

# educo<sup>®</sup>

hands-on education

---

## VISTA



---

Vista

Vista

Vista

Vista

建筑游戏升级版

**90000010**

---

# CONTENTS



Inhoud  
Inhalt  
Contenu  
Contenido  
产品组件

---

**educoco**<sup>®</sup>



# VISTA

Mathematics  Language  Motor skills 

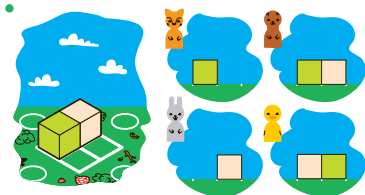
## OBJECTIVE

- Recognize different views of a structure made out of blocks
- Interpret schematically displayed assignments
- Learn to use math concepts such as in front, behind, left and right
- Practice communication and collaboration
- Practice fine motor skills

## EXPLANATION

1

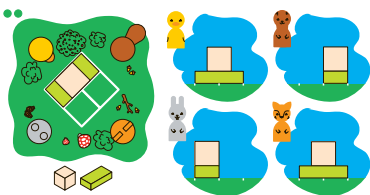
*Assignment:*  
Place the  
animals in the  
right places.



Take an assignment card as seen in the picture. Reconstruct the blocks structure on the game board. Look carefully at what each animal can see of the blocks structure and put them in the right places on the game board. Turn over the assignment card and see if you did it right.

2

*Assignment:*  
With the  
right blocks,  
reconstruct  
the structure.



Like in the picture, take an assignment card. Put the animals in the right places on the game board and look carefully. With the blocks, build the structure so that it matches what each animal sees. Turn over the assignment card and see if you did it right.



## TIPS

- Note that the game board has on one side a grid of 4 squares and on the other side a grid of 6 squares. With each assignment card use the correct side of the game board. The side of the game board with the mushroom is always turned toward you.
- The number of dots on the assignment cards shows the degree of difficulty.
- Work together. Every child receives an animal. Perform the assignments together. Every child makes sure that the side his animal faces, remains correct.

# VISTA

Rekenen Taal Motoriek

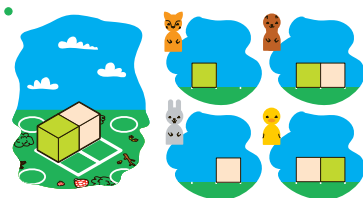
LEERDOEL

- Herken verschillende aanzichten van een blokkenbouwsel
- Interpreteer schematisch weergegeven opdrachten
- Herken en benoem ruimtelijke begrippen als links, rechts, voor, achter
- Oefen communicatie en samenwerking
- Oefen de fijne motoriek

UITLEG

1

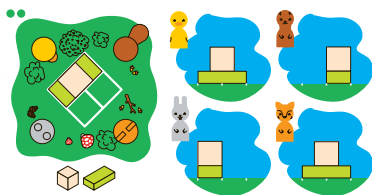
*Opdracht: Zet de dieren op de juiste plaatsen.*



Pak een opdrachtkaart zoals op de afbeelding. Bouw het blokkenbouwsel na op het spelbord. Kijk goed wat elk dier van het blokkenbouwsel ziet en zet de dieren op de juiste plaats op het spelbord. Draai de opdrachtkaart om en kijk of je het goed hebt gedaan.

2

*Opdracht: Bouw het blokkenbouwsel na met de goede blokken.*



Pak een opdrachtkaart zoals op de afbeelding. Zet de dieren op de juiste plaats op het spelbord en kijk goed. Bouw met de blokken het blokkenbouwsel zo dat het klopt met wat elk dier ziet. Draai de opdrachtkaart om en kijk of je het goed hebt gedaan.



## TIPS

- Let op: het spelbord heeft aan de ene zijde een rooster van 4 en aan de andere zijde een rooster van 6 vierkantjes. Gebruik de juiste kant van het spelbord bij de juiste opdrachtkaart. De paddenstoelkant van het spelbord ligt altijd naar je toe.
- Het aantal stippen op de opdracht geeft de moeilijkheid weer.
- Werk samen. Elk kind krijgt een dier en beschrijft aan de anderen wat dit dier ziet. Voer samen de opdrachten uit. Elk kind let op dat de kant van zijn dier blijft kloppen.

# VISTA

Rechnen  Sprache  Motorik 

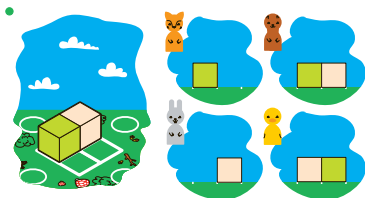
## LERNZIEL

- Die verschiedenen Perspektiven eines Bausteine-Bauwerks erkennen können
- Schematisch abgebildete Aufträge interpretieren können
- Rechenbegriffe wie vorne, hinten, links und rechts verwenden
- Kommunikation und Zusammenarbeit üben
- Die Feinmotorik üben

## ERKLÄRUNG

1

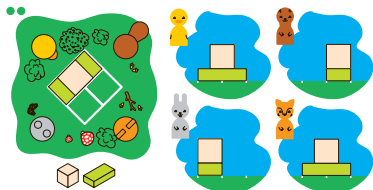
*Aufgabe: Die Tiere an die richtige Stelle stellen.*



Eine Aufgabekarte wie die auf dem Foto nehmen. Das Bausteine-Bauwerk auf dem Spielbrett nachbauen. Dabei genau darauf achten, was jedes Tier jeweils vom Bauwerk sieht und dann die Tiere an die entsprechende Stelle des Spielbretts hinstellen. Die Aufgabekarte umdrehen und kontrollieren, ob alles stimmt.

2

*Aufgabe: Das Bausteine-Bauwerk mit den richtigen Blöcken nachbauen.*



Eine Aufgabekarte wie die auf dem Foto nehmen. Stelle die Tiere an die entsprechende Stelle des Spielbretts hin und schaue genau hin. Mit den Bausteinen das Bauwerk so nachbauen, dass es mit dem, was jedes Tier sieht, übereinstimmt. Die Aufgabekarte umdrehen und kontrollieren, ob alles stimmt.



## TIPPS

- Hinweis: Das Spielbrett hat auf der einen Seite ein Raster aus 4 und auf der anderen Seite eines aus 6 Quadraten. Für jede Aufgabenkarte wird die entsprechende Seite des Spielbretts benutzt. Die Pilzseite des Spielbretts ist dabei immer dem Spieler zugewandt.
- Die Punkteanzahl auf der Aufgabenkarte entspricht dem Schwierigkeitsgrad.
- Zusammenarbeiten: Jedes Kind erhält ein Tier und führt gemeinsam die Aufgaben aus. Dabei achtet jedes Kind darauf, dass die Seite seines Tieres immer stimmt.



# VISTA

Arithmétique Langue Motricité

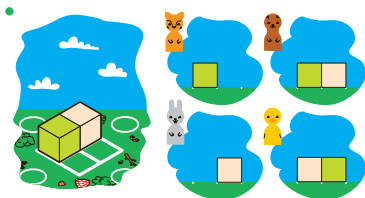
## OBJECTIF

- Reconnaître des différentes vues d'une construction en blocs
- Interpréter des instructions, affichées de façon schématique
- Utilisez des concepts mathématiques tels avant, arrière, à gauche et à droite
- Actionnez spécifiquement le pouce et l'index
- Développer la motricité fine

## EXPLICATION

1

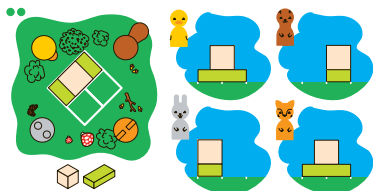
*Mission : Placez les animaux aux bons endroits.*



Comme sur l'image, prenez une carte de mission. Reconstituez la construction en blocs sur le plateau de jeu. Examinez attentivement ce que chaque animal peut voir de la construction en blocs et placez-les aux bons endroits sur le plateau de jeu. Retournez la carte de mission et voyez si tu as tout fait correctement.

2

*Mission : Avec les bons blocs, reconstruisez la construction.*



Comme sur l'image, prenez une carte de mission. Placez les animaux aux bons endroits sur le plateau de jeu et examinez attentivement. Avec les blocs, construisez la construction de sorte qu'elle corresponde à ce que chaque animal voit. Retournez la carte de mission et voyez si tu as tout fait correctement.



## CONSEILS

- Notez que le plateau de jeu comporte d'un côté une grille de 4 cases et de l'autre une grille de 6 cases. Avec chaque carte de mission, utilisez le bon côté du plateau de jeu. Le côté du plateau de jeu avec le champignon est toujours tourné vers toi.
- Le nombre de points sur les cartes de mission indique le degré de difficulté.
- Travaillez ensemble. Chaque enfant reçoit un animal. Effectuer les missions ensemble. Chaque enfant s'assure que le côté de son animal reste correct.

# VISTA

Aritmética Idioma Habilidades motoras

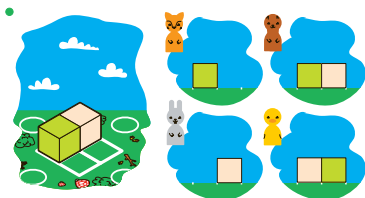
## OBJETIVO

- Reconocer diferentes vistas(panoramas) de una estructura de bloques
- Interpretar tareas mostradas esquemáticamente
- Reconocer y nombrar conceptos espaciales como izquierda, derecha, adelante, atrás
- Practicar la comunicación y la colaboración
- Practicar las habilidades motoras finas

## EXPLICACIÓN

1

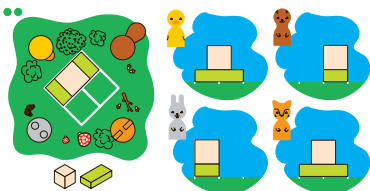
*Tarea: Colocar los animales en los lugares correctos.*



Tomar una tarjeta de tarea como en la imagen. Construir la estructura de bloques en el tablero de juego. Mirar cuidadosamente lo que ve cada animal de la estructura de bloques y colocar a los animales en el lugar correcto en el tablero de juego. Voltar la tarjeta de tarea y verificar si lo hizo bien.

2

*Tarea: construir la estructura de bloques con los bloques correctos.*



Tome una tarjeta de tarea como en la imagen. Mirar cuidadosamente y colocar a los animales en el lugar correcto en el tablero de juego. Con los bloques construya la estructura de tal manera que coincida con lo que cada animal ve. Voltar la tarjeta de tarea y ver si lo hizo bien.



## CONSEJOS

- Cuidado: el tablero de juego tiene una cuadrícula de 4 en un lado y una cuadrícula de 6 cuadrados en el otro lado. Usar el lado correcto del tablero de juego de acuerdo a la tarjeta de tarea. El lado del tablero donde aparece el hongo siempre estará frente a usted.
- El número de puntos en la tarea muestra la dificultad.
- Trabajar juntos. Cada niño recibe un animal y describe a los demás lo que ve este animal. Realizar las tareas juntos. Cada niño se asegura de que dicho lado coincida con lo que su animal ve.



# 建筑游戏升级版

数学启蒙  语言  健康 

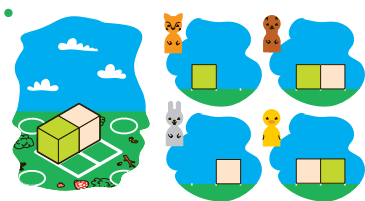
重点目标

- 学会从各种不同的视觉角度观察建筑积木理解任务
- 卡片上的图示
- 学会使用方位概念：如前后左右
- 锻炼交流和合作能力
- 锻炼精细动作

游戏玩法

1

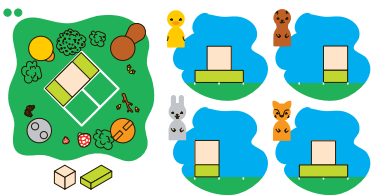
任务：把动物放在正确的位置上



首先取一张任务卡片（如图所示）。按照任务卡提示，在游戏板上重建方块结构。仔细观察从不同小动物的角度看到的积木结构然后把小动物们放在游戏板正确的位置上。最后翻转任务卡背后的答案进行校对。

2

任务：正确地搭建积木结构



首先取一张任务卡（如图所示）。根据提示，把动物放在游戏板正确的位置上。接着根据不同动物们的视觉角度，来搭建它们面前的积木。最后翻转任务卡片背后的答案进行校对。

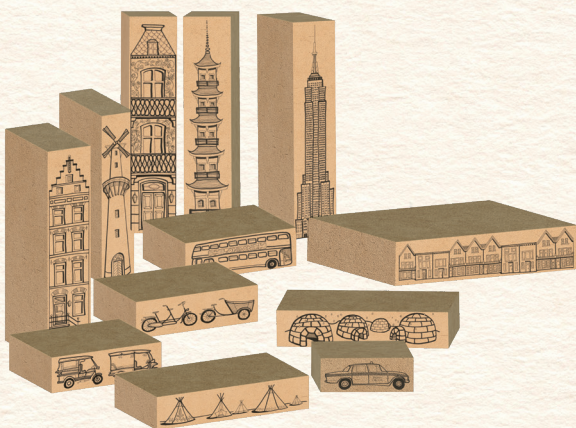


### 游戏提示

- 每张游戏板都有两面，一面 4 网格，一面 6 网格，请根据任务卡正确选择游戏板面。游戏中，印有小蘑菇的一角朝向玩家。
- 任务卡上的点数代表难度。
- 团队合作，让每个小朋友都拥有一只小动物，并确保动物脸的朝向是正确的。

---

# 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)