

educo[®]
hands-on education

THINKING SQUARES



Denkvierkanten
Denkquadrate
Carrés pour réfléchir
Cuadros de pensamiento
思维方块
900000277

CONTENTS



Inhoud
Inhalt
Contenu
Contenido
产品组件

educo®



THINKING SQUARES

Mathematics  Language  Motor skills 

OBJECTIVE

-  Sorting based on one or multiple properties
-  Practise a wide variety of numeracy-related topics such as colours and shapes, patterns, counting and number sense, measuring content, circumference and surface, and spatial orientation
-  Recognise and name the differences and similarities
-  Learn new words and use them in the right context
-  Practise fine motor skills
-  Practise flexible and creative thinking skills
-  Practise cooperation and communication

EXPLANATION

1

Play together. Place a Thinking Square in the middle of the table. Take a look at the four images.

Which one is the odd one out?

Explain why. Find similarities and differences together. Share all the possible answers and learn from one

another. The cards feature lots of similarities that correspond to various language and numeracy learning goals.



For example:

- Cake with 5 candles: This is the only one you can eat
- 2 presents: This is the only one you will unwrap
- Garland with the number 7: This is the only one you should hang
- House number 3: This is outdoors, the others are used indoors

What's great about this game: anything could be right, and nothing is ever wrong.



For example:

Policeman (top left)

- The policeman has his legs together (instead of legs wide)
- The policeman is wearing blue trousers with black stripes (instead of black trousers with blue stripes)

Policeman (top right)

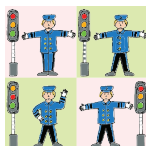
- 4 wide stripes on the traffic light pole (instead of narrow stripes)
- The policeman has 3 buttons on his uniform (instead of 6 buttons)

Policeman bottom left

- The order of the colours of the traffic lights is not correct. Here, it is orange-red-green (instead of red-orange-green)
- The policeman is holding up one arm and has one arm to his side (instead of arms to the side)

Policeman bottom right

- The traffic light is to the right of the policeman (instead of left)
- The stripes on the uniform sleeve go from narrow to wide (instead of from wide to narrow)



TIPS

- Make the game easier by only naming the similarities and differences. Make the game more difficult by explaining the similarities and differences. Or ask the question: Can you find a reason why ANY picture could be the odd one out?
- Use the Thinking Squares as a useful pastime.
- Think of a story that features all images of a Thinking Square.
- Draw a Thinking Square yourself or make one using materials from the classroom.

DENKVIERKANTEN

Rekenen     Taal     Motoriek 

LEERDOEL

-  Sorteert op basis van een of meerdere kenmerken
-  Oefent een grote diversiteit aan rekenonderwerpen zoals kleuren en vormen, patronen, tellen en getalbegrip, meten van inhoud, omtrek en oppervlakte en ruimtelijke oriëntatie
-  Herken en benoem verschillen en overeenkomsten
-  Leer nieuwe woorden en gebruik ze in de juiste context
-  Oefent de fijne motoriek
-  Oefent flexibel en creatief denken
-  Oefent het samenwerken en communiceren

UITLEG

1

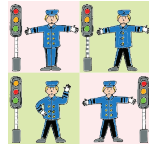
Speel samen. Leg een Denkvierkant in het midden op de tafel. Bekijk de vier afbeeldingen. Welke hoort er volgens jou niet bij? Vertel waarom. Zoek samen overeenkomsten en verschillen. Deel alle mogelijkheden en leer van elkaar. In de kaarten zitten veel overeenkomsten opgenomen die aansluiten bij diverse leerdoelen taal en rekenen.



Bijvoorbeeld:

- Taart met 5 kaarsjes: Deze kun je als enige opeten
- 2 cadeautjes: Deze ga je als enige uitpakken
- Slinger met cijfer 7: Deze moet je als enige ophangen
- Huisnummer 3: Dit is buiten, de overige gebruik je binnen

Het leuke van dit spel: alles kan goed zijn en het is nooit fout.

Bijvoorbeeld:**Agent (linksboven)**

- De agent heeft de benen tegen elkaar (in plaats van de benen wijd)
- De agent heeft een blauwe broek met zwarte strepen (in plaats van een zwarte broek met blauwe strepen)

Agent (rechtsboven)

- Er staan 4 brede strepen op de paal van het stoplicht (in plaats van smalle strepen)
- De agent heeft 3 knopen op zijn uniform (in plaats van 6 knopen)

Agent linksonder

- De kleurvolgorde van het stoplicht is niet goed. Hier oranje-rood-groen (in plaats van rood-oranje-groen)
- De agent heeft één arm omhoog en één in de zij (in plaats van beide armen opzij)

Agent rechtsonder

- Het stoplicht staat rechts van de agent (in plaats van links)
- De strepen op de mouw van het uniform zijn smal-breed (in plaats van breed-smal)

TIPS

- Vereenvoudig het spel door de overeenkomsten en verschillen enkel te benoemen. Maak het spel moeilijker door de overeenkomsten en verschillen te verwoorden. Of stel de vraag: Kunnen jullie voor ELK plaatje bedenken waarom die er niet bij hoort?
- Zet de Denkvierkanten in als zinvol tussendoortje.
- Bedenk een verhaal waar alle afbeeldingen van een Denkvierkant in voorkomen.
- Teken zelf een Denkvierkant of maak er één met materialen uit de klas.



DENKQUADRATE

Rechnen  Sprache  Motorik 

LERNZIEL

- Nach einem oder mehreren Merkmalen ordnen
- Eine große und vielseitige Menge an Recheninhalten üben: beispielsweise Farben und Formen, Muster, Zählen und Zahlverständnis, Messen von Inhalten, Umfang und Oberfläche, räumliches Orientierungsvermögen
- Unterschiede und Übereinkünfte erkennen und benennen
- Neue Wörter lernen und diese im richtigen Kontext verwenden
- Feinmotorik üben
- Flexibles und kreatives Denken üben
- Zusammenarbeit und Kommunikation üben

ERKLÄRUNG

1

Gemeinsam spielen: Ein Denkquadrat auf die Tischmitte legen und die vier Bilder genau betrachten. Welches passt deiner Meinung nach nicht dazu? Erkläre, warum nicht. Miteinander Übereinkünfte und Unterschiede suchen, dabei alle Möglichkeiten miteinander besprechen und so voneinander lernen. Die Karten enthalten viele Übereinkünfte, die zu unterschiedlichen Lernzielen der Bereiche Sprache und Rechnen passen.



Zum Beispiel:

- Torte mit 5 Kerzen: Sie wird als einzige gegessen
- Geschenke: 2 ist eine gerade Zahl, die anderen sind ungerade (3-5-7)
- Wimpelkette mit der Zahl 7: Sie wird als einzige aufgehängt
- Hausnummer 3 : Sie befindet sich draußen, alle übrigen Sachen sind drinnen

Das Schöne an diesem Spiel ist, dass alles richtig sein kann und nie etwas falsch ist.



Zum Beispiel:

Polizist (links oben)

- Der Polizist hat seine Beine nebeneinander gestellt (anstatt von Beine breit)

- Der Polizist trägt eine blaue Hose mit schwarzen Streifen (anstatt von schwarze Hose mit blauen Streifen)

Polizist (rechts oben)

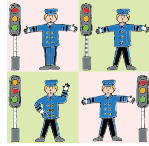
- 4 breite Streifen auf dem Pfahl der Ampel (anstatt von schmale Streifen)
- Auf der Uniform des Polizisten sind 3 Knöpfe (anstatt von 6 Knöpfe)

Polizist links unten

- Die Reihenfolge Ampelfarben stimmt nicht: Ist hier Gelb-Rot-Grün (anstatt von Rot-Gelb-Grün)
- Der Polizist hebt einen Arm hoch und stemmt einen Arm in die Seite (anstatt von Arme seitlich gespreizt)

Polizist rechts unten

- Die Ampel steht rechts neben dem Polizisten (anstatt von links)
- Schmal-breite Streifen auf dem Uniform-Ärmel (anstatt von breit-schmal)



TIPPS

- Das Spiel kann einfacher gemacht werden, indem die Übereinkünfte und Unterschiede nur kurz benannt werden. Das Spiel wird schwieriger, wenn die Übereinkünfte und Unterschiede genau beschrieben werden sollen. Auch mal die Frage stellen: „Könnt ihr für JEDES Bild eine Erklärung dafür finden, warum es nicht dazu gehört?“
- Die Denkquadrate mal als sinnvolle Überbrückung einsetzen.
- Eine Geschichte erfinden, in der alle Bilder des Denkquadrats vorkommen.
- Selbst ein Denkquadrat zeichnen oder eines mit Material aus dem Klassenzimmer machen.

CARRÉS POUR RÉFLÉCHIR

Arithmétique  Langue  Motricité 

OBJECTIF

-  Triez en fonction d'une ou plusieurs caractéristiques
-  Exercez un large éventail de sujets de mathématiques tels que les couleurs et les formes, les modèles, les additions et le concept des nombres, la mesure du volume, du périmètre et de la surface et l'orientation spatiale.
-  Reconnaissez et nommez les différences et les similitudes
-  Apprenez de nouveaux mots et utilisez-les dans le bon contexte
-  Exercez la motricité fine
-  Pratiquez la pensée flexible et créative
-  Exercez la collaboration et la communication

EXPLANATION

1

Jouez ensemble. Placez un Carré pour réfléchir au centre de la table. Regardez les quatre images. Laquelle, selon vous, n'est pas à sa place ? Expliquez pourquoi. Cherchez ensemble les similitudes et les différences. Partagez toutes les possibilités et apprenez les uns des autres. Les cartes contiennent de nombreuses similitudes qui correspondent à différents objectifs d'apprentissage pour la langue et les mathématiques.



Par exemple:

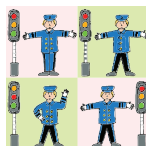
- Gâteau avec 5 bougies: C'est la seule image qu'on peut manger
- 2 cadeaux: 2 est un chiffre pair, toutes les autres images ont des chiffres impairs (3-5-7)
- Guirlande avec le chiffre: C'est la seule image qu'on peut suspendre
- Numéro de maison 3: Cette image est de l'extérieur, les autres images sont de l'intérieur

Ce qui est amusant dans ce jeu : tout peut être juste et aucune réponse n'est mauvaise.

Par exemple:

Agent de police (en haut à gauche)

- L'agent de police a les jambes serrées (à la place de jambes écartées)
- L'agent de police a un pantalon bleu à rayures noires (à la place de pantalon noir à rayures bleues)



Agent (en haut à droite)

- 4 bandes larges sur le poteau du feu de circulation (à la place de bandes étroites)
- L'agent de police a 3 boutons sur son uniforme (à la place de 6 boutons)

Agent en bas à gauche

- L'ordre des couleurs du feu de circulation n'est pas correct. Ici orange-rouge-vert (à la place de rouge-orange-vert)
- L'agent de police a un bras levé et un bras qui repose sur le côté (à la place de les bras le long du corps)

Agent en bas à droite

- Le feu de circulation se situe à droite de l'agent de police (à la place de à gauche)
- Rayures étroites-larges sur la manche de l'uniforme (à la place de larges-étroites)

CONSEILS

- Simplifiez le jeu en nommant simplement les similitudes et les différences. Rendez le jeu plus difficile en formulant les similitudes et les différences. Ou posez la question : Pouvez-vous imaginer une raison pour CHAQUE image qui explique pourquoi elle n'est pas à sa place?
- Utilisez les Carrés de réflexion comme une pause intéressante.
- Imaginez une histoire qui contient toutes les images d'un Carré de réflexion.
- Dessinez votre propre Carré de réflexion ou créez-en un avec le matériel de la classe.

CUADROS DE PENSAMIENTO

Aritmética  Idioma  Habilidades motoras 

OBJETIVO

- Ordenar en función de una o varias características
- Practicar una gran variedad de temas aritméticos como los colores y las formas, los patrones, contar y la comprensión los de números, la medición del volumen, el perímetro y el área y la orientación espacial
- Reconocer y nombrar las diferencias y semejanzas
- Aprender nuevas palabras y utilizarlas en el contexto adecuado
- Practicar la motricidad fina
- Practicar el pensamiento flexible y creativo
- Practicar el trabajo en equipo y la comunicación

EXPLICACIÓN

1

Jugad juntos. Coloca un Cuadro de pensamiento en el centro de la mesa. Mira las cuatro imágenes. ¿Cuál crees que no corresponde? Explica por qué. Buscad juntos las semejanzas y las diferencias. Compartid todas las posibilidades y aprended unos de otros. Las tarjetas contienen muchas similitudes que coinciden con varios objetivos de aprendizaje en lengua y aritmética.



Por ejemplo:

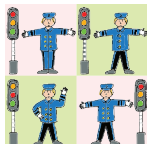
- Tarta con 5 velas: Sólo tú te la puedes comer
- 2 regalos: Sólo tú puedes desenvolverlo
- Guirnalda con el número 7: Debes colgar tú solo esta guirnalda
- Casa número 3: Esto es afuera, las otras se usan dentro

Lo divertido de este juego es que todo puede estar bien y nunca mal.

Por ejemplo:

Policía (arriba a la izquierda)

- El policía tiene las piernas juntas (en vez de piernas abiertas)
- El policía tiene un pantalón azul con rayas negras (en vez de pantalón negro con rayas azules)



Policía (arriba a la derecha)

- 4 rayas anchas en el poste del semáforo (en vez de rayas estrechas)
- El policía tiene 3 botones en el uniforme (en vez de 6 botones)

Policía abajo a la izquierda

- La secuencia de colores del semáforo no es correcta. Aquí naranja-rojo-verde (en vez de rojo-naranja-verde)
- El policía tiene un brazo en alto y otro al lado (en vez de brazos extendidos)

Policía abajo a la derecha

- El semáforo está a la derecha del policía (en vez de izquierda)
- Rayas estrechas y anchas en la manga del uniforme (en vez de ancho-estrecho)

CONSEJOS

- Simplifica el juego nombrando solo las semejanzas y las diferencias. Haz el juego más difícil verbalizando las semejanzas y las diferencias. O bien, haz la pregunta: ¿Se os ocurre alguna razón por la que CADA imagen no debería estar ahí?
- Utiliza los Cuadrados para Pensar como un entretenimiento del que aprendes algo.
- Piensa en una historia que incluya todas las imágenes de un Cuadrado para Pensar.
- Dibuja tú mismo un Cuadrado para Pensar o haz uno con materiales del aula.



思维方块

数学启蒙 ■■■■■ 语言 ■■■■■ 健康 ■

重点目标

- 根据一个或多个特征进行分类
- 练习各种数学主题，如颜色和形状、图案、计算和数感，测量体积、周长和面积以及空间方向等
- 认识并说出不同点和相似点
- 学习新单词，并在正确的语境中使用它们
- 练习精细动作技能
- 练习灵活和创造性思维
- 练习合作和沟通

游戏玩法

1

大家一起玩。在桌子中间放一个思维方块。仔细观察这四张图片。你认为哪一张不属于这其中？说出原因。一起寻找相似点和不同点。分享可能性，互相学习。这些卡片包含了许多相似点，这些相似点与语言和数学的各种学习目标相联系。

这个游戏的有趣之处在于：一切都是正确的，永远不会错。

思维方块举例

哪一张不属于这其中？

插有5根蜡烛的蛋糕

- 你是唯一能吃的。
- 你可以吹灭这根蜡烛，但不能吹其他的。

2份礼物

- 这些是你唯一要拆开的。
- 这是一个惊喜。你还不能看到里面的东西。
- 2是偶数，其他的是奇数（3-5-7）。

带有数字7的花环

- 你是唯一需要悬挂
- 有了这个花环，你可以装饰房间、外面或你的椅子
- 总和： $2+3=5$, $3+2=5$, $5-2=3$, $5-3=2$

3号房

- 这是在外面，你在里面可以使用其他的。
- 其他图片包含蛋糕、花环和包装纸上的图案。石头则没有图案。
- 总和： $2+5=7$, $5+2=7$, $7-2=5$, $7-5=2$





思维方块举例

哪一张不属于这其中？

警察（左上角）

- 警察的双腿是并拢的（双腿大大地张开）。

- 警察穿着有黑色条纹的蓝色长裤（蓝色条纹的黑色长裤）。

警察（右上角）

- 交通信号灯的杆子上有4条宽条纹（窄条纹）。

- 警察的制服上有3颗纽扣（6颗）。

警察（左下角）

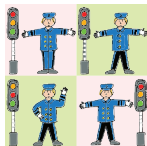
- 交通信号灯的颜色顺序不正确。是黄-红-绿（红-黄-绿）。

- 警察一只手举起来，一只手放在身旁（手臂在两边）。

警察（右下角）

- 交通信号灯在警察的右边（左边）。

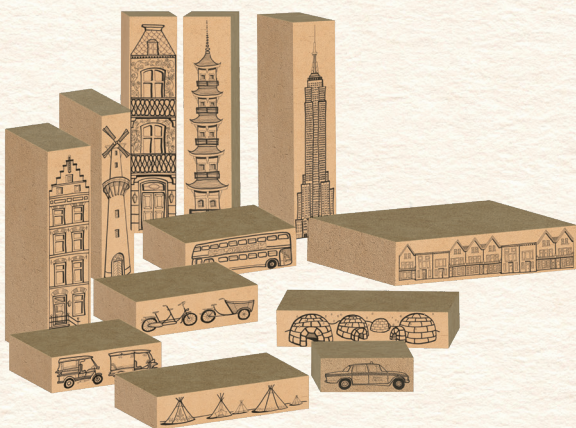
- 制服袖子上的窄幅条纹（宽幅）。



游戏提示

- 简化游戏，只说出相似点和不同点。通过口述异同，增加游戏的难度。或者提问：你能想出每张图片不属于这其中的原因吗？
- 将思维方块视为有意义、闲时能轻松做的事情
- 想一个故事，其中包括思维方块中的所有图片。
- 自己画一个思维方块，或者使用课堂上提供的材料做一个。

EDUCO WORLD



*Janet de Vink, education specialist en
Roelie Vis, agoog*



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