



MATHS

Hráme sa s geometrickými tvarmi

Ref. 30674



Hráme sa s geometrickými tvarmi

Ref. 30674



OBSAH HRY

- karty rôznych veľkostí na splnenie 35 úloh: 5 kariet, ktoré do seba zapadajú, 5 dvojdielných puzzle, 5 hmatových kariet s drsným povrchom, 5 geometrických tvarov na zostavenie, 5 kariet na kreslenie obrysu na papier, 5 kariet s reálnymi obrázkami, 5 geometrických tvarov na priväzovanie
- 2 kolieska:
 - o koliesko s 5 geometrickými tvarmi: *kruh, štvorec, trojuholník, obdĺžnik, päťuholník*
 - o koliesko so 7 úlohami ku každému geometrickému tvaru
- 5 ergonomických povrázok v rôznych farbách

Karty sú vyrobené zo silného, odolného, veľmi pevného a vysoko kvalitného kartónu.

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

Opis úloh na KOLIESKU S ÚLOHAMI:



	puzzle: vytvorte geometrický tvar spojením dvoch dielikov dokopy		čítanie dotykom: prechádzajte drsnú „cestu“ prstom
	tvorenie párov: vloďte geometrický tvar do príslušného dielika		obrázok: spoznajte geometrický tvar na reálnych fotografiách
	kreslenie: ceruzkou nakreslite na papier obrys karty podľa jej geometrického tvaru		konštrukcia: zostavte geometrický tvar z príslušných dielikov
	priväzovanie: priviažte geometrický tvar povrázkom		



ODPORÚČANÁ VEKOVÁ SKUPINA

Deti vo veku 3 až 6 rokov.

Hra slúži na poznávanie geometrických tvarov pomocou zmyslov praktickým a kreatívnym spôsobom. Ponúka niekoľko spôsobov osvojovania: zasúvacie žetóny, hmatové karty, puzzle, konštrukcia, rozpoznávanie geometrických tvarov v reálnom živote a veľké dieliky, ktoré sa spájajú pomocou povrázok.

Vhodná je nielen pre deti od 3 do 6 rokov; je možné ju použiť aj u starších detí so špeciálnymi nárokmi, ktoré sa potrebujú učiť geometrické tvary pomocou kombinovaného využitia rôznych zmyslov, rozlišovania zrakových a hmatových kariet, asociácie a jemnej psychomotorickej šikovnosti.

Drsný povrch pomáha rozvíjať koordináciu ruka-oko, nevyhnutnú na reprezentáciu geometrických tvarov.

Inšpirované metodikou Montessori.

VZDELÁVACIE CIELE

- o postupne sa naučiť identifikovať a rozlišovať geometrické tvary pomocou viacerých zmyslov
- o zlepšovať koordináciu ruka-oko a manuálnu zručnosť pomocou kariet a ich správneho skladania
- o rozvíjať jemnú motoriku používaním a spájaním povrázok, zdokonaľovať manuálnu zručnosť pri obkresľovaní geometrického tvaru ceruzkou
- o pri hmatových kartách rozlišovať tvary kĺzaním prsta po drsnom povrchu, cvičiť vizuálnu pamäť dotykom
- o zlepšovať vizuálne rozpoznávanie geometrických tvarov na reálnych obrázkoch
- o vedieť dokončiť sled krokov pri konštrukcii geometrických tvarov

AKO HRAŤ

POZNÁVAME GEOMETRICKÉ TVARY



Pomôcky: koliesko s geometrickými tvarmi, všetky karty s geometrickými tvarmi, ergonomické povrázky.

1. Počnúc najmladším hráčom roztočte šípku na koliesku geometrických tvarov. Vezmite si kartu s geometrickým tvarom označeným šípkou – prepájajte, zasúvajte do seba, skladajte puzzle, pracujte s hmatovými kartami, zostavujte, kreslite obrys alebo rozpoznávajte tvary na reálnych fotografiách. Hráč si môže vybrať akúkoľvek



- úlohu. Po jej dokončení si kartu ponechá.
2. Potom je na rade ďalší hráč.
 3. Pokiaľ šípka na koliesku ukazuje na geometrický tvar, pre ktorý už uprostred stola nezostali žiadne karty, prichádza na rad ďalší hráč.
 4. Hra končí, keď už uprostred stola neležia žiadne karty s geometrickými tvarmi.
 5. Vyhráva hráč s najviac kartami.

VYTVÁRAME ĽUBOVOLNÉ GEOMETRICKÉ TVARY



Pomôcky: koliesko s úlohami, všetky karty s geometrickými tvarmi, ergonomické povrázky.

1. Počnúc najmladším hráčom roztočte šípku na koliesku s úlohami. Vezmite si kartu podľa úlohy označenej šípkou, výber geometrických tvarov je na vás. Hráč vykoná úlohu a kartu si ponechá.
2. Potom je na rade ďalší hráč.
3. Pokiaľ šípka ukazuje na úlohu, ktorú už nie je možné vykonať so zvyšnými kartami na stole, prichádza na rad ďalší hráč.
4. Hra končí, keď už na stole neležia žiadne karty.
5. Víťazom sa stáva hráč, ktorý splnil najviac úloh (najviac kariet).

VYTVÁRAME ZADANÉ GEOMETRICKÉ TVARY



Pomôcky: koliesko s geometrickými tvarmi, koliesko s úlohami, všetky karty s geometrickými tvarmi, ergonomické povrázky.

1. Počnúc najmladším hráčom roztočte šípku na koliesku s geometrickými tvarmi a koliesku s úlohami.
Hráč vykoná úlohu s geometrickým tvarom podľa úlohy a tvaru označeného šípkami na oboch kolieskach.
2. Potom je na rade ďalší hráč.
3. Ak šípky na oboch kolieskach ukazujú kombináciu úlohy a geometrického tvaru, ktorá už bola dokončená, prichádza na rad ďalší hráč.
4. Hra končí, keď už na stole neležia žiadne karty.
5. Víťazom sa stáva hráč, ktorý splnil najviac úloh (najviac kariet).

ĎALŠIE VARIANTY:

1. **Práca na rovnakej úlohe so všetkými geometrickými tvarmi.** Keď je úloha dokončená, hráč si vyberie ďalšiu úlohu.
2. **Rozpoznávanie geometrických tvarov so zavretými očami.** Hráči so zakrytými očami zdvihnú drsné karty s hmatovými obrysami a usporiadajú ich podľa obrázku. To isté môžu vykonať s obrysovými dielikmi.

Pri ktorejkoľvek úlohe je možné vysloviť názov geometrického tvaru, ktorý sa v danej chvíli používa. Učenie potom kombinuje informácie z niekoľkých zmyslov súčasne: zrak, hmat, sluch.

