



"Hol van?"

Ref. 20522



HOL VAN?

Ref. 20522



TARTALOMJEGYZÉK

2 JÁTÉK a térfogalmak felfedezéséhez, amelyek a következőket tartalmazzák:

- 25 db kétoldalas LAMINÁLT KÁRTYA:
 - A kártya előlő oldal **kék szegéllyel**: minden kártya 6 fotót tartalmaz egy házról, ahol 2 ELLENKEZDŐ POZÍCIÓBAN álló állat található.
 - A kártya hátoldala **piros szegéllyel** minden kártya 6 fotót tartalmaz egy házról, ahol 2 KÜLÖNBÖZŐ POZÍCIÓBAN álló állat található.
- FAHÁZ, összeszerelendő.
- 150 KEREK SZÁMLÁLÓ
- 4 FA ÁLLAT: BAGOLY, mosómedve, mókus és nyúl
- Lap helyzetmeghatározó táblával

A laminált kártyák kartonanyaga, valamint a faház és az állatok fenntartható erdőkből származnak.

AJÁNLOTT KORCSOPORT

4-7 éves korig.

OKTATÁSI CÉLOK

- Térfogalmak tanulása: fent/lent (vagy fölött/alatt), elől/hátul, jobb/bal (vagy egyik oldal/másik oldal), belül/kint.
- Ennek az anyagnak a természete nagyon hasznossá teszi a második nyelv tanításában a térfogalmak gyakorlása közben.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

1. Állítsa fel a házat olyan helyre, ahol minden tanuló jól láthatja.
2. Ossza ki a kártyákat a tanulók között.
3. A tanár vagy egy diák helyezzen el két állatot a táblázatban látható pozíciók egyikébe. A kombinációnak megfelelő fényképes kártyát a kezében lévő diák egy piros számlálót tesz rá. Az a tanuló nyer, aki először tölti ki a kártyáját.



1. JÁTÉK: ELLENTÉTES KONCEPCIÓ KÉK SZEGÉLYES KÁRTYÁK

A következő **ellentétes fogalmak** fedezhetők fel ezzel a 25 kártyával:

- **fent/alatt** (vagy fölött/alatt)
- **elöl/hátul**
- **jobb/bal** (vagy egyik oldal/másik oldal)
- **belül kívül**

A különböző fotókon **4 állat látható: bagoly, mosómedve, mókus és nyúl**. Mindegyik fotón két állat látható, mindegyik a másikkal ellentétes helyzetben. A 4 ellentétes fogalom és a 4 állat kombinálásával összesen **48 különböző kombinációt kapunk**. Minden kártya 6 fotót tartalmaz: a négy ellentétes fogalom plusz két másikat.

2. JÁTÉK: TÉRBELI TÁJÉKOZÓDÁS. PIROS SZEGÉLYES KÁRTYÁK

A következő **térbeli fogalmak** fedezhetők fel ezzel a 25 kártyával:

- **fent/alatt** (vagy felett/alatt)
- **elöl/hátul**
- **jobb/bal** (vagy egyik oldal/másik oldal)
- **belül** (a „kint” fogalmát kizártuk, mert összetéveszthető az „elöl” vagy „oldalt” kifejezéssel)

A különböző fotókon **két állat látható: bagoly és nyúl**. Minden fényképen minden állat más-más pozícióban jelenik meg. A 2 állat 7 pozíciójának kombinálásával **42 különböző kombinációt** kapunk

EGYÉB JÁTÉK LEHETŐSÉGEK

A házzal és az állatokkal:

- Mielőtt rátérnénk a kártyákra, a tanárnak be kell mutatnia a fogalmat, csak a házat és az állatokat felhasználva.
 - A házzal és egy állattal (vagy két állattal, egymás mögött) a tanár kitalálhat egy történetet a különböző térfogalmakból: elöl-hátul, közel távol, körül, ...
 - Két vagy három állattal, ház nélkül a tanár többféle térfogalommal is kitalálhat egy történetet: között, mellette, mögött,...

Mindkét módon a tanuló megismeri azokat a térfogalmakat, amelyek később megjelennek a kártyákon, valamint minden olyan mással, amelyet eddig nem lehetett a kártyákon feltüntetni: közel távol, körül, között, ...

A kártyákkal:

- A tanár kiosztja a kártyákat a tanulók között, és megmondja nekik, hogy kék vagy piros kerettel felfelé helyezték-e el őket. A kártya szegélyének színétől függően a tanár (vagy egy diák) válassza ki a megfelelő állatokat, és fedezze fel a térbeli fogalmakat úgy, hogy az állatokat különböző pozíciókba helyezi a ház körül, miközben hangosan kimondja az állat nevét és helyzetét. Útmutatóként szolgálhatnak a táblázatok, amelyek a fotókon megjelenő különböző pozíciókombinációkat mutatják be. Az a tanuló, akinek a kártyáján ugyanazt a pozíciót ábrázoló fénykép látható, egy kerek számlálót kell fölé helyeznie. Az a diák nyer, akinek először sikerül kitöltenie a kártyáját.

A tanárok munkájának megkönnyítésére egy fénymásolható táblázatot biztosítunk, amely tükrözi az összes lehetséges állat/pozíció kombinációt. Ezeket a játék során ki lehet pipálni, hogy elkerüljük az ismétlést.



