

educo[®]
hands-on education

VOCABULARY PUZZLE - CORAL (49)



Woordenschatpuzzel - koraal (49)

Wortschatzpuzzle - Koralle (49)

Puzzle de vocabulaire - le corail (49)

Puzzle de vocabulario - coral (49)

词汇拼图 - 珊瑚海 (49)

90000069

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件






educo®



VOCABULARY PUZZLE - CORAL (49)

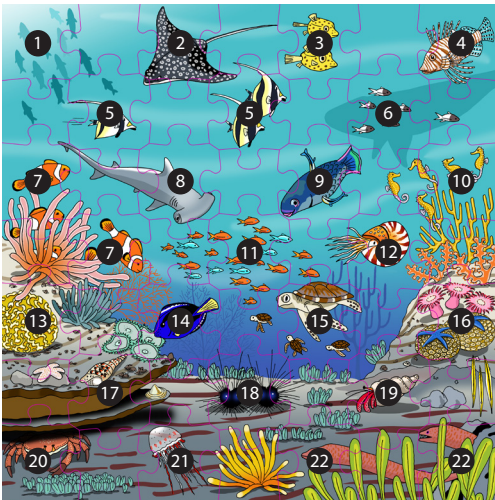
Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Sort on characteristics
-  Learn new words and use them in the right context
-  Practice communication and collaboration
-  Learn to make smooth movements with your hand and finger
-  Learn characteristics of the habitat of the coral reef

EXPLANATION

The vocabulary puzzle consists of large and small puzzle pieces. Name what you see on the large pieces.



- | | | |
|--------------------|--------------------------------------|----------------|
| 1 School of fish | 9 Parrotfish with two cleaner fishes | 16 Starfish |
| 2 Ray | 10 Seahorse | 17 Coral shell |
| 3 Yellow boxfish | 11 Sea goldie | 18 Sea urchin |
| 4 Lion-fish | 12 Nautilus | 19 Hermit crab |
| 5 Moorish idol | 13 Brain coral | 20 Sea crab |
| 6 Chromis iomelas | 14 Surgeon fish | 21 Jellyfish |
| 7 Clownfish | 15 Marine turtle | 22 Moray eel |
| 8 Hammerhead shark | | |



TIPS






- Make the same puzzle more than once and describe what you see. Repetition and familiarity are two ingredients that ensure the building of a vocabulary.
- Write or stamp on a card, the new words with their articles added. Place the large puzzle pieces on a table and add the word cards. Children can now make the link between the word and the image.
- Discuss the puzzle in a show-and-tell. Name what you can see. Play the 'true or false' game. For example: "The surgeon fish has a beautiful orange colour".
- Discuss the puzzle in a show-and-tell. Name what you can see. Play the 'Guess the animal' game. Take in mind an animal and have the children guess what it is, by asking questions to which you can only answer yes or no.
- Have the children choose one of the habitats and draw a picture of it. First draw with a black marker and then colorize with ecoline watercolour ink.



WOORDENSCHATPUZZEL - KORAAAL (49)

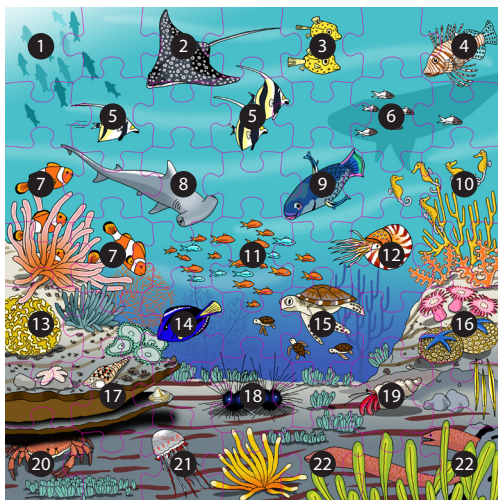
Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

-  Sorteert op basis van een of meerdere kenmerken
-  Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context
-  Oefen communicatie en samenwerking
-  Leer soepele bewegingen te maken met je hand en vingers
-  Leer kenmerken van het leefgebied koraal

UITLEGGING

De woordenschatpuzzel bestaat uit grote en kleine puzzelstukken. Benoem wat je ziet op de grote puzzelstukken.



- | | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| 1 School vissen | 8 Hamerhaai | 15 Zeeschildpad |
| 2 Rog | 9 Papegaaivis m. | 16 Zeester |
| 3 Gele koffervis | 2 poetsvisjes | 17 Koraalschelp |
| 4 Koraalduivel | 10 Zeepaardjes | 18 Zee-egel |
| 5 Maskerwimpelvis | 11 Rode vlagbaars | 19 Heremietkreeft |
| 6 Chromis iomelas | 12 Nautilus | 20 Zeekrab |
| 7 Clownvis | 13 Hersenkoraal | 21 Kwal |
| | 14 Doktersvis | 22 Murene |



TIPS






- Maak vaker dezelfde puzzel en benoem steeds weer de dieren. Herhaling en vertrouwdheid zijn twee ingrediënten die zorgen voor de opbouw van de woordenschat.
- Schrijf of stempel de nieuwe woorden op een kaartje met het lidwoord erbij. Plaats de grote puzzelstukken op een tafel en leg de woordkaartjes erbij. Kinderen kunnen nu de link leggen tussen het woord en de afbeelding.
- Bespreek de puzzel in de kring. Benoem wat er te zien is. Speel 'waar - niet waar'. Bijvoorbeeld: "De doktersvis heeft een mooie oranje kleur".
- Bespreek de puzzel in de kring. Benoem wat er te zien is. Speel 'raad het dier'. Neem een dier in gedachten en laat de kinderen raden welk dier het is door vragen te stellen waarop je alleen met ja of nee mag antwoorden.
- Laat de kinderen een van de leefgebieden kiezen en er een tekening van maken. Teken eerst met zwarte stiften en kleur daarna in met ecoline.



WORTSCHATZPUZZLE - KORALLE (49)

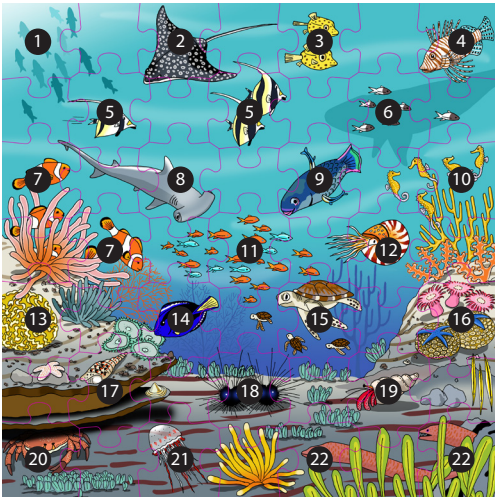
Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Anhand eines oder mehrerer Merkmale ordnen
-  Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext anwenden
-  Kommunikation und Zusammenarbeit üben
-  Lernen, mit der Hand und den Fingern flüssige Bewegungen zu machen
-  Kennenlernen von Merkmalen der Lebensräume Korallenriff

ERKLÄRUNG

Das Wortschatzpuzzle enthält größere und kleinere Puzzleteile. Benennen, was auf den größeren Puzzleteilen zu sehen ist.



- | | | |
|---------------------|-----------------------|----------------------|
| 1 Fischschwarm | 9 Papageifisch m. | 15 Meeresschildkröte |
| 2 Rochen | 2 Putzfischen | 16 Seestern |
| 3 Gelber Kofferfish | 10 Seepferdchens | 17 Korallenhülle |
| 4 Feuerfish | 11 Roter Fahnenbarsch | 18 Seeigel |
| 5 Halfterfish | 12 Nautilus | 19 Einsiedlerkrebs |
| 6 Chromis iomelas | 13 Steinkoralle | 20 Meereskrebs |
| 7 Clownfish | 14 Doktorfish | 21 Qualle |
| 8 Hammerhai | | 22 Muräne |



TIPPS

- Öfter dasselbe Puzzle machen und besprechen: Wiederholung und Bekanntheit helfen beim Wortschatzaufbau.
- Neue Wörter mit dem dazugehörigen Artikel auf eine Karte schreiben oder stempeln. Die großen Puzzleteile auf einen Tisch legen und die Karten mit den Wörtern dazulegen. Kinder können jetzt die Verbindung zwischen dem Wort und dem Bild herstellen.
- Das Puzzle im Kreis besprechen: Benennen, was darauf zu sehen ist. „Ist es wahr oder falsch?“ spielen. Beispiel: „Der Doktorfisch hat eine schöne orangene Farbe“.
- Das Puzzle im Kreis besprechen: Benennen, was darauf zu sehen ist. „Rate das Tier“ spielen: An ein Tier denken und die Kinder dieses Tier erraten lassen, indem sie nur Fragen stellen dürfen, die sich mit Ja oder Nein beantworten lassen.
- Die Kinder wählen eines der Lebensräume und machen eine Zeichnung davon: Zuerst wird mit einem schwarzen Stift gezeichnet und danach mit Ecoline bunt ausgemalt.

PUZZLE DE VOCABULAIRE - LE CORAIL (49)

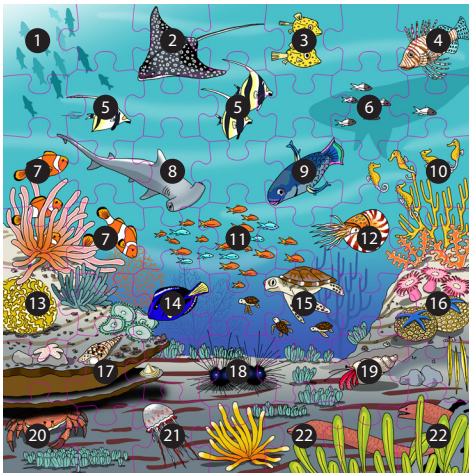
Arithmétique Langue Motricité

OBJECTIF

- Savoir trier sur base d'une ou plusieurs qualités
- Apprenez de nouveaux mots et les utilisez dans le bon contexte
- Actionnez spécifiquement le pouce et l'index
- Apprenez à faire des mouvements harmonieux avec ta main et tes doigts
- Connaître les caractéristiques du récif corallien

EXPLANATION

Le puzzle de vocabulaire se compose de grandes et de petites pièces. Nommez ce que tu vois sur les grosses pièces.



- | | | |
|------------------------|---|-----------------------|
| 1 Banc de poisson | 9 Poisson-perroquet avec deux petits poissons | 16 Étoiles de mer |
| 2 Raie | 10 Hippocampe | 17 Coquille de corail |
| 3 Poisson-coffre jaune | 11 Barbier rouge | 18 Oursin |
| 4 Poisson-lion | 12 Nautile | 19 Bernard l'hermite |
| 5 Zancle cornu | 13 Corail-cerveau | 20 Crabe de mer |
| 6 Chromis iomelas | 14 Poisson chirurgien | 21 Méduse |
| 7 Poisson-clown | 15 Tortue de mer | 22 Murène |
| 8 Requin-marteau | | |



CONSEILS

- Faites le même puzzle plus d'une fois. La répétition et la familiarité sont deux ingrédients qui assurent la construction d'un vocabulaire.
- Écrivez ou tamponnez sur une carte, les nouveaux mots avec leurs articles ajoutés. Placez les grandes pièces du puzzle sur une table et ajoutez les cartes de mots. Les enfants peuvent maintenant faire le lien entre le mot et l'image.
- Commentez le puzzle dans le cercle de parole. Nommez ce que tu peux voir. Jouez au jeu « Vrai ou faux ». Par exemple : « Le poisson chirurgien a une belle couleur orange ».
- Commentez le puzzle dans le cercle de parole. Nommez ce que tu peux voir. Jouez au jeu « Devinez l'animal ». Pensez à un animal et demandez aux enfants de deviner ce que c'est, en posant des questions auxquelles vous ne pouvez répondre que par oui ou non.
- Demandez aux enfants de choisir l'un des habitats et d'en dessiner une image. Dessinez d'abord avec un marqueur noir, puis colorez avec de l'encre aquarelle ecoline.



PUZZLE DE VOCABULARIO - CORAL (49)

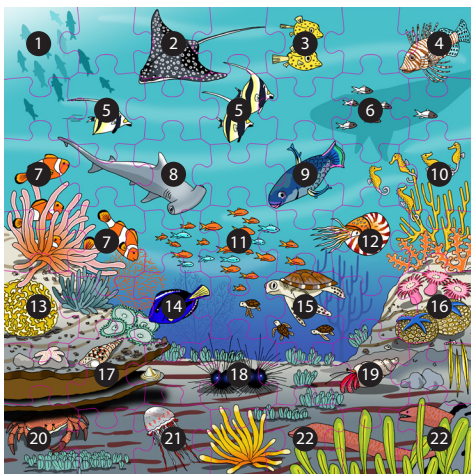
Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

- Ordenar basándose en una o varias características
- Aprende palabras nuevas y úsalas en el contexto apropiado
- Practicar la comunicación y la colaboración
- Aprende a hacer movimientos suaves con la mano y los dedos
- Aprender las características del hábitat del arrecife de coral

EXPLICACIÓN

El puzzle de vocabulario se compone de piezas grandes y pequeñas. Indicar lo que ve en las piezas grandes del rompecabezas.



- | | | |
|----------------------|---------------------|----------------------|
| 1 Banco de peses | 9 Peces loro | 16 Estrella de mar |
| 2 Raya | con 2 peces | 17 Concha de coral |
| 3 Pez cofre amarillo | limpiadores | 18 Erizo de mar |
| 4 Pez león | 10 Caballito de mar | 19 Cangrejo ermitaño |
| 5 Ídolo moro | 11 Tres colas | 20 Cangrejo de mar |
| 6 Chromis iomelas | 12 Nautilo | 21 Medusa |
| 7 Pez payaso | 13 Faviidae | 22 Morena |
| 8 Pez martillo | 14 Pez cirujano | |
| | 15 Tortuga de mar | |



CONSEJOS

- Hacer el mismo rompecabezas más a menudo. La repetición y la familiaridad son dos ingredientes que aseguran la construcción del vocabulario.
- Escribir o imprimir las palabras nuevas en una tarjeta con el artículo incluido. Colocar las piezas grandes del rompecabezas en una mesa y poner sobre ella las tarjetas de palabras. Los niños podrán entonces relacionar la palabra con la imagen correspondiente.
- Hablar sobre el rompecabezas en círculo. Nombrar lo que se observa. Jugar a 'verdadero o falso'. Por ejemplo: "El pez cirujano tiene un hermoso color naranja".
- Hablar del rompecabezas en círculo. Nombrar lo que se observa. Jugar a 'adivina el animal'. Piense en un animal y deje que los niños adivinen de qué animal se trata, haciendo preguntas a las que usted podrá responder únicamente con un 'sí' o 'no'.
- Haga que los niños elijan uno de los hábitats y lo dibujen. Dibujar con un marcador negro primero y luego colorear el dibujo con acuarela líquida (ecolina).



词汇拼图 - 珊瑚海 (49)

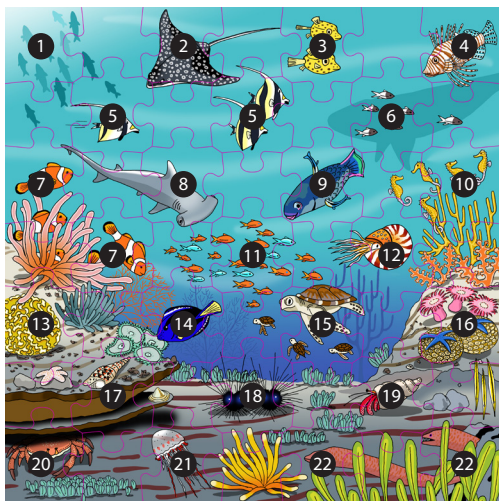
数学启蒙 ■■■■■ 语言 ■■■■ 健康 ■■

重点目标

- 根据不同逻辑对图像进行分类和排序
- 学习新单词并能在正确的语境中进行使用
- 锻炼交流和合作能力
- 学习熟练地运用手和手指
- 了解珊瑚礁栖息地的特征

游戏玩法

词汇拼图包含大小不一的拼块。
说说你在大块的拼块上看到了什么。



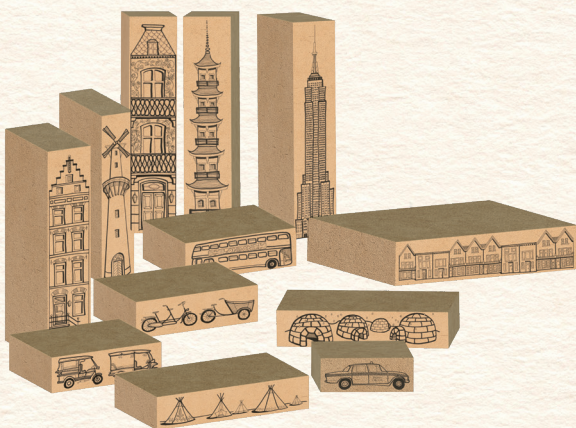
- | | | |
|--------|-------------|--------|
| 1 鱼群 | 9 鹦哥鱼和霓虹刺鳍鱼 | 16 海星 |
| 2 鳐 | 10 海马 | 17 珊瑚礁 |
| 3 粒突箱鲀 | 11 金花鲈 | 18 海胆 |
| 4 狮子鱼 | 12 鹦鹉螺 | 19 寄居蟹 |
| 5 镰鱼 | 13 片脑纹珊瑚 | 20 海蟹 |
| 6 宅泥鱼 | 14 刺尾鱼 | 21 水母 |
| 7 小丑鱼 | 15 海龟 | 22 海鳗 |
| 8 双髻鲨 | | |



游戏提示

- 重复进行拼图游戏。重复和练习是拓展词汇量的两个基本要素。
- 制作或打印单词卡片，将单词卡片和较大拼块上的图像一一对应。
- 幼儿自由进行分享和讨论。说一说你看到了什么？同时，也可以玩“对还是错”的游戏。例如：“刺尾鱼的鱼身是橙色的”。
- 幼儿自由进行分享和讨论。说一说你看到了什么？同时，也可以玩“猜动物”的游戏。幼儿记住一个目标动物，让其他孩子通过提问的方式猜测是哪个目标动物，知道这个目标动物的孩子回答：“是”或者“否”。
- 幼儿们自由选择其中一个栖息地并将其画出来。可以先用黑色水性笔进行描边，然后用彩色水性笔进行着色。

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