

educo[®]

hands-on education

MEASURE THE ANIMAL



Meet het dier
Ein Tier messen
Mesurer l»animal
Medir el animal
森林动物测量游戏
90000236

CONTENTS



including 1 tape measure

Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件




educO[®]



MEASURE THE ANIMAL

Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Practice comparing and measuring lengths
-  Practice communication and playing together
-  Practice fine motor skills

EXPLANATION

Take the animals and give the monkeys a tail, the giraffes a neck and the elephants a trunk. Experiment with different lengths and name them using words such as long, short, longer than, shorter than, longest and shortest. Take an assignment card as shown in the picture. Use the indicated cubes to make a tail, a neck or a trunk.



Take an assignment card as shown in the picture. Look carefully and complete the assignment. Will the elephant have a long or short trunk? What about the monkey or the giraffe?



TIPS




- Use the tape measure to measure tails, necks and trunks.
- Experiment with different lengths. Who can make the longest tail, neck or trunk?
- Play with the animals. Create stories about short tails and long necks.
- Play the game using the dice. Take one or more animals each. Roll the dice and pick a cube with the same motif. Who will make the longest tail, neck or trunk?



MEET HET DIER

Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

-  Oefen het vergelijken en meten van lengtes
-  Oefen communicatie en samenspelen
-  Oefen de fijne motoriek

UITLEG

Neem de dieren en geef de apen een staart, de giraffen een nek en de olifanten een slurf. Experimenteer met verschillende lengtes en benoem ze als lang, kort, langer dan, korter dan, langst en kortst. Neem dan een opdrachtkaart zoals op de foto. Gebruik de aangegeven blokjes om een staart, een nek of een slurf te maken.



Neem een opdrachtkaart zoals op de foto. Kijk goed en voer de opdracht uit. Krijgt de olifant een lange of een korte slurf? En hoe zit het met de aap of de giraf?



TIPS




- Gebruik het meetlint om de staarten, nekken en slurven te meten.
- Experimenteer met verschillende lengtes. Wie kan de langste staart, nek, slurf maken? En wie de kortste?
- Speel met de dieren. Bedenk verhaaltjes over korte staarten en lange nekken.
- Speel het spel met de dobbelsteen. Neem elk een of meerdere dieren. Gooi met de dobbelsteen en neem een stukje met hetzelfde motief. Wie maakt de langste staart, nek of slurf?



EIN TIER MESSEN

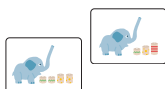
Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Vergleichen und Messen von Längen üben
-  Kommunikation und Zusammenarbeit üben
-  Feinmotorik üben

ERKLÄRUNG

Nimm die Tiere und gebe den Affen einen Schwanz, den Giraffen einen Hals und den Elefanten einen Rüssel. Experimentiere mit verschiedenen Längen und benenne sie als lang, kurz, länger als, kürzer als, am längsten und am kürzesten. Nimm eine Aufgabenkarte wie auf der Abbildung. Verwende die angegebenen Blöcke, um einen Schwanz, einen Hals oder einen Rumpf zu machen.



Nimm eine Aufgabenkarte wie auf der Abbildung. Schau genau hin und führe die Aufgabe aus. Bekommt der Elefant einen langen oder einen kurzen Rüssel? Was ist mit dem Affen oder der Giraffe?



TIPPS




- Verwende das Maßband, um Schwänze, Hälsen und Rüssel zu messen.
- Experimentiere mit verschiedenen Längen. Wer kann den längsten Schwanz, Hals oder Rüssel machen?
- Spiele mit den Tieren. Denke dir Geschichten aus über kurze Schwänze und lange Hälsen.
- Spiele das Spiel mit dem Würfel. Nimm jeweils ein oder mehrere Tiere. Würfle und nimm ein Teil mit dem gleichen Motiv. Wer macht den längsten Schwanz, Hals oder Rüssel?



MESURER L'»ANIMAL

Arithmétique  Langue  Motricité 

OBJECTIF

-  S'entraîner à comparer et à mesurer des longueurs
-  S'entraîner à communiquer et à jouer ensemble
-  S'entraîner à la motricité fine

EXPLANATION

Prenez les animaux et donnez aux singes une queue, aux girafes un cou et aux éléphants une trompe. Expérimentez avec différentes longueurs et décrivez-les



avec des termes comme long, court, plus long que, plus court que, le plus long et le plus court. Prenez une carte de mission comme sur la photo. Utilisez les blocs indiqués pour créer une queue, un cou ou une trompe.

Prenez une carte de mission comme sur la photo. Regardez attentivement et exécutez la mission. L'éléphant aura-t-il une trompe longue ou courte ? Et que dire du singe ou de la girafe ?



CONSEILS




- Utilisez le mètre-ruban pour mesurer les queues, les cous et les trompes.
- Expérimentez avec différentes longueurs. Qui parviendra à créer la queue, le cou, la trompe le plus long ?
- Jouez avec les animaux. Inventez des histoires à propos de queues courtes et de cous longs.
- Jouez le jeu avec les dés. Prenez chacun un ou plusieurs animaux. Lancez les dés et prenez une pièce avec le même motif. Qui parviendra à faire la queue, le cou ou le tronc le plus long ?



MEDIR EL ANIMAL

Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

-  Practicar comparar y medir longitudes
-  Practicar la comunicación y el trabajo en equipo
-  Practicar las habilidades motoras finas

EXPLICACIÓN

Toma los animales y ponles a los monos una cola, a las jirafas un cuello y a los elefantes una trompa. Practica con diferentes longitudes y nómbralas como larga, corta, más larga que, más corta que, la más larga y la más corta. Toma una tarjeta de tarea como se indica en la foto. Utiliza los bloques que se indican para hacer una cola, un cuello o una trompa.



Toma una tarjeta de tarea como se indica en la foto. Fíjate bien y completa la tarea.
¿Tiene el elefante una trompa larga o corta? ¿Y el mono o la jirafa?



CONSEJOS




- Utiliza el metro para medir las colas, los cuellos y las trompas.
- Practicar con diferentes longitudes. ¿Quién hará la cola, el cuello o la trompa más largos?
- Juega con los animales. Inventa historias sobre colas cortas y cuellos largos.
- Juega con el dado. Tomad cada uno un animal o más. Tira el dado y coge una pieza con el mismo dibujo. ¿Quién hará la cola, el cuello o la trompa más largos?



森林动物测量游戏

数学启蒙  语言  健康 

重点目标

-  练习比较和测量长度
-  练习沟通与合作练习沟通与配合
-  练习精细动作能力

游戏玩法

选取不同的动物，给猴子做一条尾巴，给长颈鹿捏一个脖子，给大象做一个鼻子。尝试不同的长度，并做出长、短、长于、短于、最长和最短的比较。



如图所示，拿一张任务卡。用给出的小木块制作尾巴、脖子或鼻子。

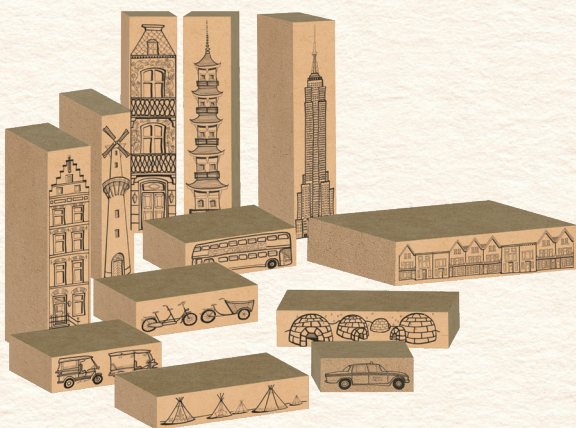
如图所示，拿一张任务卡。仔细观察，并完成任务。大象有长还是短的鼻子？猴子或长颈鹿呢？



游戏提示

- 用卷尺测量尾巴、脖子和鼻子。
- 尝试不同的长度。谁能做出最长的尾巴、脖子、鼻子？
- 和动物们玩耍。想出一个关于短尾巴和长脖子的故事。
- 用骰子玩游戏。每人选取一只或多只动物。掷骰子并取相同图形的小木块。谁能做出最长的尾巴、脖子或鼻子？

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

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