

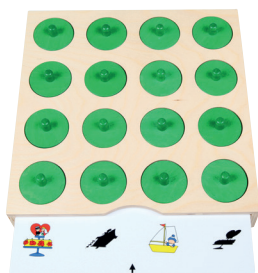
Leerlijn

Rekenen – meetkunde – ruimtelijke oriëntatie

Doel

Leer vormen te koppelen aan hun schaduwen met *Zoek en vind schaduw en contour*.

Speel in stappen



STAP 1

Speel het spel met 2 kinderen. Pak het spelbord en plaats de gewenste opdrachtkaart.



STAP 3

Het kind met de meeste schijfjes heeft gewonnen.



STAP 2

Pak om beurten 2 houten dekseltjes. Passen de afbeeldingen onder de schijfjes bij elkaar, dan mag je de dekseltjes houden. Anders plaats je ze terug en krijgt het volgende kind de beurt.

Tips

De verschillende opdrachtkaarten variëren in onderwerp en dus ook in moeilijkheid. Kies een opdrachtkaart die bij het niveau van het kind past.

Speel het spel “andersom”. 2 kinderen krijgen elk 8 schijfjes en zoeken om de beurt 2 afbeeldingen die bij elkaar horen. Dan plaatsen zij de schijfjes op de afbeeldingen.

Speel ook een digitaal memory spel.





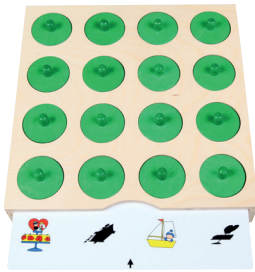
Learning trajectory

Mathematical play – Geometry – Spatial orientation

Goal

Learn to match shapes with their shadows with *Search and find: shadow and outline*.

Play in steps



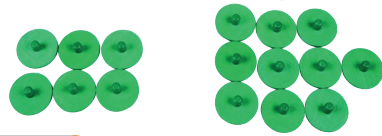
STEP 1

Play the game with two children. Take a certain assignment card and place it in the game board.



STEP 3

The child with the most lids wins the game.



STEP 2

Take turns in taking two wooden lids. If the images below the lids match, then you can keep both lids. You have to place them back if they don't fit; then, the turn goes to the second child.



Hints

The different assignment cards vary both in subject and difficulty level. Choose an assignment

Play the game the other way around. That is, two children both receive eight lids. When it is their turn, the children have to find two matching images and place the lids on them.

You can also play a digital memory game.



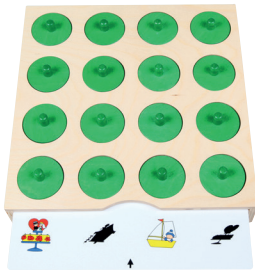
Lernpfad

Rechnen – Geometrie – räumliche Orientierung

Ziel

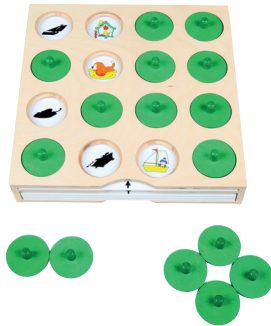
Lerne Formen und ihre Schatten durch, *Suchen und Finden*; *Schatten und Kontur*, miteinander zu verbinden.

Spiel im Schritten



SCHRITT 1

Spieler das Spiel mit 2 Kinder. Nehme das Spielbrett und platziere die gewünschte Spielkarte.



SCHRITT 2

Nehme abwechselnd 2 Deckeln aus Holz. Wenn die Abbildungen unter den Scheiben zusammenpassen, darfst du die Deckeln behalten.

So nicht, lege sie zurück und das nächste Kind ist an der Reihe.



SCHRITT 3

Das Kind mit den meisten Scheiben hat gewonnen.

Tipps

Die verschiedenen Spielkarten variieren in Thema und darum auch in Schwierigkeitsgrad. Wähle eine Spielkarte, die zum Niveau des Kindes passt.

Spieler das Spiel „umgekehrt“. Jedes, der 2 Kinder bekommt 8 Scheiben und sucht abwechselnd 2 Abbildungen die zusammen gehören. Danach legen sie die Scheiben auf die Abbildungen.

Spieler auch ein digitales Memoryspiel.



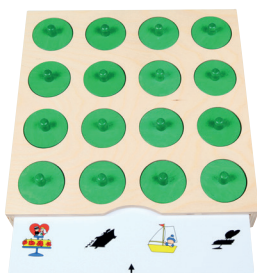
Objectif d'apprentissage

Calcul – géométrie – orientation spatiale

Objectif

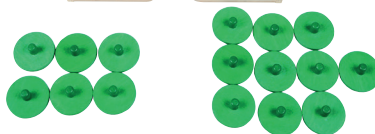
Apprenez à rattacher des formes à leurs ombres grâce à *Cherchez et trouvez l'ombre et le contour*.

Jouer aux étapes



ÉTAPE 1

Jouez le jeu à 2 enfants. Prenez le tableau et placez la carte de mission souhaitée.



ÉTAPE 3

L'enfant avec le plus de disques gagne.



ÉTAPE 2

Prenez chacun à votre tour 2 couvercles en bois.

Est-ce que les images sous les disques coïncident, vous pouvez alors garder les couvercles.

Sinon, remplacez-les et c'est au tour de l'enfant suivant.

Conseils

Les différentes cartes de mission varient en fonction du sujet et donc aussi de la difficulté. Optez pour une carte de mission convenant au niveau de votre enfant.

Jouez le jeu « inversement ». 2 enfants ont chacun droit à 8 disques et recherchent chacun leur tour 2 images qui correspondent. Ils placent ensuite les disques sur les images.

Jouez aussi à un jeu de mémoire digitale.



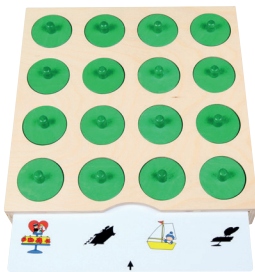
Línea de aprendizaje

Contar – geometría – orientación espacial

Objetivo

Aprenda a conectar formas con sus sombras con *Busca y encuentra sombra y contorno*.

Juego en pasos



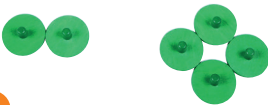
PASO 1

Juegue el juego con 2 niños. Tome el tablero de juego y coloque la tarjeta de instrucción deseada.



PASO 2

Tome turnos en grabar 2 fichas de madera. Cuando las imágenes debajo de las fichas encajan, puede quedarse con las fichas. De lo contrario, colócalos de nuevo y el siguiente niño toma el turno.



PASO 3

El niño que tiene la mayor cantidad de fichas ha ganado.

Consejos

Las diferentes tarjetas de instrucción varían en tema y también en dificultad. Elija una tarjeta que encaja con el nivel del niño.

Juegue el juego “al revés”. 2 niños reciben cada uno 8 fichas y toman turnos en encontrar 2 imágenes que encajan. Luego colocan las fichas en las imágenes.

También juegue un juego de lotería de forma digital.



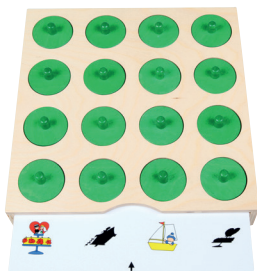
学习轨迹

数学启蒙- 几何学-空间方位

目的

通过玩掀盖记忆游戏：影子和轮廓，训练形状与其影子的匹配能力。

游戏步骤



第一步 1

两个孩子一组游戏，选择一张任务卡放进盒子里。



第三步 3

拿到盖子最多的孩子获胜。



第二步 2

同时掀起两个盖子，如果盖子底下的两个图案可以匹配，那你可以保留这两个盖子；如果两个图案不匹配，把盖子放回去。轮流进行游戏。

温馨提示

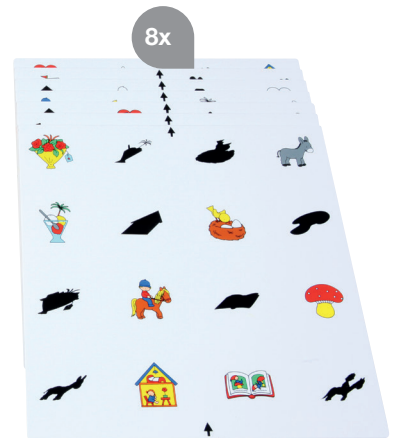
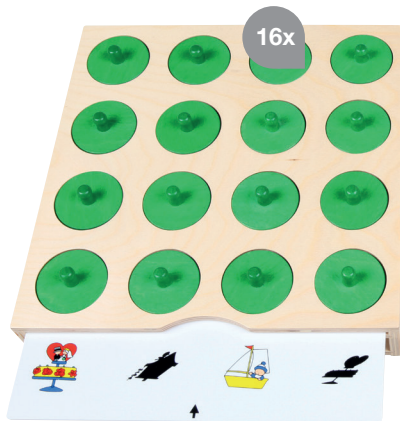
不同的任务卡有不同的物体和难易等级。挑选一张与孩子能力等级匹配的任务卡进行游戏。

反过来进行游戏。两个孩子各拿到8个盖子，轮流拿两个盖子放在一组匹配的图案上面。

你还可以通过搜索



-  Inhoud
-  Content
-  Inhalt
-  Teneur
-  Contenido
-  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 +86-574-8686 9257
E info@educationall.com
 welcome@educationall.com



www.educo.com