

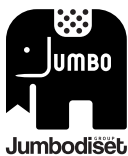
Variant: In plaats van de fiches van de pot op een stapel te leggen, kun je ze ook op tafel uitspreiden. Het spel wordt dan een memo-lottospel.

- SPEL 6 Rapido-kleuren (behendigheidsspel)

- Leg de afbeeldingsfiches uitgespreid op tafel, met de silhouetzijde naar boven.
- Leg de kleurenfiches omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één kleurenfiche van de stapel en zegt bijvoorbeeld "Rood als..."
- De eerste speler die een silhouetfiche van die kleur vindt, pakt het fiche en zegt: "Rood als kersen!"
- De speler draait het fiche om en als het dezelfde kleur is, wint hij beide fiches, en is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel is afgelopen als er geen kleurenfiches meer in de pot zitten: de speler met de meeste fiches heeft gewonnen.

Groei op met Jumbo
 Met de serie 'ik leer...' oefenen kinderen spelenderwijs bepaalde vaardigheden. De spellen zijn ontwikkeld in samenwerking met professionals en sluiten aan bij de lesstof en belevingswereld van het kind. Voor iedere leeftijd een passend spel.

- Mijn eerste leerspel **1+**
- Basisvaardigheden ontwikkelen **2+**
- Voorbereiden op de basisschool **3+**
- Basisschool • Groep 1 **4+**
- Basisschool • Groep 2 **5+**
- Basisschool • Groep 3 **6+**



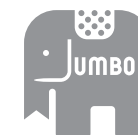
Made by Koninklijke Jumbo B.V.
 Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
 © 2011-2016 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19569



vormen & kleuren



Met 'ik leer vormen & kleuren' leren kinderen spelenderwijs kleuren benoemen, vormen & silhouetten herkennen, de woordenschat vergroten en verbanden leggen. Als een kind 2 jaar oud is, begint het kleuren te ontdekken en vormen te herkennen. 'Ik leer vormen & kleuren' speelt hierop in met zes spelletjes, om alleen of samen mee te spelen.

• Inhoud

- 4 dubbelzijdige lottokaarten
- op de voorzijde: 6 afbeeldingen in verschillende kleuren
- op de achterzijde: 6 afbeeldingen in silhouet
- 24 fiches met op de voorzijde een kleurenafbeelding en op de achterzijde een afbeelding in silhouet
- 24 kleurenfiches

blauw

de walvis
 de wolk
 de vlinder
 de vogel

geel

de zon
 de bij
 het kuiken
 de ster

roze

het varken
 de ballon
 de bloem
 het snoepje

rood

de kers
 de vis
 de aardbei
 het lieveheersbeestje

groen

de appel
 de krokodil
 de kikker
 het blaadje

bruin

de eekhoorn
 de kastanje
 de paddenstoel
 de beer



Basisvaardigheden ontwikkelen **2+**

Voor de ouders

Deze handleiding is met name bedoeld voor de ouders, aangezien de kinderen in het begin enige begeleiding nodig hebben bij het begrijpen van de opdrachten. Leg daarom eerst duidelijk uit wat de bedoeling is alvorens aan een spel te beginnen.

De volgorde van de spelletjes is logisch opgebouwd en lopen op in moeilijkheidsgraad. Aangeraden wordt om te beginnen met spel 1.

• Alleen spelen

- SPEL 1 Het plaatjesspel

- De eerste keer kies je een lottokaart en leg je deze voor het kind op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Leg de zes afbeeldingsfiches die bij deze kaart horen ook op tafel, met de gekleurde afbeelding naar boven.
- Het kind kiest een fiche en benoemt de afbeelding.
- In zijn eigen tempo zoekt het kind bij ieder fiche de bijbehorende afbeelding op de kaart. Zo kun je samen met het kind alle kaarten ontdekken.

- SPEL 2 Het kleurenspeel

- Het kind kiest een lottokaart en legt deze voor zich op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.
- Leg de zes kleurenfiches die bij deze kaart horen ook op tafel.
- Neem een kleurenfiche en vraag aan het kind: "Wat is blauw?"
- Het kind moet antwoorden wat het is en welke kleur het heeft. Voorbeeld: "De walvis is blauw".
- Het kind krijgt het fiche en legt deze op de afbeelding van de kaart.
- Als de kaart vol is, kiest het kind een andere lottokaart.

- SPEL 3 Het silhouettenspel

- Het kind kiest een lottokaart en legt deze voor zich op tafel, met de silhouetzijde naar boven.
- Leg de zes silhouetfiches die bij deze kaart horen ook op tafel.
- Neem een silhouetfiche en vraag aan het kind: "Wat is dit?"
- Het kind moet antwoorden wat het is en welke kleur het heeft. Voorbeeld: "De kikker is groen".
- Het kind krijgt het fiche en legt deze op de afbeelding van de kaart.
- Als de kaart vol is, kiest het kind een andere lottokaart.

- Het spel verlengen:

- Je kunt het kind de kleurenfiches ook laten sorteren: alle rode fiches bij elkaar, alle gele fiches, enz.
- Laat het kind nog meer dingen in de omgeving ontdekken die rood, geel of groen zijn (of een andere kleur) door ze te omschrijven.

• Samen spelen:

- Als je met 4 personen speelt, krijgt elke speler 1 kaart.
- Als je met 3 personen speelt, krijgt elke speler 1 kaart. De overige kaart wordt met de bijbehorende fiches uit het spel gehaald.
- Als je met 2 personen speelt, krijgt elke speler 2 kaarten.
- De spelers leggen de kaarten voor zich op tafel, met de gekleurde zijde naar boven.

- SPEL 4 Lottospel met afbeeldingen

- Leg de afbeeldingsfiches omgekeerd op een stapel, met de silhouetzijde naar boven. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één fiche van de stapel. Hij kijkt of deze afbeelding op zijn lottokaart staat.
- Vindt hij de afbeelding, dan legt hij het fiche erop met de gekleurde kant naar boven.
- Vindt hij de afbeelding niet, dan legt hij het fiche terug onder op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn kaart(en) vol heeft, is de winnaar.

- SPEL 5 Lottospel met kleuren

- Leg de kleurenfiches omgekeerd op een stapel, met de gekleurde zijde naar beneden. Dat is de pot.
- De jongste speler begint en neemt één fiche van de stapel. Hij kijkt of het fiche een zelfde kleur heeft als een afbeelding die op zijn lottokaart staat.
- Vindt hij de afbeelding, dan legt hij het fiche erop met de gekleurde kant naar boven.
- Heeft hij al een fiche met die kleur neergelegd, dan legt hij het fiche terug onder op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die zijn kaart(en) vol heeft, is de winnaar.