

ZAWARTOŚĆ :

- 139 drewnianych płytek o wymiarach ok. 4 x 4 cm, z obrazkami, 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, porzeczek.
- 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.
- 4 drewniane tabliczki do gry w bingo o wymiarach ok. 14 x 14 cm,
- woreczek lniany,
- instrukcja.

KONSERWACJA I CZYSZCZENIE:

Przechowywać w suchym pomieszczeniu. Unikać wilgoci! Do czyszczenia używać suchej lub lekko wilgotnej, bawełnianej szmatki (inne materiały mogą porysować powierzchnię). Stosować czystą wodę, bez detergentów i rozpuszczalników.

BEZPIECZEŃSTWO:

Przed oddaniem zabawki dziecku upewnij się, że produkt jest kompletny i nie jest uszkodzony. Należy zachować instrukcję oraz stosować się do jej zaleceń.

WIEK: 3+



© Z.P.H. Pilch

All rights reserved.

Wyprodukowano w Polsce

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, z uwagi na ostre krawędzie i wykończenia. Ryzyko zranienia.

Z.P.H. PILCH

43-450 Ustroń

ul. Fabryczna 36

tel. 33 855 20 93

fax. 33 851 39 03

www.pilchr.pl info@pilchr.pl

Nr partii:



CZARY-MARY
Z DREWNA

SKOJARZANKI

Pomoc dydaktyczna wspomagająca rozwój umysłowy dzieci w wieku od 3 lat, szczególnie przydatna w pracy:

- z dziećmi w wieku przedszkolnym,
- z dziećmi rozpoczynającymi naukę szkolną,
- z dziećmi starszymi z trudnościami w rozwoju umysłowym.

ZASTOSOWANIE

1. KARTY DO KLASYFIKACJI

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

- na poziomie różnicowania obiektów na poziomie par,
- na poziomie łańcuszków (wielu par),
- na poziomie kolekcji.

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

2. MEMORY

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 odkłada parę na bok. Jeśli gracz nie odnalazł pary to odkłada 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

Gra rozwija wyobraźnię dziecięcą, spostrzegawczość, logiczne myślenie oraz ćwiczy wypowiedzi i tworzenie pełnych zdań. Ponadto zabawka rozwija koncentrację uwagi oraz stwarza możliwość spędzania wolnego czasu w ciekawy sposób.

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 (maks. 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,
- tatą, 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"

Rozwija pamięć bezpośrednią (świeżą), uczy koncentracji, uprzyjemnia wolne chwile, wyzwala pozytywne emocje.

Ilość graczy od 2 do 4.

Wybieramy płytki z czerwoną kropką. Płytki wykładamy obrazkami 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 odkłada 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.