

522.865



FIGUROGRAM

FIGUROGRAM

FIGUROGRAMM

FIGUROGRAMME

图形游戏



educo
Playful learning for life







Leerlijn en doel

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

Doel

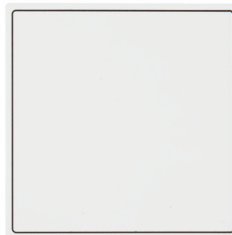
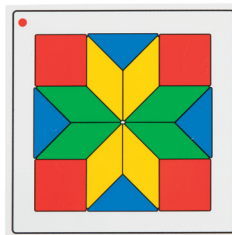
Leer ruimtelijke vormen te kopiëren met *Figurogram*.



“ Kijk goed en kopieer ”

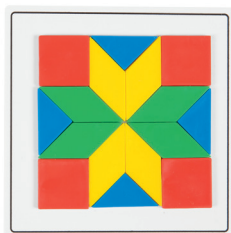
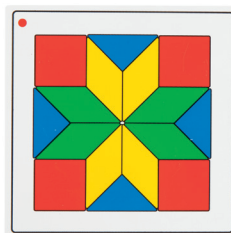
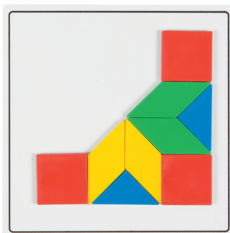
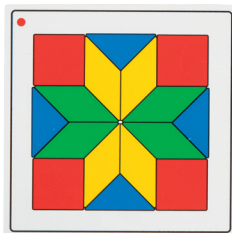
Speel in stappen

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



STAP 1

Pak een voorbeeldkaart en leg hier een blanco kaart naast.

**STAP 2**

Zoek de juiste vormen en leg de voorbeeldkaart na op de blanco kaart.

STAP 3

Controleer of je alle vormen juist hebt neergelegd.

Variatie en extra mogelijkheden

Voel de vorm

Leg de vormen in de tastkist. Elk kind heeft een opdrachtkaart. Om beurten nemen zij een vorm uit de tastkist en kijken of die op hun kaart past. Wie het eerst de kaart vol heeft is gewonnen.

522.873 *Tastkist*

Het figuur kan ook nagelegd worden op een blanco kaart.



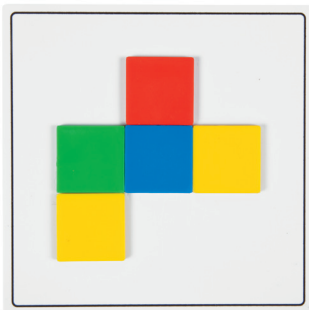
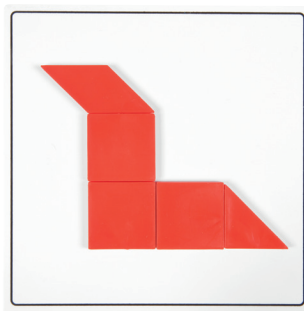
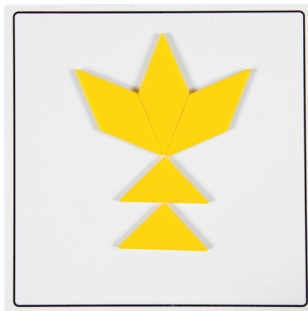
Plak het figuur

Maak een figuur na met plakfiguren.

Sorteer op kleur

Leg een figuur uit allemaal rode vormen.

Of uit allemaal gele vormen.



Sorteer op vorm

Leg een figuur uit enkel vierkanten.

Of rechthoeken.

Luister goed

Plaats een scheidingswandje tussen 2 kinderen. Het ene kind omschrijft verbaal een opdrachtkaart. Het andere kind probeert door goed te luisteren de kaart na te maken.

523.210 *Scheidingswandje*

Speel dit ook zonder opdrachtkaart.
Elk kind heeft een blanco kaart. Om beurten omschrijven ze welke vorm ze neerleggen.
Zo proberen ze beide hetzelfde figuur te maken.



Spiegelen

Plaats de spiegels om een opdrachtkaart en maak de kaart in spiegelbeeld na.

Figurogram app

Ook digitaal kleuren en vormen ontdekken?
Figurogram 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 reproduce spatial shapes with *Figurogram*.

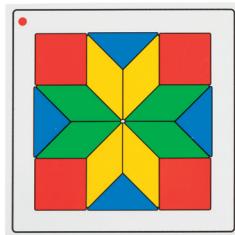


“ Look closely and copy ”



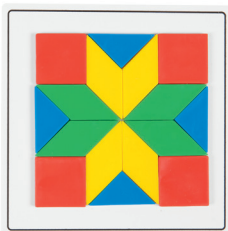
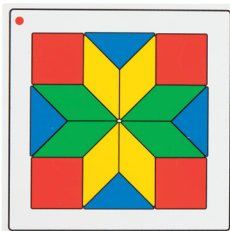
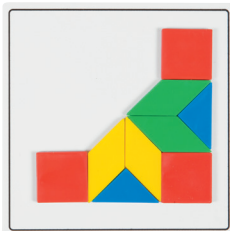
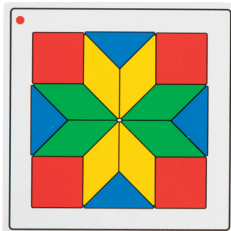
Play in steps

“ Did you know you need
Spatial orientation to become
a good mathematician? ”



STEP 1

Take an example card and place a blank card next to it.

**STEP 2**

Find the correct shapes and copy the pattern of the example card onto the blank card.

STEP 3

Check if you placed all the shapes correctly.



Extra

Additional options

Feel the shape

Place the shapes in the touch box. Every child has an assignment card. They take shapes out of the touch box in turns and decide whether it fits on their cards or not. The child that completes his or her own card first wins the game.

522.873 *Tactile box*

The shape can also be copied onto a blank card.



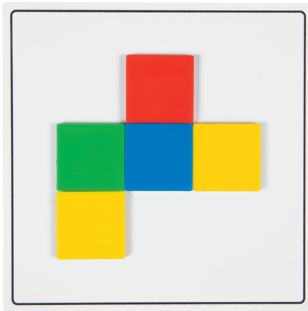
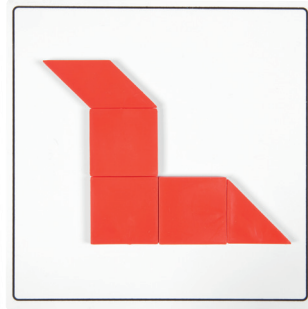
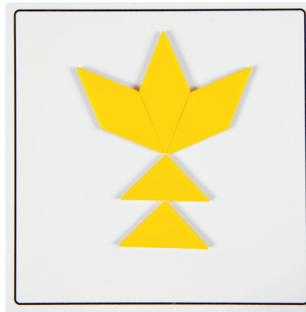
Paste a shape

Copy a shape with paste shapes.



Sort by colour

Make a shape from red shapes only. Or from yellow-coloured shapes only.



Sort by shape

Make a shape from squares only. Or triangles.



Listen well

Place a floor screen between two children. The one child describes an assignment card verbally. The other child tries to copy the card by listening.

523.210 *Dividing wall*

Play the same game without an assignment card. Every child has a blank card. They take turns in describing which shape they place on the card. Both children try to make the same shape.



Mirroring

Place the mirrors around an assignment card and copy the card's mirror image.

Figurogram app

Do you also want to digitally explore colours and shapes? Figurogram is also available on tablets.



Lerninhalte und Ziel

Mathematisches Spiel			
Rechnen ▼	Messen ▼		Geometrie ▼
▶ Zahlgefühl 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

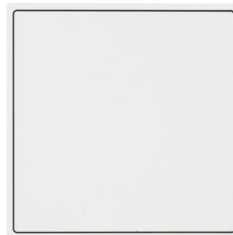
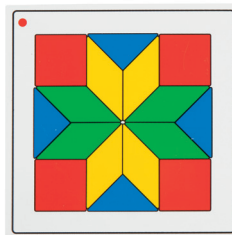
Lerne mit *Figurogramm*, räumliche Formen nachzubilden.



“ Schau genau hin
und mach es nach. ”

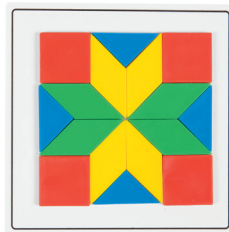
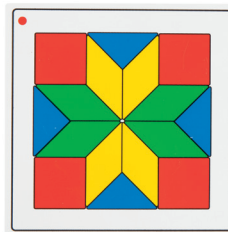
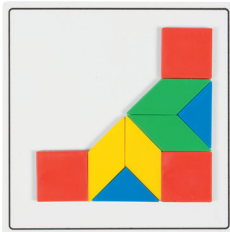
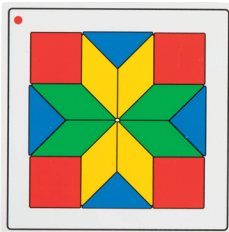
Spiel im Schritten

“ Wusstest du, dass du Kenntnisse im Bereich Räumliches Vorstellungsvermögen brauchst, um ein guter Mathematiker zu werden? ”



SCHRITT 1

Nimm eine Musterkarte und lege eine leere Karte daneben.



SCHRITT 2

Suche die richtigen Abbildungen und lege diese wie auf der Musterkarte auf die leere Karte.

SCHRITT 3

Überprüfe, ob du alle Abbildungen richtig ausgelegt hast.

Zusätzliche Möglichkeiten

Ertaste die Form

Zuerst werden die Formen in die Tastkiste gelegt. Jedes Kind bekommt eine Auftragskarte. Dann nehmen die Kinder der Reihe nach eine Form aus der Tastkiste und prüfen, ob die Form zu ihrer Auftragskarte passt. Das Kind mit der ersten vollen Karte hat gewonnen.

522.873 *Tastkiste*

Die Figur kann auch auf einer leeren Karte nachgelegt werden.

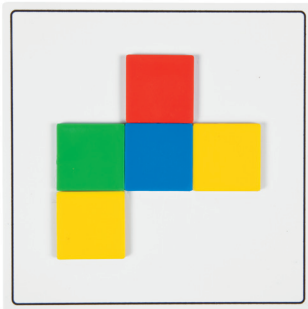
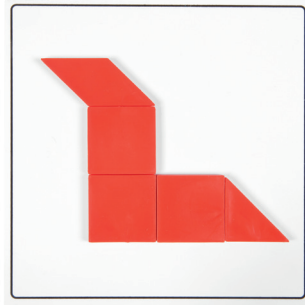
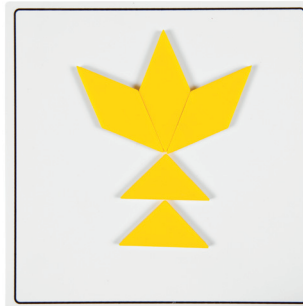


Eine Figur kleben

Bilde eine Figur mit Klebefiguren nach.

Nach Farben sortieren

Bilde eine Figur aus lauter roten Formen. Oder aus lauter gelben Formen.



Nach Formen sortieren

Bilde eine Figur aus lauter Quadraten. Oder aus lauter Rechtecken.

Hör gut zu

Stellen Sie zwischen 2 Kindern eine Trennwand auf. Ein Kind beschreibt eine Auftragskarte mit Worten. Das andere Kind versucht, die Karte durch genaues Zuhören nachzubilden.

523.210 *Trennwand*

Man kann das Spiel auch ohne eine Auftragskarte spielen. Dabei bekommt jedes Kind eine leere Karte. Die Kinder beschreiben der Reihe nach, welche Formen sie hinlegen. Auf diese Weise versuchen die beiden Kinder, die gleiche Figur zu bilden.



Spiegeln

Stelle die Spiegel um eine Auftragskarte herum und bilde die Karte im Spiegelbild nach.

Figurogramm app

Auch digital Farben und Formen entdecken?
Figurogramm 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

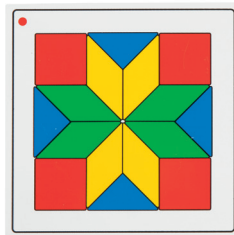
Apprends à reproduire des formes dans l'espace avec *Figurogramme*.



“ Observe bien et recopie ”

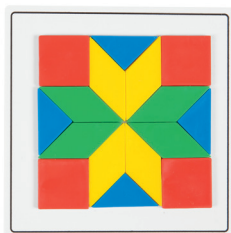
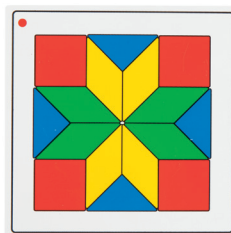
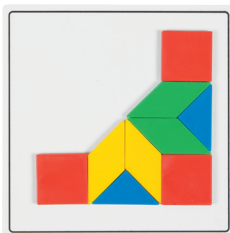
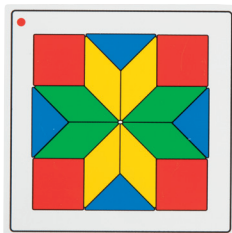
Jouer aux étapes

“ Savais-tu que pour devenir un bon mathématicien, tu as besoin de L'orientation dans l'espace? ”



ÉTAPE 1

Prends une carte modèle, puis une carte blanche, et pose-les côte à côte.



ÉTAPE 2

Choisis les pièces en bois qui correspondent au modèle et pose-les sur la carte blanche.

ÉTAPE 3

Vérifie que tu as bien reproduit les modèles.

Possibilités supplémentaires

Formes à toucher

Mettez les pièces dans le coffret tactile. Les enfants reçoivent chacun une fiche-modèle. Tour à tour, ils piochent une pièce dans le coffret et regardent si elle peut être posée sur la fiche. Le premier à avoir rempli sa fiche-modèle a gagné.

522.873 Coffret tactile

Il est également possible de reproduire le modèle sur une carte vierge.

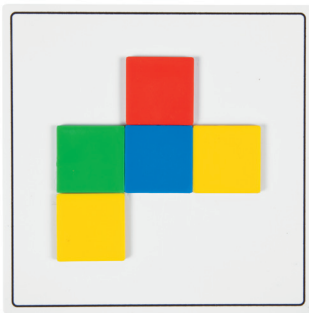
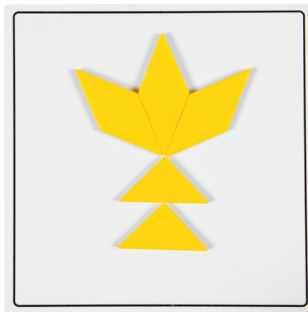


Colle et forme

Recopie une image en utilisant des gommettes.

Une seule couleur pour tout

Compose une image en n'utilisant que des éléments rouges. Ou en n'utilisant que des éléments jaunes.



Une seule forme pour tout

Compose une image avec seulement des carrés. Ou bien seulement des rectangles.

A l'écoute

Placez un panneau-écran entre deux enfants. Le premier décrit oralement la forme qui figure sur la fiche-modèle. En faisant bien attention à ce qui est dit, l'autre enfant essaie de reproduire cette forme.

523.210 A l'écoute

Cette fois, joue sans fiche-modèle. Les enfants reçoivent l'un et l'autre une carte vierge. Chacun, à son tour, décrit la forme qu'il s'applique à composer. Ainsi, les deux enfants essaient de composer la même forme.

A l'envers

Pose le miroir sur la fiche-modèle et recompose l'image que tu vois dans la glace.

Figurogramme app

Jouer avec les couleurs et les formes sur un écran tactile? C'est possible, avec le *Figurogramme* pour tablette numérique.





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

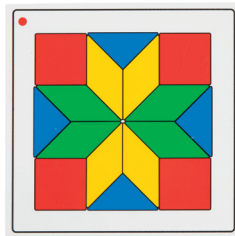
通过 图形游戏 学会再现空间形状



“ 仔细观察并复制 ”

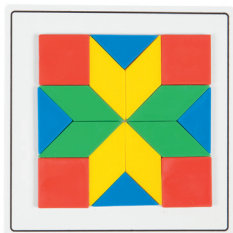
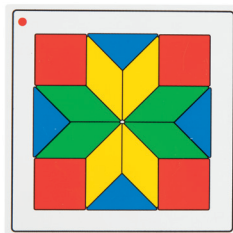
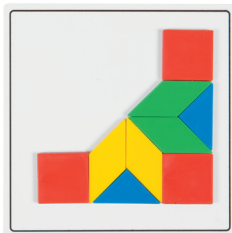
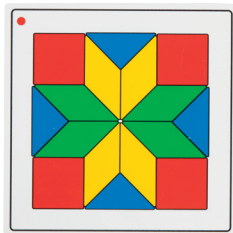
Werkwijze in stappen

“ 你是否知道你需要
空间定位
才能成为一名优秀的数学家？ ”



STEP 1

取一张样本卡，旁边放一张空白卡。



STEP 2

找出正确的图形，
把样本卡上显示的图形复制到空白卡上。

STEP 3

检查以确保你正确放置了所有图形。

按颜色查找和计数

感觉形状

把形状物放入“摸盒”。给每个孩子发一张指导卡。
然后孩子们轮流从“摸盒”中取出一个形状物看是否与他们手中的卡匹配。第一个有完整卡的取胜。

522.873 *Tactile box*

也可以通过按压形状物的方式把图案复制到空白卡上。



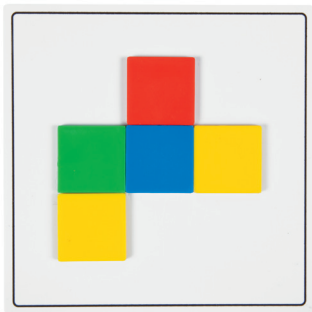
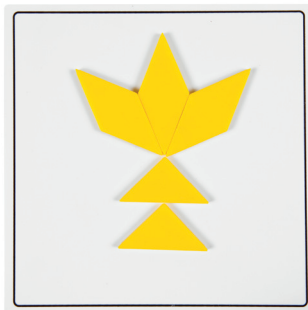
粘贴图案

用有粘性的形状物复制一个图案。

按颜色分类

通过按压红色形状物制作一个图案。

或者只用黄色形状物制作图案。



按形状分类

制作一个仅由正方形组成的图案。

或仅由矩形组成的图案。

仔细听游戏。

把小屏幕置于两个孩子中间。
一个孩子用语言描述一张指导卡。
另一个孩子仔细听并尝试复制该卡。

523.210 *Dividing wall*

你也可以不用指导卡玩这个游戏。
给每个孩子发一张空白卡。
然后孩子们轮流描述他们制作的形状。
目标是他们双方都制作出相同的形状。



镜像

在一个指导卡周围放镜子，
复制卡片上图案的反像。

你也愿意以数字方式找出形状和颜色吗？
图形游戏也有平板电脑版本。





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@educu.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@educu-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