

Toys for Life
Home education by Educo

Sales office

Europe - Africa

Industriepark 14
7021 BL Zelhem
The Netherlands
P +31- 314 627 127
F +31-314 627 128
E info@heutink.com

Sales office

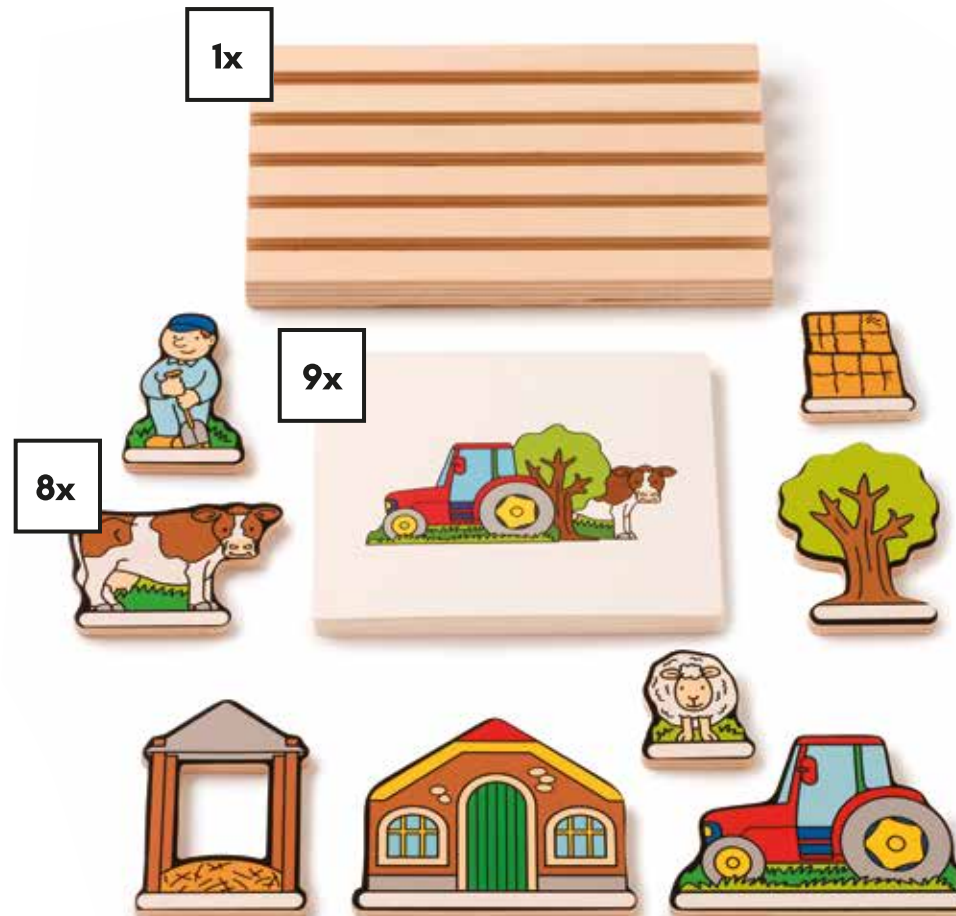
USA

150, South Whisman Road
Mountain View, CA 94041-1512
USA
P +1-650-964-2735
F +1-650-964-8162
E info@heutink-usa.com

Sales office

Asia - Pacific

9-27 Nanhai Road
315800 Ningbo-Beilun
China
P +86-574-8685 7556
F +86-574-8686 9257
E info@educationall.com
welcome@educationall.com



PEEK AND TELL

I learn about perspective

EN: Place the items in the wooden stand as shown on the assignment cards or create your own story. Stimulate spatial orientation, vocabulary and storytelling. **NL:** Maak de opdrachtkaarten na of creëer een verhaal door de houten figuren in de staander te plaatsen. Oefen het ruimtelijk inzicht, de woordenschat en het vertellen van verhalen. **DE:** Aufgabekarten nachmachen oder eine Geschichte erfinden, indem die Holzfiguren in den Ständer gesteckt werden. Stimuliert das räumliche Vorstellungsvermögen, die Erweiterung des Wortschatzes und das Erzählen von Geschichten.

FR: Copiez les fiches d'instruction ou créez une histoire en plaçant les figures en bois dans le support. Entraîner la compréhension spatiale, le vocabulaire et la narration. **SP:** Copia las tarjetas de instrucción o crea una historia colocando las figuras de madera en el soporte. Practica la percepción espacial, el vocabulario y la narración de cuentos. **CN:** 幼儿根据任务卡上的提示, 将事物卡片竖立在木架上; 也可以编写自己的故事。该款游戏可以提升幼儿的空间感知能力; 丰富幼儿的词汇和故事编写能力。

Instructions

uitleg Erklarung explication explicaci3n 游戏步骤

1



EN: Select an assignment card. Arrange the figures as indicated in the stand. Start with assignment cards with 1 dot, then cards with 2 and 3 dots. **NL:** Neem een opdrachtkaart. Plaats de figuren op de juiste plaats in de staander. Start met de kaarten met 1 stip, neem daarna de kaarten met 2 en 3 stippen. **DE:** Eine Aufgabenkarte wahlen und die Figuren auf den entsprechenden Platz in den Stander stellen. Mit den Karten mit 1 Punkt anfangen, danach die Karten mit 2 und 3 Punkten benutzen. **FR:** Prenez une carte de mission. Placez au bon endroit, les figures dans le support. Commencez avec les cartes avec un seul point, puis prenez les cartes avec deux et trois points. **SP:** Toma una tarjeta de tareas. Coloca las figuras en el lugar correcto del soporte. Empieza con las tarjetas con 1 punto, luego toma las tarjetas con 2 y 3 puntos. **CN:** 选择一张任务卡。按照任务卡的指示把任务卡插入木槽内。从带有1个点的任务卡开始，然后是2个点的和3个点的。

2



EN: Select an assignment card. Arrange the figures as indicated in the stand. Verbalise what you do: "I place the sheep in front of the farm and the farmer next to the sheep" etc. **NL:** Neem een opdrachtkaart. Plaats de figuren op de juiste plaats in de staander. Benoem wat je doet: 'ik zet het schaap voor de boerderij en de boer naast het schaap' enz. **DE:** Eine Aufgabenkarte wahlen und die Figuren auf den entsprechenden Platz in den Stander stellen. Dabei die Handlungen kommentieren: „Ich setze das Schaf vor den Bauernhof und den Bauern neben das Schaf“ usw. **FR:** Prenez une carte de mission. Placez au bon endroit, les figures dans le support. Dcrivez ce que tu fais : "Je mets le mouton devant la ferme et le fermier  c3t du mouton" etc. **SP:** Toma una tarjeta de tareas. Coloca las figuras en el lugar correcto del soporte. Indica lo que haces: "Pongo la oveja frente a la granja y al granjero al lado de la oveja", etc. **CN:** 选择一张任务卡，按照指示把图形卡插入木槽内。将这个过程用语言进行表述：“我把绵羊放在牧场前面，把农民放在绵羊旁边”等等。

Tips

tips Tipps conseils consejos 游戏提示

EN: Build your own story. Describe what happens: "The cow is hungry and is walking towards the farmer. Next to the farmer is a delicious bale of hay" etc. **NL:** Bouw een eigen verhaal. Vertel wat er gebeurt: 'De koe heeft honger en komt naar de boer. Bij de boer ligt een heerlijke baal stro' Enz. **DE:** Eine eigene Geschichte hinstellen und erzahlen, was passiert: „Die Kuh hat Hunger und geht zum Bauern. Beim Bauern liegt ein k3stlicher Strohballen“ usw. **FR:** Construisez ta propre narration. Dites ce qui se passe : "La vache a faim et vient chez le fermier. Chez le fermier il y a un dlicieux ballot de paille ..." Etc. **SP:** Construye tu propia historia. Di lo que sucede: "La vaca tiene hambre y va hacia al granjero. Al lado del granjero hay un delicioso paquete de paja", etc. **CN:** 发挥你的想象来编故事，描述发生了什么：“这只小牛很饿，它正走向农民伯伯，农民伯伯旁边有美味可口的干草”等。

EN: Trace the figures onto paper. Then design them with colours. This way you can design your own assignment cards or artwork. **NL:** Trek de figuren om op een vel papier. Teken de omtrekken in en kleur ze. Maak een mooi schilderij. **DU:** Die Umriss der Figuren auf einem Blatt Papier nachziehen und ausmalen, sodass ein hubisches Bild entsteht. **FR:** Tracez les contours des figures sur une feuille de papier. Tracez les contours et coloriez-les. Fait une belle peinture. **SP:** Dibuja las figuras en una hoja de papel claro. Dibuja los contornos y coloralos. Haz una hermosa pintura. **CN:** 在纸上描出任务卡的轮廓，然后将其上色。幼儿可以设计自己的任务卡了。