

# PRZEDSZKOLNE MEMORY

To tradycyjna gra pamięciowa, wzmacniająca pamięć wzrokową. Dzięki temu, że zawiera sytuacje okołoprzedszkolne - pozwoli Wam oswoić temat przedszkola, a także dowiedzieć się jak mija Twojemu maluchowi dzień w placówce!

Na kolejnych stronach znajdziecie karty. Wydrukujcie je na grubszym papierze, wytnijcie i zabezpieczcie je laminując/ oklejając taśmą klejącą.

## MEMORY - ZASADY

Rozegrajcie z przedszkolakiem partyjkę tradycyjnej gry pamięciowej memory. Maluchowi zaproponuj mniej kart (np. trzy pary), starszak powinien poradzić sobie z całą talią.

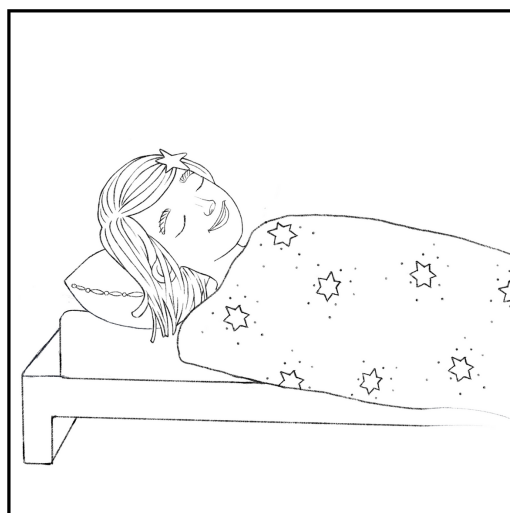
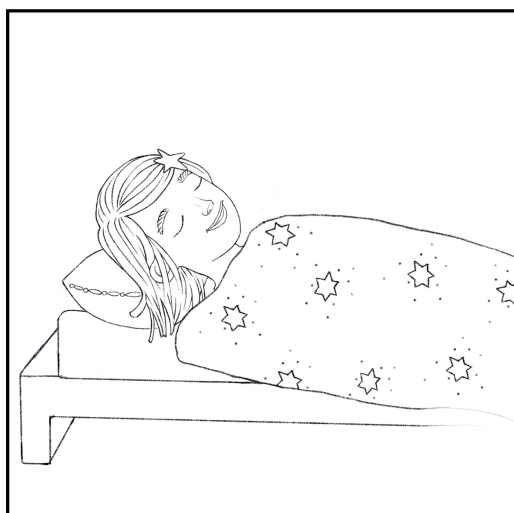
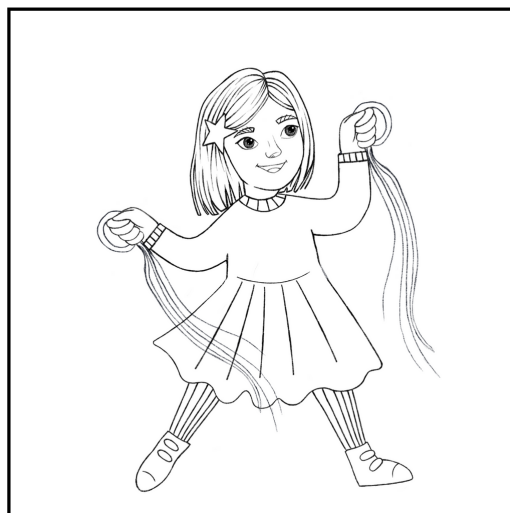
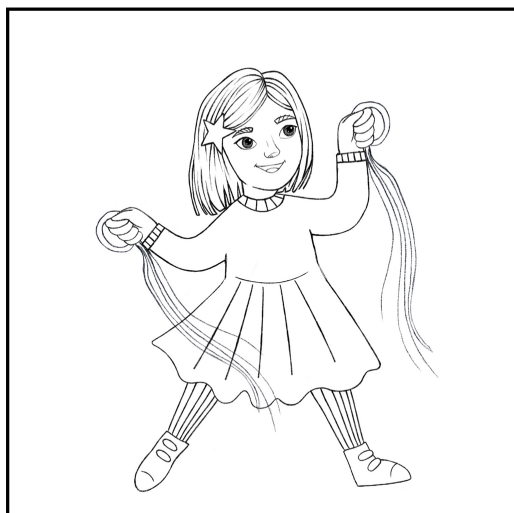
**UTRUDNIENIE:** Wariant dla znających cyfry i litery: obok ułożonych kart (4x4) możesz rozłożyć w wierszu cyfry (1-4 a w kolumnie litery (A, B, C, D) - wtedy możemy odkryć tylko kartę, której miejsce nazwiemy (np. A1, C5 itd.) - ta zabawa doskonali nie tylko pamięć wzrokową, ale też ćwiczy lewą półkulę mózgu i umiejętność kodowania.

## INNE ZABAWY Z WYKORZYSTANIEM KART

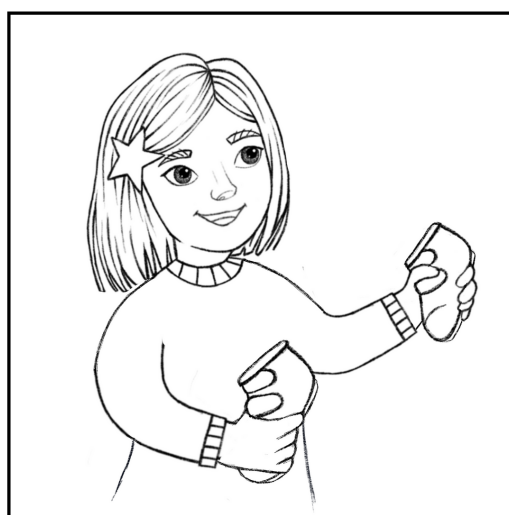
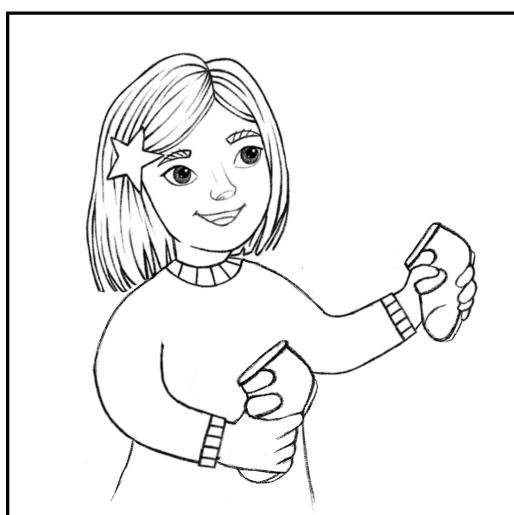
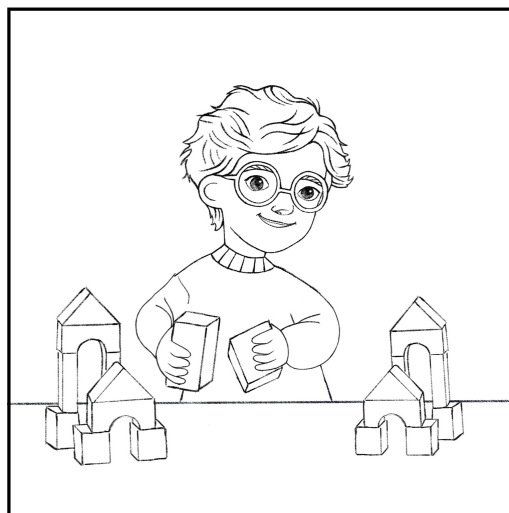
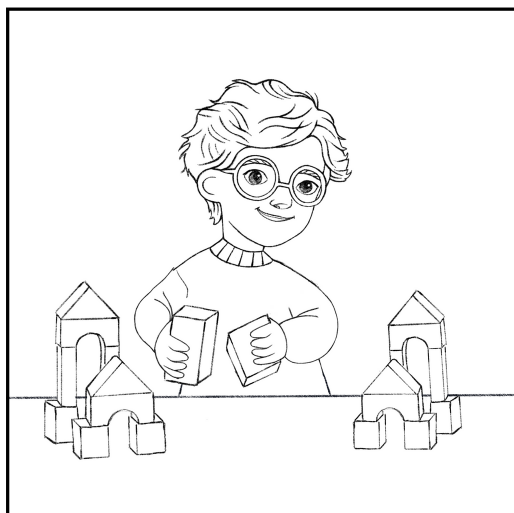
- **HISTORYJKA OBRAZKOWA** - rozłóż karty w dowolnej (abstrakcyjnej) kolejności i spróbujcie opowiedzieć jak minął dzieciom dzień w przedszkolu - w ten sposób rozwijamy słownik czynny dziecka i ćwiczymy narrację. W zależności od możliwości dziecka historyjka może być krótsza lub dłuższa.
- **CO SIĘ ZMIENIŁO?** - wybierzcie kilka kart, ile lat ma Przedszkolak i ułóżcie je w rzędzie tak, żeby widzieć ilustracje. Maluch ma chwilę, żeby spojrzeć na układ kart i zapamiętać go. Następnie odwraca się, a rodzic zamienia ze sobą miejscem dwie karty. Zadaniem Przedszkolaka jest nazwanie tego, co się zmieniło. Jeśli to dla malucha łatwe i dobrze sobie radzi - dodaj kolejny obrazek do rzędu.

**UTRUDNIENIE:** Maluch może nazywać karty ze względu na ich kolejność w rzędzie (np. zamieniła się pierwsza z czwartą). Ćwiczymy pamięć wzrokową i nazywanie liczebników porządkowych.

# PRZEDSZKOLNE MEMORY



# PRZEDSZKOLNE MEMORY



# PRZEDSZKOLNE MEMORY

