



2+

2-6 LET

RADY PRO RODIČE



40

DÍLKŮ
+

20
ŽETONŮ

VÉÉÉLIKÉ PUZZLE LOTO

Výlet do ZOO



Puzzle – Ilo Iyelo do Zoo

Tato sada představuje celkem 10 zvířátek, která můžeme navštívit v Zoo. V každém „výběhu“ je určitý počet zvířátek. Pod výběhem je místo na umístění žetonu. Správné umístění žetonů jsou jedním z mnoha úkolů dítěte. Každé zvíře – výběh má pro lepší orientaci jinou barvu rubové stránky a také má jiný vnější tvar.

Na úvod nejmenším dětem připravte první výběhy. Pomocí různě barevných zadních stran vyřídíte dílky pro sestavení prvních puzzle. Ke každému zvířeti patří tři vrchní dílky, jeden, respektive dva žetony a spodní díl se stopami.



Začněte s menším počtem zvířátek, která sestavujete nejdříve samostatně. Takto jich můžete vytvořit až 10. Každý výběh má svůj kulatý žeton, který můžete umístit nejdříve tou stranou, na které je vyobrazena stopa zvířátka. Pak můžete žeton obrátit, kde naleznete správnou číslovku, která zobrazuje počet zvířátek ve výběhu.

Správné umístění žetonu s číslovkami můžete zadat po sestavení puzzle jako samostatný úkol.



Jakmile máte sestavená jednotlivá zvířátka, můžete je postupně spojovat do dlouhé řady. Tu spojujte pomocí spodních puzzle dílků se stopami. Tvar dílků vás navádí, aby jednotlivá zvířata byla řazena správně podle jejich počtu ve výběhu. Začněte s puzzle slona. Pokračujte z leva doprava. Vytvořte si dostatečný prostor dlouhý cca 130 cm na velkém stole nebo na koberci, aby jste mohli sestavit celou řadu všech deseti zvířátek.



Vodítek pro správné pořadí podle počtu zvířátek je několik. Děti učte vnímat, že počet zvířátek ve výběhu je stejný jako počet stop ve spodním dílku puzzle. Děti můžete učit správně počítat pomocí zvířátek ve výběhu. Můžete například ukazovat na prstech ruky počet zvířátek ve výběhu a potvrdit si, že počet prstů je stejný jako počet stop. Učte děti tyto počty správně pojmenovat.



Učení číslic: při prvním počítání můžete použít žetony s číslicemi. Žetony otočte číslicemi nahoru. Sestavte puzzle se zvířátky do řady pomocí zámků na spodních dílcích. Můžete začít pouze s menším počtem puzzle. Postupně řadu prodlužujte. Žetony s číslicemi pak dítě vkládá do výřezů. Má několik pomocných vodítek. Na rubové straně žetonu je vždy stopa zvířete patřící do stejného výběhu jako číslice. Žetony s číslicemi mají pozadí ve stejné barvě, jako jsou zobrazné stopy ve spodním dílku puzzle.



Používání žetonů samostatně: využijte žetony s číslicemi pro samostatné hry. Například sestavujte číslice do řady od 1 do 10. Můžete také využít spodní dílky puzzle se stopami. Přikládejte k sobě dílky se stopami a žetony s číslicemi. Jako nápověda může sloužit rubová strana žetonu se stopou. Větší děti mohou spojovat žetony do větších dvouciferných čísel (například 12, 16 nebo 35 atd).



Krmení zvířátek: nachystejte si žetony s různou potravou. Žetony mají z jedné strany různou potravu, a na rubové straně jsou hlavičky zvířátek. Stranu s hlavičkami zvířátek můžete použít jako nápovědu pro správné umístění potravy. Potravu můžete přikládat již k celé řadě s použitými číslicemi nebo pokládat vedle výběhu. Nebo nechte výřezy volné a žetony s krmením umísťujte do nich. Jako nápověda funguje grafické zpracování žetonů. Učte děti správně potravu pojmenovat.

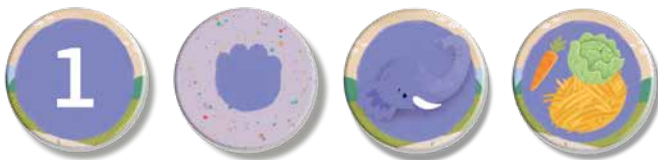


Hra obsahuje 4 figurky. Jednoduše je složíte zasunutím výřezů do sebe. Využití figurek je velmi různé a záleží na vaší fantazii.

Pojmenování všech zvířátek a jejich potravy: správné názvy a potravu najdete na následujících stránkách. Vymyslete si další různé hry a využijte žetony pro různé aktivity.



Slon africký – seno, zelenina



Panda velká – bambus



Žirafa severní – větvičky



Levhart skvrnitý – maso



Lenochod tříprstý – zelenina, větvičky



Opice malpa kapucínská – ovoce



Plameňák karibský – korýši



Gazela thomsonova – traviny, větvičky



Vydra mořská – ryby



Papoušek ara ararauna – semena, ořechy

