mały odkrywca

Trefl

Zwierzęta

Gra edukacyjna

140 PYTAŃ

MAGICZNY OŁÓWEK

GRA PLANSZOWA

4+ LAT

Instrukcja

Zwierzęta

Gra edukacyjna

Gra *Zwierzęta* budzi w Małym Odkrywcy ciekawość świata oraz pozwala mu poznać różne gatunki zwierząt. Podczas gry dziecko rozwija spostrzegawczość, wyobraźnię i uczy się logicznego myślenia.

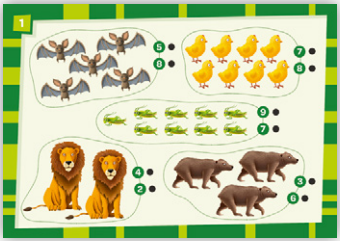
Barwne ilustracje i wciągające zadania sprawią, że dzieci z przyjemnością sięgną po tę grę.

Gra została przygotowana, by wspomagać rozwój poznawczy i intelektualny dziecka:
- rozwija myślenie logiczno-matematyczne,
- stymuluje rozwój słownictwa oraz zdolności komunikacyjne,
- usprawnia koordynację wzrokowo-ruchową,
- trenuje pamięć i koncentrację.

Zawartość:
- magiczny ołówek,
- 32 plansze z zadaniami (16 dwustronnych kart),
- plansza we wkładce,
- strzałka losująca,
- 4 pionki,
- instrukcja.

Pomóż swojemu maluchowi i przeczytaj instrukcję dotyczącą danego ćwiczenia. Wspólnie rozwiążcie zadania, a następnie zasiądźcie do planszy, by rozpocząć emocjonującą rozgrywkę.

Na każdej karcie znajdują się zadania obrazkowe, które dziecko rozwiązuje na zasadzie prawda–fałsz. Przy każdym zadaniu są kropki, z których ta przy prawidłowej odpowiedzi jest aktywna. Kiedy przyłożymy magiczny ołówek do kropki przy prawidłowej odpowiedzi, usłyszymy dźwięk i zaświeci się światełko.

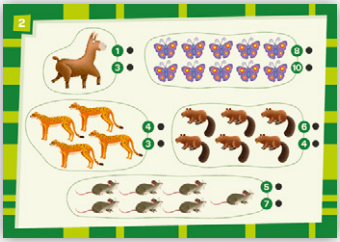


1. Zbiory

Policz, ile zwierząt jest w poszczególnych zbiorach, i sprawdź, czy dobrze odgadłeś – magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok wybranej liczby.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że ten zbiór składa się dokładnie ze wskazanej przez Ciebie liczby zwierząt. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że liczba zwierząt w zbiorze jest inna.

2. Zbiory

Policz, ile zwierząt jest w poszczególnych zbiorach, i sprawdź, czy dobrze odgadłeś – magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok wybranej liczby.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że ten zbiór składa się dokładnie ze wskazanej przez Ciebie liczby zwierząt. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że liczba zwierząt w zbiorze jest inna.



3. Co jedzą zwierzęta

Każde zwierzę ma swoje przysmaki. Czy je znasz? Dopasuj zwierzaka do tego, co lubi jeść. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok zwierzęcia, którego przysmak znajduje się obok.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś właściwą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazane przez Ciebie zwierzę woli zjeść coś innego.

4. Co jedzą zwierzęta

Każde zwierzę ma swoje przysmaki. Czy je znasz? Dopasuj przysmak do tego zwierzątka, które lubi je jeść. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok przysmaku, który chętnie zje zwierzątko obok. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś właściwą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że nie jest to przysmak tego zwierzątka.

5. Kto gdzie mieszka

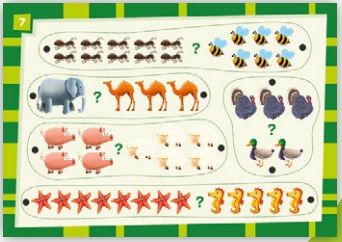
Każde zwierzę ma swój domek. Dopasuj zwierzę do rysunku jego domku. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok zwierzaka, którego domek znajduje się na ilustracji.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś lokatora narysowanego domu. Jeżeli nic nie usłyszysz, to znaczy, że jest to domek innego zwierzęcia.

6. Kto gdzie mieszka

Każde zwierzę ma swój domek. Dopasuj zwierzę do rysunku jego domku. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok zwierzaka, którego domek znajduje się na ilustracji.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś lokatora narysowanego domu. Jeżeli nic nie usłyszysz, to znaczy, że jest to domek innego zwierzęcia.

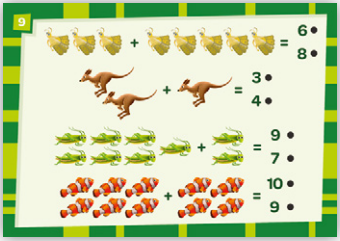
7. Gdzie więcej

Spróbuj wskazać, których zwierząt jest więcej. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, w którym jest więcej zwierząt.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wybrałeś prawidłową odpowiedź i to właśnie tych zwierząt jest więcej. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



8. Gdzie mniej

Spróbuj wskazać, których zwierząt jest mniej. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, w którym jest mniej zwierząt. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wybrałeś prawidłową odpowiedź i to właśnie tych zwierząt jest mniej. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.

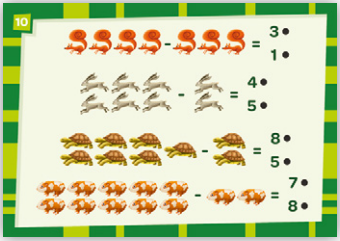


9. Dodawanie

Sprawdź, jak dobrze umiesz dodawać! Spróbuj policzyć, ile zwierząt mają razem oba zbiory. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok liczby, która jest wynikiem dodawania.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazałeś właściwy wynik. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa. Spróbuj jeszcze raz!

10. Odejmowanie

Sprawdź, jak dobrze umiesz odejmować! Spróbuj odjąć od siebie zwierzęta. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok liczby, która jest wynikiem odejmowania. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazałeś właściwy wynik. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa. Spróbuj jeszcze raz!



11. Tropy

Do którego zwierzaka należą te ślady? Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok zwierzęcia, które Twoim zdaniem pozostawiło te ślady.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że dobrze wybrałeś. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.

12. Sekwencje

Zwierzęta pogrupowały się i ustawiły w szeregu. Czy wiesz, który zwierzak będzie następny? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok zwierzęcia, które powinno być następne we wzorze.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest niewłaściwa.

13. Cienie

Sprawdź, czy umiesz odnaleźć cienie zwierząt. Znajdź na rysunku te zwierzęta, których cienie znajdują się obok. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok zwierzęcia umieszczonego na planszy.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest niewłaściwa.

14. Cienie

Sprawdź, czy umiesz odnaleźć cienie zwierząt. Znajdź na rysunku te zwierzęta, których cienie znajdują się obok. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok zwierzęcia umieszczonego na planszy.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest niewłaściwa.

15. Znajdź różnice

Rysunki różnią się kilkoma elementami. Czy umiesz je wskazać? Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok elementu, którym różnią się te dwa obrazki.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że masz rację i znalazłeś różnicę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany element znajduje się na obu rysunkach.

16. Puzzle

Które puzzle pasują do rysunku? Magicznym ołówkiem dotknij czarnych kropek obok puzzli, które pasują do obrazka.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że fragment, który sprawdzasz, znajduje się na rysunku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.

17. Skojarzenia

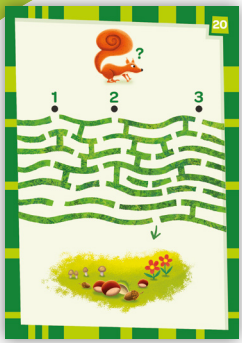
Zapraszamy do zabawy w skojarzenia. Czy umiesz dopasować właściwy rysunek? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok obrazka, który kojarzy Ci się z obrazkiem powyżej. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednie skojarzenie. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.

18. Czyj to ogon

Czy potrafisz wskazać, kto jest właścicielem ogona? Weź magiczny ołówek i przyłóż go do czarnej kropki obok zwierzęcia, które jest właścicielem ogona.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś właściwą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.

19. Nocne zwierzęta

Czy wiesz, które zwierzęta prowadzą nocny tryb życia? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok zwierząt, które są aktywne w nocy.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazałeś właściwą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.



20. Labirynt

Pomóż wiewiórce wybrać odpowiednią drogę do polany z przysmakami. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki, która znajduje się przy właściwym wejściu.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazałeś właściwą drogę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.

21. Które zwierzę tu nie pasuje

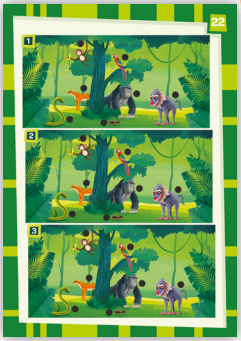
Przyjrzyj się dokładnie obrazkowi. Które z tych zwierząt **nie spędza życia** pod wodą? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok zwierząt, które **nie spędzają życia** pod wodą.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś właściwą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.

22. Obok, przed, za

W dżungli zawsze dzieje się coś ciekawego.

1. Za pomocą magicznego ołówka wskaż zwierzęta, które znajdują się **przed drzewem**.
2. Za pomocą magicznego ołówka wskaż zwierzęta, które znajdują się **na drzewie**.
3. Za pomocą magicznego ołówka wskaż zwierzęta, które znajdują się **za drzewem**.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednie zwierzę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



23. Kolory

Jak dobrze znasz się na kolorach? Sprawdźmy to. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok koloru, który pasuje do danego zwierzęcia.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiedni kolor. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś nieprawidłową odpowiedź.

24. Sekwencje

Zwierzęta pogrupowały się i ustawiły w szeregu. Czy wiesz, który zwierzak będzie następny? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok zwierzęcia, które powinno być następne we wzorze.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest niewłaściwa.

25. Ile zwierząt schowało się na obrazku

Czy potrafisz policzyć, ile razy dane zwierzę pojawia się na obrazku? Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok właściwej liczby.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazałeś prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.

26. Które zwierzęta tu pasują
Gorąca Afryka czy zimna Antarktyda? Które elementy pasują do tych krain? Obok każdego krajobrazu znajdują się rysunki. Sprawdź, które z nich są odpowiednie. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok zwierzątek, które pasują do przedstawionych krajobrazów. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś właściwy rysunek. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.

27. Które zwierzęta tu pasują
Las czy farma? Które elementy pasują do tych miejsc? Obok każdego krajobrazu znajdują się rysunki. Sprawdź, które z nich są odpowiednie. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok zwierzątek, które pasują do przedstawionych krajobrazów. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś właściwy rysunek. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.

28. Dzieci i rodzice

Czy wiesz, jak wyglądają dzieci różnych zwierząt? Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok zwierzaka, do którego Twoim zdaniem należy maleństwo. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że dobrze wybrałeś. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazałeś nieprawidłową odpowiedź.

29. Labirynt

Pomóż zwierzątkom dojść do ich rodziców. Weź magiczny ołówek i dotykając kolejno czarnych kropek na planszy, wytycz drogę do celu! Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko – oznacza to, że idziesz właściwą drogą. Jeżeli nic nie usłyszysz, musisz zawrócić i znaleźć odpowiednią trasę.

30. Ile zwierząt schowało się na obrazku

Czy potrafisz policzyć, ile razy dane zwierzę pojawia się na obrazku? Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok właściwej liczby.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazałeś prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.

31. Które zwierzę nie pasuje do reszty

Przyjrzyj się zwierzętom w zbiorach. Jedno z nich **nie pasuje** do reszty. Czy wiesz które? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok zwierzęcia, które Twoim zdaniem **nie pasuje** do zbioru.
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazałeś prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.

32. Które zwierzęta latają?
Które zwierzęta latają, a które nie? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok zwierząt, które potrafią latać. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś odpowiednie zwierzę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.

Gra planszowa

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry wyjmij wkładkę, zamocuj w niej strzałkę losującą, a następnie ponownie umieść wkładkę w pudełku.

Rozkładamy przed sobą tak przygotowaną planszę. Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go na polu **START.**
Plansze z zadaniami układamy w stos, a obok kładziemy magiczny ołówek.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba biorąca udział w zabawie. Uczestnicy poruszają się po planszy za pomocą tarczy losującej – gracz kładzie swój pionek na najbliższym polu w kolorze, który wskazuje strzałka. Kiedy gracz stanie na polu zwykłym (bez rysunku) pobiera pierwszą planszę z zadaniem z góry stosu i za pomocą magicznego ołówka próbuje je rozwiązać. Jeśli gracz odpowie poprawnie, pozostaje na zajmowanym polu, a jeśli się pomyli, wraca na pole, z którego rozpoczął ruch. Poprawność wykonania zadania weryfikuje magiczny ołówek. Po wskazaniu odpowiedzi planszę z zadaniami kładziemy na spód stosu plansz.

Na planszy znajdują się pola niespodzianki.
Jeśli gracz zakończy ruch na takim polu, musi wykonać jedno z zadań (zadanie wybiera osoba po prawej stronie gracza):

1. Wymień 3 zwierzęta, które mieszkają w dżungli.
2. Pokaż gestem wybrane zwierzę.
3. Wymień 3 morskie stworzenia.
4. Wymień 3 zwierzęta mieszkające w Afryce.
5. Wymień 3 zwierzęta, które skaczą.
6. Wymień 3 zwierzęta na głoskę P.
7. Jakie jest Twoje ulubione zwierzę?
8. Pokaż, jak porusza się kangur.
9. Pokaż, jak chodzą słonie.
10. Naśladuj odgłosy 3 wybranych zwierząt.
11. Wymień 3 zwierzęta, które można spotkać w lesie.

Jeśli gracz wykona zadanie, pozostaje na zajmowanym polu, w przeciwnym razie cofa się na pole, z którego rozpoczął ruch.

Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze na metę.

MAGICZNY OŁÓWEK – INSTRUKCJA

PRZEZNACZENIE

Magiczny ołówek to nieskomplikowane urządzenie elektroniczne będące na wyposażeniu gry. Przeznaczony jest do wskazywania odpowiedzi przez delikatne przyciśnięcie wybranego punktu.
Gdy odpowiedź jest poprawna, magiczny ołówek informuje o tym fakcie delikatnym sygnałem dźwiękowym i świetlnym.

OBSŁUGA

»» Urządzenie zasilane jest dwiema bateriami 1,5 V typu LR 41, umieszczonymi wewnątrz.
»» Aby wymienić baterie, należy odkręcić śrubkę, otworzyć magiczny ołówek, wyjąć zużyte baterie i włożyć nowe, z zachowaniem właściwej biegunowości.

»» Baterie mogą być wymieniane tylko przez osobę dorosłą.
Nie używać nowych baterii razem z bateriami wyczerpanymi.
Nie używać baterii standardowych razem z bateriami alkalicznymi lub akumulatorkami.
»» Zalecane jest zastosowanie baterii o jednakowym typie.

OSTRZEŻENIA

»» Wyczerpane baterie należy usunąć z zabawki i wyrzucić do odpowiedniego pojemnika, by chronić środowisko.
»» Urządzenie nie zawiera wejścia zasilania baterii.
»» Zużytych baterii nie wolno wrzucać do ognia.
»» Zabrania się umieszczania zużytego sprzętu wraz z innymi odpadami.

UTYLIZACJA BATERII I PRODUKTU

Nie wyrzucaj baterii razem z odpadami gospodarstwa domowego. Zasięgnij informacji na temat metody recyklingu w lokalnych instytucjach. Termin ważności baterii jest ograniczony i zależy od warunków przechowywania zabawki.
Symbol przekreślonego pojemnika na śmieci na produktach i bateriach lub na ich opakowaniach oznacza zakaz wyrzucania ich razem z odpadami z gospodarstwa domowego z powodu zawartych w nich substancji, które mogą być szkodliwe dla środowiska i ludzkiego zdrowia. Symbole chemiczne Hg, Cd lub Pb, jeżeli są zaznaczone, wskazują na zawartość rtęci (Hg), kadmu (Cd) lub ołowiu (Pb) wyższą niż zawartość określona w dyrektywie 2006/66/WE w sprawie baterii i akumulatorów oraz zużytych baterii i akumulatorów. Czarny pasek oznacza, że produkt został wprowadzony na rynek po 13 sierpnia 2005 roku. W celu ochrony środowiska produkt i baterie należy utylizować odpowiedzialnie.

Ilustracje: Daniel Włodarski,
Iwona Murawska, Magdalena Szafran
Opracowanie graficzne: Iwona Murawska, Magdalena Szafran
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski
Opracowanie gry: Justyna Kieczmer,
Monika Rutowska-Leśniewska

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

Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce.