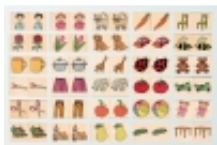


Dane aktualne na dzień: 05-05-2024 04:32

Link do produktu: <https://www.matmati.pl/skojarzanki-p-57.html>

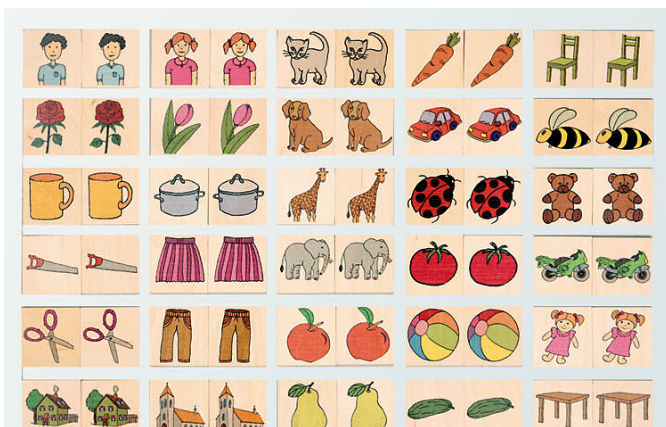


Skojarzanki

Cena brutto	218,00 zł
Cena netto	177,24 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	48 godzin
Numer katalogowy	0057
Kod producenta	110083

Opis produktu

Skojarzanki



Skojarzanki to 139 drewnianych płytek z wizerunkami ludzi, zwierząt, roślin czy przedmiotów. Można wśród nich znaleźć chłopczyka, dziewczynkę, mamę, tatę, babcię, a także elementy garderoby, naczynia czy budynki. Podczas zabawy dziecko poznaje i porządkuje otaczającą go rzeczywistość i uczy się ją opisywać. Zabawkę można wykorzystać na dziesiątki sposobów (m.in. jako memory, domino, lotto), a każda gra niesie ze sobą cały szereg korzyści dla najmłodszych.



Dzięki Skojarzankom dziecko:

rozwinie koncentrację
wyostri spostrzegawczość
nauczy się logicznego myślenia
wyćwiczy sprawność wypowiedzi i tworzenie pełnych zdań
rozwinie pamięć

Lista umiejętności, jakie dziecko zdobywa dzięki Skojarzankom, jest bardzo długa. Tak samo jak rodzaje gier, w które można zagrać przy wykorzystaniu tej zabawki. Dlatego tak chętnie używana jest przez nauczycieli w szkołach i przedszkolach oraz rodziców.

Zawartość:

139 drewnianych płytek z obrazkami o wymiarach 40 x 40 mm, przedstawiającymi pojedyncze, realistyczne, bliskie dziecku obiekty przedstawiające:

Ludzie : chłopczyk, dziewczynka, pan (tata), pani (mama), dziadek, babcia, niemowlę
Zwierzęta domowe : krowa, koń, kura, kogut, kot, pies, kaczka, gęś, baran, koza, świnia
Zwierzęta egzotyczne : żyrafa, słoń, lew, tygrys, małpa, kangur, krokodyl
Owady : biedronka, pszczoła, komar, motyl, mucha, ważka
Pojazdy : pociąg, samochód osobowy, ciężarówka, autobus, rower, motocykl, samolot, statek
Kwiaty : róża, tulipan, bratek, fiołek, goździk, stokrotka
Naczynia : kubek, talerz, patelnia, garnek, koszyk, łyżka, widelec, nóż
Budynki : dom, blok, fabryka, szkoła/przedszkole, sklep, kościół
Owoce : jabłko, gruszka, banan, truskawka, kiwi, arbuz, winogrona, pomarańcz, maliny, cytryna, porzeczka
Warzywa : ogórek, kapusta, kalafior, papryka, groszek, marchewka, cebula, pomidor, dynia
Zabawki : miś, lalka, książka, wózek, klocki, kredki, piłka, skakanka
Narzędzia : młotek, gwóźdź, piła, nożyczki, igła, nitka
Meble : stół, krzesło, łóżko, szafa, biurko, fotel
Ubrania : koszulka, spódniczka, sukienka, spodnie, buty, płaszcz, kurtka, czapka, szal, rękawice

Rozwijanie wyobraźni dziecięcej, spostrzegawczości, logicznego myślenia oraz ćwiczenie wypowiedzi i tworzenia pełnych zdań. Ponadto zabawka rozwija koncentrację uwagi oraz stwarza możliwość spędzania wolnego czasu w ciekawy sposób.

Propozycje zabaw

1. Karty do klasyfikacji

Zabawka doskonała do rozwijania klasyfikacji wg programów Pani Edyty Gruszczyk-Kolczyńskiej. Kształtuje tworzenie się pojęć, pomagająca dziecku porządkować i nazywać otaczającą go rzeczywistość. Płytki logiczne pozwalają na swobodne klasyfikowanie zgodnie z posiadanymi przez dziecko kompetencjami:

na poziomie różnicowania obiektów na poziomie par,
na poziomie łańcusków (wielu par),
na poziomie kolekcji.

Ponadto zabawka rozwija koncentrację uwagi oraz stwarza możliwość spędzania wolnego czasu w ciekawy sposób.

2. Memory

Cele pedagogiczne:

Zabawa dydaktyczna rozwijająca pamięć bezpośrednią (świeżą), koncentrację uwagi oraz spostrzegawczość. Memory to doskonały pomysł na ciekawe i rozwijające dziecko spędzanie z nim wolnego czasu. Dodatkowym atutem jest okazja do rozwijania odporności emocjonalnej oraz umiejętności respektowania reguł i zasad.

Memory standardowe

Wybieramy płytki oznaczone niebieską kropką. Gra polegająca na znajdowaniu par takich samych obrazków. Płytki z obrazkami układa się odwrotnie, a następnie gracze w ustalonej kolejności odwracają po dwa obrazki. Jeśli nie ma pary to odkłada się karty w te same miejsca, jeśli odnajdujemy parę to zabieramy płytki. Wygrywa ta osoba, która zdobędzie większą ilość par.

Memory - Tak samo jak ja

Gracze otrzymują takie same płytki - jeden układa swoje w dowolnej kolejności, a drugi musi zapamiętać kolejność. Następnie odwraca się karty i gracz obserwujący musi ułożyć płytki w tej samej kolejności.

Memory - Kto pierwszy znajdzie swoje pary

Wybieramy płytki z niebieską kropką. Dzielimy płytki na dwie grypy. W każdej grupie musi być jedna płytka z pary (tzn. w każdej grupie musi być po jednej biedronce, jednym słoniku, jednym jabłku itd.). Płytki z jednej grupy odwracamy obrazkami do dołu, a drugą grupę dzielimy równo między graczy. Gracze odkrywają swoje płytki i układają je przed sobą. Wybieramy gracza który ma zaczynać grę. Odkrywa jedną płytkę. Jeśli wśród swoich płytek ma pasującą płytkę do niej to odklada parę na bok. Jeśli gracz nie odnalazł pary to odklada płytkę na miejsce gdzie leżała wcześniej. W jednej kolejce można odkryć tylko jeden obrazek. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy znajdzie wszystkie swoje pary.

3. Domino

Płytki odwraca się ilustracjami do spodu i miesza. Następnie losuje się gracza rozpoczynającego. Gracze pobierają płytki poczynając od rozpoczynającego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, po jednej płytce nie pokazując ich pozostałym graczom. Płytki pozostające na stole to „talon”. Rozpoczynający wyklada płytkę. Kolejno gracze dokładają swoją płytkę. Płytki dokładane są tak, aby obrazki do siebie pasowały pod względem klasyfikacyjnym lub na zasadzie skojarzenia. Skojarzenia mogą być dowolne, ale dziecko musi potrafić je logicznie wytłumaczyć i opisać. Jeśli wybrana ze stolika płytka nie pasuje - gracz nie widzi żadnego powiązania z wyłożoną wcześniej płytką, to zatrzymuje ją przy sobie i traci ruch. Wygrywa gracz, który jako pierwszy wyłoży wszystkie swoje płytki. Płytki można dokładać dowolnie tworząc wiele odnóg (max 4 odnogi od jednej płytki).

Różne przykłady skojarzeń:

np. jabłko może kojarzyć się z:

innym owocem np. bananem (skojarzenie klasyfikacyjne),
warzywem, bo owoc i warzywo są do jedzenia,
koszykiem, bo babcia przynosi do domu jabłka w koszyku,
dziadkiem, bo on bardzo lubi jabłka.

inny przykład

np. samochód może kojarzyć się z:

innym pojazdem np. ciężarówką,
wózkiem dla lalki, bo on też ma koła,
tata, bo lubi jeździć samochodem,
przedszkolem, bo mama codziennie rano wozi mnie samochodem do przedszkola.

jeszcze inny przykład

np. małpka może kojarzyć się z:

innym zwierzęciem egzotycznym np. krokodylem,
krową, bo ona też jest zwierzęciem,
bananem, bo lubi go jeść,
rowerem, bo widziałem w cyrku jeżdżącą małpkę na rowerku.

4. Gra typu "lotto"

Ilość graczy od 2 do 4.

Wybieramy płytki z czerwoną kropką. Płytki układamy obrazkiem do dołu. Każdy z graczy wybiera sobie jedną tabliczkę z obrazkami (w przypadku 2 graczy wybierają po dwie, natomiast jeżeli jest 3 graczy jedną tabliczkę należy odłożyć na bok). Wybieramy gracza który ma zaczynać grę. Odkrywa jedną płytkę. Jeśli obrazek na płytce odpowiada któremuś obrazkowi na jego tabliczce, to gracz kładzie tą płytkę na ten obrazek. Natomiast jeśli gracz nie odnalazł pary to odklada płytkę na miejsce gdzie leżała wcześniej. W jednej kolejce można odkryć tylko jeden obrazek. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy znajdzie wszystkie obrazki na swojej tabliczce.