



ENVIRONMENT & SCIENCE

Maxi pamät' Stavovce a ich kostra

Ref. 20420



MAXI-PAMÄŤ

Stavovce a ich kostra

Ref. 20420



OBSAH

Súprava obsahuje 34 kariet z pevného, odolného, kvalitného a hrubého kartónu. Karty obsahujú skutočné veľkorozmerné obrázky zobrazujúce stavovce a ich kostry.

Materiál je šetrný k životnému prostrediu, pochádza z trvalo udržateľných lesov, obsahuje vysoké percento recyklovaného materiálu a je 100 % recyklovateľný.

ODPORÚČANÝ VEK

Od 3 do 8 rokov.

Vďaka veľkej veľkosti kariet je táto hra ideálnym materiálom na precvičovanie pamäti, precvičovanie pozornosti a spoznávanie rôznych skupín stavovcov: cicavcov, vtákov, rýb, plazov a obojživelníkov.

Vďaka svojim vlastnostiam je to veľmi vhodná hra na hranie a učenie v triede aj doma.

Vytvorte dvojice a zistite, ako vyzerajú zvieratá vo vnútri!

DIDAKTICKÉ CIELE

- Precvičte si pamäť pomocou skutočných obrázkov.
- Spoznajte rôzne skupiny stavovcov: cicavce, vtáky, ryby, plazy a obojživelníky.
- Objaviť kostrový systém stavovcov a ich rozdiely.
- Rozvíjať pozornosť, pozorovanie, rozlišovanie a klasifikačné schopnosti.
- Zlepšenie vizuálnej a priestorovej pamäte.
- Obohatenie slovnej zásoby.



HERNÝ SYSTÉM A AKTIVITY

OBOZNÁMIŤ SA S OBRÁZKAMI NA KARTÁCH.

Pred začatím hry odporúčame otočiť karty lícom nahor a priradiť zvieratá k ich kostrám.

SLOVNÍK

Rozdeľte stavovce do skupín: cicavce, vtáky, ryby, plazy a obojživelníky. Potom pomenujte jednotlivé živočíchy:



Cicavce



Vtáky



Ryby



Plazy



Obojživelníky

- Slon	- Swan	- Klauni	- Chameleón	- Salamandra
- Žirafa	- Penguin	- Žralok	- Morská korytnačka	- Stromová žaba
- Veverička	- Papagáj	- Morský koník	- Kobra	- červenooká
- Leopard	- Macaw		- hadia	- Mrenica južná
- Klokan				

PAMÄŤ

1. Všetky karty položte lícom nadol.
2. Postupne, počnúc najmladším účastníkom, sa otočia dve karty.
 - a. Ak vytvoria dvojicu zvieratá s jeho kostrou, ponecháme si túto dvojicu kariet a pokračujeme v otáčaní ďalších dvoch kariet pri hľadaní ďalších dvojíc.
 - b. Ak netvoria pár, necháme ich opäť na rovnakom mieste lícom nadol a na rade je ďalší hráč.
3. Hra sa skončí, keď na stole nezostanú žiadne ďalšie karty.
4. Vyhráva ten, kto má viac kariet.

ŠTRUKTÚROVANIE JAZYKA

Vytvorte vety súvisiace s obrázkami, ktoré sú na kartičkách.