

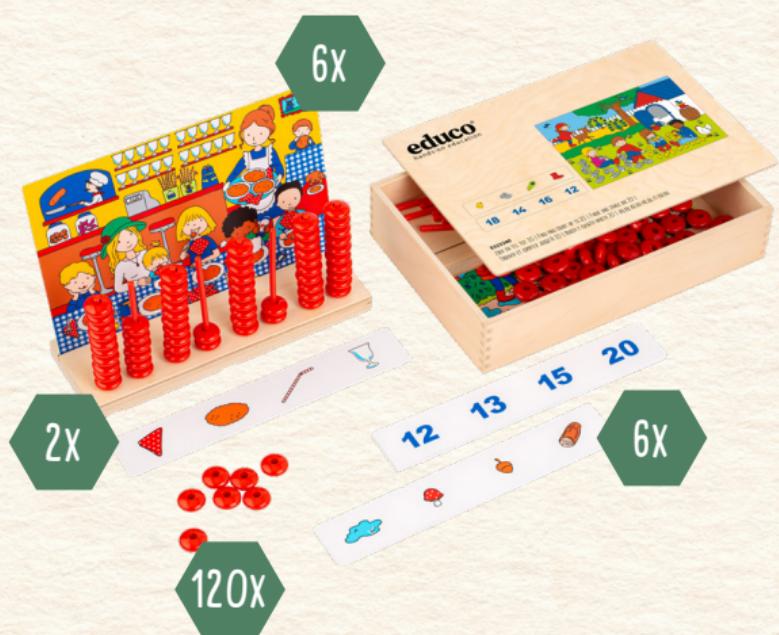
educo[®]
hands-on education

FIND AND COUNT UNTIL 20



Zoek en tel tot 20
Finde und zähle bis 20
Cherche et compte jusqu'à 20
Busca y cuenta hasta 20
找找看游戏盒升级版
E523240

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件

educo®



FIND AND COUNT UNTIL 20

Mathematics Language Motor skills

OBJECTIVE

- Count structured and unstructured quantities up to 20
- Recognize and name number symbols
- Learn new words and use them in their right context
- Practice fine motor skills

EXPLANATION

Place a theme sheet in the holder and place the corresponding assignment card and the beads next to it. Try to determine how often the image on the assignment card can be found on the theme sheet. Slide an equal amount of beads on the sticks. Turn the assignment card over to check your answers.



TIPS

- The images on the assignment strip correspond with the images on the theme sheet. If the images on the assignment strip differ, this is indicated by an asterisk in the top left corner. For example, the suitcase: all types and sizes of suitcases must be counted.
- Place both the theme sheet and the assignment card flat on the table. Try to find the image as instructed by the assignment card and mark every find with a bead. Then take the beads and slide them onto a stick.
- The children take an assignment card and place it on the table with the answers visible. They then pair up and try to find out to which theme sheet the answers belong. They can turn over the assignment card in order to check their answers.
- Play the game in pairs and follow the instructions of the step-by-step manual, but now slide one bead too many or too few on the stick. Ask another child to look for the mistake and undo it.
- If Find and count until 20 is still too difficult, then you can play Find and count (until 10) or Find and count on colour (till 5).



ZOEK EN TEL TOT 20

Rekenen Taal Motoriek

LEERDOEL

- Tel gestructureerde en ongestructureerde hoeveelheden
- Herken en benoem getalsymbolen
- Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context
- Oefen de fijne motoriek

UITLEG

Plaats een themaplaat in het opzetblok. Leg de bijbehorende opdrachtstrook en de kralen klaar. Tel hoe vaak de afbeelding van de opdrachtstrook te vinden is op de themaplaat. Schuif dit aantal kralen op de stokjes. Draai de opdrachtstrook om ter controle.



TIPS

- De afbeeldingen op de opdrachtstrook komen overeen met de afbeeldingen op de themaplaat. Wanneer de afbeeldingen op de opdrachtstrook afwijken, is dit aangegeven met een sterretje in de linkerbovenhoek. Zoals bij de koffer: alle soorten en maten koffers dienen geteld te worden.
- Leg de themaplaat en de opdrachtstrook plat op tafel. Markeer elke te tellen afbeelding met een kraal. Schuif deze daarna op het stokje.
- De kinderen leggen een opdrachtstrook met de antwoorden naar boven en plaatsen de kralen. In tweetallen achterhalen zij bij welke themaplaat de antwoordstrook hoort. Draai de antwoordstrook om ter controle.
- Speel het spel samen volgens het stappenplan maar schuif expres 1 kraal te veel / weinig op het stokje. Laat een ander kind de fout ontdekken en verbeteren.
- Is Zoek en tel tot 20 nog iets te moeilijk: speel Zoek en Tel (tot 10) of Zoek en Tel op kleur (tot 5).



FINDE UND ZÄHLE BIS 20

Rechnen Sprache Motorik

LERNZIEL

- Strukturierte und unstrukturierte Mengen bis 20 zählen
- Zahlzeichen erkennen und benennen
- Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext verwenden
- Die Feinmotorik üben

ERKLÄRUNG

Die Themenkarte in den Holzständer stellen und die dazu gehörige Aufgabenkarte und die Perlen bereitlegen. Zählen, wie oft die Abbildung der Aufgabenkarte auf der Themenkarte vorkommt. Die entsprechende Perlenanzahl auf das Stäbchen stecken. Zur Kontrolle die Aufgabenkarte umdrehen.



TIPPS

- Die Abbildungen auf der Aufgabenkarte entsprechen denen auf der Themenkarte. Bei von der Aufgabenkarte abweichenden Abbildungen ist dies mit einem Sternchen in der Ecke linksoben gekennzeichnet. Beispiel Koffer: alle Sorten und Größen sollen gezählt werden.
- Die Themenkarte und die Aufgabenkarte auf den Tisch legen. Jede Abbildung, die gezählt werden soll, mit einer Perle markieren. Die Perlen danach auf das Stäbchen stecken.
- Die Kinder legen eine Aufgabenkarte mit den Antworten nach oben hin und stecken die Perlen auf die Stäbchen. Zu zweit finden sie heraus, zu welcher Themenkarte diese Aufgabenkarte gehört. Zur Kontrolle die Aufgabenkarte umdrehen.
- Das Spiel in der Schrittreihenfolge miteinander spielen, jedoch absichtlich 1 Perle zu viel/zu wenig auf das Stäbchen stecken. Ein anderes Kind den Fehler finden und verbessern lassen.
- Wenn Suchen und Zählen bis 20 noch etwas zu schwierig ist: Suchen und Zählen (bis 10) oder Suchen und Zählen mit Farben (bis 5) spielen.



CHERCHE ET COMpte JUSQU'À 20

Arithmétique Langue Motricité

OBJECTIF

- Comptez les quantités structurées et non structurées jusqu'à 20
- Identifiez et nommez les symboles numériques
- Apprenez de nouveaux mots et utilisez-les dans le bon contexte
- Développer la motricité fine

EXPLINATION

Placez l'image thématique dans le présentoir. Préparez le tronçon de tâche et les perles. Comptez combien de fois l'image du tronçon de tâche se trouve sur l'image thématique. Glissez ce nombre de perles sur les bâtons. Retournez le tronçon de tâche pour contrôler.



CONSEILS

- Les images sur la fiche de tâche correspondent aux images sur la feuille de thème. Si les images sur la fiche de tâche diffèrent, cela est indiqué par un astérisque dans le coin supérieur gauche. Par exemple la valise : tous les formes et toutes les tailles de valises doivent être comptés.
- Placez l'image thématique et le tronçon de tâche à plat sur la table. Marquez chaque image à compter d'une perle. Glissez-la ensuite sur le bâton.
- Les enfants posent un tronçon de tâche avec les réponses vers le haut et placent les perles. A deux, ils devinent à quelle image thématique le tronçon à réponse correspond. Retournez le tronçon à réponse pour contrôler.
- Jouez le jeu ensemble selon le plan à étapes mais glissez volontairement 1 perle de trop/manquante sur le bâtonnet. Demandez à un autre enfant de le découvrir et de faire la rectification.
- Si Cherche et compte jusqu'à 20 est encore un peu trop difficile : jouez à Cherche et compte (jusqu'à 10) ou à Cherche et compte en couleur (jusqu'à 5).



BUSCA Y CUENTA HASTA 20

Aritmética Idioma Habilidades motoras

OBJETIVO

- Contar cantidades estructuradas y no estructuradas hasta 20
- Reconocer y mencionar símbolos numéricos
- Aprender nuevas palabras y usarlas en el contexto adecuado
- Practicar las habilidades motoras finas

EXPLICACIÓN

Ponga una tarjeta temática en la porta ficha. Tenga preparado la tira de instrucción correspondiente y los abalorios. Cuente cuántas veces la imagen de la tira de instrucción sale en la tarjeta temática. Coloque la misma cantidad de abalorios en el palo. Voltee la tira de instrucción para comprobar el resultado.



CONSEJOS

- Las imágenes en la tira de instrucción corresponden con las imágenes en la tarjeta temática. Si las imágenes en la tira de instrucción se desvían, está indicado con una estrella en la esquina superior izquierda. Igual que con la maleta: hay que contar cada tipo de maleta.
- Ponga la tarjeta temática y la tira de instrucción en la mesa. Marque cada imagen contable con un abalorio y coloque después los abalorios en el palo.
- Los niños ponen una tira de instrucción con la solución hacia arriba en la mesa y colocan los abalorios. Tienen que trabajar en pares para encontrar la tarjeta temática correspondiente. Voltee la tira de solución para comprobar el resultado.
- Juegue el juego juntos siguiendo los pasos, pero coloca a propósito un abalorio demás o de menos en el palo. Deje que otro niño descubra y corrija el error.
- Es Busca y cuenta hasta 20 demasiado difícil en este momento: juegue Busca y cuenta (hasta 10) o Busca y cuenta por color (hasta 5).



找找看游戏盒升级版

数学启蒙 ■■■■ 语言 ■■■ 健康 ■■■

重点目标

游戏玩法

游戏提示

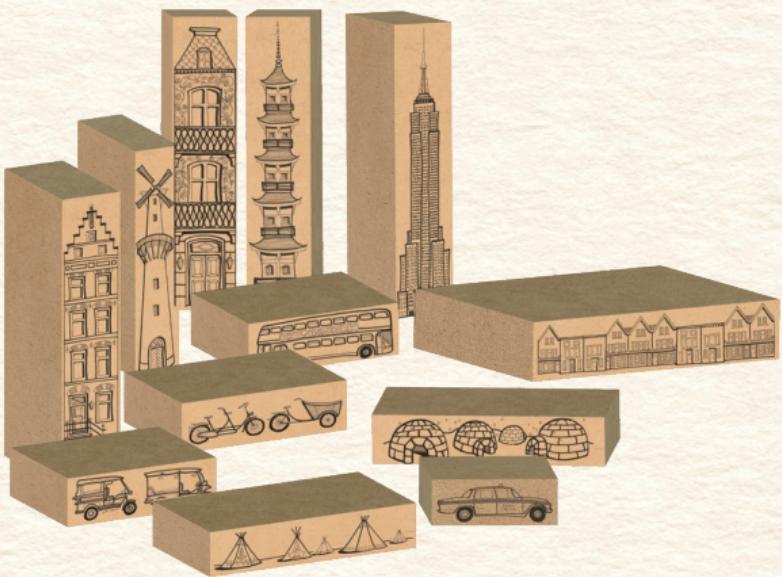
- 学习从1数到20
- 认识并命名数字符号
- 学习新的词汇并在正确情景下使用
- 锻炼精细动作

先放置一张主题卡到木质卡槽里；然后找到对应的任务卡，并把串珠放到一边；根据任务卡上的提示，在主题卡上找到对应事物并点数，然后把相同数量的串珠串到小立柱上；最后翻转任务卡校对背后的答案。



- 任务条上的图案与主题卡上的图案需要一致。如果不一致，则会在左上角的星号显示出来。比如：行李箱，你需要数一数所有形状和尺寸的行李箱。
- 把主题卡和任务卡都平放在桌子上。在主题卡上找到任务卡上的事物，并用串珠作为记号标注出来。最后把串珠串到小立柱上。
- 幼儿取一张任务卡，并把答案面朝上，然后根据答案找到对应的主题卡。最后翻转任务卡片，看看找的主题卡是否正确。
- 两两一组完成任务，按照基础玩法来进行游戏。游戏中一个幼儿在正确的算珠上多串一个或者少串一个。另一个幼儿来检查是否有误，并把它修正过来。
- 如果数到20太难，可以把难度降低到数到10。或者找一找颜色（最多5种）

EDUCO WORLD



Madelon, packaging designer



Create your own Educo world with our durable packaging.

Creëer je eigen Educo wereld met onze duurzame verpakkingen.

educo®

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