

Link do produktu: <https://www.matmati.pl/english-eater-questions-twister-p-76.html>



English Eater - Questions Twister

Cena brutto	190,00 zł
Cena netto	154,47 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	48 godzin
Numer katalogowy	0076
Kod producenta	110192

Opis produktu

English Eater - Questions Twister



Tworzenie pytań i rozróżnianie czasów w języku angielskim sprawia Twojemu dziecku trudność? Z grą edukacyjną Questions Twister szybko i przyjemnie rozwinie swoje językowe umiejętności. Pomoc dydaktyczna składa się ze stu drewnianych płytek z angielskimi słówkami oraz 50 żetonów, które służą do przyznawania punktów. Podczas zabawy, którą koordynuje dorosły, np. nauczyciel lub rodzic, dziecko z wylosowanych klocków i w wyznaczonym czasie ma za zadanie ułożyć poprawnie zdanie. Dzięki temu nauka przybiera formę zabawy i rywalizacji, a dziecko dużo łatwiej przyswaja wiedzę. Bawiąc się płytkami tworzy zdania, przekłada elementy i dzięki temu, łatwiej zapamiętuje słówka.

Dzięki Questions Twister dziecko:

- rozwija umiejętności językowe
- uczy się układania pytań w czasie teraźniejszym, przeszłym i przyszłym
- uczy się rozpoznawania części mowy i części zdania oraz stosowania poprawnego szyku zdania

rozwija koncentrację uwagi, spostrzegawczość i koordynację wzrokowo-ruchową
wyzwała swoją kreatywność



Questions Twister to ciekawa pomoc dydaktyczna do nauki języka angielskiego na poziomie średnio zaawansowanym. Można ją wykorzystać podczas zajęć w szkole, a także w domu – w celu zmotywowania pociechy do nauki języka obcego. Przyda się także podczas nauki młodzieży i osób dorosłych.

Do nauki języka angielskiego polecamy również:

English Eater - D0minoes

English Eater - Chatter

Zawartość:

100 sztuk drewnianych płytek (klocków) o wymiarach 25x50mm i 25x80mm z jednostronnym nadrukiem. Nadruki wykonane są w różnych kolorach odpowiadającym różnym częściom zdania

50 żetonów

instrukcja wraz z wykazem zastosowanych słów

całość umieszczona jest w tekturowym pudełku

Gra stanowi pomoc dydaktyczną do nauki języka angielskiego na poziomie średnio-zaawansowanym. Rozwija umiejętności językowe w zakresie układania pytań w czasie teraźniejszym, przeszłym i przyszłym; jednocześnie uczy rozpoznawania części mowy i części zdania oraz stosowania poprawnego szyku zdania. Ponadto rozwija koncentrację uwagi, spostrzegawczość i koordynację wzrokowo-ruchową oraz wyzwala kreatywność

Propozycje zabaw

Gracze wykładają wszystkie klocki z woreczka i odwracają je napisami do góry. Osoba koordynująca grę (nauczyciel lub rodzic) określa czas wykonania zadania np. 10 minut.

W tym czasie gracze indywidualnie wybierają z całego zestawu odpowiednie klocki i układają z nich pytanie. Koordynator sprawdza poprawność pytania i nagradza gracza żetonem, następnie wykorzystane klocki wracają do całego zestawu w celu możliwości ponownego ich zastosowania. Po upływie ustalonego czasu gracze zliczają ilość zdobytych żetonów, wygrywa osoba z największą ich ilością.