

MATHS

“Gra pamięciowa maxi-memory - wszechświat”

Ref. 20405



FOR EDUCATIONAL PURPOSES



GRA PAMIĘCIOWA MAXI-MEMORY - WSZECHŚWIAT

Ref. 20405

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. Kosmonauta
2. Międzynarodowa Stacja Kosmiczna
3. Rakieta
4. Wschód słońca na Ziemi widziany z kosmosu
5. Galaktyka Andromedy
6. System Słoneczny
7. Słońce
8. Mars
9. Jowisz i jego 4 największe księżycy (Io, Europa, Ganimeses i Kallisto)
10. Saturn i 7 z jego księżyców
11. Ziemia
12. Księżyc
13. Kometą
14. Zaćmienie Słońca
15. Spadające gwiazdy
16. Droga Mleczna
17. Zorza polarna na półkuli północnej

ZALECANY WIEK:

Od 3 lat.

CELE DYDAKTYCZNE:

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





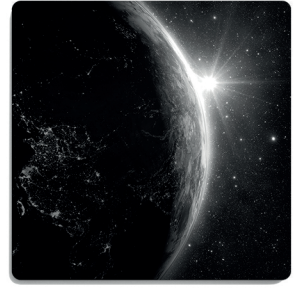
1



2



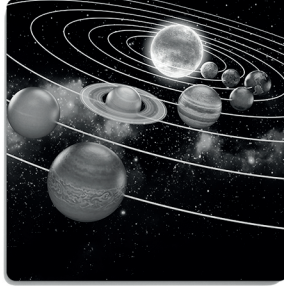
3



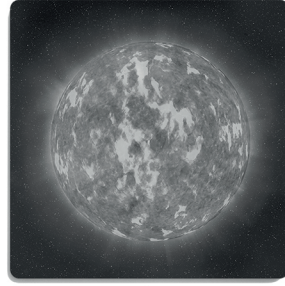
4



5



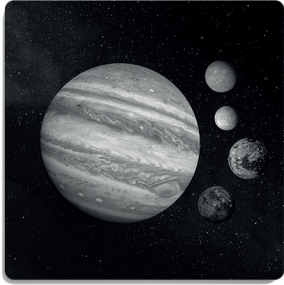
6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17