



GRA JĘZYKOWA - 'WORLD SAFARI JUNIOR' CREATIVE EDUCATIONAL

CENA: 63,99 PLN

CZAS WYSYŁKI: 24 GODZINY

PRODUCENT: CREATIVE EDUCATIONAL

NUMER KATALOGOWY: KER498

KOD EAN: 8901870006111



OPIS PRZEDMIOTU

GRA JĘZYKOWA - 'WORLD SAFARI JUNIOR' CREATIVE EDUCATIONAL

'**WORLD SAFARI- JUNIOR**' TO GRA JĘZYKOWA , KTÓRA ZOSTAŁA STWORZONA Z MYŚLĄ O TYM, ABY ZAPEWNIĆ GRACZOM JAK NAJWIĘCEJ POZYTYWNYCH DOZNAŃ ORAZ DOSTĘP DO WIEDZY Z ZAKRESU GEOGRAFII I UMIEJĘTNOŚCI CZYTANIA MAP.

GRA ZAWIERA BARDZO DUŻĄ KOLOROWĄ PLANSZĘ/MAPĘ ŚWIATA PRZEDSTAWIAJĄCĄ CECHY FIZYCZNE, WAŻNE PUNKTY ORIENTACYJNE I ŚCIEŻKĘ PORUSZANIA SIĘ ORAZ TRZY RODZAJE KART. GRĘ ZACZYNAMY OD OBRÓTU SPINNEREM, KTÓRY WSKAŻE NAM KARTĘ Z JEDNEJ Z 3 TALII KART - 'FIND', WSKAŻ PRZEDMIOT NA MAPIE, 'TELL', ODPOWIEDŹ NA PYTANIE PODANE NA KARCIE LUB KARTY ZE ZNAKIEM ZAPYTANIA. JEŚLI ODPOWIEDZIAŁEŚ PRAWIDŁOWO, IDŹ NAPRZÓD I ZRÓB KOLEJNY OBRÓT SPINNEREM. PIERWSZY GRACZ, KTÓRY OSIĄGNIJE POLE FINISH WYGRYWA GRĘ.

ABY WZMOCNIĆ WIEDZĘ I ZNAJOMOŚĆ MAP, WYPEŁNIJ I POMALUJ PUSTE MAPY W KSIĄŻECZCE ACTIVITY ATLAS. W GRZE

ZNAJDUJE SIĘ PLANSZA A PLAY, 60 KART QUESTION-ANSWER - DWA PYTANIA NA KAŻDEJ Z KART, 60 TELL (WIZUALNE) KARTY, 60 FIND CARDS, ATLAS AKTYWNOŚCI, TIMER, PIONKI I ZASADY GRY.

CELE EDUKACYJNE:

NAUKA NAZW KONTYNETÓW, OCEANÓW, MÓRZ, RZEK, JEZIOR, GÓR, RÓWNIN, ITP. POZNANIE I ZROZUMIENIE POJĘĆ DŁUGOŚĆ ORAZ SZEROKOŚĆ GEOGRAFICZNA, RÓWNIK, RÓWNOLEŻNIK. WAŻNE PUNKTY ORIENTACYJNE NA MAPIE ŚWIATA.

CELE JĘZYKOWE:

- NAUKA FORM PYTAJĄCYCH
- NAZW WŁASNYCH
- SŁOWNICTWA JĘZYKA ANGIELSKIEGO
- PROWADZENIA KONWERSACJI W FORMIE BARDZO KRÓTKICH DIALOGÓW.

ZASTOSOWANIE:

GRY JĘZYKOWE DOSKONAŁE SPRAWDZAJĄ SIĘ ZARÓWNO W TRAKCIE ZAJĘĆ W SZKOLE JAK I W WARUNKACH DOMOWYCH (ZABAWY Z PRZYJACIÓŁMI I RODZINĄ, LUB PRYWATNE LEKCJE JĘZYKA ANGIELSKIEGO). POMAGAJĄ W NAUCE JĘZYKA OBCEGO, ZACHĘCAJĄ DO POSŁUGIWANIA SIĘ, A DZIĘKI TEMU TYM DODAJĄ PEWNOŚCI SIEBIE. KORZYSTANIE Z GIER I ZABAW SKUTKUJE TYM, IŻ SŁOWA, FRAZY LUB RÓŻNE KONSTRUKCJE SĄ NAJCZĘŚCIEJ PRZYSWAJANE PRZEZ DZIECI W SPOSÓB NIEUŚWIADOMIONY.

CECHĄ CHARAKTERYSTYCZNĄ GIER JEST TAKŻE POWTARZALNA STRUKTURA GRY: MOGĄ ZNALEŻĆ SIĘ W NIEJ SYSTEMATYCZNIE PRZYPOMINANE PROSTE FRAZY, ZWROTY, ZDANIA, PYTANIA. DZIĘKI NIM DZIECKO BĘDZIE CHĘTNIEJ I ŁATWIEJ POWTARZAĆ.

ZAWARTOŚĆ:

- KOLOROWA PLANSZA DO GRY Z OBROTOWĄ WSKAZÓWKĄ O WYM. 57 X 44 CM
- 6 PIONKÓW I KOSTKA DO GRY TIMER (KLEPSYDRA)
- 60 KART Z PYTANAMI I ODPOWIEDZIAMI, ŁĄCZNIE 240 PYTAŃ I ODPOWIEDZI
- 60 KART INFORMACYJNYCH ORAZ 60 KART 'FIND'
- KSIĄŻECZKA Z ĆWICZENIAMI
- INSTRUKCJA ZE SZCZEGÓŁOWYM OPISEM ZASAD GRY

WYMIARY OPAKOWANIA: 46 X 30 X 7 CM

[instrukcja do pobrania w pdf](#)





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