



MATHS

# “Gra Pamięciowa Maxi-Memory - Kultury Świata”

Ref. 20403



FOR EDUCATIONAL PURPOSES



# GRA PAMIĘCIOWA MAXI-MEMORY - KULTURY ŚWIATA

Ref. 20403

## ZAWARTOŚĆ ZESTAWU:

Gra składa się z 34 kart wykonanych z grubego, odpornego, wysokiej jakości i bardzo trwałego kartonu. Wymiary kart 9x9 cm.

### Opis ilustracji:

1. Hawajska dziewczynka
2. Kobieta z Chin
3. Filipiński chłopiec
4. Europejska dziewczynka
5. Europejski chłopiec
6. Kubański chłopiec
7. Mężczyzna muzułmanin z Afryki
8. Afrykańska dziewczynka
9. Hinduska kobieta
10. Koreański chłopiec
11. Kobieta z Afryki
12. Mężczyzna z Jamajki
13. Kobieta z Wietnamu
14. Arabski mężczyzna
15. Hinduski chłopiec
16. Dziewczynka z Indii
17. Indiańska dziewczynka

## ZALECANY WIEK:

Od 3 lat.

## CELE DYDAKTYCZNE:

- o Ćwiczenie pamięci przy pomocy zdjęć umieszczonych na kartach o dużych wymiarach.
- o Rozwijanie umiejętności skupiania uwagi, obserwacji, rozróżniania, łączenia w grupy i klasyfikowania.
- o Doskonalenie pamięci wzrokowej i przestrzennej.
- o Wzbogacanie słownictwa.

## SPOSÓB GRY I WYKONYWANIA ĆWICZEŃ:

1. **Pamięć:** Położyć karty obrazkiem do dołu. Każdy z graczy według kolejności odwraca dwa obrazki. Jeśli obrazki pasują do siebie, gracz zatrzymuje karty. Jeśli karty nie tworzą pary, odkłada je na to samo miejsce odwrócone zdjęciem do dołu. Zwycięzcą zostaje ten, kto zbierze jak największą liczbę pasujących do siebie kart.
2. **Słownictwo:** Gracz nazywa ilustracje, które pojawiają się na kartach.
3. **Tworzenie zdań:** Gracz układa zdania posługując się ilustracjami, które pojawiają się na kartach.
4. **Skojarzenia i klasyfikacja:** Ćwiczenie polega na kojarzeniu i klasyfikacji dwóch lub kilku ilustracji biorąc pod uwagę ich wspólne cechy.





1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17