

educo®

hands-on education

CAUSE AND EFFECT



Oorzaak en gevolg
Ursache und Wirkung
Cause et effet
Causa y efecto
因果关系游戏
90000155

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件






educu®



CAUSE AND EFFECT

Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Determine and experience the sequence in time
-  Place parts of a process in the correct context
-  Learn new words and use them in their proper context
-  Use and understand sentences and words
-  Practice fine motor skills

EXPLANATION

1

Take a theme sheet and the 8 corresponding image cards. Place an image card on the left and right side of the theme sheet, creating rows of 4 with a logical and chronological order.



2

Turn around the image cards to check.



TIPS

- Make it easier. Lay down the first card of each set. Then let the children finish the set.
- Play a bingo game. Take a theme card each. Place the picture cards upside down in a pile. Take turns turning over a card. If the card matches your theme card, you can keep it. The first person to complete all the stories on the theme card wins.
- Play together. Draw your own story in 4 steps. Ask the other person to put your story in the correct order and tell what happens.
- Place the theme sheet and the first row of image cards on the table. Improvise how the story ends. Draw this.

OORZAAK EN GEVOLG

Rekenen Taal Motoriek

LEERDOEL

- Bepaal en ervaar de volgorde in tijd
- Plaats delen van een verhaal in de juiste volgorde
- Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context
- Gebruik en begrijp zinnen en woorden
- Oefen de fijne motoriek

UITLEG

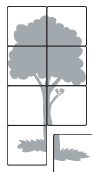
1

Pak een themaplaat en de 8 bijbehorende beeldkaartjes. Leg links en rechts van de themaplaat steeds een beeldkaartje, zodat er per rij van 4 een logische en chronologische volgorde ontstaat. Vertel het verhaal.



2

Draai de beeldkaartjes om ter controle.



TIPS






- Maak het eenvoudiger. Leg per reeks steeds de eerste kaart alvast klaar. Laat de kinderen de serie afmaken.
- Speel bingo. Neem elk een themakaart. Leg de beeldkaartjes ondersteboven op een stapel. Draai om beurten een kaartje om. Past het kaartje bij jouw themakaart, dan mag je het houden. Wie het eerst alle verhaaltjes van de themakaart compleet heeft gemaakt, wint.
- Speel samen. Teken een eigen verhaal in 4 stappen. Vraag de ander jouw verhaal in de juiste volgorde te leggen en te vertellen wat er gebeurt.
- Plaats de themaplaat en de eerste rij beeldkaartjes op tafel. Bedenk zelf het einde van het verhaal. Teken dit.



URSACHE UND WIRKUNG

Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Den zeitlichen Ablauf bestimmen und erleben
-  Teile eines Prozesses in die richtige Reihenfolge bringen
-  Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext verwenden
-  Sätze und Wörter verwenden und verstehen
-  Die Feinmotorik üben

ERKLÄRUNG

1

Eine Themakarte und die 8 dazugehörigen Bildkarten wählen. Jetzt pro Reihe links und rechts neben die Themakarte jeweils eine Bildkarte hinlegen, sodass pro 4er-Reihe eine logische und chronologische Reihenfolge entsteht.



2

Zur Kontrolle die Bildkarten umdrehen.



TIPPS

- Mach es einfacher. Pro Reihe jeweils die erste Karte schon mal bereitlegen und die Kinder die Reihenfolge fertigmachen lassen.
- Bingo spielen: Jeder wählt eine Themakarte, die Bildkarten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt. Abwechselnd wird je eine Karte umgedreht. Passt die Karte zur eigenen Themakarte, darf man sie behalten. Gewinner ist, wessen Geschichten auf der Themakarte zuerst vollständig sind.
- Miteinander spielen: Eine eigene Geschichte in 4 Schritten zeichnen. Einen anderen bitten, diese Geschichte in die richtige Reihenfolge zu legen und zu erzählen, was passiert.
- Die Themakarte und die erste Reihe Bildkarten auf den Tisch legen. Jetzt selbst das Ende der Geschichte ausdenken und zeichnen.

CAUSE ET EFFET

Arithmétique Langue Motricité

OBJECTIF

- Déterminer et expérimenter la séquence dans le temps
- Mettez des parties d'un processus dans le bon ordre
- Apprenez de nouveaux mots et utilisez-les dans le bon contexte
- Utiliser et comprendre des phrases et des mots
- Développer la motricité fine

EXPLANATION

1

Prends un plateau de thème et les 8 images correspondantes. Place à chaque fois une image à droite et une image à gauche de la carte de plateau de thème. Essaie de former des colonnes de 4 images qui se suivent dans un ordre logique et chronologique. Racontez l'histoire.



2

Tourne les images pour vérifier si elles sont bien placées.



CONSEILS






- Simplifiez les choses. Mettez déjà en place la première image de la série. Les enfants finissent la série.
- Jouer au bingo. Prenez une carte à thème chacun. Placez les cartes sur la table avec l'image vers le bas. À tour de rôle, retournez une carte. Si cette carte correspond à ta carte à thème, tu peux la garder. Le gagnant est celui qui a complète(e) toutes les petites histoires sur sa carte à thème.
- Jouez à deux. Dessine ta propre histoire en 4 étapes. Demande à l'autre de mettre ton histoire dans le bon ordre et de raconter ce qui se passe dans l'histoire.
- Placez le plateau de thème et la première colonne d'images. Cachez la fin des histoires et demandez aux enfants de dessiner la fin eux-mêmes.



CAUSA Y EFECTO

Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

-  Determinar y experimentar el orden en el tiempo
-  Colocar partes de un proceso en el orden correcto
-  Aprender nuevas palabras y usarlas en el contexto adecuado
-  Usar y entender frases y palabras
-  Practicar las habilidades motoras finas

EXPLICACIÓN

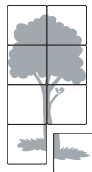
1

Coge una tarjeta temática y las 8 tarjetitas de imagen que coinciden. Pon, a la izquierda y a la derecha de la tarjeta temática, de una en una tarjetitas de imagen, creando un orden lógico y cronológico por cada fila de 4. Contar la historia



2

Gira las tarjetitas de imagen para controlar




CONSEJOS

- Hacerlo más sencillo. Pon la primera tarjeta de cada serie. Deja que los niños terminen la serie.
- Jugar al loto. Cada uno coge una tarjeta temática. Coloca las tarjetitas de imagen boca abajo en una pila. Girar una tarjeta por turnos. Si la tarjeta corresponde con tu tarjeta temática, te la puedes quedar. Quien primero tiene todas las historias de la tarjeta temática completa, gana.
- Jugar juntos. Dibuja una historia propia en 4 pasos. Pide al otro niño colocar tu historia en el orden correcto y contar qué sucede.
- Coloca la tarjeta temática y la primera fila de tarjetitas de imagen en la mesa. Crea tu propio fin de la historia. Dibújalo.



因果关系游戏

数学启蒙  语言  健康 

重点目标

- 根据时间线来决定故事的顺序并体验
- 根据正确的逻辑摆放一个故事的各个过程
- 学习新词语并在正确语境中运用
- 使用并理解句子和词语
- 训练精细动作技能

游戏玩法

1

拿一张主题卡和一张相关联的图片卡在主题卡的左侧和右侧按照逻辑各摆放一张图片卡，按逻辑和时间顺序共摆放4行。



2

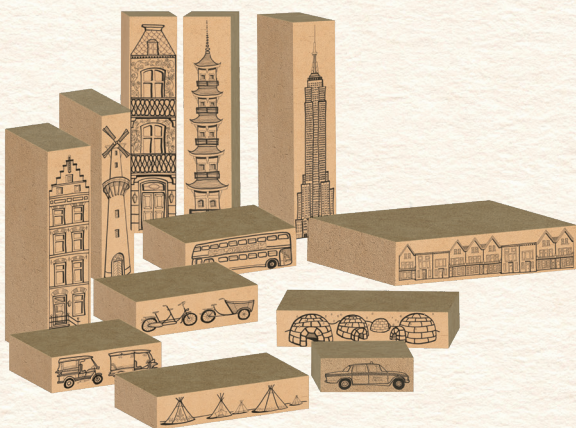
翻转卡片进行自检。



游戏提示

- 让游戏更容易的简单玩法。先放好每组的第一张卡片，然后让孩子们完成剩下的。
- 玩一个宾果游戏。每人拿一张主题卡。把图片卡图案面朝下放成一堆。每人轮流翻开一张图片卡，如果这张图片卡与你的主题卡内容相匹配，则可以保留卡片。第一个完成主题卡上所有故事的人获胜。
- 一起玩。用4个步骤画出你自己的故事。让对方把你的故事按正确的顺序排列，并告诉对方发生了什么。
- 将主题卡和第一列图片卡放在桌子上。即兴发挥故事的结局并把它画出来。

EDUCO WORLD



Madelon, packaging designer



Create your own Educo world with our durable packaging.

Creëer je eigen Educo wereld met onze duurzame verpakkingen.

educoco®

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