

**educo**<sup>®</sup>  
hands-on education

---

## MINDMAPPING - SORT THE IMAGE



---

Mindmapping - sorteer het plaatje

Mindmapping - sortiere das Bild

Mindmapping - trier l'image

Mindmapping - ordena la imagen

思维导图游戏

**90000054**

---

# CONTENTS



Inhoud  
Inhalt  
Contenu  
Contenido  
产品组件

---








# educo®



# MINDMAPPING - SORT THE IMAGE

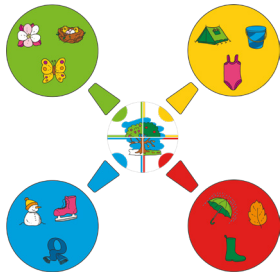
Mathematics  Language  Motor skills 

## OBJECTIVE

-  Sort on characteristics
-  Learn new words and use the right context
-  Increase your communication skills by substantiating your choices, by questioning one another on the choices made, and by discussing this
-  Learn to observe accurately
-  Practice fine motor skills
-  Learn how to Mind Map: learn and remember new information by means of supporting it visually
-  Develop creativity and make reasoned choices by thinking 'outside the box'

## EXPLANATION

Choose an assignment card, the wooden corresponding coloured circles and the connecting pieces. Place the assignment card in the middle and place the circles around it. Now take a selection or all of the cards out of the box and distribute them to the wooden circles that match the assignment. Describe all images.





Sort by:



Colour



Shape



Element



Season



Category



Rooms in and  
around a house

## TIPS








- Create your own Mind Maps: turn over an assignment card and then choose the wooden circles with the corresponding colour and the connecting pieces. Write down, draw or place an image in the middle and create your own assignments. For example: write down a letter and sort images by the initial letter of the name the image describes.
- Use the game in a show-and-tell. Place the wooden circles in the middle and give each pupil a card. Then give an assignment, e.g. sort by colour. Have the pupils place their cards in a circle and have them stand beside this circle. Then start a conversation: what cards could also be placed in another circle? Or: next to what colour are standing the most / the least / no pupils?
- You may also play the game with 'real' objects. Sort objects in the classroom or objects belonging to a certain theme, by colour, by shape, by initial letter, etc.
- Instead of sorting, you can also stimulate creative thinking, the thinking 'outside the box'. Place an object or a word in the middle and let the imagination run free: what objects in the classroom, what things or card match it?



# MINDMAPPING - SORTEER HET PLAATJE

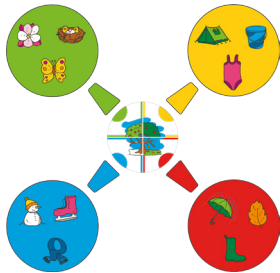
Rekenen  Taal  Motoriek 

## LEERDOEL

-  Sorteer op basis van een of meerdere kenmerken
-  Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context
-  Vergroot je communicatievaardigheden door keuzes te onderbouwen, elkaar te bevragen op keuzes en hierover in gesprek te gaan
-  Leer nauwkeurig waar te nemen
-  Oefen de fijne motoriek
-  Leer mindmappen: leer en onthoud nieuwe informatie door deze visueel te ondersteunen
-  Ontwikkel de creativiteit door 'outside the box' te denken en maak beredeneerde keuzes

## UITLEG

Kies een opdrachtkaart, de bijbehorende gekleurde houten cirkels en verbindingstukjes. Leg de opdrachtkaart in het midden en de cirkels eromheen. Neem nu (een selectie of alle) fiches uit de kist en verdeel deze over de houten cirkels, passend bij de opdracht. Benoem alle afbeeldingen.



Onderwerpen:



Kleur



Vorm



Element



Seizoen



Categorie



Ruimtes in/om  
een huis

TIPS








- Creëer eigen mindmaps: draai een opdrachtkaart om en kies de bijbehorende gekleurde houten cirkels en verbindingsstukjes. Schrijf, teken of plaats een afbeelding in het midden en maak zo eigen opdrachten. Bijvoorbeeld: schrijf letters en sorteer afbeeldingen op beginletter.
- Gebruik het spel in de kring. Leg de houten cirkels neer en geef elk kind een fiche. Geef dan een opdracht, bijvoorbeeld: sorteer op kleur. Laat kinderen hun fiche in een cirkel plaatsen en bij deze cirkel blijven staan. Ga vervolgens in gesprek: welke fiches zouden ook in een andere cirkel kunnen? Of: bij welke kleur staan de meeste/minste/geen kinderen?
- Speel het spel ook eens met 'echte' objecten. Sorteert objecten uit de klas of van een bepaald thema op kleur, vorm, beginletter e.d.
- In plaats van een sorteerspel kun je ook juist het creatief, buiten kaders, denken stimuleren. Plaats een voorwerp of woord in het midden en laat de fantasie de vrije loop: welke objecten uit de klas, voorwerpen of fiches passen erbij?



# MINDMAPPING - SORTIERE DAS BILD

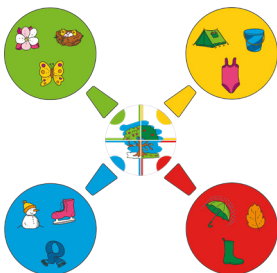
Rechnen  Sprache  Motorik 

## LERNZIEL

-  Anhand eines oder mehrerer Merkmale ordnen
-  Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext verwenden
-  Verbesserung der Kommunikationsfähigkeit, indem die Kinder ihre Entscheidungen begründen, einander dazu befragen und darüber miteinander reden
-  Genaues Wahrnehmen üben
-  Die Feinmotorik üben
-  Mindmapping lernen: Aufnehmen und Merken neuer Informationen mithilfe visueller Unterstützung
-  Förderung der Kreativität durch „outside the box“-Denken und Treffen von durchdachten Entscheidungen

## ERKLÄRUNG

Eine Aufgabenkarte und die dazugehörigen farbigen Holzkreise und Verbindungsstücke aussuchen. Die Aufgabenkarte in die Mitte legen und die Kreise darum herum anordnen. Die Spielmarken (oder einen Teil davon) aus der Kiste nehmen und entsprechend der Aufgabe über die Holzkreise verteilen. Benennen, was zu sehen ist.





Ordnen nach:



Farbe



Form



Element



Jahreszeit



Kategorie



Bereiche  
im/ums Haus

## TIPPS

- Eigene Mindmaps machen: Eine Aufgabenkarte umdrehen und die dazugehörigen farbigen Holzkreise und Verbindungsstücke wählen. In die Mitte schreiben, zeichnen oder ein Bild legen und eigene Aufgaben erstellen. Beispiel: Buchstaben aufschreiben und die Bilder nach deren Anfangsbuchstaben ordnen.
- Das Spiel im Kreis spielen: Die Holzkreise hinlegen und jedem Schüler eine Spielmarke geben. Dann einen Auftrag geben, beispielsweise „ordne nach Farbe“. Die Schüler legen ihre Spielmarke in einen der Kreise und bleiben bei diesem Kreis stehen. Anschließend wird miteinander besprochen, welche Spielmarken auch in einen anderen Kreis gelegt werden können oder bei welcher Farbe die meisten/wenigsten/keine Schüler stehen.
- Das Spiel kann auch mit „echten“ Gegenständen gespielt werden: Gegenstände aus dem Klassenraum oder zu einem bestimmten Thema nach Farbe, Form, Anfangsbuchstaben usw. ordnen.
- Anstelle eines Sortierspiels kann auch mal das kreative, freie Denken angeregt werden. Einen Gegenstand oder ein Word in die Mitte stellen und der Fantasie freien Lauf lassen: Welche Gegenstände aus der Klasse, welche anderen Sachen oder Spielmarken passen dazu?












# MINDMAPPING - TRIER L'IMAGE

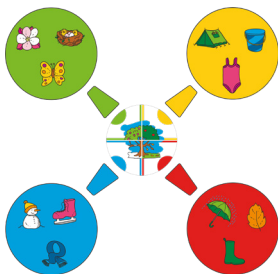
Arithmétique  Langue  Motricité 

## OBJECTIF

-  Savoir trier sur base d'une ou plusieurs qualités
-  Apprendre de nouveaux mots et les utiliser dans le bon contexte
-  Augmentez tes compétences en communication en corroborant tes choix en se questionnant sur les choix faits et en les discutant
-  Développer le sens de l'observation
-  Développer la motricité fine
-  Apprenez à créer une carte mentale : apprenez et gardez en mémoire de nouvelles informations par les soutenir visuellement
-  Développez la créativité et faites des choix motivés en pensant différemment, hors des sentiers battus

## EXPLANATION

Choisissez une carte d'instructions, les cercles en bois de couleur correspondants et les pièces de jonction. Placez la carte d'instructions au milieu et placez les cercles autour. Maintenant, prenez une sélection ou toutes les cartes de la boîte et distribuez-les aux cercles en bois qui correspondent aux instructions. Nommez ce que tu vois.



Trier par:



Couleur



Forme



Élément



Saison



Catégorie



Endroits dans et  
autour d'une maison

## CONSEILS

- Créez vos propres cartes mentales : retournez une carte d'instructions, puis choisissez les cercles en bois avec la couleur correspondante et les pièces qui les unissent. Écrivez, dessinez ou placez une image au milieu et créez tes propres instructions. Par exemple : écrivez une lettre et trie les images en fonction de la lettre initiale du nom qu'elle décrit.
- Utilisez le jeu dans le cercle de débats. Placez les cercles en bois au milieu et donnez une carte à chaque élève. Puis donnez une instruction, par exemple : trie par couleur. Demandez aux élèves de placer leurs cartes en cercle et de se placer à côté de ce cercle. Commencez ensuite une conversation : quelles cartes pourraient également être placées dans un autre cercle ? Ou bien : à côté de quelle couleur sont le plus / le moins / pas d'élèves ?
- Vous pouvez également jouer le jeu avec de « vrais » objets. Triez des objets dans la classe ou des objets appartenant à un certain thème, par couleur, par forme, par lettre initiale, etc.
- Au lieu de trier, vous pouvez également stimuler la pensée créative, originale, hors des sentiers battus. Placez un objet ou un mot au milieu et laissez l'imagination se dérouler librement : quels objets de la classe, quels objets ou quelle carte lui correspondent ?



# MINDMAPPING - ORDENA LA IMAGEN

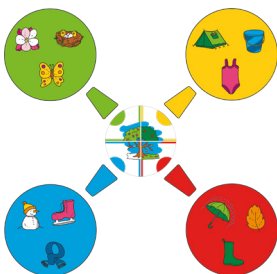
Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

## OBJETIVO

- Ordenar basándose en una o varias características
- Aprender nuevas palabras y usarlas en el contexto adecuado
- Aumentar sus habilidades comunicativas a través de la fundamentación de sus decisiones, cuestionándolas mutuamente y entablando diálogos al respecto
- Aprender a observar con precisión
- Practicar las habilidades motoras finas
- Aprender los mapas mentales: aprender y recordar información nueva apoyándola visualmente
- Desarrollar la creatividad pensando "fuera de la caja" y tomando decisiones razonables

## EXPLICACIÓN

Eligir una carta de tareas, los círculos de madera del color correspondiente y las piezas de unión. Colocar la carta de tareas en el centro y los círculos alrededor de ella. Ahora tomar (una alternativa o todas) las fichas de la caja y distribuirlas sobre los círculos de madera, que correspondan a la tarea. Indicar lo que ve.



Clasificar por:



Color



Forma



Elemento



Temporada



Categoría




Habitaciones en/  
alrededor de una casa

## CONSEJOS

- Crear sus propios mapas mentales: voltear una carta de tareas y elegir los círculos de madera del color correspondiente y las piezas de unión. Escribir, dibujar o colocar una imagen en el centro y crear así tareas propias. Por ejemplo: escribir letras y clasificar las imágenes por su letra inicial.
- Usar el juego en círculo. Poner en el piso los círculos de madera y darle una ficha a cada alumno. Luego darle una tarea, por ejemplo: clasificar por el color. Haga que los estudiantes coloquen su ficha en un círculo y permanezcan en este círculo. Seguidamente, hable con ellos, preguntándoles: ¿qué fichas podrían colocarse también en otro círculo? O: ¿En qué color está la mayoría y la minoría de los estudiantes, o en qué círculo no hay nadie?
- Se puede también jugar este juego con objetos "reales". Clasificar los objetos de la clase o de un tema determinado por el color, la forma, la letra inicial u otros similares.
- En vez de hacer un juego de clasificación, se puede también estimular el pensamiento creativo "fuera de la caja". Colocar para ello, un objeto o una palabra en el centro y dejar que la imaginación de los estudiantes fluya libremente: ¿Qué objetos de la clase, cosas o fichas coinciden?



# 思维导图游戏

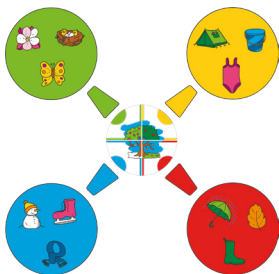
数学启蒙  语言  健康 

## 重点目标

- 根据不同逻辑对图像进行分类和排序
- 学习新词汇并在适当的语境中正确地使用
- 通过摆事实依据、提问以及讨论来提升幼儿的沟通技巧
- 学习准确观察
- 锻炼精细动作
- 根据特征进行分类
- 通过跳出固有的思维模式来发展幼儿的创造力并做出合理的选择

## 游戏玩法

幼儿选择一张任务卡，并挑选出与任务卡相应的木制彩色圆片和连接件。将任务卡放置在中间；木制彩色圆片和连接件放置在任务卡周围。上述步骤完成后，幼儿从木盒中取出剩余的小卡片，并将它们放置在正确的木制彩色圆片上。





根据以下依据进行分类：



颜色



形状



元素



四季



类目



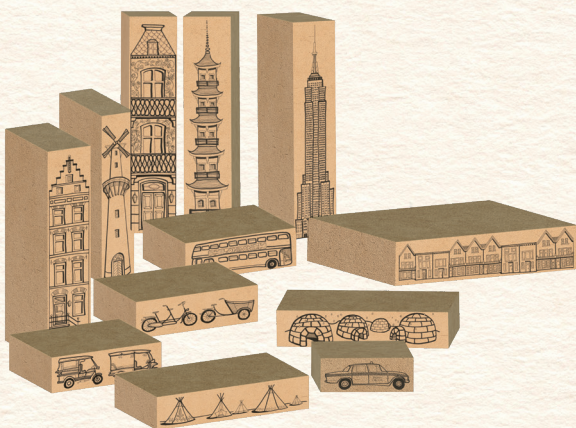
房屋以及周边

## 游戏提示

- 幼儿可以创建自己的思维导图：幼儿选择一张任务卡，并挑选出与任务卡相应的木制彩色圆片和连接件。幼儿也可以翻转任务卡，在任务卡中间制定自己的分类依据。例如：写下一个字母，然后将首字母是这个字母的小卡片分类在一起。
- 思维导图游戏也可以运用到集体教学中。教师将木制圆圈放置在中间，并给每位幼儿一张小卡片。教师给出一个指令，例如：“小朋友们请按颜色进行分类”。幼儿们听到指令后围成一个圆圈站在木制圆圈旁。随后教师开始提问：“还有哪些卡片也可以放在这个圈子中呢？”或者“哪种颜色旁边的小朋友最多/最少/没有呢？”
- 幼儿也可以使用实物进行游戏。按颜色、形状、首字母等等对教室中的实物进行分类。
- 除了分类之外，思维导图游戏还可以激发幼儿跳出固有的思维模式，从而发展幼儿的创造力。将物体或单词放在中间，自由发挥想象力：教室中的哪些物体，什么东西或卡片与之匹配？

---

# 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](mailto: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](mailto: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](mailto:info@educationall.com)