



NA342212

Óriás képes állathanggyűjtemény

Szókincset és auditív képességeket fejlesztő készlet, mely 30 fényképet (két méretben) és egy CD-t tartalmaz. Segítségével a legismertebb állatok hangját és élőhelyét ismerhetik meg a gyermekek, s fejlődik az állatokkal kapcsolatos szókinccsük.

A gyerekek szeretik az állatos képeket, meséket, ezért szívesen foglalkoznak a készlettel, gyakorolják vele az osztályozást, kategorizálást, ami a nyelvhasználat elsajátításában fontos szerepet játszik.

Fejlesztési célkitűzések

Szókinccs- és beszédfejlesztés

- az állatokkal kapcsolatos szókinccs helyes elsajátítása és használata
- az egyes állatokhoz kapcsolódó alapvető szókinccsmező létrehozása
- állatleírás, kérdés megfogalmazása

Képolvasás

- az állatok és környezetük bemutatása, jellemzése

Auditív figyelem és koncentráció fejlesztése

- a gyermek akarja megismerni és felismerni egy-egy állat hangját
- megtanulja megkülönböztetni az egyes hangokat háttérzajban is

Képek osztályozása és csoportosítása

- összefüggések megállapítása
- összetartozó elemekből csoportok létrehozása

Életkor: 2 éves kortól

Fejlesztő foglalkozásokon és idegen nyelv tanításához használhatjuk.

A doboz tartalma: 30 fénykép 21x29,7 cm-es kartonkártyákon, ugyanaz a 30 fénykép 8,5x12 cm-es kartonkártyákon, 1 CD 44 sávval, teljes hossza 65 perc 49 másodperc, 1 útmutató

A sávok (trackek) sorrendje és hosszúsága

1-30. track: Ismerkedés az állatokkal

Háztáji udvar

1. Disznó	röfög	0'36''
2. Kecske	mekeg	0'35''
3. Kutya	ugat	0'34''
4. Macska	nyávog	0'34''
5. Tyúk és kakas	kotkodácsol, kukorékol	0'35''
6. Kacsa	hápog	0'42''
7. Liba	gágog	0'37''
8. Pulyka	burukkol	0'33''
9. Galamb	búg	0'35''

Falun élő állatok

10. Méh	zümmög	0'37''
11. Béka	brekeg	0'37''
12. Ló	nyerít, nyihog	0'32''
13. Tehén	bög	0'40''

14. Juh	béget	0'33''
15. Szamár	ordít, bőg	0'35''

Erdő

16. Bagoly	huhog	0'41''
17. Kakukk	kakukkol	0'33''
18. Szarvas	bőg	0'41''
19. Medve	dörmög	0'26''
20. Farkas	üvölt	0'27''

Szavanna

21. Oroszlán	morog, ordít, üvölt	0'34''
22. Víziló	röfög, morog	0'37''
23. Elefánt	trombitál	0'37''
24. Kígyó	sziszeg, csörög	0'31''
25. Krokodil	bőg	0'32''
26. Majom	visít, makog	0'35''

Tenger

27. Delfin	fütyöl	0'38''
28. Bálna	énekel	0'52''
29. Oroszlánfóka	ugat	0'36''
30. Sirály	vijjog	0'39''

31. Háztáji állatok 5'23''

Disznó – kecske – kutya – macska – tyúk és kakas – kacsa – liba – pulyka – galamb

32. Háztáji hangok 1'07''

33. Falusi állatok 3'37''

Méh – béka – ló – tehén – juh – szamár

34. Falusi hangok 1'07''

35. Erdei állatok 2'50''

Bagoly – kakukk – szarvas – medve – farkas

36. Erdei hangok 1'05''

37. A szavanna és a dzsungel állatai 3'30''

Oroszlán – víziló – elefánt – csörgőkígyó – krokodil – majom (csimpánz)

38. A szavanna hangjai 1'05''

39. A tenger állatai 2'47''

Delfin – bálna – oroszlánfóka – Sirály

40. A tenger hangjai 0'54''

41. Tíz állat véletlenszerű sorrendben 6'16''

Galamb – disznó – szarvas – elefánt – delfin – macska – farkas – majom – bálna – liba

42. Tíz állat véletlenszerű sorrendben 5'35''

Ló – kakukk – kígyó – oroszlánfóka – tyúk és kakas – béka – medve – krokodil – sirály - pulyka

43. Tíz állat véletlenszerű sorrendben 6'11''

Kecske – méh – bagoly – kutya – tehén – oroszlán – kacsa – juh – víziló – szamár

44. Tíz állat véletlenszerű sorrendben 6'05''

Elefánt – tyúk és kakas – ló – delfin – majom – kecske – sirály – macska – bagoly – béka

Javasolt tevékenységek

1. Csak képekkel

- Ismerd fel a képen látható állatot
- Csoportosítsd az állatokat élőhelyük szerint
- Csoportosítsd az állatokat testi jellemzőik szerint: kétlábú, négylábú, lábatlan, tollas, szőrös stb.
- Jellemezd az állatokat fedő takarót: a kutya, farkas szőrét, az elefánt kemény, durva bőrét, a víziló sima bőrét stb.
- Találd ki: a tanár felemel egy képet, nem mutatja meg a gyermeknek, hanem leírja a rajta lévő állatot. A gyermek kitalálja, melyik állat van a képen.
- Kim játéka: Mutassunk fel négy képet. Egyet rakjunk vissza a többi közé, majd mutassuk fel a maradék hármat. A gyermek találja meg a negyedik képet.
- Utánzás: a gyermek utánozza a képen látható állatot
- Ki vagyok én? A nagy képeket tegyük egymás mellé az asztalra. A kisebb képeket lefelé fordítva rakjuk egymásra. Egy gyermek kijön, felemeli a legfelső kicsi képet, de nem mutatja meg a többieknek. A többiek feltesznek egy barkóba-szerű kérdést. Például: Van lába? Ha a válasz „igen”, kiszedik a nagy képek közül azokat az állatokat, amelyeknek nincs lábuk. Folytatva a kérdés-felelet játékot és a képek kiemelését, végül egy kép marad, ami megegyezik a játékező gyermek kezében lévő képpel.

2. Csak a CD-vel

- Hallgassd és mondd meg, melyik állatot hallod.
- Próbáld utánozni a hallott állathangot.
- Osztályozd a hangokat magas és mély hangokra.

3. CD-vel és képekkel

- Keresd meg a hangokhoz tartozó képeket. Először az azonos élőhelyhez tartozókat gyűjtsd össze (31, 33, 35, 37, 39), majd a véletlenszerű sorrendben hallatszó hangok alapján (41-44) keresd meg az állatokat.
- Válasszunk egy élőhelyet (32, 34, 36, 38 vagy 40). A gyermekek hallgassák a hangokat, és fedezzék fel köztük az ismert állatok hangját. Keressék meg, és gyűjtsék össze az állatokat, amiknek a hangját hallották.
- Hallgassuk meg egymás után két élőhely hangjait, állapítsuk meg a jellemző különbségeket. Kis kártyák egy csoportjából válasszunk ki három-három állatot mindkét élőhelyhez.
- Válasszunk ki 4 nagy állatképet különböző élőhelyekről, és tegyük őket egymás mellé az asztalra. A nekik megfelelő kis képeket osszuk ki a gyerekeknek. Hallgassák meg a 40. vagy 44. tracket. Ha a gyermek felismeri annak az állatnak a hangját, amelyik nála van, tegye a kártyáját a megfelelő nagy kártyára.
- Kakukktojás. Osszuk ki eggyel több, vagy eggyel kevesebb kártyát, mint ahány hangot meg fogunk hallgatni. A gyermekek hallgassák meg a hangokat, majd döntsék el, melyik kártya (ha több kártya van), illetve melyik hang (ha kevesebb kártya van) a kakukktojás.

Importálja és forgalmazza: Katica Játék Kft.

1077 Bp. Király u. 101.

Tel./Fax: 46 22 388/ 387

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu