

A gyerekeknek mindig hasznos, ha különböző megoldási stratégiákat hallanak. A ShapeOmetry közben kialakuló logikai készségek az iskola és az élet egyéb területein is remekül alkalmazhatóak.

A ThinkFun célja, hogy Pörögjön az agy!

A ThinkFun játékok lényege a szórakoztató, egészséges agytorna. A gyerekek számára ez a feladatok megoldása által jelentett szórakozás. A felnőtteknek az agy megdolgoztatása és a kockázatvállalás újratanulása. Az időseknek nagyszerű mód arra, hogy mentálisan karban tartsák magukat, és közös programot találjanak a gyerekekkel. A ThinkFun játékok mindenki számára nagyszerűek!



Kombináld a különböző elemeket, alakíts ki egyforma alakzatokat!

Fejleszti az alapvető matematikai készségeket

Előnyei:

Fejleszti a matematikai érvelés készségét

Fejleszti az absztrakt és a kvantitatív érvelési készséget

Fejleszti az önbizalmat és a kitartás

Egyedül és többen is játszható



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér
Fulladásveszély!
Származási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

A játék tartalma:

10 kék puzzle-elem

10 zöld puzzle-elem

50 feladványkártya megoldásokkal

Utazózsák

A ShapeOmetry szórakoztató módja az alapvető matematikai készségek és a matematikai gondolkodás fejlesztésének.

A játék során a gyerekeknek kitarónak kell lenniük, meg kell érteniük a problémát, meg kell tervezniük a megoldás lépéseit, értékelniük kell saját magukat és változtatni a megoldás menetén ha szükséges.

A ShapeOmetry segít fejleszteni a matematikai érvelés készségét, valamint az absztrakt és kvantitatív érvelési készséget. A játék során a gyerekek olyan alapvető matematikai összefüggéseket érthetnek meg, mint a rész és az egész viszonya, és ezek segítségével a későbbiekben is könnyebben sajátíthatják el a matematikai ismereteket.

A játék arra is kiváló, hogy a gyerekeket ösztönözze, hogy saját szavaikkal érveljenek és stratégiát alakítsanak ki. A feladatok átbeszélésének segítségével a gyerekek jobban átlátják a problémákat és könnyebben értik meg az tanult dolgok lényegét.

A kezdőtől a zseni szintig 50 feladványt tartalmaz a játék, ezek segítségével fokozatosan építhető a gyerekek önbizalma. Jó szórakozást és jó tanulást a ShapeOmetry-vel!

A célok:

Kombináld a kék és a zöld puzzle-elemeket hogy két egyforma alakzatot alakíts ki.

A játék menete:

1. Válassz egy feladványkártyát
2. Vedd magadhoz a képen látható kék és zöld puzzle-elemeket
3. Illeszd össze az elemeket úgy, hogy egyforma alakú kék és zöld alakzat jöjjön létre
 - a. Megjegyzés: sem a kék, sem a zöld elemek nem fedhetik egymást
4. Tedd a zöld alakzatot a kékre. Ha pontosan fedik egymást, NYERTÉL! Ha nem, akkor próbáld újra!
5. Ha elakadnál, nézd meg a kártya hátulján található megoldást.

A játék szerzőiről:

A ShapeOmetry feltalálója Yu-Chuan és Chun-Yen (David) Chou. A ShapeOmetry-t 2007-ben egy matekórai feladat keretében alkották meg 14 évesen. Az alapötletet a Tetris-ből kölcsönözték. Úgy vélik, hogy a matematika-oktatás és a logikus gondolkodás fejlesztése segítette őket abban, hogy sikeres felnőttek legyenek. Jelenleg egyetemen tanulnak biotechnológiát és építészetet.

Ezzel a listával ellenőrizheted a ShapeOmetry készletedet.

Bátorítsuk a csapatmunkát és a kommunikációt!

Jó ötlet lehet a diákokat párokra vagy csoportokra osztani, hogy így oldják meg a feladványokat. Bátorítsuk őket, hogy beszéljék át egymás között a feladatok lehetséges megoldásait. Íme néhány kérdés, amit feltehetünk nekik:

Milyen stratégiával oldottátok meg a feladványt?

Miért épp az adott stratégiát használtátok?

Szerintetek ez a stratégia mindig be fog válni? Miért, vagy miért nem?

Ugyanazt a stratégiát használtad, mint a csoporttársaid?

A játék tartalma:

10 kék puzzle-elem
10 zöld puzzle-elem
50 feladványkártya megoldásokkal
Utazózsák

A ShapeOmetry szórakoztató módja az alapvető matematikai készségek és a matematikai gondolkodás fejlesztésének.

A játék során a gyerekeknek kitartónak kell lenniük, meg kell érteniük a problémát, meg kell tervezniük a megoldás lépéseit, értékelniük kell saját magukat és változtatni a megoldás menetén ha szükséges.

A ShapeOmetry segít fejleszteni a matematikai érvelés készségét, valamint az absztrakt és kvantitatív érvelési készséget. A játék során a gyerekek olyan alapvető matematikai összefüggéseket érthetnek meg, mint a rész és az egész viszonya, és ezek segítségével a későbbiekben is könnyebben sajátíthatják el a matematikai ismereteket.

A játék arra is kiváló, hogy a gyerekeket ösztönözze, hogy saját szavaikkal érveljenek és stratégiát alakítsanak ki. A feladatok átbeszélésének segítségével a gyerekek jobban átlátják a problémákat és könnyebben értik meg az tanult dolgok lényegét.

A kezdőtől a zseni szintig 50 feladványt tartalmaz a játék, ezek segítségével fokozatosan építhető a gyerekek önbizalma. Jó szórakozást és jó tanulást a ShapeOmetry-vel!

A célok:

Kombináld a kék és a zöld puzzle-elemeket hogy két egyforma alakzatot alakíts ki.

A gyerekeknek mindig hasznos, ha különböző megoldási stratégiákat hallanak. A ShapeOmetry közben kialakuló logikai készségek az iskola és az élet egyéb területein is remekül alkalmazhatóak.

A ThinkFun célja, hogy Pörögjön az agy!

A ThinkFun játékok lényege a szórakoztató, egészséges agytorna. A gyerekek számára ez a feladatok megoldása által jelentett szórakozás. A felnőtteknek az agy megdolgoztatása és a kockázatvállalás újratanulása. Az időseknek nagyszerű mód arra, hogy mentálisan karban tartsák magukat, és közös programot találjanak a gyerekekkel. A ThinkFun játékok mindenki számára nagyszerűek!

A játék menete:

1. Válassz egy feladványkártyát
2. Vedd magadhoz a képen látható kék és zöld puzzle-elemeket
3. Illeszd össze az elemeket úgy, hogy egyforma alakú kék és zöld alakzat jöjjön létre
 - a. Megjegyzés: sem a kék, sem a zöld elemek nem fedhetik egymást
4. Tedd a zöld alakzatot a kékre. Ha pontosan fedik egymást, NYERTÉL! Ha nem, akkor próbáld újra!
5. Ha elakadnál, nézd meg a kártya hátulján található megoldást.

A játék szerzőiről:

A ShapeOmetry feltalálója Yu-Chuan és Chun-Yen (David) Chou. A ShapeOmetry-t 2007-ben egy matekórai feladat keretében alkották meg 14-évesen. Az alapötletet a Tetris-ből kölcsönözték. Úgy vélik, hogy a matematika-oktatás és a logikus gondolkodás fejlesztése segítette őket abban, hogy sikeres felnőttek legyenek. Jelenleg egyetemen tanulnak biotechnológiát és építészetet.

Ezzel a listával ellenőrizheted a ShapeOmetry készletedet.

Bátorítsuk a csapatmunkát és a kommunikációt!

Jó ötlet lehet a diákokat párokra vagy csoportokra osztani, hogy így oldják meg a feladványokat. Bátorítsuk őket, hogy beszéljék át egymás között a feladatok lehetséges megoldásait. Íme néhány kérdés, amit feltehetünk nekik:

Milyen stratégiával oldottátok meg a feladványt?

Miért épp az adott stratégiát használtátok?

Szerintetek ez a stratégia mindig be fog válni? Miért, vagy miért nem?

Ugyanazt a stratégiát használtad, mint a csoporttársaid?



Kombináld a különböző elemeket, alakíts ki egyforma alakzatokat!

Fejleszti az alapvető matematikai készségeket

Előnyei:

Fejleszti a matematikai érvelés készségét

Fejleszti az absztrakt és a kvantitatív érvelési készséget

Fejleszti az önbizalmat és a kitartás

Egyedül és többen is játszható



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér
Fulladásveszély!
Származási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun