

educo[®]
hands-on education

CONNACT



ConnAct

ConnAct

ConnAct

ConnAct

罗盘指示游戏盒

90000112



CONNECT

Mathematics Language Motor skills

OBJECTIVE

- Sort on the basis of one characteristic
- Learn new words and its usage in correct context
- Word or portray your experiences, thoughts, feelings and acts
- Recognize and mention differences and similarities
- Practice fine motor skills

EXPLANATION

1



Play together. Place the image cards clearly on the table. Turn the pointer of the turntable. Check to which character it points and grab the card with the sucker as fast as possible. The person who has grabbed the card first, may explain what is illustrated on the card and keep the card.

Variation: do not only take the 'who' card, but search as fast as possible for the 'what' card as well (for example: the ginger cat and the cat food).

2

Play together by colour. Place the image cards clearly on the table. Turn the pointer of the turntable. Check to which colour it points and grab the card with the sucker as fast as possible. The person who has grabbed the card first, may explain what is illustrated on the card and keep the card.



3

Play together. Place the 'what' cards clearly on the table. Turn the pointer of the turntable. Check to which character it points. Which of the 'what' cards on the table matches yours? Take that card and explain why you think this card matches the best. For example: 'the ginger cat loves the cat food'. *Variation:* are you able to find another card that matches as well? For example the umbrella: 'the ginger cat takes shelter under the umbrella when it rains.'



4

Play together. Use the turntable or the image cards with characters. Turn the turntable or take a card and portray. The others will guess which image you are portraying. *Variation:* Take a 'who' card and a 'what' card. Combine the cards to portray.

5

Play together. Choose an image card, then choose a second card and invent a story including the images of both cards. Could you continue if you choose another third card? Continue as a like and be the actor within your own theatre. Feel free to swap cards if you think your card doesn't match well.

6






Sort the image cards. For instance, collect all cards that match the theme Spring. Or collect all cards that start with the letter P. Mention the cards and tell why they match.



CONNECT

Rekenen   Taal      Motoriek    

LEERDOEL

-  Sorteert op basis van één kenmerk
-  Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context
-  Verwoord eigen belevenissen, ervaringen, gedachten, gevoelens en handelingen of beeld deze uit
-  Herken en benoem verschillen en overeenkomsten
-  Oefen de fijne motoriek

UITLEG

1



Speel samen. Plaats de beeldkaartjes open op tafel. Draai de wijzer van de draaischijf. Kijk welk personage de wijzer aanwijst en pak deze zo snel mogelijk met de zuignap. Wie het eerst het kaartje heeft gepakt, mag benoemen wat er op het kaartje staat en het kaartje houden.

Variatie: pak niet enkel het 'wie' kaartje maar zoek ook zo snel mogelijk het bijpassende 'wat' kaartje (bijvoorbeeld rode poes en kattenvoer).

2

Speel samen op kleur. Plaats de beeldkaartjes open op tafel. Draai de wijzer van de draaischijf. Kijk welke kleur de wijzer aanwijst en pak zo snel mogelijk een kaartje waar deze kleur in voorkomt met de zuignap. Wie het eerst een juist kaartje heeft gepakt, mag benoemen wat er te zien is en mag het kaartje houden.

3

Speel samen. Plaats de 'wat' kaartjes open op tafel. Draai de wijzer van de draaischijf. Kijk welk personage de wijzer aanwijst. Welk 'wat' kaartje op de tafel



past hier voor jou bij? Pak dat kaartje en vertel waarom dit kaartje volgens jou passend is. Bijvoorbeeld: "De rode poes houdt van het kattenvoer".

Variatie: kun je nog een 'wat' kaartje vinden dat er bij past. Bijvoorbeeld paraplu: "Als het regent dan schuilt de rode poes graag even onder de paraplu".

4

Speel samen. Gebruik de draaischijf of de beeldkaartjes met de personen. Draai de schijf of pak een kaartje en beeld uit. De anderen raden wie je speelt.

Variatie: pak niet enkel een 'wie' kaartje maar ook een 'wat' kaartje. Combineer de kaartjes bij het uitbeelden.

5

Speel samen. Kies een beeldkaartje, kies dan een tweede kaartje en bedenken een verhaal waarin beide voorkomen. Als je nog een kaartje kiest, kan het verhaal daarmee verder gaan? Zo kun je doorgaan en ben je zelf de acteur in je eigen toneelstuk! Je mag ook een ander kaartje kiezen als je vindt dat een kaartje niet goed past.






6

Sorteer de beeldkaartjes. Pak bijvoorbeeld alle kaartjes die bij de lente passen. Of alle kaartjes die met de letter P beginnen. Benoem de kaartjes en vertel waarom ze bij elkaar horen.

CONNECT

Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Reihenfolgen anhand eines Merkmals erkennen und bilden
-  Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext verwenden
-  Eigene Erlebnisse, Erfahrungen, Gedanken, Gefühle und Handlungen in Worte fassen oder darstellen
- Unterschiede und Übereinstimmungen erkennen und
-  benennen
-  Die Feinmotorik üben

ERKLÄRUNG

1



Zusammenspiel: Die Bildkarten offen auf den Tisch legen und den Zeiger der Drehscheibe drehen. Nachsehen, auf welche Figur der Zeiger zeigt und diese schnellstmöglich mit dem Saugnapf aufnehmen. Wer die Karte als erster hat, darf sagen, was auf der Karte steht und diese behalten.

Variante: Nicht nur die „Wer“-Karte aufnehmen, sondern schnell eine passende „Was“-Karte dazu suchen (beispielsweise rote Katze und Katzenfutter).

2

Zusammenspiel mit Farbe: Die Bildkarten offen auf den Tisch legen und den Zeiger der Drehscheibe drehen. Die Farbe, auf die der Zeiger zeigt, erkennen und so schnell wie möglich mit dem Saugnapf eine Karte mit dieser Farbe aufnehmen. Wer als erster die richtige Karte genommen hat, darf sagen, was darauf zu sehen ist und die Karte behalten.

3

Zusammenspiel: Die „Was“-Karten offen auf den Tisch legen und den Zeiger der Drehscheibe drehen. Betrachten, auf welche Person der Zeiger zeigt.



Welche „Was“-Karte auf dem Tisch passt dazu? Diese Karte nehmen und erzählen, warum sie der eigenen Meinung nach dazu passt. Beispiel: „Die rote Katze liebt das Katzenfutter“.
Variante: Wer kann eine weitere „Was“-Karte finden, die dazu passt? Beispiel Regenschirm: „Wenn es regnet, sucht die rote Katze gern Schutz unter dem Regenschirm“.

4

Zusammenspiel: Die Drehscheibe oder die Bildkarten mit den Figuren verwenden. Die Drehscheibe drehen oder eine Karte wählen und das Bild pantomimisch darstellen. Die anderen sollen jetzt raten, was dargestellt wird.

Variante: Nicht nur eine „Wer“-Karte, sondern auch eine „Was“-Karte verwenden. Die Karten beim Darstellen miteinander kombinieren.

5

Zusammenspiel: Eine Bildkarte wählen, eine weitere aussuchen und eine Geschichte ausdenken, in der beide vorkommen. Wenn eine weitere Karte dazu kommt, kann die Geschichte damit weiter gehen? Auf diese Weise kann man immer weitermachen und Schauspieler im eigenen Theaterstück sein! Es darf auch eine andere Karte gewählt werden, wenn eine Karte der eigenen Meinung nach nicht so gut dazu passt.

6

Die Bildkarten sortieren: Beispielsweise alle Karten, die zum Frühling gehören, herausnehmen. Oder alle Karten nehmen, die mit dem Buchstaben P anfangen. Die Karten benennen und erklären, warum sie zusammengehören.

CONNECT

Arithmétique Langue Motricité

OBJECTIF

- Triez sur la base d'une caractéristique
- Apprends des nouveaux mots et utilise les dans le bon contexte
- Verbalise ou mime tes propres expériences, réflexions, sentiments et actions
- Reconnais et nomme des différences et des similitudes
- Développer la motricité fine

EXPLANATION

1



Jouez ensemble. Place les images face ouvert sur la table. Tourne la flèche de la plaque tournante. Regarde quel personnage la flèche montre et prends ce personnage au plus vite possible avec la ventouse. Celui qui a pris une carte en premier, peut dire ce qui est sur la carte et peut garder la carte.

Variation : Ne prends pas seulement la carte « qui » mais cherche aussi au plus vite la carte « quoi » qui va avec (par exemple : le chat rouge et la nourriture de chat).

2

Jouez ensemble sur couleur. Place les cartes d'images face ouvert sur la table. Tourne la flèche de la plaque tournante. Regarde quelle couleur la flèche montre et prends au plus vite possible une carte dans laquelle cette couleur se manifeste avec la ventouse. Celui qui a pris une carte en premier, peut dire ce qui est sur la carte et peut garder la carte.

3

Jouez ensemble.
Place les cartes
« quoi » face
ouverte sur la table.
Place la flèche de la
plaque tournante.



Regarde quelle
personnage la

flèche montre. Quelle carte « quoi » qui est sur la table peut aller avec ? Prends cette carte et explique pourquoi tu crois que cette carte va avec le personnage. Par exemple : « le chat rouge aime la nourriture de chat ».

Variation : est-ce que tu peux trouver une autre carte « quoi » qui peut correspondre avec le personnage ? « Quand il pleut le chat rouge aime bien s'abriter sous la parapluie ».

4

Jouez ensemble. Utilise la plaque tournante avec les cartes d'images ou avec les personnages. Tourne la plaque tournante ou prends une carte et mime le personnage. Les autres doivent deviner quel personnage tu mime.

Variation : ne prends pas seulement une carte « qui » mais aussi une carte « quoi ». Combine les cartes quand tu mime les deux.

5

Jouez ensemble. Choisi une carte d'image, choisi une deuxième carte et invente une histoire dans laquelle les deux images apparaissent. Si tu prends une autre carte, est-ce que tu arrives à faire continuer l'histoire avec cette carte ? Comme ça tu peux continuer et être ton propre acteur dans ta propre pièce. Tu peux aussi choisir une autre carte si tu ne trouves pas qu'elle convient avec l'histoire.

6

Sorte les carte d'images. Prends par exemple toutes les cartes qui correspondent au printemps. Ou toutes les cartes qui commencent par la lettre P. Nomme les cartes et explique pourquoi ils vont ensemble.

CONNECT

Aritmética Idioma Habilidades motoras

OBJETIVO

- Reconocer y crear ordenes basándose en una características
- Aprender nuevas palabras y usarlas en el contexto adecuado
- Articular o expresar experiencias, pensamientos, sentimientos y actos propios
- Reconocer y mencionar diferencias y coincidencias
- Practicar las habilidades motoras finas

EXPLICACIÓN

1



Jugar juntos. Coloca las tarjetas de imagen abiertas en la mesa. Gira la aguja de la placa giratoria. Mira a qué personaje indica la aguja y cógela lo más rápido posible con la ventosa. El que primero haya cogido la tarjeta, dice lo que hay en la tarjeta y se queda con ella.

Variación: no solo coger la tarjeta de 'quién', sino también la tarjeta de 'qué' (por ejemplo, gato rojo y comida para gatos).

2

Jugar juntos por color. Coloca las tarjetas de imagen abiertas en la mesa. Gira la aguja de la placa giratoria. Mira qué color indica la aguja y coge con la ventosa lo más rápido posible una tarjeta que tenga este color. El que primero haya cogido la tarjeta, dice lo que hay en la tarjeta y se queda con ella.

3

Jugar juntos. Coloca las tarjetas de 'qué' abiertas en la mesa. Gira la aguja de la placa giratoria. Mira a qué personaje indica la aguja. ¿Cuál tarjeta de 'qué' en



la mesa coincide? Coge esa tarjeta y di por qué coincide. Por ejemplo: 'A el gato negro le gusta la comida de gatos.'
Variación: ¿Puedes encontrar otra tarjeta de 'qué' que coincide? Por ejemplo paraguas: 'Cuando llueve, el gato rojo se esconde debajo del paraguas'.

4

Jugar juntos. Usa la placa giratoria o las tarjetas de imagen con los personajes. Gira la placa o coge una tarjeta y imita. Los demás adivinan a quién imitas.

Variación: no solo cojas una tarjeta de 'quién', sino también una de 'qué'. Combina las tarjetas imitándolas.

5

Jugar juntos. Elige una tarjeta de imagen, elige una segunda tarjeta y crea una historia mencionando ambas. ¿La historia puede seguir con otra tarjeta? Así puedes seguir y eres el actor en tu propia obra de teatro. También puedes elegir otra tarjeta si opinas que una tarjeta no coincide.

6






Ordena las tarjetas de imagen. Coge, por ejemplo, todas las tarjetas que coinciden con la primavera. O cada tarjeta que empieza con la letra P. Menciona las tarjetas y di por qué coinciden.



罗盘指示游戏盒

数学启蒙  语言  健康 

重点目标

-  根据特征分类
-  学习新词汇，并在适合的语境中正确地使用
-  描述经验，想法，感觉，和行为
-  学会比较
-  锻炼精细动作

游戏玩法

1



一起玩吧。将角色卡片放在桌子上。转动罗盘上的指针。看看指到了哪个主人公。用吸盘吸住那张卡片。谁先找到并描述角色卡片。谁就能取走卡片。不要只单单拿角色卡片，也可以拿事物卡片（比如：焦糖色的猫和猫食）。

2

玩色彩游戏。把事物卡片放在桌上。转动指针，看看指针转到哪个颜色，然后迅速用吸盘吸住有对应颜色的卡片。谁先拿到卡片并描述上面的事物，谁就能拿走卡片。

3

一起玩吧。将事物卡片放在桌上。转动指针。看看指针指到了哪个人物，然后寻找相对应的事物卡片并解释为什么选这张卡片。比如：焦糖色的猫喜欢猫食，或者焦糖色的猫在雨天喜欢躲在伞下。





4

一起玩吧。可以转动指针或者用卡片，一名幼儿根据指针所指或者卡片描述上面的内容。另一名幼儿来猜是哪一张卡片。你也可以把卡片和事物卡片结合起来描述。

5

一起玩吧。选取两张卡片。然后根据这两张卡创作一个故事。或者你可以再拿一张卡片，结合三张卡片讲故事。如果你觉得几张卡片不匹配，你可以换一张。

6

将卡片分类。比如，分类属于春天的卡片。描述卡片上的内容并说明为什么这些卡片归属于同一类。

EDUCO WORLD



Madelon, packaging designer



Create your own Educo world with our durable packaging.

Creëer je eigen Educo wereld met onze duurzame verpakkingen.

educoco[®]

v1

Sales office

Europe - Africa

Anders Celsiusstraat 15
7442PB Nijverdal
THE NETHERLANDS
P +31-88 2035 700
F +31-314 791 023
E info@heutink.com

USA

600 E. Luchessa Avenue
Gilroy, CA 95020
USA
P +1-650-964-2735
F +1-650-964-8162
E info@heutink-usa.com

Asia - Pacific

9-27 Nanhai Road
315800 Ningbo-Beilun
CHINA
P +86-574-8685 7556
F +86-574-8686 9257
E info@educationall.com