

Zasady gry

Na każdej z kart ustawia się 5 zwierząt według planu gry

Czyli według tego przykładu:

- kot jest ustawiony w środku domu
- mysz znajduje się na grzybie
- miś stoi przed drzewem
- żaba jest wewnątrz wiadra
- ptaszek jest wewnątrz drzewa

Dziecko ustawia na planszy żetony zwierzątka według tego gdzie one znajdują się na przykładowym obrazku

Przebieg gry

Dziecko wybiera jedną kartę, którą ustawia przed sobą a osoba dorosła stawia 5 następujących pytań:

- gdzie jest niedźwiadek?
- gdzie jest kot?
- gdzie jest ptak?
- gdzie jest żaba
- gdzie jest mysz?

Dziecko odszukuje zwierzęta na karcie i próbuje nadać nazwę miejscu gdzie się ono znajduje na podstawie wielu wskazówek.

Kiedy uważa, że wie jak określić miejsce, bierze żeton i ustawia go na planszy.

Na zakończenie może wziąć kartę i sprawdzić poprawność swojego zadania.



nova 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 NADAJE SIĘ DLA DZIECI W WIEKU PONIŻEJ 3 LAT**. Zawiera małe elementy. Ryzyko zadławienia
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Trzymać plastikową torbę poza zasięgiem dzieci – groźba zadławienia lub/i uduszenia.
4. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
5. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Topologia DJ 8354



Prosta gra w formie zabawy do nauki pojęcia przestrzeni

Wiek

- od 4 do 6 lat
- 1 dziecko, 1 osoba dorosła

Zawartość

- 1 tablica odpowiedzi
- 5 żetonów zwierzęta
- 24 dwustronne karty

Cel

- ustalić pozycję 5 zwierząt w stosunku do 5 elementów scenografii

Przygotowanie gry

- ustawić planszę gry przed dzieckiem i razem z nim zidentyfikować różne symbole
- następnie przyporządkować nazwy miejscom
- na koniec zidentyfikować i przyporządkować nazwę każdego z 5 zwierzątek

Zasady gry

Na każdej z kart ustawia się 5 zwierząt według planu gry

Czyli według tego przykładu:

- kot jest ustawiony w środku domu
- mysz znajduje się na grzybie
- miś stoi przed drzewem
- żaba jest wewnątrz wiadra
- ptaszek jest wewnątrz drzewa

Dziecko ustawia na planszy żetony zwierzątka według tego gdzie one znajdują się na przykładowym obrazku

Przebieg gry

Dziecko wybiera jedną kartę, którą ustawia przed sobą a osoba dorosła stawia 5 następujących pytań:

- gdzie jest niedźwiadek?
- gdzie jest kot?
- gdzie jest ptak?
- gdzie jest żaba
- gdzie jest mysz?

Dziecko odszukuje zwierzęta na karcie i próbuje nadać nazwę miejscu gdzie się ono znajduje na podstawie wielu wskazówek.

Kiedy uważa, że wie jak określić miejsce, bierze żeton i ustawia go na planszy.

Na zakończenie może wziąć kartę i sprawdzić poprawność swojego zadania.



nova 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 NADAJE SIĘ DLA DZIECI W WIEKU PONIŻEJ 3 LAT**. Zawiera małe elementy. Ryzyko zadławienia
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Trzymać plastikową torbę poza zasięgiem dzieci – groźba zadławienia lub/i uduszenia.
4. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
5. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Topologia DJ 8354



Prosta gra w formie zabawy do nauki pojęcia przestrzeni

Wiek

- od 4 do 6 lat
- 1 dziecko, 1 osoba dorosła

Zawartość

- 1 tablica odpowiedzi
- 5 żetonów zwierzęta
- 24 dwustronne karty

Cel

- ustalić pozycję 5 zwierząt w stosunku do 5 elementów scenografii

Przygotowanie gry

- ustawić planszę gry przed dzieckiem i razem z nim zidentyfikować różne symbole
- następnie przyporządkować nazwy miejscom
- na koniec zidentyfikować i przyporządkować nazwę każdego z 5 zwierzątek