

Zasada 3.

Zgodnie z zasadami gry Memory należy umieścić na stole pary kart (pomieszczone). Zadaniem dzieci jest odszukanie pasujących do siebie obrazków, tzn. dopasowanie 2 kart z tej samej kategorii.



Ważne! Prosimy o zapoznanie się z instrukcją i przestrzeganie zawartych w niej zaleceń dotyczących bezpieczeństwa. Prosimy o zachowanie tej informacji na przyszłość. Ostrzeżenie! Używać tylko pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.

Ważne informacje

- produkt w całości wykonano z certyfikowanych surowców;
- produkt wykonany z materiałów bezpiecznych dla dzieci;
- produkt przeznaczony do użytku wewnątrz pomieszczenia;
- tylko do użytku pod nadzorem osoby dorosłej;



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. Produkt przeznaczony jest dla dzieci powyżej 3 roku życia.
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.



Trio. Gra memory

345 125



Wiek

- 3+

Gra zachęca do poznawania nowych słów, ćwiczy umiejętność logicznego myślenia i kojarzenia. Zadaniem graczy jest rozpoznawanie i nazywanie różnych przedmiotów oraz ich klasyfikowanie w kategorii. Karty posegregowane są następujące grupy: zwierzęta (zwierzęta morskie, zwierzęta domowe, dzikie zwierzęta, ptaki, owady i gady), żywność (owoce, warzywa, produkty mleczne, mięso, ryby, jaja, produkty zbożowe i słodycze), przedmioty w szkole (cyfry, litery, kredki, kolory, kształty i gry), przedmioty domowe (krzesła, narzędzia, sztuce, garnki i patelnie, przybory kuchenne i sprzęt AGD).

Specyfikacja produktu:

54 elem.:

- 6 plansz o wym.: 20 x 20 cm,
- 48 kart obrazkowych o wym.: 9 x 9 cm,
- 1-6 graczy;
- instrukcja.

SI IN 345 125 10/20

Wprowadzenie

Trio to gra edukacyjna wzbogacająca aktywne słownictwo dzieci, które jest podstawowym elementem nauki języków.

Rozwijane umiejętności:

- dokładne nazywanie przedmiotów, zwierząt i żywności;
- dopasowywanie do siebie według wspólnych cech;
- sortowanie przedmiotów, zwierząt lub żywności według określonych kategorii;
- słuchanie innych i przestrzeganie zasad gry.

Zapoznanie z wyposażeniem zestawu

Ważne jest, aby pokazać dzieciom wszystkie 6 tablic. Należy zwrócić uwagę, że każda plansza składa się z 4 kwadratów, a w każdym z nich znajdują się 3 elementy. Istnieją 4 różne kategorie, ale wszystkie 3 elementy w jednym kwadracie należą do tej samej: żywność, zwierzęta, artykuły szkolne lub artykuły gospodarstwa domowego. Każda kategoria składa się z 6 podkategorii:

- zwierzęta: zwierzęta morskie, zwierzęta domowe, dzikie zwierzęta, ptaki, owady i gady;
- żywność: owoce, warzywa, produkty mleczne, mięso, ryby, jaja, produkty zbożowe i słodczyce;
- przedmioty w przedszkolu: cyferki, literki, kredki, kolory, kształty i gry;
- przedmioty domowe: krzesła, narzędzia, sztucce, garnki i patelnie, przybory kuchenne i sprzęt AGD.

Nauczyciel prosi dzieci o dokładne nazwanie i opisanie elementu w każdym kwadracie, a także podanie kategorii, do której należą.

Następnym krokiem jest stopniowe prezentowanie 48 kart, tak aby dzieci mogły zapoznać się z odpowiednim słownictwem.

Karty są ułożone w 2 serie: z kropką lub bez. W przypadku 24 kart bez kropki nauczyciel zachęca dzieci do nadawania im nazw, a następnie do znalezienia tego samego obrazu w określonym kwadracie na planszy.

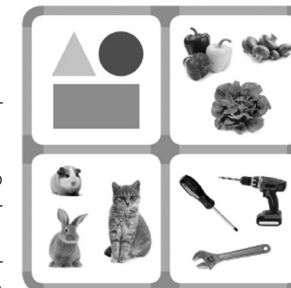
Uwaga: W przypadku kart z kropką, obrazy nie pojawiają się na planszach. W tej sytuacji nauczyciel prosi dzieci o nazwanie i opisanie przedmiotu przedstawionego na każdej karcie, a następnie słownie udziela wskazówek, które pomogą dziecku wskazać jedną z 4 głównych kategorii (żywność, zwierzęta, szkoła lub przedmiot gospodarstwa domowego).

Jak grać

Zasada 1. Plansze + karty bez kropki

Każde dziecko otrzymuje po jednej planszy. Wszystkie karty obrazkowe bez kropek umieszczamy w stosie na środku stołu.

Gracze na zmianę biorą górną kartę i głośno mówią nazwę zarówno pokazanego przedmiotu, jak i kategorię, do której należy. Osoba, która posiada na swojej planszy obraz wskazanego przedmiotu, otrzymuje kartę i umieszcza ją w odpowiednim polu. Jeśli żadne z dzieci nie ma obrazka przedmiotu, gracz odkłada kartę na stole obok stosu.



Wariant gry

Rozdać wszystkim uczestnikom gry plansze. Następnie wyznaczyć „lidera gry”, który będzie odpowiedzialny za głośne nazwanie przedmiotu na karcie i jego kategorii. Pozostali gracze nie mogą widzieć karty obrazkowej.

Zasada 2. Plansze + karty z kropką

Każde dziecko otrzymuje po jednej planszy. Wszystkie karty należy położyć na jednym stole na środku stołu, obrazkiem do góry. Gracze po kolei biorą górną kartę i opisują ją, nazywając zarówno pokazany przedmiot, jak i kategorię. Dziecko, które ma na planszy tę samą kategorię, bierze kartę i umieszcza ją w odpowiednim polu.

Na przykład, jedno dziecko losuje ze stosu kartę ze słoniem. Osoba, która ma na planszy pole z dzikimi zwierzętami, głośno informuje, bierze kartę i kładzie ją wśród lwa, żyrafy i nosorożca.

Jeśli nikt nie może dopasować obrazka, gracz odkłada kartę z powrotem na środek stołu, na stos odrzuconych.

