



Zdrowe smaki

Edukacyjna układanka dla najmłodszych





Seria Mały Odkrywca to gry edukacyjne dla dzieci w wieku od 2 do 6 lat. Wszystkie gry zostały przygotowane przez specjalistów, by wspomagać rozwój poznawczy i intelektualny dzieci: rozwijają myślenie logiczno-matematyczne, stymulują zdolności komunikacyjne i wzbogacają słownictwo, ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową, trenują pamięć i koncentrację, pobudzają wyobraźnię oraz kreatywność. Nasze gry są połączeniem zabawy i nauki, dlatego korzystanie z nich jest świetnym pomysłem na twórcze spędzenie czasu z dzieckiem.

Zdrowe smaki

Edukacyjna układanka dla najmłodszych

Zdrowe Smaki to dydaktyczna układanka dla przedszkolaków, która w przyjazny sposób zapoznaje ich z zasadami zdrowego żywienia. Podczas zabawy gra rozbudza u najmłodszych zainteresowanie pochodzeniem popularnych składników codziennej diety. Dzieci uczą się właściwych nawyków żywieniowych, odkrywają, skąd biorą się ich ulubione przysmaki, trenują pamięć, pobudzają wyobraźnię oraz poszerzają swój zasób słów. Gra pomaga kształtować i rozwijać zainteresowanie otaczającym światem.

W grze wykorzystano specjalnie wyselekcjonowane zależności i skojarzenia, mające związek z najbliższym otoczeniem dziecka, dostosowane do programu edukacji przedszkolnej i przyszłej – wczesnoszkolnej.

Dziecko ma możliwość zabawy w pojedynkę, jak również w grupie rówieśników.

Do gry dołączone są także scenariusze i propozycje zabaw do wykorzystania przez rodziców.



**Zdolności
poznawcze**



Koncentracja



**Koordinacja
wzrokowo-ruchowa**



Słownictwo

Produkt polecany dla dzieci od trzeciego roku życia.

Opakowanie zawiera:

- 12 trójelementowych układanek prezentujących pochodzenie produktów żywnościowych
- 24 okrągłe żetony żywności

Propozycje zabaw

Pochodzenie produktów

1. Wyścigi

Rozkładamy wszystkie kartoniki obrazkami do góry. Wszyscy gracze naraz próbują odnaleźć jak największą liczbę trójdzielnych układanek i ułożyć je przed sobą. Zbieramy kompletne układanki, tak by dwóch graczy nie zbierało tego samego zestawu. Wygrywa ten, kto ułoży ich najwięcej.

2. Memos – ćwiczenie pamięci

Rozdajemy graczom taką samą liczbę środkowych puzzli z trójelementowych zestawów, a pozostałe kartoniki rozkładamy obrazkami do dołu. Każdy gracz po kolei odkrywa po jednym kartoniku – jeśli pasuje on do któregoś z jego puzzli, łączy go z nim, a jeśli nie pasuje, odkłada go obrazkiem w dół na to samo miejsce. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze komplet układanek.

3. Wyścig dla trzech graczy

Rozkładamy wszystkie kartoniki obrazkami do dołu. Każdy z trzech graczy zbiera elementy układanek tylko w jednym kolorze: zielonym (warzywa i owoce), pomarańczowym (produkty pochodzenia zwierzęcego) lub żółtym (pozostałe). Wygrywa ten, kto najszybciej ułoży komplet 4 układanek w swoim kolorze.

4. Jak powstaje...?

Gracze losują po jednym, dowolnym produkcie końcowym
Gracze losują po jednym, dowolnym produkcie spożywczym końcowym (ostatni, trzeci fragment układanki). Pozostałe puzzle są mieszane i układane obrazkami do góry (w wariantcie trudniejszym: obrazkami w dół), a następnie gracze muszą znaleźć brakujące elementy swojej układanki i odtworzyć jej układ. Na zakończenie każdy z graczy opowiada, w jaki sposób powstaje jego produkt żywnościowy.

Żetony żywności

5. Sylaby

- a) Dzieci po kolei wybierają jeden żeton i wypowiadają nazwę widniejącego na nim przedmiotu sylabami (dla ułatwienia przy każdej sylabie można klasnąć w dłonie).
- b) Każdy po kolei losuje jeden żeton, ale w taki sposób, by reszta go nie widziała. Następnie wypowiada nazwę przedmiotu z żetonu sylabami. Kto odgadnie, co to za wyraz, otrzymuje żeton. Wygrywa ten, kto zgromadzi najwięcej żetonów.

6. Zgadywanki

Rozkładamy przed sobą wszystkie żetony obrazkami do góry. Gracz wybiera jeden z nich, ale nie podnosi go z miejsca i nie pokazuje, co wybrał. Jego zadaniem jest opowiedzieć o obrazku z żetonu, nie używając jednak jego nazwy. Pozostali uczestnicy gry zgadują.

Przykład

*Pijemy ją, gdy chce nam się pić. Można z niej zrobić herbatę.
Jeśli chcemy je zjeść, musimy najpierw zdjąć z nich łupinę.*

7. Tak czy nie

Układamy żetony żywności obrazkiem do dołu. Gracz pobiera jeden żeton, ale tak, by inni nie widzieli, co się na nim znajduje. Pozostali uczestnicy gry zadają pytania, na które odpowiedź może brzmieć tylko TAK lub NIE. Ich zadaniem jest dowiedzieć się w ten

sposób, jaka potrawa widnieje na rysunku. Kto pierwszy zgadnie, otrzymuje punkt w postaci tego żetonu. Gdy już wszystkie żetony zostaną zabrane, rozgrywka dobiega końca. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej żetonów.

8. *Pamięć*

Zabawa z prowadzącym

Ze wszystkich żetonów wybieramy losowo 4 i układamy na stole. Dziecko/dzieci mają się im uważnie przyjrzeć. Następnie zamykają oczy, a prowadzący zabiera jeden z żetonów i pozostałe zamienia miejscami. Zadaniem dzieci jest odgadnąć, co zniknęło. Można również podmienić jeden żeton na inny i poprosić dzieci, aby odpowiedziały, co zostało zamienione.

9. *Wiem, co jem*

Zabawa z prowadzącym

Układamy żetony żywności obrazkiem do góry. Następnie każde dziecko bierze po kolei po jednym żetonie z obrazkiem potrawy, którą ostatnio jadło/piło. Gdy na środku pozostaną już tylko żetony z potrawami, których nikt ostatnio nie próbował, zaczyna się drugi etap zabawy. Po kolei każdy z graczy układa wszystkie swoje żetony na odpowiednich poziomach piramidy żywienia (dopasowują kolor rewersu do koloru na piramidzie). Następnie prowadzący zadaje pytanie o liczbę zjedzonych produktów z każdej z grup. Dzieci są też pytane o to, których produktów powinny zjadać mniej, a których więcej. Mogą wybrać jeden produkt z zielonego poziomu,

którego obiecują jeść w przyszłym tygodniu więcej, i jeden z żółtego, którego zjedzą mniej.

10. *Zdrowe menu?*

Rozkładamy żetony żywności obrazkami do góry. Każdy z graczy kolejno wybiera po jednym żetonie żywności (aż będzie ich miał 4). Następnie każdy z graczy, nie patrząc na rewers żetonów, zastanawia się, których produktów powinien jeść dużo, których mniej, a których najmniej. Zgodnie z tym układa żetony na piramidzie na odpowiednich poziomach. Następnie odwraca żetony i porównuje kolory rewersów z kolorami poziomów piramidy, na których ułożył żetony. Za każdy pasujący kolor gracz otrzymuje punkt (zachowuje żeton). Pozostałe żetony wracają do puli i będą losowane przez graczy w kolejnych rundach. Gra trwa do momentu, aż nie pozostanie na środku żaden żeton.

Spis skojarzeń użytych w grze

PIRAMIDA ZDROWEGO ŻYWIENIA

ŻÓŁTE (najmniej): kielbasa, udziec, ryba, czekolada, chleb, lody, cola, cukierek

NIEBIESKIE: mleko, ser żółty, ziemniaki, jajko, orzechy, jogurt, sok, miód

ZIELONE (najwięcej): pomidor, marchewka, banan, jabłko, woda, winogrona, burak, kalafior

Przyporządkowania produktów spożywczych do poszczególnych pięter piramidy żywieniowej dokonano na podstawie piramidy, opublikowanej przez Instytut Żywności i Żywienia w 2016 r., opartej na aktualnych wynikach badań naukowych. Piramida dostosowana została do wieku dzieci (pięć poziomów zredukowano do trzech).



Produkty z serii *Mały Odkrywca* są testowane przez dzieci oraz pozytywnie zaopiniowane przez nauczycieli przedszkolnych.

Dziękujemy dyrekcji i nauczycielom z gdyńskich przedszkoli za opiniowanie naszych produktów:

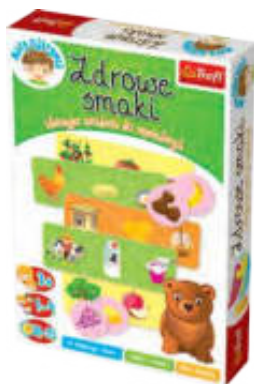
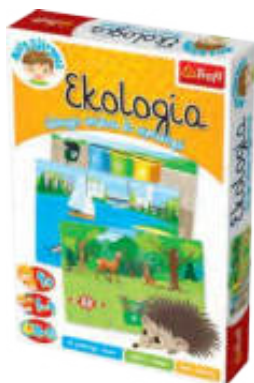


Patronaty:



Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce

W serii *Mały Odkrywca* polecamy nowości:



Autor gry:
Bartosz Odorowicz

Zespół:
Jacek Zdybel, Monika Rutowska-Leśniewska,
Malwina Jakóbczyk, Adam Bukowski

Opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne:
Adam Strzelecki



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Made in Poland