

## Wykorzystaj karty pracy

Karty pracy zilustrowane są obustronnie dwiema różnymi aktywnościami. Nieparzysta strona karty to aktywność z odtwarzaniem wzorów. Parzysta strona karty polega na rozszyfrowaniu instrukcji zwiększających swój poziom trudności.

### Zadania z parzystych kart:

**Karta 2:** Zidentyfikuj skarpetkę i klamerki aby umieścić je we właściwym miejscu na sznurkach.

**Karta 4:** Zidentyfikuj skarpety na podstawie kolorów pięty i palców.

**Karta 6:** Zidentyfikuj skarpetę na podstawie wzoru pokazanego na karcie pracy.

**Karta 8:** Zidentyfikuj skarpety na podstawie jej wzoru i dopasowania części klamry, aby umieścić je we właściwym miejscu na sznurku.

**Karta 10:** Znajdź pasujące pary skarpet, a następnie umieść je na sznurku zwracając uwagę na kolory klamr.

**Karta 12:** Zidentyfikuj skarpetkę na podstawie części klamry, którą na niej widzisz. Dopasuj ją do klamry na sznurku planszy magnetycznej.



**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 nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
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.



# Skarpetki. Logiczna układanka magnetyczna

## 372 037

### Wiek

- 3+



Gra polega na ułożeniu skarpet na magnetycznej tablicy wzorując się na kartach pracy, uwzględniając ich kolor, kolor spinacza, wzór ścięgu oraz prawą i lewą skarpetkę.

### Specyfikacja

- materiał: drewno, magnes, karton
- zawartość opakowania:
  - 16 drewnianych, magnetycznych skarpetek o wys. 4,7 cm;
  - drewniana magnetyczna plansza o wym. 29 x 17,5 cm;
  - 6 dwustronnych kart pracy o wym.: 29 x 16 cm o 2 poziomach trudności;
  - drewniana podstawka na karty pracy;

### Cele i umiejętności rozwijane przez grę

- Rozróżnianie 9 kolorów
- Rozróżnianie wzorów graficznych
- Rozwijanie zdolności koncentracji, obserwacji i dyskryminacji wzro-

kowej (umiejętność wykrywania różnic, klasyfikowania obiektów, symboli i kształtów)

- Wzbogacenie słownictwa
- Nabycie pojęć pozycyjnych: nad, pod, w środku, po prawej, po lewej, pomiędzy itp.
- Umiejętność prawidłowego ułożenia elementów z gry poprzez obserwację podobieństw i różnic.
- Lokalizowanie obiektów względem siebie lub względem punktów odniesienia.
- Odtwarzanie prostych wzorów naprzemiennych.
- Odtwarzanie karty wzorcowej.
- Odszyfrowywanie karty instruktażowej z wykorzystaniem informacji logicznych i przestrzennych.
- Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem logicznego myślenia.

## Informacje o grze

### Tablica magnetyczna

- Magnetyczna tablica jest umieszczona w szczelinie na podstawie. Zilustrowane są na niej wie niebieski linie przedstawiające sznurki do wieszania ubrań.
- Każda z linii ma narysowanych 8 kolorowych klamerki. Wskazują one gdzie należy umieścić skarpetki. Klamerki mogą być jedno lub dwukolorowe.
- Poproś dziecko aby nazwało kolory na klamrach.

### Skarpetki

- Wszystkie 8 par skarpetek mają różne kolory i wzory, żadne pary nie są takie same (w sumie 16 różnych skarpet). Na skarpetkach znajduje się również część ilustracji klamerki takich jak na magnetycznej planszy. Po umieszczeniu skarpetek w odpowiednich miejscach klamry powinny zostać odpowiednio uzupełnione kolorystycznie.
- Na początek należy zachęcić dziecko, aby skupiło się tylko na skarpetkach, nie zwracając uwagi na klamerki. Poproś dziecko, aby ułożyło skarpetki w pary.

- Próbuje ułożyć różne warianty par, które mogą do siebie pasować. Np. układając je zgodnie z kolorami lub wzorami
- Poproś dziecko o nazwanie kolorów skarpet: jasnoniebieski, ciemnoniebieski, żółty, czerwony, różowy, pomarańczowy, ciemnozielony i jasnozielony.
- Następnie niech nazwie różne elementy ilustrujące każdą parę: kropki, linie, zygzaki, gwiazdki, małe kropeczki, kreski, kwadraty itp.
- Dzieci powinny nauczyć się dokładnie je nazywać, aby móc prawidłowo zidentyfikować i nazwać różne skarpetki podczas zabawy.

## Propozycje gier i zabaw

Gra w pytania i odpowiedzi pomagająca wprowadzić lub rozwinąć słownictwo

### Przykład:

- Jaką widzisz różnicę między tymi dwoma skarpetami?
- Ile skarpet z niebieskim kolorem widzisz?
- Czy te 4 skarpety są takie same? Czym się różnią?
- Wskaż wszystkie skarpetki na których są gwiazdki.
- Znajdź skarpetki z małymi kropkami.

## Zabawy w pozycje i słowa

- Połóż skarpetkę obok innej konkretnej, znajdź skarpetkę która znajduje się pomiędzy „tej i tamtej”, opisz ją, znajdź skarpetkę na lewo lub na prawo od „tej” lub „tamtej” skarpetki.
- W tym ćwiczeniu osoba dorosła opisuje skarpetki/ę znajdującą/ę się przy tej, którą odnaleźć lub opisać ma dziecko. Rozwija ono dzięki temu umiejętność rozumienia pozycji na jakiej znajduje się dany przedmiot.

## Klamerki

Zwróć uwagę dziecka na klamerki przy skarpetkach oraz na planszy magnetycznej. Niech dziecko spróbuje połączyć części klamry ze sobą tak, aby były spójne kolorystycznie. Następnie poproś o nazwanie kolorów na każdej z nich.