



Lotomäng „Jutustamiskettad“

Ref. 30771



Lotomäng „Jutustamiskettad“

Viide. 30771



3-8 aastased, erivajadustega

SISU

Mäng koosneb järgmisest:

- 10 ketast:
 - 8 ketast realistlike piltidega. Iga ketas esindab kategooriat: kohad, emotsioonid, loomad, transport, objektid, sport, toit ja ilm.
 - 2 korduvalt ülekirjutatavat ketast, mida saab soovi korral vabalt kasutada mis tahes muu kontseptsiooni kallal töötamiseks.
- 10 ringikujulist ikoonikaarti, mis on esindatud erinevatel ketastel
- 1 „pööra ja räägi“ kaart
- 1 kustutatav marker

Kaardid on valmistatud paksust, vastupidavast, väga kulumiskindlast ja kvaliteetsest kartongist.

Materjal on keskkonnasõbralik, pärineb kestlikest metsadest, koosneb põhiliselt ringlussevõetud materjalidest ja on 100 % ringlussevõetav.

IKOONIKAARDID, mis esindavad ketaste kategooriaid:



Kohad



Loomad



Transport



Esemed



Ilm



Sport



Emotsioonid



Toit



Sinine
loominguine
ketas



Lilla
loominguine
ketas



Kaart „PÖÖRA JA RÄÄGI“:



Seda kaarti kasutatakse selleks, et näidata, kelle kord on jutustada lugu. See aitab mängijatel õppida, kuidas mitme mängija vahel kordamööda lugu arendada.

SOOVITATAV VANUSERÜHM

Lapsed vanuses 3-8 aastat.

See on mäng lugude loomiseks, loovuse stimuleerimiseks ja kujutlusvõime arendamiseks juba varases eas.

Erinevate mõistete kujutamiseks kasutatavate reaalsete piltide kaasamine muudab selle ideaalseks mänguks ka vanematele lastele või õpiraskustega lastele, samuti täiskasvanutele, kes soovivad keelt arendada.

See sobib ka struktuuri arendamiseks teiste keelte õppimisel.

Keerutage ketastel olevaid nooli, vaadake pilte ja laske oma kujutlusvõimel lennata!

HARIDUSLIKUD EESMÄRGID

- Loovuse ja kujutlusvõime stimuleerimine.
- Põhimõistetega töötamine lõbusal ja meelelahutuslikul viisil.
- Ajataju omandamine lugude järjestamise kaudu.
- Keele arengu ja selle ülesehituse soodustamine.
- Sõnavara ja suulise ladususe suurendamine.
- Aktiivse kuulamise oskuse arendamine.

MÄNGUÕPETUS JA SOOVITUSED KASUTAMISEKS

TUTVUSTAGE LASTELE KETTAID JA IKOONE

Enne mängu alustamist on soovitatav uurida ja kirjeldada ketastel olevaid kujutisi.

Seejärel sobitage iga ketas vastava ikooniga: kohad, emotsioonid, loomad, transport, esemed, sport, toit ja ilm.

Seostamise hõlbustamiseks võite seostada ikoonikaardi värvi vastava ketta tagaküljel oleva värviga.



„ELAS KORD...“

Sõltuvalt laste vanusest võib lugude loomiseks kasutada rohkem või vähem kettaid.

1. Paigalda nooled ketastele.
2. Aseta ikoonikaardid pildiga allapoole.
3. Alustades noorimast mängijast, võtavad mängijad kordamööda „ikoonikaardi“ ning „pööra ja räägi“ kaardi.
4. Mängija keerab ikoonikaardi ümber ja vastavalt sellele, milline ikoon on näidatud, võtab vastava ketta.
5. Ta keerutab kettal olevat noolt ning hakkab kaardiga „pööra ja räägi“ jutustama lugu noolega näidatud pildi kohta.
6. Seejärel on teise mängija kord ja ta kordab samme 3-5, et lugu jätkata. Ja nii edasi, kuni kõik mängijad on loo jutustamises osalenud.

Valik koos LOOVUSKETTAGA

Kahte ülekirjutatavat loomingulist ketast saab kasutada mis tahes muu kontseptsiooni väljatöötamiseks.

Samuti võivad need näidata lugude rääkimise kõnekorda: mängijate nimed saab kettale kirjutada, nii et juhuslikult saab otsustada, kes lugu jätkab.

Tähtis: toote hea seisundi säilitamiseks soovitame pärast iga kasutuskorda ülekirjutatavate ketaste kirjed kustutada.

