

educoco[®]
hands-on education

HAPPY HAMMER - GEO



Hamertje tik - geo
Hämmerchen Tick - Geo
Jeu de formes à clouer - geo
Martillo y clavos - geo
快乐的小工匠 - 几何图形
E522355

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件







educo®



HAPPY HAMMER - GEO

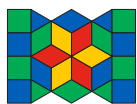
Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Practice spatial orientation
-  Recognize and name spatial concepts
-  Recognize and name geometric shapes
-  Practice communication and collaboration
-  Practice movements from the elbow and wrist
-  Control the thumb and index finger

EXPLANATION

Pick an example card, and try to recreate the example. Use the hammer to nail the shapes onto the cork sheet.









TIPS

- When 2 children work on recreating the assignment cards simultaneously, then it can occur that there are not enough shapes of a certain colour. In that case, feel free to use another colour, or order E522357 for additional shapes.
- First, place the shapes on the assignment card. Then, nail them to the cork board.
- Come up with your own design with the coloured shapes. Either hammer your design onto the cork board or simply place the shapes on the white sheet.
- Play together. Create a design by placing the shapes on the white sheet. Then, ask the other child to recreate your design on the cork board.
- Play together. Start a pattern (e.g., red square, yellow circle, red square, etc.) and ask another child to finish the pattern.

HAMERTJE TIK - GEO

Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

-  Oefen de ruimtelijke oriëntatie
-  Herken en benoem ruimtelijke begrippen
-  Herken en benoem meetkundige figuren
-  Oefen communicatie en samenwerking
-  Oefen bewegingen vanuit de elleboog en de pols
-  Stuur duim en wijsvinger gericht aan

UITLEG

Kies een voorbeeldkaart. Maak het voorbeeld na. Spijker de vormen met het hamertje op de kurkplaat.



TIPS







- Wanneer 2 kinderen tegelijk de opdrachtkaarten namaken, zou het zo kunnen zijn dat er niet voldoende vormen in de juiste kleur zijn. Neem dan gerust een vorm in een andere kleur. Of bestel E522357 voor extra vormen.
- Plaats de vormen eerst op de opdrachtkaart. Spijker ze daarna vast op de kurkplaat.
- Bedenk een eigen ontwerp met de gekleurde vormen. Timmer het ontwerp op de kurkplaat of leg het op de witte plaat.
- Speel samen. Maak een ontwerp met de vormen op een witte plaat. Vraag een ander het voorbeeld na te maken op de kurkplaat.
- Speel samen. Maak het begin van een patroon (bijvoorbeeld rood vierkant, gele cirkel, rood vierkant, ...) en vraag een ander het patroon af te maken.



HÄMMERCHEN TICK - GEO

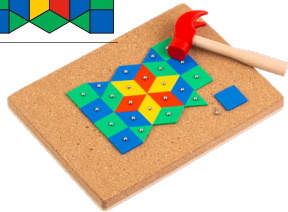
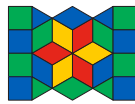
Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Räumliche Orientierung üben
-  Räumliche Begriffe erkennen und benennen
-  Geometrische Figuren erkennen und benennen
-  Kommunikation und Zusammenarbeit üben
-  Bewegungen aus Ellenbogen und Handgelenk heraus üben
-  Daumen und Zeigefinger gezielt bewegen

ERKLÄRUNG

Eine Vorlagenkarte wählen und die Vorlage nachmachen. Die Formen mit dem Hammer auf die Korkplatte nageln.



TIPPS







- Wenn 2 Kinder gleichzeitig die Aufgabenkarten nachmachen, sind möglicherweise nicht genug Formen mit der richtigen Farbe vorhanden. Dann kann natürlich eine Form mit einer anderen Farbe genommen werden. Andere Möglichkeit: zusätzliche Formen (E522357) bestellen.
- Die Formen zuerst auf die Aufgabenkarte legen und danach auf der Korkplatte festnageln.
- Mit den bunten Formen selbst eine Figur entwerfen. Diesen Entwurf auf der Korkplatte festnageln oder auf die weiße Unterlage legen.
- Zusammen spielen: Ein Kind macht mit den Formen einen Entwurf auf einer weißen Unterlage und lässt ein anderes Kind dieses Vorbild auf der Korkplatte nachmachen.
- Zusammen spielen: Ein Muster beginnen (beispielsweise rotes Quadrat, gelber Kreis, rotes Quadrat, ...) und jemand anderen das Muster weitermachen lassen.



JEU DE FORMES À CLOUER - GEO

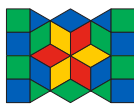
Arithmétique  Langue  Motricité 

OBJECTIF

-  S'entraîner à l'orientation spatiale
-  Savoir identifier et nommer des termes d'orientation spatiale
-  Reconnaître et nommer des formes géométriques
-  Pratiquer la communication et la collaboration
-  S'entraîner à des mouvements contrôlés à partir du coude et à partir du poignet
-  Savoir diriger spécifiquement le pouce et l'index

EXPLICATION

Choisissez une carte modèle. Fais une copie du modèle. Avec le marteau, clouez les figures sur la plaque de liège.



CONSEILS







- Lorsque 2 enfants font de copies des cartes d'instructions en même temps, il se pourrait qu'il n'y ait pas assez de formes de la bonne couleur. Si c'est le cas, n'hésitez pas à prendre une forme dans une couleur différente. Ou bien commandez E522357 pour des formes supplémentaires.
- D'abord, mets les formes sur la carte modèle et puis, clouez-les sur la plaque de liège.
- Inventez ton propre modèle avec les formes colorées. Clouez le modèle sur la plaque de liège ou mettez-le sur la plaque blanche.
- Jouez ensemble. Avec les formes, créez un modèle sur une plaque blanche. Demandez à quelqu'un d'autre de faire une copie de l'exemple sur la plaque de liège.
- Jouez à deux. Faites le début d'un motif (par exemple un carré rouge, un cercle jaune, un carré rouge, etc.) et demandez à quelqu'un d'autre de terminer le motif.



MARTILLO Y CLAVOS - GEO

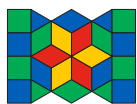
Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

-  Practicar la orientación espacial
-  Reconocer y nombrar conceptos espaciales
-  Reconocer y nombrar figuras geométricas
-  Practicar la comunicación y la colaboración
-  Practicar movimientos desde el codo y la muñeca
-  Dirigir pulgar e índice con precisión

EXPLICACIÓN

Elegir una tarjeta ejemplar. Copiar el ejemplo. Clavar las formas con el martillito en el tablero de corcho.



CONSEJOS







- Cuando 2 niños copian las tarjetas de instrucción al mismo tiempo, puede ser que no haya suficiente formas de color adecuada. Puedes coger una forma de otro color. O pide E522357 para más formas.
- Primero colocar las formas en la tarjeta de instrucción. Después, clavarlas en el tablero de corcho.
- Crear un diseño propio con las formas de colores. Clava el diseño en el corcho o colócalo en la tabla blanca.
- Jugar juntos. Haz un diseño con las formas en una tabla blanca. Pide a otro niño copiar el ejemplo en el corcho.
- Jugar juntos. Hacer el comienzo de un patrón (por ejemplo: cuadro rojo, círculo amarillo, cuadro rojo, ...) y pedir a otro que termine el patrón.



快乐的小工匠 - 几何图形

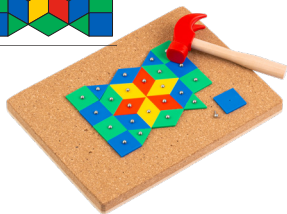
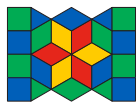
数学启蒙  语言  健康 

重点目标

-  锻炼空间定位能力
-  认知并命名空间概念
-  认知并命名几何形状
-  促进沟通交流合作能力
-  锻炼肘部和腕部的运动能力
-  学习控制拇指和食指

游戏玩法

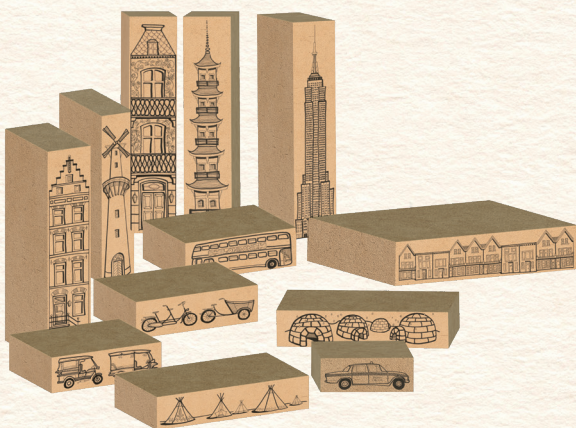
选一张任务卡并尝试创作它。用锤子将形状钉在软木板上。



游戏提示

- 当两个孩子同时创作时，可能出现某一种颜色的形状不够。在这种情况下，请随意使用其他颜色。
- 首先，放置形状在任务卡上。然后，把它们钉在软木板上。
- 设计你自己的形状和颜色进行搭配，你可以将它钉在软木板上，也可以仅仅放在白板上。
- 一起游戏。在白板上设计属于你的形状。然后，让另外一个孩子在软木板上复现这个形状。
- 一起游戏。制作一个图案（例如，红色正方形，黄色圆圈，红色正方形等），然后让另外一个孩子完成该图案

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