



MATHS

"A számok 1-től 10-ig kihívás"

Ref. 30673



A számok 1-től 10-ig kihívás

Ref. 30673



TARTALOMJEGYZÉK

A játék 40 kártyából (10 akciókártya, 10 kétrészes kirakó, 10 durva felületű és 10 valóságos képpel ellátott kártya), 2 kerékből, 10 összefűzhető nagy számból és 10 különböző színű ergonomikus zsinórból áll. A kártyák vastag, strapabíró, nagyon kopásálló, jó minőségű kártyából készültek.

Az anyag környezetbarát, fenntartható erdőkből származik, nagy százalékban újrahasznosított anyagból áll, és 100%-ban újrahasznosítható.

A KIHÍVÁSOK LEÍRÁSA

	Kirakó: alakítsunk ki számot a két darab egymáshoz illesztésével		Olvasás érintéssel: egy ujjal
	Illesszük össze: alakítson ki egy számot a két darab egymáshoz illesztésével		Számoljuk meg a tárgyakat vagy állatokat a valós fényképeken
	Összefűzés: fűzzük össze a magánhangzót zsinórral		

AJÁNLOTT KORCSOPORT

3-6 éves gyermekek.

Ez a játék lehetővé teszi a gyerekeknek, hogy felfedezzék és megtanulják megkülönböztetni a számokat 1-től 10-ig.

Bár a játék 3-6 éves korú gyermekek számára alkalmas, használható idősebb, speciális gondozást igénylő gyermekek számára is, akiknek a számok multiszenzoros (különböző érzékszerveken keresztül történő) elsajátításán, vizuális és taktilis megkülönböztetésén, asszociáción és finommotoros készségeken kell dolgozniuk.

Az érdes felület segíti a szem-kéz koordináció fejlesztését, ami a későbbi számíráshoz szükséges.

A kártyák alján lévő vonal arra szolgál, hogy megfelelően helyezkedjenek el, hogy a gyerekek önállóan, felügyelet nélkül játszhasanak.

A Montessori módszertan ihlette.



OKTATÁSI CÉLOK

- Fokozatos megtanulása a számok azonosításának és megkülönböztetésének multiszenzoros megközelítéssel.
- A szem-kéz koordinációjának és a kézügyesség a kártyák használatával való és helyes összekapcsolása.
- Finommotorika fejlesztése a kártyák használatával és zsinórokkal való összekapcsolással.
- A taktilis megkülönböztetésen való gyakorlás úgy, hogy ujját végigsimítja egy érdes felületen, és az érintésen keresztül gyakorolja a vizuális memóriát a gyermek.
- Vizuális megkülönböztetés fejlesztése, számfelismeréssel.
- Számolás megtanulása valós képekkel.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

FEDEZZÜK FEL A SZÁMOKAT



Anyag: számkerék, minden szám és ergonomikus fűző.

1. Felváltva, a legfiatalabb játékosal kezdve, pörgessük meg a számkeréken lévő nyilat, és vegyünk egy kártyát a nyíl által jelzett számmal, hogy összeillesszük, rakjuk össze, illesszük össze a kirakót, olvassuk le a számot tapintással, vagy számoljunk a képekkel ellátott kártyákon, ahogyan szükséges. A játékosok bármilyen kihívást választhatnak. A kihívás teljesítése után a játékos megtartja a kártyát.
2. Ezután a következő játékoson a sor.
3. Ha a keréken lévő nyíl olyan számra esik, amelyen már nincs kártya az asztalon, akkor a következő játékos kerül sorra.
4. Akkor ér véget, amikor már nincs több szám az asztalon.
5. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyer.



VÁLLALD A KIHÍVÁST



Anyag: kihíváskerék, minden szám és ergonomikus húr.

1. Felváltva, a legfiatalabb játékostól kezdve, forgassuk meg a nyilat a kihíváskorongon, és vegyünk egy, a nyíllal jelzett kihívásnak megfelelő kártyát az általunk választott számmal. A játékos teljesíti a kihívást, és megtartja a kártyát.
2. Ezután a következő játékoson a sor.
3. Ha a nyíl olyan kihívásra mutat, amelyet már nem lehet végrehajtani az asztalon hagyott kártyákkal, akkor a következő játékos kerül sorra.
4. A játék akkor ér véget, ha nincs több kártya az asztalon.
5. Az a játékos nyer, aki a legtöbb feladatot teljesítette (a legtöbb kártyát).

A SZÁMOK KIHÍVÁSA



Anyag: számkerék, kihíváskerék, minden szám és ergonomikus húr.

1. Felváltva, a legfiatalabb játékostól kezdve, forgassa a nyilakat a számkeréken és a kihíváskorongon.
A játékos elveszi a számkerék által jelzett számot a kihíváskerék által jelzett kihívással. A játékos teljesíti a kihívást, és megőrzi a számot.
2. Ezután a következő játékoson a sor.
3. Ha a nyilak egy már végrehajtott számkihívásra landolnak, akkor a következő játékos kerül sorra.
4. A játék akkor ér véget, ha nincs több kártya az asztalon.
5. Az a játékos nyer, aki a legtöbb feladatot teljesítette (a legtöbb kártyát).

EGYÉB JÁTÉK LEHETŐSÉGEK

1. Dolgozzunk ugyanazon a kihíváson az összes számmal. Amikor a feladat befejeződött, a játékos válassza a következő feladatot.
2. **Számok felismerése csukott szemmel.** A játékos felveszi a durva kártyákat a tapintással való megkülönböztetés érdekében, és csukott szemmel 1-től 10-ig sorrendbe állítja őket. Ugyanezt megtehetjük a körvonalakkal is.

Bármely tevékenységnél a kihívásokat meg lehet tenni, miközben kimondjuk a használt számot, és felkérjük a játékost, hogy ismétlje meg. Ily módon a tanulás egyszerre több érzékszervből származó információkat is integrál: látás, tapintás és hallás.

