

ΟΔΗΓΙΕΣ

Με αυτό το σετ, τα παιδιά φτιάχνουν 6 προτάσεις, ενώνοντας 6 κομμάτια παζλ και, στη συνέχεια, χρησιμοποιούν τις κάρτες έμπνευσης για τη δημιουργία νέων προτάσεων στην καρτέλα "αυτοκίνητο των σκέψεων". Τέλος, περνούν σε ένα επίπεδο παιχνιδιού πιο δύσκολο χρησιμοποιώντας το "αυτοκίνητο των σούπερ-σκέψεων", στο οποίο γράφουν και απεικονίζουν νέες και πρωτότυπες προτάσεις.

Φτιάξε τις προτάσεις

Το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού είναι επίσης κατάλληλο για παιδιά προσχολικής ηλικίας, που με τη βοήθεια ενός ενήλικα, μπορούν να φτιάξουν τα παζλ και να φτιάξουν την εικόνα. Οι κάρτες που συνθέτουν την πρόταση μπορεί να εισαχθούν με τη βοήθεια ενός ενήλικα που μπορεί να τις διαβάσει δυνατά. Τα παιδιά που γνωρίζουν ήδη να διαβάζουν, συνθέτουν την πρόταση ανεξάρτητα αλλά και με τη βοήθεια των χρωματιστών τετραγώνων, αρχίζουν να αναλύουν τη δομή της και να αναγνωρίζουν τα στοιχεία της: υποκείμενο (αυτός που εκτελεί τη δράση), ρήμα (που περιγράφει τη δράση) και αντικείμενο ή επίρρημα (που συμπληρώνει την έννοια του ρήματος). Το υποκείμενο επισημαίνεται με το μπλε τετράγωνο, το ρήμα με το κόκκινο τετράγωνο και το αντικείμενο ή επίρρημα με το πράσινο τετράγωνο.



Γράψε τις δικές σου προτάσεις

Με τις κάρτες έμπνευσης και την καρτέλα "αυτοκίνητο των σκέψεων", τα παιδιά μπορούν να διασκεδάσουν, δημιουργώντας πολλές νέες και πρωτότυπες φράσεις. Τοποθετώντας μια κάρτα έμπνευσης στον ειδικό χώρο του αυτοκινήτου των σκέψεων, χρησιμοποιώντας τις κάρτες δημιουργίας προτάσεων και τον μαρκαδόρο, μπορούν να παρατηρήσουν την εικόνα της κάρτας, να εμπνευστούν από την εικόνα και να επινοήσουν μια πρόταση που έχει την ίδια δομή με αυτή που έχουν ήδη αναλύσει. Χάρη στις κάρτες δημιουργίας προτάσεων θα γράψουν το υποκείμενο, το ρήμα και το αντικείμενο ή επίρρημα αντίστοιχα στο πρώτο, δεύτερο και τρίτο κομμάτι που τοποθετούνται στο αυτοκίνητο των σκέψεων.



Σκέψου, ζωγράφισε και γράψε

Αυτό είναι το πιο πολύπλοκο επίπεδο παιχνιδιού: τα παιδιά χρησιμοποιούν "το αυτοκίνητο των σούπερ-σκέψεων". Σε αυτή την περίπτωση δεν έχουν διαθέσιμες κάρτες έμπνευσης, αλλά πρέπει να σκεφτούν μια σκηνή, να την σχεδιάσουν στην κατάλληλη καρτέλα και να την περιγράψουν με μια πρόταση που θα αντιστοιχεί με τις κάρτες δημιουργίας προτάσεων, οι οποίες έχουν πάντα την ίδια δομή.