

SPIL 6 Større eller mindre?

- Begynd med at vælge et talkort (3, 4, 5, 6, 7 eller 8). For eksempel 6.
 - Læg resten af puslespilsbrikkerne i en bunke med den farvede side nedad. Det er bunken.
 - Den yngste spiller begynder og tager et kort fra bunken. Han/hun viser billederne til de andre spillere.
 - "Det er 2! Er 2 større eller mindre end 6?"
 - "Mindre!"
- Spilleren lægger derfor kortet til venstre for 6.
- Nu tager den næste spiller et kort.
 - "Det er 4!"

Behold vejledningen, som indeholder vigtige oplysninger.

1110100945

Jumbo Group
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam
The Netherlands

© 2011-2025
Jumbo Group.

jumboplay.com



tal

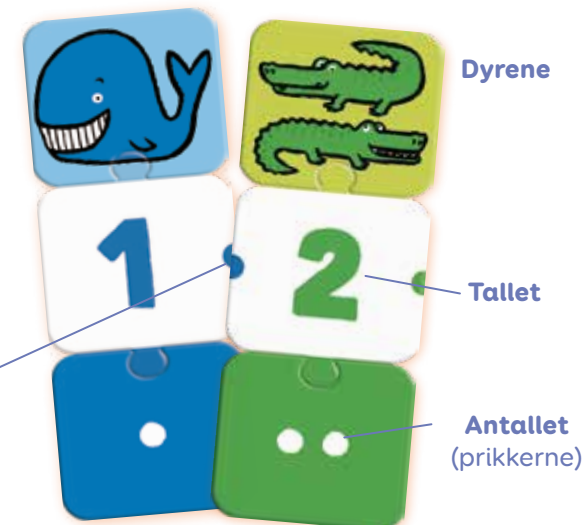


Med '**Jeg lærer tal**' lærer børn tallene på en sjov måde, samtidig med at de lærer at tælle, ordne talmængder og forbinde dem. Når børn når treårsalderen, begynder de at tælle og lære tal. 'I learn numbers/Jeg lærer tal' støtter indlæringen med seks spil, der kan spilles alene eller sammen med andre. Øv dig derhjemme i at lære at tælle og lære tallene.

INHOLD

- 10 puslespil med hver tre brikker/kort (med tallene 1-10):

- 1 blå hval
- 2 grønne krokodiller
- 3 orange giraffer
- 4 brune bjørne
- 5 hvide får
- 6 lyserøde grise
- 7 grå mus
- 8 gule kyllinger
- 9 lilla sommerfugle
- 10 røde mariehøns



Selvkontrollerende:
ved hjælp af de farvede
prikker lærer barnet at
lægge puslespil fra små til
store.

TIL DE VOKSNE

Denne vejledning er primært til voksne, da børnene i begyndelsen har brug for lidt hjælp til at forstå, hvad det hele går ud på. Derfor er det vigtigt, at du forklarer dem, hvad de skal gøre, før spillet begynder.

Kortene bliver gradvist sværere, så vi anbefaler at begynde med spil 1.

SPIL ALENE

Begynd med at bruge puslespilskort nummereret 1-5. Læg de andre til side til senere. Når barnet er fortroligt med disse tal, kan I tage resten med også.

SPIL 1 Tal-trio

- Læg puslespilsbrikkerne med billedsiden opad i tre grupper: dyr, tal og mængder (prikker).
- Barnet vælger et tal-kort og lægger det på bordet.
- I sit eget tempo leder barnet efter de to andre puslespilsbrikker, der hører til tallet. Når barnet er færdigt, skal han/hun se godt på kombinationerne af dyr/tal/mængder i samme farve: de 4 bjørne er brune, de 6 grise er lyserøde... for hvert billede. På den måde kan I gå på opdagelse blandt alle kortene sammen.

SPIL 2 Dyr på række

- Barnet lægger dyrekortene på en linje fra store til små: fra den store blåhval til de små røde mariehøns.
- Når rækken er færdig, pusler barnet de to øvrige brikker med tal og mængde på plads ved hvert billede.

SPIL 3 Tællespil

- I sit eget tempo lægger barnet de 10 puslespil i rækkefølge fra 1 til 10 og siger eller synger til slut:

“1 kæmpestor blå hval,
2 store grønne krokodiller,
3 høje orange giraffer,
4 tykke brune bjørne,
5 bløde hvide får,

6 rene lyserøde smågrise,
7 små grå mus,
8 søde gule kyllinger,
9 smukke lilla sommerfugle,
og 10 små røde mariehøns!”

SPIL SAMMEN

SPIL 4 Tal-lotteri

- Del talbrikkerne ud til alle spillere.
- Hvis I er 4 personer, får hver spiller 2 talbrikker. Læg 2 hele puslespil til side.
- Hvis I er 3 personer, får hver spiller 3 talbrikker. Læg 1 helt puslespil til side.
- Hvis I er 2 personer, får hver spiller 5 talbrikker.
- Læg resten af puslespilsbrikkerne i en bunke med den farvede side nedad. Det er bunken.
- Den yngste spiller begynder og tager en puslespilsbrik fra bunken. Han/hun ser, om brikken passer til et af hans/hendes tal.
- Hvis han/hun finder en puslespilsbrik, der passer til et af hans/hendes tal, kombinerer han/hun de to puslespilsbrikker.
- Hvis han/hun ikke finder et kort, der passer, lægger han/hun puslespilsbrikken tilbage i bunden af bunken. Så er det den næste spillers tur.
- Den første spiller, der bliver færdig med alle sine puslespil, vinder.

SPIL 5 Huskespil

- Fjern alle mængdekortene fra spillet, og læg resten af puslespilsbrikkerne på bordet med den farvede side nedad.
- Den yngste spiller begynder og vender to puslespilsbrikker efter eget valg. Han/hun viser billederne til de andre spillere. Hører brikkerne sammen? Hvis ja, kan spilleren lægge puslespillet og vende to nye brikker.
- Hvis spilleren vender to brikker, der ikke passer sammen, lægges begge brikker tilbage på bordet (med den farvede side nedad), og det er den næste spillers tur.
- Den spiller, der har flest færdige puslespil, vinder.