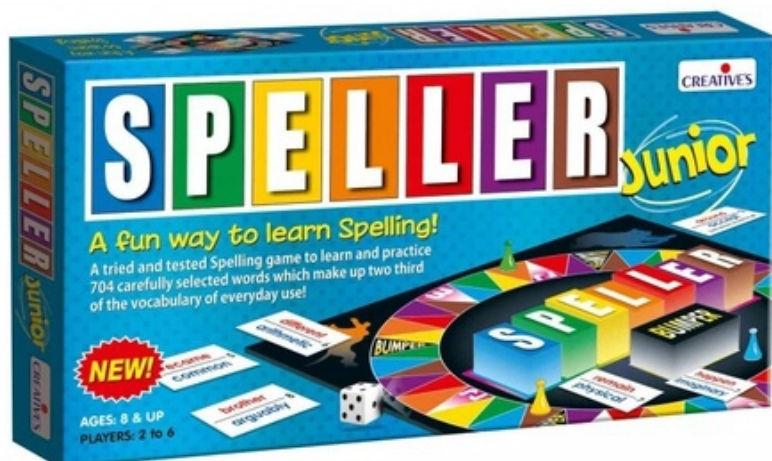


GRA JĘZYKOWA - 'SPELLER JUNIOR' CREATIVE EDUCATIONAL



CENA: **45,99** PLN

CZAS WYSYŁKI: 24 GODZINY

PRODUCENT: CREATIVE EDUCATIONAL

NUMER KATALOGOWY: KER336

KOD EAN: 8901870000423



OPIS PRZEDMIOTU

GRA JĘZYKOWA - 'SPELLER JUNIOR' CREATIVE EDUCATIONAL

'SPELLER JUNIOR' TO DOSKONAŁA GRA JĘZYKOWA UŁATWIAJĄCA PRZYSWAJANIE WIEDZY NA TEMAT PISANIA I LITEROWANIA DLA MŁODSZYCH JAK I STARSZYCH OSÓB UCZĄCYCH SIĘ JĘZYKA ANGIELSKIEGO. GRA DOSTARCZA DUŻO ZABAWY I POZYTYWNYCH EMOCJI, POMAGAJĄC ZWIĘKSZYĆ ZASÓB SŁOWNICTWA (560 SŁÓW - 245 KART ZE SŁÓWAMI). SŁOWA W GRZE ZOSTAŁY STARANNIE WYBRANE, NALEŻĄ DO GRUPY SŁÓW CZĘSTO UŻYWANYCH NA CO DZIEŃ. DZIĘKI TAKIM ĆWICZENIOM JĘZYKOWYM STAJEMY SIĘ BARDZIEJ UWAŻNYMI KIEDY CZYTAMY I PISZEMY W JĘZYKU OBCYM.

GRA ZAWIERA 245 KART Z DWOMA SŁÓWAMI, W KOLORZE NIEBIESKIM I CZERWONYM, A GRACZE MOGĄ WYBRAĆ CZY CHCĄ USŁYSZEĆ SŁOWO NAPISANE KOLOREM NIEBIESKIM CZY TEŻ CZERWONYM. SŁOWA BRZMIĄCE TAK SAMO A POSIADAJĄCE RÓŻNĄ PISOWNIĘ (SALE/SAIL), SĄ WYJAŚNIONE PONIŻEJ SŁOWA W ZDANIU, TAK ABY POMÓC W PRAWIDŁOWYM LITEROWANIU SŁOWA. MATERIAŁ KART JAK I PANSZY JEST TRWAŁY I BEZPIECZNY W UŻYCIU.

ZASADY GRY:

1. ROZKŁADAMY PLANSZĘ, NA KTÓREJ UKŁADAMY KARTY ZE SŁOWAMI NA OKREŚLONYCH KOLOREM POLACH. NA ŚRODKU KARTY, Z KTÓRYCH UKŁADA SIĘ JEDNOCZEŚNIE SŁOWO SPELLER, POD KTÓRYMI KRYJĄ SIĘ SŁOWA DO GRY. NAD NIMI UKŁADAMY KARTY BUMPER, POD KTÓRYMI RÓWNIEŻ KRYJĄ SIĘ SŁOWA, KTÓRE SĄ ZNACZNIE WYŻEJ PUNKTOWANE.
2. GRACZE WYBIERAJĄ PIONKI I USTAWIAJĄ JE NA POLE OZNACZONE START.
3. GRACZ, KTÓRY WYRZUCI WIĘKSZĄ LICZBĘ OCZEK ROZPOCZYNA GRĘ.
4. PIERWSZY GRACZ RZUCA KOSTKĄ I PORUSZA SIĘ OKREŚLONĄ LICZBĘ PÓL DO PRZODU.
5. KOLOR POLA, NA KTÓRYM SIĘ ZATRZYMUJEMY ZGODNY JEST Z KOLOREM JEDNEJ Z KART SPELLER.
6. KARTĘ TĄ LOSUJE GRACZ PO PRAWEJ STRONIE OD OSOBY, KTÓRA ZATRZYMAŁ SIĘ NA DANYM POLU I ODCZYTUJE SŁOWO NIE POKAZUJĄC KARTY INNYM. SŁOWO TO ZOSTAJE PRZELITEROWANE PRZEZ GRACZA, KTÓRY ZATRZYMAŁ SIĘ NA DANYM POLU.
7. JEŚLI SŁOWO ZOSTAJE PRZELITEROWANE POPRAWNIE GRACZ OTRZYMUJE LICZBĘ PUNKTÓW NA KARTCE. JEŚLI ZOSTANIE PRZELITEROWANE NIEPOPRAWNIE ZALECA SIĘ PRZYZNANIE DZIECIOM POŁOWY PUNKTÓW ZA PRÓBOWANIE PRZELITEROWANIA SŁOWA I NA ZACHĘTĘ.
8. GRA KOŃCZY SIĘ PODSUMOWANIEM WYNIKÓW GRACZY. CELE JĘZYKOWE: NAUKA CZASÓW GRAMATYCZNYCH, SŁOWNICTWA JĘZYKA ANGIELSKIEGO ORAZ PROWADZENIA KONWERSACJI W FORMIE BARDZO KRÓTKICH DIALOGÓW.

ZASTOSOWANIE:

GRY JĘZYKOWE ZNAJDUJĄ ZASTOSOWANIE ZARÓWNO W TRAKCIE ZAJĘĆ W SZKOLE JAK I W WARUNKACH DOMOWYCH (ZABAWY Z PRZYJACIÓŁMI I RODZINĄ, LUB PRYWATNE LEKCJE JĘZYKA ANGIELSKIEGO). UMOŻLIWIAJĄ REALIZACJĘ CELÓW DYDAKTYCZNYCH I WYCHOWAWCZYCH RÓWNOCZEŚNIE, GWARANTUJĄC, ŻE LEKCJA BĘDZIE ATRAKCYJNA I PRZYJEMNA DLA UCZNIÓW. SĄ NARZĘDZIEM WYKORZYSTYWANYM DO ROZWIJANIA KREATYWNOŚCI DZIECI I MŁODZIEŻY. SPRZYJAJĄ PRZYSWAJANIU REGUŁ I PROCEDUR POSTĘPOWANIA ORAZ ROZWIJAJĄ SAMODZIELNOŚĆ UCZNIÓW.

ZAWARTOŚĆ:

- 1 DUŻA KOLOROWA PLANSZA DO GRY - 44 X 44 CM
- 6 PIONKÓW
- 245 SPELLING KART
- 35 KART
- KOSTKA DO GRY

WYMIARY OPAKOWANIA: 45 X 24 X 5 CM



KATEGORIE: [TWORZENIE OPOWIADAŃ](#), [BUDOWA ZDAŃ](#), [SŁOWNICTWO](#), [NAUKA O ŚWIECIE](#), [GRY JĘZYKOWE](#)