

ZAWARTOŚĆ:

- 126 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, 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.
- 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

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

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

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.