

522.865



WAT HOORT ER NIET BIJ?

WHICH IS WRONG?

WAS GEHÖRT NICHT DAZU?

CHERCHEZ L'INTRUS

排除

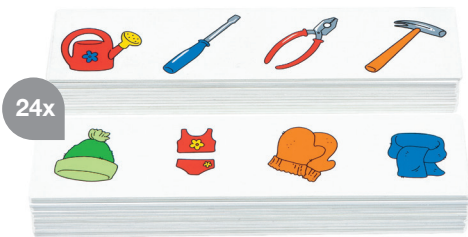
**educo**

Playful learning for life









24x

## 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 te sorteren, seriëren of uitsluiten op basis van één of meer eigenschappen met *Wat hoort er niet bij?*



“ Welke hoort er niet bij? ”

## Speel in stappen

“ Wist je dat je Sorteren en seriëren nodig hebt om een goede wiskundige te worden? ”



### STAP 1

Pak een opdrachtstrook en een kaartje met een kruis.

**STAP 2**

Plaats een kaartje met een kruis bij de afbeelding die niet in de reeks past.

**STAP 3**

Draai de opdrachtstrook om ter controle.

## Variatie en extra mogelijkheden

### Voelen wat er niet bij hoort

Leg in de Tastkist 4 voorwerpen waarvan er 1 niet bij hoort. Voel welke dit is. Voorbeeld: een banaan, een appel, een sinaasappel en een wortel. Een vork, een lepel, een mes en een schaar.

522.873 *Tastkist*



### Gebruik een of meer Rondo puzzels

Plaats de puzzelstukken foutief in de puzzel.  
Leg de kaartjes met het kruis op de fout.

523.031 *Rondo beroepen*



## Moelijker

Speel het spel *Criteria*. Hierbij hoort elke afbeelding er om een andere reden niet bij.

521.312 *Criteria*



## Voelen wat er niet bij hoort

Maak een eigen versie van *Wat hoort er niet bij?* met behulp van plaatjes uit tijdschriften.

## Luister goed!

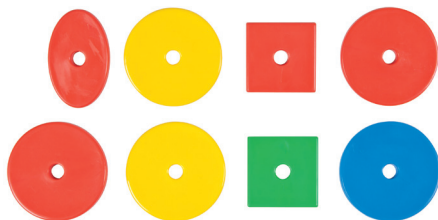
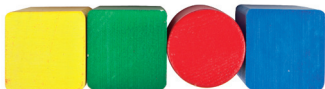
Luister naar je medeleerling die de afbeeldingen op een strook beschrijft. Vervolgens benoem of teken je het voorwerp dat er niet bij hoort.

## Classificeer

Laat de kinderen diverse voorwerpen classificeren. Bijvoorbeeld alleen op kleur of alleen op vorm. Gebruik hiervoor de *Bouwblokken gekleurd*.

522.847 *Vormenspel*

522.413 *Bouwblokken gekleurd*



## Welk dier hoort er niet bij?

Gebruik de kaartjes uit Dierenmemo. Maak reeksen van dieren die bij elkaar horen en voeg een afwijkend dier toe. De kinderen zoeken bij elkaar steeds het afwijkende dier.

522.049 *Dierenmemo*

## Wat hoort er niet bij? app

Ook digitaal ontdekken welk plaatje niet in de reeks past? *Wat hoort er niet bij?* 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 sort, seriate, and exclude by one or more characteristics with *Which is wrong?*



“ Which is the odd one out? ”



## Play in steps

“ Did you know you need  
Sorting and serializing to become  
a good mathematician? ”



### STEP 1

Take an assignment strip and a card with a cross.



STEP 2

Place a card with a cross next to the image that does not belong in the series.

STEP 3

Turn the assignment strip around to check your attempt.



## Additional options

### 'Feel' what does not belong

Place four objects in the touch box of which one does not belong to the others. Feel which one it is. For example: A banana, and apple, an orange, and a carrot. A fork, a spoon, a knife, and a pair of scissors.

522.873 *Touch and feel box*



### Use one or more Rondo puzzles

Place the puzzle pieces in the puzzle but make a few mistakes. Place the cards with the crosses on the mistakes.

523.031 *Rondo inlay board - professions*

## More difficult

Play the game *Criteria*. Several images do not belong, but every single one has its own reason why.

521.312 *Criteria*



## Feel what does not belong

Make your own version of *What does not belong?* by cutting out images from magazines.

## Listen closely!

Listen to your fellow pupil who describes the image on a strip. Then try to name or draw the object that does not belong.



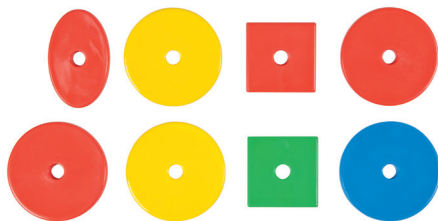
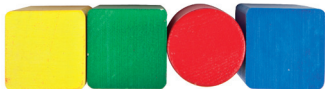
## Classify

Ask the children to classify a variety of objects. On the basis of colour, for instance, or on the basis of shape. Use the *Building blocks* coloured to this end.



522.847 *Shapes game*

522.413 *Coloured building bricks*



## Which animal does not belong?

Use the *Animal memory game* cards. Look for combinations of animals that belong together and add a different animal. The children try to find the animal that stands out in each other's sets.

522.049 *Animal memory game*

## Which is wrong? App

Do you also want to digitally explore which image does not belong to a set? What does not belong? is also available for 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 *Was gehört nicht dazu?*, nach einer oder mehreren zusätzlichen Eigenschaften zu sortieren, aufzureihen oder auszuschließen.



“ Was gehört nicht dazu? ”

## Spiel im Schritten

“Wusstest du, dass du Kenntnisse im Bereich Sortieren und in eine Reihenfolge bringen brauchst, um ein guter Mathematiker zu werden?”

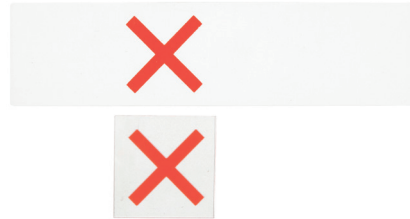


### SCHRITT 1

Nimm einen Aufgabenstreifen und eine Karte mit einem Kreuz.

**SCHRITT 2**

Lege die Karte mit einem Kreuz auf die Abbildung, die nicht in die Reihe passt.

**SCHRITT 3**

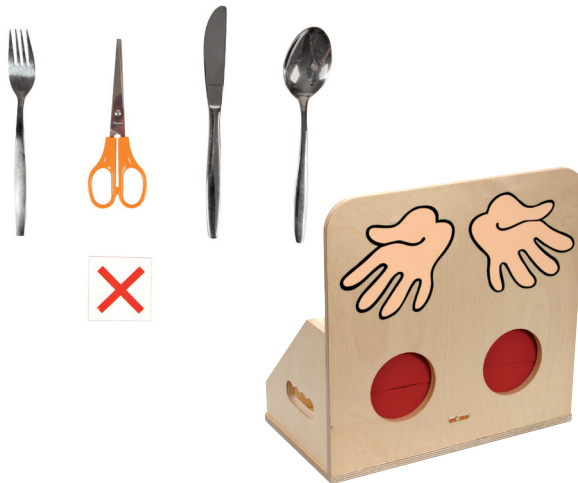
Drehe den Aufgabenstreifen zur Kontrolle um.

## Zusätzliche Möglichkeiten

### Fühle genau, was nicht dazugehört

Es werden vier Gegenstände in die Tastkiste gelegt, von denen 1 nicht dazugehört. Fühle genau, welcher es ist. Beispiel: Eine Banane, ein Apfel, eine Apfelsine, eine Möhre. Eine Gabel, ein Löffel, ein Messer, eine Schere.

522.873 Fühl-Kiste



### Spiele mit einem oder mehreren Rondo-Puzzles

Stecke die Puzzlestücke an der falschen Stelle in das Puzzle.  
Lege die Karten mit dem Kreuz auf den Fehler.

Rondo Lege-Puzzle rund - Berufe

## Schwieriger

Spiele das Spiel *Criteria*. Jede Abbildung gehört aus einem anderen Grund nicht dazu.

521.312 *Criteria*



## Fühle genau, was nicht dazugehört

Stelle mithilfe von Bildern aus Zeitschriften eine eigene Version von *Was gehört nicht dazu?* zusammen.

## Höre genau hin!

Höre genau hin, wie ein anderer Mitschüler/ eine andere Mitschülerin die Abbildung auf der Karte beschreibt. Nenne oder zeichne anschließend den Gegenstand, der nicht dazugehört.

## Klassifizieren

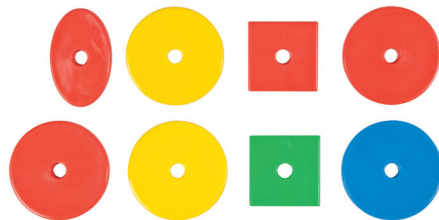
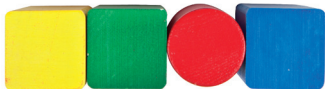
Die Kinder klassifizieren bei diesem Spiel verschiedene Gegenstände. Zum Beispiel ausschließlich nach Formen oder Farben. Benutzen Sie dazu die farbigen Bauklötze.



522.847 Formenspiel

522.413 Farbige

Bausteine



## Welches Tier gehört nicht dazu?

Spiele mit den Karten aus dem *Tiermemory*. Lege alle Tiere, die zusammengehören, in eine Reihe und füge ein Tier hinzu, das nicht dazugehört. Die Kinder suchen gemeinsam das Tier, das nicht dazugehört.

522.049 *Tiermemory*

## Was gehört nicht dazu? App

Auch digital entdecken, welches Bild nicht dazugehört? *Was gehört nicht dazu?* 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 classer, à créer des suites et à exclure sur la base d'une ou de plusieurs caractéristiques avec *Cherchez l'intrus?*



“ Quel est l'intrus? ”

## Jouer aux étapes

“ Savais-tu que pour devenir  
un bon mathématicien, tu dois pouvoir  
Classer et former des suites? ”



### ÉTAPE 1

Prends une fiche de jeu et une carte à croix.





## ÉTAPE 2

Place la carte à croix sur l'image qui n'est pas à sa place dans la série.

## ÉTAPE 3

Retourne la fiche de jeu pour vérifier.

## Possibilités supplémentaires

### Chercher l'intrus 'avec les doigts'

Chercher l'intrus 'avec les doigts'. Mettez 4 objets, dont 1 qui n'a pas de rapport avec les autres, dans le Coffret tactile. En touchant les objets, l'enfant doit repérer l'intrus. Exemple: une banane, une pomme, une orange et une carotte. Une fourchette, une cuillère, un couteau et des ciseaux.



522.873 Caisse de fouiller



### Utilisez un ou plusieurs puzzles Rondo

Associez des pièces qui ne vont pas ensemble. L'enfant doit poser une carte à croix là sur la pièce qui n'est pas à sa place.

Rondo Puzzle cercle des professions

## Ça se complique

Joue au jeu *Criteria*. Il faut trouver pourquoi chaque image est différente des autres.

521.312 *Criteria*



## Chercher l'intrus 'avec les doigts'

Fabrique ton propre jeu sur le modèle de *Cherchez l'intrus* en découpant des images dans des magazines.

## Écoute bien!

Écoute l'enfant qui décrit les images de la fiche de jeu. Ensuite, dis quel objet ne fait pas partie du groupe, ou bien dessine-le.

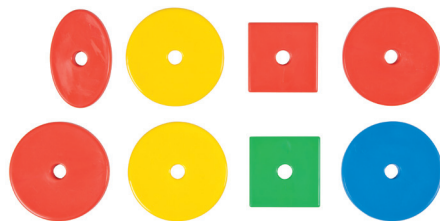
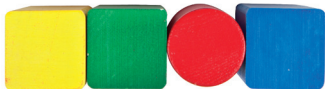
## Qui se ressemble s'assemble

Demandez aux enfants de regrouper les objets ayant par exemple la même couleur ou la même forme. Utilisez pour cela les pièces du jeu de construction en couleur.



522.847 *Joue avec les forms*

522.413 *Briques de constructions colorées*



## Quel animal ne fait pas partie du groupe?

Quel animal ne fait pas partie du groupe? Utilisez les cartes-images du *Mémo des animaux*. Regroupez les animaux par série et ajoutez-y un animal qui n'en fait pas partie. Les enfants doivent repérer quel animal ne fait pas partie du groupe.

522.049 *Mémo des animaux*

## Cherchez Intrus App

Repérer les images hors catégorie sur un écran tactile? C'est possible, avec Cherchez l'intrus 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 排除 学会按一个或多个特征进行分类、  
排序和排除



“ 哪一个存在不同？ ”

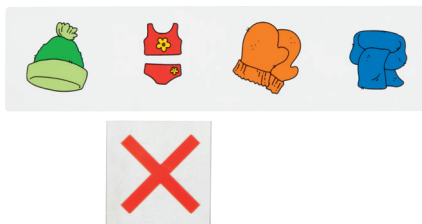
## Play in steps

“ 你是否知道你需要  
分类和排序  
才能成为一名优秀的数学家？ ”

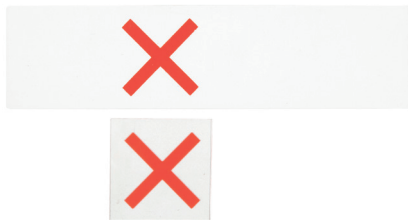


### STEP 1

取一张任务卡和一张上面有十字标记的卡。

**STEP 2**

取一张任务卡和一张上面有十字标记的卡。

**STEP 3**

翻转任务卡，检查你是否正确执行指示。

## 按颜色查找和计数

### “摸”法剔除游戏

把四个物件放入“摸盒”，  
其中一个与其它三个不同类。

用“摸”的方法剔除一个。例如：

一支香蕉、一个苹果、一只桔子、一个胡萝卜；  
一个叉子、一把汤匙、一把刀、一把剪刀。

522.873 Touch and feel box



使用一个或多个“让多”拼图材料

把拼图片正确放入拼图中。

把标有十字标记的卡片放在错误位置。

523.031 Rondo inlay board - professions



更难。

做“标准”游戏。在这个游戏中，  
每个图形因不同原因而不同类。

521.312 Criteria



### “摸”法剔除游戏

使用从杂志中找到的图形，  
制作你自己的“剔除”游戏版本。

### 仔细听！

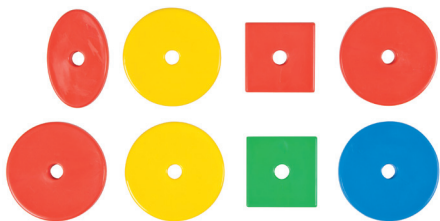
听同伴描绘他在卡片上看到的图形。  
然后，说出或画出不同类的物件。

## 分类游戏。

让孩子们分类各种物件。

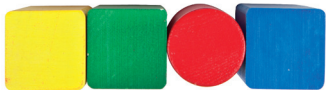
他们可以按颜色或仅按形状分类。

使用彩色建筑积木做这个练习。



522.847 Shapes game

522.413 Coloured  
building bricks



## 哪个动物是剔除的？

使用“动物记忆”中的卡片。拼齐属于同类的动物套件，剔除不同类的那一个。要求孩子们指出不同类的动物。

522.049 Animal memory game

你也愿意以数字方式玩“剔除”游戏吗？

“剔除”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](mailto: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](mailto: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](mailto:info@educationall.com)

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