



Rolf.

Essentials

# HUIZEN IN EEN RIJ

A row of houses  
Häuser in einer Reihe  
Les maisons en rangée  
房屋数字线

REKENONTWIKKELING



MATHEMATICS

Art.nr. 299.0013



5+



# Nederlands

## **Inhoud**

In een kartonnen doos:

- 20 kaarten met huizen
- 20 transparante kaartjes met de getallen 1 t/m 20
- 3 stroken die een straat vormen
- 1 dobbelsteen met de cijfers 1 t/m 20
- 2 dobbelstenen met stippen 1 t/m 5
- handleiding

## **Doel van het spel**

Het verkennen en oefenen van:

- het getalbegrip
- de plaats op de getallenlijn
- de buurgetallen
- even/oneven getallen tot en met 20

## **Doelgroep**

Voor 1 tot 4 kinderen \* vanaf 5 jaar

## **Ontwikkelingsdoelen**

- Rekenontwikkeling – getalbegrip

## **Spel**

Vanuit de leefwereld, de huisnummers in de straat, verkennen kinderen de getallen en de getalbeelden en hun plaats op de getallenlijn.

Gebruik een **klassikale getallenlijn** tot en met 20 als visuele ondersteuning.

**Teldopjes** zijn een zinvol hulpmiddel om de koppeling hoeveelheid en getalbeeld te ondersteunen of bij begrippen als even en oneven.

**Stel vragen** want door stimulerende vragen te stellen, verhoog je het leerren-

demen. Je spreekt het kind aan op zijn niveau en prikkelt het tot nadenken.

## **Individueel spel**

- Laat het kind de huizen om en om langs de straat leggen. Laat het vervolgens de huisnummers chronologisch op de huizen leggen.
- Laat het kind de even nummers leggen. Wat is een even getal? Een getal dat je kunt verdelen in gelijke hoeveelheden, illustreer met teldopjes.
- Leg huisnummer '1' aan het begin van de straat. Gooi met de dobbelsteen tot 5 en voorspel; waar kom ik uit? Tel vervolgens de stappen en controleer of de voorspelde plaats juist is. Aan het eind van de straat en nog huisnummers over? Doe dan hetzelfde door terug te tellen, of leg de ontbrekende huisnummers op het juiste huis in de straat.

## **Samen spelen**

### **• Straatje maken: voor 2 – 3 spelers**

Je hebt nodig: de huisnummers, de huizen, de straat en de dobbelsteen t/m 20. Leg de huizen op een rij langs de straat of om en om.

### **Doel: de getallenrij tot 20**

Verdeel de huisnummers over de spelers. Gooi om de beurt met de dobbelsteen en leg het huisnummer met hetzelfde getal op het juiste huis in de straat.

Variatie: leg een buurgetal neer. Heb je geen passend buurgetal dan verlies je deze spelbeurt. Wie als eerste zijn

huisnummers kwijt is, wint het spel.

• **Huisje nummeren: voor 2 – 3 spelers**

Je hebt nodig: de huizen, de huisnummers, de dobbelsteen t/m 5

**Doel: de getallenrij tot 20**

Leg de huizen op een rij en leg de '1' bij het eerste huis. Gooi om de beurt met de dobbelsteen. Voorspel waar het volgende huisnummer zal komen. Lukt dat zonder te tellen of je vingers te gebruiken? Tel de stappen van de dobbelsteen en ontdek waar het volgende huisnummer komt. Leg de huisnummers tot je bij de 20 bent, heb je dan nog huisnummers over, ga dan terug en speel net zo lang tot de straat vol is.

• **Straatrace: 2 spelers plus speelleider**

Je hebt nodig: de huisnummers

**Doel: orden getallen naar grootte**

Verdeel de huisnummers willekeurig over de 2 spelers. Een speelleider geeft het startsein en de spelers leggen zo snel mogelijk hun huisnummers in de goede volgorde neer. Wie het eerste klaar is, steekt zijn hand op. De speelleider controleert de volgorde van de getallen met een getallenlijn.

Variatie: de speelleider noemt de getallen op vanaf 1. De spelers reageren hierop met hun huisnummers en leggen het genoemde huisnummer in de straat op de huizen, zo krijgen we de straat weer compleet.

• **Één kant van de straat: voor 2 spelers**

Je hebt nodig: de huisnummers, de huizen, de straat en iets om te tellen

bijvoorbeeld de teldopjes.

**Doel: ontdek het begrip 'even'.**

Leg de huizen om en om zoals bij een echte straat. Leg de huisnummers op een stapeltje. Neem om de beurt een kaartje. Is het getal 'even' dan mag je het wegleggen is het oneven dan gaat je beurt voorbij. Gebruik de teldopjes om te ontdekken of een getal 'even' of 'oneven' is.

• **Straat overspringen: voor 2 spelers**

Je hebt nodig: de huizen, de huisnummers en de dobbelsteen t/m 20.

**Doel: sorteer even en oneven getallen**

Verdeel de huisnummers over de spelers en leg de huizen om en om langs de straat. Beide spelers hebben nu ieder een kant van de straat voor zich. Wie huisnummer 1 heeft, legt dit aan het begin van zijn kant van de straat. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Past het getal in jouw kant van de straat? Leg het dan op de juiste plaats. Past het niet? Dan gaat je beurt voorbij.

• **Kleine straatjes vullen: voor 2 spelers**

Je hebt nodig: de huizen, de huisnummers 1 t/m 20 en voor de variant de dobbelsteen 1 t/m 20

**Doel: plaats in de getallenrij**

Beide spelers hebben een rij van 5 huizen voor zich. Spreek van de tevoren af wie welk beginpunt heeft: 1, 6, 11, of 16 en leg dit getal op het eerste huis van het straatje. Trek om de beurt een huisnummer uit de stapel; welk nummer is het? In welke straat hoort het? En

waar? Wie het huis in zijn straatje heeft,  
legt het huisnummer erop.

**Variatie:** in plaats van de huisnummers  
te trekken, gooit iedere speler met de  
dobbelsteen. Wie heeft het betreffende  
huisnummer in zijn straatje?

### ***Veel plezier met 'Huizen telrij'***

Auteur: Marieke Gouw

Illustraties: Magda Jacobs



# English

## **Contents:**

In a cardboard box:

- 20 cards with houses
- 20 transparent cards with the numbers 1 to 20
- 3 strips, forming a street
- 1 die with the numbers 1 to 20
- 2 dice with pips (dots) 1 to 5
- instructions

## **Purpose of the game**

To explore and practice:

- the understanding of numbers
- their place on the number line
- the neighbouring numbers
- odd and even numbers up to 20.

## **Target group**

1 to 4 children \* aged 5 and over

## **Developmental objectives**

Mathematics and reasoning skills

## **The game**

The children explore the numbers and their symbols and places in the number line from their own perspective, the house numbers in the street.

A classical number line up to 20 is a visual support to explore and practice the understanding of numbers and their place in the row.

Counting buttons are useful to link numbers and quantities especially with odd and even numbers.

**Asking questions** the learning efficiency

is higher, however, if the child is asked stimulating questions. By asking questions you may approach the child at its own level, and stimulate him/her to think.

## **Individual game options**

- Have the child put the houses alternately along the street. Subsequently, have the child put the house numbers chronologically on the houses.
- Have the child lay out the even numbers. What is an even number? You can divide them in equal portions, to be illustrated by counting buttons.
- Put house number '1' at the beginning of the street. Throw the die to 5 and predict: Where do I end up? Count out the steps, and check if the predicted place was right. Have you reached the end of the street and is there a number left over? Do the same by counting backwards, or place the missing house numbers on the right houses in the street.

## **Cooperative game options**

### **Building a street: for 2-3 players**

You need: the house numbers, the houses, the street and the 1 to 20 die. Place the houses in a row in the street or alternately

### **Purpose: the number sequence to 20**

Divide the house numbers among the players. Take turns in throwing the die and put the house number with the same number on the right house in the street.

Variation: place the neighbouring number. Don't you have a fitting neighbouring number? You have lost this turn! The child that has matched all his/her house numbers first has won the game.

• **Numbering a house: for 2–3 players**

You need: the house numbers, the houses, and the 1 to 5 die.

**Purpose: the number sequence to 20**

Place the houses in a row and place the '1' with the first house. Take turns in throwing the 1 to 5 die. Predict where the next house number will be. Can you do that without counting or using your fingers? Count the steps of the die and discover where the next house number will be. Place the house numbers on the street until you have reached 20. If you have any house numbers left, you will have to return and play as long as is needed to fill the entire street.

• **Street race: 2 players & a leader**

You need: the house numbers.

**Purpose: arranging numbers**

Divide the house numbers at random between the two players. A game master gives the go-ahead and the players place their house numbers in the right order as quick as they can. The child that finishes first raises his/her hand. The game master checks the order of the numbers with the help of a number line.

Variation: the game master calls out the numbers starting from 1. The players react by placing their house number on the houses in the street, that is how we complete the street again.

• **One side of the street: for 2 players**

You need: the house numbers, the houses, the street and counting buttons

**Purpose: discover the concept "even".**

Put the house numbers in a stack. Take turns in taking a card. If your number is 'even' you may put it aside. If it is 'odd', your turn passes. Use the counting buttons to discover if a number is 'odd' or 'even'.

• **Jumping across the street: 2 players**

You need: the house numbers, the houses, and the 1 to 20 die.

**Purpose: sort odd and even numbers**

Divide the house numbers and place the houses in the street alternately. Each player has one side of the street in front of him. House number '1' is placed at the beginning of the street. The players take turns in throwing the die. Does the number match your side of the street? Place it in the right place. Doesn't it match? Your turn passes.

• **Completing little streets: for 2 players**

You need: the house numbers 1–20, the houses, and the 1 to 20 die.

**Purpose: Place in the number sequence**

The two players have a row of 5 houses in front of them. Before you begin, agree who begins at which starting point: 1, 6, 11 or 16, and place this number on the first house of the street. Take a house number from the stack in turns; what number did you get? To which street does that number belong? And where? The child that has the house in his/her street may



place the house number on top.  
Variation: instead of taking a house number, each child throws the die.

***Have fun with 'A row of houses'***

Author: Marieke Gouw

Illustrations: Magda Jacobs

# Deutsch

## **Inhalt**

In einen Karton:

- 20 Karten mit Häusern
- 20 transparente Kärtchen mit den Ziffern 1 bis 20
- 3 Streifen, die eine Straße bilden
- 1 Würfel mit den Ziffern 1 bis 20
- 2 Würfel mit Punkten 1 bis 5
- Anleitung

## **Ziel des Spiels**

Erkunden und Üben:

- des Zahlbegriffs
- des Platzes auf der Zahlenlinie
- der benachbarten Zahlen
- der geraden/ungeraden Zahlen bis 20.

## **Zielgruppe**

Für 1 bis 4 Kinder \* ab 5 Jahre

## **Entwicklungsziele**

- Rechenentwicklung – Zahlbegriff

## **Das Spiel**

Anhand der Hausnummern in der Straße, erkennen die Kinder spielend die Zahlen und Zahlenbilder sowie deren Platz auf der Zahlenlinie.

Die Anwendung einer klassischen Zahlenlinie bis 20 ist ein sinnvolles Mittel zur visuellen Unterstützung.

Gebrauche Zählhütchen um die Verbindung der Menge zum Zahlenbild zu unterstützen und bei Begriffen wie gerade und ungerade.

Das Lernergebnis ist größer, wenn Sie

dem Kind fördernde Fragen stellen.

Mit Fragen kann man das Kind auf seinem Niveau ansprechen und es zum Nachdenken auffordern.

## **Individuelle Spielmöglichkeiten**

- Bitten Sie das Kind, die Häuser versetzt entlang der Straße zu legen. Anschließend soll es die Hausnummern chronologisch auf die Häuser legen.
- Bitten Sie das Kind, die geraden Nummern auszulegen. Was ist eine gerade Zahl? Man kann diese in gleiche Mengen aufteilen.
- Fang vorne an. Lege die Hausnummer '1' am Anfang der Straße und werfe mit dem Würfel 1 bis 5 und sage im Voraus: wo komme ich hin? Anschließend werden die Schritte gezählt und kontrolliert, ob der vorhergesagte Platz richtig ist. Am Ende der Straße und noch Hausnummern übrig? Dann das Gleiche rückwärts, also zurückzählen oder die fehlenden Hausnummern auf die richtigen Häuser in der Straße legen.

## **Kooperative Spielmöglichkeiten**

### **• Straße machen: für 2 – 3 Spieler**

Mit Hausnummern, Häusern, der Straße, und den Würfel bis 20. Lege die Häuser in einer Reihe entlang der Straße.

### **Ziel: Die Zahlenreihe bis 20**

Verteile die Hausnummern unter den Spielern. Danach wird abwechselnd der Würfel geworfen und die Hausnummer mit der gewürfelten Zahl auf das richtige

Haus in der Straße gelegt.

**Variation** Lege eine benachbarte Zahl hin. Wenn man keine passende Nachbarzahl hat, verliert man diese Spielrunde. Wer als erster seine Hausnummern los ist, hat das Spiel gewonnen.

• **Hausnummerierung: für 2 – 3 Spieler**

Mit Häuser, Hausnummern, Würfel bis 5.

**Ziel: Die Zahlenreihe bis 20**

Lege die Häuser in eine Reihe und die '1' zum ersten Haus. Werfe abwechselnd den Würfel. Sage im Voraus, wo die nächste Hausnummer hinkommen wird. Gelingt das, ohne dass du zählen oder die Finger zur Hilfe nehmen musst? Zähle die gewürfelten Schritte und entdecke, wohin die nächste Hausnummer kommt. Lege die Hausnummern, bis du bei 20 bist. Noch Hausnummern übrig? Gehe dann zurück und spiele so lange, bis die Straße ganz voll ist.

• **Straßenrennen: 2 Spieler & Spielführer**

Benötigt: die Hausnummern

**Ziel: Ordnen von Zahlen nach Größe**

Verteilen Sie die Hausnummern beliebig über die beiden Spieler. Ein Spielführer gibt das Startzeichen und die Spieler legen ihre Hausnummern so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge. Der Spielführer kontrolliert die Reihenfolge der Zahlen mit einer Zahlenlinie.

Variation: Der Spielführer nennt eine Zahl ab 1. Die Spieler reagieren darauf mit ihren Hausnummern und legen die genannte Hausnummer in der Straße auf

die Häuser.

• **Eine Seite der Straße: für 2 Spieler**

Benötigt: die Hausnummern, die Häuser, die Straße und Zählhütchen

**Ziel: Entdecken des Begriffs 'gerade'.**

Legen Sie die Häuser versetzt hin und die Hausnummern auf einen Stapel. Nun wird abwechselnd eine Karte gezogen. Wenn man eine 'gerade' Zahl zieht, dann darf man die Karte hinlegen, ist die Zahl jedoch 'ungerade', dann macht der andere Spieler weiter.

• **Straße überqueren: für 2 Spieler**

Mit Häuser, Hausnummern, Würfel bis 20.

**Ziel: gerade und ungerade sortieren**

Teilen Sie die Hausnummern unter den Spielern auf und legen Sie die Häuser versetzt entlang der Straße. Beide Spieler haben nun jeder eine Straßenseite für sich. Legen Sie die Hausnummer 1 am Anfang der Straßenseite. Die Spieler werfen abwechselnd mit dem Würfel. Passt die gewürfelte Zahl in deine Straßenseite? Lege die Nummer dann an die richtige Stelle. Passt sie nicht? Dann macht der andere Spieler weiter.

• **Kleine Straßen füllen: für 2 Spieler**

Mit Häuser, Hausnummern, Würfel bis 20.

**Ziel: Platz in der Zahlenreihe**

Beide Spieler haben eine Reihe von 5 Häusern vor sich liegen. Spreche im Voraus ab, wer welchen Anfangspunkt hat: 1, 6, 11 oder 16 und lege diese Zahl auf das erste Haus in der Straße. Ziehe

abwechselnd eine Hausnummer vom Stapel: welche Nummer ist das? In welcher Straße gehört sie? Und wo? Wer das Haus in seiner Straße hat, legt die Hausnummer darauf.

**Variation:** Statt die Hausnummern zu ziehen, wirft jeder Spieler mit dem Würfel. Wer hat die entsprechende Hausnummer in seiner Straße?

### ***Viel Spass mit 'Häuser in einer Reihe'***

Autor: Marieke Gouw

Illustration: Magda Jacobs

# Français

## Contenu

Dans une boîte en carton:

- 20 cartes avec des maisons
- 20 cartes transparentes avec les nombres de 1 à 20
- 3 bandes qui forment une route
- 1 dé avec les nombres de 1 à 20
- 2 deux avec de 1 à 5 points
- instructions

## But du jeu

Apprendre et exercer :

- la notion de nombre
- leur place dans une suite de nombres
- les nombres voisins
- les nombres pairs et impairs jusque 20

## Tranche d'âge

Pour 1 à 4 enfants \* à partir de 5 ans

## Objectifs de développement

- Compétences mathématiques

## Jeu

Avec les numéros de maison dans la rue, les enfants découvrent les nombres et leurs symboles, ainsi que leur place dans la suite des nombres.

Une ligne de nombres de 1 à 20 est un soutien visuel pour la pratique et l'apprentissage de la notion de nombres et de leur emplacement dans une suite.

Nous utilisons des petits jetons pour compter, pour associer une quantité à un symbole de nombre ou pour les notions de nombre pair et impair.

En posant des questions, vous pouvez

stimuler l'enfant à son propre niveau et l'encourager à réfléchir

## Possibilités de jeu individuel

- L'enfant dispose les maisons des deux côtés le long de la rue, puis place les numéros de maison dans le bon ordre.
- L'enfant place les numéros pairs. On peut les diviser en 2 quantités identiques
- Commencez par le commencement : placez le numéro '1' au début de la rue. L'enfant jette le dé avec les chiffres jusque 5 et annonce où il arrive. Il compte ensuite les maisons dépassées et vérifie si sa prédiction était la bonne. S'il arrive à la fin de la rue et qu'il reste des numéros de maison, il peut faire la même chose à l'envers, ou simplement placer les numéros restants sur les bonnes maisons.

## Possibilités de jeu coopératif

### • Créer une rue : de 2 à 3 joueurs

Il faut: les numéros de maison, les maisons, la rue et le dé de 1 à 20.

Alignez les maisons le long de la rue ou de chaque côté de celle-ci .

### But: les nombres de 1 à 20

Répartissez les numéros de maison entre les joueurs. Chacun lance à son tour le dé et place le numéro de maison correspondant sur la bonne maison dans la rue.,Variante: prend un nombre voisin. Si un joueur n'en a pas, alors il passe son tour. Celui qui a en premier placé tous ses numéros gagne la partie.

• **Numéroter les maisons: 2 à 3 joueurs**

Il faut : les maisons, les numéros de maison, le dé de 1 à 5.

**But: la série des nombres de 1 à 20**

Alignez les maisons et placez le numéro '1' sur la première maison. Chacun lance à son tour le dé et annonce à quel numéro de maison il arrive. L'enfant essaie de le faire sans compter tout haut ou sans utiliser ses doigts. Il compte les maisons dépassées en fonction du chiffre sur le dé et trouve à quelle maison il arrive.

Les joueurs placent les numéros de maison jusqu'à arriver à 20. S'il reste des numéros qui n'ont pas été placés, on recommence au début de la rue et jusqu'à ce que toute la rue soit complétée.

• **La course dans la rue: 2 joueurs +aide**

Il faut : les numéros de maison

**But: les nombres dans l'ordre croissant.**

Répartissez les numéros de maison au hasard entre les 2 joueurs. L'animateur donne le signal de départ et les joueurs placent le plus vite possible leurs numéros de maison dans le bon ordre. Le premier qui a terminé lève sa main. L'animateur vérifie l'ordre des numéros à l'aide de la règle des numéros.

**Variante:** l'animateur récite les nombres à partir de 1. Quand les joueurs entendent leur nombre, ils le placent dans la rue sur la bonne maison, jusqu'à avoir complété toute la rue.

• **Un côté de la rue: 2 joueurs**

Avec les numéros de maison, les maisons, la rue, les petits jetons

**But: découvrir la notion de 'pair'**

Disposez les maisons de chaque côté de la rue. Placez les numéros de maison en une pile. Chacun à son tour, les joueurs prennent une carte. Si le nombre est 'pair', il le place dans la rue ; si le nombre est 'impair', il passe son tour. Utilisez les jetons pour voir si le nombre est 'pair' ou 'impair'.

• **Traversons la rue: 2 joueurs**

Les maisons, les numéros de maison et le dé de 1 à 20.

**But: nombres pairs et impairs**

Répartissez les numéros de maison entre les joueurs et placez les maisons des deux côtés de la rue. Chaque joueur se voit attribuer un côté de la rue. Place le numéro 1 au début de la rue. Les joueurs jettent chacun à leur tour le dé. Si le nombre correspond à son côté de la rue, le joueur le place au bon endroit. Sinon, il passe son tour.

• **Compléter des petites rues: 2 joueurs**

Il faut : les maisons, les numéros de maison à 20 et le dé de 1 à 20.

**But : la suite des nombres**

Les deux joueurs ont une rangée de 5 maisons devant eux. Décidez à l'avance quel est le premier numéro de la série de chacun – 1, 6, 11 ou 16 – et placez le numéro correspondant sur la première maison de la petite rue. Chacun à son tour tire un numéro de maison dans la pile. De quel numéro s'agit-il? Dans quelle rue doit-il aller? Et à quelle maison ? Celui qui a la maison correspondante dans sa rue place le numéro.

**Variante** : au lieu de tirer les numéros de maison, les joueurs jettent le dé et trouvent celui qui a le numéro correspondant dans sa rue.

***Amusez bien avec le jeu 'Les maisons en rangée'***

Auteur : Marieke Gouw

Illustrations : Magda Jacobs

# 中文

## 内含

- 20 张房屋卡
- 20 张包含数字 1 至 20 的透明卡
- 3 张街道卡，组成一条街道
- 1 个包含数字 1 至 20 的骰子
- 2 个包含点数 1 至 5 的骰子
- 说明书

## 游戏目的

探索和练习：

- 理解数字
- 数字在数轴上的位置
- 相邻的数字
- 20 以下的奇数和偶数。

## 适用对象

1 到 4 名 5 岁以上的孩子

## 发展目标

数学和推理能力

## 游戏玩法

孩子们按照自己的想法探索数字、数字符号以及在数轴中的位置，并了解街道上的门牌号。20 以下的典型数轴可以作为视觉辅助工具，帮助孩子们探索和练习，理解数字及它在数列中的位置。数数卡扣有助于孩子们将数字和数量关联起来，特别是奇数和偶数。向孩子们提出激发兴趣的问题可以提高他们的学习效率。通过提问，你可以根据孩子的水平与之交流，并激发他/她进行思考。

## 单人游戏

- 让孩子沿着街道交替摆放房屋。随后，让孩子按先后顺序把门牌号放到房屋上。
- 让孩子把偶数摆出来。他/她是否看到数字图片中存在一种结构？(偶数以 2、4、6、8

、0 结尾)。数字看起来像什么？(你可以将它们等分，用数数卡扣进行说明)。

- 把门牌号“1”放在街道的开头。掷包含点数 1 到 5 的骰子并预测：我的终点在哪里？逐一数出步数，看预测的地方是否正确。你走到这条街的尽头了吗？还有剩余的号码吗？倒着数来重复同样的步骤，或者把缺少 的门牌号放在街道边正确的房子上。

## 合作游戏

- **修建一条街道：适合 2-3 名玩家**

你需要：门牌号、房屋、街道和包含数字 1 到 20 的骰子。

沿着街道连续或交替摆放房屋(根据玩家的水平而定)。

目的：20 以内的数列

将门牌号分给各位玩家。轮流掷骰子，把相同号码的门牌号放在街边对应位置的房屋上。

游戏下一轮的变化：

不要在房子上放相同的号码，而应放相邻的号码。没有合适的相邻号码？那这回合你就输了！第一个把手上的门牌号全部匹配完的孩子获胜。

- **给房子编号：适合 2-3 名玩家**

你需要：门牌号、房屋以及包含点数 1 到 5 的骰子。

**目的：20 以内的数列**

连续摆放房子，然后把门牌号“1”放在第一座房屋上。轮流

掷 1 至 5 点的骰子。预测下一个门牌号会放到哪里。如果不借助数数

或数手指，你能做到吗？按骰子掷的数字数出相应的步数



找到放置下一张门牌号的合适位置。把门牌号放到街边的房子上，直到放下门牌号20。如果有剩余的牌号，需要返回并继续玩，直到整个街道放满门牌号。

#### • 街头竞速：需 2 名玩家和一名游戏主持人

你需要：门牌号。

##### 目的：排列数字

将门牌号随机分给两名玩家。游戏主持人喊开始，玩家尽快按正确的顺序放置自己的门牌号。首先完成的孩子举手。游戏主持人在数轴的帮助下

检查数字的顺序。

游戏变化：游戏主持人从“1”开始，喊出数字。然后，玩家将自己的门牌号放到街边的房子上，直至再次将整条街道放满门牌号。

#### • 街道一侧：适合 2 名玩家

你需要：门牌号、房屋以及街道

可选：计数用的东西，例如数数卡扣

目的：了解“偶数”的概念。可以分为两等份的数字称为“偶数”。

交替放置房子，像真正的街道一样摆放。把门牌号摞成一叠。

轮流拿取门牌号卡片。如果你拿到的是偶数，就把它放下去。如果你拿到的是奇数，你的回合就结束了。使用数数卡扣来看一个数字是“奇数”还是“偶数”。

#### • 跨越街道：适合 2 名玩家

你需要：门牌号、房屋以及包含点数 1 到 20 的骰子。

##### 目的：对数字进行奇偶排序

将门牌号分给两名玩家，将房屋交替放置在街道边。现在，两名玩家面前各有一侧街道。拿到门牌号“1”的孩子把它放在自己的街道侧的开头。现在开始游戏。玩家轮流掷骰子。号码和你所在的街道侧匹配吗？将它放在正确的位置。不匹配吗？你的回合

就结束了。

#### • 修建小小街道：适合 2 名玩家

你需要：门牌号 1-20、房屋以及包含数字 1 到 20 的骰子。

##### 目的：数字在数列中的位置

玩家面前各有排成一排的 5 所房子。在开始之前，约定好

谁先开始从哪里开始：1、6、11 或 16，然后把这个数字放在该街道的第一所房子上。然后轮流从卡堆拿取门牌号，你拿到的数字是什么？这个数字属于

哪排街道？应该放在哪里？只有拿到属于自己街道的门牌号才能把它放到房子上。游戏变化：不从卡堆拿取门牌号，而是每个孩子掷骰子。掷出的门牌号属于谁的街道？

作者：Marieke Gouw

插图：Magda Jacobs



**CE** Rolf Education ontwikkelt en produceert educatieve materialen. Naast de zorg voor de educatieve waarde van het product geven wij ook aandacht aan de gebruiksvriendelijkheid, de kwaliteit en de veiligheid van elk product. Producten met scherpe of kleinere onderdelen die bij oneigenlijk gebruik ingeslikt of tot verwondingen kunnen leiden worden door ons als niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar gelabeld en dienen altijd gebruikt te worden onder begeleiding van volwassenen. Bewaar de handleiding altijd bij het product zodat iedere gebruiker zich op de hoogte kan stellen van de manier waarop het product gebruikt moet worden.

**CE** Rolf Education develops and produces educational material. In addition to giving the product educational value, we also focus on the user-friendliness, quality and safety of each product. Products with sharp or small parts which can be swallowed or possibly cause injury if not used properly are labelled by us as 'not suitable for children under 3 years' and must always be used under adult supervision. Always keep the manual with the product so that every user can familiarise themselves with the manner in which the product must be used.

**CE** Rolf Education entwickelt und produziert Lehrmaterialien. Wir achten nicht nur auf den erzieherischen Wert, sondern auch auf die Benutzerfreundlichkeit, Qualität und Sicherheit jedes einzelnen Produkts. Produkte mit scharfen Kanten oder kleineren Teilen, die bei zweckfremdem Gebrauch verschluckt werden oder Verletzungen verursachen können, kennzeichnen wir als nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet und dürfen ausschließlich unter der Aufsicht von Erwachsenen benutzt werden. Verwahren Sie die Anleitung immer zusammen mit dem Produkt, sodass sich jeder Benutzer über die geltenden Gebrauchsvorschriften informieren kann.

**CE** Rolf Education conçoit et fabrique du matériel éducatif. Outre le soin apporté à la valeur éducative du produit, nous nous attachons également à la facilité d'emploi, la qualité et la sécurité de chaque objet. Les produits comportant des pièces plus pointues ou plus petites qui peuvent être avalées ou causer des blessures en cas de mauvaise utilisation sont disqualifiés par Rolf Education pour les enfants de moins de 3 ans et doivent toujours être manipulés en la présence d'adultes. Veuillez toujours conserver le manuel du produit afin que chaque utilisateur puisse être informé de la manière de l'utiliser.

#### **Onderhoud van het materiaal:**

De gebruikte materialen en de onderdelen van de materialen zijn nagenoeg onbreekbaar en gemakkelijk te reinigen met een licht vochtige doek. Gebruik geen agressieve schoonmaakproducten noch -middelen en wrijf het materiaal na het reinigen droog met een zachte doek.

#### **Maintenance of the material:**

The materials used and materials' parts are virtually unbreakable and easy to clean with a damp cloth. Do not use aggressive cleaning products and dry the material with a soft cloth after cleaning.

#### **Pflege des Materials:**

Die verwendeten Materialien und die Teile der Produkte sind nahezu unzerbrechlich und können einfach mit einem leicht angefeuchteten Tuch gereinigt werden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsprodukte oder -mittel und reiben Sie das Material nach dem Reinigen mit einem weichen Tuch trocken.

#### **Entretien du matériel:**

Le matériel et les pièces du matériel employés sont incassables ou presque et faciles à nettoyer à l'aide d'un chiffon légèrement humide. N'utilisez pas de produits de nettoyage ni de détergents agressifs et, après avoir nettoyé l'objet en question, séchez-le en l'essuyant avec un chiffon doux.

**CE** Rolf Education desarrolla y produce materiales educativos. Además de al valor educativo del producto, también prestamos atención a la facilidad de uso, la calidad y la seguridad de cada producto. Los productos con piezas afiladas o de tamaño reducido que, si se usan de forma indebida, pueden ser ingeridos o causar lesiones, los etiquetamos como no aptos para niños menos de tres años y siempre se tienen que usar bajo la supervisión de un adulto. Guarde el manual siempre junto al producto, para que todos los usuarios puedan consultar la forma en que se tiene que usar el producto.

**CE** Rolf Education sviluppa e produce materiali educativi. Oltre a curare il valore educativo del prodotto, siamo attenti alla facilità d'uso, alla qualità e alla sicurezza di ciascun prodotto. Apponiamo sui prodotti con componenti affilati o di piccole dimensioni, che in caso di uso improprio possono essere ingeriti o provocare ferite, un'etichetta che indica che tali prodotti non sono adatti per i bambini al di sotto di 3 anni di età e che devono essere utilizzati sotto la supervisione di un adulto. Conservare sempre il manuale nelle vicinanze del prodotto in modo che ciascun utente possa documentarsi su come utilizzare il prodotto.

**CE** A Rolf Education desenvolve e produz materiais educativos. Além da preocupação com o valor educativo do produto, destacamos também a usabilidade, a qualidade e a segurança de cada produto. Rotulamos produtos que possuem peças menores ou afiadas que devido ao uso impróprio podem ser engolidas ou causar lesões como sendo inadequados para crianças com menos de 3 anos e sempre devem ser utilizados sob supervisão de adultos. Sempre guarde o manual de instruções junto ao produto a fim de que cada usuário possa consultá-lo e se informar sobre o modo de utilização do produto.

**CE** Rolf Education 开发并制作教育材料。除了赋予产品教育价值外，我们还注重每种产品的易用性、质量和安全性。对于有可能会被误吞或者如果使用不当会造成伤害的尖锐或细小零件的产品，我们已贴有“不适合3岁以下儿童使用”标签，这些产品必须在成人的监督下使用。手册必须始终与产品一起存放，使每个使用者都能熟悉产品的规定使用方式。

#### **Mantenimiento del material:**

Los materiales usados y las piezas de los materiales son prácticamente irrompibles y fáciles de limpiar con un trapo ligeramente húmedo. No use productos ni agentes de limpieza agresivos y seque el material después de la limpieza con un trapo suave.

#### **Mantenuzione del materiale:**

I materiali utilizzati e i componenti dei materiali sono praticamente infrangibili e sono facili da pulire con un panno leggermente inumidito. Non utilizzare prodotti o sostanze detergenti aggressivi e dopo la pulizia asciugare il materiale con un panno morbido.

#### **Manutenção dos materiais:**

Os materiais utilizados e os componentes dos materiais são praticamente indestrutíveis e facilmente limpidos com um pano levemente húmido. Não use produtos ou soluções de limpeza agressivos e seque o material após a limpeza com um pano macio.

#### **材料的维护:**

我们所采用的材料和材料的零件几乎都不易破损，使用湿布即可轻松清洁。请勿使用侵蚀性清洁产品，并在清洁后用软布擦干材料。



**Rolf.**

Mercuriusweg 14 4051 CV Ochten Nederland [www.rolfeducation.com](http://www.rolfeducation.com) [www.derolfgroep.nl](http://www.derolfgroep.nl)

---



**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen.

**Warning!** Not suitable for children under 36 months. Small parts.

**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. .

**警告!** 不适合 36 个月以下儿童。细小零件。