

AKROS 20590 KÚZLO MAGNETU

Obsah: 2 magnetické stojany a 8 magnetických diskov v 4 farbách, 35 obojstranných kariet (13.5 x 7 cm) s príkladmi, 2 drevené stojany na fotografie

Odporúčaný vek:

3 - 6 rokov

Počet hráčov:

1 - 2

Vzdelávacie ciele:

Zlepšuje rôzne aspekty psycho-pedagogického rozvoja, napr. pozornosť, vnímanie detailov, jemnú motoriku, vizuálnu a manuálnu koordináciu, priestorové vnímanie, rozlišovanie farieb.

Spôsob hry:

Princípom hry je ukladať magnetické disky na stojan podľa príkladu na karte. Pri napodobňovaní zobrazených príkladov dieťa zažije momenty, keď sa magnety spoja, alebo na druhej strane, keď sa ich póly začnú odpudzovať. Tento fenomén podporuje tvorbu rozličných konštrukcií v závislosti od farby a polarít jednotlivých diskov.

Varianty hry:

- 1. Voľná hra s cieľom objaviť vlastnosti magnetov.**
- 2. Reprodukcia fotografií s príkladmi.**

S fotografiou umiestnenou v stojane sa dieťa snaží umiestniť disky na stojan v rovnakom farebnom prevedení a rovnakom rozložení. Fotografie s príkladmi sú očíslované od 1 - 70 v závislosti od náročnosti.

1 - 12 (zelený prúžok) - použitie jedného až dvoch diskov

13 - 34 (modrý prúžok) - použitie troch diskov

35 - 70 (červený prúžok) - použitie štyroch diskov

Karty sú usporiadané takým spôsobom, že obrázky na prednej a zadnej strane majú len minimálny rozdiel, ktorý musí dieťa odhaliť.

Aktivity:

Najprv sa dieťa zoznámí s materiálom, čiže s magnetickými diskami a stojanom. Pri voľnej hre objaví magnetické vlastnosti týchto predmetov. Postupne si pridáva viac diskov. Neskôr môžete dať dieťaťu fotografie príkladov, ktoré má zreprodukovať podľa farby a podľa vzájomnej vzdialenosti diskov. Začnite fotografiami so zeleným pásikom, ktoré zobrazujú najľahšie príklady a postupujte až k fotografiám s červeným pásikom.