



Playful learning for life

E523277



Handleiding



Instructions



Anleitung



Mode d'emploi



说明书

Herhaal de kraal  
Repeat the bead  
Wiederhole die Perle  
Répétez la perle  
重复珠子



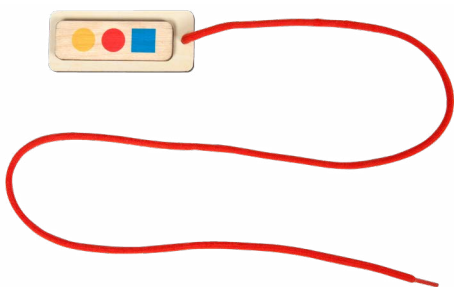
## Leerlijn

Rekenen - Meetkunde - Sorteren en seriëren

### Doel

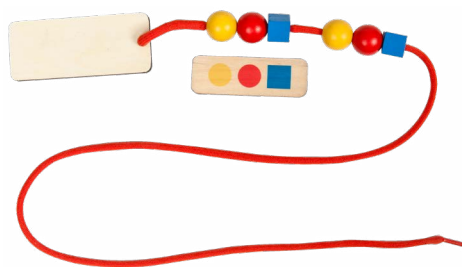
Leer reeksen af te maken met Herhaal de kraal.

### Speel in stappen



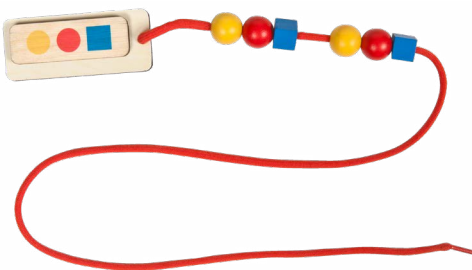
#### STAP 1

Plaats een opdrachtstrook op de magneetstrip.



#### STAP 3

Controleer m.b.v. de opdrachtstrook of de reeks goed is voortgezet.



#### STAP 2

Rijg de opdrachtstrook na en herhaal het patroon enkele malen.

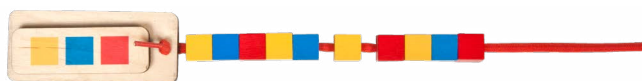
### Tips

Plaats 2 opdrachtstroken achter elkaar op de extra lange magneetstrip. Herhaal het nu ontstane patroon enkele malen.

Het ene kind omschrijft aan het andere kind welke kralen er moeten worden geregen.

Het ene kind beschrijft de kralen op de opdrachtstrook. Het andere kind onthoudt deze en rijgt het patroon na.

Twee kinderen rijgen allebei 3 keer de opdrachtstrook na, maar wisselen één kraal om voor een andere. Als ze klaar zijn proberen ze bij elkaar de "fout" te ontdekken.





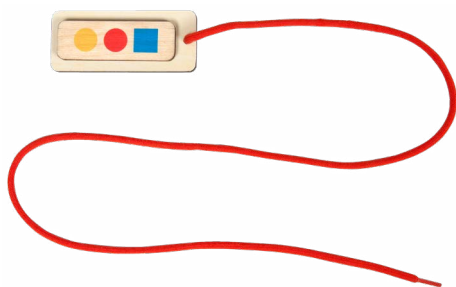
## Learning trajectory

### Mathematical Play - Geometry - Sorting and serializing

#### Goal

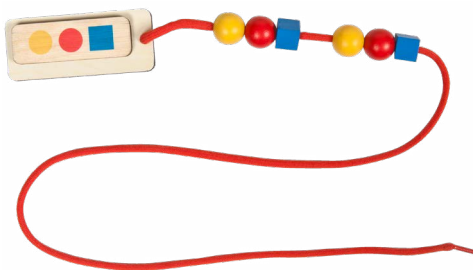
Learn how to finish sequences in Repeat the bead.

#### Play in steps



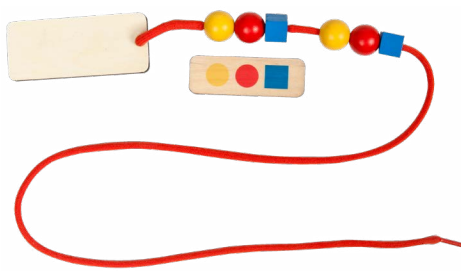
##### STEP 1

Put an assignment strip on the magnetic strip.



##### STEP 2

Thread the pattern shown on the assignment strip, repeating it several times.



##### STEP 3

Determine whether the sequence was copied correctly by checking it against the assignment strip.

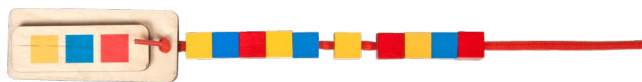
#### Tips

Put 2 assignment strips on the longer magnetic strip. Repeat this pattern several times.

One child tells the other child which type bead to thread.

One child describes the beads on the assignment strip. The other child memorises them and threads the pattern accordingly.

Two children each thread the pattern shown on the assignment strip three times, except they replace one bead with a different type. Once they finish, they try to find the 'mistake' in each other's pattern.



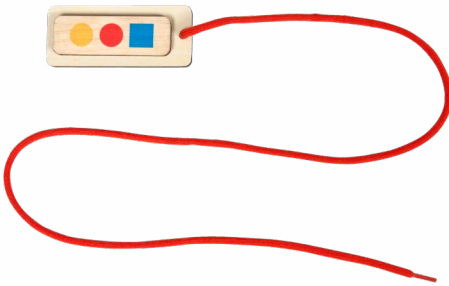
## Lernpfad

Mathematisches Spiel - Geometrie - Sortieren und in eine Reihenfolge bringen

### Ziel

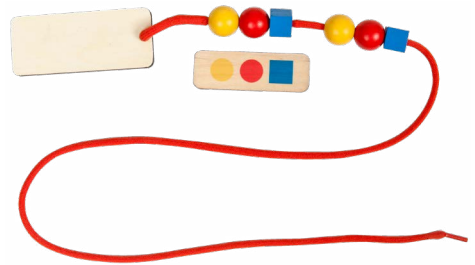
Die Kinder lernen mit diesem Spiel, eine vorgegebene Reihenfolge nachzubilden.

### Spiel im Schritten



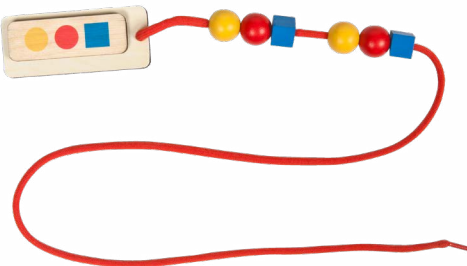
#### SCHRITT 1

Zunächst wird eine Auftragskarte an der Magnettafel befestigt.



#### SCHRITT 3

Anhand der Auftragskarte wird kontrolliert, ob die Reihenfolge stimmt.



#### SCHRITT 2

Dann werden die Perlen in der auf der Auftragskarte vorgegebenen Reihenfolge aufgefädelt. Das Muster wird dabei einige Male wiederholt.

### Tipps

Platz 2 Auftragskarten auf dem extra langen Magnettafel. Das resultierende Muster wird einige Male wiederholt.

Ein Kind beschreibt für ein anderes Kind, welche Perlen aufgefädelt werden müssen.

Das erste Kind beschreibt die Perlen auf der Auftragskarte. Das andere Kind merkt sich die Reihenfolge und fädelt das Muster nach.

Zwei Kinder fädeln die Perlen 3 Mal in der auf der Auftragskarte vorgegebenen Reihenfolge auf. Eine Perle wird dabei jedoch gegen eine andere ausgetauscht. Wenn die Kinder fertig sind, versuchen sie gegenseitig, die "falsche" Perle zu finden.



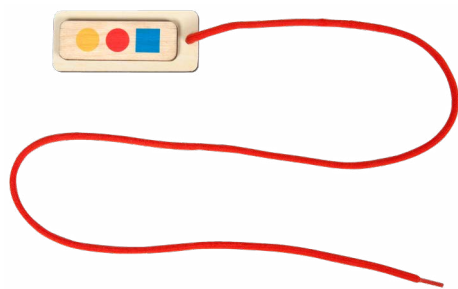
## Objectif d'apprentissage

Jeux mathématiques- Géométrie - Classer et former des suites

## Objectif

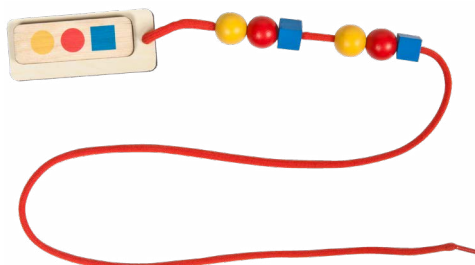
Apprendre à faire des séries avec Répétez la perle.

## Jouer aux étapes



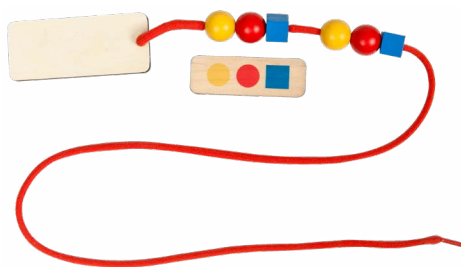
### ÉTAPE 1

Placer un modèle sur la bande magnétique.



### ÉTAPE 2

Reproduire le modèle et répéter la série plusieurs fois.



### ÉTAPE 3

Contrôler si le modèle a été correctement reproduit.

## Conseils

Placer 2 modèles après l'autre dans la longue bande magnétique. Répétez plusieurs fois modèle résultant.

Un des enfants indique à l'autre enfant les perles qui doivent être lacées.

L'enfant décrit les perles qui se trouvent sur le modèle. L'autre enfant les mémorise et reproduit la série.

Deux enfants reproduisent chacun 3 fois le modèle, en remplaçant une couleur par une autre. Quand ils ont terminé, ils essaient de découvrir l'« erreur » glissée par l'autre dans le modèle.



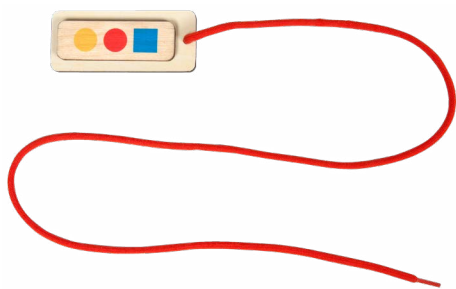
## 学习轨迹

数学游戏 - 几何 - 分类和排序

### 目的

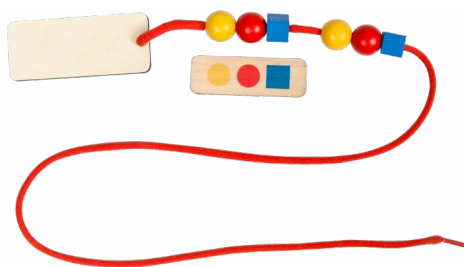
在重复珠子中学习如何完成排序。

### 游戏步骤



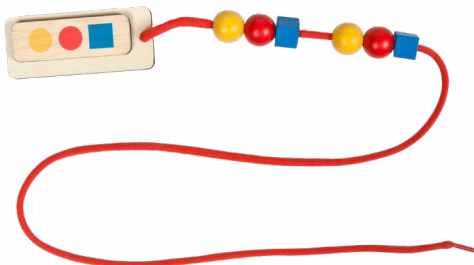
第一步 1

把任务条放在磁条上。



第三步 3

通过与任务条进行对照检查，确定是否正确复制了排序。



第二步 2

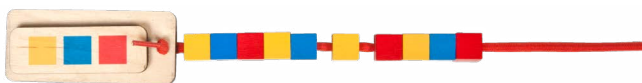
按任务条所示串出这个图案，重复几次

### 温馨提示

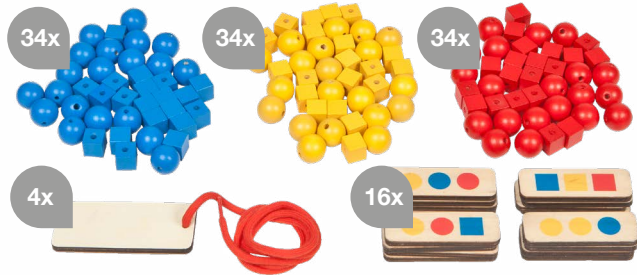
一个小朋友告诉其它小朋友要串什么样的珠子。

一个小朋友描述任务条上的珠子。  
其它小朋友记住这些描述并串出相应图案。

两个小朋友每人串出任务条上显示的图案三次，不过他们用一粒不同类的珠子替代正确珠子。一旦他们完成，他们试着找出对方图案中的“错误”。



-  Inhoud
-  Content
-  Inhalt
-  Teneur
-  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@educou.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@educou-usa.com

**Sales office**  
**Asia - Pacific**  
 9-27 Nanhai Road  
 315800 Ningbo-Beilun  
 CHINA  
**P** +86-574-8685 7555  
**F** +86-574-8685 7551  
**E** info@educationall.com



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