

educo[®]
hands-on education

ANIMAL MEMO



Dierenmemo

Tiermemo

Mémo animal

Memo de animales

记忆游戏—动物系列（新）

90000253




CONTENTS








Inhoud
Contents
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件

educO[®]



Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Sort by one single characteristic
-  Recognize and name animals
-  Learn new words and use them in the appropriate context
-  Practice fine motor skills
-  Train one's memory

1

EXPLANATION

Play a matching game. Place the cards face down on the table. Then turn over three cards and name the images.



When they belong together, you may keep the set. At the end of the game, the player who has the most sets wins.



2

Simplify the game. From each animal, choose only two cards and play the matching game with those.








TIPS

- Place the image cards face up on the table. Find the matching image cards. Name what you see.
- Play in the children's circle. Each child receives one image card. One child makes the sound of an animal. Who has a card on which the image matches this sound? Name the animal.
- Each child receives a card and starts walking around. The teacher claps his hands. As fast as you can, find someone who has a matching card.
- Draw your own animal matching game.



Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

-  Sorteert op basis van één kenmerk
-  Herken en benoem dieren
-  Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context
-  Oefen de fijne motoriek
-  Oefen het geheugen

UITLEG

1

Speel een memoryspel. Leg de beeldkaartjes omgekeerd op tafel. Draai drie beeldkaartjes om. Benoem wat je ziet. Als ze bij elkaar horen, mag je de set houden. Wie aan het einde de meeste sets heeft, wint.



2

Maak het spel eenvoudiger. Kies van elk dier slechts twee kaartjes en speel hiermee het memoryspel.



TIPS

- Leg de beeldkaartjes open op tafel. Zoek de passende beeldkaartjes bij elkaar. Benoem wat je ziet.
- Speel in de kring. Ieder kind krijgt een beeldkaartje. Een kind maakt het geluid van het dier. Wie heeft een passend kaartje? Benoem het dier.
- Alle kinderen krijgen een beeldkaartje en lopen rond. De leerkracht klapt in de handen. Zoek zo snel mogelijk een ander met een passend kaartje.
- Teken je eigen dierenmemo.



Rechnen



Sprache



Motorik



LERNZIEL

- Anhand eines Merkmals ordnen
- Tiere erkennen und benennen
- Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext verwenden
- Die Feinmotorik trainieren
- Das Gedächtnis trainieren

1

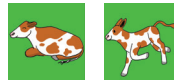
ERKLÄRUNG

Die Bildkarten umgedreht auf den Tisch legen. Drei Bildkarten aufdecken und benennen, was darauf zu sehen ist. Wenn sie zusammenpassen, darf man sie behalten. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Sets gesammelt hat.



2

Das Spiel vereinfachen: Pro Tier nur zwei Karten nehmen und damit Memory spielen.








TIPPS

- Die Bildkarten offen auf den Tisch legen und die zueinander passenden Bildkarten suchen. Dabei benennen, was es darauf zu sehen gibt.
- Im Kreis spielen: Jedes Kind erhält eine Bildkarte. Ein Kind macht den Laut des abgebildeten Tiers nach. Wer hat eine passende Karte? Das Tier benennen.
- Alle Kinder erhalten eine Bildkarte und laufen durch den Raum. Sobald die Lehrkraft in die Hände klatscht, suchen alle schnell das andere Kind mit der jeweils passenden Karte.
- Ein eigenes Tiermemory zeichnen.



Arithmétique  Langue  Motricité 

OBJECTIF

-  Classer en fonction d'une seule caractéristique
-  Reconnaître et nommer des animaux
-  Apprendre de nouveaux mots et de les utiliser dans un contexte approprié
-  S'entraîner à la motricité fine
-  Entraîner sa mémoire

EXPLANATION

1

Étalez les cartes, l'image cachée sur la table. Retournez trois cartes. Nommez ce qui est dessus. Si les cartes vont un ensemble, tu peux les garder. Le gagnant est celui qui, à la fin, accumule le plus d'ensembles.



2

Simplifiez le jeu. De chaque animal, choisissez que deux cartes et jouez au jeu de mémoire avec celles-ci.








CONSEILS

- Posez les cartes face visible sur la table. Trouvez les cartes avec les images correspondantes. Nommez ce que tu vois.
- Jouez le jeu dans le cercle d'enfants. Chacun reçoit une carte illustrée. Un enfant fait le bruit de l'animal. Qui a une carte sur laquelle l'illustration correspond à ce bruit ? Nommez l'animal.
- Chaque enfant reçoit une carte et commence à se balader. L'enseignant tape dans ses mains. Aussi vite possible, trouvez quelqu'un d'autre avec une carte correspondante.
- Dessinez votre propre mémo animal.



Aritmética   Idioma     Habilidades motoras 

OBJETIVO

-  Ordenar basándose en una característica
-  Reconocer y nombrar animales
-  Aprender palabras nuevas y usarlas en el contexto adecuado
-  Practicar las habilidades motoras finas
-  Entrenar la memoria

1

EXPLICACIÓN

Poner las tarjetas de imagen boca abajo en la mesa. Girar tres tarjetas. Nombrar lo que ves. Si corresponden, te puedes quedar con el set. El niño que tiene más sets al final del juego, gana.



2

Hacer el juego más sencillo. Elegir dos en vez de tres tarjetas y jugar el memory con ellas.



CONSEJOS

- Poner las tarjetas de imagen abiertas en la mesa. Buscar las tarjetas que corresponden. Nombrar lo que ves.
- Jugar en un círculo de niños. Cada niño recibe una tarjeta de imagen. Un niño produce el sonido del animal. ¿Quién tiene una tarjeta que corresponde? Nombrar el animal.
- Todos los niños reciben una tarjeta de imagen y se mueven por el aula. Cuando el profesor aplauda, los niños buscan al compañero que tenga una tarjeta que corresponda con la suya.
- Dibujar tu propio memo de animales.



数学启蒙



语言



健康



重点目标

- 按单个特征排序
- 认识动物
- 学习新单词并在适当的语境中使用
- 锻炼精细动作
- 训练记忆力

游戏玩法

1

这是一个匹配游戏。将卡片正面朝下放在桌子上，然后随机翻转三张卡片并说出相应的名字。

当它们属于同一种动物时，你可以保留这些卡片。游戏结束时，拥有最多卡片的玩家获胜。



2

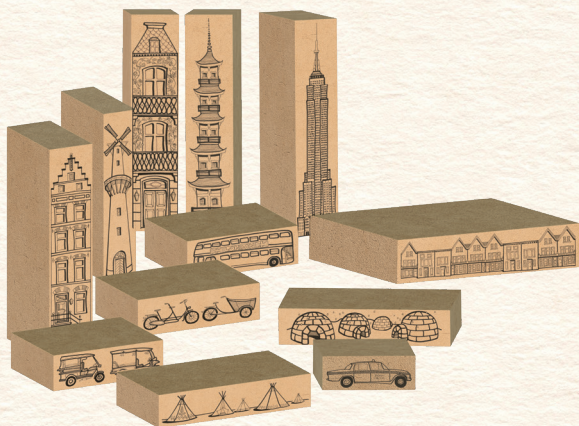
简化游戏。从每种动物中，只选出两张卡片进行匹配游戏。



游戏提示

- 可以将卡片正面朝上放在桌子上。找到匹配的卡片并说出相应的名称。
- 可以让孩子围成一个圈，给每个孩子一张卡片。先由一个孩子模仿自己卡片上动物的声音。其他拿到与这个动物相匹配卡片的孩子说出动物的名称。
- 每个孩子都会分到一张卡片，老师拍手开始计数。孩子们尽快找到和自己卡片匹配的孩子。
- 绘制自己的动物配对游戏。

EDUCO WORLD



Madelon, packaging designer



Creëer je eigen Educo wereld met onze duurzame verpakkingen.

Create your own Educo world with our durable packaging.

educo®

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