Akademia Nathan

Nowości!

Nathan

Innowacyjne warsztaty neurologiczne Flexigame to nowe pomoce dydaktyczne z zakresu elastyczności poznawczej i wstrzymania odruchu w celu „trenowania" mózgu oraz jak nie opierać się na automatyzmach, które często powodują błędy. Warsztaty zawierają proste gry z badań neuronauki i odkrywania funkcjonowania mózgu małych dzieci. Projekt został opracowany i przetestowany w klasie przez nauczycieli z sieci Lea.fr.

Zestaw zawiera dwustronne karty aktywności o różnym stopniu trudności. Na odwrocie karty dziecko sprawdzi właściwe rozwiązanie.

Warsztat neurologiczny Flexigame - Kształty i kolory

Wiek dziecka: 3+

Warsztat neurologiczny Flexigame – Kształty i kolory polega na układaniu kolorowych koralików o różnych kształtach.

Dziecko ma uważnie i logicznie analizować, to co widzi aby nie popełniać błędów, unikając pułapki – ostrzeżenie z piktogramem „wybuchająca bomba".

Można grać również w parach.

Seria 1: Taki sam kształt, taki sam kolor
Seria 2: Różne kształty, taki sam kolor
Seria 3: Taki sam kształt, inny kolor
Seria 4: inny kształt i kolor
Seria 5: Inny kształt, taki sam kolor: uważaj, instrukcje można odwrócić
Seria 6: Taki sam kształt, inny kolor: uważaj, instrukcje można odwrócić

Zawartość:
- 24 dwustronne karty aktywności (24,1 x 3 cm)
- 8 kart ze wskazówkami (4,4 x 6 cm)
- 4 żetony ze wskazówkami (4,8 x 3 cm)
- 80 koralików w 5 kształtach i 4 kolorach (Ø : 4 cm)
- 2 plastikowe podstawy z 5-oma trzpieniami (26 x 8 x 12 cm)
- 1 książeczka edukacyjna

Warsztat neurologiczny Flexigame - Owoce i warzywa

Wiek dziecka: 3+

Warsztat neurologiczny Flexigame – Owoce i warzywa polega na dopasowywaniu skojarzeń związanych z kolorami owoców i warzyw.

Seria 1 : Znajdź właściwą reprezentację owocu/warzywa
Seria 2 : Znajdź żeton w kolorze pokazanego owocu/warzywa
Seria 3 : Umieść właściwy kolorowy żeton odpowiadający kolorowi owocu/warzywa, jak pokazano
Seria 4 : Umieść kartę o tym samym kolorze w jakim zostało reprezentowane owoc/warzywa
Seria 5 : Dla każdego reprezentowanego owocu/warzywa dopasuj żeton w rzeczywistym kolorze
Seria 6 : Dopasuj inne owoce/warzywa o tym samym kolorze w rzeczywistości
Seria 7 : Zadanie zmienia się w każdym polu

Dziecko ma uważnie i logicznie analizować, to co widzi aby nie popełniać błędów.

Gdy banan jest czerwony, dynia zielona, brokuły różowe itp., dziecko nie ma zwracać uwagi na widziane kolory tylko ma ćwiczyć logiczne rozumowanie, aby znaleźć właściwe rozwiązanie.

Zawartość:
- 28 dwustronnych kart aktywności (25,2 x 9,8 cm)
- 20 kart z owocami i warzyw (4,4 x 5 cm)
- 30 kolorowych żetonów (3,5 x 3,5 cm)
- 2 plastikowe pudełka z 5-oma przegródkami (27 x 12 cm)
- 1 książeczka edukacyjna

Warsztat neurologiczny Flexigame - Zwierzęta i rozmiary

Wiek dziecka: 3+

Warsztat neurologiczny Flexigame – Zwierzęta i rozmiary polega na dopasowywaniu skojarzeń związanych z wielkościami i rozmiarami zwierząt.

Dziecko ma uważnie i logicznie analizować, to co widzi aby nie popełniać błędów.

Seria 1 : Znajdź właściwą reprezentację zwierzęta
Seria 2 : Umieść kartę ze zwierzątkiem o właściwym rozmiarze
Seria 3 : Umieść żeton o właściwym rozmiarze
Seria 4 : Umieść kartę ze zwierzątkiem o tym samym rozmiarze w jakim zostało reprezentowane inne zwierzę
Seria 5 : Dla każdego reprezentowanego zwierzęcia dopasuj żeton o właściwej wielkości, reprezentujący jego rzeczywisty rozmiar
Seria 6 : Dopasuj inne zwierzę o tym samym rozmiarze co jego rzeczywisty rozmiar
Seria 7 : Zadanie zmienia się w każdym polu

Zawartość:
- 28 dwustronnych kart aktywności (25,2 x 9,8 cm)
- 20 kart ze zwierzętami (4,4 x 5 cm)
- 24 żetony w 2 rozmiarach (Ø : 4,5 cm ; Ø : 3 cm)
- 2 plastikowe pudełka z 5-oma przegródkami (27 x 12 cm)
- 1 książeczka edukacyjna

Wiek dziecka: 5+

Quadricubes – Logiczne kostki

Układanka rozwijająca logiczne myślenie i koncentrację.

Inspirowana zasadą SUDOKU, Quadricubes to indywidualna gra logiczna, proponując 24 łamigłówki do rozwiązania (4 serie o różnym stopniu trudności).

Dziecko wypełnia puste pole swojej podstawy drewnianymi kostkami, zawsze upewniając się, że dana reprezentacja liczby jest umieszczona:
– tylko raz w kolumnie,
– tylko raz w wierszu,
– tylko raz w każdym z czterech kwadratów 2 x 2

Rozwój umiejętności:

- Obserwowanie, uzasadnienie, analizowanie i dedukowanie
- Rozpoznawanie i zorientowanie się na siatce
- Zrozumienie instrukcji i przestrzeganie wskazówek

Zawartość:
- 12 dwustronnych kart aktywności, czyli 24 łamigłówki (12,3 x 12,3 cm)
- 16 drewnianych kostek czyli 4 x 4 sześciany z różnymi ścianami: liczba pisana, liczba oczek, liczba palców, liczba elementów (Dł. boku : 3 cm)
- 1 drewniana podstawa o wym. 15,5 x 15,5 x 0,8 cm
- 1 instrukcja

Wiek dziecka: 3+

Bawimy się ze Złotowłosą – Nauka wielkości

Gra logiczna polegająca na układaniu właściwych elementów na kartach pracy. Zestaw zadań stymulujących rozwój logicznego myślenia.

Dziecko uczy się porównywać postaci i przedmioty, w celu odróżnienia ich rozmiar, następnie może powiązać i uporządkować ich kolejność według różnych kryteriów.

Zestaw zawiera:
- 6 plansz dwustronnych (23 x 23 cm)
- 37 żetonów kartonowych (10 x 10 cm)
- 2 drewniane kostki : 1 kostka z postaciami i przedmiotami ; 1 kostka z wielkościami (dł.: 2,5 cm)
- 1 instrukcję

Rozwój umiejętności:

- Rozpoznawanie i nazywanie postaci i przedmiotów z bajki
- Rozróżnianie 3 wielkości: mały, średni lub duży
- Skojarzenie, uporządkowanie, kategoryzowanie
- Odczytywanie wartości na kostce i przestrzeganie zasad gier

Wiek dziecka: 4+

Warsztat LudiTab – Krasnoludki

Układanka logiczna do rozwijania zdolności obserwacji i wyobraźni przestrzennej.

W zestawie 2 puzzle do zabawy z liczbami i układania sekwencji numerycznej do 10ciu.

Podobnie jak detektywi, dzieci muszą wziąć pod uwagę wskazówki, aby umieścić każdy element układanki we właściwym miejscu.

Warsztat został podzielony na szereg zadań o różnych stopniach trudności. Na odwrocie karty dziecko może sprawdzić właściwe rozwiązanie.

Rozwój umiejętności:

- Wspieranie percepcji wzrokowej, rozwijanie koncentracji i pamięci
- Rozwijanie strategii w celu układania puzzli na podstawie wskazówek
- Rozpoznawanie liczb i sekwencji numerycznej do 10ciu
- Używanie numeru do ustalenia pozycji

Zawartość:
- 12 dwustronnych kart aktywności czyli 24 wzory (28 x 11 cm)
- 2 puzzle identyczne 10 elementów (Wymiary: 11 x 2,8 x 0,5 cm)
- 1 drewniana podstawa (Wymiary: 31 x 16 x 0,9 cm)
- 1 książeczka edukacyjna

Wiek dziecka: 5+

Warsztat LudiTab – Akwarium

W akwarium każda ryba ma swoje miejsce! Stymulujące i zabawne gry. Warsztat samokorygujący.

W zestawie 2 puzzle „łamigłówki” do rozwijania obserwacji, logicznego myślenia i orientacji przestrzennej oraz rozwiązywania zadań.

Dwustronne karty aktywności – 2 serie o różnych stopniach trudności.

W grę można grać na rożne sposoby:
1- Układanie elementów według wzoru
2- Wyzwanie: gra polegająca na wykorzystanie wskazówek, aby umieścić rybki w akwarium

Rozwój umiejętności:

- Układanie elementów na podstawie wzoru
- Rozwijanie orientacji przestrzennej: w prawo, w lewo, w przód, w tył, w górę, w dół, pomiędzy, obok, nad, pod, itp.
- Dekodowanie wskazówek na podstawie komunikatu
- Zrozumienie logiczne, podejmowanie wyzwań: wnioskowanie, przewidywanie

Zawartość:
- 12 dwustronnych kart aktywności czyli 12 wzorów (24 x 21 cm)
- 2 identyczne puzzle: 12 elementów w 3 różnych kształtach i 1 drewniana podstawa (24 x 21 x 0,9 cm)
- 1 książeczka edukacyjna

Na właściwym miejscu Wiek dziecka: 5+

Układanka logiczna do rozwijania zdolności obserwacji i wyobraźni przestrzennej oraz małej motoryki.

Dziecko ćwiczy swoją orientację przestrzenną według określonych wskazówek i buduje pociąg ustawiając wagony ze zwierzętami w prawidłowej kolejności.

Kiedy już to zrobi, odwraca kartę, aby sprawdzić poprawność wykonanego zadania.

Warsztat został podzielony na 12 wyzwań. Karty są ponumerowane według stopnia trudności.

Rozwój umiejętności:

- Rozwijanie umiejętności obserwacji, w tym procesu logicznego myślenia
- Rozwój orientacji przestrzennej
- Zrozumienie zadania według określonych wskazówek

UKŁADANKA JEST MAGNETYCZNA!

Pudełko zawiera:

- 12 dwustronnych kart pracy czyli 12 wyzwań o wym. 21 x 15 cm

- 6 magnetycznych drewnianych elementów w różnych kolorach: 1 lokomotywa i 5 wagonów

- 5 drewnianych zwierząt (żaba, szop, wiewiórka, sowa, lis)

- 1 instrukcję

Gąsienica - Warsztat

Wiek dziecka: 3+

Świetna gra manipulacyjna przeznaczona do nauki kolorów i pierwszych pojęć przestrzennych.

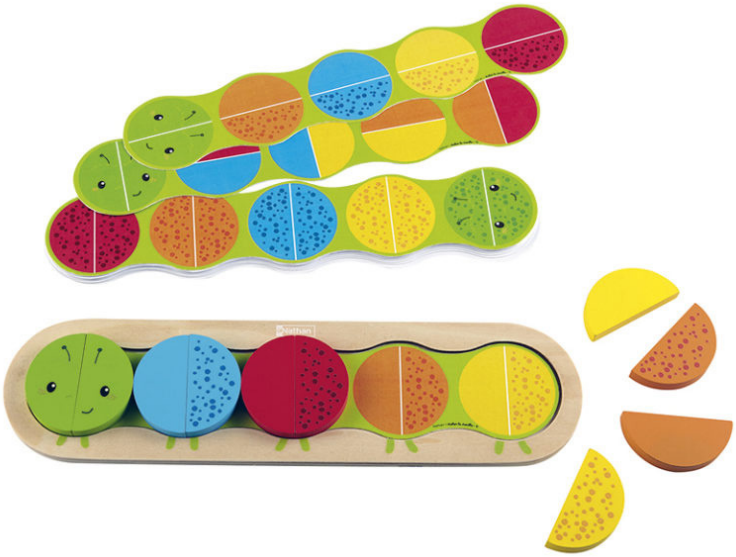
Dziecko układa kolorowe elementy na podstawie, przestrzegając instrukcji na kartach zadań.

Zestaw zawiera 12 dwustronnych kart aktywności o różnym stopniu trudności.

Można umieścić karty w środku podstawy.

Rozwój umiejętności:

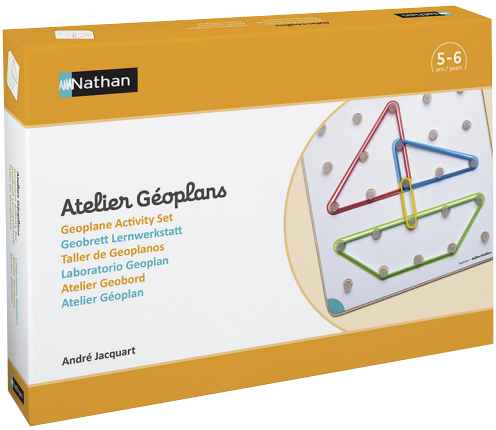
- Rozwijanie spostrzegawczości i dyskryminacji wzrokowej
- Rozpoznawanie i nazywanie 5 kolorów
- Rozwijanie orientacji przestrzennej (prawo – lewo, góra – dół, wyżej – niżej, przód – tył, przed – za, nad – pod, …)
- Zdobywanie określonego słownictwa i uporządkowanie elementów (przed, po, pomiędzy, pierwszym, drugim …)



Zawartość :

- 12 dwustronnych kart aktywności czyli 24 zadania (30 x 6 cm)
- 2 podstawy drewniane o wym. 32,6 x 8,6 x 0,8 cm
- 20 elementów drewnianych w 5 kolorach (2 zestawy po 10 szt) – Wymiary: 6 x 3 x 1 cm
- 1 instrukcja

Geoplan - Warsztat Wiek dziecka: 3+



Trwały i estetyczny geoplan o różnych możliwościach. Geoplan to jedna z pomocy edukacyjnych stosowanych w metodzie Montessori.

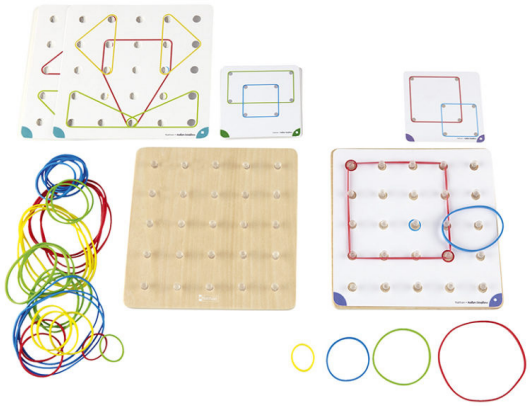
Jest to drewniana tabliczka z ułożonymi w równych odstępach kołeczkami, na które dziecko może naciągnąć gumki recepturki, tworząc kształty.

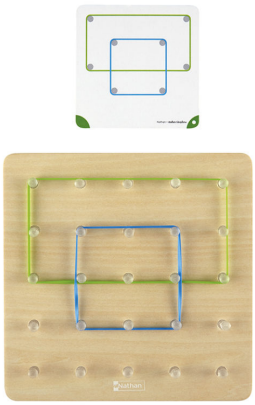
Wprowadza go intuicyjnie w świat geometrii, a odwzorowywanie figur na geoplanie wspaniale ćwiczy percepcję wzrokową. Wykorzystywany jest podczas nauki figur geometrycznych, nazw figur, kształtów, kolorów.

Zabawa z geoplanem pomoże też dziecku w rozwijaniu sprawności motorycznej.
Ćwiczenia rozwijające orientację przestrzenną: Zadaniem dziecka jest naśladowanie wzorów - karty podzielone na 5 poziomów o różnym stopniu trudności.

Rozwój umiejętności:

- Rozpoznawanie figur przestrzennych (kwadrat, prostokąt, trójkąt) i opisywanie (wierzchołek, bok)
- Układanie figur według wzoru
- Orientowanie się na siatce





Zawartość:
- 8 kart aktywności: dwustronnych, perforowanych, niezniszczalnych (15,5 x 15,5 cm)
- 12 kart (8 x 8 cm)
- 2 drewniane podstawy Geoplan (16 x 16 x 0,8 cm)
- 128 gumek w 4 rozmiarach i 4 kolorach
- 1 instrukcja

OBIE UKŁADANKI SĄ MAGNETYCZNE!

Nathgram to niezwykła inteligentna układanka inspirowana światem tangramu – odkrywanie kształtów i kolorów. Zabawa stymulująca twórcze i logiczne myślenie. Rozwija strukturę przestrzeni, umiejętności motoryczne i wizualne. W zestawie elementy magnetyczne i plansze. Dziecko układa geometryczne kształty na planszy. Można tworzyć dowolne układy graficzne lub można naśladować wzory, przestrzegając kolorów, liczby elementów i organizacji przestrzennej.

Magnetyczna układanka Nathgram 1 Wiek dziecka: 4+

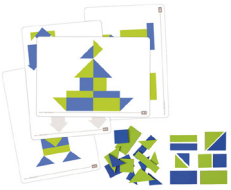
Zestaw zawiera 6 serii do układania po 4 plansze o różnym stopniu trudności. Na przykład:
– Seria ■: każdy element jest rozpoznawalny
– Seria ☆: 2 połączenia 3 elementów sąsiadujących o tym samym kolorze
– Seria ✿: wzór jest mniejszy od rzeczywistej wielkości obiektu

seria ■

seria ★

seria ✿

Magnetyczna układanka Nathgram 2 Wiek dziecka: 5+



Zestaw zawiera 6 serii do układania po 4 plansze o różnym stopniu trudności. Na przykład:
– Seria • : każdy element jest rozpoznawalny; wzór jest taki sam; jest tylko zmiana kolorów
– Seria ❤: 2 połączenia 4 elementów sąsiadujących o tym samym kolorze
– Seria ✿: wzór jest mniejszy od rzeczywistej wielkości obiektu

Seria ●

Seria ❤

Seria ✿

Rozwój umiejętności:

- ***Rozpoznawanie i nazywanie prostych kształtów geometrycznych: kwadrat, prostokąt, trójkąt, koło***
- ***Naśladowanie wzoru według kształtu, koloru i orientacji przestrzennej***
- ***Rozwiązywanie zadań na podstawie przypuszczeń i prób***
- ***Rozwijanie logicznego myślenia***

Oba pudełka zawierają:
- 12 dwustronnych plansz magnetycznych – 24 wzory (29,7 x 21 cm)
- 24 dwustronne kształty magnetyczne
- 1 instrukcję

Koła liczb od 0 do 10 Wiek dziecka: 3+

Pierwsze gry do nauki liczenia w zakresie 0-10

Puzzle dwustronne w kształcie koła pomagające w rozpoznawaniu liczb od 0 do 10.

Na każdym kole są przedstawione 4 reprezentacje liczby: liczba pisana, liczba oczek na kostce, obrazek z daną cyfrą za pomocą palców u ręki, zbiór elementów.

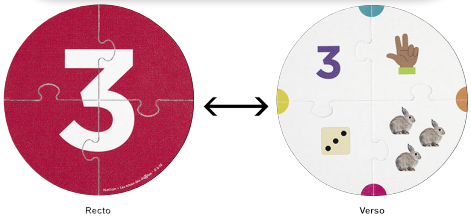
Zadaniem dziecka jest ułożenie koła z właściwymi elementami. Puzzle są dwustronne: dziecko samodzielnie odwraca koło, aby sprawdzić poprawność wykonanego zadania.

Wsparcie dla osób niepełnosprawnych: uczy rozumienia i nazywania stosunków liczbowych.

Zawartość:
- 11 kół – 44 elementy: każde koło składa się z 4 elementów
- Liczby nieparzyste w kolorze czerwonym; liczby parzyste w kolorze niebieskim
- Ø koła: 13 cm

Rozwijanie umiejętności:

- Budowanie i rozkładanie liczb w zakresie 0-10
- Rozpoznawanie i skojarzenie różnych reprezentacji liczby
- Zapamiętywanie liczb



Koła liczb od 10 do 20 Wiek dziecka: 4+

Pierwsze gry do nauki liczenia w zakresie 10-20

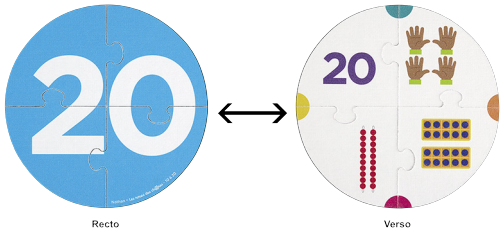
Puzzle dwustronne w kształcie koła pomagające w rozpoznawaniu liczb od 10 do 20.

Na każdym kole są przedstawione 4 reprezentacje liczby: liczba pisana, sekwencja kolorowych koralików, obrazek z daną cyfrą za pomocą palców u ręki, liczba kart.

Zadaniem dziecka jest ułożenie koła z właściwymi elementami. Puzzle są dwustronne: dziecko samodzielnie odwraca koło, aby sprawdzić poprawność wykonanego zadania.

Wsparcie dla osób niepełnosprawnych: uczy rozumienia i nazywania stosunków liczbowych.

Zawartość:
- 11 kół – 44 elementy: każde koło składa się z 4 elementów
- Liczby nieparzyste w kolorze czerwonym; liczby parzyste w kolorze niebieskim
- Ø koła: 13 cm



Rozwijanie umiejętności :

- Budowanie i rozkładanie liczb w zakresie 10-20
- Rozpoznawanie i skojarzenie różnych reprezentacji liczby
- Zapamiętywanie liczb

Wiek dziecka: 3+

Maxi kostki liczbowe do nawlekania – Warsztat

Warsztat do nauki liczenia i układania sekwencji.

Kostki liczbowe pomagające w rozpoznawaniu liczb od 1 do 6.

Na kostkach są przedstawione 3 reprezentacje liczby: liczba pisana, liczba oczek, obrazek z daną cyfrą za pomocą palców u ręki.

Zadaniem dziecka jest najpierw ułożenie pod danym wzorem sekwencji w takiej samej kolejności, następnie dziecko samodzielnie może kończyć sekwencję:
- malejąca wielkość (od największego do najmniejszego)
- rosnąca wielkość (od najmniejszego do największego)
- układanie w pionie czy poziomie

Wsparcie dla osób niepełnosprawnych: uczy rozumienia i nazywania stosunków liczbowych.

Zestaw zawiera 24 dwustronne karty aktywności (48 zadań) – 4 serie o różnym stopniu trudności i według różnych kryteriów:
Pierwsza strona – układanie w poziomie.
Druga strona – układanie w pionie

Zawartość:
- 24 dwustronne karty zadań (34 x 6 cm)
- 18 maxi kostek plastikowych (o dł. 3 cm) w 3 kolorach
- 2 patyki plastikowe do nawlekania o długości 36,2 cm
- 1 instrukcja

Rozwój umiejętności:

- Liczenie małych ilości na podstawie różnych reprezentacji
- Rozpoznawanie liczb pisanych
- Naśladowanie, kontynuowanie, uzupełnianie sekwencji

Ritmocolor Wiek dziecka: 3+

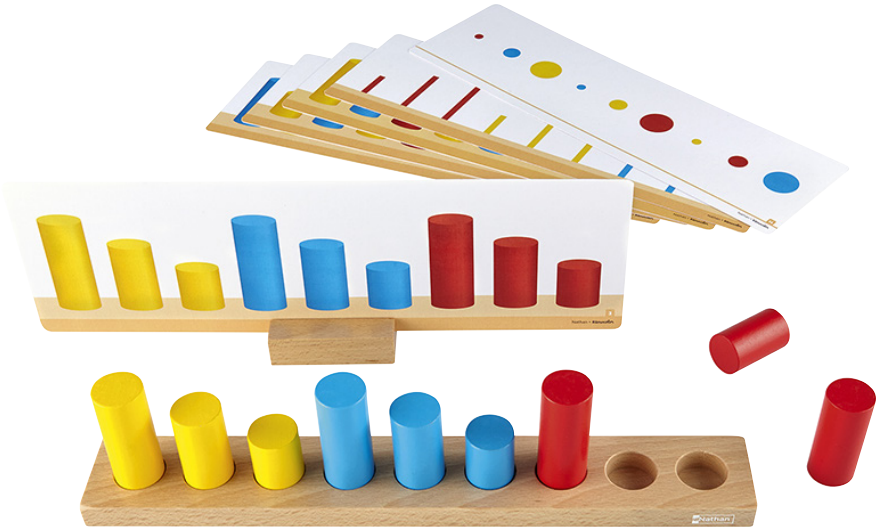
Sensoryczna układanka inspirowana metodą Montessori.

Zabawa stymulująca twórcze i logiczne myślenie.

Rozwija strukturę przestrzeni, umiejętności motoryczne i wizualne.

Dziecko dopasowuje kolorowe cylindry, przestrzegając instrukcji na kartach zadań.

Można tworzyć dowolne rytmy lub można naśladować wzory, przestrzegając kolorów, liczby elementów i organizacji przestrzennej.



Zestaw zawiera 9 cylindrów w 3 kolorach i w 3 rozmiarach oraz 12 dwustronnych kart zadań o 3 poziomach trudności.

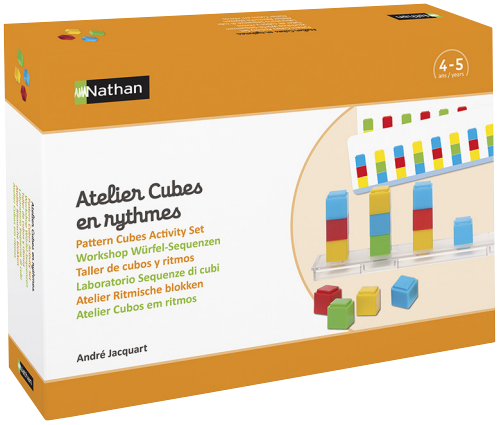
Rozwój umiejętności:

- Rozpoznawanie kolorów i wielkości
- Przestrzeganie i naśladowanie rytmu
- Rozwijanie logicznego myślenia

Pudełko zawiera:

- 12 dwustronnych kart zadań samokorygujących (33 x 10 cm)
- 1 drewnianą podstawę (33 x 5 x 1,5 cm)
- 9 drewnianych cylindrów w 3 kolorach i w 3 rozmiarach (Ø: 2,4 cm ; Wysokość: 4 / 5,5 / 7 cm)
- 1 drewnianą podstawę do kart aktywności
- 1 instrukcję

Kostki i rytmy Wiek dziecka: 4+



Zabawa stymulująca twórcze i logiczne myślenie.

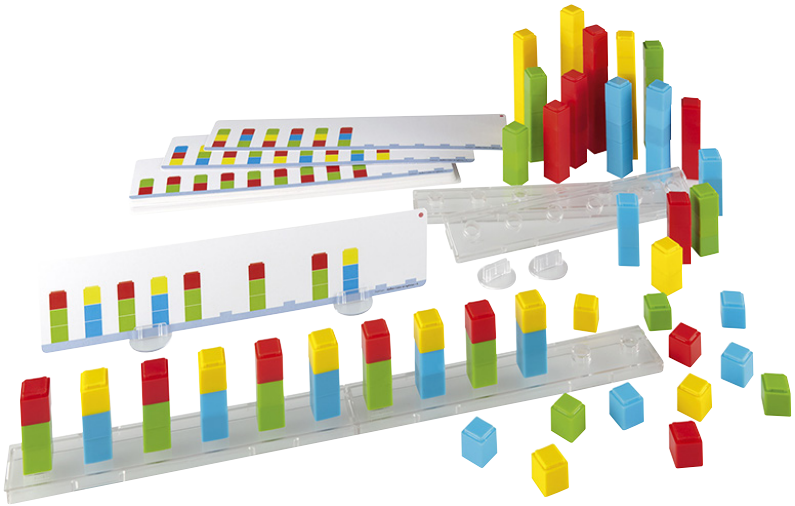
Rozwija strukturę przestrzeni, umiejętności motoryczne i wizualne.

Dziecko dopasowuje kolorowe kostki na przezroczystych paskach, przestrzegając instrukcji na kartach zadań.

Paski można połączyć ze sobą w celu ułożenia zróżnicowanych rytmów.

Można tworzyć dowolne układy graficzne lub można naśladować wzory, przestrzegając kolorów, liczby elementów i organizacji przestrzennej.

Zestaw zawiera 24 karty zadań – 4 serie po 6 kart o różnym stopniu trudności i według różnych kryteriów:
– Sekwencji 2 lub 3-elementowej
– Kolorów i liczby kostek
– Długości rytmu



Rozwój umiejętności:

- Wspieranie percepcji wzrokowej i orientacji przestrzennej – układanie elementów w jednej linii i w pionie
- Przestrzeganie reguł sekwencji
- Naśladowanie, kontynuowanie, uzupełnianie sekwencji
- Rozwijanie logicznego myślenia

Pudełko zawiera:

- 24 karty zadań (30 x 7 cm)
- 4 transparentne paski plastikowe (23 x 4 cm) z sześcioma miejscami
- 120 kostek plastikowych w 4 kolorach: 30 czerwonych kostek, 30 zielonych kostek, 30 żółtych kostek, 30 niebieskich kostek
- 4 podstawy plastikowe do kart
- 1 instrukcję

Wiek dziecka: 4+

Tactiloto – Bryły geometryczne

Gra uczy rozpoznawać kształty za pomocą dotyku.

Dzieci zapoznają się z bryłami geometrycznych o różnych kształtach, z ich nazwami oraz cechami.

W zestawie 2 woreczki z tkaniny.

W grę można grać na rożne sposoby, dostosowując je do umiejętności dziecka.

1- Gra w pary: Podstawowym celem jest poszukiwanie par takich samych figur.

2- Gra w lotto: Dziecko ma odnaleźć figury na podstawie obrazków.

3- Gra szybkościowa: Żetony repre--zentujące podstawę brył są ułożone w stos. Dziecko ma odnaleźć figury według kształtu (okrągłego czy kwadratowego) i je umieścić na drewnianej podstawie.

Rozwój umiejętności:

- Rozpoznawanie i odróżnianie figur przestrzennych za pomocą wzroku i dotyku
- Zaostrzenie percepcji dotykowej, dotykając kontury
- Nazywanie brył geometrycznych i określenie ich cech
- Zdobywanie określanego słownictwa

Pudełko zawiera:
- 12 drewnianych brył geometrycznych (2 zestawy po 6 figur): kula, sześcian, cylinder, stożek, piramida, prostopadłościan (3 – 4,5 cm)
- 2 drewniane podstawy z 6 konturami do ustawiania figur (Ø : 15,5 cm).
- 18 dwustronnych żetonów tekturowych przedstawiających przedmioty w odpowiadających bryłom kształtach (Ø : 7 cm)
- 2 woreczki z tkaniny
- 1 instrukcję

WSZYSTKIE UKŁADANKI SĄ MAGNETYCZNE!

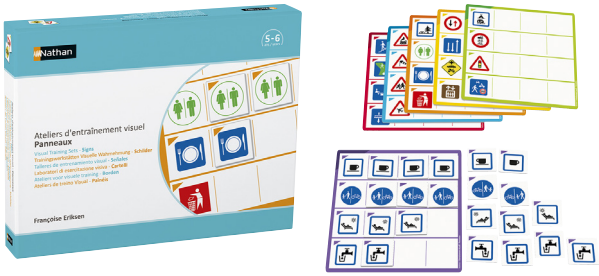
Proponowane zadania wspierają rozwinięcie określonych umiejętności wizualnej dyskryminacji i przygotowują dzieci do nauki czytania i pisania. Zadaniem dzieci jest identyfikowanie podobnych żetonów pasujących do wzorów, budowanie sekwencji (od lewej do prawej; dla każdego wiersza po kolei) i odrzucanie niepasujących elementów.

Każdy warsztat zawiera 6 plansz magnetycznych, 120 żetonów i 1 książeczkę edukacyjną

Ćwiczenia percepcji wzrokowej

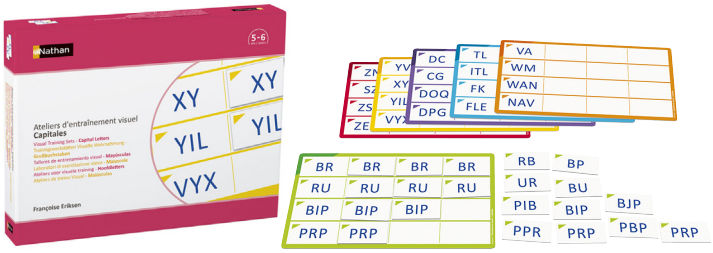
Wiek dziecka:3+

Znaki



Dzieci ćwiczą umiejętności rozpoznawania podobnych lub zbliżonych znaków, które jednak mogą być umieszczone inaczej.

Duże litery

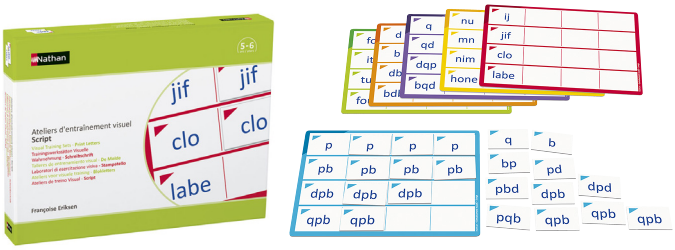


Dzieci ćwiczą orientację kierunkową, a także kolejność liter, aby rozwinąć umiejętności pisania.

Kształty

Dzieci ćwiczą orientację kierunkową kształtów związanych ze schematami liter i ich połączeń, aby rozwinąć umiejętności pisania pod względem graficznym.

Małe litery



Dzieci ćwiczą orientację kierunkową, a także kolejność liter, aby rozwinąć umiejętności pisania.

Rozwój umiejętności:

- ***Rozwijanie umiejętności wizualnej dyskryminacji, rozpoznawania i zapamiętywania***
- ***Rozróżnienie między podobnymi przedmiotami, znakami, kształtami i literami***
- ***Przestrzeganie orientacji kierunkowej, położenia i kolejności w celu rozpoznawania liter, grup liter czy słówek***
- ***Opanowanie umiejętności kształtnego pisania***

Maxi puzzle Wiek dziecka: 3+

Seria pomocy dydaktycznych w zakresie działań edukacyjnych, dotyczących zachowań w życiu społecznym. Ciekawe tematy do rozmowy z dziećmi.

Wykonanie:
- Z lakierowanego drewna
- W środku obraz usuwalny – wzór dwustronny: kolorowy lub czarno-biały
- Wymiary : 30 x 21 x 1 cm

Ból

Niepełnosprawność

Smutek

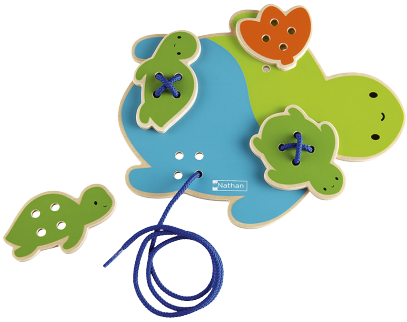
Znęcanie

Maxi przeplatanki Wiek dziecka: 3+

Zabawka rozwija sprawność ruchomą paluszków u dziecka oraz koordynację ręka/oko.

Jeżyk

Królik



Żółw

Zawartość:
- 1 duża figurka o wym. 22 x 16 cm
- 4 małe figurki
- 1 sznureczek o długości 120 cm

Materiał: lakierowane drewno

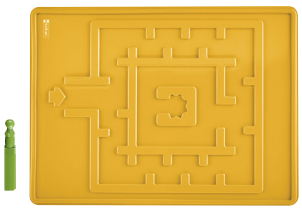
WSZYSTKIE ŚCIEŻKI SĄ MAGNETYCZNE!

Labirynt magiczna ścieżka magnetyczna Wiek dziecka: 4+

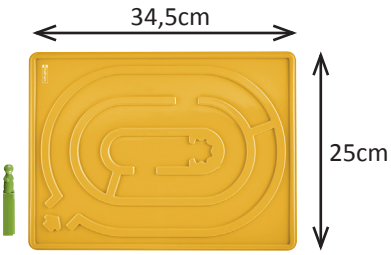
Dziecko przesuwa magnetyczny wskaźnik z figurką po planszy, trzymając go w dłoni pod tablicą magnetyczną, uważając, aby figurka nie spadła.
Stopniowo dziecko uczy się kontrolować swoje ruchy (kierunek, płynność, szybkość ...) oraz rozpoznawać kierunek ścieżki.

Magiczna ścieżka 7

Magiczna ścieżka 8



Magiczna ścieżka 9



Magiczna ścieżka 10

Rozwój umiejętności :

- Rozwijanie sprawności grafomotorycznej
- Rozwijanie koordynacji oko-ręka
- Stymuluje rozwój lateralizacji

Labirynt magiczna ścieżka magnetyczna – Podstawa

Stabilna i praktyczna.
Wykonana z lakierowanego drewna.
System do zablokowania ścieżki.
Wymiary : 39,5 x 31 x 13 cm
Sprzedawana bez magicznej ścieżki.

ZAWIERA MAGNETYCZNE ELEMENTY!

Musicode – Kodowanie dźwiękiem

Wiek dziecka: 4+

Warsztat zachęca do nauki kodowania dźwiękiem.

Innowacyjny sposób muzykowania i kodowania / dekodowania muzyki i schematów rytmicznych za pomocą dźwięków, łącząc ich z gestami, obrazkami i symbolami.

Dzieci mogą naśladować sekwencje dźwiękowe i proste rytmy za pomocą:
– małych instrumentów perkusyjnych,
– perkusji ciała,
– różnych przedmiotów (butelka, pałeczki itp.).

Zabawa rozwija wyobraźnię i ekspresję muzyczną.

Rozwój umiejętności:

- Kodowanie / dekodowanie schematów dźwiękowych lub muzycznych za pomocą obrazków
- Uświadomienie kierunku pisania i czytania (prawo – lewo)
- Rozwijanie zdolności sensorycznych własnego ciała
- Tworzenie sekwencji dźwiękowej i prostego rytmu za pomocą zróżnicowanych zasobów dźwięków

Zawartość :
- 46 kart magnetycznych (8 x 8 cm), z których 7 „pustych” z możliwością wielokrotnego zapisywania markerami zmywalnymi
- 1 płyta CD – 29 ścieżek audio i 3 ścieżki wideo
- 1 książeczka edukacyjna

www.akademianathan.pl

Akademia Nathan

ul. Włodarzewska 57A, lok. 2
02-384 Warszawa
tel: +48 601 226 943
tel/fax: +48 22 822 68 67
e-mail: **info@akademianathan.pl**