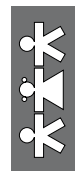


Ćwiczenia rozszerzające materiał

Dzieci wybierają się na wycieczkę, np. zwiedzają łąkę lub ogród. W czasie wycieczki starają się odszukać charakterystyczne cechy tego środowiska i poznane wcześniej zwierzęta. Dzieci poszukują więcej informacji o danym środowisku lub zwierzęciu w książkach.



Przyroda. Lotto edukacyjne

336 198



Wiek

■ 4+

Gra edukacyjna wprowadzająca dzieci w świat zwierząt z różnych środowisk. Dzieci wyszukują tafelki z ilustracjami zwierząt, poznają ciekawe informacje dotyczące ich życia a następnie przyporządkowują je planszom środowisk. Dzieci mogą sortować także według różnych cech, np. latające-pełzające, upierzone-nieupierzone, a także wyszukiwać różnice pomiędzy nimi. Materiał jest doskonałym punktem wyjścia do poszukiwania informacji na temat zwierząt.

Zawartość zestawu:

- 6 ilustrowanych tablic ze środowiskami (staw, las i łąka, rzeka, dno oceanu, ogródek działkowy, wybrzeże morskie) o wym. 23 x 33 cm
- 48 tafelków z rysunkami zwierząt o wym. 7 x 7 cm

SI IN 336 198 06/16



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



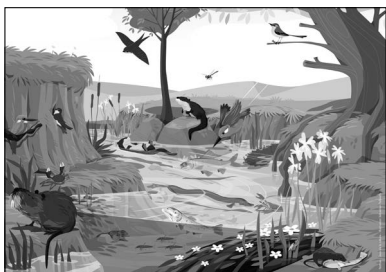
1. Zabawka nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku powyżej 3 lat. Posiada zbyt ostre krawędzie.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Staw: żaba, nutria, kokoszka zwyczajna, szczupak, tchórz, ważka, czapla siwa, zaskroniec



Las i łąka: dzięcioł, salamandra plamista, szczypawka, borsuk, puszczyk, łasica, jelonek rogacz, dżdżownica



Rzeka: zimorodek, brzegówka zwyczajna, piżmak, pstrąg, rak, węgorz, płotka, wydra



Dno oceanu: kormoran, żeglarz portugalski, ośmiornica, samogłów, rekin (alopias), żółw morski, waleń, płaszczka (raja)



Ogródek dzia kowy: ślimak, kret, rudzik, trzmiel, ryjówka, kruk/wrona, kuna, stonka



Wybrzeże morskie: małż „brzytwa”, ostrygojad długodzioby, czareczka (grzyb workowy), krab pustelnik, meduza, rozgwiazda, płastuga, konik morski

Przyporządkowanie

Dzieci przyporządkowują kartoniki ze zwierzętami do poszczególnych plansz (środowisk).

Losowanie wariant I

Dzieci odwracają tafelki rysunkami w kierunku stołu. Plansze środowisk układają przed sobą w taki sposób, by były widoczne dla wszystkich uczestników gry. Następnie kolejno losują tafelki, odkrywają je i starają się przyporządkować do odpowiedniego środowiska.

Losowanie wariant II

Dzieci odwracają tafelki rysunkami w kierunku stołu. Następnie dzielą się na 6 grup i każda z nich losuje jedną planszę środowiska. Grupy kolejno losują 1 tafelek i odkrywają go. Jeśli wylosowany obrazek przedstawia zwierzę, które pasuje do planszy którą posiada ta grupa, dzieci mogą położyć go na swojej planszy. Jeśli nie – należy odłożyć go na miejsce. Dzieci należące do innych grup przyglądają się uważnie. Jeśli zwierzę pasuje do ich planszy, starają się zapamiętać miejsce, w które tafelek został odłożony i mogą odstąpić go podczas swojej kolejki.

Sortowanie

Dzieci sortują kartoniki według podanego kryterium (np. ptaki – ssaki – owady, latające – nie latające, lądowe – wodne). Dzieci grupują zwierzęta według odczuć jakie te w nich budzą: zwierzęta przyjazne człowiekowi – zwierzęta nieprzyjazne, zwierzęta które są miłe – zwierzęta których się boją.

Omawianie środowisk

Dzieci opisują dwa wybrane środowiska posługując się planszami. Wskazują na podobieństwa i różnice. Dlaczego mogą tu zamieszkać pewne zwierzęta, a inne nie. Które zwierzęta mogą żyć w różnych środowiskach?