

educo[®]
hands-on education

THINKING SQUARES - WORLDVIEWS



Denkvierkanten - wereldbeelden
Denkquadrate - Weltbilder
Carrés pour réfléchir - visions du monde
Cuadros de pensamiento - cosmovisiones
思维方块 - 世界观
900000613

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件

educu®



THINKING SQUARES

Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Sorting based on one or multiple properties
-  Practise a wide variety of numeracy-related topics such as colours and shapes, patterns, counting and number sense, measuring content, circumference and surface, and spatial orientation
-  Recognise and name the differences and similarities
-  Learn new words and use them in the right context
-  Practise fine motor skills
-  Practise flexible and creative thinking skills
-  Practise cooperation and communication

EXPLANATION

1

Play together. Place a “Thinking Square” in the centre of the table. Look at the four images. Which one do you think doesn’t belong? Explain why. Search together for similarities and differences. Share all possibilities and learn from each other. The cards include many similarities linked to various learning objectives in language and math.



For example: Theme: Animals

- **The Lion** Known as the king of the animals. It has a mane. It belongs to the cat family and is the lightest animal of the four.
- **The Elephant** The only animal with a trunk and tusks.
- **The Giraffe** Does not belong to the Big Five. It is a hoofed animal with a spotted pattern on its coat. It has the longest neck and is shown from the side (unlike the other animals shown from the front). It walks to the right.
- **The Rhinoceros** A hoofed animal. It is active both day and night. In the image, you see a male, a female, and a young one (unlike the other animals that are alone).



Theme: North and South Poles

- **The Penguin** Has a beak, does not live on the North Pole (lives on the South Pole), lays eggs, and looks to the left in the image. It is a non-flying sea bird and not a mammal.

- **The Whale** Has no legs or fur. It is a marine mammal.

- **The Polar Bear** Appears in groups, unlike the other animals that are alone. It eats seals.

- **The Reindeer** Lives on land and not in or on water. It has antlers and belongs to the deer family.



The fun of this game: anything can be correct, and there is no wrong answer!

TIPS

- Simplify the game by only naming similarities and differences. Make the game harder by describing the similarities and differences in detail or by asking the question: "Can you think of a reason why each picture does not belong?"
- Use the "Thinking Squares" as meaningful interludes.
- Create a story where all the images from a "Thinking Square" appear.
- Draw your own "Thinking Square" or make one with materials from the classroom.

DENKVIERKANTEN - WERELDBEELDEN

Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

-  Sorteert op basis van een of meerdere kenmerken
-  Oefent een grote diversiteit aan rekenonderwerpen zoals kleuren en vormen, patronen, tellen en getalbegrip, meten van inhoud, omtrek en oppervlakte en ruimtelijke oriëntatie
-  Herkent en benoemt verschillen en overeenkomsten
-  Leert nieuwe woorden en gebruikt ze in de juiste context
-  Oefent de fijne motoriek
-  Oefent flexibel en creatief denken
-  Oefent het samenwerken en communiceren

UITLEG

1

Speel samen. Leg een Denkvierkant in het midden op de tafel. Bekijk de vier afbeeldingen. Welke hoort er volgens jou niet bij? Vertel waarom. Zoek samen overeenkomsten en verschillen. Deel alle mogelijkheden en leer van elkaar. In de kaarten zitten veel overeenkomsten opgenomen die aansluiten bij diverse leerdoelen taal en rekenen.



Bijvoorbeeld: Thema dieren

- **De leeuw** staat bekend als de koning van de dieren. Hij heeft manen. Is familie van de katachtigen. Het is het lichtste dier van deze vier.
- **De olifant** heeft als enige een slurf en hij heeft slag tanden.
- **De giraf** hoort niet bij de big five. Het is een hoefdier. Dit dier heeft een vlekkenpatroon in zijn vacht. Hij heeft de langste nek en we zien hem op deze afbeelding van de zijkant (overige dieren vanaf de voorkant). Het dier loopt naar rechts.
- **De neushoorn** is een hoefdier. Hij is 's nachts en overdag actief. Op deze afbeelding zie je een mannetje, vrouwtje en jong (de andere dieren zijn alleen).

Thema Noord- en zuidpool



- **De pinguïn** heeft een snavel, woont niet op de noordpool (zuidpool), legt eieren en kijkt naar links op de afbeelding. Hij behoort tot de niet-vliegende zeevogels en is geen zoogdier.
- **De walvis** heeft geen poten en ook geen vacht. Het is een zeezoogdier.
- **De ijsberen** zijn met meerdere, de overige dieren alleen. Dit dier eet zeehonden.
- **Het rendier** leeft op het land en niet op of in het water en heeft een gewei. Behoort tot de familie van de hertachtigen.

Het leuke van dit spel: alles kan goed zijn en het is nooit fout.

TIPS

- Vereenvoudig het spel door de overeenkomsten en verschillen enkel te benoemen. Maak het spel moeilijker door de overeenkomsten en verschillen te verwoorden. Of stel de vraag: Kunnen jullie voor ELK plaatje bedenken waarom die er niet bij hoort?
- Zet de Denkvierkanten in als zinvol tussendoortje.
- Bedenk een verhaal waar alle afbeeldingen van een Denkvierkant in voorkomen.
- Teken zelf een Denkvierkant of maak er één met materialen uit de klas.



DENKQUADRATE - WELTBILDER

Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Nach einem oder mehreren Merkmalen ordnen
-  Eine große und vielseitige Menge an Recheninhalten üben: beispielsweise Farben und Formen, Muster, Zählen und Zahlverständnis, Messen von Inhalten, Umfang und Oberfläche, räumliches Orientierungsvermögen
-  Unterschiede und Übereinkünfte erkennen und benennen
-  Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext verwenden
-  Feinmotorik üben
-  Flexibles und kreatives Denken üben
-  Zusammenarbeit und Kommunikation üben

1

ERKLÄRUNG

Spielt zusammen. Legt ein „Denkquadrat“ in die Mitte des Tisches. Schaut euch die vier Bilder an. Welches passt deiner Meinung nach nicht dazu? Erkläre warum. Sucht gemeinsam nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden. Teilt alle Möglichkeiten und lernt voneinander. Die Karten enthalten viele Gemeinsamkeiten, die an verschiedene Lernziele in Sprache und Mathematik anknüpfen.



Zum Beispiel: Thema: Tiere

- **Der Löwe** Bekannt als der König der Tiere. Er hat eine Mähne. Er gehört zur Familie der Katzen und ist das leichteste Tier von den vieren
- **Der Elefant** Das einzige Tier mit einem Rüssel und Stoßzähnen.
- **Die Giraffe** Gehört nicht zu den „Big Five“. Es ist ein Huftier mit einem gefleckten Muster im Fell. Sie hat den längsten Hals und wird auf dem Bild von der Seite gezeigt (im Gegensatz zu den anderen Tieren, die von vorne gezeigt werden). Sie geht nach rechts.
- **Das Nashorn** Ein Huftier. Es ist sowohl tagsüber als auch nachts aktiv. Auf dem Bild sieht man ein Männchen, ein Weibchen und ein Jungtier (anders als bei den anderen Tieren, die alleine sind).



Thema: Nord- und Südpol



- **Der Pinguin** Hat einen Schnabel, lebt nicht am Nordpol (sondern am Südpol), legt Eier und schaut auf dem Bild nach links. Es ist ein flugunfähiger Seevogel und kein Säugetier.
- **Der Wal** Hat keine Beine und kein Fell. Es ist ein Meeressäuger.
- **Der Eisbär** Erscheint in Gruppen, im Gegensatz zu den anderen Tieren, die alleine sind. Er frisst Robben.
- **Das Rentier** Lebt an Land und nicht im oder auf dem Wasser. Es hat ein Geweih und gehört zur Familie der Hirsche.

Der Spaß an diesem Spiel: Alles kann richtig sein, und es gibt keine falschen Antworten!

TIPPS

- Vereinfacht das Spiel, indem ihr nur Gemeinsamkeiten und Unterschiede nennt. Erschwert das Spiel, indem ihr die Gemeinsamkeiten und Unterschiede beschreibt, oder stellt die Frage: „Könnt ihr für jedes Bild überlegen, warum es nicht dazu passt?“
- Nutzt die „Denkquadrate“ als sinnvolle Zwischenspiele.
- Denkt euch eine Geschichte aus, in der alle Bilder eines „Denkquadrats“ vorkommen.
- Zeichnet euer eigenes „Denkquadrat“ oder erstellt eines aus Materialien im Klassenzimmer.

CARRÉS POUR RÉFLÉCHIR - VISIONS DU MONDE

Arithmétique  Langue  Motricité 

OBJECTIF

-  Triez en fonction d'une ou plusieurs caractéristiques
-  Exercez un large éventail de sujets de mathématiques tels que les couleurs et les formes, les modèles, les additions et le concept des nombres, la mesure du volume, du périmètre et de la surface et l'orientation spatiale
-  Reconnaissez et nommez les différences et les similitudes
-  Apprenez de nouveaux mots et utilisez-les dans le bon contexte
-  Exercez la motricité fine
-  Pratiquez la pensée flexible et créative
-  Exercez la collaboration et la communication

EXPLANATION

1

Jouez ensemble. Placez un «Carré de réflexion» au centre de la table. Regardez les quatre images? Selon vous, laquelle ne correspond pas. Expliquez pourquoi. Cherchez ensemble des similitudes et des différences. Partagez toutes les possibilités et apprenez les uns des autres. Les cartes contiennent de nombreuses similitudes liées à divers objectifs d'apprentissage en langue et en mathématiques.



Par exemple: Thème : Les animaux

- **Le lion** Connu comme le roi des animaux. Il a une crinière. Il appartient à la famille des félins et c'est l'animal le plus léger des quatre.
- **L'éléphant** Le seul animal avec une trompe et des défenses.
- **La girafe** Ne fait pas partie des «Big Five». C'est un animal à sabots avec un pelage tacheté. Elle a le cou le plus long et est montrée de côté sur l'image (contrairement aux autres animaux montrés de face). Elle marche vers la droite.
- **Le rhinocéros** Un animal à sabots. Il est actif de jour comme de nuit. Sur l'image, on voit un mâle, une femelle et un petit (contrairement aux autres animaux qui sont seuls).

Thème : Pôles Nord et Sud

- **Le manchot** A un bec, ne vit pas au pôle Nord (mais au pôle Sud), pond des œufs et regarde vers la gauche sur l'image. C'est un oiseau marin incapable de voler et non un mammifère.

- **La baleine** N'a ni pattes ni pelage. C'est un mammifère marin.

- **L'ours polaire** Apparaît en groupe, contrairement aux autres animaux qui sont seuls. Il mange des phoques.

- **Le renne** Vit sur la terre ferme et non dans ou sur l'eau. Il a des bois et appartient à la famille des cervidés.

Vit sur la terre ferme et non dans ou sur l'eau. Il a des bois et appartient à la famille des cervidés.



CONSEILS

- Simplifiez le jeu en ne nommant que les similitudes et les différences. Rendez le jeu plus difficile en décrivant les similitudes et les différences, ou posez la question : « Pouvez-vous trouver pour CHAQUE image une raison pour laquelle elle ne correspond pas? »
- Utilisez les «Carrés de réflexion» comme intermédiares pédagogiques utiles.
- Imaginez une histoire où toutes les images d'un «Carré de réflexion» apparaissent.
- Dessinez votre propre «Carré de réflexion» ou réalisez-en un avec des matériaux de la classe..



CUADROS DE PENSAMIENTO - COSMOVISIONES

Aritmética ■■■■ Idioma ■■■■ Habilidades motoras ■

OBJETIVO

- Ordenar en función de una o varias características
- Practicar una gran variedad de temas aritméticos como los colores y las formas, los patrones, contar y la comprensión los de números, la medición del volumen, el perímetro y el área y la orientación espacial
- Reconocer y nombrar las diferencias y semejanzas
- Aprender nuevas palabras y utilizarlas en el contexto adecuado
- Practicar la motricidad fina
- Practicar el pensamiento flexible y creativo
- Practicar el trabajo en equipo y la comunicación

EXPLICACIÓN

1

Jueguen juntos. Coloquen un "Cuadrado de Pensamiento" en el centro de la mesa. Miren las cuatro imágenes. ¿Cuál creen que no encaja? Expliquen por qué. Busquen juntos similitudes y diferencias. Compartan todas las posibilidades y aprendan unos de otros. Las tarjetas incluyen muchas similitudes vinculadas a diversos objetivos de aprendizaje en lenguaje y matemáticas.



Por ejemplo: Tema: Animales

- **El león** Conocido como el rey de los animales. Tiene una melena. Pertenece a la familia de los felinos y es el animal más ligero de los cuatro.
- **El elefante** El único animal con trompa y colmillos.
- **La jirafa** No pertenece a los "Big Five". Es un animal con pezuñas y un patrón de manchas en su pelaje. Tiene el cuello más largo y se muestra de lado en la imagen (a diferencia de los otros animales, que se muestran de frente). Camina hacia la derecha.
- **El rinoceronte** Un animal con pezuñas. Es activo tanto de día como de noche. En la imagen, se ve un macho, una hembra y una cría (a diferencia de los otros animales que están solos).

Tema: Polos Norte y Sur

- **El pingüino** Tiene un pico, no vive en el Polo Norte (vive en el Polo Sur), pone huevos y mira hacia la izquierda en la imagen. Es un ave marina que no vuela y no es un mamífero.

- **La ballena** No tiene patas ni pelaje. Es un mamífero marino.

- **El oso polar** Aparece en grupo, a diferencia de los otros animales, que están solos. Come focas.

- **El reno** Vive en tierra y no en el agua. Tiene astas y pertenece a la familia de los ciervos.



La diversión de este juego: ¡todo puede ser correcto y no hay respuestas incorrectas!

CONSEJOS

- Simplifiquen el juego nombrando solo similitudes y diferencias. Hagan el juego más difícil describiendo las similitudes y diferencias, o formulen la pregunta: "¿Pueden encontrar una razón para CADA imagen por la cual no encaja?"
- Usen los "Cuadrados de Pensamiento" como pausas educativas útiles.
- Imaginen una historia donde aparezcan todas las imágenes de un "Cuadrado de Pensamiento".
- Dibujen su propio "Cuadrado de Pensamiento" o hagan uno con materiales del aula.



思维方块 - 世界观

数学启蒙 ■■■■■ 语言 ■■■■ 健康 ■

重点目标

- 根据一个或多个特征进行分类
- 练习各种数学主题，如颜色和形状、图案、计算和数感，测量体积、周长和面积以及空间方向等
- 认识并说出不同点和相似点
- 学习新单词，并在正确的语境中使用它们
- 练习精细动作技能
- 练习灵活和创造性思维
- 练习合作和沟通

游戏玩法

1

一起玩游戏。将一个“思维方块”放在桌子中央。看这四张图片。你觉得哪一张不属于这里？解释为什么。一起寻找相似点和不同点。分享所有可能性，并互相学习。这些卡片包含了许多与语言和数学学习目标相关的相似点。



主题：动物：

- 狮子：被称为动物之王。它有鬃毛，属于猫科动物，是这四种动物中最轻的。
- 大象：唯一有长鼻和长牙的动物。
- 长颈鹿：不属于“大五”动物。它是一种有蹄动物，身上有斑纹图案。它的脖子最长，在图片中是从侧面展示的（而其他动物是正面展示的）。它向右行走。
- 犀牛：一种有蹄动物，白天和晚上都很活跃。在图片中可以看到一只雄性、一只雌性和一只幼崽（不同于其他单独展示的动物）。



主题：南北极



- 企鹅: 有喙，不生活在北极（生活在南极），会下蛋，在图片中向左看。它是一种不会飞的海鸟，不是哺乳动物。

- 鲸鱼: 没有腿，也没有皮毛，是一种海洋哺乳动物。

- 北极熊: 通常成群出现，与其他单独展示的动物不同。它以海豹为食。

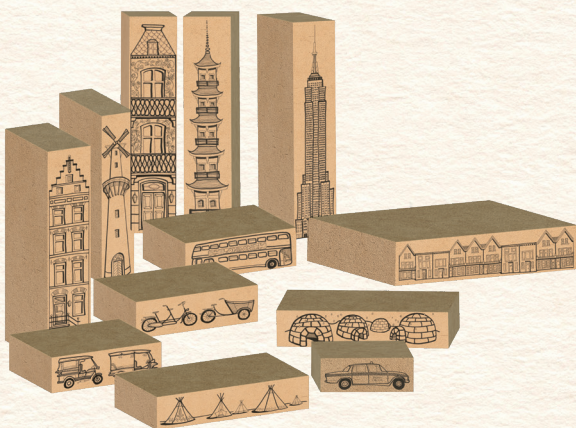
- 驯鹿: 生活在陆地上，不在水中或水上。它有鹿角，属于鹿科动物。

这个游戏的乐趣在于：任何答案都可能正确，没有错误的答案！

游戏提示

- 通过仅仅列出相似点和不同点来简化游戏。通过描述相似点和不同点让游戏更具挑战性，或者提出问题：“你能为每一张图片找到一个理由说明它为什么不属于这里吗？”
- 将“思维方块”作为有意义的课间活动。
- 创作一个包含“思维方块”中所有图片的故事。
- 画出你自己的“思维方块”或用课堂上的材料制作一个。

EDUCO WORLD



Madelon, packaging designer



Create your own Educo world with our durable packaging.

Creëer je eigen Educo wereld met onze duurzame verpakkingen.

educos[®]

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