MATHS

"Maxi-memória találmányok"

Ref. 20406

akros

FOR EDUCATIONAL PURPOSES

MAXI-MEMÓRIA TALÁLMÁNYOK

Ref. 20406

3-8 years · SPECIAL NEEDS · SENIORS

TARTALOM:

A játék 34 darab, nagy teherbírású és kiváló minőségű kartonból áll. A kártyák mérete 9 x 9 cm.

A játék kártyák leírása:

A kártyák a következő találmányokat képviselik:

1. A kerék (-3500, Szunéria Mezopótámia)
2. Az írás (-3300, Szuméria Mezopótámia)
3. A szappan (-2500, Szuméria Mezopótámia)
4. A pénz (-650, Lydia, Kis-Ázsia)
5. A szemüveg (1300, Olaszország)
6. A zsebóra (s. V, Európa)
7. A fogkefe (1498, Kína)
8. A keerksszék (1595, Spanyolország)
9. A WC (1597, Anglia)
10. Gőzmozdony (1804, Anglia)
11. A bicikli (1817, Németország)
12. A telefon (1876, USA)
13. Az izzó (1879, USA)
14. Az autó (1885, Németország)
15. A repülőgép (1890, Franciaország)
16. A televízió (1926, Anglia)
17. A számítógép (1942, USA)

AJÁNLOTT ÉLETKOR:

3 -8 év

Jellemzői miatt ezt a játékot, mind a gyerekek, aki felfedezhetik számos olyan találmány eredetét, amely számukra környezetük alapvető tárgyai, valamint felnőttek is játszhatják, akik élvezni fogják a történelmet megváltoztató találmánypárok felismerését. Ez egy nagyszerű játék gyerekeknek és felnőtteknek, mert lehetővé teszi a felnőtt számára, hogy elmagyarázzák a gyermeknek a találmányok fejlődését és azok hogyan változtatták meg a történelmet.
A játék rendszerének segítségével a Memory lehetővé teszi a megfigyelés, a figyelem, a társítás és a memória fejlesztését.

www.akroseducational.com

akros
FOR EDUCATIONAL PURPOSES

PEDAGÓGIAI CÉLKITŰZÉSEK:

- Megérteni és felismerni a találmányok fejlődését.
- Fejleszteni a figyelemet, megfigyelés, megkülönböztetés, csoportosítás és osztályozás képességét.
- Történelmi memória, vizuális memória és térbeli memória fejlesztése.
- Találmányokkal kapcsolatos szókincs bővítése.
- Ötletek inspirálása, hogy mindannyian olyan találmányokat találhatunk ki, amelyek ma nem léteznek, és javíthatják az életminőséget.

A JÁTÉK MENETE: MEMÓRIA

1. Ismerd meg a találmányokat: fordítsd az összes kártyát felfelé, és illesszd hozzá a találmányokat. A keret színei segíthetnek a párok felállításában.
2. Miután meg vannak a párok, az összes kártyát összekeverjük és az asztalra fordítjuk.
3. Két kártyát viszont megfordítunk. Ha párok, akkor megtartjuk őket, és további két kártyát fordítunk meg további párt keresve. Ha nem pár, akkor hagyjuk őket lefelé, ugyanazon a helyen. Majd a következő játékos jön.
4. A játékot addig játszuk, amíg az asztalon már nincs több kártya. Ezután minden játékos összeszámolja a párokat, és az nyer, akinek a legtöbb van belőle.

EGYÉB TEVÉKENYSÉGEK:

1. **Hogyan alakult ki minden egyes találmány :** Elemezzd az egyes találmányokban meglévő különbségeket és hasonlóságokat, a régi változatban és a modern változatban. Megfontolhatsz olyan funkciókat, mint például a méret, a forma, a szín, az elkészült anyag, a hozzáadott vagy kivont funkciókat, stb.
2. **Csoportosítás**: Csoportosítsd a találmányokat közös jellemzőik szerint: közlekedési eszközök, higiénia, kommunikáció, stb.
3. **A nyelv strukturálása**: Alkoss mondatokat a kártyákon megjelenő találmányokhoz.
4. **Ventajas**: Nevezd meg azokat az előnyöket, amelyeket az egyes találmányok jelentenekmindennapi életünkben , képzeld el és írd le, hogy milyen lenne a világ, ha ezek a találmány nem léteznének.
5. **Nyelvek**: Ezzel a játékkal a találmányokhoz kapcsolodó szókincset más nyelveken is fejleszthetjük.

www.akroseducational.com

akros
FOR EDUCATIONAL PURPOSES

HU

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

www.akroseducational.com

akros

FOR EDUCATIONAL PURPOSES