

educo[®]
hands-on education

THEMATIC COUNTING GAME



Thema tetspel
Thema Zählspiel
Jeu de comptes à thèmes
Juego de contar temático
主题计数游戏
E522401

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件





educO[®]



THEMATIC COUNTING GAME

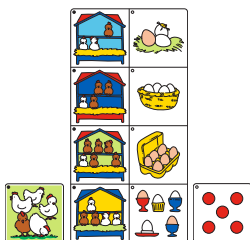
Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Count structured and unstructured quantities up to 10
-  Learn to observe accurately
-  Learn new words and apply them in the right context
-  Practice fine motor skills

EXPLANATION

Take a theme board and the matching picture cards. Look at the symbol in the top left corner. On the left of the theme board place the cards showing the same number of pictures. On the right of the theme board place the cards showing the same number of dots. Fold the picture cards inward on the theme board in order to see if you did it right.



TIPS





- Name the images on the theme plate and on the image cards. Tell what you see.
- Play a memory game. Place the image cards upside-down on the table. In turns, turn over 2 cards. If these cards show the same quantity, then you may keep them. Whoever has the most cards at the end, wins the game.
- Play bingo. Both children take a theme card. Place the image cards upside-down on the table. Then, take turns turning over a card. If the card corresponds to your theme sheet, then you may keep it. The first child to complete all stories on their theme sheet wins.
- Take the image cards featuring dots. Write or stamp the corresponding number symbol on a sheet of paper.
- Take the image cards featuring dots. Place objects from the classroom next to the cards. For example, place 5 toy cars next to the card with the 5 dots, 3 pencils next to the card with an equal amount of dots, etc. Count aloud.



THEMA TELSPEL

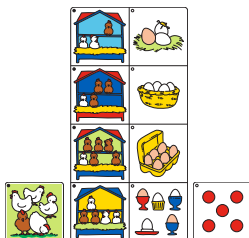
Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

-  Tel gestructureerde en ongestructureerde hoeveelheden tot en met 10
-  Leer nauwkeurig waar te nemen
-  Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context
-  Oefen de fijne motoriek

UITLEG

Neem een themaplaat en de bijpassende beeldkaartjes. Kijk naar het symbool in de linkerbovenhoek. Plaats voor de kaart een beeldkaartje met dezelfde hoeveelheid. Plaats achter de kaart een beeldkaartje met eenzelfde aantal stippen. Draai de beeldkaartjes naar binnen toe om te kijken of je het goed hebt gedaan.



TIPS





- Benoem de afbeeldingen op de themaplaat en op de beeldkaartjes. Vertel wat je ziet.
- Speel memory. Plaats de beeldkaartjes ondersteboven op tafel. Draai om beurten 2 kaartjes om. Hebben deze kaartjes eenzelfde hoeveelheid, dan mag je ze houden. Wie aan het eind de meeste kaartjes heeft, wint.
- Speel bingo. Neem elk een themakaart. Leg de beeldkaartjes ondersteboven op een stapel. Draai om beurten een kaartje om. Past het kaartje bij jouw themakaart, dan mag je het houden. Wie het eerst alle verhaaltjes van de themakaart compleet heeft gemaakt, wint.
- Neem de beeldkaartjes met de stippen. Schrijf of stempel op een vel papier het passende getsymbool.
- Neem de beeldkaartjes met de stippen. Plaats voorwerpen uit de klas bij de kaartjes. Bijvoorbeeld 5 autootjes bij 5 stippen, 3 potloden bij 3 stippen enz. Tel hardop.



THEMA ZÄHLSPIEL

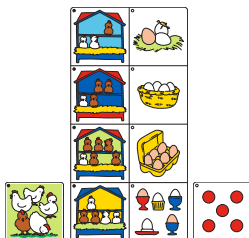
Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Strukturierte und unstrukturierte Mengen im Zahlenraum 10 zählen
-  Genaues Wahrnehmen üben
-  Neue Wörter erlernen und diese im richtigen Kontext verwenden
-  Die Feinmotorik üben

ERKLÄRUNG

Eine Themenkarte und die dazugehörigen Bildkarten nehmen. Das Symbol in der Ecke rechtsoben beachten. Eine Bildkarte mit derselben Menge vor die Karte legen. Hinter die Karte kommt eine Bildkarte mit derselben Anzahl Punkte. Die Bildkarten nach innen umdrehen und nachsehen, ob die Aufgabe richtig erledigt wurde.



TIPPS





- Die Abbildungen auf Themenkarte und Bildkarten benennen; dabei erzählen, was es zu sehen gibt.
- Memory spielen: Die Bildkarten umgedreht auf den Tisch legen und abwechselnd je 2 Karten umdrehen. Sind auf diesen Karten dieselben Mengen abgebildet, darf man sie behalten. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten gesammelt hat.
- Bingo spielen: Jeder nimmt sich eine Themakarte. Die Bildkarten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt. Der Reihe nach wird je eine Karte umgedreht. Passt diese Karte zur eigenen Themakarte, darf man sie behalten. Gewonnen hat, wer als erster alle Geschichten der Themakarte vervollständigt hat.
- Die Bildkarten mit den Punkten wählen und das entsprechende Zahlzeichen auf ein Blatt Papier schreiben oder stempeln.



JEU DE COMPTES À THÈMES

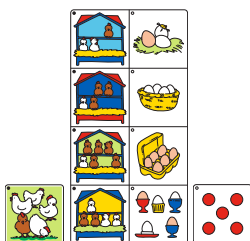
Arithmétique  Langue  Motricité 

OBJECTIF

-  Comptez les quantités structurées et non structurées jusqu'à 10
-  Apprenez à observer avec précision
-  Apprenez de nouveaux mots et utilisez-les dans le bon contexte
-  Développer la motricité fine

EXPLANATION

Prenez un panneau thématique et les cartes illustrées correspondantes. Regardez le symbole dans le coin supérieur gauche. Placez à gauche du panneau thématique, une carte illustrée avec le même montant. Placez à droite du panneau thématique, une carte avec le même nombre de points. Retournez les cartes vers l'intérieur du panneau thématique pour voir si t'as bien fait.



CONSEILS





- Nommez les images sur le panneau thématique et sur les cartes illustrées. Racontez ce que tu vois.
- Jouez au jeu de mémoire. Placez les cartes sur la table avec l'image à l'envers. À tour de rôle, retournez 2 cartes. Si ces cartes affichent le même montant, tu peux les garder. Le gagnant est celui qui accumule le plus de cartes.
- Jouer au bingo. Prenez chacun une carte à thème. Faites une pile des cartes avec les illustrations vers le bas. À tour de rôle, retournez une carte. Si cette carte correspond à ta carte à thème, tu peux la garder. Le gagnant est celui qui a rassemblé toutes les petites histoires.
- Prenez les cartes qui affichent des points. Sur une feuille de papier, écrivez ou tamponnez le symbole représentant le nombre approprié.
- Prenez les cartes qui affichent des points. Placez des objets trouvés dans la classe à côté des cartes. Par exemple, 5 voitures correspondent à 5 points, 3 crayons correspondent à 3 points, etc. Comptez à voix haute.



JUEGO DE CONTAR TEMÁTICO

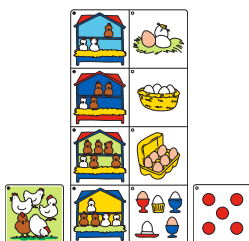
Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

-  Contar cantidades estructuradas y no estructuradas hasta 10
-  Aprender a percibir precisamente
-  Aprender nuevas palabras y usarlas en el contexto adecuado
-  Practicar las habilidades motoras finas

EXPLICACIÓN

Coge una tarjeta temática y las tarjetitas de imagen que coinciden. Mira al símbolo en la esquina superior izquierda. Pon una tarjetita de imagen con la misma cantidad al lado izquierdo de la tarjeta temática. Pon una tarjetita de imagen con la misma cantidad de puntos al lado derecho de la tarjeta temática. Gira las tarjetitas de imagen hacia dentro para verificar si lo has hecho bien.



CONSEJOS





- Menciona las imágenes en la tarjeta temática y en las tarjetitas de imagen. Cuenta lo que ves.
- Jugar al memory. Coloca las tarjetas de imagen boca abajo en la mesa. Girar 2 tarjetas por turno. Si las tarjetas tienen la misma cantidad, te las puedes quedar. Quien al final del juego tiene más tarjetas, gana.
- Jugar al loto. Cada uno coge una tarjeta temática. Coloca las tarjetas de imagen boca abajo en una pila. Si la tarjeta corresponde con tu tarjeta temática, te la puedes quedar. Quien primero tiene completa todas las historias de la tarjeta temática, gana.
- Coge las tarjetas de imagen con los puntos. Escribe o estampa el símbolo numérico correspondiente en una hoja de papel.
- Coge las tarjetas temáticas con los puntos. Coloca objetos del aula con las tarjetitas. Por ejemplo: 5 cochecitos con 5 puntos, 3 lápices con 3 puntos, etcétera. Contar en voz alta.



主题计数游戏

数学启蒙  语言  健康 

重点目标

-  点数和按群计数到10
-  学会准确观察
-  学习新词汇并在正确的语境中应用它们
-  锻炼精细动作

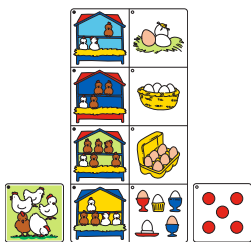
游戏玩法

根据左上角图像标识，对应拿出一个主题板和配套的图片卡。

在主题板的左边放置显示相同数量图片的卡片。

在主题板的右边放置显示相同数量的点数的卡片。

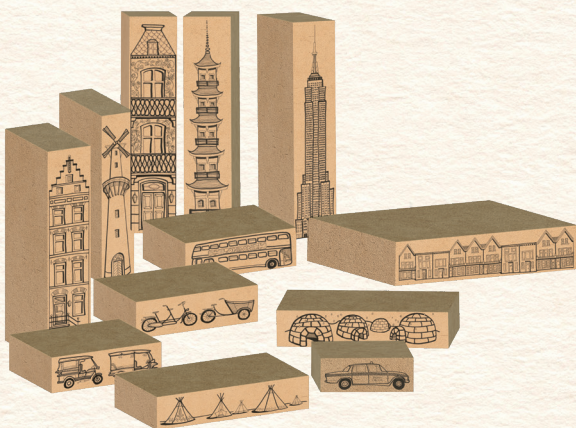
最后将主题板上两边的图卡向内折叠，查看你做的是否正确。



游戏提示

- 说出主题板和图像卡上的图像。说说你看到了什么。
- 玩一个记忆游戏。把图像卡翻过来放在桌上。轮流翻开两张卡片。如果这些卡片显示相同的数量，那么你就可以保留它们。谁最后拿到的卡片最多，谁就赢得比赛。
- 玩宾果游戏。两个孩子都拿一张主题卡。把图像卡背面朝下放在桌上。然后，轮流翻开一张图像卡。如果卡片与你的主题板相符，那么你可以保留它。第一个完成主题板上所有内容的孩子获胜。
- 拿一张有点数的图像卡。在纸上写出或标出相应的数字符号。
- 拿一张有点数的图像卡。把教室里的物品放在卡片旁边。例如，在标有5个点的卡片旁边放5辆玩具汽车，在带有3个点的卡片旁边放3支铅笔等等，并大声数出来。

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