

Hora de comer

Necesitarás:

- Fotografías de comida recortadas de revistas o dibujos que los niños hayan hecho de sus comidas favoritas
- Caja registradora calculadora
- Dinero
- Platos de papel

Para jugar:

Monta una cafetería Establece precios realista para la comida. Por ejemplo, las bebidas y los postres deberán ser más baratos que los platos principales. Coloca la comida sobre una mesa alargada. Los niños pueden elegir su comida, colocarla en platos de papel y pagar en la caja.

Todos a bordo

Necesitarás:

- Caja registradora calculadora
- Billetes de tren
- Mapa local

Para jugar:
Monta una estación de trenes Utiliza el mapa para decidir dónde irá tu ferrocarril. Planea la ruta de tu ferrocarril imaginario y fabrica billetes de tren con distintos precios, según los distintos destinos.

Decide quiénes serán los pasajeros y quién será la persona que venda los billetes, el revisor y el maquinista. Es posible que los niños quieran que haya una persona que venda periódicos y cosas para comer en el tren. Dejar que aporten cosas al juego con su imaginación.

Pésalo, ponle un sello y mándalo

Necesitarás:

- Caja registradora calculadora
- Sobres usados
- Cajas pequeñas envueltas en papel marrón
- Balanza para pesar las cartas y paquetes
- Buzón de correos imaginario

Para jugar:

A los niños les encanta mandar y recibir correo y disfrutarán muchísimo montando su propia oficina de correos. Podrán escribir cartas, comprar sellos, dar cambio, pesar paquetes y enviarlos... con este juego pueden practicar la lectura, la escritura y las matemáticas.

Ánima a los niños a que creen el papel que quieren interpretar. Algunos de ellos querrán escribir cartas o mensajes a lo que haya que añadir un sello, pesar y enviar. Establece precios para los distintos servicios, por ejemplo, el envío rápido costará más dinero. Asegúrate de que todos los niños reciben algo por correo.

Cuidado y mantenimiento:
<ul style="list-style-type: none">No es necesario montaje. Se recomienda limpiar el juguete de forma periódica con un trapo seco y limpio. Guardar a temperatura ambiente. No exponer el juguete a la humedad, el calor o la luz solar.

Cuidado de las pilas y consejos de mantenimiento:
<ul style="list-style-type: none">El sonido de la calculadora se emite gracias a una pila de botón de 1,5 V (G13/LR44) (Incluida). Esta pila no afecta a las funciones de la calculadora. Si el juguete deja de emitir el sonido, sustituye la pila tal y como se indica a continuación. Para colocar la pila, desatornilla primero el tornillo con un destornillador de estrella y quita la tapa del compartimento de las pilas. Introduce una pila de botón nueva de 1,5 V (G13/LR44) o equivalente. Asegúrate de que colocas la pila con el polo positivo (+) boca arriba, tal y como se indica en el compartimento de las pilas de la caja registradora. Usa solo el tipo de pila que se especifica. Vuelve a colocar la tapa del compartimento y fíjala con el tornillo. Asegúrate de insertar las pilas correctamente con la supervisión de un adulto y sigue siempre las instrucciones del fabricante del juguete y las pilas. No mezcles pilas alcalinas, estándar (zinc-carbono) o recargables (níquel-cadmio). Inserta las pilas con la polaridad correcta. No recargues pilas no recargables. Carga las pilas recargables solo bajo la supervisión de un adulto. Retira las pilas recargables del juguete antes de recargarlas. Usa solo pilas de la misma clase o equivalentes. No cortocircuites los terminales de corriente. Quita siempre las pilas agotadas o casi agotadas del producto. Quita las pilas si vas a guardar el producto durante mucho tiempo. Guarda la unidad a temperatura ambiente. No mezcles pilas nuevas y viejas. Sustituye las pilas ante la primera señal de funcionamiento errático. Guarda estas instrucciones para futuras consultas.
ADVERTENCIA: Desecha las pilas usadas inmediatamente. Mantén las pilas, tanto nuevas como usadas, fuera del alcance de los niños. Si sospechas que una pila puede haber sido ingerida o introducida en cualquier parte del cuerpo, busca atención médica de inmediato.

FR

Caisse enregistreuse calculatrice

IMPORTANT: Retirer la languette du compartiment des piles avant toute utilisation.

La caisse enregistreuse calculatrice Pretend & Play® encourage les enfants à acquérir des capacités mathématiques élémentaires et à apprendre à utiliser une calculatrice de manière ludique. Ce jouet éducatif unique comprend une calculatrice opérationnelle pour aider les enfants, à partir de la maternelle, à se familiariser avec les fonctions d’une calculatrice. Les grosses touches du clavier sont parfaitement adaptées aux petites mains et le tiroir-caisse contient des billets et des pièces très réalistes.

Les enfants apprendront naturellement à ajouter et à soustraire lorsqu’ils utilisent la caisse enregistreuse calculatrice dans leurs jeux d’imitation pour vendre des produits dans leur « magasin », enregistrer les achats et rendre la monnaie.

Fonctions de la calculatrice :

- Fonctionne à l’énergie solaire.
- Très grosses touches pour faciliter la manipulation pour les petites mains
- Affichage à huit chiffres
- Fonction d’erreur pour indiquer les erreurs de saisie
- Signe égal répétitif pour les achats multiples
- Fonction négative pour enseigner les nombres entiers relatifs
- Ordre des opérations saisis par l’élève pour acquérir des compétences

Enfants de maternelle

Les enfants de maternelle apprécieront l’aspect réaliste que la calculatrice apporte à leur jeu d’imitation. Bien qu’ils ne soient pas encore prêts, du point de vue du développement, à utiliser toutes les fonctions de la calculatrice, le fait de jouer avec cette dernière leur permet de se familiariser avec les touches et les chiffres qu’elle comporte.

Activités avec la calculatrice

Chiffres de 1 à 9
Saisissez le chiffre 1 et montrez le chiffre affiché aux élèves. Demandez-leur de saisir le chiffre. Continuez avec d’autres chiffres. Montrez aux élèves comment saisir des chiffres supérieurs à 9. Dites un nombre que les élèves doivent saisir sur la calculatrice.

Comptons les pennies (centimes)

Comptez les pennies (centimes) du tiroir-caisse. Encouragez les élèves à saisir le nombre de pennies (centimes) que vous comptez. Avec de la pratique, les élèves pourront saisir la somme des pennies (centimes) qu’ils ont comptés eux-mêmes.

Initiation à l’addition

Utilisez la calculatrice pour introduire l’addition. Utilisez des pennies (centimes), des cubes et autres objets à compter pour aider les élèves à visualiser le processus de l’addition. Regroupez les objets à compter en deux piles de moins de dix objets. Comptez une pile et saisissez le total dans la caisse enregistreuse. Comptez l’autre pile et ajoutez-la à la première. Montrez aux élèves comment la calculatrice a ajouté les deux piles. Rappechez les deux piles et vérifiez le résultats de l’addition.

Élèves d’âge scolaire

Les élèves d’âge scolaire sont prêts à commencer à travailler avec la calculatrice. Utilisez cette dernière pour renforcer les opérations mathématiques élémentaires et non pas pour les remplacer.

Combien ?

Utilisez la fonction de multiplication de la calculatrice pour déterminer le nombre de doigts de toute la classe. Comptez les enfants présents dans la classe et multipliez ce nombre par 10. Utilisez la même méthode pour calculer le nombre d’yeux dans la classe.

Quel âge avons-nous ?

Utilisez la calculatrice pour ajouter les âges de toute la classe.

Allons faire les courses !

Matériel :

- Boîtes et conteneurs vides de produits d’épicerie
- Coupons
- Caisse enregistreuse calculatrice
- Argent
- Aliments en plastique
- Sacs à provisions

Pour jouer :

Créez un « supermarché » en disposant les produits sur des étagères, au sol, sur les bureaux ou sur des chaises ! Mettez des prix sur les articles en vente. (Utilisez des prix à un seul chiffre pour les enfants plus jeunes. Utilisez des nombres à deux chiffres et des billets pour les enfants plus âgés.) Faites une liste de courses et utilisez les coupons. Encouragez les enfants à changer de rôle afin qu’ils puissent avoir l’opportunité d’être le client et le caissier. Les deux rôles sont amusants !

Utilisez un langage pour renforcer l’apprentissage au cours du jeu : « Oh, vous avez acheté 5 boîtes de petits pois !» ou « Désolé, vous ne m’avez pas donné assez d’argent. Puis-je avoir une livre (un euro) de plus, s’il vous plaît ? ». Ne limitez pas votre langage à la vie réelle, faites preuve d’imagination ! Ce jeu peut être très divertissant (et éducatif) pour tous les âges.

Magasin de chaussures

Matériel :

- Assortiment de chaussures pour hommes, femmes, enfants et bébés
- Argent
- Caisse enregistreuse calculatrice
- 1 règle

Pour jouer :

Aidez les enfants à monter un magasin de chaussures. Faites une pile avec toutes les chaussures et laissez les enfants les trier par paires et les ranger par taille. Placez les chaussures au sol ou sur des étagères. Suggérez des prix pour les chaussures en fonction de leur aspect et de leur type. (Utilisez des sommes entières à un seul chiffre pour les enfants plus jeunes et des sommes plus importantes pour les enfants plus âgés.) Encouragez les enfants à jouer les différents rôles de client, de vendeur et de caissier.

Mesurez les pieds des enfants avec une règle. Vous pouvez noter la taille de leurs pieds dans un tableau. La taille des chaussures n’est pas aussi importante que les opportunités d’enrichir le vocabulaire et de renforcer les nombres : « Ces chaussures sont trop grandes !» ou « je pense que ces chaussures sont un peu petites pour vous, elles iraient

probablement mieux à votre petite sœur ». Les enfants apprécieront votre humour si vous essayez de mettre une paire de chaussures qui est bien trop petite ou trop grande. Aidez le caissier ou la caissière à totaliser la somme due et à rendre la monnaie.

À table !

Matériel :

- Photos d’aliments découpées dans des magazines ou dessins des aliments préférés des enfants
- Caisse enregistreuse calculatrice
- Argent
- Assiettes en carton

Pour jouer :

Créez une cafétéria ! Donnez des prix réalistes aux aliments. Par exemple, les boissons et les desserts doivent être moins chers que les plats principaux. Disposez les aliments sur une longue table. Les enfants peuvent choisir leurs aliments, les mettre sur leur assiette en carton et payer à la caisse.

Tout le monde à bord !

Matériel :

- Caisse enregistreuse calculatrice
- Tickets
- Carte locale

Pour jouer :

Créez une gare ferroviaire ! Servez-vous de la carte pour déterminer la destination de votre train. Créez l’itinéraire de votre train imaginaire et préparez des tickets avec des prix qui varient en fonction de la destination.

Décidez quels élèves seront les voyageurs et qui sera le vendeur de tickets, le chef de train et le conducteur du train. Les enfants pourront aussi jouer le rôle d’assistants qui distribuent des encas ou des magazines. Laissez libre cours à leur imagination.

Pesé, timbré, envoyé !

Matériel :

- Balance pour peser les lettres et les paquets
- Petits paquets enveloppés de papier Kraft
- Caisse enregistreuse calculatrice
- Enveloppes de courrier ouvert
- Timbres usagés ou autocollants

Pour jouer :

Les enfants adorent envoyer et recevoir du courrier et ils s’amuseront comme des petits fous en créant leur propre bureau de poste ! Il y a des lettres à écrire, des timbres à acheter, de la monnaie à rendre, des paquets à peser et à livrer, etc. Ce jeu incorpore la lecture, l’écriture et les mathématiques !

Encouragez les enfants à créer leurs propres rôles. Certains enfants pourront préférer écrire des lettres ou des notes qui doivent ensuite être pesés, timbrés et livrés. Créez des prix pour les différents services. Par exemple, une livraison expresse coûtera plus cher. Veillez à ce que tous les enfants reçoivent du courrier.

Entretien et maintenance :
<ul style="list-style-type: none">• Aucun assemblage requis. • Il est recommandé de la nettoyer régulièrement avec un chiffon sec propre. • À conserver à température ambiante. • Ne pas exposer à l’humidité, à la chaleur ou à la lumière directe du soleil.

Conseils d’entretien et de maintenance des piles :
<ul style="list-style-type: none">• Les bips sonores de la calculatrice sont alimentés par une pile bouton de 1,5 V (G13/LR44) (incluse). Cette pile n’affecte pas les fonctions de la calculatrice. Si les bips sonores ne sont plus émis, changer la pile comme indiqué ici. • Pour installer les piles, dévisser la vis à l’aide d’un tournevis cruciforme pour ouvrir le capot. Insérer une nouvelle pile bouton de 1,5 V (G13/LR44) ou équivalente. Veillez à ce que le pôle positif (+) de la pile soit dirigé vers le haut, comme indiqué dans le compartiment des piles de la caisse enregistreuse. Utilisez uniquement le type de pile spécifié dans ce guide. Refermer le clapet du compartiment et serrer la vis. • Insérer les piles correctement (sous la supervision d’un adulte) et toujours suivre les instructions du fabricant du jouet et des piles. • Ne pas mélanger les piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium). • Insérer les piles en respectant la polarité. • Ne pas recharger les piles non rechargeables. • Charger uniquement les piles rechargeables sous la supervision d’un adulte. • Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les charger. • Utiliser uniquement des piles du même type ou de type équivalent. • Ne pas court-circuiter les bornes d’alimentation. • Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit. • Retirer les piles si le produit ne va pas être utilisé pendant une longue période de temps. • À conserver à température ambiante. • Ne pas mélanger les piles neuves et usagées. • Remplacer les piles aux premiers signes de dysfonctionnement. • Veuillez conserver ces instructions pour toute référence ultérieure.
ATTENTION : Jetez immédiatement toute pile usagée. Conservez les piles neuves et usagées hors de la portée des enfants. Si vous pensez qu’il est possible que des piles aient été ingérées ou placées à l’intérieur d’une partie du corps, demandez immédiatement l’avis d’un médecin.

DE

Spielkasse mit Rechenfunktion

WICHTIG: Vor Gebrauch Lasche aus dem Batteriefach ziehen.

Die Spielkasse mit Rechenfunktion von Pretend & Play® eignet sich hervorragend, um Kindern die Grundlagen der Mathematik und den Umgang mit einem elektronischen Rechner kindgerecht verpackt im phantasievollen Spiel näherzubringen. Dieses besondere Lernspielzeug enthält einen integrierten, voll funktionsfähigen Rechner, der das Kind ab der Vorschule an die Funktionen eines Taschenrechners heranhöhrt. Mit den großen Tasten des Bedienfelds haben kleine Hände keine Mühe. Die Kassenlade enthält zudem realistisch aussehende Banknoten und Münzen.

Im freien Spiel, beim Verkauf von Produkten im Kaufladen, beim Eintippen der Einkäufe und bei der Herausgabe von Wechselgeld üben Kinder auf der Spielkasse mit Rechenfunktion ganz spielerisch das Addieren und Subtrahieren.

Funktionen des integrierten Rechners:

- Der Rechner ist solarbetrieben
- Extragroße Tasten zur Bedienung durch kleine Hände
- Achtstelliger Display
- Fehlerfunktion meldet Eingabefehler
- Wiederholt betätigbares Gleichheitszeichen zur Eingabe mehrerer Einkäufe hintereinander
- Vermittlung von negativen ganzen Zahlen
- Schüler müssen bei der Eingabe die Punkt-vor-Strich-Regel beachten

Vorschulkind

Machen Sie Vorschulkindern eine Freude – mit einem voll funktionsfähigen Rechner, der sich in ihr phantasievolles Spiel integrieren lässt. Vorschulkindler sind zwar von der Entwicklung her noch nicht so weit, alle Funktionen eines Taschenrechners nutzen zu können, doch die Spielkasse macht sie mit den Tasten und Ziffern eines solchen Rechengeräts frühzeitig vertraut.

Aufgaben mit der Spielkasse

Ziffern von 1 bis 9

Tippen Sie die Zahl 1 ein und zeigen Sie den Kindern die Ziffer auf dem Display. Anschließend dürfen die Kinder die Zahl eintippen. Fahren Sie mit den übrigen Zahlen fort. Zeigen Sie den Kindern, wie sie Zahlen größer 9 eingeben können. Sagen Sie eine Zahl an, die das Kind in die Spielkasse eintippen soll.

Pennys (Cents) zählen

Zählen Sie die Pennys (Cents) aus der Kassenlade ab. Fordern Sie die Kinder auf, die Anzahl der Pennys (Cents), die Sie gezählt haben, einzutippen. Mit etwas Übung können Kinder die Pennys (Cents) selbst zählen und den Betrag eingeben.

Erste Addition

Mit der Spielkasse können erste Schritte in der Addition geübt werden. Um den Kindern den Additionsvorgang visuell zu veranschaulichen, können Sie Pennys (Cents), Klötzchen oder andere Figuren verwenden. Legen Sie die Figuren zu Gruppen mit weniger als zehn Stück zusammen. Zählen Sie die Figuren einer Gruppe ab und tippen Sie die Summe in die Spielkasse ein. Zählen Sie die nächste Gruppe ab und addieren Sie die Summe zur ersten. Zeigen Sie den Kindern, dass die Spielkasse beide Gruppen addiert hat. Schieben Sie jetzt die zuvor addierten Gruppen zu einer Gruppe zusammen und überprüfen Sie, ob die Spielkasse richtig gerechnet hat.

Schulkinder

Schulkinder können bereits mit der Rechenfunktion beginnen. Mit der Spielkasse lassen sich mathematische Grundkenntnisse vertiefen, aber nicht ersetzen.

Wie viele?

Wie viele Finger gibt es in dieser Klasse? Mit der Multiplikationsfunktion der Spielkasse bekommen Sie es heraus. Zählen Sie alle Kinder der Klasse ab und multiplizieren Sie die Anzahl mit zehn. Verwenden Sie dieselbe Methode, um zu berechnen, wie viele Augen es in der Klasse gibt.

Wie alt sind wir?

Addieren Sie auf der Spielkasse das Alter aller Personen der Klasse zusammen.

Kaufladen spielen!

Sie benötigen:

- Spielkasse mit Rechenfunktion
- Leere Lebensmitteltarbons und Behälter
- Einkaufstaschen
- Gutscheine

So wird gespielt:

Bauen Sie einen „Supermarkt“, indem Sie verschiedene Produkte auf Regale, Boden, Tische oder sogar einer Stuhlreihe platzieren! Versehen Sie die Ladenprodukte mit Preisen. (Bei kleineren Kindern sollten die Preise einstellig sein. Für größere Kinder können Sie zweistellige Zahlen und Banknoten-Beträge verwenden.) Erstellen Sie eine Einkaufsliste und Gutscheine. Lassen Sie die Kinder abwechselnd Kunde oder Kassierer spielen. Beide Positionen machen Spaß!
Um neben dem Spielen das Lernen nicht zu kurz kommen zu lassen, sprechen Sie laut mit: „So, du hast 5 Dosen Erbsen gekauft!“ oder „Ich glaube, du hast mir weniger Wechselgeld gegeben, als ich bekommen müsste. Könnte ich bitte noch einen Pfund (Euro) mehr haben?“ Begrenzen Sie den Wortschatz nicht auf reale Gegenheiten; setzen Sie Ihre Phantasie ein! Das kann für alle Altersstufen sehr unterhaltsam (und lehrreich) sein.

Schuhgeschäft

Sie benötigen:

- Schuhsortiment – Herren, Damen, Kinder und Babys
- Geld
- Spielkasse mit Rechenfunktion
- Lineal

So wird gespielt:

Helfen Sie den Kindern, ein Schuhgeschäft einzurichten! Werfen Sie die Schuhe auf einen Haufen, aus dem die Kinder nach Größe sortierte Schuhpaare bilden sollen. Legen Sie die Schuhe für alle gut sichtbar auf den Boden oder auf Regale. Die Schuhpreise bestimmen Sie je nach Aussehen und Art. (Bei kleineren Kindern verwenden Sie einstellige Preise in ganzen Pfund (Euro). Bei älteren Kindern können die Beträge größer sein.) Lassen Sie die Kinder abwechselnd Kunde, Verkäufer oder Kassierer spielen.

Messen Sie die Füße der Kinder mit einem Lineal ab. Erstellen Sie ein Diagramm mit den unterschiedlichen Schuhgrößen. Viel wichtiger als die Passgenauigkeit der Schuhe ist hier die Möglichkeit, seinen Wortschatz zu erweitern und die Zahlenkenntnisse zu vertiefen. „Diese Schuhe sind zu groß!“ oder „Ich glaube, dass diese Schuhe für dich zu klein sind, aber deiner kleinen Schwester, die noch ein Baby ist, könnten sie passen.“ Kinder begrüßen gewiss Ihren Humor, wenn Sie versuchen, sich ein Paar offensichtlich zu klein oder groß geratener Schuhe anzuziehen. Helfen Sie dem „Kassierer“, eingenommene Beträge zusammenzurechnen und Wechselgeld herauszugeben.

Zeit zum Mittagessen!

Sie benötigen:

- Lebensmittelfotos aus Zeitschriften oder gemalte Bilder mit den Lieblings Speisen der Kinder
- Spielkasse mit Rechenfunktion
- Geld
- Pappteller

So wird gespielt:

Bauen Sie eine Kantine! Versehen Sie die Artikel mit realistischen Preisen. Beispielsweise sollten Getränke und Nachspeisen weniger als eine Hauptspeise kosten. Legen Sie alle Speisen auf einem langen Tisch aus. Die Kinder wählen die gewünschte Speise aus, legen sie auf ihren Pappteller und bezahlen an der Kasse.

Alles einsteigen!

Sie benötigen:

- Spielkasse mit Rechenfunktion
- Geld
- Fahrkarten
- Stuhlreihe
- Landkarte der Region

So wird gespielt:

Bauen Sie einen Bahnhof! Auf der Landkarte bestimmen Sie, wohin der Zug fahren soll. Zeichnen Sie die Route auf, die der Phantasiezug fahren soll, und basteln Sie Fahrkarten mit Fahrpreisen, die je nach Zielbahnhof variieren!

Bestimmen Sie, wer Passagiere, Fahrkartenverkäufer, Fahrkartenkontrollleur bzw. Lokführer sein soll. Vielleicht wünschen sich die Kinder auch Verkäufer, die im Zug kleine Snacks oder Zeitschriften anbieten? Die Phantasie der Kinder entscheidet über den Spielverlauf.

Wiegen, Briefmarke drauf und ab die Post!

Sie benötigen:

- Kleine, in braunes Papier gewickelte Päckchen
- Geld
- Spielkasse mit Rechenfunktion
- Verschiedene Stempel
- Briefumschläge von geöffneter Post
- Spiel-Briefkasten
- Alte Briefmarken oder Aufkleber
- Waage für Briefe und Pakete

So wird gespielt:

Da Kinder unheimlich gern Post versenden und empfangen, ist die Gestaltung eines eigenen Postames ein Riesenergnügen! Und es gibt viel zu tun: Briefe schreiben, Briefmarken kaufen, Wechselgeld herausgeben, Pakete wiegen und ausliefern, ... !n dieses Spiel lassen sich Lesen, Schreiben und Mathematik problemlos integrieren!

Ermuntern Sie die Kinder, selbst Aufgaben zu erfinden. Ein Kind möchte vielleicht Briefe oder Notizen schreiben, die gewogen, mit einer Briefmarke versehen, abgestempelt und versendet werden müssen. Erfinden Sie zu jeder Leistung einen Preis. Eine Express-Lieferung kostet natürlich mehr. Sorgen Sie dafür, dass jedes Kind auch einmal Post erhält.

Pflege und Wartung:
<ul style="list-style-type: none">• Keine Montage erforderlich. • Eine regelmäßige Reinigung mit einem sauberen, trockenen Tuch wird empfohlen. • Bei Zimmertemperatur lagern. • Keiner Feuchtigkeit, Hitze oder direkter Sonnenbestrahlung aussetzen.

Tipps zur Batteriepflege und Wartung:

- Der Piepton für die Kasse wird von einer 1,5 V (G13/LR44) Knopfzellen-Batterie betrieben (enthalten). Die Batterie beeinflusst nicht die Rechenfunktionen. Bei Nachlassen des Pieptons wird die Batterie wie nachstehend dargestellt ausgetauscht.
- Um die Batterien einzulegen, drehen Sie zuerst die Schraube mit einem Kreuzschlitzschraubendreher heraus und entfernen dann den Deckel des Batteriefachs. Setzen Sie eine neue Knopfzelle mit 1,5 V (G13/LR44) oder eine gleichwertige Batterie ein. Achten Sie darauf, dass der positive (+) Pol der Batterie nach oben zeigt, wie auf dem Batteriefach der Spielkasse dargestellt. Verwenden Sie nur die hier aufgeführten Batterietypen. Setzen Sie den Deckel wieder auf das Batteriefach und drehen Sie die Schraube fest.
- Die Batterien müssen unter Aufsicht eines Erwachsenen eingesetzt werden. Beachten Sie immer die Anweisungen des Spielgeräts- und Batterieherstellers.
- Nicht Alkaline-, herkömmliche (Zink-Kohle) und wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien zusammen verwenden.
- Beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Ausrichtung der Pole achten.
- Nicht versuchen, nichtaufladbare Batterien aufzuladen.
- Wiederaufladbare Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spielgerät entnehmen.
- Nur Batterien desselben oder eines geeigneten Typs verwenden.
- Anschlüsse nicht kurzschließen.
- Entfernen Sie schwache oder teere Batterien immer aus dem Produkt.
- Entfernen Sie die Batterien, falls das Produkt für längere Zeit weggeräumt wird.
- Bei Zimmertemperatur lagern.
- Nicht neue und alte Batterien zusammen verwenden.
- Batterien wechseln, sobald erste Anzeichen einer unregelmäßigen Funktion auftreten.
- Bewahren Sie diese Anleitung bitte gut auf.

ACHTUNG: Verbrauchte Batterien sofort entsorgen. Neue und verbrauchte Batterien für Kinder unzugänglich aufbewahren. Falls Sie vermuten, dass Batterien verschluckt wurden oder sich im Körperinneren befinden, wenden Sie sich sofort an einen Arzt.

NL

Kassa met rekenmachine

LET OP: Verwijder voor gebruik het lipje van het batterijcompartiment.

De Pretend & Play®-speelgoedkassa met rekenmachine leert kinderen de beginselen van wiskunde en rekenen en bevordert de fantasie. Dit unieke educatieve speelgoed heeft een werkende rekenmachine, waardoor kinderen, vanaf de peutertleeftijd en ouder, vertrouwd raken met rekenapparatuur. De grote knoppen zijn eenvoudig te bedienen met kleine vingertjes en de kassalade bevat realistische bankbiljetten en munten.

Kinderen leren zo op natuurlijke wijze optellen en aftrekken als ze spelen met de kassa, artikelen verkopen in hun 'winkelkje', de aankopen bij elkaar op moeten tellen en wisselgeld terug moeten geven.

Specificaties rekenmachine:

- Rekenmachine werkt op zonne-energie
- Extra grote knoppen voor kleine vingertjes
- Achtcijferig display
- Foutmelding bij foute invoer
- Optelknop voor meerdere aankopen
- Aftreknop voor het leren van hele getallen
- Op leerlingen gerichte handelingen voor educatieve doeleinden

Peuters

Door de werkende rekenmachine kunnen peuters nog realistischr winkeltje spelen. Op de peutertleeftijd zijn ze nog niet ver genoeg ontwikkeld om alle functies van de rekenmachine te begrijpen, maar door het spelen met de kassa raken ze wel vertrouwd met de knoppen en cijfers van een rekenmachine.

Activiteiten rekenmachine

Cijfers 1 t/m 9

Voer het cijfer 1 in en laat de kinderen het cijfer zien op het display. Laat vervolgens de kinderen het cijfer 1 invoeren. Herhaal dit met de andere cijfers. Laat zien hoe de kinderen cijfers hoger dan 9 kunnen invoeren. Vraag de kinderen een specifiek getal in te voeren.

Muntjes tellen

Muntjes tellen uit de kassalade. Vraag de kinderen het bedrag in te voeren van de muntjes die u tellen. Na een beetje oefenen kunnen de kinderen het bedrag invoeren van muntjes die ze zelf bij elkaar hebben opgeteld.

Beginnen met optellen

Gebruik de rekenmachine om de basis aan te leren van optellen. Gebruik muntjes, blokken of andere dingen om het optellen te visualiseren voor de kinderen. Verdeel de dingen om te tellen in stapets van minder dan tien. Tel een stapel en voer het aantal in op de kassa. Tel een andere stapel en tel dit aantal op bij de eerste stapel. Laat de kinderen zien hoe de rekenmachine de twee stapels bij elkaar heeft opgeteld. Leg de stapels bij elkaar en controleer of de uitkomst van de rekenmachine klopt.