

# POŠTEVANKA SPOMIN PrMa

PRED VAMI JE DIDAKTIČNA IGRA SPOMIN, KI JE NAMENJENA STAREJŠIM OD 6 LET.

VSEBINA ŠKATLE



POŠTEVANKA SPOMIN PrMa

10×10 KARTIC  
Z RAČUNI

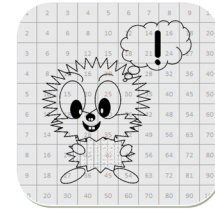
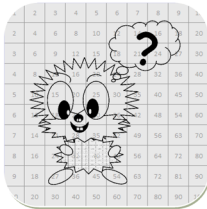


PREDNJA STRAN

10×10 KARTIC  
Z REZULTATI



HRBTNA STRAN



PRAVILA IGRE

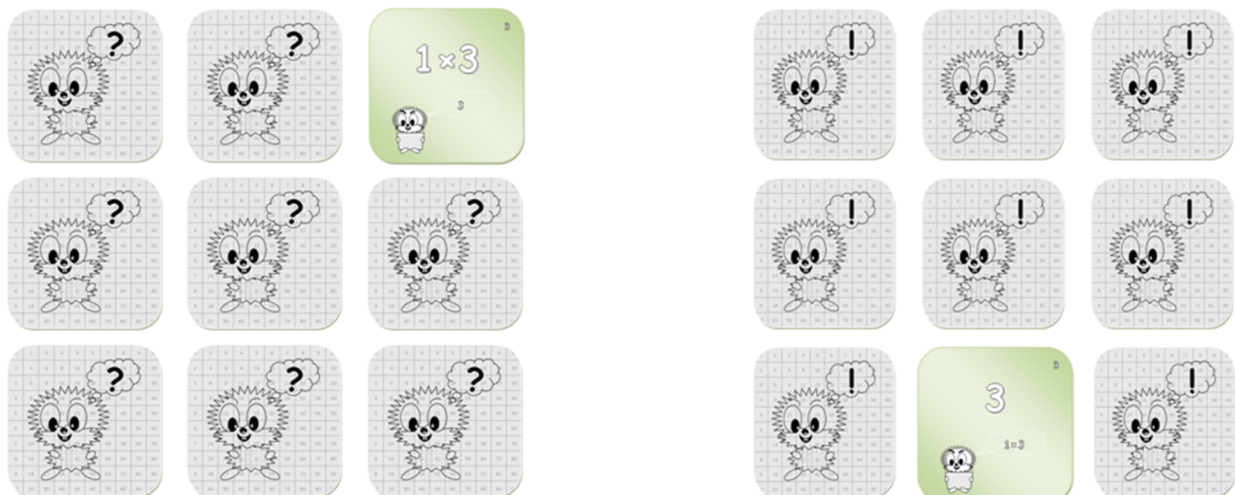


POŠTEVANKA SPOMIN PrMa

CILJ IGRE JE ISKANJE PAROV KARTIC. KARTICI SE UJEMATA, ČE STA:

*ENAKE BARVE Z ENAKO ŠTEVILKO V DESNEM ZGORNJEM KOTU IN  
SE RAČUN UJEMA Z REŠITVIJO.*

KARTICE SO MED IGRO OBRNJENE S PRVO STRANJO NAVZDOL IN VSAK OD IGRALCEV LAHKO OBRNE NAENKRAT SAMO DVE KARTICI. IGRALCI SI POSKUŠAJO ZAPOMNITI VSEBINO KARTIC IN MESTO, KJER SE KARTICA NAHAJA. ŠTEVILO IGRALCEV NI OMEJENO.





1. IZBERITE PRIMERNO POVRŠINO ZA IGRO – RAVNO, GLADKO IN DOVOLJ VELIKO.
2. UPORABITE LAHKO POLJUBNO ŠTEVILO KARTIC. PAZITE LE, DA IZBERETE PARE MED KARTICAMI Z RAČUNI IN KARTICAMI Z REZULTATI.

ČE UPORABLJATE VSE KARTICE:



### PRVA RAZPOREDITEV KARTIC S HRBTNO STRANJO ?

KARTICE RAZPOREDITE V 10 VRST PO 10 KARTIC V VSAKI VRSTI. KARTICE SO OBRNJENE S PREDNJO STRANJO NAVZDOL. MED RAZMEŠČANJEM KARTIC JE TREBA PAZITI, DA NIHČE OD SOIGRALCEV NE VIDI PREDNJE STRANI.



### DRUGA RAZPOREDITEV KARTIC S HRBTNO STRANJO !

KARTICE RAZPOREDITE V 10 VRST PO 10 KARTIC V VSAKI VRSTI. KARTICE SO OBRNJENE S PREDNJO STRANJO NAVZDOL. MED RAZMEŠČANJEM KARTIC JE TREBA PAZITI, DA NIHČE OD SOIGRALCEV NE VIDI PREDNJE STRANI.



3. IGRO ZAČNE NAJMLAJŠI IGRALEC, ČE SE IGRALCI NE DOGOVORIJO DRUGAČE.
4. PRVI IGRALEC IZBERE KATEROKOLI KARTICO IZ PRVE RAZPOREDITVE IN JO OBRNE S PREDNJO STRANJO NAVZGOR (KARTICA OSTANE NA SVOJEM MESTU NA MIZI). POTEM IZBERE ŠE DRUGO KARTICO IZ DRUGE RAZPOREDITVE IN JO OBRNE.

ČE STA KARTICI PAR (**ENAKE BARVE Z ENAKO ŠTEVILKO V DESNEM ZGORNJEM KOTU IN SE RAČUN UJEMA Z REŠITVIJO**), JU IGRALEC VZAME IZ MIZE IN NADALJUJE Z ISKANJEM PAROV DO PRVEGA NEUJEMANJA PARA. NATO NADALJUJE IGRO NASLEDNJI IGRALEC.

NAJTI ISTI PAR ŽE V PRVEM KROGU JE VELIKA SREČA, VEČINOMA SE TO ZGODI ŠELE V DRUGEM, ALI TRETJEM KROGU.

POSTOPOMA IGRALCI DOBIVAJO PREGLED O RAZMESTITVI KARTIC NA MIZI. NAJBOLJ ZANIMIVA IN NAPETA JE IGRA PROTI KONCU, KO IGRALCI VEČINOMA ŽE VEDO, KJER SE PARI NAHAJAJO IN SAMO ČAKAJO NA NAPAKO DRUGEGA IGRALCA.

5. IGRA SE KONČA TAKRAT, KO NA MIZI NI VEČ NOBENE KARTICE. ZMAGA TISTI IGRALEC, KI JE NAŠEL NAJVEČ PAROV.

**Spomin je didaktična igra, ki je namenjena razvijanju in utrjevanju znanja s področja matematike. Igra upošteva načelo postopnosti in individualizacije, je otroku privlačna, hkrati pa zasnovana na podlagi ciljev učnega načrta. Igra je namenjena lažjemu učenju množenja. Otroci se s pomočjo spomina naučijo množiti s števili od 1 do 10. Igra je namenjena otrokom od 6 leta starosti.**