

Co nam dają układanki lewopółkulowe?

Stymulują lewą półkulę mózgu, która odpowiedzialna jest za przetwarzanie linearne i analizowanie.

Ma to ogromny wpływ na:

- rozwój mowy
- umiejętność czytania
- pisanie
- logiczne myślenie

Z tym zestawem ćwiczymy:

- koncentrację
- naukę kolorów
- lewą półkulę
- małą motorykę
- koordynację ręką- oko
- naukę liczenia
- spostrzegawczość

W skład zestawu wchodzi:

- 6 grzybów w kolorach: żółty, pomarańczowy, czerwony, zielony, niebieski, fioletowy
- 6 traw filcowych w kolorach: żółty, pomarańczowy, czerwony, zielony, niebieski, fioletowy
- 4 karty pracy ze schematami
- 1 karta pracy na rzepy
- 3 kości do gry
- 21 naklejek na grzyny
- instrukcja obsługi

OSTRZEŻENIE:

Zabawka zawiera małe elementy, praca z kartami pracy tylko pod opieką osoby dorosłej.

Gwarancja: 12 msc

Konsument może w terminie 14 dni odstąpić od Umowy Sprzedaży bez podania jakiegokolwiek przyczyny.

KROK 1

W przypadku najmłodszych dzieci, zabawę zaczynamy od pokazania jednego grzybka, aby nabyło umiejętności wkładania grzyby do trawy. Po nabyciu powyższej umiejętności, proponujemy dziecku trzy grzyby w podstawowych kolorach: żółty, czerwony i niebieski. Dziecko ma za zadanie dopasować odpowiedni kolor grzyba do trawy. Zwiększamy systematycznie ilość grzybów, aż do uzyskania całego kompletu- 6 sztuk, do układania grzyb-trawa.

KROK 2 i 3

Dla starszych dzieci proponujemy zabawę z kartami pracy.

Przed dzieckiem segregujemy grzyby i trawy osobno w dwóch grupach (dziecko może samo podzielić na grupy). Kładziemy przed dzieckiem pierwszą kartę pracy. Zadaniem dziecka jest ułożenie schematu.

Układanie wykonujemy od lewej do prawej strony.

Ważne, aby układać grzyba wraz z trawą, a nie wpierv same trawki, a w następnej kolejności grzybki.

Po wykorzystaniu możliwości kart pracy standardowych, przedstawiamy dziecku kartę pracy z rzepami. początkowo to rodzic może układać sekwencje, a w dalszej zabawie dziecko samo może przedstawiać elementy szablonu.

KROK 4

Układamy schemat w zależności od tego co wyrzucą nam kości.

Do tej zabawy używamy kości z 6 kolorami i kość z symbolem trawy i grzyba. Dziecko może samo układać schemat, jaki wyrzuci kośćmi lub można bawić się wspólnie. Wybieracie gotowy schemat lub układacie sami z rzepów. Naprzemiennie rzucacie kośćmi.

Wygrywa ten, kto po wykonaniu wszystkich możliwych rzutów będzie posiadał więcej ułożonych grzybów z trawą według schematu.

KROK 5

Dla starszych dzieci wykorzystujemy kość z cyframi i naklejki kropki. Możecie sami nakleić naklejki na grzyby lub włączyć dziecko do zabawy. rzucacie kostką i dziecko przykleja na kapelusz tyle kropek ile pokazuje kostka. Docelowo zabawa polega na wyrzucaniu kostką cyfry, a dziecko ma za zadanie przeliczyć, na którym grzybie, znajduje się wyrzucona kostką ilość kropek.