

21010 GeoSorter

Zawartość opakowania:

1 ramka drewniana

6 kart z obrazkami (dwustronnie drukowane: 12 obrazków)

9 brył drewnianych (3 walce, 3 pryzmaty, 3 prostopadłości))

1 torebka bawełniana

Wiek: 24 m+

Ilość graczy: 1+

Gra rozwija:



umiejętność rozpoznawania kolorów i kształtów, kompletowania motywów



percepcję wzrokową, koordynację wzrokowo-ruchową, sprawność manualną, zdolność koncentracji



pierwsze liczenie, pierwsza podstawowa wiedza geometryczna (rozpoznawanie kształtów)



rozwój mowy, nazywanie motywów, wzbogacanie słownictwa



wspólne rozpoznawanie i kompletowanie motywów



rozpoznawanie figur i kształtów w życiu codziennym

Gra GeoSorter pozwala małym dzieciom poznawać kształty, bryły, kolory i zależności przestrzenne. Poniższa gra edukacyjna bazuje na trzech podstawowych figurach geometrycznych: kole, trójkącie i kwadracie. Po przekształceniu figur w bryły otrzymujemy: walec, pryzmat i prostopadłościan. Każda z tych brył występuje w trzech podstawowych kolorach: czerwonym, niebieskim i żółtym.

Zadaniem dziecka jest wybrać i włożyć odpowiednie bryły w wycięcia w kartach o dopasowanym kształcie geometrycznym na obustronnie zadrukowanych kartach z obrazkami. Karty z obrazkami nadają się zarówno dla chłopców, jak i dziewczynek.

Stopień trudności kart wzrasta wraz ze zwiększającą się ilością wycięć. Gra zawiera proste karty z obrazkami, które mają tylko dwa otwory oraz bardziej skomplikowane, które posiadają nawet cztery otwory. Dzięki nacięciu na narożniku karty dziecko może z łatwością samo wyciągnąć kartę z ramki i założyć w ramkę nową kartę obrazkową.

Karta umieszczona w ramce jest podwyższona względem podłoża. Dzięki temu drewniane klocki brył wystają z karty do połowy i znakomicie uzupełniają motyw. Ramka służy również do mocowania i przechowywania wszystkich kart. Bryły drewniane przechowywane są w torebce z bawełny.

Przygotowanie do gry:

na początku wszystkie bryły rozkładane są obok siebie na stole. Ramka powinna być obrócona stroną z logo beleduc do góry. Przygotować należy sześć kart z obrazkami.



Dziecko wybiera kartę. Zalecamy rozpocząć grę najpierw od prostej karty z dwoma otworami geometrycznymi. Następnie dziecko zakłada kartę do ramki. Zadaniem dziecka jest włożenie odpowiednich brył geometrycznych do otworu w karcie.

Kolor wybranej bryły powinien być również identyczny jak kolor otoczenia na karcie graniczącego z bryłą na karcie motywu. Czy wszystkie otwory wypełnione są właściwymi bryłami? Wspaniale, możemy przejść do następnej karty.



Prawidłowo: założone prawidłowe bryły w odpowiednich kolorach.



Wybrane zostały prawidłowe bryły, ale o nieodpowiednio dopasowanych kolorach.
Jednak: dla naszych najmłodszych graczy już sam wybór prawidłowej bryły stanowi wielki sukces!



Niestety błąd: wybrana i założona została nieprawidłowa bryła o nieodpowiednim kolorze. Ten gracz musi jeszcze trochę poćwiczyć: nie poddawaj się, praktyka czyni mistrza!

Opis na opakowaniu:

Układanie, porządkowanie, dobieranie, zakładanie i wyjmowanie brył geometrycznych z otworów – gra GeoSorter zachęca do zabawy z różnymi kształtami geometrycznymi i kolorami. Dziecko wkłada jedną z 12 kart z obrazkami o różnym stopniu trudności do drewnianej ramki, w otwory w karcie wkłada następnie odpowiednio dobrane bryły geometryczne. Dla najmłodszych to zarówno nauka, jak i doskonała zabawa. Gra rozwija wyobraźnię i umożliwia naukę przez zabawę – nasza gra GeoSorter łączy te kryteria i rozwija zdolności motoryczne i językowe.

Gra rozwija: rozpoznawanie kolorów i kształtów, koordynację ruchową dziecka, motorykę małą i dużą, rozwój mowy, koordynacji wzrokowo-ruchowej

Wskazówki praktyczne dla opiekunów:



Różnice kształtów (3+):

Położ walec, prostopadłościan i pryzmat na stole. Razem z dzieckiem oglądaj figury, rozmawiaj z nim, pytaj, która bryła ma najwięcej krawędzi, narożników oraz boków. W ten sposób dochodzisz z dzieckiem do pierwszych prób liczenia.



Liczenie (wiek: 3+):

Policz razem z dziećmi, ile brył jest w danym kolorze. Następnie liczyć można bryły w dwóch lub wszystkich trzech kolorach.



Rozpoznawanie brył przez dotyk (wiek: 4+):

Usiądź z dziećmi razem w kółku. Wyciągnij jeden prostopadłościan, jeden pryzmat i jeden walec z torebki. Pozostałe sześć brył pozostaje w torebce. Torebkę przekaz dziecku.

Zadanie polega na pokazywaniu i nazywaniu poszczególnych kształtów. Pierwsze dziecko wkłada dłoń do woreczka i próbuje wy badać dłonią i rozpoznać, na którą bryłę właśnie trafiło. W sposób ten dziecko rozwija swoje zdolności sensomotoryczne.



Nazywanie kolorów (wiek: 3+):

Powiedz dzieciom, aby ułożyły bryły drewniane od najjaśniejszego (żółty) do najciemniejszego koloru (niebieski) i odwrotnie. Gra rozwija w ten sposób umiejętność rozpoznawania i nazywania kolorów.



Budowa wieży (wiek: 3+):



Które bryły mogą być wykorzystane do zbudowania wielkiej wieży? Pozwól dzieciom próbować i eksperymentować. Zabawa ta ćwiczy umiejętność wizualnego postrzegania, motorykę i rozpoznawanie kolorów.



Wycieczka naukowa (wiek: 4+):



Zabierz dzieci na małą wycieczkę. Gdzie w otoczeniu dzieci znaleźć można różne kształty, figury i bryły geometryczne? Jakie przedmioty w przyrodzie lub mieście mają kształt okrągły lub walca?

Gdzie znaleźć można prostokąty lub prostopadłościąny?



Wskazówki dla rodziców:

Znajdź wolną chwilę i pokaż dziecku różne kolory i formy w otoczeniu. Pozwól dziecku na eksperymenty i różne próby. Uczenie się rozpoznawania kształtów i kolorów należy do normalnych procesów rozwojowych każdego dziecka. Zawsze głośno nazywaj figury i bryły używane w grze, tak aby dziecko całkiem przy okazji zapamiętało nazwy i pojęcia, które w przyszłości będzie używać.

Gdzie w waszym domu znaleźć można przedmioty o kształtach geometrycznych? Zabierz swoje dziecko w podróż pełną odkryć!