

educo[®]

hands-on education

CODING ZOO



Coding diertuin
Zoo-Codierung
Coder zoo
Coding Zoo
编程动物园
900000117

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件

educu®



CODING ZOO

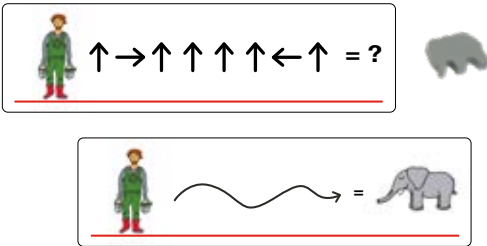
Mathematics ■■■■ **Language** ■■■■ **Motor skills** ■■

OBJECTIVE

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

EXPLANATION

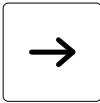
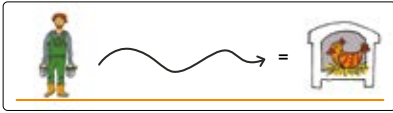
1



Take an assignment card and determine the colour of the zookeeper's boots. On the game board, start at the boots of the same colour, and follow the steps on the assignment card. Can you find out which animal the zookeeper is headed towards? Place this animal on the assignment card and turn it over to check your answer. For the assignment card above, do the following: "First, take one step forward, turn to the right (while staying in the same square), go 4 steps forward, turn to your left (again, while staying in the same square), and finally move 1 step forward."



2



Choose the back of an instruction card. Which steps does the caretaker have to take to reach the animal via the shortest route? Place the cards with the arrows in the right order. Then flip the card to verify. For the assignment card above, do the following: "First, turn to your right (while staying in the same square), and then move two steps forward."

TIPS

- Carefully examine the game board before you start. Place the wooden animals in their respective pens, in order to orient and immerse yourself in the game.
- The cards gradually increase in difficulty. Specifically, the cards with fewer arrows are easier than those with more arrows.
- Play together. Discuss your impressions of the game board. Then, take an assignment card. While playing, make sure to explicitly state every step you take, such as: "I now move one step forward, after which I turn to the right, etc."
- Simplify the game: first play the game on a larger scale, with hoops and objects (for example cuddly toys). Give instructions like: walk to the yellow hoop via the bear.



CODING DIERENTUIN

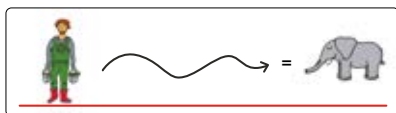
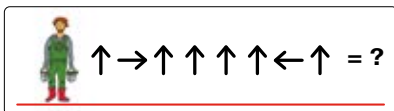
Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

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

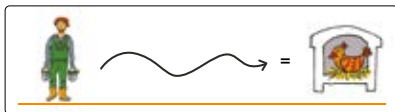
UITLEG

1



Neem een opdrachtkaart en kijk welke kleur laarzen de dierenoppasser aan heeft. Begin bij deze kleur laarzen op het speelbord en volg de stappen die de opdrachtkaart aangeeft. Ontdek naar welk dier de verzorgen onderweg is. Plaats dit dier naast de opdrachtkaart en draai de kaart om voor zelfcontrole. Te nemen stappen bij bovenstaande opdrachtkaart: 'Ga eerst een stap naar voren, draai naar rechts (blijf in hetzelfde vakje), ga 4 stappen naar voren, draai naar links (blijf in hetzelfde vakje), ga 1 stap naar voren'.

2



Neem de achterkant van een opdrachtkaart. Welke stappen moet de verzorger zetten om via de kortste route bij het afgebeelde dier te komen? Plaats de kaartjes met pijlen in de juiste volgorde. Draai de kaart om voor zelfcontrole. Te nemen stappen bij bovenstaande opdrachtkaart: 'Draai eerst naar rechts (blijf in hetzelfde vakje), ga dan 2 stappen naar voren'.

TIPS

- Bekijk het speelbord goed voordat je begint. Plaats de houten dieren in de juiste hokken ter oriëntatie en voor meer beleving.
- De kaarten bevatten een opbouw in moeilijkheidsgraad. De kaarten met weinig pijlen zijn eenvoudiger dan de kaarten met veel pijlen.
- Speel samen. Bespreek wat je ziet op het speelbord. Neem een opdrachtkaart. Verwoord steeds de stappen die je neemt, bijvoorbeeld "Ik ga 1 stap vooruit, ik draai naar rechts, enz."
- Speel samen. Bespreek wat je ziet op het speelbord. Geef elkaar opdrachten, bijvoorbeeld "Begin bij de gele laarsjes, ga 3 stappen vooruit, draai naar links, enz."
- Maak het spel eenvoudiger: speel eerst het spel in het groot, met hoepels en voorwerpen (bijvoorbeeld plastic dieren of knuffels). Geef opdrachten zoals: "Loop via de beer van de rode naar de gele hoepel".



ZOO-CODIERUNG

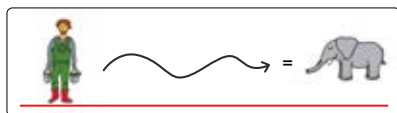
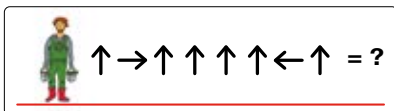
Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Codierung ohne Technologie kennenlernen
-  Die Position im Raum bestimmen
-  Lösungsorientiertes Denken fördern
-  Mit Lageplänen arbeiten
-  Kommunikation und Zusammenarbeit üben
-  Die Feinmotorik üben

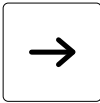
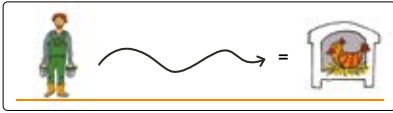
ERKLÄRUNG

1



Eine Aufgabenkarte nehmen und nachsehen, welche Farbe die Stiefel des Tierpflegers haben. Bei den Stiefeln mit dieser Farbe auf dem Spielbrett anfangen und die Schritte auf der Aufgabenkarte machen. Dabei herausfinden, zu welchem Tier der Tierpfleger unterwegs ist. Dieses Tier neben die Aufgabenkarte stellen und die Karte zur Kontrolle umdrehen. Die Schritte auf der oben stehenden Aufgabenkarte sind: „Zuerst einen Schritt vorwärts gehen, dann nach rechts drehen (dabei im selben Fach bleiben), 4 Schritte vorwärts gehen, nach links drehen (dabei im selben Fach bleiben), 1 Schritt vorwärts gehen.“

2



Die Rückseite einer Aufgabenkarte betrachten: Welche Schritte muss der Tierpfleger gehen, um auf dem kürzesten Weg zum abgebildeten Tier zu gehen? Die Karten mit den Pfeilen in die richtige Reihenfolge bringen. Zur Kontrolle die Karte umdrehen. Die Schritte auf der oben stehenden Aufgabenkarte sind: „Zuerst nach rechts drehen (dabei im selben Fach bleiben), dann 2 Schritte vorwärts gehen.“

TIPPS

- Das Spielbrett vor Spielanfang genau betrachten. Zur Orientierung und für ein konkretes Erleben die Holztiere in die entsprechenden Gehege stellen.
- Der Schwierigkeitsgrad der Karten ist unterschiedlich: Karten mit wenig Pfeilen sind einfacher als Karten mit viel Pfeilen.
- Gemeinsames Spiel: Zuerst miteinander besprechen, was auf dem Spielbrett zu sehen ist. Eine Aufgabenkarte wählen. Während die Schritte gemacht werden, diese in Worten ausdrücken, beispielsweise: „Ich gehe 1 Schritt vorwärts; ich drehe mich nach rechts usw.“
- Das Spiel leichter machen: Zuerst das Spiel im Großen mit Hula-Hoop-Reifen und Gegenständen (beispielsweise Kuscheltiere) spielen. Aufgaben stellen wie: Gehe am Bär vorbei zum gelben Reifen.



CODER ZOO

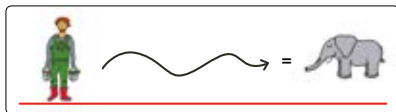
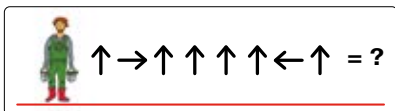
Arithmétique  Langue  Motricité 

OBJECTIF

-  Découvrir le codage sans l'usage de technologie
-  Déterminer la position spatiale
-  Développer l'aptitude à concevoir des solutions aux problèmes
-  Découvrir à lire des cartes
-  Pratiquer la communication et la collaboration
-  Développer la motricité fine

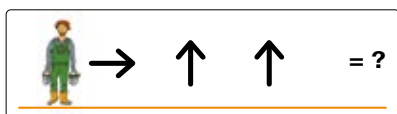
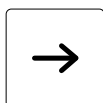
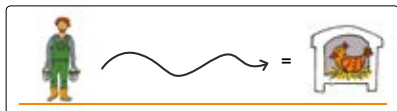
EXPLANATION

1



Prenez une carte d'instructions et suivez les étapes. Placez les cartes avec les flèches dans le bon ordre et découvrez vers quel animal le gardien se rend. Placez l'animal en bois correspondant à côté de la carte d'instructions et retournez la carte pour vérifier si tu l'as bien fait. Les pas à faire pour la carte d'instruction ci-dessus : « D'abord fais un pas en avant, tourne vers la droite (en restant dans la même case), fais 4 pas en avant, tourne vers la gauche (en restant dans la même case), fais un pas en avant ».

2



Prenez le dos d'une carte d'instruction. Quels pas le gardien doit-il faire pour se rendre à l'animal, en passant par le trajet le plus court ? Placez les cartes avec les flèches dans le bon ordre. Retournez la carte pour vérifier si tu l'as bien fait. Les pas à faire pour la carte d'instruction ci-dessus : « Tourne d'abord vers la droite (en restant dans la même case), puis fais 2 pas en avant ».

CONSEILS

- Avant de commencer, observez bien le plateau de jeu. Pour s'orienter et pour une plus forte expérience, placez chaque animal en bois dans le bon abri.
- Le niveau de difficulté des cartes augmente. Les cartes avec peu de flèches sont plus simples que les cartes avec de nombreuses flèches.
- Jouez ensemble. Discutez de ce que vous voyez sur le plateau de jeu. Prenez une carte d'instruction. Énonce les pas que tu fais, par exemple, « Je fais un pas en avant, je tourne vers la droite », etc.
- Simplifiez le jeu : jouez le jeu d'abord en grand format, des cerceaux et des objets comme des peluches. Donnez des instructions comme : dirigez-toi vers le cerceau jaune, en passant par l'ours.



CODING ZOO

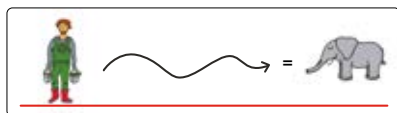
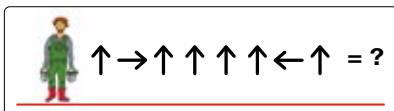
Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

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

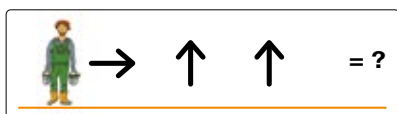
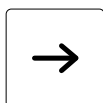
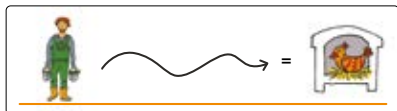
EXPLICACIÓN

1



Coge una tarjeta de instrucción y mira de qué color son las botas del cuidador de los animales. Empieza con este color en el tablero de juego y sigue los pasos que indica la tarjeta de instrucción. Descubre hacia cuál animal el cuidador se dirige. Coloca este animal al lado de la tarjeta de instrucción y gira la tarjeta para verificar. Los pasos que hay que hacer con la tarjeta de instrucción que aparece anterior: 'Haz primero un paso adelante, gira a la derecha (quédate en el mismo cuadro), haz 4 pasos adelante, gira a la izquierda (quédate en el mismo cuadro), haz 1 paso adelante'.

2



Coge la parte trasera de una tarjeta de instrucción. ¿Cuales son los pasos que tiene que dar el cuidador para llegar al animal representado, a través de la ruta más corta? Coloca las tarjetas con flechas en el orden adecuado. Gira la tarjeta para verificar. Los pasos que hay que hacer con la tarjeta de instrucción que aparece anterior: 'Primero gira a la derecha (quédate en el mismo cuadro), después haz 2 pasos adelante'

CONSEJOS

- Mira bien el tablero de juego antes de empezar. Coloca los animales de madera en las casas adecuadas para mejor orientación y para más experiencia.
- Las tarjetas contienen una estructura de nivel de dificultad. Las tarjetas con pocas flechas son más fáciles que las tarjetas con muchas flechas.
- Jugar juntos. Hablar de lo que ves en el tablero de juego. Coge una tarjeta de construcción. Articula siempre los pasos que haces, por ejemplo: 'Voy un paso hacia adelante, giro a la derecha, etc.'
- Haz el juego más fácil: primero juega a lo grande, con aros y objetos (por ejemplo peluches). Da instrucciones como: camina al aro amarillo pasando por el oso.



编程动物园

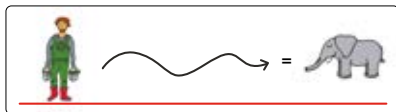
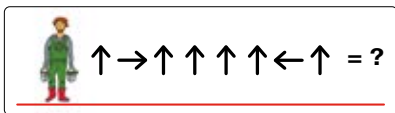
数学启蒙  语言  健康 

重点目标

-  以非技术方式探索编程的奥秘
-  提升空间转换能力
-  锻炼解决问题的思维能力
-  学习理解平面图
-  锻炼交流和合作能力
-  锻炼精细动作

游戏玩法

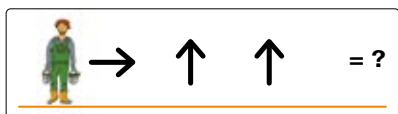
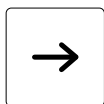
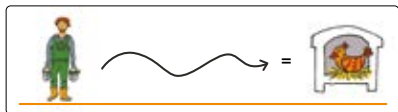
1



拿取一个任务卡并根据任务卡下方的颜色来决定游戏卡上的起始位置。你能根据任务卡上的指示找出饲养员要去喂养的动物吗？将找到的动物放在任务卡旁，反转任务卡来检查答案。以上面的任务卡为例，“首先，向前一步，然后原地右转，接下来向前四步，然后原地左转，最后向前一步。”这样你便找到了大象。



2



使用任务卡的背面。饲养员如何以最短的距离走到对应喂养区域？以正确的顺序放置箭头卡。然后反转任务卡检查答案。以上面的任务卡为例，“首先，原地右转，紧接着向前走两步。”这样你便到达了鸡窝。

游戏提示

- 在游戏开始前仔细观察游戏卡，放置木制摆件到对应的区域内以便更好的确认方位和情境带入。
- 任务卡上箭头的多少决定了任务的难度。
- 一起玩耍。讨论游戏卡的内容然后拿一张任务卡，根据提示完成任务。请在玩耍时详细表述每一步，比如，“现在我往前移动一步，然后我原地向右转。”
- 简化游戏：可以先使用套圈和物件来进行游戏（比如可以使用大型毛绒玩具）。可以给出如下指令：经过熊走到黄色套圈。

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

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