

Tandenpoets memo (Haba)

Een leerspel rond tanden poetsen voor 2 tot 6 kinderen of een groep vanaf 4 jaar. Bevat veel informatie en een lexicon om te belangrijkste begrippen op te zoeken. In dit spel bespreken de kinderen of de tanden goed af zijn met een bepaald voedsel of als dit de tanden vuil maakt.

Spelinhoud: 26 kaartenparen met levensmiddelen en dranken
1 kaartpaar dat een tandenpoetsende familie toont
1 speeltand
1 speeltandenborstel
1 bacterie
1 toverappel
1 tandenpoetslexicon

Principe: Twee kaarten geven telkens 1 afbeelding (voeding/drank). In de linkerbovenhoek van elk paar is een rood controleveld. Daarop kan men niet direct herkennen wat eronder steekt, maar als de toverappel erover gehouden wordt, verschijnt een propere tand of een vuile tand. Men moet vooraf raden welke tand zal verschijnen.

SPEL 1

Samen met een volwassene maken de kinderen zich vertrouwd met het thema, ze bekijken de kaarten en benoemen de afbeeldingen. Samen sorteren ze daarna de voeding volgens het principe of ze al dan niet geschikt zijn als 10-uurtje. Op het einde van de toelichting vindt u alle afbeeldingen met uitleg.

Vorbereiding;

Voor het 1^e spel moeten de kaarten te voorschijn gehaald worden. Ze worden gemengd en daarna in zes onder elkaar liggende rijen van negen kaarten gelegd, met de beeltenis zichtbaar.

Aan beide zijden van het speelvlak moet wat plaats blijven. De speeltand wordt rechts naast de kaarten gelegd, de tandenborstel links.

De kaarten moeten naast elkaar liggen – elkaar niet bedekken. Zoek nu het kaartenpaar dat de tandenpoetsende familie toont. Ze zal er u aan herinneren dat je dagelijks 2 à 3 keer de tanden moet poetsen. Leg die familie, voor iedereen zichtbaar.

De toverappel wordt ook klaargelegd. De bacterie is niet nodig.

Spelverloop:

Het jongste kind begint en zoekt 2 kaartenhelften die tot 1 paar samengelegd kunnen worden. De andere kinderen mogen helpen zoeken. Als ze gevonden zijn, mogen ze samengelegd worden voor het kind.

Dan overleggen alle kinderen samen:

- Is de tand blij met deze voeding/drank? Moet dit goed gekauwd worden? Bevat het weinig suiker? Is het een goed 10-uurtje?

- Of maakt het de tand vuil?

Moet het niet intensief gekauwd worden? Bevat het veel suiker? Is het niet goed als 10-uurtje?

- Het kind dat aan de beurt is, neemt na de discussie de toverappel en bekijkt het rode controleveld door de folie om hun vermoeden te controleren.

- a. ziet men een lachende propere tand?
→ tand is blij! Het bevat geen of zeer weinig suiker. Het is goed als 10-uurtje.
- b. ziet men de vuile tand, die de tandenborstel aankijkt
→ dit levensmiddel bevat zo veel suiker dat het geen goed 10-uurtje is.

→ leg het kaartenpaar onder de speeltandenborstel.

Het in wijzerzin volgende kind is dan aan de beurt
Als alle kaartenparen gevonden zijn, eindigt het spel.

SPEL 2

Doel:

Wie een goed geheugen heeft en al iets over gezonde voeding weet, verzamelt het meeste kaartenparen.

Vorbereiding:

- Om het te vereenvoudigen kan het aantal kaartenparen om te beginnen, tot 15 beperkt worden.

Verberg de kaarten en meng ze. Leg ze in zes rijen met negen kaarten onder elkaar, zodat ze elkaar niet bedekken.

- Leg de toverappel, de speeltand, bacterie en tandenborstel eveneens klaar.

Spelverloop:

Spelen in wijzerzin. Het jongste kind begint en mag twee kaarten blootleggen. (passen ze samen?)

- NEEN: verberg beide afbeeldingen opnieuw. Het volgende kind is aan de beurt.

- JA: Goed gedaan, doch alvorens ze bij u neer te leggen moet u vervolgens de suikervraag juist beantwoorden.

Suikervraag: Bekijk de afbeelding. Wat denk je, is de tand tevreden of maakt het hem vuil?

a. Tand tevreden? Is het een goed 10-uurtje?
Neem de tand en leg hem voor u.

b. Of denkt u dat hij de tand vuil maakt? Dan is hij niet geschikt als 10-uurtje.
Neem de tand, leg er de bacterie op en houd de tandenborstel klaar.

Controleer nu met de toverappel of uw vermoeden juist was.

a. Vermoeden is juist: goed. Leg het kaartenpaar voor u. Indien het de tand bevuilde, dan poetst u maar de bacterie weg. Daarna legt u de tandenborstel weg.

b. Vermoeden was vals: U krijgt geen beloning. Leg beide kaarten terug weg bij de andere weggelegde kaarten.

Uitzondering: Indien u het kaartenpaar vindt van de tandenpoetsende familie, mag je het direct bij u nemen. Voor alle andere kaarten moet je eerst de suikervraag juist beantwoorden voor u het kaartenpaar mag houden.

Telkens als je een juist vermoeden hebt, mag je direct twee nieuwe kaarten omdraaien. Telkens als u geen passend paar hebt genomen of als de suikervraag verkeerd werd beantwoord, is het volgende kind, in uurwijzerzin, aan de beurt.

Einde:

Het spel eindigt, zodra alle kaartenparen gevonden zijn. Het kind dat het meeste paren verzameld heeft en zo de hoogste stapel kan bouwen, wint.

Knutsel tip:

Er zijn 3 lege levensmiddel-kaarten. Twee met in de rode controlestip 'vuile tanden' & één met 'lachende tand'. Na overleg kunnen de kinderen zelf bepalen welke voeding ze bijkomend op deze kaarten willen aanduiden.

Zaakinfo

zie vertaling 'tandenpoets spel'

5 Sterren voor gezonden tanden

- 's Morgens: tanden poetsen na ontbijt.

- Voormiddag: Suikervrij!

10-uurtje: suikervrij zodat speeksel zijn beschermingsfunctie kan doen goed: vers fruit, knapperige groente, ongezoete melkproducten, belegd volkorenbrood, mineraalwater, ongezoete theesap (afgelengd met 2/3 water)

- Namiddag:

Het is gunstig om de suikerhoudende spijzen/dranken liever in één tussen maal te bundelen en met genot op te eten.

Ongunstig is een vaak voorkomend voorbijgaand-genot van suikerhoudende zoetigheden, spijzen/dranken. Deze voeding betekent voor de tanden een permanente aanslag. Het speeksel heeft geen tijd om z'n beschermfunctie uit te oefenen.

- s'Avonds:

Voor het slapengaan, tanden grondig rondom poetsen. Nadien niets meer drinken of eten (behalve water)

Tandartsen raden aan dat de ouders 's avonds de tanden van de kinderen nog eens napoetsen.

Pas vanaf het ogenblik dat de kinderen vloeiend kunnen schrijven, is hun fijne motoriek voldoende ontwikkeld, om hun tanden en de tandvleesrand met kleine, cirkelvormige bewegingen, perfect te kuisen.