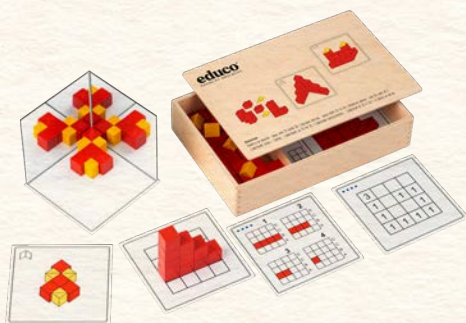


educo[®]

hands-on education

BUILDING SPATIAL - BUILD FROM 2D TO 3D



Ruimtelijk bouwen - bouw van 2D naar 3D

Building spatial - build from 2D to 3D

Räumlich bauen - aus 2D wird 3D

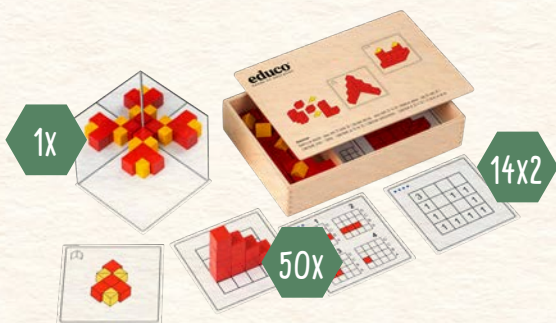
Construire dans l'espace - Construire du 2D au 3D

Construir espacialmente - Construir de 2D a 3D

立体积木游戏

E522234

CONTENTS



Inhoud
Contents
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件





educoco[®]



Mathematics  Language 

Motor skills 

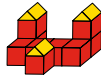
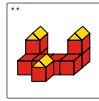
OBJECTIVE

-  Copy spatial shapes
-  Recognize and name spatial concepts
-  Practice communication and cooperation
-  Practice fine motor skills

EXPLANATION

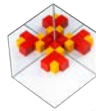
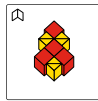
1

Pick an example card with 1, 2, or 3 dots. Place a blank card next to it. Then, search for the corresponding building blocks. With these, recreate the example on the blank card. Check whether you copied the example correctly.



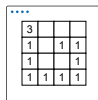
2

Take an example card that features a mirror in the upper-left corner. Try to recreate the example card. Then, place the mirror and inspect carefully. Make sure to open and close the mirror gradually, and observe how the mirrored structure changes.



3

Pick an example card with 4 dots and numbers indicating the height. Then, place a card next to it with an empty grid. Take a close look at the numbers. Can you build a structure with the correct number of blocks on the grid? Turn over the card to check whether you copied the structure correctly.





BUILDING SPATIAL - BUILD FROM 2D TO 3D

4

EXPLANATION

Now take an example card with 4 dots that features the different layers of a structure. Next to it, place a card with an empty grid. Recreate the indicated layers on the grid card. Afterwards, turn over the card to check your answer.



TIPS

- The symbol on the upper left side of the card indicates the level of difficulty.
- Do not follow the instructions of an assignment card, but try to come up with your own structures.
- Play together. One child picks the assignment card, while another takes the blocks. Looking at the assignment card, the first child explains where to place the blocks to the second child. Afterwards, evaluate whether you did well.
- Copy the structures from multiple cards to create a small village. You can use toy figurines and animals to play in the village.



Rekenen







Taal



Motoriek



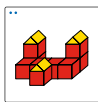
LEERDOEL

-  Kopieer ruimtelijke vormen
-  Herken en benoem ruimtelijke begrippen
-  Oefen communicatie en samenwerking
-  Oefen de fijne motoriek

UITLEG

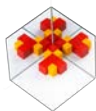
1

Pak een voorbeeldkaart met 1, 2 of 3 stippen. Leg er een blanco kaart naast. Zoek de juiste bouwblokken. Bouw de voorbeeldkaart na op de blanco kaart. Controleer of je het voorbeeld juist hebt nagebouwd.



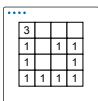
2

Pak een voorbeeldkaart met een spiegel in de linkerbovenhoek. Bouw de voorbeeldkaart na. Plaats de spiegel en kijk wat er gebeurt. Vouw de spiegel open en dicht en zie hoe het gespiegelde bouwwerk verandert.



3

Pak een voorbeeldkaart met 4 stippen en hoogtetallen. Leg er een blanco roosterkaart naast. Kijk goed naar de getallen. Bouw het juiste aantal blokken na op de roosterkaart. Draai de kaart om en controleer of je bouwwerk juist is.





RUIMTELIJK BOUWEN - BOUW VAN 2D NAAR 3D

4

UITLEG

Pak een voorbeeldkaart met 4 stippen en verschillende lagen van een bouwwerk.. Leg er een blanco roosterkaart naast. Bouw de lagen na op de roosterkaart. Draai de kaart om en controleer of je bouwwerk juist is.



TIPS

- Het symbool linksboven op de kaart geeft de moeilijkheid weer.
- Werk niet naar aanleiding van een opdrachtkaart maar bedenk eigen bouwwerken.
- Speel samen. Een kind neemt een opdrachtkaart, de ander de blokjes. Leg met behulp van de opdrachtkaart aan de ander uit hoe deze de blokjes moet plaatsen. Bespreek na afloop samen of het goed is gedaan.
- Bouw meerdere kaarten na zodat er een klein dorpje ontstaat. Speel met poppetjes en diertjes in het zelfgebouwde dorp.



Rechnen



Sprache



Motorik

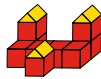
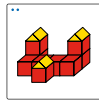


LERNZIEL

- Räumliche Formen nachbauen
- Räumliche Begriffe erkennen und benennen
- Kommunikation und Zusammenarbeit üben
- Die Feinmotorik üben

1

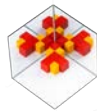
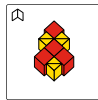
Eine Vorlagenkarte mit 1, 2 oder 3 Punkten wählen und eine leere Karte danebenlegen. Die entsprechenden Bausteine suchen und die Vorlage auf der leeren Karte nachbauen. Zuletzt nachsehen, ob das Vorbild richtig nachgebaut wurde.



ERKLÄRUNG

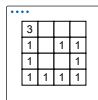
2

Eine Vorlagenkarte mit Spiegel in der oberen linken Ecke wählen und die Vorlage nachbauen. Dann den Spiegel hinstellen und beobachten, was passiert. Den Spiegel auch mal weiter aufklappen oder dichter zumachen; dabei beobachten, wie sich dabei das gespiegelte Bauwerk verändert.



3

Eine Vorlagenkarte mit 4 Punkten und Höhenangaben wählen. Eine leere Karte mit Raster danebenlegen und die Zahlen genau ansehen. Auf der Rasterkarte mit der entsprechenden Anzahl Bausteinen die Vorlage nachbauen. Zuletzt die Karte umdrehen und nachsehen, ob das Bauwerk stimmt.





RÄUMLICH BAUEN - AUS 2D WIRD 3D

4

Eine Vorlagenkarte mit 4 Punkten und verschiedenen Bauwerk-Ebenen wählen. Eine leere Karte mit Raster danebenlegen und die Ebenen auf der Rasterkarte nachbauen. Zuletzt die Karte umdrehen und nachsehen, ob das Bauwerk stimmt.



ERKLÄRUNG

- Das Symbol links oben gibt den Schwierigkeitsgrad an.
- Mal nicht anhand einer Aufgabenkarte bauen, sondern eigene Bauwerke kreieren.
- Zusammen spielen: Ein Kind nimmt eine Aufgabenkarte, das andere die Bausteine. Anhand der Aufgabenkarte erklärt das eine Kind dem anderen, wie die Bausteine hingelegt werden müssen. Danach miteinander besprechen, ob es richtig gemacht wurde.
- Mehrere Karten nachbauen, sodass ein kleines Dorf entsteht. In diesem selbstgebauten Dorf kann dann mit Figuren und Tieren gespielt werden.





TIPPS



Arithmétique  Langue 

Motricité 

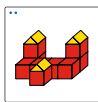
OBJECTIF

-  Copier des formes en trois dimensions
-  Identifier et nommer des termes d'orientation spatiale
-  Pratiquer la communication et la collaboration
-  Développer la motricité fine

EXPLANATION

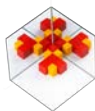
1

Prends une carte d'instruction avec 1, 2 ou 3 points. Place une carte vierge à côté. Cherche les blocs correspondants et copie l'exemple sur la carte vierge. Vérifiez si tu l'as bien reconstruit.



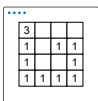
2

Prends une carte d'instruction avec un miroir qui figure dans le coin supérieur gauche. Reconstitue l'exemple qui s'affiche sur la carte d'instruction. Placez le miroir et regardez ce qui se passe. Dépliez et fermez le miroir et observez comment la construction en miroir change.



3

Prenez une carte d'instruction avec 4 points, figurant des nombres des hauteurs. Placez une carte quadrillée à côté. Observez bien les nombres. Construisez le nombre exact de blocs sur la carte quadrillée. Retournez la carte d'instruction et vérifiez si la construction est correcte.





CONSTRUIRE DANS L'ESPACE - CONSTRUIRE DU 2D AU 3D

4

EXPLANATION

Prenez une carte d'instruction figurant 4 points et différentes couches d'une construction. Placez une carte quadrillée vierge à côté. Construisez les couches sur la carte quadrillée. Retournez la carte d'instruction et vérifiez si la construction est correcte.







CONSEILS

- Le symbole supérieur gauche sur la carte indique la difficulté.
- N'utilisez pas une carte d'instruction, mais créez des propres constructions.
- Jouez à deux. L'un des enfants prend une carte d'instruction, l'autre les blocs. À l'aide de la carte d'instruction, expliquez à l'autre enfant comment de placer les blocs. Une fois terminé, déterminez ensemble si cela a été fait correctement.
- Copiez plusieurs cartes d'instruction pour créer un petit village. Jouez avec des petites poupées et des petits animaux dans le village auto-construit.



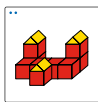
Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

-  Copiar formas espaciales
-  Reconocer y nombrar conceptos espaciales
-  Practicar la comunicación y la colaboración
-  Practicar las habilidades motoras finas

1

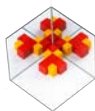
Coge una tarjeta ejemplar de 1, 2 o 3 puntos. Coloca una tarjeta blanca al lado. Busca los bloques de construcción adecuados. Reproduce el ejemplo en la tarjeta blanca. Verifica si has reproducido bien el ejemplo.



EXPLICACIÓN

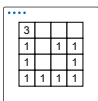
2

Coge una tarjeta ejemplar con un espejo en la esquina superior izquierda. Reproduce el ejemplo. Coloca el espejo y mira qué sucede. Pliega y despliega el ejemplo y mira cómo cambia la construcción reflejada.



3

Coge una tarjeta ejemplar con 4 puntos y números de altura. Coloca una tarjeta cuadrículada blanca al lado. Mira bien los números. Reproduce la cantidad adecuada de bloques en la tarjeta cuadrículada. Gira la tarjeta y verifica si tu construcción es correcta.





CONSTRUIR ESPACIALMENTE - CONSTRUIR DE 2D A 3D

4

EXPLICACIÓN

Coge una tarjeta ejemplar con 4 puntos y números de altura. Coloca una tarjeta cuadrículada blanca al lado. Mira bien los números. Reproduce la cantidad adecuada de bloques en la tarjeta cuadrículada. Gira la tarjeta y verifica si tu construcción es correcta.







CONSEJOS

- El símbolo en la parte superior izquierda indica el nivel de dificultad.
- No trabajes usando una tarjeta de instrucción, sino crea tus propias construcciones.
- Jugar juntos. Un niño coge una tarjeta de instrucción, el otro los bloques. Explicar al otro, usando la tarjeta de instrucción, cómo debe colocar los bloques. Después, juntos discutir si ha salido bien.
- Reproduce varias tarjetas para crear un pueblo pequeño. Juega con muñecas y animales en el pueblito.

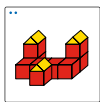
数学启蒙 语言 健康 

重点目标

-  复制空间结构
-  认识并说出空间概念
-  锻炼交流和合作能力
-  锻炼精细动作

1

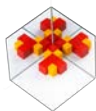
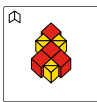
选择一个带有1个、2个或3个点的任务卡。将空白卡放在旁边，然后找到相应的积木，在空白卡片上重建任务卡上的图形。最后检查一下是否正确。



游戏玩法

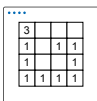
2

拿一张左上角有小镜子图案的任务卡。尝试重新搭建出任务卡上的图形。然后放置安全镜并仔细观察。慢慢打开和关闭安全镜，观察镜像结构是如何变化的。



3

选择一张带有四个点和数字的任务卡。这些数字代表高度。在旁边放一张有空格的卡片。仔细看看这些数字，你能在空格卡片上用正确的方块数量搭建一个结构吗？翻转卡片，检查一下你搭建的结构是否正确。



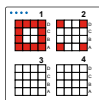


立体积木游戏

4

游戏玩法

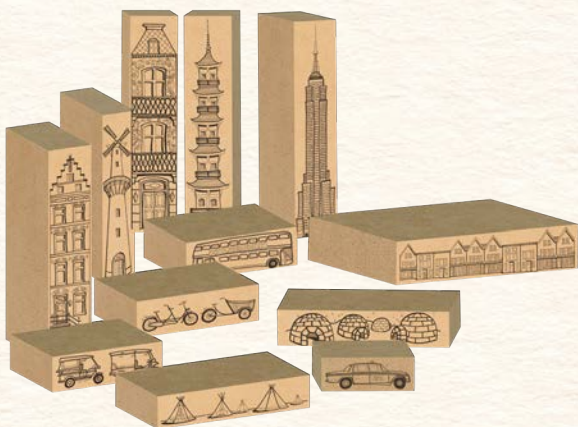
选择一张带有四个点的任务卡，这张任务卡上的图形代表结构的不同层。在旁边放一张有空格的卡片。在空格卡片上根据提示重新搭建结构。然后，翻转卡片检查一下你搭建的结构是否正确。



游戏提示

- 任务卡左上角的点数代表难度级别。
- 可以不根据任务卡的提示操作，尝试搭建出属于自己的结构。
- 一起玩耍。一个幼儿挑选任务卡，另一个幼儿则拿着积木。第一个幼儿看着任务卡，并向第二个幼儿解释该把积木放在哪里。最后，看一下幼儿们有没有正确搭建积木。
- 可以搭建出多张卡片上的结构，创造一个小村庄。你可以用玩具小人和动物在村庄里玩耍。

EDUCO WORLD



Madelon, packaging designer



Creëer je eigen Educo wereld met onze duurzame verpakkingen.

Create your own Educo world with our durable packaging.

educoco[®]

Sales office

Europe - Africa

Industriepark 14
7021 BL Zelhem
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