

educo[®]

hands-on education

STICK THE SHAPE



Vang de vorm
Drücke die Form
Attachez la forme
Empuja la forma
形状吸盘游戏
90000006

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件

educo®



STICK THE SHAPE

Mathematics ■■■■ **Language** ■■■■ **Motor skills** ■■

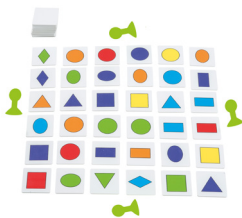
OBJECTIVE

- Recognize and name colours and shapes
- Combine colours and shapes
- Practice communication and collaboration
- Exercise movements from the elbow and wrist

EXPLANATION

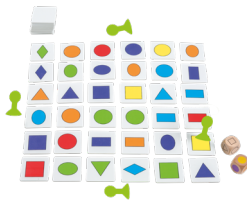
1

Place the 36 image cards open on the table. The remaining cards are placed upside down on a stack. Every player has a suction cup in front of him/her.



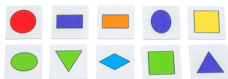
2

Player one rolls the dice with the shapes and the dice with the colours. The outcome shows the combination of the colour and shape, for example yellow-square. The player that takes the card with a yellow square first, using the suction cup, can keep the image card.



3

The player that has ten cards first, wins. When there are two cards with the right combination, the player takes them both. Every card that is taken is being replaced by a new card from the stack.





TIPS





- Make the game easier. Play with two players. Place only around five cards on the table. Child one names which card child two has to take. Then they switch turns.
- Make the game easier by only using the dice with the colours or the dice with the shapes.
- Play memory. Place the image cards upside down on the table. Child one turns over two image cards. The child can keep the set when both cards are identical. Otherwise, they are placed back and his or her turn is over. The child with the most sets wins.



VANG DE VORM

Rekenen  Taal  Motoriek 

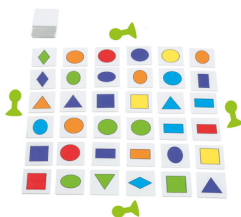
LEERDOEL

-  Herken en benoem kleuren en vormen
-  Combineer kleuren en vormen
-  Oefen communicatie en samenwerking
-  Oefen bewegingen vanuit de elleboog en pols

UITLEG

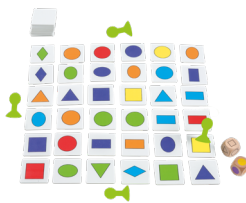
1

Leg 36 beeldkaartjes open op tafel. De overige kaartjes liggen omgekeerd op een stapel. Iedere speler heeft een zuignap.



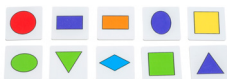
2

Een speler dobbelt met de vormen- én de kleuren-dobbelsteen. De uitkomst is een combinatie van de gegooidde kleur en vorm, bijvoorbeeld geel-vierkant. De speler die als eerste een beeldkaartje met een geel vierkant gepakt heeft, mag het beeldkaartje houden.



3

Degene die als eerste tien kaartjes heeft, is de winnaar. Wanneer er twee kaartjes gepakt kunnen worden mag dit. Bij ieder gepakt kaartje, wordt een nieuw kaartje van de stapel in het spel gelegd.





TIPS





- Vereenvoudig het spel. Speel met twee spelers. Leg slechts ca. vijf kaartjes neer. Het ene kind benoemt welk kaartje het andere kind moet pakken. Daarna wisselt de beurt.
- Vereenvoudig het spel door alleen de kleuren - of vormendobbelsteen te gebruiken.
- Speel memory. Leg alle beeldkaartjes omgekeerd op tafel. Een kind draait twee beeldkaartjes om. Als ze identiek zijn mag hij de set houden. Anders worden ze teruggedraaid en is een ander kind aan de beurt. Het kind met de meeste sets heeft gewonnen.



DRÜCKE DIE FORM

Rechnen  Sprache  Motorik 

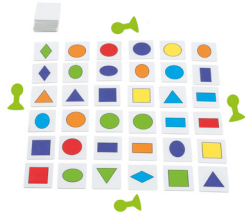
LERNZIEL

-  Farben und Formen erkennen und benennen
-  Farben und Formen miteinander kombinieren
-  Kommunikation und Zusammenarbeit üben
-  Bewegungen aus dem Ellenbogen und Handgelenk heraus üben

ERKLÄRUNG

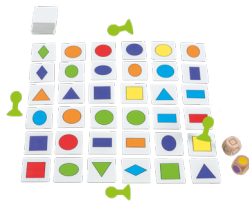
1

36 Bildkarten offen auf den Tisch legen. Die übrigen Karten liegen umgedreht auf einem Stapel. Jeder Spieler erhält einen Saugnapf.



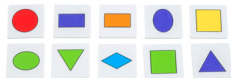
2

Der erste Spieler wirft sowohl den Formen- als auch den Farbwürfel. Das Ergebnis ist eine Kombination aus der geworfenen Farbe und Form, beispielsweise Gelb-Quadrat: Der Spieler, der als Erster mit seinem Saugnapf eine Bildkarte mit gelbem Quadrat aufgenommen hat, darf die Bildkarte behalten.



3

Gewinner ist der Erste, der zehn Bildkarten gesammelt hat. Wenn das Aufnehmen von zwei Karten möglich ist, ist das erlaubt. Nach jeder gewonnenen Karte wird eine neue Karte vom Stapel ins Spiel gelegt.









TIPPS

- Das Spiel vereinfachen: Zu zweit spielen und nur fünf Karten hinlegen. Das eine Kind sagt, welche Karte das andere Kind nehmen soll. Danach wechseln die Rollen.
- Das Spiel vereinfachen, indem jeweils nur der Farbwürfel oder der Formenwürfel benutzt wird.
- Memoryspiel: Alle Bildkarten umgekehrt auf den Tisch legen. Ein Kind dreht zwei Bildkarten um. Wenn sie identisch sind, darf es diese behalten. Wenn nicht, werden sie wieder umgedreht und ist das zweite Kind dran. Gewinner ist, wer die meisten Paare gefunden hat.

ATTACHEZ LA FORME

Arithmétique  Langue  Motricité 

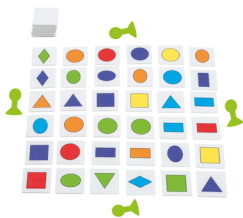
OBJECTIF

-  Reconnaître et nommer des couleurs et des formes
-  Combiner des couleurs et des formes
-  Actionner spécifiquement le pouce et l'index
-  Entraîner les mouvements à partir du coude et du poignet

EXPLANATION

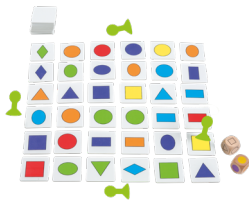
1

Mettez sur la table, 36 cartes avec l'image visible. Avec les images invisibles, les autres cartes forment une pile. Chaque joueur reçoit une ventouse.



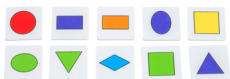
2

Le premier joueur jette le dé avec des formes et aussi le dé avec des couleurs. Le résultat est une combinaison d'une couleur et d'une forme, par exemple jaune-carré. Le joueur qui, avec sa ventouse, prend une carte avec un carré jaune en premier, peut garder cette carte.



3

Le gagnant c'est le premier qui aura dix cartes. Lorsque deux cartes peuvent être prises, ceci est permis. Pour chaque carte prise, une nouvelle carte de la pile est mis en jeu.





CONSEILS





- Facilitez le jeu. Jouez avec deux joueurs. Mettez qu'environ cinq cartes. L'un des enfants désigne la carte que l'autre doit prendre. Ensuite c'est à tour de rôle.
- Simplifiez le jeu en utilisant que le dé avec des couleurs, ou bien le dé avec des formes.
- Jouez le jeu de mémoire. Étaler face contre table toutes les cartes. Le premier joueur retourne deux cartes de son choix. Si les cartes sont identiques, le joueur peut les garder. Sinon, le joueur les retourne face cachée de nouveau et c'est au joueur suivant de jouer. Le gagnant est l'enfant qui en possède le plus.



EMPUJA LA FORMA

Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

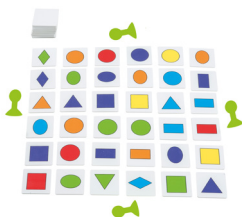
OBJETIVO

-  Reconocer y mencionar colores y formas
-  Combinar colores y formas
-  Practicar la comunicación y la colaboración
-  Practicar movimientos con el codo y la muñeca

EXPLICACIÓN

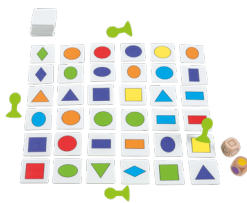
1

Colocar 36 tarjetas encima de la mesa con las imágenes boca arriba. Las tarjetas restantes se dejan en un mazo boca abajo. Cada jugador tiene un palito con ventosa.



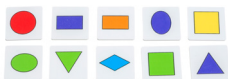
2

Jugador #1 tira los dados que contienen las formas y los colores. El resultado es una combinación de los dados lanzados, por ejemplo: amarillo – cuadrado. El jugador que encuentre primero la tarjeta y la succione con el palito, puede quedarse con esa tarjeta.



3

El primero que tenga diez tarjetas es el ganador. Está permitido coger dos tarjetas cuando sea posible. Por cada tarjeta que se recoja se irán agregando más tarjetas del mazo en el juego.








CONSEJOS





- Hacer el juego más sencillo. Con dos jugadores. Ponga alrededor de cinco tarjetas en la mesa. Niño # 1 le indica al niño # 2 qué tarjeta debe coger. Después cambian turnos.
- Haga el juego más sencillo utilizando sólo un dado ya sea el de colores o el de las formas.
- Juego de memoria. Poner las tarjetas en la mesa con las imágenes boca abajo. El primer niño gira dos tarjetas con imágenes. Si son idénticas puede quedarse con ellas. En caso de no ser así, se vuelven a poner boca abajo y es el turno del segundo niño. El niño que tenga más pares de tarjetas es el ganador.



吸盘形状游戏

数学启蒙  语言  健康 

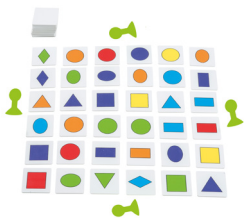
重点目标

-  提高颜色和形状的识别能力
-  学习熟练地运用手和手指
-  锻炼交流和合作能力
-  锻炼肘部和腕部的运动能力

游戏玩法

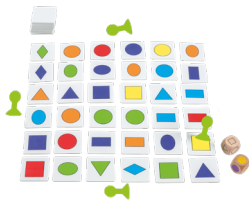
1

把36张图卡平放在桌子上。剩下的卡片图案朝下堆成一叠放在桌边。每个幼儿面前都有一个吸盘。



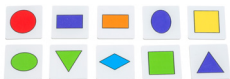
2

一名幼儿同时抛掷两颗骰子，骰子上分别显示形状和颜色。结合显示的颜色和形状。例如黄色正方形。最快用吸盘吸住并取走这张片的幼儿，获得这张卡片。



3

最先获得10张卡片的幼儿获胜。如果同时有两张卡片都符合，两张都可以被取走。每取走一张卡片，都要重新从备用卡片里取一张放到空位上。

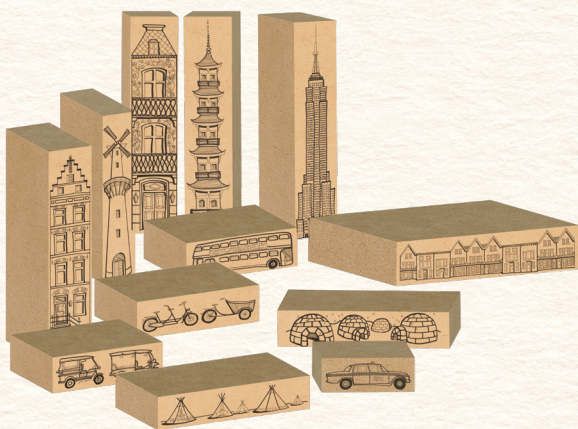




游戏提示

- 简化游戏，两个幼儿一组。只取5张卡片放在桌上。一个幼儿说出颜色和形状，另一个幼儿去拿。然后角色互换。
- 简化游戏，只用一个颜色或者形状骰子。
- 记忆游戏。把所有卡片图案朝下摆放在桌子上。一名幼儿同时翻转两张卡片，如果它们是一样的，就可以拿走。如果不一样，就翻回去，轮到下一个幼儿。最后哪个幼儿获得的最多，获胜。

EDUCO WORLD



Madelon, packaging designer



Create your own Educo world with our durable packaging.

Creëer je eigen Educo wereld met onze duurzame verpakkingen.

educo®

v1

Sales office

Europe - Africa

Anders Celsiusstraat 15
7442PB Nijverdal
THE NETHERLANDS
P +31-88 2035 700
F +31-314 791 023
E info@heutink.com

USA

600 E. Luchessa Avenue
Gilroy, CA 95020
USA
P +1-650-964-2735
F +1-650-964-8162
E info@heutink-usa.com

Asia - Pacific

9-27 Nanhai Road
315800 Ningbo-Beilun
CHINA
P +86-574-8685 7556
F +86-574-8686 9257
E info@educationall.com