



Świat przedszkolaka

Gra edukacyjna



- 130 PYTAŃ
- MAGICZNY OŁÓWEK
- GRA PLANSZOWA

3+
LAT

Instrukcja



Świat przedszkolaka

Gra edukacyjna

Świat przedszkolaka to gra, która pozwoli Małemu Odkrywcy lepiej poznać otaczający go świat. Dzięki zabawie rozbudzi się w nim ciekawość poznawcza oraz chęć eksplorowania najbliższego otoczenia.

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. Zawody

Wybierz przedmiot, który przyda się w pracy tym osobom. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok przedmiotu, który Twoim zdaniem należy do danej osoby. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wybrałeś właściwy element. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie przedmiot przydałby się w pracy komu innemu.





2. Pory roku – zima

Obejrzyj dokładnie ilustracje i znajdź wszystkie elementy, które **pasują** do tej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za pasujący. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element, który pasuje do przedstawionej pory roku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie pasuje do narysowanej pory roku i musisz próbować dalej!



3. Pory roku – wiosna

Obejrzyj dokładnie ilustracje i znajdź wszystkie elementy, które **pasują** do tej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za pasujący. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element, który pasuje do przedstawionej pory roku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie pasuje do narysowanej pory roku i musisz próbować dalej!



4. Pory roku – lato

Obejrzyj dokładnie ilustracje i znajdź wszystkie elementy, które **pasują** do tej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za pasującą. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element, który pasuje do przedstawionej pory roku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie pasuje do narysowanej pory roku i musisz próbować dalej!



5. Pory roku – jesień

Obejrzyj dokładnie ilustracje i znajdź wszystkie elementy, które **pasują** do tej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za pasującą. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element, który pasuje do przedstawionej pory roku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie pasuje do narysowanej pory roku i musisz próbować dalej!





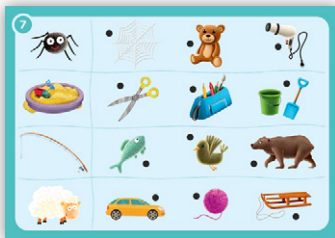
6. Pojazdy – cienie

Czy znasz te pojazdy? Znajdź na rysunku pojazdy, których cienie przedstawione są obok. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok pojazdu na planszy, którego cień widzisz. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że cień przedmiotu, który sprawdzasz, znajduje się po lewej stronie planszy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie ma cienia po lewej stronie planszy.



7. Skojarzenia

Obejrzyj dokładnie obrazki. W każdym rzędzie spróbuj znaleźć taki obrazek, który kojarzy się z pierwszym obrazkiem w rzędzie. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok znalezionej elementu. 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. Spróbuj jeszcze raz!





8. Labirynt

Pomóż dziewczynce i jej mamie dojść do przedszkola. Znajdź ścieżkę prowadzącą do przedszkola. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki, która znajduje się przy właściwym wejściu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednią drogę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.



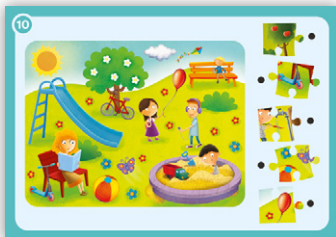
9. Zegar

Dzień przedszkolaka jest wypełniony różnymi czynnościami. Dopasuj godzinę na zegarze analogowym do tego, co robią dzieci przedstawione na poszczególnych ilustracjach. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się obok zegara, który wskazuje godzinę pokazaną na obrazku. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś właściwy zegar. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa. Spróbuj jeszcze raz!



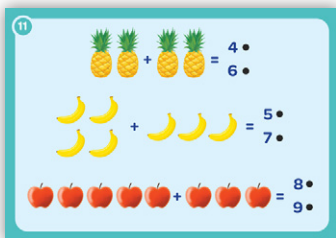
10. Puzzle

Które puzzle pasują do rysunku? Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki 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. Spróbuj jeszcze raz!



11. Dodawanie

Sprawdź, jak dobrze umiesz dodawać! Spróbuj policzyć, ile elementów jest w obu zbiorach. 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!



12

$$\begin{array}{c} \text{9} \bullet \\ \text{7} \bullet \end{array} \begin{array}{c} \text{9} \bullet \\ \text{7} \bullet \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{4} \bullet \\ \text{2} \bullet \end{array} \begin{array}{c} \text{4} \bullet \\ \text{2} \bullet \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{7} \bullet \\ \text{9} \bullet \end{array} \begin{array}{c} \text{7} \bullet \\ \text{9} \bullet \end{array}$$

12. Odejmowanie

Sprawdź, jak dobrze umiesz odejmować! Spróbuj odjąć od siebie zbiory elementów. 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!

13



13. Gdzie więcej

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



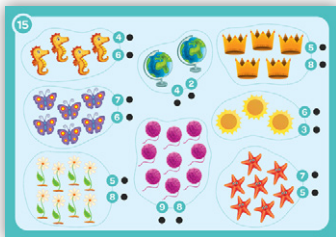
14. Gdzie jest mniej

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



15. Zbiory

Policz elementy w poszczególnych zbiorach i wskaź odpowiednią liczbę. 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 elementów. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że zbiór ma inną liczbę elementów.



16



16. Co nie pasuje do obrazka

Przyjrzyj się dokładnie obrazkom. Czy wszystkie elementy pasują do reszty? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok przedmiotów, które Twoim zdaniem **nie pasują** do danego pomieszczenia. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że ten przedmiot **nie powinien** się tu znaleźć. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś. Spróbuj jeszcze raz!

17



17. Co znajduje się na ilustracji

Przyjrzyj się dokładnie obrazkowi, a następnie wskaż, które z elementów przedstawionych z boku znajdują się na obrazku. Dotknij czarnych kropek obok rzeczy, które Twoim zdaniem są na obrazku. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wybrałeś poprawnie. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa. Spróbuj jeszcze raz!



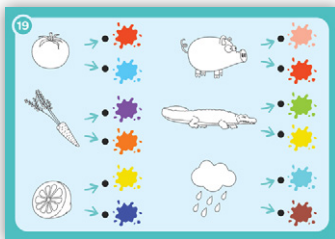
18. Skojarzenia

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.



19. Kolory

Jak dobrze znasz się na kolorach? Sprawdźmy to. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok koloru, który pasuje do danego przedmiotu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiedni kolor. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś nieprawidłową odpowiedź.





20. Kształty

W różnych przedmiotach kryją się różne kształty. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok figury geometrycznej, która się skryła w danym przedmiocie. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś właściwą figurę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa. Spróbuj jeszcze raz!



21. Pogoda



Czy potrafisz dopasować ubranie do pogody? Dopasuj elementy ubrania do przedstawionych zjawisk atmosferycznych. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok części garderoby, które Twoim zdaniem pasują do danego zjawiska atmosferycznego. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiedni przedmiot. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.







22. Dodawanie



Sprawdź, jak dobrze umiesz dodawać! Spróbuj policzyć, ile elementów jest w obu zbiorach. 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!

22

 +  = 7 •
6 •

 +  = 3 •
5 •

 +  = 7 •
6 •

 +  = 10 •
8 •

23. Odejmowanie

Sprawdź, jak dobrze umiesz odejmować! Spróbuj odjąć od siebie liczby elementów. 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!

23

 -  = 8 •
6 •

 -  = 1 •
2 •

 -  = 6 •
5 •

 -  = 4 •
5 •



24. Sekwencje

Czy wiesz, co powinno być następne? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok rysunku, który powinien być następny. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazałeś odpowiedni element. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niewłaściwą odpowiedź.



25. Sekwencje

Czy wiesz, co powinno być następne? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok rysunku, który powinien być następny. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazałeś odpowiedni element. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niewłaściwą odpowiedź.



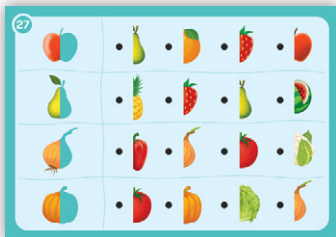
26. Rzeczy – cienie

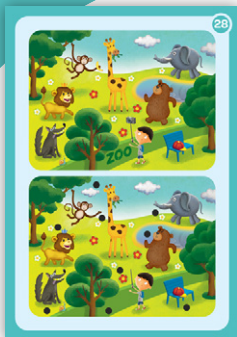
Przyjrzyj się ilustracji i znajdź przedmioty, których cienie znajdują się obok. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu umieszczonego na planszy, którego cień widzisz. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że udało Ci się znaleźć odpowiedni przedmiot. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie ma cienia po lewej stronie planszy.



27. Znajdź drugą połowę

Sprawdź, czy dasz radę znaleźć drugą połowę owoców i warzyw. Znajdź w każdym rzędzie drugą połowę owocu lub warzywa przedstawionego w ramce. Weź magiczny ołówek i dotknij kropki obok pasującej według Ciebie połówki. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest poprawna. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś błędną odpowiedź.





28. Znajdź różnice

Przyjrzyj się dokładnie przedstawionym ilustracjom, spróbuj odszukać różnice. Czy umiesz je wskazać? Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego elementu, którym różnią się te dwie ilustracje. 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.

29. Co nie pasuje do pozostałych elementów

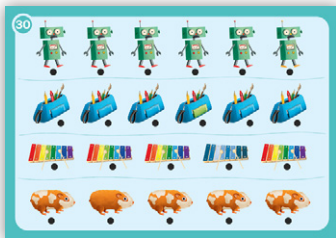
Coś tutaj **nie pasuje**. Przyjrzyj się zbiorom. W każdym z nich jest jeden element, który **nie pasuje** do reszty. Znajdź go! Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok elementu, który Twoim zdaniem **nie pasuje** do zbioru. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, oznacza to, że wybrałeś prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie element pasuje do zbioru.





30. Znajdź różniący się element

Przyjrzyj się dokładnie zbiorom. W każdym z nich jest jeden element różniący się od innych. Czy potrafisz go znaleźć? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok elementu, który różni się od reszty. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że masz rację i znalazłeś właściwy element. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany element jest taki sam jak inne.



31. Zbiory

Spójrz na cyfry nad zbiorami. Czy znasz te cyfry? Policz, ile elementów znajduje się w zbiorach pod cyfrą, i wybierz ten zbiór, którego liczba elementów odpowiada przedstawionej cyfrze. Sprawdź, czy dobrze odgadłeś: magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok wybranego zbioru. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że ten zbiór składa się z właściwej liczby elementów. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że zbiór ma inną liczbę elementów.





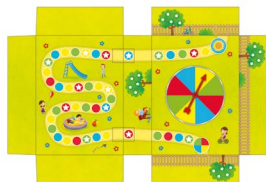
32. Kategorie

Do jakiej kategorii pasuje pierwszy element w każdym rzędzie? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok kategorii, do której pasuje ten element. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, oznacza to, że wybrałeś prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, to znaczy, że wybrana przez Ciebie kategoria nie pasuje do elementu.

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**.



Uczestnicy poruszają się po planszy za pomocą tarczy losującej – gracz kładzie swój pionek na najbliższym polu w kolorze, który wskazuje strzałka. Plansze z zadaniami i magiczny ołówek układamy obok.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Kiedy jego pionek zatrzyma się na jakimś polu, gracz pobiera pierwszą od góry planszę z zadaniem i za pomocą magicznego ołówka próbuje je rozwiązać. Jeśli odpowie poprawnie, pozostaje na zajmowanym polu, a jeśli się pomyli, wraca na pole, z którego rozpoczął ruch. Poprawność wykonania zadania weryfikuje magiczny ołówek.



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. Zrób 3 przysiady.
2. Zrób 3 pajacyki.
3. Na jaką literę zaczyna się Twoje imię, a na jaką imię gracza po Twojej prawej stronie?
4. Pokaż gestem wybrany zawód.
5. Pokaż gestem ulubiony sport.
6. Wymień 3 rzeczy, które powinny znajdować się w kuchni.
7. Wymień 3 rzeczy, które powinny znajdować się w łazience.
8. Wymień 3 rzeczy, które są potrzebne w przedszkolu/szkole.
9. Zrób jaskółkę.
10. Powiedz, jakiego koloru są ubrania osoby siedzącej po Twojej prawej stronie.

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.

