



Playful learning for life

522.428



Handleiding



Instructions



Anleitung



Mode d'emploi



Chinese vertaling

Resulta





Leerlijn

Rekenen

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

Speel in stappen



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.

Doel

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

Tips

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.

Learning content

Mathematical play

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

Play in steps



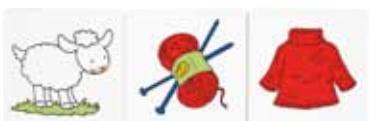
STEP 1

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.

Goal

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

Tips

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.

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.

Lerninhalte

Mathematisches Spiel

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

Ziel

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

Tipps

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.

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!

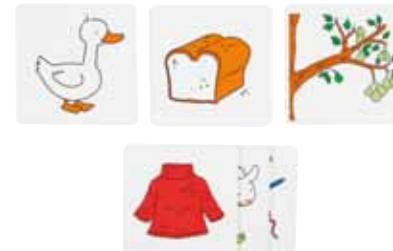
Pro Set wird die erste (Ursache) oder dritte Bildkarte (Folge) hingelegt. Die Kinder suchen die beiden übrigen Karten und legen die Karten in die richtige Reihenfolge.

Spiel im Schritten



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.

Contenu d'apprentissage

Jeux mathématiques

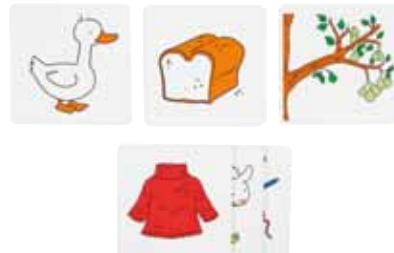
Connaissance des nombres ▾	Mesurer ▾	Géométrie ▾
► Le sens des nombres et la capacité à compter	► La longueur, l'aire et le périmètre	► Le volume
	► Pesar	► L'argent
► Les opérations mathématiques	► Le temps et la planification du temps	► L'orientation dans l'espace

Jouer aux étapes



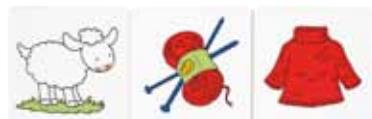
ÉTAPE 1

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.

Objet

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

Conseils

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.

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.

Learning content

数学游戏

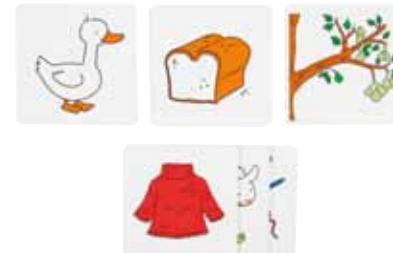
算术 ▾	测量 ▾	几何 ▾
► 数感和计数	► 长度、面积和周长	► 体积
	► 重量	► 钱币
► 运算	► 时间和计划	► 分类和排序 ► 空间定位

Play in steps



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。

Goal

通过 Resulta

学会把故事的各个部分按正确顺序排列

Tips

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。



Inhoud



Content



Inhalt



Teneur



Chinese vertaling

The illustration shows a light-colored wooden storage box with the brand name 'educo' and the word 'Resulta' printed on it. On top of the box are three small cards: one showing a green box with a yellow lid containing a red object, another showing a yellow chick, and a third showing a girl with orange hair sitting at a table. In the bottom left corner of the illustration area, there is a dark grey circular badge with the white text '48x'.

Download on the App Store

Sales office
Europe - Africa
Industriepark 14
7021 BL Zelhem
THE NETHERLANDS
P 0031-314 627 115
F 0031-314 627 128
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 0086-574-8685 7555
F 0086-574-8685 7551
E info@educationall.com

educo
Playful learning for life

www.educo.com