



Playful learning for life

300200



Handleiding



Instructions



Anleitung



Mode d'emploi



Instrucciones



说明书

Dresscode  
Dresscode  
Dresscode  
Code vestimentaire  
Vestirse  
穿衣游戏

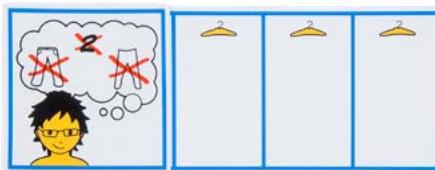
## Leerlijn

Rekenen – meetkunde – sorteren en seriëren

### Doe!

Leer sorteren, seriëren of uitsluiten op basis van één of meer eigenschappen met Dresscode.

### Speel in stappen



#### STAP 1

Pak een opdrachtstrook. Leg daarop 1 van de bijbehorende opdrachtkaarten.



#### STAP 3

Draai de opdrachtkaart om ter controle.



#### STAP 2

Leg de beeldkaartjes die voldoen aan de eisen in het denkwolkje op de opdrachtstrook.

### Tips

De differentiatie wordt aangegeven door de stippen links onderaan de opdrachtstroken

Twee kinderen maken tegelijk een kaart. Wie als eerste klaar is en de opdracht goed heeft, is de winnaar.

Speel in tweetallen.

Maak samen 1 opdrachtstrook.

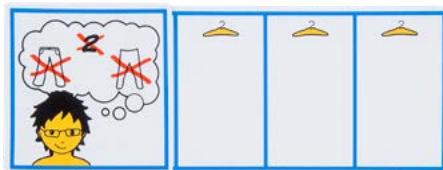
## Learning trajectory

Mathematical play – geometry – sorting and serializing

### Goal

Learn how to sort, serialize or exclude based on one or more characteristics, playing Dresscode.

### Play in steps



#### STEP 1

Grab an assignment strip. Put 1 of the corresponding instruction carts on top.



#### STEP 3

Turn the instruction cart to check for the right solution.



#### STEP 2

Put the image carts that meet the requirements in the cloud on the assignment strip.

### Hints

The differentiation is being indicated by the dots on the bottom left side of the assignment strips.

Two children simultaneously take an instruction cart. The one that finishes first and successfully completes the assignment is the winner.

Play in pairs. Do one assignment strip together.

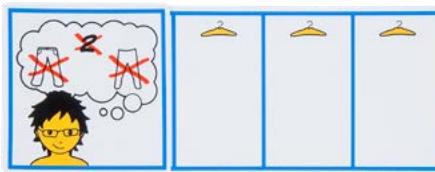
## Lernpfad

Rechnen – Geometrie – sortieren und Reihen bilden

### Ziel

Lerne mit *Dresscode*, auf Grund einer oder mehreren Eigenschaften, sortieren, Reihen bilden oder ausschliessen.

### Spiel im Schritten



#### SCHRITT 1

Nehme einen Auftragsstreifen. Lege 1 dazugehörende Auftragskarte drauf.

#### SCHRITT 3

Drehe die Auftragskarten zur Kontrolle um.



### Tipps

Die Differenzierung wird angegeben durch die Punkte links unten auf den Auftragsstreifen.

Zwei Kinder machen gleichzeitig eine Karte. Wer als Erster fertig ist und den Auftrag gut hat, ist der Gewinner.

#### SCHRITT 2

Leg die Bildkarten, die die Anforderungen in der Denkwolke erfüllen, auf den Auftragsstreifen.

Spiele in Paare.

Mache gemeinsam 1 Auftragsstreifen.

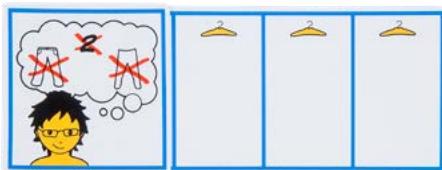
# Objectif d'apprentissage

Calcul – géométrie – trier et faire une série

## Objectif

Apprenez à trier, à faire des séries ou à exclure sur base d'une ou de plusieurs caractéristiques avec *Code vestimentaire*.

## Jouer aux étapes



### ÉTAPE 1

Prenez un tronçon de mission. Posez-y 1 des cartes de mission s'y rattachant.



### ÉTAPE 3

Retournez la carte de mission afin de contrôler.



### ÉTAPE 2

Posez les cartes à image répondant aux exigences dans le phylactère au niveau du tronçon de mission.

## Conseils

La différentiation est indiquée par le nombre de points en haut à gauche de la carte de mission.

Deux enfants réalisent en même temps une carte. Le premier qui finit et qui réussit la mission est le gagnant.

Jouez à deux. Faites ensemble 1 carte de tronçon.



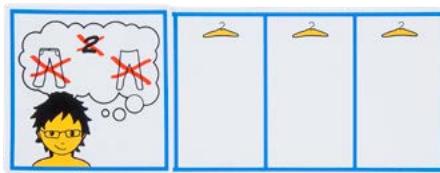
## Línea de aprendizaje

Contar – geometría – sortear y clasificar

### Objetivo

Aprenda a sortear, clasificar y excluir sobre la base de uno o más características con *Vestirse*.

### Juegue en pasos



#### PASO 1

Tome una tira de instrucción. Coloque encima uno de las tarjetas de instrucción correspondientes.



#### PASO 3

Voltee la tarjeta de instrucción para comprobar el resultado.

### Consejos

La diferenciación se indica por la cantidad de puntos en la parte inferior izquierda de las tiras de instrucción.

#### PASO 2

Prepare las tarjetas de imagen que cumplen con los requisitos del globo de pensamiento de la tira de instrucción.

Dos niños completan una tarjeta al mismo tiempo. El primero en terminarlo de forma correcta es el ganador.

Juegue en pareja. Complete juntos una tira de instrucción.

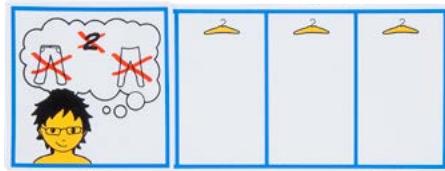
# 学习轨迹

数学启蒙- 几何学- 分类和排序

## 目的

通过穿衣游戏训练分类能力、逻辑思维能力和解决问题的能力。

## 游戏步骤



### 第一步 1

拿出一张任务卡，并把一张指示卡放在任务卡最左边的框内。

### 第三步 3

把指示卡翻过来，检查一下解决方案是否正确。



### 第二步 2

根据指示卡云里的提示，把带衣服和裤子的图案卡片放在任务卡片相应的框内。

## 温馨提示

游戏分不同难易等级，通过任务卡左下角点数的多少来表示游戏的难易程度。

两个孩子同时拿出一张指示卡，先完成任务并且答对的孩子是赢家。

组队游戏，大家一起完成一张任务卡。



Inhoud



Content



Inhalt



Teneur



Contenido



产品组件



**Sales office**  
**Europe - Africa**  
Industriepark 14  
7021 BL Zelhem  
**THE NETHERLANDS**  
**P** +31-314 627 115  
**F** +31-314 627 128  
**E** info@educo.nl

**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@educo-usa.com

**Sales office**  
**Asia - Pacific**  
9-27 Nanhai Road  
315800 Ningbo-Beilun  
**CHINA**  
**P** +86-574-8685 7555  
**F** +86-574-8686 9257  
**E** info@educational.com  
welcome@educational.com

**educo**  
Playful learning for life

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