



Rolf.

Essentials

DIALO LIFE DIALO FUN

Nederlands

Inhoud

In een kartonnen doos

- 3 kunststof vertelplaten
- 1 kunststof blauwe staander
- 12 gekleurde insteekpionnen
- handleiding

Doel van het spel

Met 'Dialo' worden kinderen uitgedaagd om mondeling te beschrijven wat ze zien zodat hun medespeler begrijpt welke opdracht uitgevoerd moet worden.

Omdat de afbeeldingen op de vertelplaten op veel manieren te omschrijven zijn, kunnen de kinderen spontaan en creatief met taal omgaan.

Op die manier zullen zij zich veel taal- en rekenbegrippen, zowel passief als actief, eigen maken.

Het verschil tussen 'Dialo life' en 'Dialo fun' zijn de thema's van de vertelplaten met de daarbij behorende centraal staande begrippen.

Doelgroep

Voor 2 – 4 kinderen * vanaf 5 jaar.

Ontwikkelingsdoelen

- Sociaal-emotionele ontwikkeling
- Taalontwikkeling en ontwikkeling van het lezen
- Ontwikkeling van waarnemen van kleur en vorm
- Persoonlijkheidsontwikkeling en redzaamheid
- Denkontwikkeling en ontwikkeling van het rekenen

Dialo life

thema

In de tuin

In het verkeer

Op de boerderij

Begrippen

Hoeveelheid, kleur, vorm en grootte

Voertuigen, en verkeersbegrippen

Dieren en hun jongen

Dialo fun

thema

Aan het strand

In het bos

In de sneeuw

Begrippen

Doe – activiteiten

Ruimtelijke – en hoeveelhedsbegrippen

Ruimtelijke situaties, hoeveelhedsbegrippen

Vorbereiding

Introduceer het materiaal in de groep en neem het samen met de kinderen door om de kinderen de werking van het spel uit te leggen.

Het is ideaal als de kinderen de mogelijkheid krijgen om de vertelplaten te 'ontdekken'.

Dit kan in kleine groepjes of klassikaal, waarbij je de kinderen vraagt om te vertellen wat ze zien op de platen.

Spel

Plaats de 12 gekleurde pionnen in de kunststof houder. Kies uit de 3 verschillende vertelplaten een plaat en plaats deze in de houder met de afbeelding zonder de gekleurde cirkels aan de kant van de pionnen.

Het spel kan op verschillende manieren gespeeld worden, wij geven enkele suggesties.

Optie 1 (2 kinderen)

Twee kinderen zitten tegenover elkaar, de vertelplaat staat tussen hen in.

Bij de afbeeldingen op de vertelplaat staan cirkels in verschillende kleuren. Het kind, dat de plaat met de gekleurde cirkels voor zich heeft, begint.

Het kind kiest één van de afbeeldingen op de vertelplaat en vraagt de medespeler de pion te pakken die overeenkomt met de kleur van de cirkel bij de gekozen afbeelding.

Bijvoorbeeld 'Pak de donkerblauwe pion' en zoek het kind dat in zee zwemt. De medespeler steekt de donkerblauwe pion in de opening bij het kind dat in zee zwemt of stelt een vraag indien de opdracht niet duidelijk is. Zodra de pion in de opening steekt kan het kind dat de opdracht gaf controleren of de kleur van de pion overeenkomt met de cirkel in de bijhorende afbeelding.

Als het klopt kan de volgende opdracht gegeven worden, net zolang totdat alle pionnen op zijn.

Optie 2 (2 kinderen)

Nadat optie 1 gespeeld is en alle pionnen in de plaat zitten, kunnen de rollen omgedraaid worden. Een speler omschrijft alleen de afbeelding en niet de kleur van de pion. Zodra de andere speler weet om welke afbeelding het gaat, duwt hij de pion uit de plaat. De opdrachtgever controleert of de juiste pion uit de plaat is geduwd. Zodra alle

pionnen uit de plaat geduwd zijn, is het spel afgelopen en kan er een nieuwe vertelplaat gekozen worden.

Optie 3 (3 kinderen)

Bij deze variant zit aan weerszijde van de plaat een kind, ieder met 6 pionnen in de aanslag. Beide luisteren naar de omschrijving van een afbeelding, die door een derde kind wordt gegeven. Degene, die het eerst begrijpt in welke opening de pion moet worden gestoken, voert snel de opdracht uit, waarbij het derde kind controleert of het klopt. (De kleur van de pionnen speelt nu geen rol). Het kind, dat als eerste de 6 pionnen in de plaat heeft gestoken, is de winnaar.

Het is belangrijk dat de leerkracht zelf zo nu en dan opdrachten geeft. Zo is de leerkracht in de gelegenheid te observeren welke taal- en rekenbegrippen wel of niet door de kinderen zijn eigen gemaakt.

Veel plezier met 'Dialo'!

English

Contents

In a cardboard box

- 3 plastic theme cards
- 1 plastic card holder
- 12 coloured pegs
- manual

Aim of the game

'Dialo', invites a child to describe certain situations, so that another child can understand the task that needs to be carried out. As the theme cards can be described and defined in many different ways, the children are encouraged to use language spontaneously and creatively. Eventually, the children will learn, both passively and actively, many different language and arithmetic concepts. The difference between 'Dialo life' and 'Dialo fun' are the themes of the theme cards, with the associated central concepts.

Target group

For 2 – 4 children, from the age of 5.

Areas of development

- Socio-emotional development
- Linguistic development and development of reading skills
- Development of the perception of colours and shapes
- Personality development and the ability to cope
- Development of thought and number work

Dialo life

Theme	concepts
Around the house	Number, colour, shape and size
In traffic	Vehicles, simple traffic concepts
On the farm	Animals and their young

Dialo fun

Theme	concepts
On the beach	Things to do
In the forest	Spatial concepts, quantity concepts
In the snow	Spatial situations, quantity concepts

Preparation

To introduce 'Dialo' it is advisable to first introduce the game into the group and to investigate it together with the children. Then it is possible to explain the intention of the game to the children. It is very important that the children are given the opportunity to 'discover' the theme cards. This can be done with small groups of children or with the entire class, by asking the children to describe the theme cards.

Game

One of the three different theme cards is selected and the 12 coloured pegs are inserted in the plastic holder. Then the theme card is placed in the holder, with the side without the coloured circles on the side of the pegs.

The game can be played in various ways.

Option 1 (2 children)

Two children sit opposite each other with the theme card in between them. The child sitting on the side of the theme card with the coloured circles is the first player to start the game. He/she selects an image and asks the second player to take a peg with the colour that matches the colour of the circle belonging to the chosen image, for instance "Take the dark blue peg". Then the first player describes the image and the second player can insert the peg in the correct hole, or ask questions if things are unclear. As soon as the peg has been inserted in the hole, the first player can check whether the colour of the peg agrees with the circle and the associated image. If this is correct, the next task can be given, until all of the pegs have been used.

Option 2 (2 children)

After option 1 has been played and all of the pegs are in the theme card, the roles can be reversed, the first player now becomes the second player and vice versa. However, in this case only the image is described and not the colour of the peg. As soon as the second player knows which image is being described, he/ she can push the peg out of the theme card. The first player can now check whether the correct peg has been pushed out. When all of the pegs have been pushed out of the theme card, the game is at an end and a new theme card can be chosen.

Option 3 (3 children)

In this game, a child sits on either side of the theme card. Each child has six pegs. Both children listen to the description of an image, which is given by the third child. The child who first understands into which hole the peg must be inserted, inserts the peg as quickly as possible. The third child then checks whether the peg is in the right hole. (The colour of the peg plays no role here). The child that first places all of the pegs in the theme card is the winner. It is important that the teacher also issues tasks now and again to observe the language and arithmetic concepts that are or are not used by certain children.

Have fun with 'Dialo'

Deutsch

Inhalt

In einem Karton

- 3 Situationsplatten aus Kunststoff
- 1 Kunststoff Ständer
- 12 farbige Steckspielfiguren
- Anleitung

Ziel des Spiels

Bei Dialo haben die Kinder die Aufgabe, bestimmte Situationen so zu beschreiben, dass der Mitspieler versteht, welcher Auftrag auszuführen ist. Da sich die Abbildungen auf die unterschiedlichste Art und Weise beschreiben lassen, werden die Kinder dazu angehalten, spontan und kreativ mit der Sprache umzugehen. Dabei erlernen sie sowohl passiv als auch aktiv viele Sprach- und Rechenbegriffe. Dialo life und Dialo fun unterscheiden sich durch die Themen der Situationsplatten und der dazugehörigen Schlüsselbegriffe.

Zielgruppe

Für 2-4 Kinder, ab 5 Jahre.

Entwicklungsbereiche

- Sozial-emotionale Entwicklung
- Sprachentwicklung und Entwicklung der Lesefertigkeiten
- Entwicklung der Wahrnehmung von Farben und Formen
- Persönlichkeitsentwicklung und Fähigkeit zur Selbsthilfe
- Denkentwicklung und Entwicklung der Rechenfertigkeiten

Dialo life

Thema

Rund ums Haus

Im Verkehr

Auf dem Bauernhof

Schlüsselbegriffe

Menge, Farbe, Form und Größe

Fahrzeuge, einfache Verkehrsbegriffe

Tiere und Tierkinder

Dialo fun

Thema

Am Strand

Im Wald

Im Schnee

Schlüsselbegriffe

Aktive Bestätigung

Räumliche Begriffe, Menge der Begriffe

Räumliche

Situationen,

Menge der Begriffe

Vorbereitung

Vor dem Gebrauch von Dialo empfiehlt es sich, das Material zunächst in der Gruppe vorzustellen und gemeinsam mit den Kindern anzuschauen. Dabei kann den Kindern auch gleich der Sinn des Spiels erklärt werden. Es ist sehr wichtig, den Kindern Gelegenheit zu geben, die Situationsplatten zu 'entdecken'. Das kann in kleinen Gruppen oder gemeinsam mit der ganzen Klasse erfolgen. Die Kinder werden dabei gebeten, die Abbildungen zu beschreiben.

Arbeitsweise

Zunächst wird eine der drei Situationsplatten ausgewählt. Die 12 farbigen Spielfiguren werden in den Kunststoffhalter eingesetzt. Anschließend wird die Situationsplatte in den Halter

eingelegt, wobei die Seite ohne Farbkreise zu den Spielfiguren weist. Das Spiel kann auf verschiedene Arten gespielt werden

Option 1 (2 Kinder)

Zwei Kinder sitzen sich gegenüber, die Situationsplatte befindet sich zwischen ihnen. Das Kind, das auf der Seite mit den Farbkreisen sitzt, fängt an, indem es eine der Abbildungen auswählt. Der Mitspieler wird aufgefordert, sich die Spielfigur in der Farbe des Kreises bei der ausgewählten Abbildung zu nehmen, also etwa: „Nimm dir die dunkelblaue Spielfigur“. Anschließend wird die Abbildung beschrieben. Wenn der Mitspieler die Abbildung erkannt hat, steckt er die Figur in das richtige Loch. Wenn ihm noch nicht klar ist, um welche Abbildung es sich handelt, kann er zusätzliche Fragen stellen. Wenn die Spielfigur in das Loch gesteckt worden ist, kann der 'Auftraggeber' auf seiner Seite sehen, ob die Farbe der Spielfigur mit der Farbe des Kreises und der zugehörigen Abbildung übereinstimmt. Anschließend wird der nächste Auftrag erteilt, bis keine Spielfigur mehr übrig ist.

Option 2 (2 Kinder)

Wenn Option 1 durchgespielt worden ist und alle Spielfiguren in der Situationsplatte stecken, können die Rollen getauscht werden. Dabei wird dann aber nur die Abbildung beschrieben; die Farbe der Spielfigur wird nicht genannt. Sobald der Mitspieler weiß, welche Abbildung beschrieben worden ist, drückt er die betreffende Spielfigur aus der Platte. Der Auftraggeber kann dann feststellen,

ob die richtige Spielfigur gewählt wurde. Sobald alle Spielfiguren wieder aus der Platte gedrückt worden sind, ist das Spiel beendet. Danach kann für die nächste Runde eine andere Situationsplatte ausgewählt werden.

Option 3 (3 Kinder)

Bei dieser Variante sitzt beiderseits der Platte jeweils ein Kind. Jedes Kind hat 6 Spielfiguren. Beide hören zu, wie ein drittes Kind eine Abbildung beschreibt. Wer zuerst begreift, welche Abbildung gemeint ist, steckt eine Spielfigur in das zugehörige Loch. Das dritte Kind prüft, ob das richtige Loch gewählt wurde. (Die Farbe der Spielfiguren spielt bei dieser Variante keine Rolle.) Gewinner ist, wer zuerst alle 6 Spielfiguren in die Platte gesteckt hat.

Es ist wichtig, dass die Lehrkraft auch ab und zu Aufträge erteilt. So kann sie sehr gut beobachten, welche Sprach- und Rechenbegriffe bestimmte Kinder benutzen oder nicht.

Viel Spaß mit ‚Dialo!‘

Français

Contenu

Dans une boîte en carton

- 3 tableaux de mise en situation en plastique
- 1 support en plastique
- 12 pions colorés enfichables
- Mode d'emploi

But du jeu

'Dialo' incite les enfants à décrire des situations déterminées de manière à ce que l'autre joueur comprenne la tâche à exécuter. Les images peuvent être décrites et détaillées de nombreuses manières, ce qui incite les enfants à plus de spontanéité et de créativité de langage. Enfin, les enfants acquerront, de manière passive et active, de nombreuses notions appartenant aux domaines du langage et du calcul. Ce qui distingue Dialo life de Dialo fun, ce sont les thèmes des tableaux de mise en situation et les notions centrales de ces tableaux.

Tranche d'âge

Pour 2-4 enfants, à partir de 5 ans

Domaines d'épanouissement

- Le développement socio-émotionnel
- Le développement de la compétence linguistique et la formation à la lecture
- Le développement de la perception des couleurs et des formes
- Le développement de la personnalité et de l'autonomie propre
- Le développement intellectuel et la formation au calcul

Dialo life

Thème

Autour de la maison

Dans le trafic

A la ferme

Notions

Quantité, couleur, forme et grandeur
Véhicules, notions simples du code de la route
Animaux et leurs petits

Dialo fun

Thème

A la plage

Dans la forêt

Dans la neige

Notions

Activités à faire
Notions de positionnement dans l'espace, notions de quantité
Situations de positionnement dans l'espace, notions de quantité

Préparation

Lors de la présentation de 'Dialo', il est recommandé de commencer par présenter le matériel au groupe et de le découvrir avec les enfants. Vous pouvez également expliquer aux enfants le but du jeu. Il est extrêmement important de laisser aux enfants la possibilité de découvrir les tableaux de mise en situation, que ce soit en petits groupes ou de manière classique, en demandant aux enfants de décrire les images.

Approche

L'enfant choisit parmi les 3 tableaux

de mise en situation et les 12 pions colorés sont positionnés sur le support en plastique. Ensuite, le tableau de situation est placé sur le support, la face dépourvue de cercles colorés étant tournée du côté des pions.

Il existe différentes manières de jouer à ce jeu.

Option 1 (2 enfants)

Deux enfants sont assis face à face, de part et d'autre du tableau de mise en situation. L'enfant assis du côté du tableau avec les cercles colorés peut commencer. Il choisit parmi les images. Tout d'abord, l'autre joueur doit choisir un pion correspondant à la couleur du cercle représenté sur l'image, par exemple prends le pion bleu foncé. Ensuite, le premier joueur décrit l'image. L'autre joueur peut choisir soit de placer le pion à l'endroit approprié, soit de poser des questions supplémentaires si la description n'est pas suffisamment claire. Dès que le pion est placé, le joueur ayant donné les instructions peut contrôler si la couleur du pion correspond à celle du cercle et de l'image concernés. Si le résultat est correct, la tâche suivante peut être indiquée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pion.

Option 2 (2 enfants)

Une fois que l'option 1 est terminée et que tous les pions sont en place, les rôles peuvent être inversés. Cette fois-ci, seule l'image est décrite et non la couleur du pion. Lorsque l'autre joueur a identifié l'image décrite, il peut retirer le pion correspondant. Le joueur qui donne les instructions peut à présent vérifier

que le pion retiré est le pion approprié. La partie est terminée une fois que tous les pions ont été retirés. Un nouveau tableau de mise en situation peut être choisi.

Option 3 (3 enfants)

Dans cette variante, un enfant est assis de part et d'autre du tableau et chacun possède 6 pions en réserve. Les deux enfants écoutent la description de l'image qui est donnée par un troisième enfant. Celui qui comprend le premier l'endroit où le pion doit être placé doit s'exécuter rapidement, tandis que le troisième enfant vérifie qu'aucune erreur n'a été commise. (La couleur des pions ne joue ici aucun rôle). L'enfant ayant réussi à placer les 6 pions le premier a remporté la partie.

Il est important que l'enseignant donne lui-même des tâches. Ainsi, il pourra parfaitement observer les notions employées ou non par certains enfants dans le domaine du langage et du calcul.

Amusez-vous bien avec le jeu 'Dialo!'

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.

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.

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.

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.

Manutenzione 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 limpados com um pano levemente húmido. Não use produtos ou soluções de limpeza agressivos e seque o material após a limpeza com um pano macio.



Rolf.