**Modele pe animale - Ghiceste cine e**

Fiindcă David încă este atras de animale am zis să trecem la nivelul următor și să facem un joc care să îi trezească interesul și să îl ajute la dezvoltarea logicii, a vocabularului și a capacității de a asocia elemente.

**Jocul l-am împărțit în două etape:**

1. Am folosit cardurile cu animale pentru a asocia fiecare animal cu tipul de blană/piele pe care îl are. Bun moment pentru a-l învăța și alte caracteristici ale lor (culoare, forme, sunetele pe care le emit, unde trăiesc, ce mănâncă etc). Nu l-am captivat prea tare, recunosc.

2. Am tăiat dreptunghiuri din fetru pe dimensiunea cardurilor cu animale și am lipit cu un pistol cu silicon, pe fiecare dreptunghi, cardurile cu modele de blană/piele. Am prins fetru peste cardurile cu animale folosind agrafe (puteți să le lipiți și cu pistolul cu silicon sau lipici, dar eu am vrut să le mai pot folosi și pentru alte activități). I le-am arătat lui David punându-l să ghicească ce animale sunt, apoi se verifica singur ridicând fetrul (autocontrolul erorii, cei care urmăresc pedagogia Montessori știu despre ce vorbesc). Asta i-a plăcut mult.

**David – 2 ani**

Puteți folosi și alte printuri. șarpe, păun și cam atât îmi vine acum în minte ☺

Mai multe idei de jocuri și activități pe categorii de vârstă și dezvoltare de abilități găsiți [aici](http://www.funparenting.ro/category/jocuri-activitati/" \t "_blank" \o "Jocuri si activitati).

Dacă doriți să descărcați cardurile în format WORD pentru a mai face modificări dați click aici:

Pentru PDF dați click aici:

***\* Cardurile sunt făcute de mine, așa că vă rog, în cazul în care le preluați pe alte bloguri/grupuri să precizați sursa.***

**Așa arată cardurile:**