

# educo<sup>®</sup>

hands-on education

---

## MAKE THE GESTURE



---

Maak het gebaar  
Gebärden machen  
Mime le geste  
Hacer el gesto  
模仿游戏  
**90000235**

---

# CONTENTS



Inhoud  
Inhalt  
Contenu  
Contenido  
产品组件

---







# educu®



# MAKE THE GESTURE

Mathematics  Language  Motor skills 

## OBJECTIVE

-  Sort by one single characteristic
-  Practice making gestures
-  Learn new words within the theme "animals"
-  Learn to recognize animals based on one specific characteristic of the animal
-  Practice fine motor skills
-  Practice hand-eye coordination

## EXPLANATION



Bear



- claws



- child's gesture



Cock



- cockscomb



- child's gesture

Each time find 3 matching image cards. A set consists of an animal, a specific characteristic of this animal and a drawing of a child that shows the gesture for this animal. Name the cards, explain why they belong together and together make the gesture for this animal.



TIPS

1

Assignments concerning discussion

*With one image card*

- With one image card picturing the entire animal
  - a. In the children's circle, discuss the cards that picture entire animals. Name the animal on the card. The gesture derives from a specific characteristic of the animal; how the animal looks or how it moves. Ask the children to describe the animal; what do they see on the card and what do they know about the animal?
  - b. Assemble the animals on the basis of characteristics:
    - does the animal have feathers or fur?
    - does it walk, fly or swim?
    - does this animal live in the zoo, on the farm or in the forest?
    - is it big or small? From big to small.
    - is it friendly or dangerous? Tame or wild?
    - sort by colour.
- With one image card picturing the characteristic of the animal, the detail  
Take a characteristics-card and show it to the children. What animal could this belong to? You can do this even before they have seen the whole animal. This exercise can also be started before the whole animal is being seen on the card.  
These are claws; what animal do you know that has claws?  
These are big eyes; what animal could they belong to? Of course, sometimes several animals are possible; let the children come up with as many animals as possible.
- With two image cards; one picturing the entire animal and the other its characteristic  
Place the animal cards in the centre of the circle for all children to see. Now take a characteristics-card and show it to the children. Ask the children what they see? A beak, a wing, a neck, legs... Then ask them what animal this detail belongs to.  
When more animals have wings, than place these animals next to each other and together find out if you can match the right animal to these wings.



2

## Assignments concerning movement

### *With one image card*

- With one image card picturing the entire animal  
The gestures are based on how the animal moves or what it looks like. Ask the children if they can imitate the animal. For this, use the cards picturing the entire animal.
- With one image card picturing the characteristic of an animal  
Look at a card picturing the specific characteristic of the animal (the close-up) and think of how you can imitate this with your hands while seated.
- With one image card picturing a gesture  
This card pictures a child demonstrating the gesture with its hands. Try to imitate this gesture. What animal could it be?

### *With two image cards*

- With two image cards; one picturing the entire animal and the other its characteristic  
We present both cards at the same time, and with the hint of the characteristic, we try to imitate the animal to the best of our abilities. How would you demonstrate a beak? And wings, or legs?  
Thus, you let children think in a creative way about how they would imitate the image themselves.
- With two image cards; one picturing the characteristic and the other the gesture  
First look at the gesture on the card together; can we imitate this gesture together? Then we look for the characteristic that goes with the gesture.
- With two image cards; one picturing the animal and the other the gesture  
First look at the gesture on the card together; can we imitate this gesture together? Then we look for the animal that goes with the gesture.

### *With three image cards*

- With three image cards; one picturing the animal, one the characteristic and one the gesture  
First look at the gesture on the card together; can we imitate this gesture together? Then we look for the characteristic and the animal that go with the gesture.





3

### Suggestions for games

#### *Play a memory game*

- With two image cards

You can play this game by using two cards from the series of 3 cards:

- the animal and the characteristic
- the animal and the gesture
- the characteristic and the gesture

Shuffle the cards and place them on the table with the image facing down. The children then take turns in turning over two cards. Name what you see and if it is pictured, make the gesture. If the cards belong together, you may keep them. The person who has the most cards wins the game.

- With three image cards

This game can also be played with sets of all three cards. In that case, take turns in finding the three cards that belong together; an animal, a characteristic and a gesture. You then play with 48 cards and immediately the game becomes much more difficult.

Make the gesture each time a card picturing a gesture is turned over.

#### *Play together*

Take a good look around you, walk around and find each other. Who belong together?

- With two image cards; one picturing the entire animal and the other its characteristic

Everyone in the class gets a card but does not show it to the others. If you have a card representing an animal, you imitate it to the best of your ability (sound, movement). If you have a card representing a characteristic or detail, you imitate it with your hands to the best of your ability.

- With two image cards; one picturing the animal and the other the gesture

Everyone in the class gets a card but does not show it to the others. If you have a card representing an animal, you imitate it to the best of your ability (sound, movement). If you have a card representing a gesture, you imitate this with your hands to the best of your ability.



- With three image cards

Hand out all the cards, mind which cards you hand out together to the group. You can choose from a total of 48 cards. Play the game as described above. However, the game becomes more difficult when you choose to hand out the owl, the bird, the duck, the chicken as well as the cock, for they are very similar!

In this way you may make this game as difficult or easy as you want.

*Where do we live?*

Create living areas, like a forest or a zoo, in the gymnasium or in the classroom. Hand out the cards as described above. Children must find one another by spotting that their cards depict one and the same animal.

Once they have found one another, they must decide together where they live and then go stand in the right area.

You can play this game with all the overarching characteristics. Ask the children to line up in ascending size order of the animals, or ask them to form two groups, one group of all animals with feathers and the other of all animals with hair.

4

Explanation of and focus on making the gesture.

No.	Origin	Gesture	No. of hands	Easy / difficult
1	Giraffe	Make the gesture a long neck	1	Easy
2	Cat	Make the gesture for whiskers	2	Difficult
3	Bear	Make the gesture for his claws, he stands erect	2	Easy
4	Duck	Make the gesture of swimming legs	2	Easy
5	Camel	Gesture 2 bumps with 1 hand	1	Easy
6	Bat	Hang 2 fingers like claws on the finger of your other hand	2	Difficult
7	Chicken	Gesture a small beak with your thumb and index finger	1	Easy



No.	Origin	Gesture	No. of hands	Easy / difficult
8	Cock	Gesture a cock's-comb on your head	1	Easy
9	Rhino-ceros	Gesture a horn on the spot where your nose is	1	Easy
10	Bird	Gesture wings	2	Easy
11	Dog	Gesture dog paws as if the dog is sitting pretty	2	Easy
12	Zebra	Gesture stripes on your chest with your thumb and index finger	1	Difficult
13	Owl	Make two big eyes by putting your hands around your eyes	2	Difficult
14	Octopus	Your wiggling fingers are the ends of two tentacles of the octopus	2	Difficult
15	Hare	Gesture long ears on your head	2	Easy
16	Frog	Your hands become frog legs; make a v shape with your middle and index finger and then make a jump forward with these "legs"	2	Difficult

All gestures are from the official Dutch sign language. Sign languages are not international, but the gestures for the animals are often very recognizable worldwide and have many similarities.

Challenge children to make gestures while speaking so they are not only busy in an auditive, but also in a visual and motoric manner. Consequently the new concepts are recorded in the brain in several ways.











# MAAK EEN GEBAAAR

Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

-  Sorteert op basis van één kenmerk
-  Oefent in het maken van gebaren
-  Leert nieuwe woorden in het thema dieren
-  Leert dieren herkennen aan de hand van één specifiek kenmerk van het dier
-  Oefent de fijne motoriek
-  Oefent de hand – oog coördinatie

UITLEGG



Beer



– klauwen



– gebaar v/h kind



Haan



– hanenkam



– gebaar v/h kind

Zoek steeds 3 passende beeldkaartjes bij elkaar. Een set bestaat uit een dier, een specifiek kenmerk van dit dier en een tekening van een kind dat het gebaar voor dit dier voordoet. Benoem de kaartjes en vertel waarom ze bij elkaar horen en maak samen het gebaar voor dit dier.



## Bespreekopdrachten

### *Met één beeldkaartje*

- Met één beeldkaartje, met het hele dier
  - a. Bespreek de kaartjes met het hele dier erop met de kinderen in de kring. Benoem het dier op het kaartje. Het gebaar is afgeleid van een specifiek kenmerk van het dier; hoe het dier eruit ziet of hoe het beweegt. Vraag de kinderen het dier te beschrijven; wat zien ze op het kaartje en wat weten ze over het dier?
  - b. Leg de dieren bij elkaar aan de hand van kenmerken:
    - heeft het dier veren of een vacht?
    - loopt, vliegt of zwemt het?
    - woont dit dier in de dierentuin, op de boerderij of in het bos?
    - is het groot of klein? Van groot naar klein.
    - is het lief of gevaarlijk? Tam of wild?
    - sorteren op kleur.
- Met één beeldkaartje, met het kenmerk van het dier, het detail  
Pak een kenmerkkaartje en laat het aan de kinderen zien. Van welk dier zou dit kunnen zijn? Dit kun je al doen ook voordat ze het hele dier gezien hebben. Er kan ook gestart worden met deze oefening alvorens het hele dier op het kaartje gezien wordt.  
Dit zijn klauwen, welk dier ken jij dat klauwen heeft? Dit zijn grote ogen, van wie zouden die kunnen zijn? Natuurlijk zijn er soms meerdere dieren mogelijk, laat kinderen zo veel mogelijk dieren bedenken.
- Met twee beeldkaartjes, met het hele dier en het kenmerk  
Leg de dierenkaartjes in het midden van de kring voor iedereen zichtbaar. Pak nu een kernmerkkaartje en laat het aan de kinderen zien. Vraag de kinderen wat ze zien? Een snavel, vleugel, een nek, pootjes... Vraag daarna van welk dier dit detail is.  
Zijn er meer dieren met vleugels, leg deze dieren dan naast elkaar en kijk samen of je het juiste dier bij deze vleugels kan vinden.

## Beweegopdrachten

### *Met één beeldkaartje*

- Met één beeldkaartje, met het hele dier  
De gebaren zijn afgeleid van hoe het dier beweegt of hoe het eruit ziet. Vraag de kinderen of zij het dier kunnen nadoen. Gebruik hiervoor de kaartjes met het hele dier erop.
- Met één beeldkaartje, met het kenmerk van een dier  
Bekijk een kaartje met het specifieke kenmerk van het dier (de uitvergroting) en bedenk hoe je dit na kan doen met je handen terwijl je blijft zitten op je stoel.
- Met één beeldkaartje, met het gebaar  
Hierop staat een kind dat het gebaar voordoet met zijn handen. Probeer dit eens na te doen. Welk dier zou het kunnen zijn?

### *Met twee beeldkaartjes*

- Met twee beeldkaartjes, met het hele dier en het kenmerk  
We bieden de kaartjes samen aan en proberen met de hint van het kenmerk het dier zo goed mogelijk na te doen. Hoe zou jij een snavel laten zien? Of vleugels of de pootjes? Zo laat je kinderen creatief nadenken over hoe je zelf het plaatje zou uitbeelden.
- Met twee beeldkaartjes, met het kenmerk en het gebaar  
Kijk eerst samen naar het gebaar op het kaartje, kunnen we dat samen nadoen?  
Daarna zoeken we het juiste kenmerk erbij.
- Met twee beeldkaartjes, met het dier en het gebaar  
Kijk eerst samen naar het gebaar op het kaartje, kunnen we dat samen nadoen? Daarna zoeken we het juiste dier erbij.

### *Met drie beeldkaartjes*

- Met drie beeldkaartjes, met het dier, het kenmerk, het gebaar  
Kijk eerst samen naar het gebaar op het kaartje, kunnen we dat samen nadoen? Daarna zoeken we het juiste kenmerk en het juiste dier erbij.

## Spelideeën

### *Speel memory*

- Met twee beeldkaartjes

Dit spel kun je spelen door uit de serie van 3 kaartjes er twee te gebruiken:

- het dier en het kenmerk
- het dier en het gebaar
- het kenmerk en het gebaar

Leg de kaartjes door elkaar omgedraaid met het plaatje naar beneden. Om beurten mag een kind twee kaartjes omdraaien. Benoem wat je ziet, maak het gebaar als dat in beeld is. Als de kaartjes bij elkaar horen mag je ze houden. Wie de meeste kaartjes verzamelt, wint.

- Met drie beeldkaartjes

Dit spel kan ook gespeeld worden met alle drie de kaartjes. Dan zoek je per beurt naar de drie kaartjes die bij elkaar horen. Een dier, een kenmerk en het gebaar. Dan speel je met 48 kaartjes en wordt het spel direct een stuk moeilijker. Maak altijd het gebaar wanneer het gebarenkaartje omgedraaid wordt.

### *Speel samen*

Kijk goed om je heen, loop rond en vindt elkaar. Wie horen erbij elkaar?

- Met twee beeldkaartjes, met het dier en het kenmerk  
Iedereen in de klas krijgt een kaartje en laat dit niet aan de andere zien. Heb je het dier, dan ga je dit zo goed mogelijk nadoen (geluid, beweging). Heb je het kenmerk, het detail dan doe je dat zo goed mogelijk na met je handen.
- Met twee beeldkaartjes, met het dier en het gebaar  
Iedereen in de klas krijgt een kaartje en laat dit niet aan de anderen zien. Heb je het dier, dan ga je dit zo goed mogelijk nadoen (geluid, beweging). Heb je het gebaar, dan doe je dat zo goed mogelijk na met je handen.



- Met drie beeldkaartjes

Deel alle kaarten uit, let op welke je samen uitdeelt aan de groep. Je kan kiezen uit 48 kaarten totaal. Doe het spel zoals hierboven beschreven. Maar stop je bijvoorbeeld; uil, vogel, eend, kip en haan er allemaal in (die lijken veel op elkaar) is het dus moeilijker!

Op die manier kun je dit spel zo moeilijk en makkelijk maken als je wil.

*Waar wonen we?*

Maak woongebieden zoals het bos en de dierentuin in de gymzaal of in de klas.

Deel de kaartjes uit zoals hierboven beschreven. Kinderen moeten elkaar zoeken en herkennen dat zij hetzelfde dier hebben.

Nu moeten ze samen beslissen waar ze wonen en in het juiste gebied gaan staan.

Dit kun je spelen met alle overkoepelende kenmerken.

Ga van groot naar klein staan of iedereen met veren bij elkaar en met een vacht.

4

Uitleg en aandacht voor het maken van het gebaar.

Nr.	Herkomst	Gebaar	Aantal handen	Makkelijk / moeilijk
1	Giraffe	Maak de lange nek	1	Makkelijk
2	Poes	Maak snorharen	2	Moeilijk
3	Beer	Maak zijn klauwen, hij staat rechtop	2	Makkelijk
4	Eend	Maak de zwemmende poten	2	Makkelijk
5	Kameel	Met 1 hand maak je 2 bulten	1	Makkelijk
6	Vleermuis	Hang 2 vingers als klauwtjes aan de vinger van je andere hand	2	Moeilijk
7	Kip	Maak een kleine snavel met duim en wijsvinger	1	Makkelijk
8	Haan	Zet een hanenkam op je hoofd	1	Makkelijk
9	Neushoorn	Maak op de plek van je neus een hoorn	1	Makkelijk





<i>Nr.</i>	<i>Her- komst</i>	<i>Gebaar</i>	<i>Aantal handen</i>	<i>Makkelijk / moeilijk</i>
10	Vogel	Maak vleugels	2	Makkelijk
11	Hond	Maak hondenpootjes alsof de hond óp-zit'	2	Makkelijk
12	Zebra	Maak strepen op de borst met duim en wijsvinger	1	Moeilijk
13	Uil	Twee hele grote ogen door je handen om je ogen heen te zetten	2	Moeilijk
14	Inktvis	Jouw wiebelvingers zijn de uiteinde van twee tentakels van de inktvis`	2	Moeilijk
15	Haas	Maak lange oren op je hoofd	2	Makkelijk
16	Kikker	Je handen worden kikkerpootjes, middelvinger en wijsvinger maken een V-vorm en maak nu met je pootjes een sprong naar voren	2	Moeilijk

Alle gebaren zijn afkomstig uit de officiële Nederlandse gebarentaal. Gebarentalen zijn niet internationaal maar de gebaren voor de dieren zijn wereldwijd vaak erg herkenbaar en hebben vele overeenkomsten.







Daag kinderen uit ook gebaren te maken bij het spreken zodat zij niet alleen auditief bezig zijn maar ook visueel en motorisch. Zodoende worden de nieuwe begrippen op meerdere manieren vastgelegd in de hersenen.



# GEBÄRDEN MACHEN

Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Nach einem Merkmal ordnen
-  Das machen von Gebärden üben
-  Neue Wörter zum Thema Tiere lernen
-  Ein Tier anhand eines typischen Merkmals erkennen lernen
-  Feinmotorik üben
-  Auge-Hand-Koordination üben

ERKLÄRUNG



Bär



- Krallen



-Gebärde Kind



Hahn



- Hahnenkamm



-Gebärde Kind

Jeweils 3 zueinander passende Bildkarten suchen: Ein 3er-Satz besteht aus einem Tier, einem typischen Merkmal dieses Tieres und einer Zeichnung eines Kindes, dass die Gebärde für dieses Tier macht. Die Karten benennen und erklären, warum sie zueinander gehören und gemeinsam die Gebärde für dieses Tier machen.



## Gesprächsaufgaben

*Mit einer Bildkarte*

- Mit einer Bildkarte; das ganze Tier
  - a. Die Karten mit der Abbildung des ganzen Tieres mit den Kindern im Kreis besprechen: Erst das Tier auf der Karte benennen. Die Gebärde wird von einem typischen Merkmal dieses Tieres abgeleitet. Beispielsweise vom Aussehen oder der Art, sich zu bewegen. Die Kinder beschreiben das Tier: Was sehen sie auf der Karte und was wissen sie über dieses Tier?
  - b. Die Tiere anhand der Merkmale gruppieren:
    - Hat das Tier Federn oder ein Fell?
    - Läuft, fliegt oder schwimmt es?
    - Wohnt dieses Tier im Zoo, auf dem Bauernhof oder im Wald?
    - Ist es groß oder klein? In einer Reihe von groß bis klein ordnen.
    - Ist es lieb oder gefährlich? Zahm oder wild?
    - Nach Farbe ordnen.
- Mit einer Bildkarte; Merkmal dieses Tieres, das Detail  
Eine Merkmal-Karte wählen und den Kindern zeigen: Zu welchem Tier könnte es gehören? Dies auch mal machen, bevor sie das ganze Tier gesehen haben. Mit dieser Übung kann angefangen werden, ohne dass das ganze Tier auf der Karte gezeigt wurde.  
Dies sind Krallen. Welche Tiere mit Krallen kennt ihr? Dies sind große Augen. Zu welchem Tier könnten sie gehören? Natürlich können es manchmal auch mehrere Tiere sein. Die Kinder dann möglichst viele Tiere vorschlagen lassen.
- Mit zwei Bildkarten; das ganze Tier und das Merkmal  
Die Tierkarten so in die Mitte des Kreises legen, dass sie für alle gut sichtbar sind. Dann eine Merkmal-Karte wählen und den Kindern zeigen. Was sehen die Kinder? Einen Schnabel, Flügel, Hals, Pfoten... Die Kinder erzählen lassen, zu welchem Tier dieses Detail gehört.  
Wenn es mehrere Tiere mit Flügeln gibt, diese Tiere nebeneinander legen und gemeinsam das richtige Tier zu den jeweiligen Flügeln suchen.



## 2

### Bewegungsaufgaben

#### *Mit einer Bildkarte*

- Mit einer Bildkarte; das ganze Tier  
Die Gebärden sind von den Bewegungen des Tieres oder typischen äußeren Einzelheiten abgeleitet. Die Kinder das Tier imitieren lassen, dafür die Karten mit dem ganzen Tier verwenden.
- Mit einer Bildkarte; das Merkmal eines Tieres  
Die Karte mit dem typischen Merkmal des Tieres (Vergrößerung) genau betrachten und sich ausdenken, wie man dieses mit den Händen anzeigen kann und dabei auf dem Stuhl sitzen bleiben.
- Mit einer Bildkarte; die Gebärde  
Auf dieser Karte ist ein Kind abgebildet, das die Gebärde mit seinen Händen macht. Diese Gebärde versuchen, nachzuahmen und erraten, welches Tier damit gemeint ist.

#### *Mit zwei Bildkarten*

- Mit zwei Bildkarten; das ganze Tier und das Merkmal  
Die Karten gemeinsam anbieten und versuchen, mit dem Hinweis des Merkmals das Tier möglichst genau nachzuahmen. Wie kann man mit den Händen einen Schnabel bilden? Oder Flügel oder Pfoten?  
Auf diese Weise denken die Kinder selbst darüber nach, wie sie das Bild mit Gebärden ausdrücken können.
- Mit zwei Bildkarten; das Merkmal und die Gebärde  
Zuerst gemeinsam die Gebärde auf der Karte ansehen. Können wir die zusammen nachmachen? Dann das entsprechende Merkmal dazu suchen.
- Mit zwei Bildkarten; das Tier und die Gebärde  
Zuerst gemeinsam die Gebärde auf der Karte ansehen. Können wir die zusammen nachmachen? Dann das entsprechende Tier dazu suchen.

#### *Mit drei Bildkarten*

- Mit drei Bildkarten; das Tier, das Merkmal, die Gebärde  
Zuerst gemeinsam die Gebärde auf der Karte ansehen. Können wir die zusammen nachmachen? Dann das passende Merkmal und das entsprechende Tier suchen.



3

### Spiel-Vorschläge

#### *Memoryspiel*

- Mit zwei Bildkarten

Für dieses Spiel werden jeweils zwei Karten aus dem 3er-Satz verwendet:

- das Tier und das Merkmal
- das Tier und die Gebärde
- das Merkmal und die Gebärde

Die Karten mischen und verdeckt auf den Tisch legen. Der Reihe nach dreht ein Kind je zwei Karten um. Dann benennen, was es zu sehen gibt und die Gebärde nachmachen, wenn eine aufgedeckt wurde. Gehören die Karten zueinander, darf man sie behalten. Gewonnen hat am Ende derjenige mit den meisten Karten.

- Mit drei Bildkarten

Dieses Spiel kann auch mit allen drei Karten gespielt werden. Der Reihe nach drei Karten suchen, die zueinander gehören: Tier, Merkmal und die Gebärde. Mit 48 Karten ist das Spiel gleich um einiges schwieriger. Wenn eine Karte mit Gebärde umgedreht wird, immer diese Gebärde machen.

#### *Gemeinsames Spiel*

Sich gut umsehen, herumlaufen und einander finden: Wer gehört zusammen?

- Mit zwei Bildkarten; das Tier und das Merkmal  
Jeder in der Klasse erhält eine Karte, die er niemand zeigt. Wer eine Tier-Karte hat, macht es so gut wie möglich nach (Laute, Bewegungen). Wer eine Merkmal-Karte hat, bildet dieses Detail so gut wie möglich mit den Händen nach.
- Mit zwei Bildkarten; das Tier und die Gebärde  
Jeder in der Klasse erhält eine Karte, die er niemand zeigt. Wer eine Tier-Karte hat, macht es so gut wie möglich nach (Laute, Bewegungen). Wer eine Karte mit Gebärde hat, macht diese so genau wie möglich mit den Händen.





- Mit drei Bildkarten

Alle Karten austeilen, dabei darauf achten, welche gemeinsam an die Gruppe verteilt werden. Es kann aus insgesamt 48 Karten gewählt werden. Das Spiel wie oben beschrieben spielen. Mit beispielsweise den Tieren Eule, Vogel, Ente, Huhn und Hahn (ähneln einander) wird das Spiel um einiges schwieriger!

Auf diese Weise kann das Spiel je nach Bedarf einfach oder schwieriger gemacht werden.

*Wo leben wir?*

In der Sporthalle oder im Klassenraum Wohngebiete gestalten, zum Beispiel einen Wald oder Zoo. Die Karten austeilen wie oben angegeben. Die Kinder sprechen einander an um herauszufinden, ob sie dasselbe Tier haben.

In diesem Fall entscheiden sie sich gemeinsam dafür, wo sie wohnen, und bleiben sie im entsprechenden Gebiet stehen. Dies kann mit allen übergreifenden Merkmalen gespielt werden. Zum Beispiel sich in der Reihenfolge von groß bis klein hinstellen, oder alle mit Federn bilden eine Gruppe und alle mit Fell in eine andere Gruppe.

4

Erklärung und Fokus auf das Machen der Gebärde.

Nr.	Entstehung	Gebärde	Anzahl der Hände	Einfach / schwierig
1	Giraffe	Einen langen Hals anzeigen	1	Einfach
2	Giraffe	Schnurrhaare anzeigen	2	Schwierig
3	Katze	Krallen zeigen; er steht aufrecht	2	Einfach
4	Bär	Schwimmfüße bilden	2	Einfach
5	Ente	Mit 1 Hand 2 Höcker anzeigen	1	Einfach
6	Kamel	2 Wie Klauen gekrümmte Finger an den Finger der anderen Hand hängen	2	Schwierig
7	Fledermaus	Einen kleinen Schnabel mit Daumen und Zeigefinger bilden	1	Einfach



Nr.	Entstehung	Gebärde	Anzahl der Hände	Einfach / schwierig
8	Huhn	Auf dem eigenen Kopf einen Hahnenkamm anzeigen	1	Einfach
9	Hahn	Auf der eigenen Nase ein Horn anzeigen	1	Einfach
10	Nashorn	Flügel anzeigen	2	Einfach
11	Vogel	Hängende Pfoten wie beim „Männchen machen“	2	Einfach
12	Hund	Mit Daumen und Zeigefinger Streifen auf der Brust ziehen	1	Schwierig
13	Zebra	Zwei große runde Augen bilden indem die Hände um die Augen gekrümmt werden	2	Schwierig
14	Eule	Zwei Wackelfinger stellen die Tentakel des Tintenfisches dar	2	Schwierig
15	Tintenfisch	Am Kopf zwei lange Ohren anzeigen	2	Einfach
16	Hase	Die Hände werden Froschbeine: Mittel- und Zeigefinger bilden ein V; mit diesen Beinen einen Sprung nach vorne anzeigen	2	Schwierig







Alle Gebärden gehören zur offiziellen niederländischen Gebärdensprache. Obwohl Gebärdensprachen nicht international sind, haben die Gebärden für Tiere weltweit viele Übereinkünfte und sind oft gut zu erkennen.

Die Kinder dazu anregen, beim Sprechen auch Gebärden zu machen, sodass sie nicht nur auditiv sondern auch visuell und motorisch aktiv sind. So werden neue Begriffe auf unterschiedliche Arten im Gehirn festgelegt.

# MIME LE GESTE

Arithmétique  Langue  Motricité 

## OBJECTIF

-  Apprendre à trier par une seule caractéristique
-  S'entraîner à faire des gestes
-  Apprendre de nouveaux mots dans le thème « animaux »
-  Apprendre à reconnaître des animaux en fonction d'une caractéristique spécifique de l'animal
-  S'entraîner à la motricité fine
-  S'entraîner à la coordination œil-main

## EXPLANATION



Ours



– griffes



– geste d'enfant



Coq



– crête de coq



– geste d'enfant

À chaque fois, trouvez 3 cartes illustrées correspondantes. Un set est composé d'un animal, d'une caractéristique spécifique de cet animal et d'un dessin d'enfant qui montre le geste pour cet animal. Nommez les cartes, expliquez pourquoi elles vont ensemble et faites ensemble le geste pour cet animal.



### Missions concernant la discussion

#### *Avec une seule carte illustrant*

- Avec une seule carte illustrant l'animal entier
  - a. Dans le cercle d'enfants, discutez les cartes illustrées représentant des animaux entiers. Nommez l'animal sur la carte. Le geste dérive d'une caractéristique spécifique de l'animal ; à quoi ressemble l'animal ou comment il se déplace. Demandez aux enfants de décrire l'animal ; que voient-ils sur la carte et que savent-ils de l'animal ?
  - b. Assemblez les animaux en fonction des caractéristiques :
    - l'animal a-t-il des plumes ou des poils ?
    - est-ce qu'il marche, vole ou nage ?
    - cet animal vis-il au zoo, à la ferme ou en forêt ?
    - est-il grand ou petit ? Du grand au petit.
    - est-il gentil ou dangereux ? Apprivoisé ou sauvage ?
    - triez par couleur.
- Avec une carte illustrée représentant la caractéristique de l'animal, le détail

Prenez une carte avec une caractéristique et montrez-la aux enfants. A quel animal cette caractéristique pourrait-elle appartenir ? On peut faire cela même avant qu'ils aient vu tout l'animal. Cet exercice peut être commencé également avant que l'animal entier ne soit vu sur la carte.

Voici des griffes ; connais-tu un animal qui a des griffes ? Voici de grands yeux ; à quel animal pourraient-ils appartenir ? Bien sûr, parfois plusieurs animaux sont possibles ; laissez les enfants inventer autant d'animaux que possible.
- Avec deux cartes illustrées ; l'une représentant l'animal entier et l'autre sa caractéristique

Placez les cartes représentant des animaux au centre du cercle pour que tous les enfants puissent les voir. Prenez une carte avec une caractéristique et montrez-la aux enfants. Demandez aux enfants ce qu'ils voient ? Un bec, une aile, un cou, des pattes... Ensuite demandez à quel animal appartient ce détail.

Lorsque plusieurs animaux ont des ailes, placez ces animaux les uns à côté des autres et découvrez ensemble si vous pouvez faire correspondre le bon animal à ces ailes.

## 2

## Missions concernant le mouvement

### *Avec une carte illustrée*

- Avec une seule carte illustrant l'animal entier  
Les gestes sont basés sur la façon dont l'animal se déplace ou à quoi il ressemble. Demandez aux enfants s'ils peuvent imiter l'animal. Pour cela, utilisez les cartes illustrant l'animal entier.
- Avec une seule carte illustrant la caractéristique d'un animal  
Observez une carte illustrant la caractéristique spécifique de l'animal (l'agrandissement) et trouvez une manière dont vous pouvez l'imiter avec vos mains en restant assise.
- Avec une carte illustrant un geste  
Cette carte illustre un enfant démontrant le geste avec ses mains. Essayez d'imiter ce geste. À ton avis, de quel animal s'agit-il ?

### *Avec deux cartes illustrées*

- Avec deux cartes illustrées ; l'un représentant l'animal entier et l'autre sa caractéristique  
Nous présentons les deux cartes en même temps, et avec la suggestion de la caractéristique, nous essayons d'imiter l'animal au mieux de nos capacités. Comment imiterais-tu un bec ? Et les ailes, ou les pattes ?  
Ainsi vous laissez les enfants réfléchir de manière créative à la façon dont ils imiteraient eux-mêmes l'image.
- Avec deux cartes illustrées ; l'un représentant la caractéristique et l'autre le geste  
Tout d'abord, observez ensemble le geste sur la carte ; pouvons-nous imiter ce geste ensemble ? Puis nous cherchons la caractéristique qui va avec le geste.
- Avec deux cartes illustrées ; l'un représentant la caractéristique et l'autre le geste  
Tout d'abord, observez ensemble le geste sur la carte ; pouvons-nous imiter ce geste ensemble ? Puis nous cherchons l'animal qui va avec le geste.

### *Avec trois cartes illustrées*

- Avec trois cartes illustrées ; une carte représentant l'animal, une la caractéristique et une le geste  
Tout d'abord, observez ensemble le geste sur la carte ; pouvons-nous imiter ce geste ensemble ? Ensuite nous cherchons la caractéristique et l'animal qui va avec le geste.



### Suggestions de jeux

#### *Jouez à un jeu de mémoire*

- Avec deux cartes illustrées

Vous pouvez jouer à ce jeu en utilisant deux cartes de la série de 3 cartes :

- l'animal et la caractéristique
- l'animal et le geste
- la caractéristique et le geste

Mélangez les cartes et étalez-les sur la table avec l'image vers le bas. À tour de rôle, les enfants retournent deux cartes. Nommez ce que tu vois et en cas que cela est illustrée, faites le geste. Si les cartes vont ensemble, tu peux les garder. Le gagnant est celui qui possède le plus de cartes.

- Avec trois cartes illustrées

Ce jeu peut également être joué avec des ensembles de trois cartes. Dans ce cas, à tour de rôle, trouvez les trois cartes qui vont ensemble ; un animal, une caractéristique et un geste. On joue alors avec 48 cartes et tout de suite le jeu devient beaucoup plus difficile.

Faites le geste à chaque fois qu'une carte représentant un geste est retournée.

#### *Jouez ensemble*

Regardez bien autour de vous, promenez-vous et trouvez-vous mutuellement. Qui appartient ensemble ?

- Avec deux cartes illustrées ; l'un représentant l'animal entier et l'autre sa caractéristique

Tout le monde dans la classe reçoit une carte mais ne la montre pas aux autres. Si tu as une carte illustrant un animal, tu l'imite au mieux de tes capacités (son, mouvement). Si tu as une carte illustrant une caractéristique ou un détail, tu l'imite avec tes mains au mieux de tes capacités.

- Avec deux cartes illustrées ; l'un représentant la caractéristique et l'autre le geste

Tout le monde dans la classe reçoit une carte mais ne la montre pas aux autres. Si tu as une carte illustrant un animal, tu l'imite au mieux de tes capacités (son, mouvement). Si tu as une carte illustrant un geste, tu l'imite avec tes mains au mieux de tes capacités.



- Avec trois cartes illustrées

Distribuez toutes les cartes, faites attention aux cartes que vous distribuez ensemble au groupe. Vous pouvez choisir parmi un total de 48 cartes. Jouez au jeu comme décrit ci-dessus. Cependant, le jeu devient plus difficile lorsque vous choisissez de distribuer la chouette, l'oiseau, le canard, la poule ainsi que le coq, car ils se ressemblent beaucoup ! De cette façon, vous pouvez rendre ce jeu aussi difficile ou facile que vous le souhaitez.

*Où habitons-nous ?*

Créez des espaces de vie, comme une forêt ou un zoo, dans le gymnase ou dans la salle de classe. Distribuez les cartes comme décrit ci-dessus. Les enfants doivent se trouver mutuellement en remarquant que leurs cartes représentent un seul et même animal.

Une fois qu'ils se sont trouvés mutuellement, ils doivent décider ensemble où ils habitent et aller se placer au bon endroit. Vous pouvez jouer à ce jeu avec toutes les caractéristiques communes. Demandez aux enfants de s'aligner dans l'ordre croissant de taille des animaux, ou demandez-leur de former deux groupes, un groupe de tous les animaux avec des plumes et l'autre de tous les animaux avec des poils.

4

Explication de et focus sur la réalisation du geste.

N°	Origine	Geste	Nombre de mains	Facile / Difficile
1	La girafe	Fait le geste d'un cou long	1	Facile
2	Le chat	Fait le geste d'une moustache	2	Difficile
3	L'ours	Fait le geste de ses griffes, il se tient droit	2	Facile
4	Le canard	Fait le geste de jambes qui nagent	2	Facile
5	Le chameau	Fait le geste de 2 bosses avec 1 main	1	Facile
6	La chauve-souris	Accrochez 2 doigts comme des griffes au doigt de ton autre main	2	Difficile



N°	Origine	Geste	Nombre de mains	Facile / Difficile
7	La poule	Fait le geste d'un petit bec avec le pouce et l'index	1	Facile
8	Le coq	Fait le geste d'une crête de coq sur ta tête	1	Facile
9	Le rhinocéros	Fait le geste d'une corne à l'endroit où se trouve ton nez	1	Facile
10	L'oiseau	Fait le geste des ailes	2	Facile
11	Le chien	Fait le geste des pattes d'un chien comme s'il fait le beau	2	Facile
12	Le zèbre	Fait le geste de tracer des lignes sur ta poitrine avec le pouce et l'index	1	Difficile
13	La chouette	Faites deux grands yeux en mettant vos mains autour de vos yeux	2	Difficile
14	La pieuvre	Tes doigts remuants sont les extrémités de deux tentacules de la pieuvre	2	Difficile
15	Le lièvre	Fait le geste de longues oreilles sur ta tête	2	Facile
16	La grenouille	Tes mains deviennent des pattes de grenouille ; avec ton majeur et ton index formez un v, puis faites un saut en avant avec ces "jambes"	2	Difficile

Tous les gestes sont issus de la langue des signes néerlandaise officielle. Les langues des signes ne sont pas internationales, mais les gestes pour les animaux sont souvent très reconnaissables dans le monde entier et présentent de nombreuses similitudes.







Mettez les enfants au défi de faire des gestes tout en parlant, afin qu'ils soient non seulement actifs de manière auditive, mais aussi de manière visuelle et motrice. Par conséquent, les nouveaux concepts sont enregistrés dans le cerveau de plusieurs manières.



# HACER EL GESTO

Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

## OBJETIVO

-  Ordenar basándose en una característica
-  Practicar haciendo gestos
-  Aprender palabras nuevas dentro del tema animales
-  Aprender a reconocer los animales basándose en una característica específica del animal
-  Practicar las habilidades motoras finas
-  Practicar la coordinación ojo-mano

## EXPLICACIÓN



Oso



- garras



- gesto niño



Gallo



- cresta de gallo



- gesto niño

Buscar cada vez 3 tarjetas de imagen que corresponden. Un set contiene un animal, una característica específica y un dibujo de un niño haciendo el gesto de este animal. Nombrar las tarjetas y contar por qué coinciden. Juntos hacer el gesto de este animal.



## Ejercicios de discutir

### Con una tarjeta de imagen

- Con una tarjeta de imagen, la del animal entero
  - a. Hablar de las tarjetas del animal entero con los niños en un círculo de sillas. Nombrar el animal en la tarjeta. El gesto se deriva de una característica específica del animal; cómo se ve el animal o cómo se mueve. Pedir a los niños describir el animal; ¿qué ven en la tarjeta, y qué saben del animal?
  - b. Colocar los animales juntos en función de sus características:
    - ¿El animal tiene plumas o pelaje?
    - ¿Camina, vuela o nada?
    - ¿Este animal vive en el zoológico, en la granja o en el bosque?
    - ¿Es grande o pequeño? Colocar de grande a pequeño
    - ¿Es cariñoso o peligroso? ¿Manso o salvaje?
    - Ordenar por color

- Con una tarjeta de imagen, con la característica del animal, el detalle.

Coger una tarjeta de característica y mostrarla a los niños. ¿A qué animal corresponde? Lo puedes hacer antes de que los niños hayan visto el animal entero. También se puede empezar con este ejercicio antes de haber visto el animal entero en la tarjeta.

Estas son garras, ¿qué animal con garras conoces? Esto son ojos grandes ¿a qué animal podrían pertenecer? A veces pueden ser varios animales. Deja los niños pensar en los más animales posibles.

- Con dos tarjetas de imagen, la del animal entero y la de la característica.

Poner las tarjetas de animales en el medio del círculo de niños, visibles para todos. Ahora coges una tarjeta de característica y la muestras a los niños. ¿Qué ven? Un pico, ala, cuello, patitas... Después, pregunta a qué animal pertenece este detalle.

Cuando hay varios animales con alas, colocar estos animales uno al lado del otro, y mirar juntos con que animal corresponden estas alas.



## 2

### Ejercicios de movimiento

#### *Con una tarjeta de imagen*

- Con una tarjeta de imagen, la del animal entero  
Los gestos se derivan de cómo se mueve el animal, o cómo se ve. Preguntar a los niños si pueden imitar el animal. Utilizar las tarjetas del animal entero.
- Con una tarjeta de imagen, con la característica del animal.  
Mirar una tarjeta con la característica específica del animal (la ampliación) y pensar cómo imitarla con las manos mientras estás sentado en tu silla.
- Con una tarjeta de imagen, la del gesto.  
En esta tarjeta se ve un niño que hace un gesto con sus manos. Intentar imitarlo. ¿Qué animal podría ser?

#### *Con dos tarjetas de imagen*

- Con dos tarjetas de imagen, la del animal entero y la de la característica  
Juntos ofrecemos las tarjetas y intentamos imitar el animal con la pista de la característica. ¿Cómo mostrarías un pico? ¿O alas, o las patitas?  
Así dejas que los niños piensen creativamente sobre cómo mostrar el imagen.
- Con dos tarjetas de imagen, la de la característica y la del gesto  
Primero, mirar juntos el gesto en la tarjeta ¿Podemos imitarlo juntos? Después, buscamos la característica correspondiente.
- Con dos tarjetas de imagen, la del animal y la del gesto  
Primero, mirar juntos el gesto en la tarjeta, ¿Podemos imitarlo juntos? Después buscamos el animal correspondiente.

#### *Con tres tarjetas de imagen*

- Con tres tarjetas de imagen, la del animal, la de la característica, la del gesto  
Primero, mirar juntos el gesto en la tarjeta, ¿Podemos imitarlo juntos? Después buscamos la característica y el animal correspondiente.



## 3

## Ideas de juego

*Jugar al memory*

- Con dos tarjetas de imagen

Este juego se puede jugar usando dos tarjetas de la serie de tres:

- El animal y la característica
- El animal y el gesto
- La característica y el gesto

Colocar las tarjetas mezcladas con la imagen boca abajo.

Por turnos, los niños pueden girar dos tarjetas. Mencionar lo que ves, hacer el gesto si es visible. Cuando las tarjetas correspondan, te las puedes quedar. El que colecciona más tarjetas, gana.

- Con tres tarjetas de imagen

Este juego también se puede hacer con las tres tarjetas.

Por turnos, uno busca las tres tarjetas que corresponden. Un animal, una característica y un gesto. Ahora, se juega con 48 tarjetas y el juego se hace más difícil.

Siempre hacer el gesto cuando se gire la tarjeta de gesto.

*Jugar juntos*

Mirar bien a tu alrededor, dar vueltas y encontrarse uno al otro.

¿Quiénes corresponden?

- Con dos tarjetas de imagen, con el animal y la característica  
Cada niño en clase recibe una tarjeta y no la muestra a los demás. Si tienes el animal, lo vas imitando lo mejor posible (sonido, movimiento). Si tienes la característica, el detalle, la imitas lo mejor posible con tus manos.

- Con dos tarjetas de imagen, la del animal y la del gesto  
Todos en clase reciben una tarjeta y no la muestran a los demás. Si tienes el animal, lo imitas lo mejor posible (sonido, movimiento). Si tienes el gesto, lo imitas lo mejor posible con las manos.

- Con tres tarjetas de imagen

Repartir todas las tarjetas, fijarte bien cuales repartes al grupo. En total puedes elegir entre 48 tarjetas. Hacer el juego como se indica arriba. Si, por ejemplo, incluyes búho, pájaro, pato, gallina (que parecen mucho) harás el juego más difícil. De esa manera puedes hacer el juego lo más difícil o lo más fácil, como quieras.



¿Dónde vivimos?

Crear áreas residenciales como el bosque y el zoológico en el gimnasio de la escuela o en el aula.

Repartir las tarjetas como se indica arriba. Los niños tienen que buscarse y reconocer que tienen el mismo animal.

Ahora tienen que decidir juntos dónde viven, y desplazarse a la zona adecuada.

Esto puedes jugar con todas las características generales.

Colocarse de grande a pequeño, o todos los niños con plumas o pelaje juntos.

4

Explicación y atención para hacer el gesto.

No.	Origen	Gesto	Número de manos	Fácil / Difícil
1	Jirafa	Hacer el cuello largo	1	Fácil
2	Gato	Hacer bigotes	2	Difícil
3	Oso	Hacer sus garras, el oso está de pie	2	Fácil
4	Pato	Hacer las patas nadadoras	2	Fácil
5	Camello	Con 1 mano haces 2 bultos	1	Fácil
6	Murciélago	Enganchar 2 dedos como garritas al dedo de la otra mano	2	Difícil
7	Gallina	Hacer un pico pequeño con pulgar e índice	1	Fácil
8	Gallo	Poner una cresta del gallo en la cabeza	1	Fácil
9	Rinoceronte	Hacer un cuerno en tu nariz	1	Fácil
10	Pájaro	Hacer alas	2	Fácil
11	Perro	Hacer patas de perro como si el perro está sentado	2	Fácil
12	Cebra	Hacer rayas en el pecho con pulgar e índice.	1	Difícil
13	Búho	Hacer dos ojos grandes poniendo las manos alrededor de los ojos	2	Difícil






No.	Origen	Gesto	Número de manos	Fácil / Difícil
14	Pulpo	Tus dedos ondeados son las puntas de dos tentáculos del pulpo	2	Difícil
15	Liebre	Hacer orejas largas en la cabeza	2	Fácil
16	Rana	Las manos se convierten en patitas de rana. El dedo mayor y el índice forman una V, y haces un salto adelante con las patitas	2	Difícil

Todos los gestos tienen su origen en el lenguaje oficial de señas holandés. Los lenguajes de señas no son internacionales, pero los gestos para los animales muchas veces se reconoce en todo el mundo y tienen muchas similitudes.







Desafiar los niños hacer gestos cuando hablan, para no solamente estar ocupado auditivamente, sino también visualmente o motrizmente. Así los nuevos conceptos se establecen de varias maneras en el cerebro.



# 模仿游戏

数学启蒙  语言  健康 

## 重点目标

-  根据单一特征进行分类
-  练习模仿
-  从主题动物学习新词汇
-  从动物特征学习认识动物
-  锻炼动作技能
-  锻炼手眼协调能力

## 游戏玩法



熊



爪子



小朋友的手势



公鸡



鸡冠



小朋友的手势

每次找出3张有相关的图卡。一组包括一只动物、动物的一项特征和一位正在模仿动物的小朋友。说出卡片的名称，解释这几张卡片的关联性，并一起模仿卡片上的动物。



## 讨论任务

## 使用一张图卡时

## - 使用一张动物图卡时

1. 在儿童圈中，讨论动物图卡。说出卡片上动物的名称。这些模仿姿势是根据动物身上的一项特征、外观和动作所想出来的。请小朋友试着描述这只动物，从卡片上看到了什么？对这只动物有什么了解？
2. 根据动物特征来拼凑出此动物：
  - 有羽毛或毛皮吗？
  - 它会走路、飞行还是游泳？
  - 这种动物是住在动物园里、农场里还是森林里？
  - 它是大还是小？从大到小排列。
  - 它是很友善的，还是很危险的？可被驯服的，还是狂野的？
  - 按颜色分类。

## - 使用一张有含细节并描绘出动物特征的图卡。

拿这张特征卡给小朋友们看，让他们猜猜什么动物可能有这项特征？你甚至可以在他们看到整只动物之前问他们这个问题。也可以在他们看到动物图卡之前，开始这项练习。

这双爪子，你知道有什么动物有爪子吗？这双大眼睛，你知道是哪种动物的眼睛吗？当然有些时候可能有很多种动物都符合这些特征，但尽可能让小朋友们发挥想象力，想出更多种可能的动物。

## - 使用两张图卡时，其中一张有整只动物，另一张则描绘出其特征

将所有动物图卡都放在圈圈里，让所有小朋友们都能看到的。现在你可以拿起一张特征卡，秀给小朋友们看。问问看小朋友们，他们看到了什么？有看到鸟嘴、脖子，脚等等。然后问他们这是哪种动物的特征。

有很多动物都有翅膀，可以将这些动物图卡都放置在一块，然后一起试着将正确的动物与翅膀相配对。



## 2

### 讨论任务

#### 使用一张图卡时

- 使用一张有整只动物的图卡  
这些手势能模仿出动物的动作或长相特性。问问小朋友们，他们是否可以模仿这些动物。为此，请使用动物图卡。
- 使用一张描绘出动物特征的图卡  
看着一张描绘出动物特征的图卡（特写），然后想一想，如何在坐着的时候用手模仿出图里的特征。
- 使用一张有手势的图卡。  
这张卡里的小朋友比出这个手势。试着模仿这个手势。这是什么动物呢？

#### 使用两张图卡时

- 使用两张图卡时，其中一张有整只动物，另一张则描绘出其特征。  
我们同时秀出两张卡，在有特征的暗示下，尽可能地模仿这只动物。如何展现出鸟嘴的样子？还有翅膀或脚？因此，你可以让小朋友们发挥创意，思考如何模仿出图卡里的模样。
- 使用两张图卡时，其中一张描绘出特征，另一张则有手势  
首先，一起看卡片上的手势；我们可以一起模仿这个手势吗？然后寻找符合这个手势的特征。
- 使用两张图卡时，其中一张有动物，另一张则有手势  
班上的每个人都拿到一张卡片，不能给其他人看到。有拿到一张动物卡的人，要尽可能地模仿这只动物（声音、动作）。如果拿到一张手势卡，可用你的双手尽可能地模仿它。

#### 使用3张图卡时

- 使用3张图卡时，有一张动物卡和一张特征卡，还有一张手势卡  
首先，一起看卡片上的手势；我们可以一起模仿这个手势吗？然后寻找符合这个手势的特征和动物。





### 3

## 游戏建议

### 玩记忆游戏

#### - 使用两张图卡时

你可以使用 3 张图卡系列中的两张图卡来玩此游戏：

- 动物和特征
- 动物和手势
- 特征和手势

洗牌后，将卡片放在桌上，图像朝下。小朋友们接着轮流翻开两卡片。说出看到的東西，如果有图像，请比出手势。如果这些卡片属于一起的，便可以保留它们。最后，拥有最多卡片的人赢得游戏。

#### - 使用3张图卡时

这个游戏也可以用所有三张卡片来玩。

在这种情况下，轮流找到属于一类的三张卡片：一张动物卡，一张特征卡和一张手势卡。玩 48 张卡片时，游戏会变得更加困难。

每次翻到有手势的卡片时，都要比出手势。

### 一起互动玩游戏

环顾四周，到处走走，找到彼此。谁是属于一起的呢？

#### - 使用两张图卡时，其中一张有整只动物，另一张则描绘出其特征。

班上的每个人都拿到一张卡片，但不能给其他人看到。有拿到一张动物卡的人，要尽可能地模仿这只动物（声音、动作）。如果有拿到一张特征卡或显示出细节的卡，可以用手尽可能地模仿它。

#### - 使用两张图卡时，其中一张有动物，另一张则有手势

班上的每个人都拿到一张卡片，不能给其他人看到。有拿到一张动物卡的人，要尽可能地模仿这只动物（声音、动作）。如果拿到一张手势卡，可以用手尽可能地模仿它。

#### - 使用3张图卡时

分发所有卡片，要注意你将哪些卡片一起分发给各小组。总共有 48 张卡片可供你选择。按照上面的说明进行游戏。然而，当你选择分发猫头鹰、鸟、鸭、鸡和公鸡时，游戏会变得更加困难，因为它们非常相似！

如此一来，你可以根据需要，使这个游戏变得困难或容易。



我们住在哪里呢？

在体育馆或教室中创建生活圈，例如森林或动物园。按照上面的说明分发卡片。

小朋友们必须藉由发现他们的卡片描绘的是同一种动物来找到另一个小朋友。

一旦他们找到了彼此，他们必须一起决定生活圈，然后站在正确的地方。

你可以使用各种特征卡来玩这个游戏。

请小朋友们按照动物大小，从小到大的顺序排列，或者让他们分成两组，一组是有羽毛的动物，另一组是有毛的动物。

4

说明并专注在模仿手势。

号数	来源	手势	几只手	简单/困难
1	长颈鹿	作出有长脖子的手势	1	简单
2	猫	作出胡须的手势	2	困难
3	熊	作出爪子的手势，并站直	2	简单
4	鸭子	作出游泳腿的手势	2	简单
5	骆驼	用1只手比出2个驼峰	1	简单
6	蝙蝠	用另一只手的手指比出2个手指像爪子一样	2	困难
7	鸡	用拇指和食指比出一个小鸟嘴的手势	1	简单
8	公鸡	在你的头顶上比出一个鸡冠的手势	1	简单
9	犀牛	在鼻子所在的地方比出法国号的手势	1	简单
10	鸟	比出翅膀的手势	2	简单
11	狗	比出狗掌的手势，就好像狗正坐着一样	2	简单
12	斑马	用拇指和食指在胸前划出条纹	1	困难
13	猫头鹰	两手在眼睛周围比出两双大眼睛	2	困难
14	章鱼	你摆动的手指是章鱼两条触须的末端	2	困难



号数	来源	手势	几只手	简单/困难
15	兔子	在你的头上比出长耳朵的手势	2	简单
16	青蛙	你的手变成蛙脚，用食指和中指比出V字型，然后当成“蛙脚”往前跳	2	困难

所有手势均源自于荷兰的官方手语。手语并非国际化，但模仿动物的手势通常在世界各地皆容易识别，并且有很多相似之处。

挑战小朋友们在说话时模仿手势，能训练他们的听觉，也同时训练他们的视觉和运动能力。因此，这种新概念以多种方式记录在他们的大脑中。

---

# 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](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)