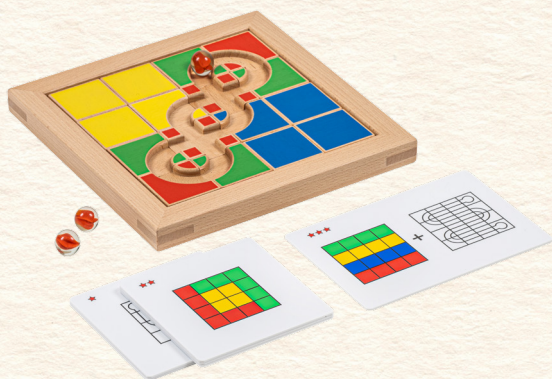


educo[®]
hands-on education

COLOUR CODE



Kleurcode

Farbcode

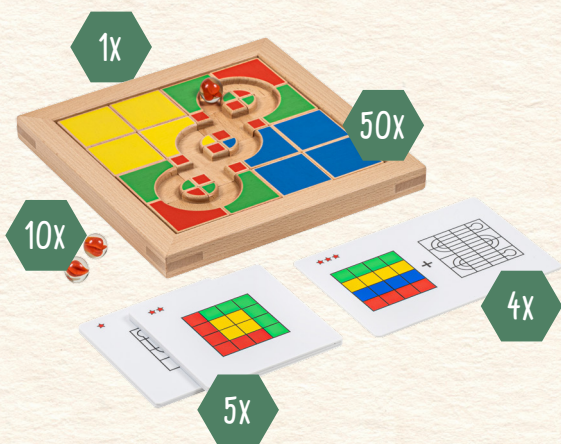
Code couleur

Código de colores

弹珠代码游戏(初级)

90000488

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件






educoco[®]



COLOUR CODE

Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Practicing coding without technology
-  Boosting problem-solving skills
-  Practicing spatial orientation
-  Encouraging communication and collaboration
-  Practicing visual motor skills

EXPLANATION

1

Draw a 1-star assignment card.
Copy the marble track from the card using your own choice of colours. Place coloured blocks with no track in the empty spaces on the board, so that it is completely filled.



Hold the board in both hands and move the marble along the track by tilting the board to and fro.

2

Draw a 2-star assignment card.
Create your own marble track using the colours shown on the card. Place coloured blocks with no track in the empty spaces on the board, so that it is completely filled.



Hold the board in both hands and move the marble along the track by tilting the board to and fro.

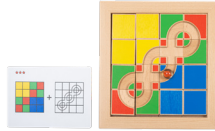


3

Draw a 3-star assignment card.
Copy the marble track from the card using the colours shown on the card.

If needed, place coloured blocks with no track in the empty spaces on the board, so that it is completely filled.

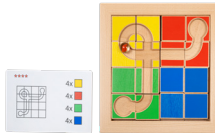
Hold the board in both hands and move the marble along the track by tilting the board to and fro.



4

Draw a 4-star assignment card.
Use the number of blocks for each colour as shown to create the marble track and completely fill the board.

Hold the board in both hands and move the marble along the track by tilting the board to and fro.








TIPS

- Play the game in pairs. Each hold one side of the board and move the marble along the track by tilting the board to and fro. Vocalise and work together.
- Come up with your own structure.
- Come up with your own marble track. Set a goal, such as making the track as long or as short as possible, or making a track with as many curves or intersections as possible.
- Play as a team. Select a number of coloured blocks that the other person has to connect. Then check the track together by rolling a marble along the track.
- Play as a team. Make a maze track that includes a start and end point, but also some dead ends. Have someone else roll the marble through the maze.
- A marble track does not need to have a start or an end; it can also be continuous!

KLEURCODE

Rekenen  Taal  Motoriek 

LEERDOEL

-  Oefen coderen zonder technologie
-  Stimuleer het probleemoplossend denken
-  Oefen de ruimtelijke oriëntatie
-  Bevorder communicatie en samenwerking
-  Oefen visueel-motorische vaardigheden

UITLEG

1

Neem een opdrachtkaart met 1 ster. Maak de knikkerbaan van de kaart na in kleuren die je zelf kiest. Leg op de lege plekken in het speelbord gekleurde blokken zonder gleuf, zodat alles gevuld is. Neem het speelbord in twee handen en laat de knikker over de baan rollen door het bord heen en weer te kantelen.



2

Neem een opdrachtkaart met 2 sterren. Maak een zelfbedachte knikkerbaan in de kleuren zoals op de kaart. Leg op de lege plekken in het speelbord gekleurde blokken zonder gleuf, zodat alles gevuld is.

Neem het speelbord in twee handen en laat de knikker over de baan rollen door het bord heen en weer te kantelen.



3

Neem een opdrachtkaart met 3 sterren. Maak de knikkerbaan van de kaart na in de kleuren die aangegeven staan.

Leg indien nodig op de lege plekken in het bord gekleurde blokken zonder gleuf, zodat alles gevuld is.

Neem het speelbord in twee handen en laat de knikker over de baan rollen door het bord heen en weer te kantelen.



4

Neem een opdrachtkaart met 4 sterren.

Gebruik het aantal blokken per kleur die aangegeven staan om de knikkerbaan te maken en het bord geheel te vullen.

Neem het speelbord in twee handen en laat de knikker over de baan rollen door het bord heen en weer te kantelen.



TIPS






- Speel het spel in tweetallen. Pak elk aan een kant het speelbord vast en laat de knikker over de baan rollen door het bord heen en weer te kantelen. Overleg en werk samen.
- Bedenk je eigen bouwwerk.
- Bedenk een eigen knikkerbaan. Stel een doel, bijvoorbeeld: maak de baan zo lang of kort mogelijk. Of maak een baan met zoveel mogelijk bochten of kruispunten.
- Speel samen. Leg een aantal gekleurde blokken neer die de ander moet verbinden. Controleer het samen door de knikker over de baan te rollen.
- Speel samen. Maak een doolhofbaan met begin- en eindpunt, maar ook met doodlopende stukken. Laat iemand anders de knikker door het doolhof rollen.
- Een knikkerbaan hoeft geen begin of einde te hebben. De knikker mag ook een doorlopende baan volgen.



FARBCODE

Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

-  Codieren üben ohne Technologie
-  Lösungsorientiertes Denken anregen
-  Räumliche Orientierung üben
-  Kommunikation und Zusammenarbeit fördern
-  Visuell-motorische Fähigkeiten trainieren

1

Eine Aufgabenkarte mit 1 Stern wählen.

Die dargestellte Kugelbahn mit selbstgewählten Farben nachbauen. Farbige Klötze ohne Bahn auf die leeren Stellen des Spielbretts legen, bis das Brett voll ist.

Das Spielbrett in beide Hände nehmen und hin und her kippen, sodass die Murmel durch die Bahn rollt.



ERKLÄRUNG

2

Eine Aufgabenkarte mit 2 Sternen wählen. Eine selbst erfundene Kugelbahn in den dargestellten Farben bauen.

Farbige Klötze ohne Bahn auf die leeren Stellen des Spielbretts legen, bis das Brett voll ist.

Das Spielbrett in beide Hände nehmen und hin und her kippen, sodass die Murmel durch die Bahn rollt.



3

Eine Aufgabenkarte mit 3 Sternen wählen. Die dargestellte Kugelbahn in den angegebenen Farben nachbauen.

Falls nötig farbige Klötze ohne Bahn auf die leeren Stellen des Spielbretts legen, bis das Brett voll ist.

Das Spielbrett in beide Hände nehmen und hin und her kippen, sodass die Murmel durch die Bahn rollt.



4

Eine Aufgabenkarte mit 4 Sternen wählen. Mit der angegebenen Anzahl an Klötzen pro Farbe die dargestellte Kugelbahn bauen und das Brett vollständig füllen.

Das Spielbrett in beide Hände nehmen und hin und her kippen, sodass die Murmel durch die Bahn rollt.








- Zu zweit spielen. Das Spielbrett jeweils an einer Seite festhalten und gemeinsam hin und her kippen, sodass die Murmel durch die Bahn rollt. Gemeinsam überlegen und umsetzen.
- Eine eigene Konstruktion ausdenken.
- Eine eigene Kugelbahn ausdenken. Ein Ziel setzen, z. B.: Die Bahn so lang oder kurz wie möglich machen oder eine Bahn mit möglichst vielen Kurven oder Kreuzungen bauen.
- Gemeinsam spielen. Ein paar farbige Klötze auswählen, die der andere dann verbinden muss. Gemeinsam kontrollieren, indem ihr die Murmel durch die Bahn rollen lasst.
- Gemeinsam spielen. Ein Labyrinth bauen, das einen Start und ein Ziel, aber auch Sackgassen hat. Jemand anders die Murmel durch das Labyrinth rollen lassen.
- Nicht jede Kugelbahn muss einen Anfang und ein Ende haben. Die Murmel kann auch einer durchgehenden Bahn folgen.

CODE COULEUR

Arithmétique  Langue  Motricité 

OBJECTIF

-  Exercer le codage sans technologie
-  Stimuler la résolution de problèmes
-  Exercer l'orientation dans l'espace
-  Encourager la communication et la coopération
-  Exercer les compétences visuo-motrices

EXPLANATION

1

Prenez une carte défi avec une étoile. Reproduisez le circuit de la carte dans les couleurs de votre choix. Placez des blocs de couleurs dans les cases vides de la planche afin que toutes les cases soient remplies. Prenez le plateau à deux mains et faites rouler la bille dans le circuit en inclinant le plateau d'avant en arrière.



2

Prenez une carte défi avec 2 étoiles. Inventez un circuit dans les couleurs indiquées sur la carte. Placez des blocs de couleurs dans les cases vides du plateau afin que toutes les cases soient remplies. Prenez le plateau à deux mains et faites rouler la bille dans le circuit en inclinant le plateau d'avant en arrière.



3

Prenez une carte défi avec 3 étoiles. Reproduisez le circuit dans les couleurs indiquées sur la carte. Placez si nécessaire des blocs de couleurs dans les cases vides du plateau afin que toutes les cases soient remplies. Prenez le plateau à deux mains et faites rouler la bille dans le circuit en inclinant le plateau d'avant en arrière.



4

Prenez une carte défi avec 4 étoiles. Utilisez le nombre de blocs de chaque couleur indiqué sur la carte pour reproduire le circuit et remplir le plateau. Prenez le plateau à deux mains et faites rouler la bille dans le circuit en inclinant le plateau d'avant en arrière.



CONSEILS






- Jouez par deux. Prenez chacune un côté du plateau et faites rouler la bille dans le circuit en inclinant le plateau d'avant en arrière. Discutez et coopérez.
- Inventez votre propre construction.
- Inventez votre propre circuit. Fixez un objectif, par exemple : créer le circuit le plus court/le plus long possible. Ou : créer un circuit avec le plus de virages/croisements possible.
- Jouez ensemble. Posez sur la table plusieurs blocs de couleur que l'autre doit assembler pour créer un circuit. Vérifiez ensemble si le circuit fonctionne en faisant rouler la bille.
- Jouez ensemble. Créez un labyrinthe avec un point de départ et un point final, mais aussi avec des impasses. Un autre joueur fait rouler la bille dans le labyrinthe.
- Un circuit ne doit pas forcément avoir de début ou de fin. La bille peut aussi suivre un chemin continu.



CÓDIGO DE COLORES

Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

-  Practica los códigos de colores sin tecnología
-  Fomenta la solución de problemas
-  Practica la orientación espacial
-  Fomenta la comunicación y la cooperación
-  Practica las habilidades visomotoras

EXPLICACIÓN

1

Elige una tarjeta de desafío con 1 estrella. Recrea la pista de canicas de la tarjeta con los colores que prefieras.

Coloca bloques de colores sin pista en los espacios vacíos del tablero, de modo que todo quede lleno.

Coge el tablero con las dos manos y deja que la canica ruede por la pista, inclinándolo hacia delante y hacia atrás.



2

Elige una tarjeta de desafío con 2 estrellas. Diseña tu propia pista de canicas con los colores que aparecen en la tarjeta.

Coloca bloques de colores sin pista en los espacios vacíos del tablero, de modo que todo quede lleno.

Coge el tablero con las dos manos y deja que la canica ruede por la pista, inclinándolo hacia delante y hacia atrás.



3

Elige una tarjeta de desafío con 3 estrellas. Recrea la pista de canicas de la tarjeta con los colores indicados.

Si hace falta, coloca bloques de colores sin pista en los espacios vacíos del tablero, de modo que todo quede lleno.

Coge el tablero con las dos manos y deja que la canica ruede por la pista, inclinando el tablero hacia delante y hacia atrás.



4

Elige una tarjeta de desafío con 4 estrellas.

Utiliza de cada color el número de bloques indicado en la tarjeta para crear la pista de canicas y llenar el tablero por completo.

Coge el tablero con las dos manos y deja que la canica ruede por la pista, inclinando el tablero hacia delante y hacia atrás.



CONSEJOS






- Juega con un amigo. Cada uno coge el tablero por un lado para dejar que la canica ruede por la pista, inclinando el tablero hacia delante y hacia atrás. Comunica y colabora juntos.
- Inventa tu propia estructura.
- Inventa tu propia pista de canicas. Fija un objetivo, por ejemplo: haz la pista lo más larga o corta posible, o crea una pista con tantas curvas o cruces como sea posible.
- Juega con un amigo. Elige algunos bloques de colores que la otra persona tenga que conectar. Comprueba juntos si la canica puede rodar por la pista.
- Juega con un amigo. Crea una pista laberinto con punto de inicio y final, además de pistas sin salida. Deja que la otra persona haga rodar la canica por el laberinto.
- Una pista de canicas no tiene por qué tener un principio o un final. La canica también puede seguir una pista continua.



弹珠代码游戏(初级)

数学启蒙  语言  健康 

重点目标

-  在没有技术的情况下练习编码
-  鼓励解决问题的思维方式
-  练习空间定位
-  加强沟通与合作
-  练习视觉运动技能

游戏玩法

1

拿一张带有 1 星的任务卡。用你自己选择的颜色拼接的滚球轨道。在游戏板的空白处放上没有轨道的彩色积木，全部填满。双手捧着游戏板，通过前后左右倾斜，让滚球沿着轨道滚动。



2

拿一张带有 2 星的任务卡。用卡片上的颜色自己设计一条滚球轨道。在游戏板的空白处放上没有轨道的彩色积木，全部填满。双手捧着游戏板，通过前后左右倾斜，让滚球沿着轨道滚动。





3

拿一张带有 3 星的任务卡。用指定的颜色重新拼接卡片上的滚球轨道。如果有必要，在游戏板的空白处放上没有轨道的彩色积木，全部填满。双手捧着游戏板，通过前后左右倾斜，让滚球沿着轨道滚动。



4

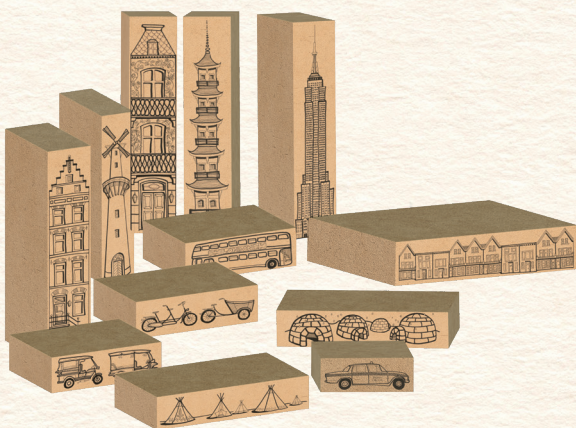
拿一张带有 4 星的任务卡。用指定的颜色重新拼接滚球轨道，并且全部填满游戏板。双手捧着游戏板，通过前后左右倾斜，让滚球沿着轨道滚动。



游戏提示

- 两人一组玩。一人端着游戏板的一边，两人配合倾斜方位，让滚球沿着轨道滚动。协同完成任务。
- 设计你自己的结构图。
- 拼接你自己的滚球轨道。设定一个目标，比如轨道必须多长多短。或者，拼接一条有很多转弯或交叉的轨道。
- 大家一起玩。指定一些必须用的彩色方块，让游戏伙伴连接起来。让滚球在轨道上跑一下，看有没有连通。
- 大家一起玩。拼接一条有起点和终点，还有死胡同的迷宫轨道。要求伙伴带滚球走出迷宫。
- 滚球轨道的起点或终点不是必需的。滚球轨道可以是循环连通的。

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