

Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D EN F ES NL

Quasselbox

Nr. 23653



belsduc

QUASSELBOX

Unterschiedlich schwierige Aufgaben werden ausschließlich verbal gelöst, was die Freude am Sprechen weckt, der Sprachförderung dient und die Kommunikation mit anderen Menschen fördert. Nebenbei schult die Quasselbox Farbzuordnung, Formerkennung und Assoziation.

Alter: ab 4 Jahre
Mitspieler: ab 2
Inhalt: 1 Holzbox mit abnehmbarem Drehmechanismus
5 Kunststoffkarten

Spielidee: Barbara Möllerberndt, Maria Hinse
Illustration: Christiane Hüpper

Susi und Peter haben viel Spaß denn sie helfen beim Aufräumen des Dachbodens im Haus der Großeltern. Unter einem großen Berg von alten Gardinen sehen sie auf einmal eine Holzbox mit einem Fragezeichen darauf. Sehr spannend! Natürlich trauen sie sich nicht hineinzusehen und suchen den Opa um ihn zu fragen, was das ist. Ihr braucht nicht mehr fragen denn ihr habt genau so eine Quasselbox nun vor euch liegen und was ihr damit machen könnt, erfahrt ihr hier.

Kurzanleitung: In der Holzbox befinden sich beidseitig bedruckte Karten mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen und je acht Abbildungen. Über einen Drehmechanismus wird jeweils eine der Abbildungen ermittelt, um die Aufgabe ausschließlich verbal durch Benennen, Erklären und Beschreiben zu lösen.

Vorbereitung des Spiels: Die Box wird geöffnet und der Drehpfeil abgehoben. Alle fünf Karten werden entnommen. Auf vier Karten befinden sich beidseitig unterschiedliche Aufgaben. Die leere Karte kann mit Aufgaben nach eigenen Wünschen gestaltet werden. Nach Auswahl einer Aufgabe wird die entsprechende Karte in die Box eingelegt und der Drehpfeil wieder befestigt. Die Fragen sind jeweils auf drei Seiten der Karten und zwar in Englisch, Deutsch und Französisch. Die vierte Seite ist frei und kann ggf. in der eigenen benötigten Sprache beschriftet werden.

Spielverlauf

1. Karte:

Der jüngste Spieler beginnt und dreht den Pfeil. Abhängig von der gewählten Karte sollte nun die entsprechende Aufgabe erfüllt werden. Erzieher/innen sollten auf die Antworten eingehen d.h. sie sollten weitere Fragen stellen, um die Kinder zur Kommunikation zu animieren.

Ein paar Beispiele:

Klatsche das Wort:

Wie lauten die einzelnen Silben der Abbildung?

Z.B. Regenbogen: Re-gen-bo-gen.

Eine weitere Frage könnte sein, wie denn ein Regenbogen entsteht und wann er erscheint.



Was ist das?:

Die Abbildung und Farbe der geometrischen Form sollte benannt werden, z.B. gelbes Rechteck.

Eine weitere Frage könnte lauten, wo die Form schon mal gesehen wurde. Vielleicht als Bausteinförmchen im Sandkasten?

2. Karte: Welches Ding hat die Farbe?

Hierbei können Kinder bestimmte Dinge benennen, die die entsprechende Farbe haben, z.B. grün = gras oder blau = Himmel

Eine weitere Möglichkeit wäre, sich Gegenstände in der entsprechenden Farbe im Umfeld zu suchen, und diese zu benennen, z.B. rot: ggf. Tischdecke oder eine Tasse.



Welches Tier hat die Farbe?:

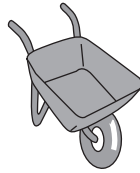
Ein Tier in der entsprechenden Farbe sollte benannt werden. Eine mögliche Fragestellung dazu wäre z.B. was frisst das Tier oder wo lebt das Tier? Vielleicht kann auch der Laut des Tieres nachgeahmt werden.

3. Karte:

Was weißt du über?:

Das Fahrzeug sollte zunächst benannt werden, danach kann vielleicht einiges dazu gesagt werden oder es entsteht eine Geschichte z.B. in einer Schubkarre kann man viel transportieren und ich helfe damit meinen Eltern im Garten

Auch hier sollten die Kinder durch weitere Fragen zum Erzählen aufgefordert werden.



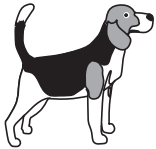
Spielende:

lichen Leben oder ein Wort mit....: Abbildungen einzelner Buchstaben oder Was reimt sich auf?....

Es gibt bei diesem Spiel keine Gewinner und ein Spielende kann festgelegt werden, indem eine bestimmte Spielzeit festgelegt wird oder indem einfach immer eine Karte bespielt wird, bis alle Abbildungen einmal an der Reihe waren.

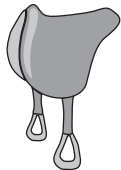
Was weißt du über?:

Hier sollte zunächst das Tier benannt werden und auch dazu gibt es sicher mehr zu sagen oder eine Geschichte zu erzählen, z.B. das ist ein Hund. Hunde können bellen und spielen gern. Ich habe auch einen Hund und nach dem Kindergarten gehe ich immer mit ihm spazieren.



4. Karte:

Was fällt dir hierzu ein?:



Hier wird ebenfalls zuerst die Abbildung benannt aber dann werden Assoziationen gebildet, z.B. weist der Sattel auf ein Pferd hin, auf reiten, Stall ausmisten und Pferd striegeln usw.

Was gehört dazu?:

Bei diesen Abbildungen ist es auch mit einer einzigen Antwort getan aber auch hier sollten die Erzieherinnen und Erzieher mit gezielten Fragen weitere Antworten herausfordern, z.B. zu einem Topfdeckel gehört ein Topf. Was wird mit dem Topf gemacht oder zu einem Topf gehören Topflappen usw.



5. Karte:



zum Selbstgestalten:

Ganz individuell können hier eigene Abbildungen mit anderen Aufgaben aufgeklebt werden, z.B. Was macht der....?: Hier Abbildungen bestimmter Berufe oder eine kurze Geschichte zu....: Hier ganz unterschiedliche Abbildungen aus dem täg-

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

QUASSELBOX

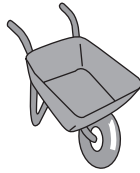
This is an exclusively verbal game in which the children use words to respond to questions and tasks of various degrees of difficulty and in doing so discover a joy in expressing themselves. It promotes language development and encourages communication with other people. In addition, the babble box trains colour matching, shape recognition and the formation of associations.

Age:	4+	Rules of the game:	The youngest player starts by spinning the pointer. Where the pointer lands decides which picture the child should talk about. The child answers the question printed on the card and the teacher/parent should then respond to the answers by asking more questions to encourage the child to communicate more. Here are some examples:
Players:	2 or more		
Contents:	1 wooden box with a detachable rotating mechanism 5 plastic cards		
Game idea:	Barbara Möllerberndt, Maria Hinse		
Illustration:	Christiane Hüpper		
	Susi and Peter are having a lot of fun helping to clear up the attic in their grandparents' house. Under a large heap of old curtains, they find a wooden box with a question mark on it. How exciting! Of course, they don't dare to look inside it and so they go and ask Grandpa what it is. You don't need to wonder any more because you have the same kind of babble box in front of you now and you will find out here what you can do with it.	1st card	Clap the word: What are the individual syllables in the illustrated word? Examples: elephant would be e-le-phant and rainbow would be rain-bow. The child can then be asked when a rainbow appears and how it is formed.
Short description:	The wooden box contains cards with a different task or question and eight pictures printed on the front and back of each card. A rotating pointer is spun and then it stops on one of the pictures. The question on that card is answered verbally by naming, explaining and describing this picture.		 What is it?: The child has to name the colour and shape of the geometrical figure. e.g. a yellow rectangle. (S)he can then be asked to say where (s)he saw such a shape before. Maybe as a brick in a sand pit?
Preparation of the game:	The box is opened and the rotating pointer and all five cards are taken out. A different question is printed on the front and back of each of the four cards. The empty card can be used for your own choice of questions. First a question is chosen and then that card is placed into the box and the rotating pointer is fixed in position again. The questions are printed on three sides of the cards in English, German and French. The fourth side is free and can be used for any other language.	2nd card	What thing has the same colour? Here, the children can name specific things that have the same colour. e.g. grass for green or sky for blue. The children can then be motivated to scan their surroundings for other objects in the same colour and to name them. e.g. for red they might find a table cloth or a cup.
			 Which animal has the colour? An animal in the same colour is to be named. After the child has named an animal, (s)he can then be asked e.g. what that animal eats or where it lives? (S)he might also imitate the sound of the animal.

3rd card

What do you know about?:

The vehicle must be named first and then the child can talk about the vehicle or start off a story, e.g. "you can carry a lot in a wheelbarrow" and "I can use it to help my parents in the garden" Here too, the children can be asked more questions to get them to continue talking.



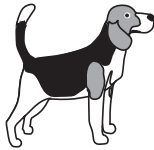
End of the game:

Tell a short story about....: Here you can use various pictures from day-to-day life or
What begins with....: Pictures of individual letters
What rhymes with?.....

There are no winners in this game and so the game ends after a certain length of time decided in advance or a card is played until all the pictures on it have been talked about.

What do you know about?:

First, the animal is named and then there is bound to be a lot more that can be said about it or a story that can be related. Examples: That is a dog. Dogs bark and they like playing. I have a dog and I always go for a walk with it after kindergarten.



Note:

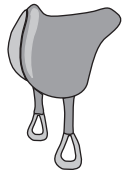
Both authors work as teachers in kindergartens and they developed this game in the course of their practical experience with children.

In this era of computer games and excessive media consumption, there is an increase in children with language difficulties and in children who are particularly reserved and hardly ever speak. The babble box encourages children to have fun communicating. It is a playful way of extending vocabulary and encouraging the ability to make sentences.

4th card:

What comes into your mind when you see this?

First the picture is named and then associations are made. For example, when you see a saddle, you think of a horse and that makes you think of riding or maybe cleaning out the stable or grooming the horse, and so on.



What belongs to it?:

One answer is enough for these pictures but the adult can also pose meaningful questions to draw out more responses from the children.

For example, a pot goes with the lid. What is a pot used for? What do you use if the pot is too hot to touch?



5th card:

Which you can design yourself

You can stick your own pictures and any questions you like on this card.

e.g. What does a.... do?: Here you can stick on pictures of specific jobs or

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

QUASSELBOX

Des problèmes de niveaux différents doivent être résolus uniquement verbalement. Ceci incite à parler, développe le langage et favorise la communication. De plus, la boîte à bavarder développe l'attribution des couleurs, l'identification des formes et l'association.

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : à partir de 2
Contenu : 1 boîte en bois avec mécanisme rotatif amovible
5 cartes plastiques
Idée du jeu : Barbara Möllerberndt, Maria Hinse
Illustration : Christiane Hüpper

Susi et Peter s'amusent bien car ils aident à ranger le grenier, dans la maison de leurs grand-parents. Sous une montagne de vieux rideaux, ils découvrent une boîte en bois avec un point d'interrogation sur le couvercle. Qu'est-ce que cela peut bien être ? Naturellement, ils n'osent pas regarder à l'intérieur et vont chercher leur grand-père pour le lui demander. Vous n'avez pas besoin de demander, car vous avez exactement la même boîte devant vous; alors écoutez ce que vous pouvez en faire.

Brève description : La boîte en bois contient des cartes imprimées recto-verso avec différentes questions. Elles comportent chacune huit images. Un mécanisme rotatif permet de pointer sur une image et de répondre à la question uniquement en nommant, expliquant et décrivant l'objet représenté.

Préparation du jeu : Ouvrir la boîte et soulever la flèche pivotante. Sortir les cinq cartes. Quatre cartes comportent différentes questions sur leurs deux faces. La carte vide permet d'inventer soi-même des questions. Après avoir choisi une question, remettre la carte correspondante dans la boîte et refixer la flèche pivotante. Les questions sont imprimées sur trois côtés des cartes, en anglais, allemand et français. Le quatrième côté est libre et peut servir à inscrire la question dans la langue souhaitée.

Déroulement du jeu :

Le benjamin commence et tourne la flèche. Il répond à la question figurant sur la carte choisie. Nous conseillons à l'éducateur / l'éducatrice de tenir compte des réponses et de poser d'autres questions pour inciter les enfants à communiquer.

Quelques exemples :

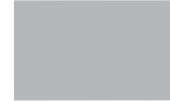
1ère carte

Frappe dans tes mains : Peux-tu faire entendre les syllabes du mot représenté sur l'image ?
Par ex. arc-en-ciel / arc - en - ciel.
Une autre question serait : comment se forme un arc-en-ciel et quand apparaît-il ?



Qu'est-ce que c'est ?

Nomme la forme géométrique et sa couleur. Par ex. rectangle jaune. Une autre question pourrait être : où as-tu déjà vu cette forme ? Peut-être était-ce un moule dans le bac à sable ?



2ème carte

Quelle chose a cette couleur ?

Les enfants peuvent citer des choses de la couleur correspondante. Par exemple vert = herbe ou bleu = ciel

Une autre possibilité serait de chercher des objets de la couleur correspondante dans l'entourage et de les nommer. Par exemple, rouge : éventuellement la nappe ou une tasse.



Quel animal a cette couleur ?

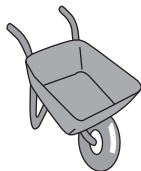
Nommer un animal de la couleur correspondante. On pourrait alors demander : que mange cet animal ou où vit cet animal ?

On peut également imiter le cri de l'animal.

3ème carte

Que sais-tu sur...?

D'abord nommer le véhicule puis parler de ce véhicule. On peut raconter une histoire. Exemple : une brouette sert à transporter beaucoup de choses et dans le jardin, j'aide mes parents à ... Ici aussi, on peut inciter les enfants à raconter quelque chose en leur posant des questions.



Fin du jeu :

Un mot avec.... Représentation de lettres individuelles ou
Qu'est-ce qui rime avec ?

Dans ce jeu, il n'y a pas de gagnant et on peut déterminer la fin du jeu en fixant une certaine durée de jeu ou en répondant à toutes les questions d'une même carte.

Que sais-tu sur...?

D'abord nommer l'animal. Il y a sûrement beaucoup de choses à dire et on peut raconter une histoire. Par exemple : C'est un chien. Les chiens aboient et aiment jouer. Moi aussi, j'ai un chien et je le promène toujours en rentrant de l'école.



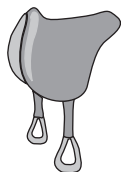
Remarque :

Les créatrices de ce jeu sont toutes les deux directrices de crèches et ont développé ce jeu à partir d'exigences pratiques.

A l'ère des jeux électroniques et de l'utilisation excessive des médias, un nombre croissant d'enfants a des difficultés d'expression et le nombre d'enfants particulièrement réservés et parlant très peu augmente. La boîte à bavarder incite à communiquer. En jouant avec les mots, les enfants élargissent leur vocabulaire et développent leur capacité à former des phrases.

4ème carte :

A quoi cela te fait-il penser ?



Ici aussi, on nomme d'abord l'objet représenté sur l'image puis on forme des associations. Par exemple, la selle me fait penser à cheval, équitation, nettoyer l'écurie, panser le cheval, etc...

Qu'est-ce qui va avec ? Avec ces images, une seule réponse suffit, mais ici aussi, nous conseillons aux éducateurs et éducatrices de demander d'autres réponses en posant des questions précises.

Par exemple, le couvercle de casserole va avec une casserole. Que fait-on avec une casserole ? Ou : on utilise des maniques pour prendre la casserole, etc...



5ème carte :

à confectionner soi-même

Ici, vous pouvez coller vos propres images et vos propres questions.

Par exemple Que fait le....? Coller des images de professions ou

Une brève histoire sur.... Scènes de la vie quotidienne ou

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

QUASSELBOX

En este juego se trata de solucionar una serie de tareas con diferentes grados de dificultad, pero empleando únicamente la expresión verbal. Esto despierta las ganas de articularse, sirve para fomentar el habla y la comunicación con los demás. Además, la Caja Parlanchina estimula la diferenciación de los colores, el reconocimiento de las formas, así como la asociación.

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: a partir de 2
Contenido: 1 caja de madera con mecanismo giratorio extraíble
5 fichas de plástico
Ideado por: Barbara Möllerberndt, Maria Hinse
Ilustrado por: Christiane Hüpper

Susana y Pedro se lo pasan bomba, porque están ayudando a arreglar el desván en casa de los abuelos. Debajo de una enorme montaña de viejas cortinas descubren, de repente, una caja de madera con un interrogante estampado sobre ella. ¡Qué emocionante! Pero, como era de esperar, no se atreven a mirar lo que hay dentro, así que se dirigen al abuelo para que les explique de qué se trata. Vosotros ya no tenéis que preguntar, porque tenéis ante vosotros precisamente una Caja Parlanchina igual que aquélla. Y lo que podéis hacer con ella os lo explicaremos a continuación.

Breve descripción: La caja de madera contiene fichas impresas por ambas caras, con diferentes preguntas o tareas y ocho ilustraciones en cada una. A través de un mecanismo de giro se van seleccionando, de una en una, las ilustraciones para contestar la pregunta correspondiente, pero sólo verbalmente, es decir, nombrando, explicando o describiendo las cosas.

Preparación del juego: Se abre la caja y se levanta la flecha giratoria. Se extraen las cinco fichas. En cuatro de ellas se encuentran, en ambas caras, diferentes tareas que deben solucionarse. La ficha vacía puede diseñarse a discreción de los jugadores. Una vez escogida una tarea, la ficha se introduce en la caja y se vuelve a fijar la flecha giratoria.

Desarrollo del juego:

Las preguntas se encuentran impresas en tres lados de las fichas en diferentes idiomas, es decir, en inglés, alemán y francés. El cuarto lado está libre y puede utilizarse, si se desea, para otro idioma que se necesite.

Comienza el jugador más joven girando la flecha. Dependiendo de la ficha escogida, deberá solucionarse ahora la tarea correspondiente. Se recomienda a los educadores que entren en detalle sobre las preguntas, es decir, que formulen otras preguntas adicionales para animar a los niños a comunicarse.

Pongamos unos ejemplos:

1ª ficha Dilo dando palmas: ¿Cómo son las sílabas de la palabra ilustrada?
Por ejemplo, arco iris: ar-co-i-ris.
Otra pregunta podría ser: ¿Cómo se forma un arco iris y cuándo aparece?



¿Qué es esto?:

Se trata de decir el nombre y el color de la figura geométrica representada. Por ejemplo, rectángulo amarillo. Otra pregunta podría ser: ¿Dónde más has visto una figura como ésta? ¿Quizás como molde para jugar en la arena?

2ª ficha ¿Qué cosa tiene el mismo color?

Aquí, los niños pueden nombrar determinadas cosas que tengan el mismo color. Por ejemplo, verde = hierba; azul = cielo.

Otra posibilidad sería buscar en el entorno inmediato objetos con ese color y decir cómo se llaman. Por ejemplo, rojo = el mantel o una taza, según sea el caso.



¿Qué animal tiene el mismo color?:

Debe nombrarse un animal que tenga el color correspondiente.

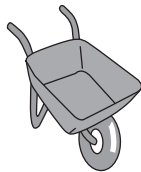
Podría preguntarse, por ejemplo, qué come este animal o dónde vive.

Incluso podría intentarse imitar la voz del animal.

3ª ficha:

¿Qué sabes sobre esto?:

Primero, debe nombrarse el vehículo; luego, se podrían comentar algunos detalles o contarse alguna



historia, por ejemplo: En una carretilla pueden transportarse muchas cosas, y yo ayudo con ella a mis padres en el jardín..... Aquí, también convendría animar a los niños, a través de preguntas, a que se expresen contando.

¿Qué sabes sobre esto?:

Primero, debe nombrarse el animal.

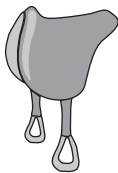
Seguro que hay muchas más cosas que decir sobre él o relatarse alguna his-



torietta. Por ejemplo: Éste es un perro. Los perros ladran y les gusta jugar. Yo también tengo un perro, y cuando salgo del parvulario, siempre le saco a pasear.

4ª ficha:

¿Qué se te ocurre cuando ves esto?:



Aquí, también debe nombrarse primero lo que muestra la imagen, pero después hay que crear asociaciones. Por ejemplo, la silla hace pensar en un caballo, en montar a caballo, limpiar el establo, cepillar a un caballo, etc.

¿Qué pertenece a esto?:

En estas imágenes, en el fondo, bastaría con una sola respuesta, pero incluso aquí los educadores, haciendo otras preguntas específicas, deberían animar a los niños a dar respuestas más exhaustivas. Por ejemplo: Una tapa pertenece a una olla. ¿Qué se hace con una olla?



5ª ficha:

O, para una olla se necesitan agarradores para no quemarse, etc....

para realizar un diseño propio:

Aquí, al gusto de cada uno, pueden pegarse imágenes propias inventándose otras preguntas diferentes.

Por ejemplo, ¿Qué hace el....?: ilustraciones de determinadas profesiones, o

Una breve anécdota sobre....: diferentes ilustraciones de la vida cotidiana, o

Una palabra con....: ilustraciones de diferentes letras, o

¿Qué rima con....?

Fin de la partida:

En este juego no hay ganadores ni perdedores. El fin de la partida puede definirse fijando un determinado límite de tiempo, o bien, jugando siempre con una misma ficha hasta haber agotado todas las imágenes.

Las autoras de este juego trabajan como directoras de centros infantiles y han creado el juego partiendo de las necesidades que han observado en la práctica diaria.

En la época de los juegos de ordenador y del excesivo uso de los medios electrónicos, cada vez hay más niños con dificultades en el lenguaje o niños especialmente reservados que apenas hablan. La Caja Parlanchina despierta las ganas de comunicarse.

beleduc Lernspielwaren GmbH

Heinrich-Heine-Weg 2

D-09526 Olbernhau

QUASSELBOX

Verscheidend moeilijke taken worden uitsluitend verbaal opgelost. Dit wekt het plezier in het spreken, bevordert het taalgebruik en de communicatie met andere mensen. Daarnaast traint de kletsbak de kleurentoewijzing, vormenherkenning en het associatievermogen.

Leeftijd: vanaf 4
Aantal spelers: vanaf 2
Inhoud: 1 houten doos met een afneembaar draaimechanisme
5 kunststof kaarten
Spelidee: Barbara Möllerberndt, Maria Hinse
Illustratie: Christiane Hüpper

Verloop van het spel:
De jongste speler begint met het spel en draait de pijl. Afhankelijk van de gekozen kaart moet nu de navenante taak vervuld worden. Kleuterleid(st)ers moeten op de antwoorden ingaan, d.w.z. ze moeten verdere vragen stellen om de kinderen tot communiceren te animeren.

Een paar voorbeelden:

1. Kaart
Susi en Peter hebben veel pret, want ze helpen bij het opruimen van de vliering in het huis van opa en oma. Onder een grote berg oude gordijnen ontdekken ze een houten doos met een vraagteken erop. Erg spannend! Natuurlijk durven ze er niet in te kijken en gaan op zoek naar opa en oma om te vragen wat dat is. Jullie hoeven niet meer te vragen, want jullie hebben net zo een kletsbak voor je liggen en wat jullie daarmee allemaal kunnen doen staat hier.

Klap het woord: Hoe luiden de lettergrepen van de afbeelding?

Bijv. regenboog: Re-gen-boog.
Een verdere vraag zou kunnen zijn, hoe eigenlijk een regenboog ontstaat en wanneer er een te zien is.



Wat is dat?

De afbeelding en de kleur van de geometrische vorm moet genoemd worden, bijv. een gele rechthoek.

Een verdere vraag zou kunnen zijn, waar die vorm al eens werd gezien. Misschien een bouwsteen in de zandbak?



Korte beschrijving: In de houten doos bevinden zich aan beide kanten bedrukte kaarten met verschillende taken en elk acht afbeeldingen. Via een draaimechanisme wordt telkens een afbeelding bepaald om de taak uitsluitend met woorden, bijv. door gedrag, uitleg en beschrijven op te lossen.

2. Kaart

Welk voorwerp heeft die kleur?

Hierbij kunnen de kinderen bepaalde dingen noemen die de passende kleur hebben, bijv. groen = gras of blauw = lucht.

Een andere mogelijkheid is het om voorwerpen met de juiste kleur in de omgeving te zoeken en deze te noemen, bijv. rood: Misschien een tafellaken of een kopje.



Vorbereiding van het spel: De doos wordt geopend en de draaipeil opgetild. Alle vijf kaarten worden gepakt. Op vier kaarten bevinden zich aan beide kanten verschillende taken. De lege kaart kan met taken naar wens uitgevoerd worden. Na de keuze van een taak wordt de bijbehorende kaart in de doos gelegd en de draaipeil weer bevestigd.

De vragen zijn telkens op drie kanten van de kaart gegeven en wel in het Engels, het Duits en het Frans.

De vierde kant is leeg en kan desnoods in de eigen taal beschreven worden.

Welk dier heeft die kleur?

Een dier met de juiste kleur moet genoemd worden.

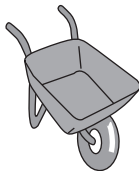
Een mogelijke vraag hiervoor is bijv. wat het dier eet of waar het dier woont?

Misschien kan het geluid van het dier nagebootst worden.

3. Kaart

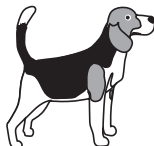
Wat weet je over?:

Het voertuig wordt eerst genoemd worden, daarna kan er misschien iets over gezegd worden of er ontstaat een verhaaltje. Bijv. in een kruiwagen kan men veel transporteren en ik help daarmee mijn ouders in de tuin... Ook hier moeten de kinderen door verdere vragen geanimeerd worden om iets te vertellen.



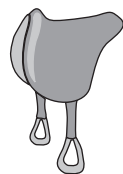
Wat weet je over?:

Hier moet eerst het dier worden genoemd en daarvoor valt er zeker meer te zeggen of zelfs een verhaaltje te vertellen, bijv. dat is een hond. Honden kunnen blaffen en spelen graag. Ik heb ook een hond en als de kleuterschool uit is ga ik altijd met hem wandelen.



4. Kaart:

Waar denk je hierbij aan?:



Hier wordt eerst de afbeelding genoemd en daarna worden er associaties gevormd. Wanneer bijv. een zadel wijst op een paard, op paardrijden, de stal uitmesten, een paard borstelen enz.

Wat hoort erbij?:

Bij deze afbeeldingen is weliswaar een enkel antwoord genoeg, maar ook hier moeten de pedagogen met doelmatige vragen verdere antwoorden uitdagen.

Bijv. hoort bij een deksel een pan. Wat wordt er met de pan gedaan, of bij een pan horen pan-nenlappen enz.



5. Kaart:

om zelf te maken

Heel individueel kunnen hier een paar afbeeldingen met andere taken opgeplakt worden.

Bijv. Wat doet de? Hier de afbeeldingen voor bepaalde beroepen of

Een kort verhaaltje over: Hier heel verschillende afbeeldingen uit het dagelijkse leven of

Een woord met: Afbeeldingen van aparte letters of
Wat rijmt op?

Einde van het spel: Er zijn bij dit spel geen winnaars en het einde van het spel kan vastgelegd worden door een bepaalde duur van het spel te kiezen of door gewoon met alle kaarten te spelen tot ze allemaal een keer aan de beurt zijn geweest.

Opmerking: De auteurs zijn beide kleuterleidsters in kleuter-verblijven en hebben het spel vanuit de vereisten in de praktijk ontwikkeld.

In het computertijdperk en door overmatig gebruik van media zijn er steeds meer kinderen met spraakproblemen of kinderen die bijzonder terughoudend zijn en nauwelijks spreken. De kletsbak wekt het plezier in communicatie. Door de spelende omgang met de taal wordt het woordenschat verrijkt en de vaardigheid om zinnen te vormen bevordert.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2008

CE Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.
Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.
¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.