



VALUES EDUCATION

"School, family & peace" **Integracja społeczna**

Ref. 20844



"School, family & peace"

Integracja społeczna

Ref. 20844



ZAWARTOŚĆ

Gra składa się z 36 kart, wykonanych z grubego, trwałego, wysokiej jakości kartonu. Karty zawierają duże obrazki z życia realnego, które przedstawiają bardziej integrujący świat i promują wartości sprzyjające pokojowi.

Materiał jest przyjazny dla środowiska, pochodzi z lasów o zrównoważonym rozwoju, większość użytych materiałów pochodzi z recyklingu, w 100% nadaje się do ponownego recyklingu.

ZALECANA GRUPA WIEKOWA

Dzieci w wieku od 3 do 8 lat.

Dzięki tej grze pamięciowej dotyczącej włączenia społecznego zarówno dorośli, jak i dzieci będą mogli odkryć różnorodność, która istnieje w szkole, w domu i w życiu. Będą mogli również zastanowić się nad wartościami takimi jak szacunek, tolerancja, współpraca, integracja, współdziałanie i solidarność.

Dzięki charakterowi gry, wielkości elementów z obrazkami przedstawiającymi życie realne, gra nadaje się doskonale zarówno dla dzieci, jak i dorosłych.

Integracja społeczna jest pierwszym krokiem do nauki poszanowania różnorodności i promowania pokoju!

CELE EDUKACYJNE

- Uświadomienie różnorodności, która istnieje w naszym otoczeniu.
- Refleksja nad wartościami takimi jak: szacunek, tolerancja, współpraca, integracja, współdziałanie i solidarność.
- Rozwijanie empatii, umiejętności postawienia się w sytuacji innej osoby. Zachęcanie do dialogu jako podstawy promowania pokoju.
- Zrozumienie, że różnorodność czyni nas lepszymi i jest częścią naszego istnienia.
- Ćwiczenie pamięci przy użyciu obrazków z życia realnego.
- Rozwijanie umiejętności skupienia i obserwacji.
- Doskonalenie pamięci wzrokowej i przestrzennej.
- Poszerzanie słownictwa.



ZADANIA I ZASADY GRY

ZAZNAJOMIENIE DZIECI Z OBRAZKAMI NA KARTACH

Przed rozpoczęciem gry zaleca się, by dzieci przyjrzały się obrazkom na kartach.

PAMIĘĆ

Położcie wszystkie karty na stole obrazkiem w dół. Na zmianę, zaczynając od najmłodszego gracza, każdy gracz odwraca dwie karty. Jeśli utworzy parę, zatrzymuje ją i wybiera kolejne dwie karty, aby utworzyć kolejną parę. Jeśli odwrócone karty nie tworzą pary, gracz umieszcza je ponownie zakryte w tym samym miejscu. Wówczas kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gra kończy się, gdy na stole nie ma już żadnych kart. Na koniec, każdy z graczy liczy swoje karty i zwycięża ten, który ma najwięcej par.

Ważne: Za każdym razem, kiedy gracz tworzy parę kart, musi opisać obrazek i zastanowić się nad znajdującymi się na nim osobami, kontekstem i tym, co robią.

SŁOWNICTWO

Opisywanie czynności, osób i innych przedmiotów, które pojawiają się na kartach.

STRUKTURA JĘZYKOWA

Tworzenie zdań w powiązaniu do obrazków, jakie zostały przedstawione na kartach.

