

**educoco**<sup>®</sup>  
hands-on education

---

## FIGUROVORM



---

Figurovorm

Figurovorm

Jeu de cercles

Figurovorm

圆形与方形组成游戏

**E522949**

---

# CONTENTS



Inhoud  
Inhalt  
Contenu  
Contenido  
产品组件

---






**educo**<sup>®</sup>



# FIGUROVORM

Mathematics  Language  Motor skills 

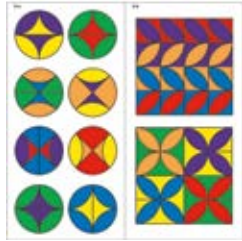
## OBJECTIVE

-  Recognize and name colours and shapes
-  Encourage visual discrimination: discover the concept of fractions
-  Create circular shapes and patterns
-  Practice communication and collaboration
-  Practice fine motor skills

## EXPLANATION

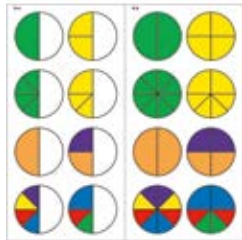
1

Take a frame and choose an assignment card. Choose the side you are going to work on, in either round or square shapes. For assignment cards with the numbers 1, 2, 3, 4, and 5, you copy the example. For the assignment card with the number 5, you yourself may determine the colours!



2

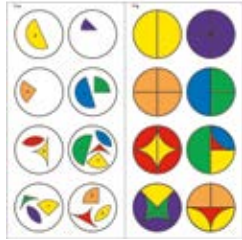
Take a frame and choose an assignment card. If you choose an assignment card with the number 6, you must complete the example. Half of the circle is shown, so first you copy that half and then you mirror that half onto the other half. The self-check is on the back of the assignment card.





3

Take a frame and choose an assignment card. Choose the side you are going to work on, in either round or square shapes. The assignment cards with the numbers 7 and 8 are puzzles on which in each circle, the number, colour and shape of the pieces is indicated. Make a complete shape with these pieces. The self-check is on the back of the assignment card.



## TIPS






- Use a mirror when working on assignment cards with the number 6. This makes it easy to see what the other half will look like.
- Play in pairs. Copy the same assignment card and look at each other's work for self-checking.
- Experiment freely and make your own combinations in the frame, for example cakes, pizza, pancakes.
- Experiment freely and realize your own creations outside of the frame, for example the letters of your name.
- Make paper circles with numbers written on them and place them in the frame. Fill the circle using the number of shapes shown.
- Roll both a coloured and a dotted dice. When you get for example 3 dots and red, you take 3 red shapes to form a circle.
- Play in pairs. One of the children tells the other, how to insert the figures. For example: "Make a circle that consists of 4 pieces." Or: "Make a circle that consists of one green piece and one red piece." Next, it is the other child's turn.



# FIGUROVORM

Rekenen  Taal  Motoriek 

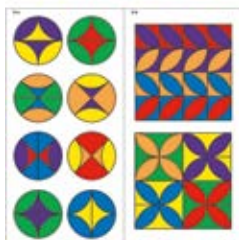
LEERDOEL

-  Herken en benoem kleuren en vormen
-  Stimuleer visuele discriminatie: ontdek delen in een geheel
-  Creëer cirkelvormen en patronen
-  Oefen de communicatie en het samenwerken
-  Oefen de fijne motoriek

UITLEG

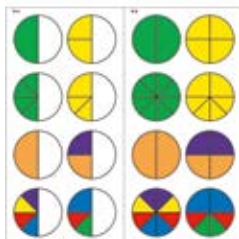
1

Neem een inlegplank en kies een opdrachtkaart. Kies de zijde waarmee je gaat werken, rond of vierkant. Bij de opdrachtkaarten met nummers 1, 2, 3, 4 en 5 maak je het voorbeeld na. Bij opdrachtkaart 5 mag je zelf de kleuren bepalen!



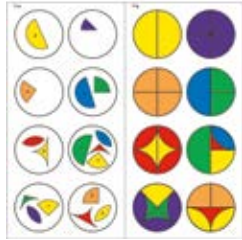
2

Neem een inlegplank en kies een opdrachtkaart. Bij de opdrachtkaart met nummer 6 maak je het voorbeeld af. Er staat een helft van een cirkel afgebeeld, deze maak je eerst na en daarna de andere helft precies zo. Op de achterkant vind je zelfcontrole.



**3**

Neem een inlegplank en kies een opdrachtkaart. De opdrachtkaarten met nummers 7 en 8 zijn puzzels: het aantal, de kleur en vorm van de stukjes staat aangegeven per cirkel. Maak met deze stukjes nu zelf een complete vorm. Op de achterkant vind je zelfcontrole.






**TIPS**

- Gebruik bij de opdrachtkaart nummer 6 een spiegel. Dit maakt het makkelijk om te zien hoe de andere helft er uit komt te zien.
- Speel samen. Maak beide dezelfde opdrachtkaart en kijk bij elkaar voor zelfcontrole.
- Experimenteer vrij en maak eigen combinaties in de inlegplank, bijvoorbeeld taartjes, pizza, pannenkoeken.
- Experimenteer vrij en maak eigen creaties buiten de inlegplank, bijvoorbeeld de letters van je naam.
- Maak cirkels met cijfers erop en leg deze in de inlegplank. Gebruik evenveel vormen om de cirkel te leggen.
- Gooi met een kleuren- en een stippendobbelsteen. Gooi bijvoorbeeld 3 en rood. Neem dan 3 rode vormen om een cirkel te maken.
- Speel in tweetallen. Een kind vertelt aan de ander hoe de figuren moeten worden ingelegd. Bijvoorbeeld: "Maak een cirkel die bestaat uit 4 stukken." Of: "Maak een cirkel die bestaat uit een groen en rood stuk." Daarna wisselt de beurt.

# FIGUROVORM

Rechnen  Sprache  Motorik 

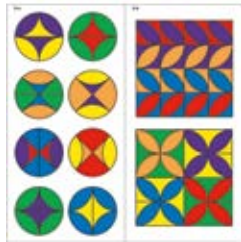
## LERNZIEL

-  Farben und Formen erkennen und benennen
-  Förderung der visuellen Differenzierung: innerhalb eines Ganzen die Teile erkennen
-  Kreisformen und Muster kreieren
-  Kommunikation und Zusammenarbeit üben
-  Die Feinmotorik üben

## ERKLÄRUNG

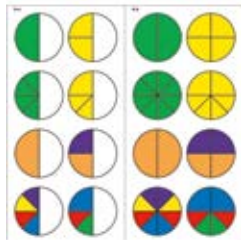
1

Ein Einlegebrett, eine Aufgabenkarte und die Seite, mit der gearbeitet werden soll, wählen: Kreise oder Quadrate. Mit den Aufgabenkarten Nummer 1, 2, 3, 4 und 5 wird die Vorlage genau nachgemacht; mit der Aufgabenkarte Nr. 5 können die Farben selbst gewählt werden.



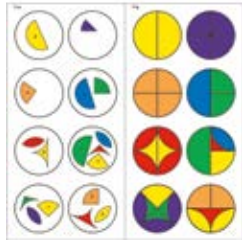
2

Ein Einlegebrett und Aufgabenkarte Nr. 6 nehmen, bei der die Vorlage vervollständigt werden soll: Die Abbildung zeigt die Hälfte eines Kreises. Dieser wird zuerst gelegt und dann wird die andere Hälfte identisch hingelegt. Eigenkontrolle auf der Rückseite der Karte.



3

Ein Einlegebrett und Aufgabenkarte Nr. 7 oder 8 nehmen: Dies sind Puzzles. Anzahl, Farbe und Form der Teile sind in jedem Kreis angegeben. Mit diesen Teilen kann eigenständig eine komplette Form gelegt werden. Eigenkontrolle auf der Rückseite.



## TIPPS






- Für die Aufgabenkarte Nr. 6 einen Spiegel verwenden: Dieser hilft bei der Vorstellung, wie die andere Hälfte aussehen soll.
- Zu zweit spielen: eine Aufgabenkarte in einen Ständer zwischen zwei Schüler hinstellen: Beide machen die Form und kontrollieren einander danach gegenseitig.
- Freies Experimentieren, indem eigene Kombinationen in das Einlegebrett gelegt werden, zum Beispiel Torten, Pizza, Pfannkuchen.
- Freies Experimentieren, indem eigene Kreationen außerhalb des Einlegebretts gelegt werden, zum Beispiel die Buchstaben des eigenen Namens.
- Kreise mit Zahlen darauf herstellen und diese in das Einlegebrett legen. Zum Legen des Kreises gleichviele Formen verwenden.
- Einen Farben- und einen Punktwürfel werfen, beispielsweise 3 und Rot: Es soll ein Kreis mit 3 roten Formen gelegt werden.
- Zu zweit spielen: Ein Kind erzählt dem anderen, wie die Figuren gelegt werden sollen. Beispiel: „Lege einen Kreis, der aus 4 Teilen besteht.“ Oder: „Lege einen Kreis, der aus einem grünen und einem roten Teil besteht.“ Danach ist der andere dran.



# JEU DE CERCLES

Arithmétique  Langue  Motricité 

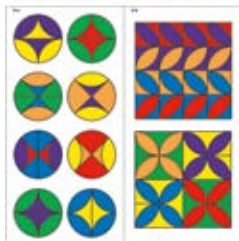
## OBJECTIF

-  Reconnaître et nommer des couleurs et des formes
-  Encourager la discrimination visuelle : découvrez le concept des fractions
-  Créez des formes circulaires et des motifs
-  Pratiquez la communication et la collaboration
-  Développer la motricité fine

## EXPLICATION

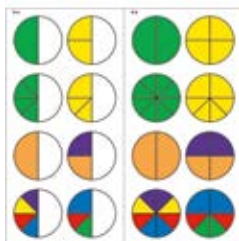
1

Prenez un cadre et choisissez une carte de tâche à réaliser. Choisissez le côté sur lequel tu vas travailler, en forme ronde ou carrée. En ce qui concerne des cartes de tâches portant les numéros 1, 2, 3, 4 et 5, tu copie l'exemple. Dans le cas d'une carte de tâche portant le numéro 5, tu peux déterminer les couleurs toi-même!



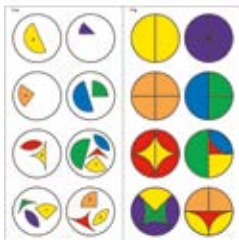
2

Prenez un cadre et choisissez une carte de tâche à réaliser. Si tu choisies une carte de tâche portant le numéro 6, il te faut terminer l'exemple. La moitié d'un cercle est montrée, donc d'abord il te faut copier cette moitié et puis tu mets l'image inversée sur l'autre moitié. L'auto-vérification est sur le dos de la carte de tâche.



3

Prenez un cadre et choisissez une carte de tâche à réaliser. Choisissez le côté sur lequel tu vas travailler, en forme ronde ou carrée. Les cartes de tâches portant les numéros 7 et 8, sont des puzzles sur lesquels est indiqué dans chaque cercle, le nombre, la couleur et la forme des pièces. Avec ces pièces, faites une forme complète. L'auto-vérification est sur le dos de la carte de tâche.








## CONSEILS

- Avec la carte de tâche numéro 6, utilisez un miroir. Cela permet de voir facilement, à quoi ressemblera l'autre moitié.
- Jouez par paires. Mettez une carte de tâche dans un support et placez-le entre 2 élèves. Les deux élèves copient la forme et regardent le travail de l'autre pour s'auto-vérifier.
- Expérimentez librement et faites vos propres combinaisons dans le cadre, par exemple des gâteaux, des pizzas, des crêpes.
- Expérimentez librement et créez vos propres créations en dehors du cadre, par exemple les lettres de votre nom.
- Faites des cercles de papier avec des chiffres écrits dessus et placez-les dans le cadre. Remplissez le cercle en utilisant le nombre de formes indiqué.
- Jetez un dé de couleurs et un dé classique. Quand tu obtiens par exemple 3 points et rouge, tu prends 3 formes rouges pour former un cercle.
- Jouez par paires. Un des enfants dit à l'autre, comment il doit insérer les figures. Par exemple : « Faites un cercle composé de 4 pièces. » Où : « Faites un cercle composé d'un morceau vert et un morceau rouge. » Ensuite, c'est le tour de l'autre enfant.

# FIGUROVORM

Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

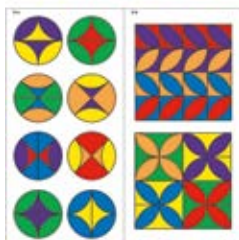
## OBJETIVO

-  Reconocer y mencionar colores y formas
-  Promover discriminación visual: descubrir partes de un todo
-  Crear formas circulares y patrones
-  Practicar la comunicación y la colaboración
-  Practicar las habilidades motoras finas

## EXPLICACIÓN

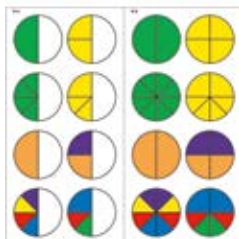
1

Coge un estante y elige una tarjeta de instrucción. Elige el lado con que vas a trabajar, redondo o cuadrado. Con las tarjetas de instrucción con los números 1,2,3,4 y 5 copia el ejemplo. ¡Con la tarjeta de instrucción 5 tú decides los colores!



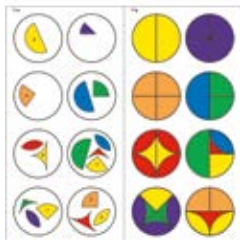
2

Coge un estante y elige una tarjeta de instrucción. Con la tarjeta de instrucción con el número 6 terminas el ejemplo. Copia la mitad del círculo ya reflejada y después harás la otra mitad. Detrás de la tarjeta encuentras el autocontrol.



3

Coge un estante y elige una tarjeta de instrucción. Las tarjetas de instrucción con los números 7 y 8 son rompecabezas: la cantidad, el color y la forma de las piezas están indicados en los círculos. Ahora haz una forma completa con estas piezas. Detrás de la tarjeta encuentras el autocontrol.



## CONSEJOS






- Usa un espejo con la tarjeta de instrucciones número 6. Esto hace más fácil ver cómo será la otra mitad.
- Juega en parejas. Coloca la tarjeta de instrucción en un estuche entre 2 alumnos. Ambos hacen la forma y miran la del otro para autocorregirse.
- Experimenta libremente y haz combinaciones en el estante, por ejemplo tartas, pizza, crepes.
- Experimenta libremente y haz propias creaciones fuera del estante, por ejemplo las letras de tu nombre.
- Haz círculos con cifras y colócalos en el estante. Se puede usar formas para poner el círculo.
- Arroja el dado de colores y puntos. Si tiras por ejemplo 3 y rojo, coges 3 formas rojas para hacer un círculo.
- Juega en parejas. Un niño cuenta a otro como se debe colocar las figuras. Por ejemplo: "Haz un círculo que consiste en 4 partes." O: "haz un círculo que consiste en una parte verde y una parte roja." Después cambia el turno.



# 圆形与方形组成游戏

数学启蒙  语言  健康 

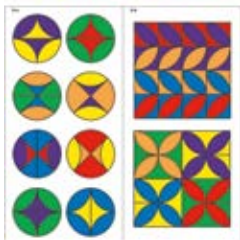
## 重点目标

-  识别并命名颜色和形状
-  提升视觉观察能力：发现细微部分
-  创造圆形和图案
-  锻炼交流和合作能力
-  锻炼精细动作

## 游戏玩法

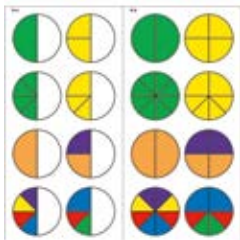
1

取一块任务卡和一块游戏板。根据任务卡上的图案组成在游戏板上进行构建。标注为5的任务卡，你可以自己选择颜色。



2

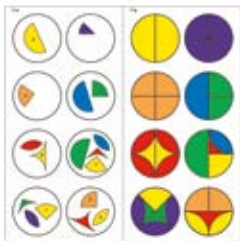
取一块任务卡和一块游戏板。如果你选标注为6的任务板，上面只显示一半的图案，你可以先按照任务卡完成一半图案，接着可以自己完成另一半，答案在任务卡的背面。





3

取一块任务卡和一块游戏板。根据任务卡上的图案组成在游戏板上进行构建。标注7和8的任务卡，上面圆圈里标注着需要用到的拼块及拼块数量。幼儿根据指定的数量和拼块来构建。翻转任务卡校对答案。



### 游戏提示

- 难度。当你选取标注6的任务卡的时候，你可以使用镜子完成另一半，这样就大大降 难度。
- 选取一张任务卡让两名幼儿共同完成，两名幼儿可以相互检查。
- 自由发挥你的想象 在游戏板上制作图案，比如披萨，煎饼。
- 自由地使用这些小拼块制造自己的图案（不需要再游戏板上）
- 掷骰子，一个颜色一个点数，比如你抛到红色3点，就能从红色的拼块里取出3块来拼成一个圆。
- 两 两 一 组，一名幼儿告知另一名如何 构建 圆圈。比如：请用4个拼块完成一个圆，或者制作一个绿色和一个红色的拼块组成的圆。就可以 另一名幼儿听到描述后 开 构建了。
- 自己在纸上画出拼块吧，并在拼块上标注需要用到的数量。然后剪下来就可以动手构建图案了。

---

# 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](mailto: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](mailto: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](mailto:info@educationall.com)