



Řemesla a profese

Ref.20560



ŘEMESLA A PROFESE

Ref. 20560



OBSAH

Hra obsahuje **60 karet**: 12 obchodních karet+ 48 karet spojených s obchody (4 karty na obchod).

DOPORUČENÝ VĚK

Od 3 do 8 let.

PSYCHO-PEDAGOGICKÉ CHARAKTERISTIKY

Asociační hra pro výuku spojování různých **řemesel** s uniformami a nástroji jednotlivých řemesel. Vzdělávací aspekt tohoto materiálu je založen na LOGICKÝCH ASOCIACÍCH. Lidé vyobrazení na fotografiích se od sebe dají jasně odlišit jak podle oblečení, tak podle předmětů, které drží v ruce. Je to vynikající prostředek pro ROZVOJ JAZYKA, ZVYŠOVÁNÍ SLOVNÍ zásoby a používání SLOVES odpovídajících činnostem zobrazeným na fotografiích.

VZDĚLÁVACÍ CÍLE

- Rozšíření znalostí o různých řemeslech.
- Zlepšení schopnosti identifikovat, rozlišovat a klasifikovat.
- Rozvoj schopnosti pozorovat, ať už samotné předměty, nebo jejich vlastnosti a funkce.
- Učí se vytvářet domněnky a vysvětlení možných vztahů mezi objekty.
- Zlepšení psychomotorické koordinace při manipulaci s kartami a jejich správném skládání.
- Začlenění a rozvoj základní slovní zásoby.

ZPŮSOB HRY A DOPORUČENÍ PRO POUŽITÍ

- Hrát může **až 12 DĚTÍ**.
- Se systémem samokontroly na zadní straně. Dítě tak může s kartičkami volně manipulovat a samo si opravovat, zda úkol splnilo správně.
- Doporučujeme seznámit žáky s jednotlivými obrázky na kartičkách a následně jim pomoci vytvořit asociace a seskupení na příkladu.



- (1) **Karty řemesel** (obdélníkové karty s lidmi představujícími různá řemesla) by měly být rozdány mezi studenty (jedna nebo více karet řemesel na studenta) a čtvercové karty by měly být ponechány uprostřed stolu lícem nahoru.
- (2) Na základě **karet řemesel** musí dítě **určit** a **seskupit** 4 čtvercové karty s obrázky nástrojů, které odpovídají danému řemeslu.
- (3) Otočte kartičky a zkontrolujte na zadní straně, zda bylo přiřazení provedeno správně. Pokud se všechny obrázky, které jsou na zadní straně 5 karet, shodují, je to správně.