



Rolf.

Originals

Verhalen vertellen
Storytelling
Geschichtenerzählen
Raconter des histoires

Art.nr. 240.0101

3+

Nederlands

Rolf Original – Verhalen vertellen Drie stappen en twee eindes

'Dit verhaal ga ik vertellen: De jongen, ik noem hem Noah, loopt door het park en ziet een grote appelboom. In de appelboom hangen appels. Noah lust graag appels. Hij pakt een trapje en zet die onder de boom. Als hij op de trap klimt, kan hij precies die lekkere appel pakken. Noah kan niet wachten, hij neemt meteen een grote hap van de appel.

Of het verhaal eindigt anders: Noah heeft nog meer appels geplukt en hij neemt alle appels mee naar huis. Thuis bakt hij een heerlijke appeltaart.'

Inhoud

- 15 kaarten – start van het verhaal
- 15 kaarten – midden van het verhaal
- 15 kaarten – eind 1 (voorkant) en eind 2 (achterkant) van het verhaal
- Handleiding

Begin	Midden	Eind	Eind 2
Kind bakt een taart.	Kind versiert de taart.	Hond snoept van de taart.	Kind eet zelf van de taart.
Het sneeuwt buiten.	Kind maakt grote sneeuwballen.	Kind maakt sneeuwpop van de ballen.	Hond eet de wortelneus op.
Pippa bestelt bij de ober.	Ober loopt met een dienblad.	Ober laat het dienblad vallen.	Ober geeft drankje aan Pippa.
Kind danst in bloemenveld.	Kind plukt madeliefjes.	Kind geeft madeliefjes aan mama.	Kind maakt een krans van madeliefjes.
Kind is aan het verven.	Kind verft een rood vlak.	Het rode vlak is een appel geworden.	Het rode vlak is een auto geworden.
Bonno ziet appel in boom.	Bonno plukt de appel.	Bonno eet de appel.	Bonno bakt een appeltaart.
Kind pakt een doos koekjes.	Kind legt koekjes op schaal.	Kind gooit de lege doos weg.	Kind maakt van lege doos een giraf.
Kind dekt de tafel.	Kind smeert boterham.	Kind eet de boterham.	Kind doet de trommel met boterham in de tas.
Kinderen knutselen aan tafel.	Het kunstwerk is af, de tafel ligt vol spullen.	Kind ruimt alleen de spullen op.	Kinderen ruimen de spullen samen op.
Kind kijkt en wil naar buiten.	Kind gaat schoenen kiezen.	Kind gaat rennen met gym-schoenen.	Kind gaat met laarzen in het gras lopen.
Kinderen spelen in natuur-speeltuin.	Kind vindt een lange tak.	De lange tak is gebroken en de kinderen schrijven ermee.	Kinderen bouwen met nog meer takken een hut.
Pippa en Bonno wandelen over een pad.	Midden op het pad ligt een grote regenplas.	Pippa en Bonno spelen in de regenplas.	Pippa en Bonno lopen om de regenplas heen.
Kind ziet een beestje op een bloem.	Kind pakt een vergrootglas.	Kind kijkt door het vergrootglas en ziet een lieveheersbeestje.	Kind kijkt door het vergrootglas en ziet een bij.
Kind speelt met een bal.	Ander kind in rolstoel kijkt naar het voetballen.	Kinderen gaan samen overgooien.	Kinderen gaan samen wandelen.
Kind valt over een steen.	Kind heeft pijn en huilt.	Kind krijgt van moeder een pleister.	Moeder troost het kind.

Doelgroep

Voor 2-4 kinderen, vanaf 3 jaar

Ontwikkelingsdoelen

- Taalontwikkeling, mondeling taalgebruik
 - Uitbreiden productieve woordenschat
 - Vertellen van een verhaal
 - Oefenen met de opbouw van een verhaal in 3 delen: begin, midden, eind

Doel van het spel

De kinderen zoeken 3 kaarten van het verhaal: begin, midden, eind. Ze vertellen dit verhaal en kiezen zelf de afloop van het verhaal.

Aan de slag

Verhaal met afloop 1 of 2

Zoek 3 kaarten die bij elkaar horen en leg die in de volgorde van het verhaal. Maak een keuze voor afloop 1 of afloop 2. Vertel het verhaal in chronologische volgorde aan iemand anders.

Verhaal met eigen afloop

Zoek de begin- en middenkaart van een verhaal. Bedenk een eigen eind van dit verhaal. Of zoek alleen de kaart met het begin van het verhaal en verzin zelf het midden en het eind. Vertel het verhaal in chronologische volgorde aan iemand anders.

Verzin hoe het verder gaat

Als je het verhaal met drie stappen hebt gevonden, verzin dan hoe het verder kan gaan. Of wat er voorafgaand gebeurde. Geef het kind op de kaarten een naam.

Wat denkt of voelt het kind op de kaart nu? Wat zou er gebeuren als er iets onverwachts gebeurt? Wat gebeurde er eerder die dag al? Wat zou er gebeuren als... (bijv. het gaat regenen, de hond de taart opeet)? Vertel het verhaal in chronologische volgorde aan iemand anders.

Veel plezier met 'Verhalen vertellen'!

English

Rolf Original – Storytelling Three steps and two endings

'This is the story I am about to tell: The boy, I'll call him Noah, is walking through the park and sees a big apple tree. The apple tree is full of apples. Noah likes apples. He grabs a stepladder and puts it under the tree. When he climbs it, he can just grab that juicy apple. Noah can't wait, he immediately takes a big bite of the apple.

Or the story has a different ending: Noah picks more apples and he takes all the apples home. At home, he bakes a delicious apple pie.'

Contents

- 15 cards – start of story
- 15 cards – middle of the story
- 15 cards – ending 1 (front) and ending 2 (back) of the story
- User guide

Start	Middle	Ending 1	Ending 2
Child bakes a cake.	Child decorates the cake.	Dog eats from the cake.	Child itself eats from the cake.
It's snowing outside.	Child makes big snowballs.	Child makes snowman from the snow balls.	Dog eats carrot nose.
Pippa orders from the waiter.	Waiter walks with a tray.	Waiter drops the tray.	Waiter hands drink to Pippa.
Child dances in field of flowers.	Child picks daisies.	Child gives daisies to mum.	Child makes a wreath of daisies.
Child is painting.	Child paints a red surface.	The red surface has become an apple.	The red surface has become a car.
Bonno sees an apple in the tree.	Bonno picks the apple.	Bonno eats the apple.	Bonno bakes an apple pie.
Child grabs a box of biscuits	Child puts the biscuits on a plate.	Child throws away the empty box.	Child turns the empty box into a giraffe.
Child sets the table.	Child butters a sandwich.	Child eats the sandwich.	Child puts the lunch box with the sandwich in the school bag.
Children craft at the table.	The artwork is finished, the table is full of stuff.	Child cleans everything up alone.	Children clean everything up together.
Child looks out and wants to go outside.	Child chooses shoes.	Child decides on sneakers to run.	Child starts walking in the grass wearing boots.
Children play in a natural playground.	Child finds a long branch.	The long branch is broken and the children use it to write.	Children build a hut with more branches.
Pippa and Bonno walk along a path.	In the middle of the path is a large rain puddle.	Pippa and Bonno play in the rain puddle.	Pippa and Bonno walk around the rain puddle.
Child sees an insect on a flower.	Child grabs a magnifying glass.	Child looks through the magnifying glass and sees a ladybird.	Child looks through the magnifying glass and sees a bee.
Child plays with a ball.	Another child in a wheelchair watches football.	Children start throwing each other a ball.	Children go for a walk together.
Child trips over a stone.	Child is in pain and crying.	Child gets a band-aid from their mother.	Mother comforts child.

Age range

For 2–4 children aged 3 and over

Development goals

- Language development, oral language use
 - Expand productive vocabulary
 - Telling a story
 - Practice constructing a story in 3 parts: beginning, middle, end

Purpose of the game

The children look for 3 cards of the story: beginning, middle, end. They tell this story and choose the ending of the story themselves.

Getting started

Story with ending 1 or 2

Find 3 cards that belong together and put them in the order of the story. Choose either ending 1 or ending 2. Tell the story in chronological order to someone else.

Story with its own ending

Find the beginning and middle cards of a story. Devise your own ending to this story.

Or just find the card with the beginning of the story and make up the middle and end yourself. Tell the story in chronological order to someone else.

Make up how the story continues

Once you have found the three-step story, come up with how it can continue. Or what happened prior. Name the child on the cards. What is the child on the card thinking or feeling right now? What would happen if something unexpected happens? What happened earlier

that day? What would happen if... (for example, if it starts raining, the dog eats the cake)? Tell the story in chronological order to someone else.

Have fun with 'Storytelling'!

Deutsch

Geschichtenerzählen

Drei Teile und zwei Enden

„Diese Geschichte möchte ich gerne erzählen: Der Junge – ich nenne ihn Noah – geht durch den Park und sieht einen großen Apfelbaum. Am Apfelbaum hängen Äpfel. Noah mag Äpfel. Er nimmt sich eine Trittleiter und stellt sie unter den Baum. Wenn er auf die Leiter steigt, kann er sich genau diesen leckeren Apfel schnappen. Noah kann es nicht abwarten und beißt sofort in den Apfel.“

Oder die Geschichte endet anders: Noah hat noch mehr Äpfel gepflückt und nimmt alle Äpfel mit nach Hause. Dort backt er einen leckeren Apfelkuchen.“

Inhalt

- 15 Karten – Anfang der Geschichte
- 15 Karten – Mitte der Geschichte
- 15 Karten – Ende 1 (Vorderseite) und Ende 2 (Rückseite) der Geschichte
- Anleitung

Anfang	Mitte	Ende 1	Ende 2
Das Kind backt einen Kuchen.	Das Kind dekoriert den Kuchen.	Der Hund knabbert am Kuchen.	Das Kind isst selbst vom Kuchen.
Draußen schneit es.	Das Kind macht große Schneebälle.	Das Kind baut einen Schneemann aus den Bällen.	Der Hund frisst die Karottentennase.
Pippa bestellt beim Kellner.	Der Kellner trägt ein Tablett.	Der Kellner lässt das Tablett fallen.	Der Kellner reicht Pippa ein Getränk.
Das Kind tanzt im Blumenfeld.	Das Kind pflückt Gänseblümchen.	Das Kind schenkt der Mutter Gänseblümchen.	Das Kind bastelt einen Kranz aus Gänseblümchen.
Das Kind malt.	Das Kind malt eine rote Fläche.	Aus der roten Fläche ist ein Apfel geworden.	Aus der roten Fläche ist ein Auto geworden.
Bonno sieht einen Apfel im Baum.	Bonno pflückt den Apfel.	Bonno isst den Apfel.	Bonno backt einen Apfelkuchen.
Das Kind nimmt sich eine Schachtel mit Keksen.	Das Kind legt Kekse in die Schale.	Das Kind wirft die leere Schachtel weg.	Das Kind bastelt aus der leeren Schachtel eine Giraffe.
Das Kind deckt den Tisch.	Das Kind schmirt ein Butterbrot.	Das Kind isst das Butterbrot.	Das Kind steckt die Brotdose mit Butterbrot in die Tasche.
Die Kinder basteln am Tisch.	Das Kunstwerk ist fertig, auf dem Tisch liegen viele Sachen.	Das Kind räumt die Sachen alleine weg.	Die Kinder räumen die Sachen gemeinsam weg.
Das Kind blickt aus dem Fenster und will nach draußen.	Das Kind wählt Schuhe aus.	Das Kind rennt in Turnschuhen.	Das Kind läuft mit Stiefeln im Gras.
Die Kinder spielen auf dem Naturspielplatz.	Das Kind findet einen langen Ast.	Der lange Ast ist abgebrochen, und die Kinder schreien damit.	Die Kinder bauen aus noch mehr Ästen eine Hütte.
Pippa und Bonno gehen einen Weg entlang.	Mitten auf dem Weg ist eine große Regenpfütze.	Pippa und Bonno spielen in der Regenpfütze.	Pippa und Bonno gehen um die Regenpfütze herum.
Das Kind sieht ein Insekt auf einer Blume.	Das Kind nimmt ein Vergrößerungsglas.	Das Kind blickt durch das Vergrößerungsglas und sieht einen Marienkäfer.	Das Kind blickt durch das Vergrößerungsglas und sieht eine Biene.
Das Kind spielt mit einem Ball.	Ein anderes Kind im Rollstuhl sieht beim Fußballspielen zu.	Die Kinder werfen sich gegenseitig den Ball zu.	Die Kinder gehen zusammen spazieren.
Das Kind stolpert über einen Stein.	Das Kind hat Schmerzen und weint.	Das Kind bekommt von der Mutter ein Pflaster.	Die Mutter tröstet das Kind.

Zielgruppe

Für 2-4 Kinder ab 3 Jahren

Entwicklungsziele

- Sprachentwicklung, mündlicher Sprachgebrauch
 - Erweiterung des produktiven Wortschatzes
 - Erzählen einer Geschichte
 - Übung mit der Gliederung einer Geschichte in 3 Teile: Anfang, Mitte, Ende

Ziel des Spiels

Die Kinder suchen 3 Karten für die Geschichte: Anfang, Mitte, Ende. Sie erzählen diese Geschichte und entscheiden selbst über den Verlauf der Geschichte..

Es geht los

Geschichte mit Ende 1 oder 2

Finde 3 zusammengehörende Karten und ordne sie in der Reihenfolge der Geschichte an. Entscheide dich für Ende 1 oder Ende 2. Erzähle einer anderen Person die Geschichte in chronologischer Reihenfolge.

Geschichte mit eigenem Ende

Finde die Anfangs- und die mittlere Karte einer Geschichte. Denk dir ein eigenes Ende für diese Geschichte aus.

Oder suche nur die Karte mit dem Anfang der Geschichte und denk dir den Mittelteil und das Ende selbst aus. Erzähle einer anderen Person die Geschichte in chronologischer Reihenfolge.

Denk dir aus, wie es weitergeht

Wenn du die drei Teile der Geschichte gefunden hast, überlege dir, wie sie

weitergehen könnte oder was vorher geschah. Gib dem Kind auf den Karten einen Namen. Was denkt oder fühlt das Kind auf der Karte jetzt gerade? Was würde geschehen, wenn etwas Unerwartetes passiert? Was ist an diesem Tag vorher schon passiert? Was würde geschehen, wenn... (es zum Beispiel regnet oder der Hund den Kuchen auffrisst)? Erzähle einer anderen Person die Geschichte in chronologischer Reihenfolge.

Viel Spaß beim „Geschichtenerzählen“!

Français

Raconter des histoires

Trois étapes et deux fins

« Je vais raconter l'histoire suivante : Le garçon, que j'appelle Noah, se promène dans le parc et voit un grand pommier. Le pommier porte des pommes. Noah aime bien les pommes. Il prend un escabeau et le place sous l'arbre. S'il monte sur l'escabeau, il pourra attraper une pomme savoureuse. Noah ne peut pas attendre, il prend immédiatement une grande

bouchée de la pomme.

Ou l'histoire se termine autrement : Noah a cueilli plus de pommes et il les ramène toutes à la maison. À la maison, il prépare une délicieuse tarte aux pommes. ».

Contenu

- 15 cartes – début de l'histoire
- 15 cartes – milieu de l'histoire
- 15 cartes – fin 1 (recto) et fin 2 (verso) de l'histoire
- Mode d'emploi

Début	Milieu	Fin 1	Fin 2
L'enfant prépare une tarte.	L'enfant décore la tarte.	Le chien pique un bout de tarte.	L'enfant mange la tarte lui-même.
Il neige dehors.	L'enfant fait de grosses boules de neige.	L'enfant fait un bonhomme de neige avec les boules.	Le chien mange la carotte qui tient lieu de nez.
Pippa passe commande au serveur.	Le serveur marche avec un plateau.	Le serveur laisse tomber le plateau.	Le serveur donne une boisson à Pippa.
L'enfant danse dans un champ de fleurs.	L'enfant cueille des marguerites.	L'enfant offre des marguerites à sa maman.	L'enfant fait une couronne de marguerites.
L'enfant est en train de peindre.	L'enfant peint une surface rouge.	La surface rouge est devenue une pomme.	La surface rouge est devenue une voiture.
Bonno voit une pomme dans un arbre.	Bonno cueille la pomme.	Bonno mange la pomme.	Bonno prépare une tarte aux pommes.
L'enfant prend une boîte de biscuits.	L'enfant met les biscuits dans une coupelle.	L'enfant jette la boîte vide.	L'enfant transforme la boîte vide en girafe.
L'enfant met la table.	L'enfant prépare une tartine.	L'enfant mange la tartine.	L'enfant met la boîte avec la tartine dans le sac.
Les enfants bricolent à table.	L'œuvre d'art est terminée, la table est couverte d'objets.	L'enfant range les affaires tout seul.	Les enfants rangent les affaires ensemble.
L'enfant regarde dehors et veut sortir.	L'enfant va choisir ses chaussures.	L'enfant va courir avec des baskets.	L'enfant va marcher dans l'herbe avec ses bottes.
Les enfants jouent dans une aire de jeux naturelle.	L'enfant trouve une longue branche.	La longue branche est cassée et les enfants l'utilisent pour écrire.	Les enfants construisent une cabane avec encore plus de branches.
Pippa et Bonno se promènent sur un chemin.	Au milieu du chemin se trouve une grande flaque d'eau.	Pippa et Bonno jouent dans la flaque d'eau.	Pippa et Bonno tournent autour de la flaque d'eau.
L'enfant voit une petite bête sur une fleur.	L'enfant prend une loupe.	L'enfant regarde à travers la loupe et voit une coccinelle.	L'enfant regarde à travers la loupe et voit une abeille.
L'enfant joue avec un ballon.	L'autre enfant en fauteuil roulant regarde le football.	Les enfants jettent le ballon ensemble.	Les enfants se promènent ensemble.
L'enfant tombe sur une pierre.	L'enfant a mal et pleure.	La mère de l'enfant lui met un sparadrap.	La mère réconforte l'enfant.

Groupe cible

Pour 2 à 4 enfants, à partir de 3 ans

Objectifs de développement

- Développement linguistique, langage oral
 - Enrichissement du vocabulaire productif
 - Raconter une histoire
 - S'entraîner à construire une histoire en 3 parties : le début, le milieu et la fin

But du jeu

Les enfants recherchent 3 cartes de l'histoire : le début, le milieu et la fin. Ils racontent cette histoire et en choisissent eux-mêmes le dénouement.

Démarrer

Histoire avec le dénouement 1 ou 2

Cherchez 3 cartes qui vont ensemble et placez-les dans l'ordre de l'histoire. Choisissez le dénouement 1 ou le dénouement 2. Racontez l'histoire dans l'ordre chronologique à quelqu'un d'autre.

Une histoire qui a son propre dénouement

Cherchez les cartes du début et du milieu d'une histoire. Imaginez votre propre fin à cette histoire.

Ou cherchez uniquement la carte avec le début de l'histoire et inventez vous-même le milieu et la fin. Racontez l'histoire dans l'ordre chronologique à quelqu'un d'autre.

Inventez la suite

Une fois que vous avez trouvé l'histoire en trois étapes, imaginez comment elle pourrait se poursuivre. Ou ce qui s'est passé avant. Donnez un nom à l'enfant sur les cartes. Que pense ou ressent l'enfant sur la carte en ce moment ? Que se passerait-il en cas d'imprévu ? Que s'est-il passé plus tôt ce jour-là ? Que se passerait-il si... (par exemple, il va pleuvoir, le chien mange la tarte) ? Racontez l'histoire dans l'ordre chronologique à quelqu'un d'autre.

Amusez-vous bien avec « Raconter des histoires » !

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.

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.



Rolf.

Mercuriusweg 14 4051 CV Ochten Nederland www.rolfeducation.com www.derolfgroep.nl
