

educo[®]
hands-on education

PLACE THE ANIMALS



Plaats de dieren
Legt die Tiere
Mettez les animaux
Pone los animales
昆虫找家游戏
90000011

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件





educo[®]



PLACE THE ANIMALS

Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Sort on the basis of one or more characteristics
-  Learn logical reasoning step by step
-  Practice communication and collaboration
-  Practice fine motor skills

EXPLANATION

1

Take an assignment card. Take the game board and the animal chips that are shown on the assignment card.



2

Place the chips on the game board according to the directions.



3

Turn the assignment card and check your solution.









TIPS

- Use the orange side of the game board when you use an assignment card with a orange frame. You need 6 animal chips, these are shown on the bottom of the assignment card.
- When you follow the assignment step by step in the right order, you learn to work with colours, shapes, species and denial.
- The number of stars on the assignment card show the difficulty of the assignment.
- Make the game easier. Turn the assignment card and follow the image.
- Make the game more challenging. Let 2 children work together. One child can look at the assignment and has to tell the directions to the other child. This child can place the chips on the game board.

PLAATS DE DIEREN

Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

-  Sorteert op basis van een of meerdere kenmerken
-  Leer stap voor stap logisch redeneren
-  Oefen communicatie en samenwerking
-  Oefen de fijne motoriek

UITLEG

1

Pak een opdrachtkaart. Pak het spelbord en de dierenfiches die op de opdrachtkaart staan.



2

Leg de dierenfiches volgens de aanwijzingen neer op het spelbord.



3

Draai de opdrachtkaart om en controleer je oplossing.





TIPS





- Bij opdrachten met een oranje rand gebruik je de kant van het spelbord met een oranje rand. Je hebt nu 6 dierenfiches nodig, deze staan onderaan de opdracht.
- Als je de opdrachten in de juiste volgorde maakt, leer je stap voor stap werken met kleur, vorm, soort en ontkenning.
- Het aantal sterren op de opdracht geeft de moeilijkheid weer.
- Maak het eenvoudiger. Draai de opdracht om en leg de oplossing na.
- Maak het uitdagender: Laat 2 kinderen samenwerken. Eén kind mag de opdracht bekijken en vertelt de aanwijzingen aan de ander. Dit kind mag de dierenfiches op de goede plaats leggen.



LEGE DIE TIERE

Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Anhand eines oder mehrerer Merkmale einordnen
-  Schrittweise logisches Denken lernen
-  Kommunikation und Zusammenarbeit üben
-  Die Feinmotorik üben

ERKLÄRUNG

1

Eine Aufgabenkarte wählen.
Dann das Spielbrett und die
Tier-Spielmarken, die zur Aufgaben-
karte gehören, bereitlegen.



2

Tiermarken gemäß den Anwei-
sungen auf das Spielbrett legen.



3

Aufgabenkarte umdrehen und die
Lösung kontrollieren.









TIPPS

- Für Aufgaben mit orange Rand die Seite des Spielbretts mit dem orange Rand benutzen. In der Aufgabe steht unten, welche 6 Tiermarken benötigt werden.
- Beim Erledigen der Aufgaben in der richtigen Reihenfolge wird schrittweise das Arbeiten mit Farben, Formen, Arten und Verneinung geübt.
- Die Anzahl der Sterne entspricht dem Schwierigkeitsgrad.
- Das Spiel vereinfachen: Die Aufgabe umdrehen und die Lösung nachlegen.
- Das Spiel schwieriger machen: Zu zweit spielen; ein Kind sieht sich die Aufgabe an und gibt die Anweisungen mündlich an das andere Kind weiter. Dieses darf dann die Tiermarken auf die richtige Stelle legen.

METTEZ LES ANIMAUX

Arithmétique  Langue  Motricité 

OBJECTIF

-  Triez sur la base d'une ou plusieurs caractéristiques
-  Apprenez le raisonnement logique étape par étape
-  Actionnez spécifiquement le pouce et l'index
-  Développer la motricité fine

EXPLANATION

1

Prenez une fiche d'Instruction.
Prenez le plateau de jeu et les cartes
avec les animaux indiqués sur la
fiche d'Instruction.



2

Selon les instructions, placez les
cartes sur le plateau de jeu.



3

Retournez la fiche d'Instruction et
vérifiez ta solution.





CONSEILS





- Pour des instructions avec un bord orange, utilisez le côté orange du plateau de jeu. Maintenant il faut les 6 cartes avec les animaux qui figurent en bas de l'instruction.
- En accomplissant les tâches dans le bon ordre, tu apprends de travailler par étapes avec des couleurs, des formes, des variétés et la négation.
- Le nombre d'étoiles figurant sur la fiche d'Instruction reflète la difficulté.
- Facilitez les choses. Retournez la fiche d'Instruction et copiez la solution.
- Rends les choses plus difficiles, en invitant deux enfants à travailler ensemble. L'un des enfants peut voir la fiche d'Instruction et donner des indications à l'autre enfant, qui peut ensuite placer chaque carte au bon endroit.



PONE LOS ANIMALES

Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

-  Ordenar basándose en una o varias características
-  Aprender paso a paso a razonar lógicamente
-  Practicar la comunicación y la colaboración
-  Practicar las habilidades motoras finas

EXPLICACIÓN

1

Coge una tarjeta. Coge el tablero y las fichas de animales que están en las tarjetas.



2

Coloca las fichas de animales de acuerdo al tablero.



3

Dale vuelta la tarjeta y comprueba la solución.





CONSEJOS





- Para las tarjetas con el borde naranja utiliza el lado del tablero también con el borde naranja. Ahora solo necesitas 6 fichas de animales, estas están debajo de la tarjeta.
- Si haces las tarjetas en el orden correcto, aprendes paso a paso a trabajar con colores, forma, sortear y discriminar.
- El número de estrellas indica el grado de dificultad.
- Hazlo más sencillo. Dale vuelta a la tarjeta y copia la solución.
- Hazlo más difícil. Dejar que 2 niños trabajen juntos. Un niño puede ver la tarjeta y le da indicaciones al otro. Este coloca las fichas de animales en el lugar correcto.



昆虫找家游戏

数学启蒙  语言  健康 

重点目标

-  根据一个或多个特征分类
-  逐步学习逻辑推理
-  锻炼交流和合作能力
-  锻炼精细动作

游戏玩法

1

取一张任务卡和一张游戏底板，再选取任务卡上显示的昆虫圆片。



2

根据任务卡上的方位指示，把昆虫圆片放在相对应的游戏板的叶子上。



3

翻转任务卡片校对答案。

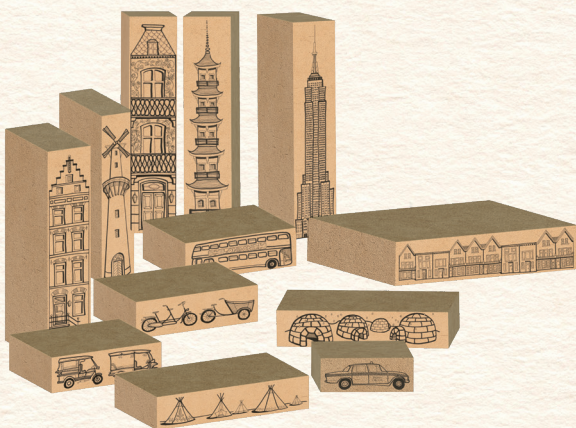




游戏提示

- 当你使用橘色边框的任务卡时，请使用游戏板橘黄色的一面。在任务卡底部标有6只昆虫，取出相对应的昆虫圆片。
- 当你一步一步根据任务卡的指示完成游戏时，你就会学会处理颜色，形状，昆虫种类之间的关系，并不断尝试验证。
- 任务卡上的星星数量代表任务难度。
- 简化游戏。直接翻转任务卡然后根据答案来摆放昆虫圆片。
- 更具挑战的游戏。两两一组。一名幼儿根据任务卡上的指示描述方位，另一名幼儿根据描述在游戏板上正确地摆放昆虫圆片。

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