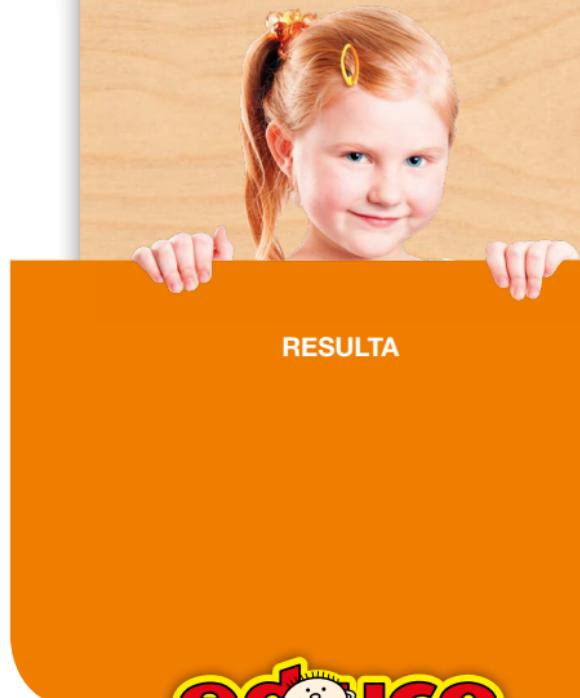


E522428



**eduko**  
Playful learning for life

Download on the  
App Store





edutoco



# Leerlijn en doel

## Rekenen

Getalbegrip ▼	Meten ▼		Meetkunde ▼
▶ Getalbegrip en tellen	▶ Lengte, oppervlakte en omtrek	▶ Inhoud	▶ Kleur en vorm
	▶ Wegen	▶ Geld	▶ Sorteren en seriëren
▶ Bewerkingen	▶ Tijd		▶ Ruimtelijke oriëntatie

### Doel

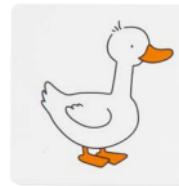
Leer om een verhaal in de juiste volgorde te plaatsen met *Resulta*.



“ Hoeveel tijd hebben we? ”

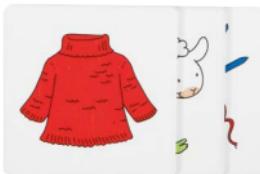
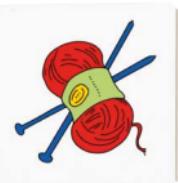
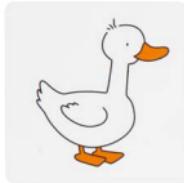
## Speel in stappen

“ Wist je dat je Tijd  
nodig hebt om een goede  
wiskundige te worden? ”



STAP 1

Leg alle beeldkaartjes klaar.

**STAP 2**

Zoek 3 beeldkaartjes die bij elkaar horen.

**STAP 3**

Leg de beeldkaartjes in de juiste volgorde van oorsprong naar tussenproduct naar eindproduct.

# Variatie en extra mogelijkheden

## Vertel!

Maak de juiste reeksen met de beeldkaartjes van Resulta. Vertel elkaar met een vingerpoppetje wat er op de kaartjes gebeurt.



## Waar of Niet Waar?

De beeldkaartjes van Resulta worden in setjes van 3 in de kring getoond. Soms klopt het setje en soms is er een verkeerd kaartje bij. Wanneer het setje in orde is steken de kinderen de duim omhoog. Wanneer het setje niet goed is steken ze de duim naar beneden.

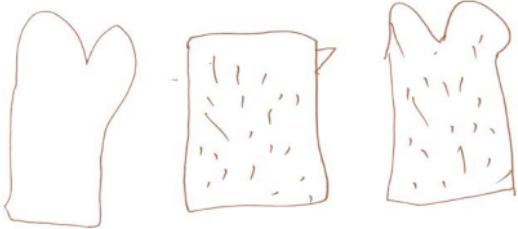
## Eenvoudiger!

Leg per reeks steeds het eerste beeldkaartje (oorsprong) of het derde beeldkaartje (eindproduct) klaar. Laat de kinderen zelf de andere 2 kaarten er bij zoeken en in de juiste volgorde leggen.



## Zelf maken

Teken een eigen reeks van oorsprong tot eindproduct.  
Knip de reeks in stukjes en laat een medeleerling de reeks leggen.



## Mix & koppel

Deel de beeldkaartjes van *Resulta* uit. Laat de kinderen door elkaar lopen en de medeleerlingen opzoeken waarvan de kaartjes bij elkaar horen. Ga in de juiste volgorde van oorsprong naar eindresultaat staan en verwoord wat er op de kaartjes staat.



## In de kring

Leerlingen hebben setjes van 2 beeldkaartjes. De kaartjes horen bij elkaar en moeten een setje van 3 gaan vormen. Eén kind laat de overige losse kaartjes een voor een voorbij flitsen. Het kind dat dit kaartje herkent en hiermee zijn setje compleet maakt mag het hebben.

## Resulta app

Ook digitaal passende reeksen ontdekken? *Resulta* is ook beschikbaar voor de tablet.

## Learning content and goal

### Mathematical play

Numeracy ▼	Measuring ▼		Geometry ▼
▶ Number sense and counting	▶ Length, area and perimeter	▶ Volume	▶ Colour and shape
	▶ Weighing	▶ Money	▶ Sorting and serializing
▶ Operations	▶ Time and planning		▶ Spatial orientation

#### Goal

Learn to put parts of a story in the right order with *Resulta*.



“ How much time do we have? ”



## Play in steps

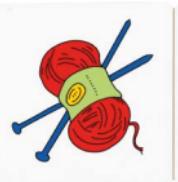
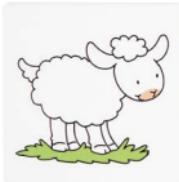
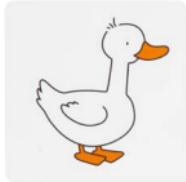


**“ Did you know you need  
Time and planning to become  
a good mathematician? ”**



**STEP 1**

Place all the image cards on the table.

**STEP 2**

Find 3 image cards that match.

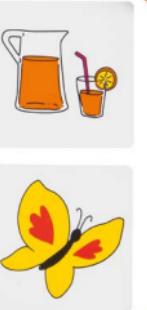
**STEP 3**

Place the image cards in the correct order from original to intermediate to final product.

## Additional options

### Please tell!

Use the *Resulta* image cards to make correct sequences. Use the finger puppets to explain to each other what the cards depict.



### True or false?

The *Resulta* image cards are presented in sets of three in the circle. Sometimes the sets are complete, but sometimes it contains a card that does not belong to the set. The children give a thumbs up if the set is complete. If the set contains a card that does not belong, then the children give a thumbs down.

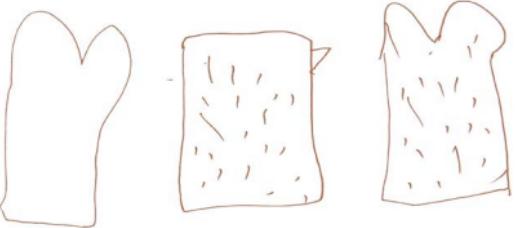
## Simpler!

Place the first image card (origin) and third image cards (final outcome) of every sequence on the table. Ask the children to look for the other two cards and place them in the correct order.



## Do it yourself

Draw your own sequence from origin to final outcome.  
Cut the sequence in parts and ask a fellow pupil to place the sequence in the correct order.





## Mix & match

Hand out the *Resulta* image cards. Ask the children to walk around in the classroom and look for fellow pupils who have a matching card. Stand in the correct order from origin to final outcome and explain what can be seen on the cards.



## In the circle

The children are given pairs of image cards. The cards belong together and require a third card for a full set. One child flashes the remaining individuals cards one by one. The child that recognizes a card that can complete his or her set is allowed to take the card.

## Resulta app

Do you also want to digitally explore sequences? *Resulta* is also available for tablets.

## Lerninhalte und Ziel

### Mathematisches Spiel

Rechnen ▼	Messen ▼		Geometrie ▼
► Zahlengefühl und Zählfertigkeit	► Länge, Fläche und Umfangslänge	► Volumenmessung	► Farbe und Form
	► Abwiegen	► Geld	► Sortieren und in eine Reihenfolge bringen
► Rechenarten	► Zeit und Zeitplanung		► Räumliches Vorstellungsvermögen

## Ziel

Lerne mit *Resulta*, Teile einer Geschichte in die richtige Reihenfolge zu bringen.



“ Wie viel Zeit haben wir? ”

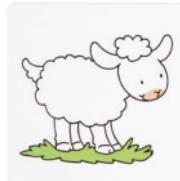
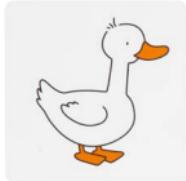
## Spiel im Schritten

“ Wusstest du, dass du Kenntnisse  
im Bereich Zeit und Zeitplanung brauchst,  
um ein guter Mathematiker zu werden? ”



SCHRITT 1

Lege alle Bildkarten bereit.



## SCHRITT 2

Suche 3 zusammengehörige Bildkarten.

## SCHRITT 3

Lege die Bildkarten in die richtige Reihenfolge von der Herkunft über das Zwischenprodukt bis zum Endprodukt.

# Zusätzliche Möglichkeiten

## Geschichten erzählen!

Die Kinder legen die Bildkarten von *Resulta* in die richtige Reihenfolge. Dann erzählen sie sich mit einer Fingerpuppe gegenseitig, was auf den Karten geschieht.



## Richtig oder falsch?

Die Bildkarten von *Resulta* werden in Sets von 3 Karten im Kreis gezeigt. Manchmal ist ein Set richtig zusammengestellt, dann wiederum ist eine falsche Karte darunter. Ist ein Set richtig, halten die Kinder den Daumen nach oben. Ist ein Set falsch, geht der Daumen nach unten.

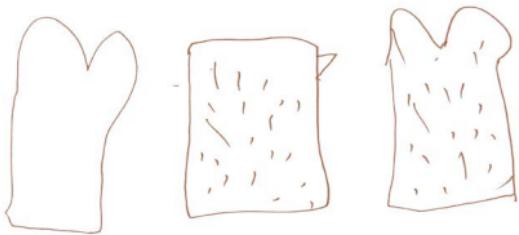
## Einfacher!

Pro Set wird die erste (Ursache) oder dritte Bildkarte (Folge) hingelegt. Die Kinder suchen die beiden übrigen Karten und legen die Karten in die richtige Reihenfolge.



## Selber machen

Male eine eigene Reihenfolge von der Ursache bis zur Folge.  
Schneide die Reihenfolge in mehrere Bilder auseinander.  
Ein anderes Kind legt die Bilder dann wieder in der richtigen Reihenfolge zusammen.



## Mischen & Verbinden

Zunächst werden die Bildkarten von *Resulta* verteilt. Dann laufen die Kinder durcheinander und suchen den Mitschüler/ die Mitschülerin mit der passenden Karte.

Zum Schluss stellen sich die Kinder in der richtigen Reihenfolge von Ursache und Folge auf und erzählen, was auf den Karten abgebildet ist.



## Im Kreis

Die Kinder bekommen Sets aus 2 Bildkarten. Die Karten gehören zusammen, müssen jedoch mit einer dritten Karte vervollständigt werden. Ein Kind hält die verbliebenen Einzelkarten der Reihe nach hoch. Erkennt ein Kind eine Karte, die zum eigenen Set gehört, darf es die Karte behalten.

## Resulta app

Auch digital zusammengehörige Reihen entdecken?  
Resulta gibt es auch für Tablets

# Contenu d'apprentissage et objet

## Jeux mathématiques

Connaissance des nombres ▼	Mesurer ▼		Géométrie ▼
► Le sens des nombres et la capacité à compter	► La longueur, l'aire et le périmètre	► Le volume	► Les formes et les couleurs
► Les opérations mathématiques	► Peser	► L'argent	► Classer et former des suites
	► Le temps et la planification du temps		► L'orientation dans l'espace

### Objet

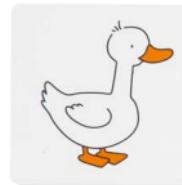
Apprends à placer les différentes parties d'une histoire dans le bon ordre avec *Resulta*.



“ Combien de temps nous reste-t-il? ”

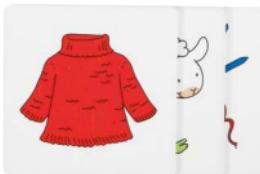
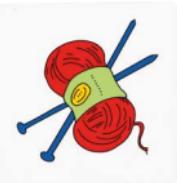
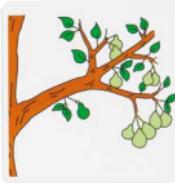
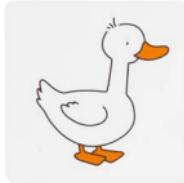
## Jouer aux étapes

“ Savais-tu que pour devenir un bon mathématicien, tu dois comprendre Le temps et la planification du temps? ”



ÉTAPE 1

Étale toutes les images devant toi.



## ÉTAPE 2

Cherche 3 images qui vont ensemble.

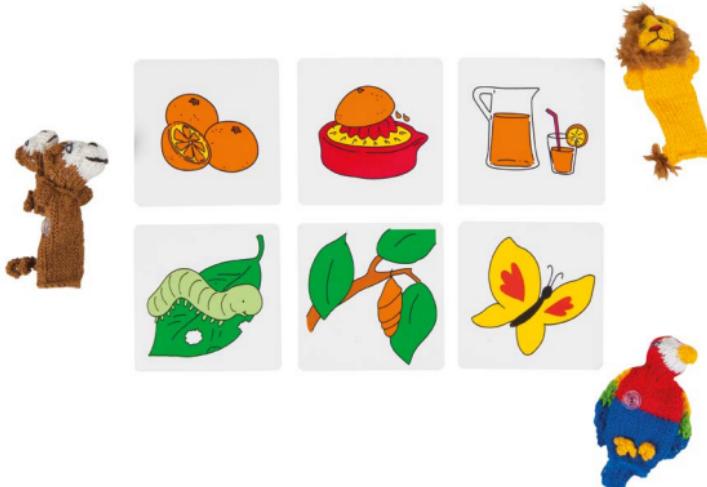
## ÉTAPE 3

Dispose les images dans le bon ordre:  
le début, la suite et la fin.

## Possibilités supplémentaires

### Raconte!

Les enfants reconstituent les séquences du jeu *Resulta* avec les cartes-images. Ensuite, à l'aide des marionnettes à doigt, ils racontent aux autres l'histoire représentée.



### Vrai ou faux?

Montrez les cartes-images du jeu *Resulta*, par série de trois, aux enfants assis en cercle. La série peut être correcte, ou bien comporter une carte qui ne convient pas. Les enfants lèvent le pouce lorsque la série est correcte et le baissent dans le cas contraire.



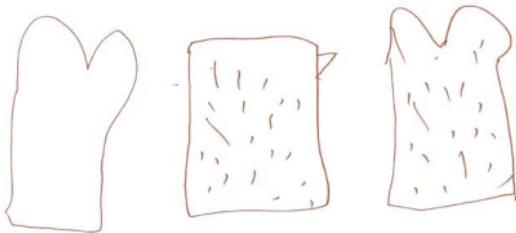
## Plus simple!

Posez la première ou la dernière carte-image de chaque série (origine ou résultat). Demandez aux enfants de trouver les 2 cartes manquantes et de les mettre dans le bon ordre.



## A faire soi-même

Chaque enfant crée sa propre bande-dessinée, de la matière première au produit fini. Il découpe ensuite la séquence en différentes étapes et demande à un autre enfant de raconter l'histoire.



## Méli-mélo pour un trio

Distribuez les cartes-images de *Resulta* aux enfants. Demandez-leur de circuler dans l'espace de jeu en se mêlant aux autres, à la recherche des deux cartes qui vont avec la leur. Il faut suivre l'ordre logique, de l'origine au résultat, et décrire ce qui est représenté sur les cartes.



## En cercle

Les cartes-images sont distribuées par paire aux enfants. A chaque paire correspond une troisième carte. L'un des enfants montre ces cartes complémentaires au groupe, l'une après l'autre mais rapidement. L'enfant qui repère une carte manquante peut la réclamer pour compléter sa série.

## Resulta app

Découvrir d'autres séquences en format numérique? C'est possible, avec *Resulta* pour tablette.



## Learning content and goal

### 数学游戏

算术 ▼	测量 ▼		几何 ▼
▶ 数感和计数	▶ 长度、面积和周长	▶ 体积	▶ 颜色和形状
	▶ 重量	▶ 钱币	▶ 分类和排序
▶ 运算	▶ 时间和计划		▶ 空间定位

### Goal

通过 Resulta

学会把故事的各个部分按正确顺序排列

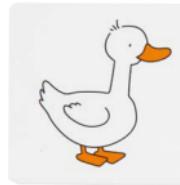


“ 我们有多少时间 ? ”



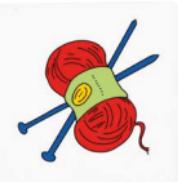
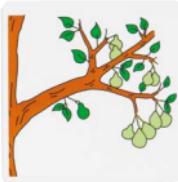
## Play in steps

“ 你是否知道你需要  
时间和计划  
才能成为一名优秀的数学家？ ”



STEP 1

取出所有图片卡。



### STEP 2

找出三张关联的图片卡。

### STEP 3

把图片卡按正确顺序放置：  
从源头产品到中间产品再到终端产品。



# 按颜色查找和计数

告诉我！

使用“结果”图片卡，把卡片按顺序正确排列。  
用手指布偶相互告之自己的卡片上发生的事情。



真或假？

把三套“结果”图片卡向群组出示。

出示的图片卡套件有时正确，

但有时其中的一张卡是错的。如果出示的套件正确，则孩子们应该做“拇指向上”的手势。

如果出示的套件卡片中有任何错误，

则孩子们做“拇指向下”的手势。



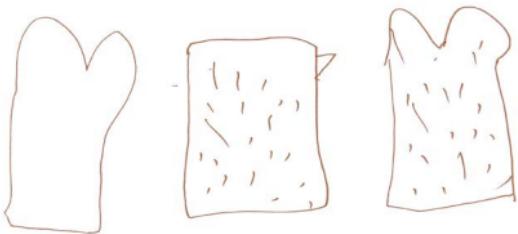
## 太容易了！

组成一个系列，放下系列中的第一张  
(源头)图片卡或第三张图片卡(终端产品)。  
要求孩子们找到两张遗漏的图片卡，  
并按正确次序放置。



## 完成任务！

画出你自己的系列，从源头到终端。  
让孩子们用剪刀把系列剪断，  
要一个同伴把卡片按正确次序排列。





## 混合和搭配

分发“结果”图片卡。

要求孩子们在室内走动，

找到与自己卡片匹配的同伴。

从源头产品到终端产品的顺序正确列队，

把卡片上的内容变成语句。



## 在游戏组中

发给每个孩子两张一套的图片卡。两张同类卡片可组成一个三张卡系列。其中一个孩子将被要求把剩下的图片卡一张接一张地快速向游戏组出示。

如果某个孩子认出某张出示的卡片正是他完成系列需要的卡片，他/她可以要回这张卡片。

你也愿意以数字方式发现系列卡吗？  
“结果”也有平板电脑版本。



# Making the world a better place

We keep children and the environment in mind. Therefore, we focus on developing high-quality and safe educational products. Our main production principles are quality, safety, and durability.

## Quality

We use sustainable materials, such as wood from European forests and European water-based inks and paints. A strict quality control guarantees unsurpassed products.

## Safety

Our products meet the demands of various toy safety regulations and comply with the Directive 2009/48/EC on the safety of toys, including EN71 and ASTM.

## Durability

Our products are designed and manufactured to endure a tough life in childcare and schools for many years.

Always striving for high standards, our factories are certified with the ISO 9001 Quality Standard and the ISO 14001 Environment standard.



**Sales office Europe - Africa**

Industriepark 14  
7021 BL Zelhem  
THE NETHERLANDS  
**P** 0031-314 627 127  
**F** 0031-314 627 128  
**E** info@educo.nl

**Sales office USA**

150, South Whisman Road  
Mountain View, CA 94041  
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** 0086-574-8685 7555  
**F** 0086-574-8685 7551  
**E** info@educationall.com

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

