

**ecouco**

E522049



# Dierenmemo

Rekenen



Taal



Motoriek



- Sorteer op basis van één kenmerk
- Herken en benoem dieren
- Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context
- Oefen de fijne motoriek
- Oefen het geheugen

1



Leg de beeldkaartjes omgekeerd op tafel. Draai twee beeldkaartjes om. Benoem wat er op staat. Als ze hetzelfde zijn, mag je de set houden. Wie aan het einde de meeste sets heeft, wint.

- Speel samen. Verdeel de beeldkaartjes in 2 identieke stapels. Pak een kaartje en benoem het dier. De ander zoekt hetzelfde dier uit zijn stapel.
- Speel samen. Verdeel de beeldkaartjes in 2 identieke stapels. Pak een kaartje en maak het geluid van het dier. De ander zoekt hetzelfde dier uit zijn stapel.
- Alle kinderen krijgen een beeldkaartje en lopen rond. De leerkracht klapst in de handen. Zoek zo snel mogelijk een ander met hetzelfde kaartje.
- Teken je eigen dierenmemo.



## Animal memo

### Objective



- Sort based on one characteristic
- Recognize and name animals
- Learn new words and use the right context
- Practice fine motor skills
- Practice the memory

1



Place the image cards up side down on the table. Turn around two image cards. Appoint what is illustrated. If the cards are identical, you may keep them. The person who has most sets wins.

### Tips

- Play together. Split the image cards in 2 identical stacks. Take a card and tell which animal you see. The other will search for the same animal in his/her stack of cards.
- Play together. Split the image cards in two identical stacks. Take a card and make the sound of the animal. The other will search for the right animal in his/her stack of cards.
- All children will get an image card and go walk around. The teacher will clap his/her hands. Search for another person with the same card as soon as possible.
- Draw your own animal memory.

## Tiermemory

Rechnen



Sprache



Motorik



- Anhand eines Merkmale ordnen
- Tiere erkennen und benennen
- Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext verwenden
- Die Feinmotorik üben
- Das Gedächtnis trainieren

1



Die Bildkarten umgedreht auf den Tisch legen. Zwei Bildkarten umdrehen und sagen, was darauf zu sehen ist. Zwei gleiche Karten darf man behalten. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Paare hat.

- Gemeinsames Spiel: Die Bildkarten auf 2 identische Stapel verteilen. Eine Karte nehmen und das Tier benennen. Der andere sucht in seinem Stapel dasselbe Tier.
- Gemeinsames Spiel: Die Bildkarten auf 2 identische Stapel verteilen. Eine Karte nehmen und den Laut dieses Tieres nachmachen. Der andere sucht in seinem Stapel dasselbe Tier.
- Alle Kinder erhalten eine Bildkarte und laufen herum. Sobald die Lehrkraft in die Hände klatscht, suchen alle so schnell wie möglich einen anderen mit derselben Karte.
- Ein eigenes Tiermemory zeichnen.

# Mémo d'animaux

Objectif

Expliquer

Conseils

Arithmétique



Langue



Motricité



- Savoir trier sur base d'une qualité
- Reconnaître et nommer des animaux
- Apprendre de nouveaux mots et les utiliser dans le bon contexte
- Développer la motricité fine
- Entraîner sa mémoire

1



Place les images face cachée sur la table. Tourne deux images et décris ce qui est dessus. Si elles sont identiques tu peux garder la paire. Celle ou celui qui a le plus de paires à la fin de jeu a gagné.

- Jouez ensemble. Partagez les images en deux piles identiques. Prends une image et nomme l'animal. L'autre joueur cherche l'animal dans sa pile.
- Jouez ensemble. Partagez les images en deux piles identiques. Prends une image et fais le bruit de l'animal. L'autre joueur cherche l'animal dans sa pile.
- Tous les enfants ont une image et se déplacent dans la classe. Quand l'enseignant frappe dans ses mains, essaie de trouver au plus vite l'enfant qui a le même animal.
- Dessine ton propre jeu de mémoire d'animaux.



## Memo de animales

Objetivo

Explicación

Consejos



- Ordenar basándose en una características
- Reconocer y mencionar los animales
- Aprender nuevas palabras y usarlas en el contexto adecuado
- Practicar las habilidades motoras finas
- Practicar la memoria

1



Coloca las tarjetas de imagen boca abajo en la mesa. Gira dos tarjetas. Menciona lo que ves. Si las tarjetas son idénticas, te puedes quedar con el set. El que tenga más sets al final del juego, gana.

- Jugar juntos. Divide las tarjetas de imagen en 2 pilas idénticas. Coge una tarjeta y menciona el animal. El otro niño busca el mismo animal en su pila.
- Jugar juntos. Divide las tarjetas de imagen en 2 pilas idénticas. Coge una tarjeta y imita el sonido de un animal. El otro niño busca el mismo animal en su pila.
- Todos los niños reciben una tarjeta de imagen y caminan en el aula. Cuando el profesor aplaude, buscas a otro niño con la misma tarjeta.
- Dibuja tu propio memo de animales.



# 记忆游戏 - 动物系列

重点目标

游戏玩法

游戏提示

数学启蒙

语言

健康



- ▶ 根据特征分类
- ▶ 识别并命名动物
- ▶ 学习新的词汇并在正确的情景下使用
- ▶ 锻炼精细动作
- ▶ 训练专注力

1



将图卡正面朝下放在桌上，翻转两张图卡。并描述图卡上的动物。如果两张图卡上的动物一样，你就能将这两张卡取走。拿走最多的图卡游戏者获胜。

- ▶ 一起玩吧，将卡片按照相同的图卡等分成两份，一名幼儿从一份中取一张图卡并说出上面的动物。另一名幼儿根据描述从另一份中找出这张图卡。
- ▶ 一起玩吧。将卡片按照相同的图卡等分成两份，一名幼儿取一张图卡并模仿上面的动物的声音。另一名幼儿从自己的卡片堆里找出这张图卡。
- ▶ 所有的幼儿都取一张图卡。教师们鼓掌制造气氛。幼儿们在掌声中寻找与自己手上相同动物卡匹配的同伴。
- ▶ 画出你自己的记忆游戏。

nl Inhoud

gb Contents

de Inhalt

fr Contenu

es Contenido

cn 产品组件

**E522049**



**Sales office**

**Europe - Africa**

Industriepark 14  
7021 BL Zelhem  
THE NETHERLANDS  
**P** +31- 88 2035 700  
**F** +31-314 791 023  
**E** info@heutink.com

**Sales office**

**USA**

150, South Whisman Road  
Mountain View, CA 94041-1512  
USA  
**P** +1-650-964-2735  
**F** +1-650-964-8162  
**E** info@heutink-usa.com

**Sales office**

**Asia - Pacific**

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

**edoco**  
Playful learning for life

[www.educo.com](http://www.educo.com)