



Rolf.

Originals

Zesmaster

Sixmaster

Sechsmaster

Les six mâts

数字和颜色的学习

Nederlands

Inhoud

In een houten kist met deksel:

- 1 houten staander met 36 kunststof geometrische vormen
- 24 langwerpige opdrachtkaarten (40 × 6 cm)
- 1 kleurendobbelsteen
- 1 vormdobbelsteen
- 1 stippendobbelsteen (1 – 6)
- handleiding

Ontwikkelingsdoelen

- Ontwikkeling van waarnemen van kleur en vorm
- Denkontwikkeling en ontwikkeling van het rekenen
- Hoeveelheden tot en met 6 hanteren

Doel van het spel

De visuele waarneming van kleur, vorm en aantal stimuleren.

Vorbereiding

Leg alle vormen en alle opdrachten per reeks op tafel. Zet de houten staander met de stokjes in de houten kist. Kies een opdrachtkaart en leg die in de kist tegen de staander aan zodat je precies kan zien wat er op elk stokje moet komen.

Maak dan de opdracht.

Het spel

Neem vooraf samen met de kinderen de opdrachtkaarten door.

De opdrachtkaarten zijn in twee grote groepen verdeeld:

1. Oefeningen rond

hoeveelheidbegrippen

(blauwe verticale tussenlijn)

- Herkennen van hoeveelheden tot en met 6 die willekeurig, als rekenrek of dobbelsteen structuur zijn geordend.
 - Kies willekeurig de vormen, maar wel de juiste hoeveelheid.
- Het herkennen van hoeveelheden tot en met 6 plus het element kleur.
 - Kies willekeurig de vormen, maar wel het juiste aantal en kleur.
- Het herkennen van hoeveelheden tot en met 6 plus het element vorm.
 - Kies de juiste vorm en het juiste aantal in een willekeurige kleur.

2. Oefeningen rond kleur- en

vormherkenning

(oranje verticale tussenlijn)

- Herken de vorm en neem die in een willekeurige kleur
- Herken twee vormen die je boven elkaar plaatst in een willekeurige kleur
- Herken de vorm en neem de juiste kleur
- Herken de kleur en neem een willekeurige vorm
- Herken de kleuren en neem de juiste vorm.

Andere spelmogelijkheden

Luister naar de instructie

Spel voor 2 kinderen. Eén kind gebruikt de staander en de vormen, het andere kind neemt een opdrachtkaart en verwoordt de opdracht.

Controleer samen het resultaat.

Spel met de dobbelstenen

Gooi om beurten met de kleur en/of vorm dobbelstenen en probeer om als eerste je stokje te vullen.

Tastspel

Stop alle vormen in een zakje. Verdeel de stokjes over het aantal spelers. Gooi om de beurt met de vormendobbelsteen. Probeer dezelfde vorm op de tast uit het zakje te halen en rijg die vorm aan je stokje. Degene die als eerste het stokje vol heeft is de winnaar.

Leg aan

Verdeel de 36 vormen willekeurig onder het aantal spelers. Elke speler kiest 1 of meerdere stokjes. Eén kind begint en rijgt een bepaalde vorm bijv. een gele driehoek aan zijn stokje. De volgende speler moet nu uit zijn stapeltje dezelfde vorm zoeken of een vorm zoeken met dezelfde kleur bijv. een gele cirkel, een geel trapezium of een rode driehoek. Kan het kind niet aansluiten dan mag de volgende speler.

Wie het eerst al zijn vormen kwijtraakt, wint het spel.

Veel plezier met 'Zesmaster!'

Idee & ontwerp: Magda Jacobs

English

Contents

In a wooden box with a lid:

- 1 wooden stand with 36 plastic geometric shapes
- 24 long cardboard task cards (40 × 6 cm)
- 1 colour matching dice
- 1 geometric shape dice
- 1 spotted dice (1–6)
- instructions

Development objectives

- Development of observation of colours and shapes
- Cognitive development and development of arithmetic
- Use numbers up to 6 inclusive

Purpose of the game

Promote the visual observation of colours, shapes and numbers.

Preparation

Place all the shapes and all the tasks in their series on the table. Place the wooden stand with the sticks in the wooden box. Choose a task card and place it in the box next to the stand so that you can see exactly what needs to be put on each stick.

Then complete the task.

The game

Look at the cards with the children beforehand.

The task cards are divided into two large groups:

1. Exercises relating to numbers

(blue vertical middle line)

- Recognise numbers up to 6 inclusive that are randomly arranged as an abacus or dice structure.
 - Choose any shapes but in the right number.
- Recognise numbers up to 6 inclusive plus the element colour.
 - Choose any shapes but in the right number and colour.
- Recognise numbers up to 6 inclusive plus the element shape.
 - Choose the right shape and the right number in any colour.

2. Exercises relating to colour and shape recognition

(orange vertical middle line)

- Recognise the shape and choose it in any colour
- Recognise two shapes that you place on top of each other in any colour
- Recognise the shape and take the right colour
- Recognise the colour and take any shape
- Recognise the colours and take the right shape.

Other game options

Listen to the instruction

Game for 2 children. One child uses the stand and the shapes while the other child chooses a task card and reads out the task. Check the result together.

Game with the dice

In turns, throw the colour and/or geometric shape dice and try to fill your stick first.

Touching game

Place all the shapes in a bag. Share the sticks among the players. In turns, throw the geometric shape dice. Try to choose the same shape from the bag and put it on your stick. The player who fills his/her stick first is the winner.

Add a piece

Share the 36 shapes randomly among the number of players. Each player chooses 1 or more sticks. One child starts and adds a certain shape to his/her stick, e.g. a yellow triangle. The next player must now look at his/her pile and choose the same shape or a shape in the same colour, e.g. a yellow circle, a yellow trapezium or a red triangle. If the child cannot find one, the next player has a turn.

The first player to use up all his/her shapes wins the game.

Have fun with 'Sixmaster!'

Idea & design: Magda Jacobs

Deutsch

Inhalt

In einer Holzkiste mit Deckel:

- 1 Holzständer mit 36 geometrischen Formen aus Kunststoff
- 24 rechteckige Auftragskarten (40 × 6 cm)
- 1 Farbwürfel
- 1 Formenwürfel
- 1 Augenwürfel (1–6)
- Anleitung

Entwicklungsziele

- Entwicklung der Wahrnehmung von Farben und Formen
- Entwicklung der Denk- und Rechenfähigkeiten
- Umgang mit Mengen bis 6

Ziel des Spiels

Förderung der Erkennung von Farben, Formen und Mengen.

Vorbereitung

Lege alle Formen und Aufträge je Reihe auf den Tisch. Stelle den Holzständer mit den Stäben in die Holzkiste.

Wähle eine Auftragskarte aus und lehne sie in der Kiste an den Ständer, damit du genau siehst, was auf jeden Stab gehört. Führe dann den Auftrag aus.

Das Spiel

Vorab werden zusammen mit den Kindern die Auftragskarten angeschaut.

Die Auftragskarten sind in zwei große Gruppen unterteilt:

1. Übungen mit Mengenbegriffen

(blaue senkrechte Zwischenlinie)

- Erkennung von Mengen bis 6, die beliebig, als Abakus- oder Würfelstruktur geordnet sind.
 - Wähle beliebige Formen in der richtigen Menge aus.
- Erkennung von Mengen bis 6 und des Elements Farbe.
 - Wähle beliebige Formen in der richtigen Menge und Farbe aus.
- Erkennung von Mengen bis 6 und des Elements Form.
 - Wähle die richtige Form und Menge in einer beliebigen Farbe aus.

2. Übungen zur Farb- und

Formerkennung (orangefarbene senkrechte Zwischenlinie)

- Erkenne die Form und wähle diese Form in einer beliebigen Farbe aus
- Erkenne zwei Formen und lege diese in beliebigen Farben übereinander
- Erkenne die Form und wähle die richtige Farbe aus
- Erkenne die Farbe und wähle eine beliebige Form aus
- Erkenne die Farben und wähle die richtige Form aus.

Andere Spielmöglichkeiten

Höre die Anweisungen an

Spiel für zwei Kinder. Ein Kind nimmt den Ständer und die Formen, das andere Kind nimmt sich eine Auftragskarte und erklärt den Auftrag. Anschließend wird gemeinsam das Ergebnis kontrolliert.

Spiel mit den Würfeln

Die Kinder würfeln abwechselnd mit

den Farb- und/oder Formwürfeln und versuchen, als erste ihren Stab zu füllen.

Formen erfühlen

Alle Formen werden in einen Beutel gelegt. Die Stäbe werden an die Spieler verteilt. Die Spieler würfeln abwechselnd mit dem Formenwürfel. Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, die Form auf dem Würfel im Beutel zu ertasten. Wenn er die richtige Form gefunden hat, darf er sie auf seinen Stab stecken. Wer zuerst seinen Stab gefüllt hat, hat gewonnen.

Anlegen

Die 36 Formen werden willkürlich an die Spieler verteilt. Jeder Spieler wählt einen oder mehrere Stäbe aus.

Ein Kind beginnt und steckt eine bestimmte Form, beispielsweise ein gelbes Dreieck, auf seinen Stab. Der nächste Spieler muss nun aus seinen Formen entweder dieselbe Form oder eine Form in derselben Farbe herausuchen, also beispielsweise einen gelben Kreis, ein gelbes Trapez oder ein rotes Dreieck. Wenn das Kind keine passende Form hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Wer zuerst all seine Formen auf seinen Stab stecken konnte, hat gewonnen.

Viel Spaß mit „Sechsmaster“!

Idee & Illustrationen: Magda Jacobs

Français

Contenu

Dans une boîte en bois avec couvercle :

- 1 socle en bois avec 36 formes géométriques plastifiées
- 24 cartes à instructions de forme allongée (40 × 6 cm)
- 1 dé avec des couleurs
- 1 dé avec des formes
- 1 dé avec des points (de 1 à 6)
- manuel

Objectifs de développement

- Apprentissage des formes et des couleurs
- Développement des compétences mathématiques et logiques (raisonnement)
- Dénombrer des quantités jusqu'à 6

But du jeu

Stimuler la perception visuelle des couleurs, des formes et des nombres.

Préparation du jeu

Posez toutes les formes et tous les exercices par série sur la table. Placez le socle en bois avec les mâts dans la boîte en bois. Choisissez une carte à instructions et posez-la dans la boîte contre le socle, de manière à voir exactement ce qui doit être placé sur chaque mât.

Faites ensuite l'exercice.

Déroulement du jeu

Lisez les cartes à instructions au préalable avec les enfants.

Les cartes à instructions sont divisées en

deux grands groupes :

1. Exercices sur les notions de quantité

(ligne intermédiaire verticale bleue)

- Reconnaître des quantités jusqu'à 6, qui ont été ordonnées arbitrairement sous forme de boulier ou de dé.
 - Choisis les formes au hasard, mais la quantité correcte.
- Reconnaître des quantités jusqu'à 6, ainsi que l'élément couleur.
 - Choisis les formes au hasard, mais le nombre et la couleur corrects.
- Reconnaître des quantités jusqu'à 6, ainsi que l'élément forme.
 - Choisis la forme correcte et le nombre correct dans n'importe quelle couleur.

2. Exercices sur la reconnaissance des formes et des couleurs

(ligne intermédiaire verticale orange)

- Reconnais la forme et prends-la dans n'importe quelle couleur
- Reconnais deux formes que tu places l'une au-dessus de l'autre dans n'importe quelle couleur
- Reconnais la forme et prends la couleur correcte
- Reconnais la couleur et prends n'importe quelle forme
- Reconnais les couleurs et prends la forme correcte.

Autres jeux possibles

Jeu d'écoute

Jeu pour 2 enfants. Un des enfants utilise le socle et les formes, l'autre prend une carte à instructions et explique au premier ce qu'il doit faire.

Contrôlez le résultat ensemble.

Jeu de dés

Les enfants jettent à tour de rôle les dés avec les couleurs et/ou les formes, le but étant d'essayer d'être le premier à remplir son mât.

Jeu tactile

Mettez toutes les formes dans un sac. Attribuez un mât à chaque joueur. Les enfants jettent le dé avec les formes à tour de rôle. Chaque enfant essaie en tâtonnant dans le sac d'en sortir la même forme que celle indiquée par le dé et la met autour de son mât. Le premier à avoir rempli le mât remporte la partie.

Jeu d'association

Répartissez les 36 formes au hasard entre les joueurs. Chaque joueur choisit un ou plusieurs mâts. Un enfant commence et met une certaine forme, p. ex. un triangle jaune, autour de son mât. Le joueur suivant doit ensuite chercher dans sa pile la même forme ou une forme ayant la même couleur, p. ex. un cercle jaune, un trapèze jaune ou un triangle rouge. Si l'enfant ne trouve pas la forme ou la couleur correcte, il passe son tour et c'est au suivant de jouer.

L'enfant qui s'est débarrassé le premier de toutes ses formes remporte la partie.

Amusez-vous bien avec 'Le six-mâts'!

Idée & illustrations : Magda Jacobs

数字和颜色的学习

内含

一个带盖的木盒，其中包含：

- 1 个木制底座，含 36 个塑料几何形状
- 24 张长纸板任务卡 (40 x 6 cm)
- 1 个用于匹配颜色的骰子
- 1 个带几何形状的骰子
- 1 个带点数的骰子 (1-6)
- 说明书

游戏目标

促进对颜色、形状和数字的视觉观察。

发展目标

发展对颜色和形状的观察力

发展认知能力和算术能力

- 使用 6 以内的数字

游戏准备

将所有形状及其系列中的所有任务卡放在桌子上。将木盒里设有小木棒的底座摆放好。选择一张任务卡，把它放在底座旁边，以便看清需要将哪种积木套进木棒。

然后完成任务。

游戏玩法

先和孩子们一起看卡片。

将任务卡分成两大组：

1. 与数字有关的练习（蓝色竖中线）

- 识别 6 以内且以随机排列为算盘结构或骰子结构的图形来表示的数字。

- 可以选择任意形状，但所选择的形状数量必须正确。

- 识别 6 以内的数字并识别相应的颜色。

- 可以选择任意形状，但所选择的形状数量和颜色都必须正确。

- 识别 6 以内的数字并识别相应的形状。

- 在任意颜色中选择正确的形状，并且所选择的形状数量也必须正确。

2. 与颜色和形状识别有关的练习（橙色竖中线）

- 识别形状并在任意颜色中选择形状

- 识别您叠放的两个任意颜色的形状

- 识别形状并拿起正确的颜色

- 识别颜色并拿起任意形状

- 识别颜色并拿起正确的形状。

其他游戏选项

- **请参阅说明书**

供 2 名儿童玩的游戏。一个孩子使用底座和形状，另一个孩子选择任务卡并读出任务。一起检查结果。

- **掷骰子游戏**

轮流抛出用于匹配颜色和/或几何形状的骰子，并试着先把木棒套满。

- **触摸游戏**

把所有形状都放在一个袋子里。玩家共用木棒。轮流投掷带几何形状的骰子。试着从袋子里选择相同的形状，然后把它套在木棒上。第一个把木棒套满的玩家获胜。

- **加一块形状**

根据玩家数量，把 36 个形状随机分发给他们。每个玩家选择 1 个或以上的木棒。一个孩子把某个形状套在自己的木棒上，例如黄色三角形。下一个玩家必须查看自己的形状堆，然后选择相同的形状或相同颜色的形状，例如黄色圆圈、黄色梯形或红色三角形。如果这个孩子找不到相应的形状，就轮到下一个玩家开始。第一个用完所有形状的玩家赢得游戏。

祝在“Zesmaster游戏”中玩得开心！

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 scherpere 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.

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。对于带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。

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.

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.