



Playful learning for life



E523387



Zeedieren rijgen
Lacing sea animals
Meerestiere auffädeln
Laçage d'animaux marins
Ensartar animales marinos



Handleiding



Instructions



Anleitung



Mode d'emploi



Instrucciones



说明书

Leerlijn

Doe!

Ontwikkel de fijne motoriek en de visuele discriminatie.

Speel in stappen



STAP 1

Gooi met twee kleurendobbelstenen. Neem een zeedier in dezelfde kleuren.



STAP 2

Rijg het zeedier aan de blauwe veter. Wanneer er geen zeedier met dezelfde kleuren meer is, is de ander aan de beurt.



STAP 3

Rijg meerdere zeedieren tot de veter vol is.

Motoriek

Motoriek

Fijne motoriek

Tips

- ▶ Een kind legt een serie kaartjes neer. Een ander kind rijgt deze serie. De serie kan met of zonder kleuren worden neergelegd.
- ▶ Laat het kind vrij rijgen.
- ▶ Laat het kind de kleuren benoemen die op de zeedieren zijn afgebeeld.
- ▶ Laat het kind de zeedieren benoemen die aan de rijgveter zijn geregen.
- ▶ Plaats het scheidingswandje (E523210) tussen twee kinderen in. Kind 1 rijgt de veter met zeedieren en omschrijft aan kind 2 de volgorde. Na afloop kijken ze of dit goed is gelukt.

Learning trajectory

Objective

Developing fine motor skills and visual discrimination.

Motor control

Motor control

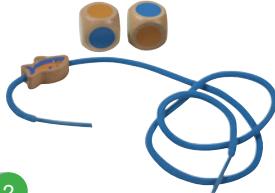
Fine motor skills

Play in steps



STEP 1

Roll the two colour dice. Pick up a sea animal that has the same colours.



STEP 2

Thread the blue lace through the sea figure. When there are no more figures left in the same colours, it is the other child's turn.



STEP 3

Fill the lace with sea animals.

Hints

- ▶ A child places a series of cards on the table. Another child laces the corresponding sea animals. The series can contain coloured or non-coloured cards.
- ▶ Let the child lace freely.
- ▶ Have the child name aloud the colours on the sea animals.
- ▶ Have the child name aloud the sea animals that are on the lace.
- ▶ Place the dividing wall (E523210) between two children. Child one threads the lace with sea animals and describes the sequence to child two. On completion check if they were successful.

Lernpfad

Ziel

Förderung von Feinmotorik und visueller Differenzierung.

Spiel in Schritten



SCHRITT 1

Mit zwei Farbwürfeln würfeln und ein Meerestier mit den entsprechenden Farben wählen.



SCHRITT 2

Dieses Meerestier auf die blaue Schnur fädeln. Sobald es kein Meerestier mit derselben Farbe mehr gibt, kommt der nächste dran.



SCHRITT 3

Die Meerestiere auffädeln, bis die Schnur voll ist.

Motorik

Motorik

Feinmotorik

Tipps

- ▶ Ein Kind legt eine Kartenreihe hin. Ein anderes Kind fädelt nach dem Vorbild dieser Reihe. Die Reihe kann mit oder ohne Farben gelegt werden.
- ▶ Das Kind nach eigener Vorstellung auffädeln lassen.
- ▶ Das Kind die Farben, die auf den Meerestieren abgebildet sind, benennen lassen.
- ▶ Das Kind die Meerestiere, die an der Schnur aufgefädelt sind, benennen lassen.
- ▶ Eine Trennwand (E523210) zwischen zwei Kindern aufstellen. Ein Kind fädelt die Meerestiere auf eine Schnur und beschreibt dem anderen Kind die Reihenfolge. Danach sehen beide gemeinsam nach, ob dies gelungen ist.

Objectif d'apprentissage

Objectif

Développer la dextérité et la distinction visuelle.

Contrôle moteur

Contrôle moteur

Dextérité manuelle

Jouer aux étapes



ÉTAPE 1

Jetez les deux dés de couleur. Ramassez un animal marin qui a les mêmes couleurs.



ÉTAPE 2

Enfiler les animaux marins sur le lacet bleu. Quand il n'y a plus d'animaux dans les mêmes couleurs, c'est le tour de l'autre enfant.



ÉTAPE 3

Remplissez le lacet d'animaux marins.

Conseils

- ▶ Un enfant place une série de cartes sur la table. Un autre enfant lace les animaux en bois correspondantes. La série peut contenir des cartes colorées ou non colorées.
- ▶ Laissez l'enfant lacer librement.
- ▶ Demandez à l'enfant de nommer à haute voix les couleurs sur les animaux marins.
- ▶ Demandez à l'enfant de nommer à haute voix les animaux marins qui sont sur le lacet.
- ▶ Placez de laparoie (E523210) entre deux enfants. Le premier enfant enfile des animaux de mer sur le lacet et décrit l'opération au deuxième enfant. A la fin, vérifiez qu'ils ont réussi.



Línea de aprendizaje

Objetivo

Desarrollar el control de la motricidad fina y la discriminación visual

Control motor

Control motor

Control de la motricidad fina

Juegue en pasos



PASO 1

Tire los dos dados de colores. Tome un animal marítimo que sea del mismo color.



PASO 2

Pase el cordón azul a través de la figura del pez. Cuando no queden más figuras del mismo color, es el turno del otro niño.



PASO 3

Llene el cordón de animales marítimos.

Consejos

- ▶ Un niño pone una serie de tarjetas encima de la mesa. El otro niño enlaza las figuras correspondientes. Las series pueden contener animales con color o sin color.
- ▶ Deje que el niño pase el cordón como quiera.
- ▶ Haga que el niño enumere en voz alta los colores de los animales marítimos.
- ▶ Haga que el niño diga en voz alta el nombre de los animales que hay en el cordón.
- ▶ Ponga la tabla divisoria (523210) entre los dos niños. El primer niño pasa los animales por el cordón y describe la secuencia al segundo niño. Cuando terminen compruebe que lo han hecho bien.



学习轨迹

目的

提高精细动作的能力和视觉的辨别力。

游戏步骤

Idioma

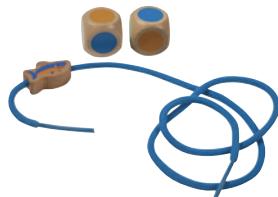
Vocabulario

Vocabulario



第一步 1

通过掷两个有颜色的骰子。拾起一个与骰子上颜色相同的动物。



第二步 2

将与骰子上颜色相同的动物穿过蓝色细绳。当一个孩子不能找到更多与骰子上颜色相同的动物时，另一个孩子开始掷骰子。



第三步 3

在蓝色细绳上穿满海洋动物。

温馨提示

- ▶ 一个孩子将一系列的卡片放置在桌子上。另一个孩子找到相应的动物并穿在蓝色细绳上。
- ▶ 让孩子们自由地在细蓝绳上穿入小动物。
- ▶ 让孩子们大声说海洋动物的名字。
- ▶ 让孩子们大声说出蓝色细绳上穿入的动物的名字。
- ▶ 在两个孩子中间放置小隔墙（E523210）。一个孩子在一边穿入海洋动物并将他穿入的动物告诉再另一边的孩子。两个孩子都完成之后，检查是否成功。

	Inhoud
	Content
	Inhalt
	Contenu
	Contenido
	产品组件



Sales office
Europe - Africa
Industriepark 14
7021 BL Zelhem
THE NETHERLANDS
P +31- 314 627 127
F +31-314 627 128
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@educational.com
welcome@educational.com

educo
Playful learning for life

www.educo.com