

edouco



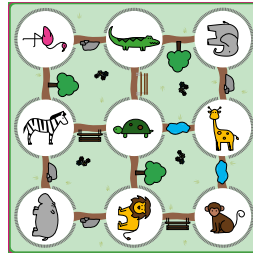
900000052

Codieren



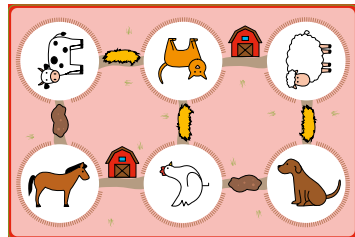
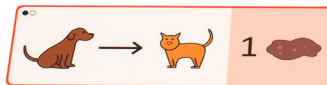
- ▶ Ontdek coderen zonder technologie
- ▶ Bepaal de positie in de ruimte
- ▶ Werk met plattegronden
- ▶ Ontwikkel het probleemoplossend denken
- ▶ Oefen communicatie en samenwerking
- ▶ Oefen de fijne motoriek

1



Speel samen. Kies een speelkaart. Bij de rode kaart horen houten diertjes om het coderen tastbaar te maken. De groene kaart bevat meer uitdagende opdrachten en een fiche ter ondersteuning.

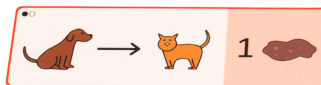
2



Kies een opdrachtkaart en bekijk deze. Waar wil het dier naartoe en via welke obstakels?

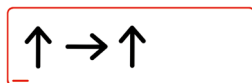
Bekijk dan de speelkaart, waar bevindt zich dit dier nu en naar welke kant wijst z'n neus? Tip: visualiseer jezelf achter het dier.

3



Neem een houten dier of fiche en ontwerp je route. Steeds als je een stap of draai maakt met je dier of fiche neem je een nieuw codekaartje. Deze codekaartjes plaats je voor je, zodat een rijtje met kaartjes van links naar rechts ontstaat. Bijvoorbeeld: Eerst rechtdoor naar de kip, een draai naar rechts, dan rechtdoor naar de poes. Onderweg is de hond een modderplas gepasseerd.

4



Draai de kaart en check of je het goed hebt gedaan!

- ▶ Het aantal stippen op de opdrachtkaarten geeft de moeilijkheid weer.
- ▶ Kijk steeds goed hoe het dier op de speelkaart staat. Bedenk of het dier direct al een draai moet maken. Bijvoorbeeld: de koe die naar de kip wil via 2 hooibalen moet hiertoe eerst een draai naar links maken.
- ▶ Maak het spel eenvoudiger: speel eerst het spel in het groot, met hoepels en voorwerpen (bijvoorbeeld knuffels). Geef opdrachten zoals: loop via de beer naar de gele hoepel.
- ▶ Schaf een kaartenhouder (E522763) aan, zo blijven de codekaarten op hun plaats.
- ▶ Maak het spel uitdagender: speel het spel andersom. Bekijk alleen het doel-dier op de opdrachtkaart en de obstakels. Draai dan de kaart om en probeer de stappen (omgekeerd) terug te lopen om te ontdekken wat het start-dier was.

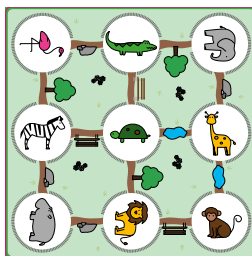


Coding animals



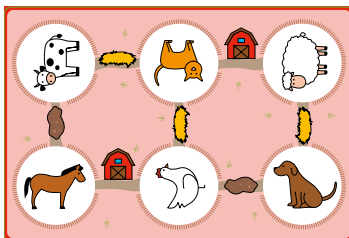
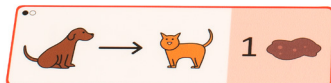
- ▶ Discover coding without technology
- ▶ Determine the position in the room
- ▶ Work with floor plans
- ▶ Develop problem-solving thinking
- ▶ Practice communication and collaboration
- ▶ Practice fine motor skills

1



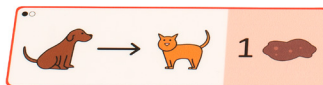
Play together. Choose a playing card. Wooden animals go with the red card in order to make coding tangible. The green card has more challenging assignments and comes with a chip for support.

2



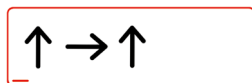
Choose an assignment card and look at it. Where does the animal want to go and via what obstacles? Then look at the playing card. Where is this animal now and which way does its nose point? Tip: visualise yourself behind the animal.

3



Take a wooden animal or a chip and plan a route. Every time you take a step or a turn with your animal or chip, you take a new code card. You place these code cards in front of you, thus creating a row of cards going from left to right. For example: for one step straight ahead, you take a code card with the arrow going straight forward and place it in front of you.

4



Turn over the card and check. Well done!

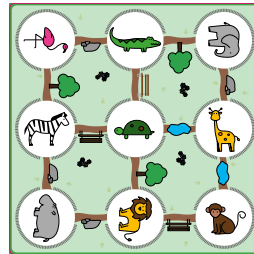
- ▶ The number of dots on the assignment cards shows the degree of difficulty.
- ▶ Always look carefully at how the animal is standing on the playing card. Consider whether the animal should immediately make a turn. For example: the cow that wants to go to the chicken via 2 bales of hay, must first make a turn to the left.
- ▶ Make the game easier: first play the game in large format, with hoops and objects like cuddle toys. Give assignments such as: via the bear, walk to the yellow hoop.
- ▶ Purchase a card holder (E522763), it will keep the code cards in place.
- ▶ Make the game more challenging: play the game the other way around. On the assignment card, only look at the targeted animal and the obstacles. Then turn over the card and try to walk back the steps (in reverse) in order to find out what the starter animal was.

Kodierungsspiel mit Tieren



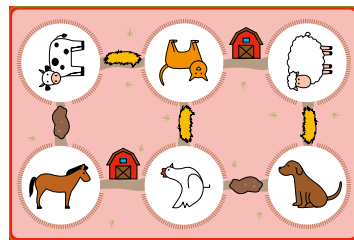
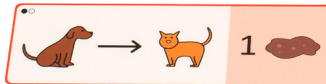
- ▶ Kennenlernen des Kodierens ohne Technologie
- ▶ Bestimmen einer Position im Rau
- ▶ Arbeiten mit Lageplän
- ▶ Lösungsorientiertes Denken fördern
- ▶ Kommunikation und Zusammenarbeit üben
- ▶ Die Feinmotorik üben

1



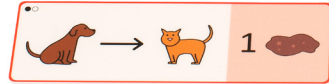
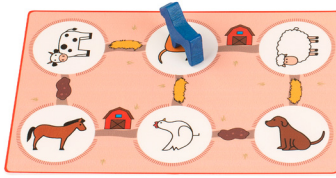
Miteinander spielen: Eine Spielkarte wählen. Zu den roten Karten gehören Holztiere, mit denen das Kodieren greifbar wird. Die grüne Karte enthält Aufgaben mit höherem Schwierigkeitsgrad, dabei wird eine Spielmarke als Hilfsmittel eingesetzt.

2



Eine Aufgabenkarte aussuchen und diese genau betrachten. Wohin möchte das Tier gehen und welche Hindernisse gibt es auf dem Weg? Dann auf der Spielkarte nachsehen, wo sich das Tier gerade befindet und in welche Richtung seine Nase zeigt. Tipp: Sich selbst hinter dem Tier stehend vorstellen.

3



Ein Holztier oder eine Spielmarke nehmen und die Route planen. Bei jedem Schritt oder jeder Drehung des Tiers oder der Spielmarke wird eine neue Kodierungskarte aufgenommen. Diese Kodierungskarte legt der Spieler jeweils vor sich, sodass von links nach rechts eine Kartenreihe entsteht. Beispiel: Einen Schritt geradeaus gehen? Die Kodierungskarte nehmen und diese mit dem Pfeil nach oben vor sich hinlegen.

4



Die Karte zur Kontrolle umdrehen: gut gemacht!

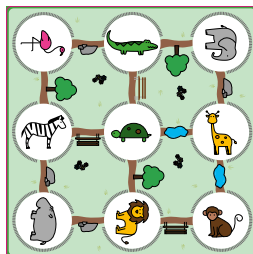
- ▶ Die Anzahl der Punkte auf den Aufgabenkarten entspricht dem Schwierigkeitsgrad.
- ▶ Zuerst ganz genau betrachten, wie das Tier auf der Spielkarte abgebildet ist. Dabei überlegen, ob das Tier gleich zu Beginn gedreht werden muss. Beispiel: Die Kuh, die über die 2 Heuballen zum Huhn möchte, muss erst nach links gedreht werden.
- ▶ Das Spiel einfacher machen: Zuerst das Spiel im Großen spielen, also mit Hula-Hopp-Reifen und Gegenständen (beispielsweise mit Kuschtieren). Aufgaben stellen wie: „Laufe am Bär vorbei zum gelben Reifen“.
- ▶ Es empfiehlt sich, einen Kartenhalter anzuschaffen (E522763), damit die Kodierungskarten nicht verrutschen.
- ▶ Den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem das Spiel anders herum gespielt wird: Auf der Aufgabenkarte nur das Ziel-Tier und die Hindernisse ansehen. Dann die Karte umdrehen und versuchen, die Schritte (umgekehrt) zurück zu gehen, um zu herauszufinden, welches Tier das Anfangstier war.

Jeu de codage des animaux



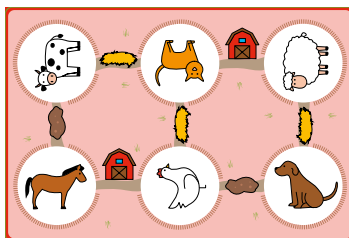
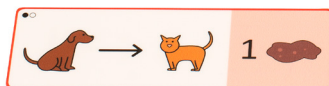
- ▶ Découvrez le codage sans technologie
- ▶ Déterminez la position dans la pièce
- ▶ Travaillez avec des plans
- ▶ Développer l'aptitude à concevoir des solutions aux problèmes
- ▶ Pratiquer la communication et la collaboration
- ▶ Développer la motricité fine

1



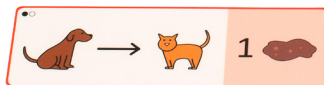
Jouez ensemble. Choisissez une carte à jouer. Les animaux en bois vont avec la carte rouge afin de rendre le codage etangible. La carte verte a des tâches plus difficiles et alle a un fichier de soutien.

2



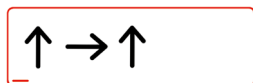
Choisissez une carte d'instructions et regardez-la. Où l'animal veut-il aller et par quels obstacles ? Ensuite, regardez la carte à jouer. Où est cet animal maintenant et de quel côté pointe-t-il son nez ? Astuce : visualisez-vous derrière l'animal.

3



Prenez un animal en bois ou un fichier et planifiez votre itinéraire. Chaque fois que tu fais un pas ou un tour avec ton animal ou le fichier, tu prends une nouvelle carte de codage. Tu place ces cartes de codage devant toi, créant ainsi une rangée de cartes allant de gauche à droite. Par exemple : pour un pas en avant, tu prends une carte de codage avec la flèche qui pointe vers l'avant et te la pose devant toi.

4



Retournez la carte et vérifiez. Bon travail !

- ▶ Le nombre de points sur la carte d'instructions indique le degré de difficulté.
- ▶ Restez attentif en regardant la position de l'animal sur la carte à jouer. Déterminez si l'animal doit faire un tour immédiatement. Par exemple : la vache qui veut se rendre au poulet en passant par 2 ballots de foin, doit tout d'abord se tourner vers la gauche.
- ▶ Rendre le jeu plus facile : jouez le jeu d'abord en grand format, avec des cerceaux et des objets comme des peluches. Donnez des instructions comme : via l'ours, dirigez-toi vers le cerceau jaune.
- ▶ Achetez un porte-carte (E522763), il maintiendra en place les cartes de codage.
- ▶ Rendez le jeu plus difficile : jouez le jeu en sens inverse. Sur la carte d'instructions, observez uniquement l'animal ciblé et les obstacles. Ensuite, retournez la carte et essayez de reculer les pas (en sens inverse) pour savoir quel animal était l'animal de départ.



Juego de codificación de animales

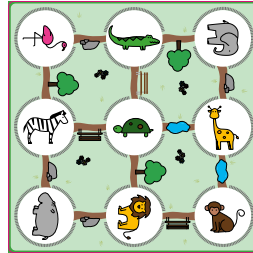
Objetivo



- ▶ Descubrir la codificación sin tecnología
- ▶ Determinar la posición en el espacio
- ▶ Trabajar con planos
- ▶ Desarrollar el pensamiento de resolución de problemas
- ▶ Practicar la comunicación y la colaboración
- ▶ Practicar las habilidades motoras finas

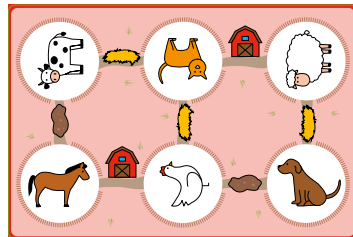
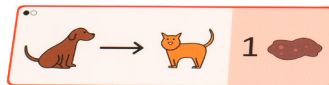
Explicación

1



Jugar juntos. Elegir una carta de juego. Los animales de madera corresponden a la carta roja para que la codificación sea concreta. La carta verde contiene tareas más difíciles y una ficha de apoyo.

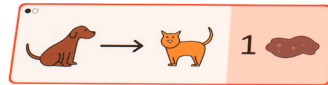
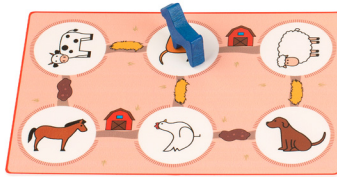
2



Elegir una carta de tareas y obsérvala. ¿A dónde quiere ir el animal y a través de qué obstáculos?

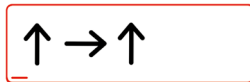
Después mira la carta, ¿dónde está este animal ahora y hacia qué lado apunta su nariz? Consejo: Imagina que está detrás del animal.

3



Tomar un animal de madera o una ficha y diseñar su ruta. Cada vez que das un paso o giras con tu animal o ficha, tomas una carta de código nueva. Estas cartas de código las debes colocar frente a ti, de modo que se forme una fila de cartas de izquierda a derecha. Por ejemplo: ¿avanzar en línea recta? Toma una carta de código y colócala frente a ti con la flecha hacia arriba.

4



Da vuelta a la carta y comprueba. ¡bien hecho!

- ▶ El número de puntos en las cartas de tareas se refiere al grado de dificultad.
- ▶ Observa cuidadosamente cómo aparece el animal en la tarjeta de juego. Siempre observe cuidadosamente cómo está el animal en la tarjeta de juego. Analiza si el animal tiene que girar o no. Por ejemplo: la vaca que quiere ir hacia el pollo a través de 2 fardos de heno, primero deberá girar a la izquierda.
- ▶ Haga el juego más fácil: primero jueguelo en tamaño grande, con aros y objetos (por ejemplo, peluches). Dé órdenes como: 'camina a través del oso hasta el aro amarillo'.
- ▶ Adquiera un portatarjetas para que las cartas de código permanezcan en su lugar (E522763).
- ▶ Haga el juego más desafiante: juéguelo al revés. Ver solo el animal seleccionado en la carta de tareas y los obstáculos. Luego, voltear la carta e intentar regresar (dándose la vuelta) por la misma ruta para descubrir cuál era el animal-de-inicio.

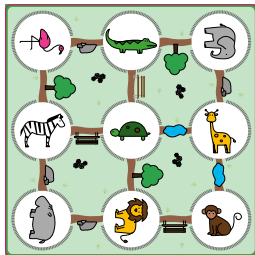
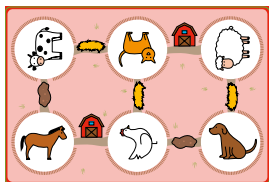


视觉编程



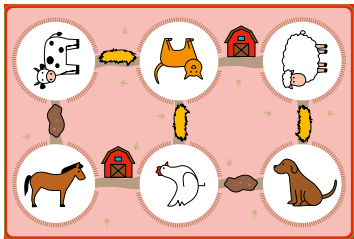
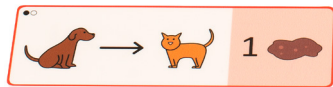
- ▶ 帮助幼儿感知并自主探索编程
- ▶ 学会辨别不同方向
- ▶ 理解平面图
- ▶ 锻炼解决问题的思维能力
- ▶ 锻炼交流和合作能力
- ▶ 锻炼精细动作

1



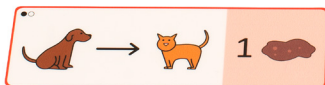
一起玩耍。选择一张操作板。6个木制小动物只能与红色的操作板一起使用，帮助幼儿更好地辨别方向。绿色操作板的难度高于红色操作板，配有指示箭头加以辅助。

2



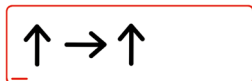
选择一张任务卡并仔细观察。小狗如果要去小猫的家中，要经过一个泥潭，他应该怎么走呢？然后观察操作板，思考：小狗现在在哪里？它的鼻子指向哪个方向？提示：幼儿可以想象自己是那个小动物。

3



取出一个对应的小动物和一些箭头卡片。每走动一步或改变一个方向，都需要用一张新的箭头卡片。幼儿将箭头卡片放在面前，从左至右依次进行编程。例如：当你要向前迈出一大步时，取出一张箭头卡片并将其放置于你的正前面。

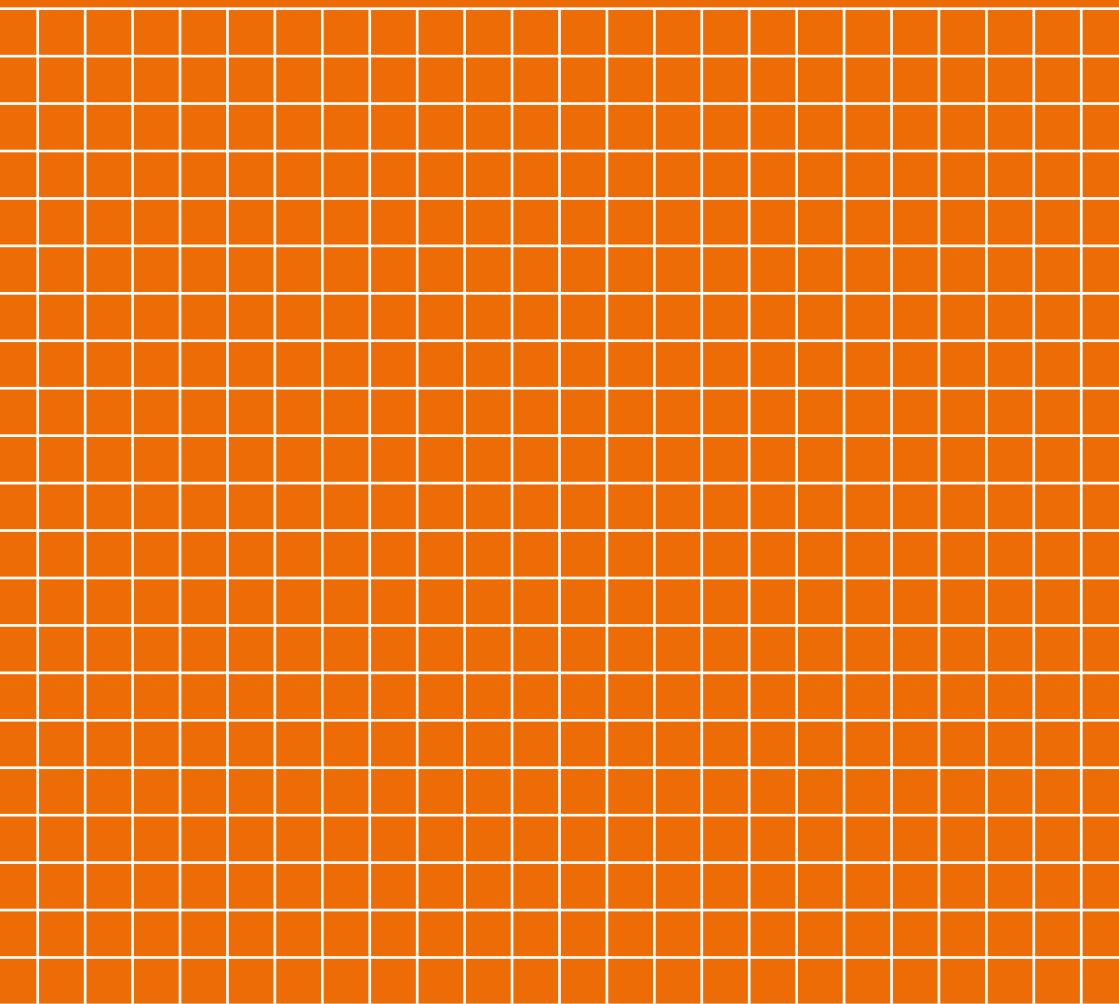
4



幼儿可以翻转任务卡进行自检。

- ▶ 任务卡上的点数越多，代表难度。越大。
- ▶ 开始游戏时，幼儿需要仔细观察每个动物所在的位置，如果朝向不对，需要先变更小动物的朝向。例如：奶牛如果想去小鸡的家中，要经过两座泥潭，需要先向左转。
- ▶ 简单游戏玩法：利用铁环、玩偶之类的玩具一起进行游戏。进行以下任务：经过一只熊，走到铁环内。
- ▶ 可以同货号：522763（游戏卡片摆放架）配套使用，卡片可以固定在上边。
- ▶ 拓展游戏玩法：幼儿也可以进行逆向游戏。幼儿仔细观察终端动物及障碍物，然后翻转任务卡，尝试对小动物的路径进行编程（逆向），看看最终到达的小动物是不是那个初始的小动物。





-  Inhoud
-  Contents
-  Inhalt
-  Contenu
-  Contenido
-  产品组件

90000052



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

Sales office
USA
 150, South Whisman Road
 Mountain View, CA 94041-1512
 USA
 P +1-650-964-2735
 F +1-650-964-8162
 E info@heutink-usa.com

Sales office
Asia - Pacific
 9-27 Nanhai Road
 315800 Ningbo-Beilun
 CHINA
 P +86-574-8685 7556
 F +86-574-8686 9257
 E info@educational.com
 welcome@educational.com