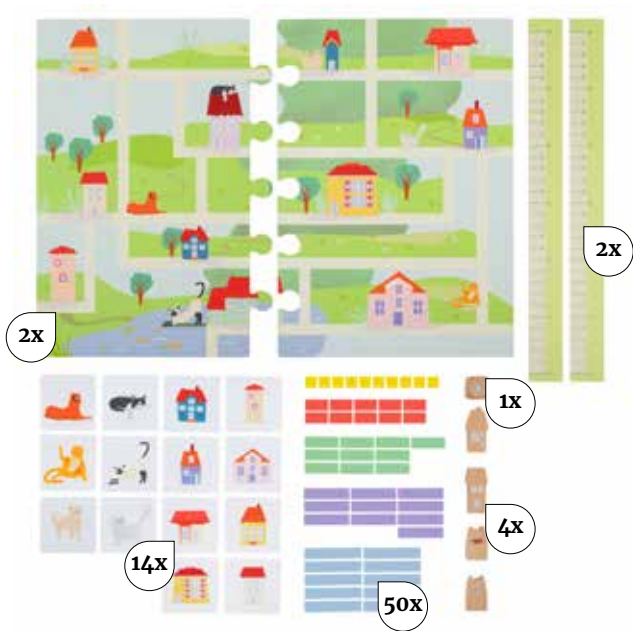
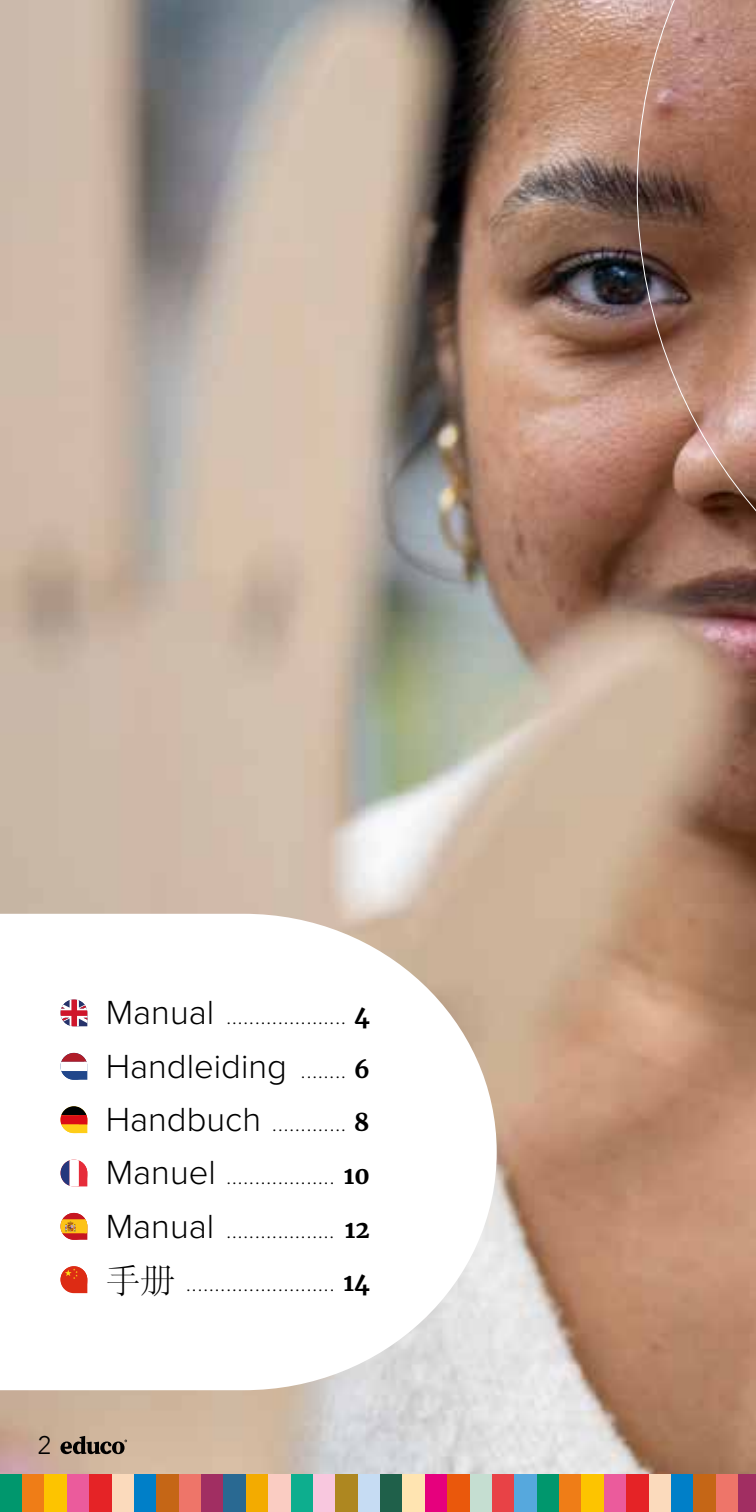








Track & trace *city cats*



-  Track & trace *stadskatten*
-  Track & trace *Stadtkatzen*
-  Track & trace *chats urbains*
-  Track & trace *gatos de ciudad*
-  Track & trace 城市猫



 Manual	4
 Handleiding	6
 Handbuch	8
 Manuel	10
 Manual	12
 手册	14

The power of play in a world of learning





Track & trace *city cats*



4+



OBJECTIVES

- ✓ Practice comparing, estimating, and measuring lengths
- ✓ Improve spatial awareness
- ✓ Practice communication and teamwork
- ✓ Learn to deal with winning and losing
- ✓ Develop problem-solving skills
- ✓ Enhance fine motor skills

EXPLANATION

1 Play together. Draw a house card and a cat card blindly. Your mission? Find the fastest route from your house to your lost cat.

Roll the dice and take a block of the indicated color. If you roll a question mark, you can choose your own color. Use your insight to determine the shortest path and place the block. Doesn't it fit? Swap cleverly: exchange a blue block for a yellow one and a purple one that together are the same length.

The first to reach their cat wins the game!





TIPS

- **Let the wooden figures help you!** Draw a house card and a cat card blindly. Place the wooden house at your starting point and the wooden cat at the location of your lost cat. This way, you always have an overview and know exactly where to go!
- **How long was your route?** Use the measuring stick!
- **Did you find your cat?** Place all your blocks next to the measuring stick and find out how long your route was. Who had the shortest path?
- **Make the game harder.** Draw multiple cat cards and determine the shortest route to retrieve them all. Plan wisely and choose the most efficient path. Who brings their cats home the fastest?
- **Play together and draw multiple cat cards.** Work together to determine the shortest route to retrieve all the cats. Communicate well, plan smartly, and help each other find the quickest way. Can you bring all the cats home as fast as possible?



Track & trace *stadskatten*



4+



LEERDOELEN

- ✓ Oefen het vergelijken, schatten en meten van lengtes
- ✓ Bevorder het ruimtelijk inzicht
- ✓ Oefen communicatie en samenspelen
- ✓ Leer omgaan met winst en verlies
- ✓ Oefen het probleemoplossend denken
- ✓ Oefen de fijne motoriek

UITLEG

1 Speel samen. Pak blind een kaartje met een huis en een kaartje met een kat. Jouw missie? Vind de snelste route van jouw huis naar je verdwaalde kat.

Gooi de dobbelsteen en neem een blokje in de aangegeven kleur. Gooi je een vraagteken? Dan mag je zelf een kleur kiezen. Gebruik je inzicht om de kortste weg te bepalen en leg het blokje neer. Past het niet? Wissel slim: ruil bijvoorbeeld een blauw blok in voor een gele en een paarse die samen even lang zijn.

Wie als eerste bij zijn kat is, wint het spel!





TIPS

Laat de houten figuren je helpen! Trek blind een kaartje met een huis en een kaartje met een kat. Plaats het houten huis op jouw startpunt en zet de houten kat op de plek waar jouw verdwaalde kat zich bevindt. Zo houd je altijd overzicht en weet je precies waar je naartoe moet!

- ***Hoe lang was jouw route?*** Gebruik de meetlat!
- ***Heb je jouw kat gevonden?*** Leg dan al je blokjes naast de meetlat en ontdek hoe lang jouw route was. Wie had de kortste weg?
- ***Maak het spel moeilijker.*** Trek meerdere kaartjes met een kat en bepaal de kortste route om ze allemaal terug te vinden. Plan slim en kies de meest efficiënte weg. Wie brengt zijn katten het snelst thuis?
- ***Speel samen en trek meerdere kaartjes met een kat.*** Bepaal samen de kortste route om ze allemaal terug te vinden. Overleg goed, plan slim en help elkaar om de snelste weg te vinden. Lukt het jullie om alle katten zo snel mogelijk thuis te brengen?



Track & trace *Stadtkatzen*



LERNZIELE

- ✓ Vergleichen, Schätzen und Messen von Längen üben
- ✓ Räumliches Denken fördern
- ✓ Kommunikation und Zusammenarbeit trainieren
- ✓ Den Umgang mit Sieg und Niederlage lernen
- ✓ Problemlösendes Denken üben
- ✓ Feinmotorik verbessern

ERKLÄRUNG

- 1 Spielt zusammen.** Zieht blind eine Hauskarte und eine Katzenkarte. Eure Mission? Findet den schnellsten Weg von eurem Haus zu eurer verlorenen Katze.
Würfelt und nehmt einen Baustein in der angezeigten Farbe. Würfelt ihr ein Fragezeichen? Dann dürft ihr eine Farbe selbst wählen. Nutzt euer räumliches Denken, um den kürzesten Weg zu bestimmen, und legt den Baustein ab. Passt er nicht? Tauscht clever: Zum Beispiel kann ein blauer Stein gegen einen gelben und einen violetten getauscht werden, die zusammen genauso lang sind.
Wer zuerst seine Katze erreicht, gewinnt das Spiel!





TIPSS

- **Lasst euch von den Holzfiguren helfen!** Zieht blind eine Hauskarte und eine Katzenkarte. Stellt das Holzhäuschen auf euren Startpunkt und die Holzkatz auf den Ort, an dem eure verlorene Katze ist. So habt ihr immer den Überblick und wisst genau, wo ihr hinmüsst!
- **Wie lang war eure Route?** Benutzt das Maßband!
- **Habt ihr eure Katze gefunden?** Legt alle eure Bausteine neben das Maßband und findet heraus, wie lang euer Weg war. Wer hatte den kürzesten Weg?
- **Macht das Spiel schwieriger.** Zieht mehrere Katzenkarten und findet den kürzesten Weg, um alle Katzen zurückzubringen. Plant clever und wählt den effizientesten Weg. Wer bringt seine Katzen am schnellsten nach Hause?
- **Spielt gemeinsam und zieht mehrere Katzenkarten.** Bestimmt zusammen den kürzesten Weg, um alle Katzen zurückzubringen. Beratet euch gut, plant klug und helft euch gegenseitig. Schafft ihr es, alle Katzen so schnell wie möglich nach Hause zu bringen?



Track & trace *chats urbains*



4+



OBJECTIFS

- ✓ S'exercer à comparer, estimer et mesurer des longueurs
- ✓ Améliorer la perception spatiale
- ✓ Travailler la communication et la coopération
- ✓ Apprendre à gérer la victoire et la défaite
- ✓ Développer la pensée analytique et la résolution de problèmes
- ✓ Améliorer la motricité fine

EXPLANATION

1 Jouez ensemble. Piochez à l'aveugle une carte "maison" et une carte "chat". Votre mission ? Trouver le chemin le plus court entre votre maison et votre chat perdu.

Lancez le dé et prenez un bloc de la couleur indiquée. Vous tombez sur un point d'interrogation ? Vous pouvez alors choisir votre propre couleur. Utilisez votre logique pour déterminer le chemin le plus court et placez le bloc. Il ne rentre pas ? Échangez intelligemment : par exemple, remplacez un bloc bleu par un jaune et un violet de même longueur.

Le premier à retrouver son chat gagne la partie !





CONSEILS

- ***Laissez les figurines en bois vous aider!*** Piochez une carte "maison" et une carte "chat". Placez la maison en bois à votre point de départ et le chat en bois à l'endroit où se trouve votre chat perdu. Ainsi, vous gardez toujours un bon aperçu du jeu!
- ***Quelle était la longueur de votre parcours?*** Utilisez la règle de mesure!
- ***Avez-vous retrouvé votre chat?*** Alignez tous vos blocs à côté de la règle pour voir combien de temps votre parcours a duré. Qui a trouvé le chemin le plus court?
- ***Rendez le jeu plus difficile.*** Piochez plusieurs cartes "chat" et trouvez le chemin le plus court pour les ramener tous. Planifiez bien et choisissez le chemin le plus efficace. Qui ramènera ses chats le plus vite?
- ***Jouez ensemble et piochez plusieurs cartes "chat".*** Trouvez ensemble le chemin le plus court pour récupérer tous les chats. Planifiez intelligemment et aidez-vous les uns les autres. Arriverez-vous à ramener tous les chats à la maison le plus vite possible?



Track & trace *gatos de ciudad*



OBJETIVOS

- ✓ Practicar la comparación, estimación y medición de longitudes
- ✓ Mejorar la percepción espacial
- ✓ Fomentar la comunicación y el trabajo en equipo
- ✓ Aprender a gestionar la victoria y la derrota
- ✓ Desarrollar el pensamiento analítico y la resolución de problemas
- ✓ Mejorar la motricidad fina

EXPLICACIÓN

- Jugar juntos.** Saca a ciegas una tarjeta de una casa y una tarjeta de un gato. ¿Tu misión? Encontrar la ruta más rápida desde tu casa hasta tu gato perdido.
Lanza el dado y toma un bloque del color indicado. ¿Sacaste un signo de interrogación? Entonces puedes elegir tu propio color. Usa tu razonamiento espacial para determinar el camino más corto y coloca el bloque. ¿No encaja? Intercambia de manera inteligente: cambia, por ejemplo, un bloque azul por uno amarillo y uno morado que juntos tengan la misma longitud.
¡El primero en llegar a su gato gana el juego!





CONSEJOS

- **¡Deja que las figuras de madera te ayuden!** Saca a ciegas una tarjeta de una casa y una tarjeta de un gato. Coloca la casa de madera en tu punto de partida y el gato de madera en el lugar donde está tu gato perdido. ¡Así siempre tendrás una visión clara de a dónde ir!
- **¿Qué tan larga fue tu ruta?** ¡Usa la regla de medición!
- **¿Encontraste tu gato?** Coloca todos tus bloques junto a la regla de medición y descubre cuán larga fue tu ruta. ¿Quién tomó el camino más corto?
- **Haz el juego más difícil.** Saca varias tarjetas de gatos y determina la ruta más corta para llevarlos a todos de vuelta. Planifica bien y elige el camino más eficiente. ¿Quién traerá a sus gatos de vuelta más rápido?
- **Juega en equipo y saca varias tarjetas de gatos.** Determinen juntos la ruta más corta para llevar a todos los gatos de regreso. Comuníquense bien, planifiquen inteligentemente y ayúdense mutuamente a encontrar el camino más rápido. ¿Podrán llevar a todos los gatos a casa lo más rápido posible?

Track & trace 城市猫



4+



重点目标

- ✓ 练习比较、估算和测量长度
- ✓ 提高空间感知能力
- ✓ 练习沟通与团队合作
- ✓ 学习如何面对胜利和失败
- ✓ 训练解决问题的能力
- ✓ 锻炼精细运动技能

游戏玩法

1 一起游戏。盲抽一张房屋卡片和一张猫咪卡片。你的任务是什么？找到从你的房子到走失猫咪的最快路线。

投掷骰子并拿取相应颜色的积木。如果投到了问号，你可以选择自己喜欢的颜色。利用你的空间想象力找到最短路径，并将积木放下。放不下怎么办？聪明地交换：比如用一个蓝色积木换取一个黄色和一个紫色积木，它们加起来长度相同。

最先找到自己猫咪的人赢得游戏！





游戏提示

- 让木制棋子帮助你！。盲抽一张房屋卡片和一张猫咪卡片。把木制房子放在起点，把木制猫咪放在走失猫咪的位置。这样，你可以随时掌握全局，清楚自己该前往哪里！
- 你的路线有多长？使用测量尺来计算！
- 找到你的猫咪了吗？将你使用的所有积木放在测量尺旁边，看看你的路线有多长。谁的路线最短？
- 增加游戏难度。抽取多张猫咪卡片，计算出找回所有猫咪的最短路线。合理规划，选择最高效的路径。谁能最快把猫咪送回家？
- 团队合作，多抽几张猫咪卡片。一起规划最短路线，把所有猫咪带回家。互相交流，合理规划，帮助彼此找到最快的道路。你们能尽快把所有猫咪带回家吗？

The logo for educo, featuring the word "educo" in white lowercase letters with a registered trademark symbol, set against a red rounded rectangular background.

educo[®]

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

A large, light-colored circular graphic with a white border, containing the text "The Power of Play in a World of Learning" in a bold, black, sans-serif font.

**The Power
of Play
*in a World
of Learning***