

Speelideën voor Grimm's figuren voor het tellen en verhaaltjes vertellen 03070

55-delig

Met deze mooie handbeschilderde figuurtjes uit massief lindehout kan veel gespeeld, verteld, gerekend, gebouwd en ontdekt worden.

Ook zijn deze figuurtjes heel goed in te zetten op peuterspeelzalen, crèches, kinderdagverblijven, logopediepraktijken of kleuterklassen om de spraakontwikkeling te bevorderen.



Het eerste ontdekken-SPEELIDEE:

De figuren sorteren en beschrijven: Waarom is er nu maar één zwaan en wel tien auto's? Misschien valt een kind al op dat de figuren alle getallen van één tot en met tien representeren.

- 1 turquoise Zwaan
- 2 donkergroene Bomen
- 3 lichtgroene Rupsen
- 4 gele Vissen
- 5 oranje Varkentjes
- 6 lichtrode Egels
- 7 rode Lieveheersbeestjes
- 8 bordeauxrode Haasjes
- 9 paarse Eenden
- 10 donkerblauwe Auto's



Handig: het getal en de kleur van de figuurtjes uit deze set komt precies overeen met het getal en de kleur van het getal bij de blokjes van de trap-telblokken bouwset (42100), de getallen en de kleuren van de kralen van de teltraprijgkralen (10234) of de getallen van de bouwset getallen (60310, 60340).

Tellen en Rekenen – SPEELIDEE:

Je kunt echt eindeloos veel leuke reken- en telverhalen bedenken, die uitgespeeld kunnen worden. "Ik maak een wandeling en onderweg zie ik 1 Zwaan, 2 Lieveheersbeestjes en 2 Eenden. Hoeveel dieren heb ik bij elkaar opgeteld gezien?" De kinderen kunnen de genoemde figuren achter elkaar op de tafel zetten en later de figuurtjes tellen. Van te voren zou je bijvoorbeeld ook met de kinderen kunnen afspreken welk kind voor welk figuurtje verantwoordelijk is.

Concentratiebevordering – SPEELIDEE:

Er kan een verhaal bedacht worden, waarin iedere keer een figuurtje opduikt, die de kinderen dan op de tafel kunnen zetten.

"Op een heerlijke zonnige voorjaarsmorgen kroop een rupsje over het blad van een wonderschone lindeboom. Het rupsje vrat zich het buikje vol. De boom stond aan de oever van een meer waarin drie eenden zwommen, die

door het motorgeluid van een voorbij rijdende auto opgeschrikt over het water vlogen en daarbij de vissen....”

Het spreken bevorderen – SPEELIDEE 1:

Een spelleider (ouder/juf/meester/coach) kan ook 1,2 of meerdere figuren uitkiezen en de kinderen vragen een zin te maken met het figuurtje (de figuren). Of een klein verhaaltje te vertellen.

SPEELIDEE 2:

Een groepje kinderen kan ook samen een verhaal maken. Een kind zoekt een eerste figuur uit, zet dat in het midden van de tafel en begint het verhaal met de eerste zin over de uitgekozen figuur. Het volgende kind herhaalt het tot nu toe vertelde verhaal en kiest een nieuw figuur uit met een nieuwe zin die aan het verhaal toegevoegd worden. Zo groeit snel een grappig verhaal met steeds weer nieuwe wendingen en verrassingen.

Ontwikkeling fijne motoriek – SPEELIDEE:

Geduld en uithoudingsvermogen heb je nodig wanneer je de figuren op elkaar wilt stapelen. Wie kan alle figuren van hetzelfde getal stapelen? Beginnen met twee bomen is makkelijk, maar tien auto's stapelen niet. Wie lukt het alle tien de verschillende figuren op elkaar te stapelen? Met welk figuur is het makkelijk beginnen? Met welk figuur is het veel moeilijker om te beginnen? Het varkentje op z'n rug maakt het zeker lastig! Dit spel kan ook heel leuk met een groepje kinderen gespeeld worden. De kinderen kunnen dan om de beurt een nieuw figuurtje aan de stapel toevoegen.

En verder zijn er nog veel meer spelvarianten te ontdekken en te spelen. Mocht je ze met ons willen delen, dan horen we het graag!

N.B. deze speeldieën zijn met goedkeuring van Grimm's Spiel und Holzdesign voor klanten uit de Benelux vertaald in het Nederlands door Kirsten Onderwaater-Jurriëns, www.saartjeswereld.nl. Aan deze vertaling kunnen geen rechten ontleend worden. Wij zijn niet aansprakelijk voor evt. spel- of vertaalfouten.