression is proposed for the sequence of activities (cf. activity-card chart), allowing the adult to choose cards that are appropriate to the children’s age and skill level.

- Give each child a magnetic board, 12 magnetic game pieces, and an activity card.
- The adult shows the children how to fill their boards according to the activity card (work in stages).

Example: “Look at this activity card (card square 1). It shows you how you’re supposed to put the game pieces on your board. On the top branch, you put the owls in order from the biggest to the smallest (the child does that), then you put the big purple hat on the big owl...”

► Autonomous activity

Give the child a series of 12 magnetic game pieces, 1 magnetic board, and 1 activity card. Ask him to put the game pieces on the board so that he copies the model correctly.

When he is done, the adult checks the child’s work, and encourages him to verbalise what he did.





Auf einem Baum sitzen ...



► Einführung

Auf einem Baum sitzen ... ist ein Lern- und Entwicklungsspiel, das dem Kind Aktivitäten zum Erkennen von Formen und Größen, zu räumlichen Beziehungen und zur Entwicklung des logischen Denkens bietet.



► Entwickelte Fähigkeiten

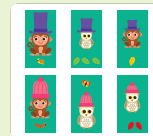
- Beobachtungsgabe und logisches Denken entwickeln.
- Sich räumlich orientieren..
- Räumliche Begriffe aneignen: auf, unter, neben, darüber, darunter, in der Mitte ...
- Objekte vom größten bis zum kleinsten und umgekehrt anordnen.
- Objekte nach ihren Merkmalen unterscheiden.
- Größen erkennen und benennen: klein, mittel, groß.
- Selbstständigkeit entwickeln.
- Verschiedene Anleitungen verstehen und umsetzen.

► Gestaltung der Karten

Nummer der Karte	Symbol	Ziel
1		Von groß bis klein anordnen.
3		Von klein bis groß anordnen.
2		Formen und Motive nach einer Vorlage bilden.

Nummer der Karte	Symbol	Ziel
4		Formen und Motive nach einer Vorlage bilden. 
5		Das gleiche Bild nachbilden. 
7		Das gleiche Bild nachbilden. 
6		Eine räumliche Anordnung gemäß den Konturen der Formen nachbilden. 
8		Eine räumliche Anordnung gemäß den Konturen der Formen nachbilden. 
9		Komplexere Kombinationen bilden (verschiedenen Größen der Kopfbedeckungen der Figuren), um die Beobachtungsgabe zu schärfen. 
11		Komplexere Kombinationen bilden (verschiedenen Größen der Kopfbedeckungen der Figuren), um die Beobachtungsgabe zu schärfen. 

Nummer der Karte	Symbol	Ziel
10		Umgang mit Hinweisen – komplexere Anleitungen erkennen, verstehen und umsetzen.
12		Umgang mit Hinweisen – komplexere Anleitungen erkennen, verstehen und umsetzen.



Die 12 Karten, die zunehmend schwieriger werden (beidseitig bedruckt), ermöglichen die Selbstkorrektur.

► Freies Erkunden des Materials

- Bevor mit den Aktivitätskarten gearbeitet wird, ist es wichtig, den Kindern Zeit zu geben, das Material zu erkunden und kennenzulernen, damit sie lernen, die Spielkärtchen zu identifizieren und zu benennen.
- Während dieser Phase des freien Spielens hilft der Erwachsene dem Kind, das, was es sieht in Worte zu fassen, und stellt gegebenenfalls den Wortschatz zum Beschreiben der gezeigten Objekte und Tiere vor.

► Aktivitäten unter Anleitung des Erwachsenen

Mit den magnetischen Spielkärtchen

- Benennen Sie die Spielkärtchen und regen Sie das Kind an, die drei Größen der Tiere und Kopfbedeckungen identifizieren.

Beispiele : „Zeige mit den kleinen Affen. Zeige mit die große rosa Mütze ...“

- Geben Sie jedem Kind drei Spielkärtchen einer Gruppe (Eule, Affe, Hut, Mütze). Fordern Sie die Kinder auf, die Spielkärtchen von klein bis groß und umgekehrt anzuordnen.

- Den Kindern soll vermittelt werden, die Größe eines Tieres einer Kopfbedeckung zuzuordnen. Deshalb führt der Erwachsene eine Aktivität durch, bei der er dem Kind Anweisungen gibt.

Beispiele: „Ich möchte einen großen Affen mit einem kleinen Hut haben.“; „Gib mir den großen Affen.“ und anschließend „Gib mir den kleinen Hut.“



Mit den magnetischen Brettchen und den Spielkärtchen

Geben Sie jedem Kind ein magnetisches Brettchen und legen Sie die magnetischen Spielkärtchen auf den Tisch. Fordern Sie die Kinder anschließend auf, sich die Anweisung anzuhören und dann das Kärtchen auf den richtigen Platz auf dem Brettchen zu legen.

Beispiele:

– „Setze den kleinen Affen über die Schnecke und setze eine kleine rosa Mütze auf seinen Kopf.“

– „Setze den großen Affen mit einem großen violetten Hut unter den Schmetterling.“

– „Das ist ein mittlerer Affe, er ist weder groß noch klein. Nimm ihn und setze ihn über die Schnecke. Setze eine große rosa Mütze auf seinen Kopf.“



Mit den magnetischen Brettchen, den Karten und den Spielkärtchen

Wenn für den Ablauf der Aktivitäten eine progressive Abfolge empfohlen wird (siehe Gestaltung der Karten), sollte der Erwachsene die Karten je nach Alter und Fähigkeiten der Kinder präsentieren.

- Geben Sie jedem Kind ein magnetisches Brettchen, 12 magnetische Spielkärtchen und eine Karte.
- Der Erwachsene zeigt dem Kind, sein Brettchen nach einer Anleitungskarte zu füllen (schrittweise vorgehen).

Beispiel: „**Sieh dir diese Karte an** (Quadratische Karte 1). **Sie zeigt dir, wie du die Spielkärtchen deines Spiels legen musst. Auf dem oberen Ast musst du die Eulen von der größten bis zur kleinsten anordnen** (das Kind legt die Spielkärtchen), **dann musst du einen großen violetten Hut auf die große Eule setzen ...**“

► Eigenständige Aktivitäten

Geben Sie dem Kind eine Gruppe von 12 magnetischen Spielkärtchen, ein magnetisches Brettchen und eine Karte. Bitten Sie es, die Vorlage nachzubilden, indem es die Spielkärtchen auf ihren entsprechenden Platz legt.

Wenn die Aktivität beendet ist, prüft der Erwachsene das Ergebnis des Kindes und ermuntert es, das, was es gerade gemacht hat, in Wort zu fassen.





Posando en el árbol



► Presentación

Posando en el árbol es un juego educativo y evolutivo que ofrece al niño actividades para reconocer formas y tamaños, observar el espacio y entrenar la lógica.

► Capacidades a desarrollar

- Desarrollar el sentido de observación y el espíritu lógico.
- Orientarse en el espacio.
- Adquirir nociones espaciales: arriba, abajo, al lado, encima, debajo, en el centro...
- Ordenar los objetos de mayor a menor y viceversa.
- Diferenciar los objetos de acuerdo con sus características.
- Reconocer los tamaños y nombrarlos: pequeño, mediano, grande.
- Desarrollar la autonomía.
- Comprender y aplicar distintas instrucciones.

► Organización de las láminas

N.º lámina	Picto	Objetivo
1		Ordenar de mayor a menor.
3		Ordenar de menor a mayor.
2		Reproducir un modelo de formas y motivos.
4		Reproducir un modelo de formas y motivos.

N.º lámina	Picto	Objetivo
5		Reproducir un modelo de forma idéntica. 
7		Reproducir un modelo de forma idéntica. 
6		Reproducir una disposición espacial según el contorno de las formas. 
8		Reproducir una disposición espacial según el contorno de las formas. 
9		Realizar asociaciones más complejas (tamaño del gorro/sombrero distinto del tamaño del personaje) para afinar el sentido de la observación. 
11		Realizar asociaciones más complejas (tamaño del gorro/sombrero distinto del tamaño del personaje) para afinar el sentido de la observación. 
10		Trabajando con pistas: reconocer, comprender y aplicar instrucciones más complejas. 
12		Trabajando con pistas: reconocer, comprender y aplicar instrucciones más complejas. 

Las 12 láminas de dificultad progresiva (impresas por ambos lados) permiten la autocorrección.

► Descubrimiento libre del material

- Antes de proponer las láminas de actividades, hay que dar a los niños un tiempo para que descubran el material y se familiaricen con él para que así aprendan a identificar y nombrar las piezas del juego.
- Durante esta fase de manipulación libre, el adulto ayuda al niño a verbalizar lo que ve e introduce, si es necesario, el vocabulario para describir los objetos y animales representados.

► Actividades guiadas por el adulto

Con las piezas magnéticas

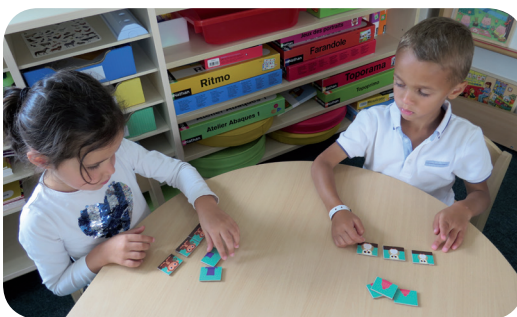
- Hacer nombrar las piezas y animar al niño a identificar los tres tamaños de los animales y de los gorros/sombreros.

Ejemplos: «Muéstrame el mono pequeño. Muéstrame el gorro rosa grande...»

- Dar a cada niño las 3 piezas de una serie (búho, mono, sombrero, gorro); pedirles que los ordenen de menor a mayor y viceversa.

- Para enseñar al niño a asociar el tamaño de un animal con un gorro/sombrero, el adulto pone en práctica una actividad en la que va formulando peticiones.

Ejemplos: «Me gustaría un mono grande con un sombrero pequeño.»; «Dame el mono grande» y, a continuación, «Dame el sombrero pequeño.»



Con las láminas magnéticas y las piezas

Dar una lámina magnética a cada niño y poner las piezas magnéticas sobre la mesa. A continuación, pedir a los niños que escuchen las instrucciones y luego coloquen la pieza en el lugar correcto de la lámina.

Ejemplos:

– «Coloca el mono pequeño encima del caracol roja y ponle un gorro rosa pequeño en la cabeza.»



- «Debajo de la mariposa, pon el mono grande con un sombrero violeta grande.»
- «Es un mono mediano, ni grande ni pequeño. Cógelo y ponlo encima del caracol. En la cabeza lleva un gorro rosa grande.»

Con las láminas magnéticas, las demás láminas y las piezas

Siguiendo una progresión en el curso de las actividades (cf. «Organización de las láminas»), el adulto opta por presentar las láminas en función de la edad y las capacidades de los niños.

- Dar una lámina magnética, 12 piezas magnéticas y una lámina por niño.
- El adulto le enseña al niño a llenar su tablero a partir de una lámina de referencia (proceder por etapas).

Ejemplo: «Mira esta lámina (lámina cuadrada 1). Aquí puedes ver cómo tienes que colocar las piezas del juego. En la rama de arriba tienes que ordenar los búhos del más grande al más pequeño (el niño coloca las piezas); luego debes ponerle un sombrero violeta grande al búho grande...»

► Actividad autónoma

Dar al niño una serie de 12 piezas magnéticas, 1 lámina magnética y 1 lámina. Pedirle que reproduzca el modelo colocando las piezas correctamente.

Una vez terminada la actividad, el adulto verifica el resultado del niño y lo alienta a verbalizar lo que ha hecho.





Appollaiato su un albero



► Presentazione

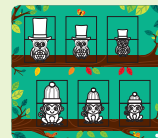
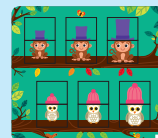
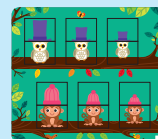
Appollaiato su un albero è un gioco educativo ed evolutivo che propone al bambino attività di riconoscimento di forme e dimensioni, orientamento spaziale e logica.
















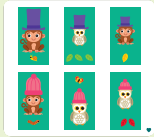
► Competenze sviluppate

- Sviluppare lo spirito di osservazione e il pensiero logico.
- Orientarsi nello spazio.
- Acquisire nozioni spaziali: sopra, sotto, a lato, al di sopra, al di sotto, in mezzo...
- Ordinare gli oggetti dal più grande al più piccolo, e viceversa.
- Differenziare gli oggetti in base alle loro caratteristiche.
- Riconoscere le diverse dimensioni e nominarle: piccolo, medio, grande.
- Sviluppare l'autonomia.
- Comprendere e applicare diverse regole.

► Organizzazione delle schede

N. scheda	Icona	Obiettivo
1		Ordinare dal più grande al più piccolo.
3		Ordinare dal più piccolo al più grande.
2		Riprodurre un modello di forme e motivi.
4		Riprodurre un modello di forme e motivi.



N. scheda	Icona	Obiettivo
5		Riprodurre un modello identico. 
7		Riprodurre un modello identico. 
6		Riprodurre una disposizione spaziale in base al contorno delle forme. 
8		Riprodurre una disposizione spaziale in base al contorno delle forme. 
9		Realizzare associazioni più complesse (dimensioni del copricapo diverse da quelle del personaggio) per affinare lo spirito di osservazione. 
11		Realizzare associazioni più complesse (dimensioni del copricapo diverse da quelle del personaggio) per affinare lo spirito di osservazione. 
10		Utilizzo di indizi: riconoscere, comprendere e applicare vincoli più complessi. 
12		Utilizzo di indizi: riconoscere, comprendere e applicare vincoli più complessi. 

Le 12 schede di difficoltà progressiva (stampate da entrambi i lati) permettono l'auto-correzione.

► Scoperta libera del materiale

- Prima di presentare le schede d'attività, è necessario lasciare ai bambini il tempo di scoprire e familiarizzarsi con il materiale affinché imparino a individuare e nominare i pezzi del gioco.
- Durante questa fase di manipolazione libera, l'adulto aiuta il bambino a verbalizzare ciò che vede e introduce, se necessario, il lessico necessario per descrivere gli oggetti e gli animali rappresentati.

► Attività guidate dall'adulto

Con i pezzi magnetici

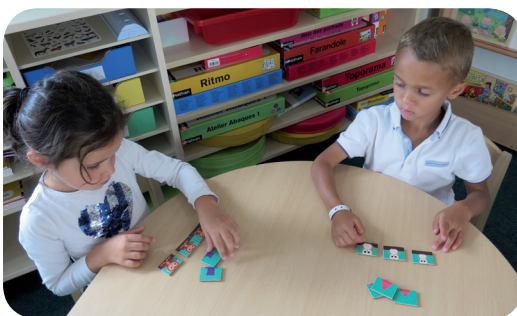
- Chiedere al bambino di nominare i pezzi e incoraggiarlo a individuare le tre dimensioni degli animali e dei copricapi.

Esempi: "Mostrami la scimmia piccola. Mostrami il grande berretto rosa."

- Consegnare a ciascun bambino i 3 pezzi di una serie (gufo, scimmia, cappello a cilindro, berretto); chiedere di ordinarli dal più piccolo al più grande, e viceversa.

- Per insegnare al bambino ad associare le dimensioni di un animale a un copricapo, l'adulto crea attività durante le quali formula delle domande.

Esempi: "Vorrei una scimmia grande con un cappello a cilindro piccolo." "Dammi la scimmia grande" e quindi "Dammi il cappello a cilindro piccolo".



Con le tavole magnetiche e i pezzi

Consegnare una tavola magnetica a ciascun bambino e disporre i pezzi magnetici sul tavolo. Quindi chiedere ai bambini di ascoltare il compito e di posizionare il pezzo al posto giusto sulla tavola.

Esempi:

– *"Posiziona la scimmia piccola sopra la lumaca e metti sulla sua testa un piccolo berretto rosa."*



- “Posiziona la scimmia grande con un grande cappello a cilindro viola sotto la farfalla.”
- “Cerca una scimmia media, non è grande né piccola, prendila e posizionala sopra la chiocciola. Metti sulla sua testa un grande berretto rosa.”

Con le tavole magnetiche, le schede e i pezzi

Poiché è prevista una progressione nello svolgimento delle attività (v. “Organizzazione delle schede”), l’adulto sceglierà quali schede presentare in base all’età e alle competenze dei bambini.

- Consegnare a ciascun bambino una tavola magnetica, 12 pezzi magnetici e una scheda.
- L’adulto insegnerà al bambino a riempire la propria tavola in base a una scheda-istruzione (procedere per fasi).

Esempio: “Guarda questa scheda (scheda quadrato 1). Ti mostra come devi posizionare i pezzi del gioco. Sul ramo in alto devi posizionare i gufi dal più grande al più piccolo (il bambino posiziona i pezzi); quindi devi posizionare un grande cappello a cilindro viola sul gufo grande...”

► Attività in autonomia

Consegnare al bambino una serie di 12 pezzi magnetici, 1 tavola magnetica e 1 scheda. Chiedergli di riprodurre il modello posizionando correttamente i pezzi.

Al termine dell’attività, l’adulto verifica il risultato del bambino e lo incoraggia a verbalizzare ciò che ha fatto.





Zittend on een tak



► Voorstelling










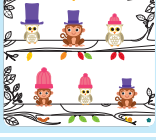


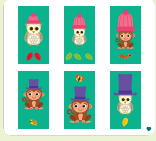

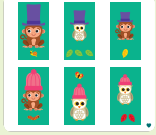
Zittend on een tak is een educatief en evolutief spel dat het kind activiteiten voorstelt voor het herkennen van vormen en groottes, en het ontwikkelen van ruimtelijk inzicht en logica.

► Ontwikkelde vaardigheden

- Observatievermogen en logisch denken ontwikkelen.
- Zich in een ruimte oriënteren.
- Ruimtelijke begrippen aanleren: op, onder, naast, boven, beneden, in het midden,...
- Voorwerpen van groot naar klein en omgekeerd rangschikken.
- Voorwerpen via hun kenmerken onderscheiden.
- Groottes herkennen en opnoemen: klein, medium, groot.
- Zelfstandigheid ontwikkelen.
- Verschillende instructies begrijpen en toepassen.

► Organisatie van de kaarten

Nr van kaart	Afbeelding	Doel
1		Van groot naar klein rangschikken.
3		Van klein naar groot rangschikken.
2		Een model met vormen en motieven namaken.
4		Een model met vormen en motieven namaken.

Nr van kaart	Afbeelding	Doel
5		Een model identiek namaken. 
7		Een model identiek namaken. 
6		Een ruimtelijke plaatsing volgens de omtrek van de vormen namaken. 
8		Een ruimtelijke plaatsing volgens de omtrek van de vormen namaken. 
9		Complexere verbindingen maken (verschillende grootte van het hoofddekse van de figuur) om het observatievermogen te verbeteren. 
11		Complexere verbindingen maken (verschillende grootte van het hoofddekse van de figuur) om het observatievermogen te verbeteren. 
10		Aanwijzingen geven – Complexere instructies herkennen, begrijpen en toepassen. 
12		Aanwijzingen geven – Complexere instructies herkennen, begrijpen en toepassen. 

De 12 kaarten met toenemende moeilijkheidsgraad (aan weerskanten bedrukt) maken zelfcorrectie mogelijk.

► Het materiaal op een vrije manier ontdekken

- Alvorens de activiteitenkaarten voor te stellen is het belangrijk om de kinderen voldoende tijd te geven om het materiaal te ontdekken zodat ze de speelstukken kunnen vinden en benoemen.
- Tijdens deze vrije hanteringsfase helpt de volwassene het kind met het onder woorden brengen van wat hij ziet en introduceert, indien nodig, de woordenschat om de voorgestelde voorwerpen en dieren te kunnen beschrijven.

► Activiteiten geleid door de volwassene

Met de magneetstukken

- Laat het kind de stukken benoemen en spoor het kind aan om de drie groottes van dieren en hoofddekseksels te vinden.

Voorbeelden: *“Toon mij de kleine aap. Toon mij de grote, roze muts...”*

- Geef aan een kind de drie stukken van een reeks (uil, aap, hoed, muts) en vraag hem om ze van klein naar groot of omgekeerd te rangschikken.

- Om het kind aan te leren hoe de grootte van een dier aan een hoofddekseksel te koppelen, stelt de volwassene een activiteit voor waarbij hij bepaalde verzoeken formuleert:

Voorbeelden: *“Ik ben op zoek naar een grote aap met een kleine hoed.”*; *“Geef me de grote aap”* en vervolgens *“Geef me de kleine hoed.”*



Met de magneetplaten en de magneetstukken

Geef aan elk kind een magneetplaat en leg de magneetstukken op de tafel. Vraag vervolgens aan de kinderen om naar de instructie te luisteren en het stuk vervolgens op de juiste positie van de plaat aan te brengen.

Voorbeelden:

– *“Plaats de kleine aap boven de slak en plaats een kleine roze muts op zijn hoofd.”*



- “Onder de vlinder, plaats een grote aap met een grote paarse hoed.”
- “Het is een middelmatig grote aap, hij is niet groot en hij is niet klein, pak hem vast en plaats hem boven de slak. Plaats een grote roze muts op zijn hoofd.”

Met de magneetplaten, de kaarten en de magneetstukken

Tijdens het verloop van de activiteiten wordt er een vooruitgang voorgesteld (cf. organisatie van de kaarten). De volwassene stelt de kaarten voor naargelang de leeftijd en de vaardigheden van de kinderen.

- Geef elk kind een magneetplaat, 12 magneetstukken en een kaart.
- De volwassene leert het kind zijn plaat te vullen door het volgen van een instructiekaart (voer dit stapsgewijs uit).

Bijvoorbeeld: “Bekijk deze kaart (vierkante kaart 1). De kaart toont aan hoe je de stukken van je spel moet plaatsen. Op de bovenste tak moet je de uilen van groot naar klein rangschikken (het kind brengt de stukken aan), vervolgens moet je een grote paarse hoed op de grote uil aanbrengen...”

► Activiteit om zelfstandig uit te voeren

Geef aan het kind een reeks van 12 magneetstukken, 1 magneetplaat en 1 kaart. Vraag hem om het model na te maken door de stukken op de juiste plaats aan te brengen.

Als de activiteit voltooid is, controleert de volwassene het resultaat van het kind en spoort hij het kind aan om te zeggen wat hij heeft gedaan.





Empoleirado numa árvore

3+





► Apresentação

Empoleirado numa árvore é um jogo educativo e evolutivo que propõe às crianças atividades de reconhecimento de formas e tamanhos, de orientação espacial e de lógica.














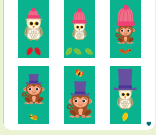


► Competências desenvolvidas

- Desenvolver o sentido de observação e espírito lógico.
- Orientar-se no espaço.
- Adquirir noções espaciais: Em cima, ao lado, por cima, por baixo, no meio...
- Dispor os objetos do maior ao mais pequeno e vice-versa.
- Diferenciar objetos em função das respetivas características.
- Reconhecer tamanhos e dizer os nomes: Pequeno, médio, grande.
- Desenvolver a autonomia.
- Compreender e aplicar diferentes instruções.

► Organização das fichas

Nº da ficha	Imagem	Objetivo
1		Ordenar do maior ao mais pequeno.
3		Ordenar do mais pequeno ao maior.
2		Reproduzir um modelo de formas e motivos.
4		Reproduzir um modelo de formas e motivos.



Nº da ficha	Imagem	Objetivo
5		Reproduzir um modelo idêntico. 
7		Reproduzir um modelo idêntico. 
6		Reproduzir uma disposição espacial consoante o contorno das formas. 
8		Reproduzir uma disposição espacial consoante o contorno das formas. 
9		Realizar associações mais complexas (tamanho do chapéu diferente do tamanho da personagem) para melhorar o sentido de observação. 
11		Realizar associações mais complexas (tamanho do chapéu diferente do tamanho da personagem) para melhorar o sentido de observação. 
10		Receção de indícios – Reconhecer, compreender e aplicar instruções mais complexas. 
12		Receção de indícios – Reconhecer, compreender e aplicar instruções mais complexas. 

As 12 fichas de dificuldade progressiva (impressas na frente e verso) permitem a auto-correção.

► Descoberta livre do material

- Antes de propor fichas de atividades, dê algum tempo de descoberta às crianças e de familiarização com o material, de modo a que elas aprendam a assinalar e a dizer o nome das peças do jogo.
- Durante esta fase de manuseamento livre, o adulto ajuda a criança a verbalizar o que vê, e introduz, se necessário, o vocabulário para descrever os objetos e animais representados.

► Atividades orientadas pelo adulto

Com as peças magnéticas

- Pedir às crianças para dizerem o nome das peças e assinalarem os três tamanhos dos animais e dos chapéus.

Exemplos: “Mostra-me o pequeno macaco. Mostra-me o gorro grande cor-de-rosa...”

- Dê a cada criança as 3 peças de uma série (coruja, macaco, chapéu, gorro). Peça para as dispor da mais pequena para a maior e vice-versa.

- Para ensinar a criança a associar o tamanho de um animal a um chapéu, o adulto implementa uma atividade em que vai fazendo pedidos.

Exemplos: “Quero um macaco grande com um chapéu pequeno.” “Dá-me o macaco grande.” e a seguir “Dá-me o chapéu pequeno.”



Com os tabuleiros magnéticos e peças

Dê um tabuleiro magnético a cada criança e coloque as peças magnéticas na mesa. A seguir, peça às crianças que escutem as instruções e coloquem a peça no local correto no tabuleiro.

Exemplos:

– “Coloca o macaco pequeno por cima do caracol, e coloca na cabeça um pequeno gorro cor-de-rosa.”



- “Por baixo da borboleta, coloca o macaco grande com um chapéu grande roxo.”
- “O macaco é médio, não é grande e não é pequeno. Pega nele e coloca-o por cima do caracol. Na cabeça dele, coloca um gorro grande cor-de-rosa.”

Com os tabuleiros magnéticos, as fichas e as peças

É proposto um progresso no desenrolar das atividades (consulte a organização das fichas). O adulto decide apresentar as fichas em função da idade e das capacidades das crianças.

- Dê um tabuleiro magnético, 12 peças magnéticas e uma ficha por criança.
- O adulto ensina a criança a preencher o seu tabuleiro a partir de uma ficha de instruções (proceda por etapas).

Exemplo: “Observa esta ficha (ficha quadrada 1). Ela mostra como deves colocar as peças do teu jogo. No ramo superior, deves guardar as corujas, da maior à mais pequena (a criança coloca as peças), a seguir, deves colocar um grande chapéu roxo na coruja grande...”

► Atividade independente

Dê à criança um conjunto de 12 peças magnéticas, 1 tabuleiro magnético e 1 ficha. Peça à criança para reproduzir o modelo, posicionando corretamente as peças. Quando a atividade terminar, o adulto verifica o resultado da criança e incita-a a verbalizar o que foi feito.





Språkspel, ugglor i trädet



► Presentation


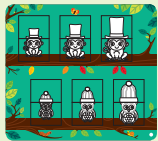












Språkspel, ugglor i trädet är ett pedagogiskt spel som erbjuder barnen en rad aktiviteter med stegvis ökande svårighetsgrad, som involverar igenkänning av former och storlekar, rumslig medvetenhet och logik.


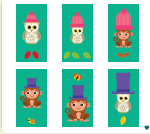


► Potentiell utveckling

- Utveckla en känsla av observation och ett logiskt tankesätt.
- Förvärva rumslig medvetenhet.
- Förstå rumsliga begrepp: på, under, bredvid, ovanför, i, mellan etc.
- Ordna objekt efter storlek (störst till minst och vice versa).
- Särskilja objekt genom deras egenskaper.
- Känna igen storlekar och kunna namnge dem: liten, mellan, stor.
- Utveckla självständighet.
- Förstå och följa olika instruktioner eller spelregler.

► Aktivitetskortsdiagram

Card	Picto	Objective
1		Sortera från störst till minst
3		Sortera från minst till störst
2		Härma ett mönster

Card	Picto	Objective
4		Härma ett mönster 
5		Kopiera ett mönster exakt 
7		Kopiera ett mönster exakt 
6		Kopiera ett mönster baserat på konturer/former. 
8		Kopiera ett mönster baserat på konturer/former. 
9		Utföra mer komplicerade parningar (karaktärer med olika hattstorlekar) för att skärpa barnens känsla för observation. 
11		Utföra mer komplicerade parningar (karaktärer med olika hattstorlekar) för att skärpa barnens känsla för observation. 

Card	Picto	Objective
10		Lägga märke till ledtrådar – Att känna igen, förstå och följa mer komplexa instruktioner. 
12		Lägga märke till ledtrådar – Att känna igen, förstå och följa mer komplexa instruktioner. 

De 12 dubbelsidiga aktivitetskorten, som blir allt svårare, är självkorrigerande.

► Lär känna materialet

- Innan aktivitetskorten introduceras är det viktigt att låta barnen hinna bli bekant med materialet. Detta kommer att göra det möjligt för dem att känna igen och namnge spelets delar.
- Under bekantskapen med materialet behöver en vuxen hjälpa barnen att berätta vad de ser, och utöka ordförrådet efter behov för att beskriva djuren och vad föremålen visar.

► Vuxenledda aktiviteter

Med de magnetiska spelpjäserna

- Låt barnen namnge delarna och uppmuntra varje barn att lägga märke till de tre storlekarna som både djuren och hattarna kommer i.

Exempel: "Visa mig den lilla apan. Visa mig den stora, rosa mössan."

- Ge varje barn alla 3 delarna från en serie (uggla, apa, hatt eller skidmossa); be dem sortera från minsta till största och vice versa.

- För att hjälpa barnen att matcha storleken på djuret till en viss hatt, kan den vuxna be om pjäserna separat:
Exempel: "Jag vill ha en stor apa med en liten hatt"; bryt ner det till "Ge mig en stor apa, tack" och sedan "Ge mig nu en liten hatt, tack"



Med magnetbrädorna och spelpjäserna

Ge varje barn en magnettavla och lägg de magnetiska spelpjäserna på bordet. Be barnen lyssna på instruktionerna och lägga bitarna på rätt plats på tavlan.

Exempel:

- *“Sätt den lilla apan ovanpå snigeln och sätt en liten rosa mössa på dess huvud”*
- *“Under fjärilen kan du lägga den stora apan med en stor lila hatt”*
- *“Det finns en medelstor apa, en som varken är stor eller liten. Hitta den och sätt den ovanför snigeln. SeSätt sedan en stor rosa mössa på huvudet.”*



Med magnetbrädorna, korten och spelpjäserna

Aktiviteterna ökar i svårighetsgrad (jfr med aktivitetskortsdiagrammet), vilket gör det möjligt för en vuxen att välja kort som är lämpliga för barnens ålder och färdighetsnivå.

- Ge varje barn en magnettavla, 12 magnetiska spelpjäser och ett aktivitetskort.
- En vuxen visar barnen hur de fyller sina brädor enligt aktivitetskortet (arbeta i etapper).

Exempel: “Titta på det här kortet (kortruta 1). Den visar dig hur du ska lägga spelpjäserna på din bräda. På den översta grenen sorterar man ugglorna från den största till den minsta (barnet gör det), sen sätter du den stora, lila hatten på den stora ugglan...”

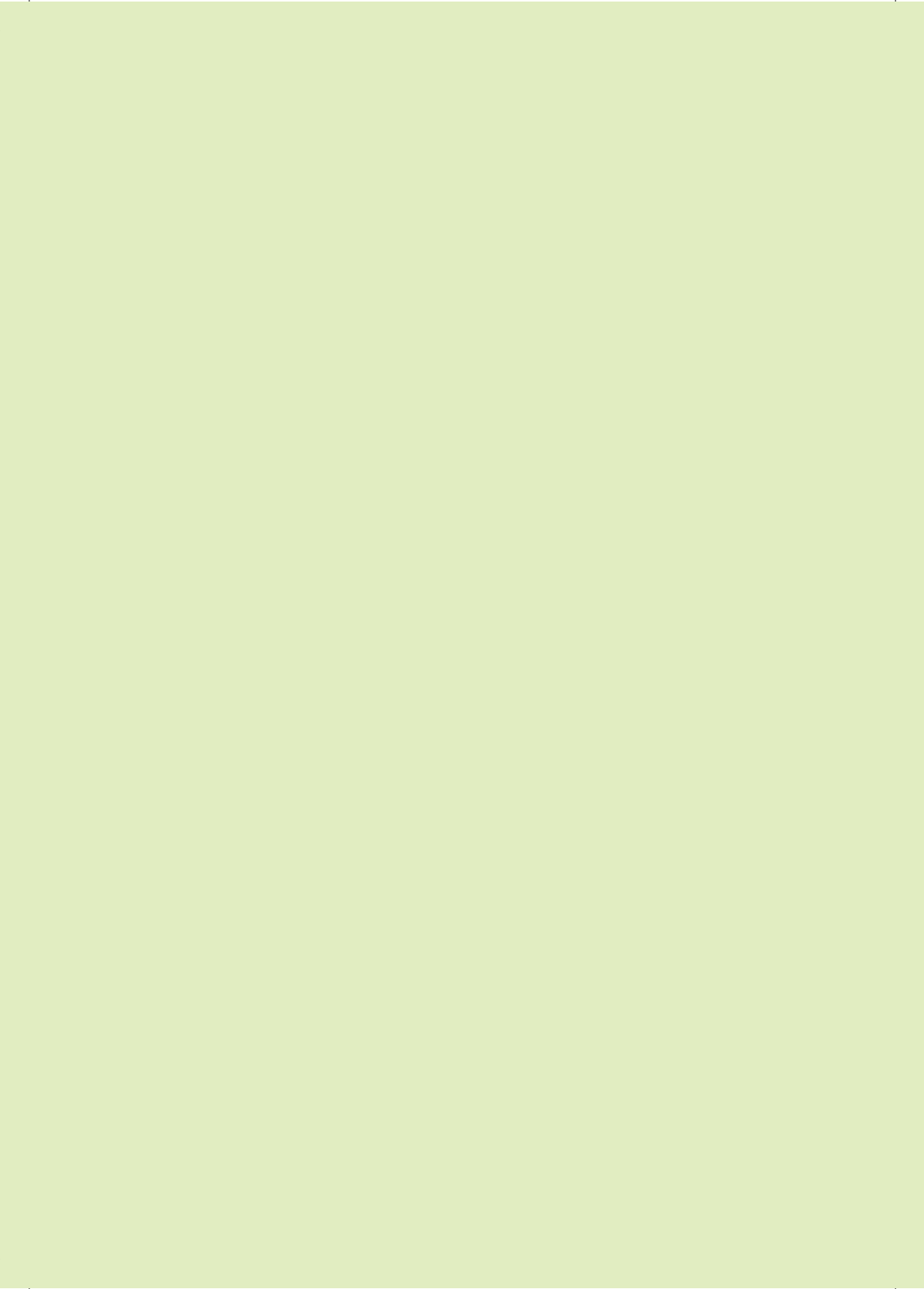
► Autonom aktivitet

Ge barnet en serie om 12 magnetiska spelpjäser, 1 magnettavla och 1 aktivitetskort. Be barnet att placera spelpjäser på tavlan så att man kopierar modellen korrekt. När barnet är klar kollar den vuxna barnets arbete och uppmuntrar till att berätta vad man gjorde.





A large white rectangular area with rounded corners, containing 20 horizontal dotted lines for writing, set against a light green background.





343001

Illustrations : **Julie Hourties**

