

Návod k:**MAXI PEXESO – VYNÁLEZY (memory)****Kód: 451138****OBSAH:**

Hra sa skladá z 34 kartičiek vyrobených z vysoko odolného kartónu a vysokej kvality.
Rozmery kartičiek: 9 x 9 cm.

POPIS KARTIČIEK

Kartičky predstavujú nasledovné vynálezy:

1. Koleso (-3500, Sumeri, Mezopotámia)
2. Písmo (-3300, Sumeri, Mezopotámia)
3. Mydlo (-2500, Sumeri, Mezopotámia)
4. Peniaze (-650 Lýdia, Malá Ázia)
5. Okuliare (1300, Taliansko)
6. Vreckové hodinky (s. V, Európa)
7. Zubná kefka (1498, Čína)
8. Invalidný vozík (1595, Španielsko)
9. Záchod (1597, Anglicko)
10. Párna lokomotíva (1804, Anglicko)
11. Bicykel (1817, Nemecko)
12. Telefón (1876, USA)
13. Žiarovka (1879, USA)
14. Automobil (1885, Nemecko)
15. Lietadlo (1890, Francúzsko)
16. Televízia (1926, Anglicko)
17. Počítač (1942, USA)

ODPORÚČANÝ VEK:

Vek od 3 do 8 rokov.

Podľa tejto charakteristiky, túto hru môžu využívať deti, ktoré objavujú pôvod mnohých vynálezov, ktoré pre nich predstavujú základné predmety v ich prostredí, ako aj dospelí, ktorí si budú môcť uvedomiť dvojice vynálezov, ktoré zmenili históriu. Je to skvelá hra pre deti a dospelých, pretože umožňuje dospelému vysvetliť dieťaťu vývoj vynálezov a spôsob, akým zmenili históriu.

Svojím systémom hry, memory umožňuje precvičovať pozorovacie schopnosti, pozornosť a pamäť.

PEDAGOGICKÉ CIELE:

- o Porozumieť a rozpoznať vývoj vynálezov.
- o Využívať schopnosti pozornosti, pozorovania, diskriminácie, zoskupovania a triedenia.
- o Rozvinúť historickú, vizuálnu a priestorovú pamäť.
- o Obohatiť slovnú zásobu, ktorá sa týka vynálezov.
- o Pracovať na myšlienke, že všetci môžeme vytvoriť vynálezy, ktoré v súčasnosti neexistujú a tie môžu zlepšiť kvalitu života.

SYSTÉM HRY: MEMORY

1. Zoznámte sa s vynálezmi: všetky kartičky poukladajte na stôl s obrázkami smerom nahor a pospájajte ich s vynálezmi. Farebný rámček vám môže pomôcť pospájať dvojice kartičiek.
2. Po spárovaní sa všetky kartičky zmiešajú a poukladajú sa na stôl s obrázkami smerom nadol
3. V každom kole sa otočia dve kartičky. Ak nájdete dvojicu, ponecháme si ju a pokračujete v otáčaní ďalších dvoch kartičiek a v hľadaní ďalších dvojíc. Ak nenájdete dvojicu, kartičky položíme smerom nadol na tom istom mieste. Na rade je ďalší hráč.
4. Hra pokračuje, až kým na stole neostanú žiadne kartičky. Potom každý hráč spočítava svoje dvojice a vyhráva ten, ktorý ich má najviac.

ĎALŠIE AKTIVITY:

1. **Ako sa každý vynález rozvíjal?** Analyzujte aké sú rozdiely a podobnosti u každého vynálezu v jeho staršej a modernej verzii. Môžete zvážiť jeho vlastnosti, ako je veľkosť, tvar, farba, materiál, z ktorého je vynález vyrobený a či sa zlepšila alebo zhoršila funkčnosť stroja atď.
2. **Triedenie:** Vynálezy rozdeľte podľa spoločných charakteristík: sú to dopravné prostriedky, slúžia na hygienu, slúžia nám na komunikáciu atď.
3. **Štruktúrovanie jazyka:** Pomocou vynálezov, ktoré sú zobrazené na kartičkách vytvorte vety.
4. **Výhody:** Vymenujte výhody, ktoré každý vynález priniesol do života a predstavte si a opíšte, aký by bol svet, keby by tento vynález neexistoval.
5. **Jazyky:** Okrem toho v tejto hre môžete pracovať so slovami, ktoré sa spájajú s vynálezmi v iných jazykoch.

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17

