



Wielki Zestaw Małego Odkrywcy Litery i słowa

**Zestaw zabaw i gier językowych
dla najmłodszych**







Litery i słowa to zbiór gier edukacyjnych, które w przyjazny sposób wprowadzają dziecko w świat liter i słów. Uczestnik gry rozwija swoje umiejętności werbalne, rozszerza zasób słów, uczy się budowania poprawnych odpowiedzi oraz rozpoznawania przedmiotów i kojarzenia ich z nazwą. Uczy się rozpoznawania liter i budowania z nich słów. Przez zabawę dziecko rozwija wyobraźnię, trenuje pamięć i ćwiczy umiejętność logicznego myślenia. Gry i zabawy zawarte w zestawie pomagają dzieciom zdobyć różnorodne doświadczenia w rozwijaniu języka i mowy. Gra jest doskonałym wstępem do nauki czytania i pisanie. Daje dobrą podstawę w edukacji wczesnoszkolnej.

Produkt polecany dla dzieci od czwartego roku życia.

Zawartość

- 29 dwudzielnych klocków z literami i obrazkami zaczynającymi się na daną literę
- dwustronna plansza leksykalna ze słowami związanymi z domem
- 24 klocki „Mam oko na zwierzaki”
- 55 klocków z literami
- 4 pionki wiewiórki
- 40 kolorowych patyczków drewnianych
- kostka oczkowa
- 55 kart
- magiczna folia
- plansza do gry
- instrukcja z wieloma propozycjami zabaw oraz z łamigłówkami dla najmłodszych
- strzałka losująca
- 4 woreczki strunowe

Produkt dostarcza wielu pomysłów na zabawę – dziecko ma możliwość zabawy w pojedynkę, w grupie rówieśników lub z opiekunem.

Wiele możliwości zabawy, m.in.:

1. Układanie

Rozkładamy wszystkie kartoniki puzzlowe obrazkiem do góry, dzieląc je na litery i obrazki. Zadaniem gracza jest dopasowanie litery do obrazka, którego nazwa rozpoczyna się na daną literę, np. A + Ananas.



2. Memos - ćwiczenie pamięci

Celem gry jest zebranie jak największej liczby par kartoników puzzlowych. Układamy je na stole obrazkami do dołu i mieszamy. Kolejność wchodzenia do gry wyznacza się wyliczanką lub losowaniem. Gracze kolejno odwracają po dwa kartoniki (najpierw jeden, później drugi), tak aby wszyscy mogli je zobaczyć i zapamiętać ich położenie. Jeżeli odkryte kartoniki stanowią parę (literka i obrazek zaczynający się na daną literę), to gracz zabiera je i odkłada na swój stos - w nagrodę może ponownie odkryć kartoniki aż do momentu, gdy odwróci dwa różne. Te kartoniki wracają na swoje miejsce, a do gry przystępuje następny uczestnik. Gra kończy się wtedy, gdy wszystkie pary zostaną odnalezione. Wygrywa posiadacz największej liczby par.

3. Wyścig

Rozkładamy wszystkie kartoniki puzzlowe (z literami i rysunkami). Wszyscy gracze naraz próbują odnaleźć jak największą liczbę par. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej par.



4. Litery z patyków

Rozkładamy przed sobą ułożone pary: litera + obrazek.

Zadanie polega na ułożeniu liter z kolorowych patyczków.



5. Opowiadanie

Kartoniki z obrazkami układamy przed sobą obrazkiem do dołu. Kartoniki z literami układamy literą do góry obok. Każdy po kolei losuje jeden kartonik i próbuje opowiedzieć innym, co jest na rysunku – nie używamy jednak nazwy przedmiotu z obrazka. Kiedy gracz zgadnie już, co jest na obrazku, musi odnaleźć literę, na którą rozpoczyna się dane słowo. Jeśli wykona zadanie, dostaje kartonik. Wygrywa gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej kartoników.

6. Sylabinki

Każdy po kolei losuje jeden kartonik w taki sposób, aby reszta nie widziała obrazka. Wypowiada nazwę przedmiotu sylabami (dla ułatwienia przy każdej sylabie można klasnąć w dłonie). Kto odgadnie, co to za wyraz, otrzymuje kartonik. Wygrywa ten, kto zgromadzi najwięcej obrazków.

7. Dom

Kładziemy przed sobą planszетkę z pomieszczeniami, wyjmujemy ruchome elementy i mieszamy. Zadaniem jest nazwanie elementów i dopasowanie ich do odpowiednich miejsc. Planszетка i elementy są dwustronne, spróbujcie dopasować wszystkie elementy.



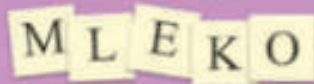
8. Mam oko na zwierzaki

Wszystkie kartoniki z rysunkami dzielimy między graczy. Najmłodszy kładzie jeden kartonik na środku, a wszyscy gracze szukają na swoich kartonikach obrazka, który występuje na kartoniku leżącym na stole. Kto pierwszy znajdzie, kładzie go na stół i wypowiada głośno nazwę zwierzaka. Teraz ten kartonik jest punktem odniesienia. Jeśli ktoś się pomyli zabiera ze stosu 2 kartoniki. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się swoich kartoników.



9. Tworzę słowa

Wybieramy 11 kart z czerwonym tłem i dzielimy między graczy, wszystkie litery kładziemy obok. Karty kładziemy napisem do góry. Zadaniem jest ułożenie z liter wyrazu z karty. Starszym dzieciom można zaproponować ułożenie wyrazów z liter bez podpowiedzi. W tym wypadku układamy karty obrazkiem bez podpisu do góry, a poprawność sprawdzamy odwracając kartę.



10. Wyrazy

Do tej zabawy potrzebny jest prowadzący.

Układamy karty z czerwonym tłem obrazkami bez podpisów do góry.

Prowadzący układa wyraz z liter, a zadaniem dzieci jest odnaleźć odpowiedni obrazek. Sprawdzamy poprawność odpowiedzi na drugiej stronie karty.



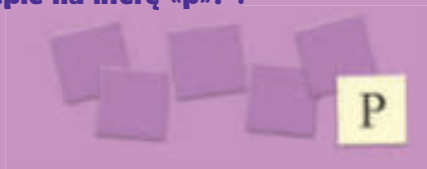
11. Uzupełnianki

Do tej zabawy potrzebny jest prowadzący. Wybieramy karty z pomarańczowym i czerwonym tłem. Obok umieszczamy żetony z literami. Po kolei wykładamy po jednej karcie (napisem do góry) i układamy z liter wyraz, który widnieje na karcie. Następnie układamy karty w stos napisem do dołu. Prowadzący losuje jedną kartę i układa pod nią napis, w którym brakuje jednej lub dwóch liter. Zadaniem dziecka jest uzupełnienie tych pustych miejsc prawidłowymi literami.



12. Znajdź przedmiot

Żetony z literami rozkładamy przed sobą literą do dołu. Gracze po kolei losują jedną literę. Zadanie polega na wymienieniu trzech przedmiotów, których nazwa rozpoczyna się na tę literę. Możemy zamienić tę zabawę na grę „Co Kasia kupiła w sklepie na literę «p»?”.



13. Co to jest

Wszystkie karty tasujemy i układamy w stos obrazkiem do dołu. Uczestnik losuje jedną kartę. Pozostali mają za zadanie odgadnąć, co jest narysowane na karcie. Zadają pytania, na które odpowiedź brzmi tylko „tak” lub „nie”. Kto pierwszy odgadnie, otrzymuje kartę. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej kart.

14. Zgadywanki

Wszystkie karty tasujemy i układamy w stos obrazkiem do dołu. Dziecko wybiera jedną. Jego zadaniem jest opowiedzieć, co jest na rysunku, nie używając jednak nazwy. Pozostałe dzieci zgadują, co to za przedmiot. Przykład: Jest to duże zwierzę, które daje mleko, mieszka w oborze i robi „muu muu”.

15. Pamięć

Układamy na stole 4 karty. Dzieci mają się im uważnie przyjrzeć. Po chwili zamykają oczy, a prowadzący zabiera jedną z nich. Zadaniem dzieci jest odgadnąć, co zniknęło.

16. Grupowanie

Rozkładamy przed sobą wszystkie karty. Zadaniem dzieci jest pogrupowanie kart tematycznie.

Przykład



17. Skojarzenia

Kładziemy jedną kartę na środku stołu. Zadaniem dziecka jest znalezienie jak największej liczby słów, które kojarzą się z tym obrazkiem. Można też spróbować ułożyć te wyrazy z dostępnych liter.

18. Kreatywna zabawa słowami

Wszystkie karty układamy w stos. Dziecko losuje jedną. Ma za zadanie wymyślić nowe zabawne określenie na przedmiot z obrazka.

19. Historyjki

Karty z obrazkami układamy w stos. Każdy po kolei bierze 3 karty. Zadanie polega na tym, aby ułożyć historię, w której używamy słów z wylosowanych kart.

20. Sylaby i głoski

Wszystkie karty układamy w stos. Bierzemy po jednej karcie i za pomocą patyków określamy liczbę sylab w danym wyrazie. Starsze dzieci mogą w ten sposób określać liczbę głosek w wyrazach.



21. Rymy

Rozkładamy na stole wszystkie obrazki. Wypowiadamy na głos słowa z poszczególnych kart. Zadaniem dziecka jest próba ułożenia do nich rymu. Przykład: krowa – zdrowa, lody – jagody, zupa – lupa, hamak – mak, balon – salon. Można zachęcić dziecko do tworzenia własnych, wymyślonych słów.

22. Zagadki

Rozkładamy przed sobą kartoniki obrazkami i literami do góry. Osoba prowadząca czyta zagadki ze Zbioru Zagadek (na stronie 28). Gracze próbują odpowiedzieć na zagadkę, znajdując odpowiednie klocki z obrazkiem i literą. Przykład:

Motyl

Barwny owad fruwa po kwiecistej łące
Cieszy nasze oczy, gdy zaświeci słońce.



23. Pierwsza litera

Wśród klocków z literami znajdujemy te, od których zaczynają się imiona, na przykład domowników lub nazwy przedmiotów z otoczenia.

24. Czytamy gazety

Kładziemy na środku gazetę otwartą na stronie z dużymi nagłówkami, a obok żeton z literami fioletową stroną do góry. Losujemy po kolei jedną literę i próbujemy odnaleźć ją w gazecie.

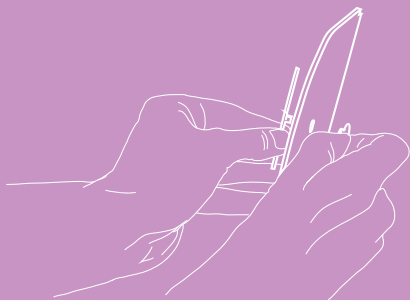
25. Zabawa ruchowa

Rozkładamy wszystkie obrazki przed sobą. Gracz losuje jeden z nich i gestem opisuje wybrany obrazek. Pozostali mają za zadanie odgadnąć, o jaki obrazek chodzi. Można też próbować przegłaskować dany wyraz.

GRY PLANSZOWE



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



LITERY I SYLABY

Obok planszy rozkładamy w stosach karty z tłem zielonym, czerwonym i pomarańczowym.

Wszystkie patyczki oraz żetony z literami rozkładamy tuż obok. Wybieramy kolor swojego pionka i ustawiamy go na polu START. Poruszamy się po planszy za pomocą rzutu kostką, która wskazuje, o ile pól mamy przesunąć nasz pionek. Możemy poruszać się w dowolną stronę.

Celem gry jest dotarcie do mety z kompletem 5 kart w różnych kolorach (1 czerwona, 2 zielone i 2 pomarańczowe).

Na planszy są 3 rodzaje pól specjalnych



gdy gracz zatrzyma się na polu w kształcie kwadratu, losuje kartę z zielonym tłem. Na karcie znajdują się obrazki z podpisami. Zadaniem jest ułożenie z patyczków liczby sylab w danym wyrazie. Jeśli zrobi to dobrze, dostaje kartę.



gdy gracz zatrzyma się na polu w kształcie trójkąta, losuje jedną kartę z czerwonym tłem i kładzie ją przed sobą obrazkiem bez podpisu do góry. Zadanie polega na ułożeniu z żetonów z literami podpisu do danego obrazka. Na odwrocie karty można sprawdzić, czy zadanie zostało wykonane poprawnie. Młodsze dzieci mogą układać słowo, patrząc na obrazek z napisem.



gdy gracz zatrzyma się na polu w kształcie serca, losuje kartę z pomarańczowym tłem. Kładzie przed sobą kartę stroną bez podpisu do góry. Zadaniem dziecka jest ułożenie z patyczków liczby liter w danym wyrazie.

Kto pierwszy dotrze do mety z kompletem elementów (1 kartą czerwoną, 2 kartami zielonymi oraz 2 kartami pomarańczowymi), ten wygrywa.

DIAGRAM

Obok planszy rozkładamy wszystkie karty w stosie. Wszystkie patyczki rozkładamy tuż obok. Wybieramy pionek i ustawiamy go na polu **START**. Poruszamy się za pomocą rzutu kostką o tyle pól, ile wyrzuciliśmy oczek. Możemy poruszać się w dowolną stronę.



Celem gry jest dotarcie do **METY** z kompletem patyczków w czterech kolorach. Na planszy są pola w kolorach odpowiadających kolorom patyczków. Kiedy gracz stanie na polu, losuje jedną kartę i kręci strzałką losującą, aby wylosować kategorię.



miejsce



zwierzę



czynność



roślina

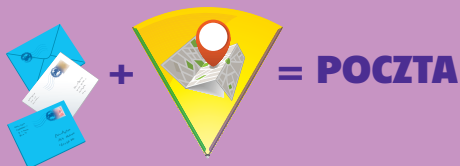
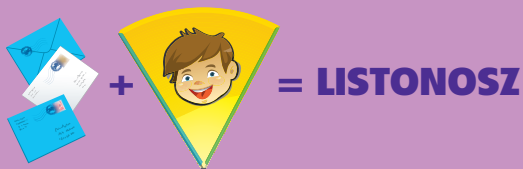


przedmiot



osoba

Zadaniem gracza jest wymyślić słowo, które łączy wylosowany obrazek i kategorię. Pozostali gracze oceniają poprawność odpowiedzi. Za każdą dobrą odpowiedź otrzymuje patyczek, w kolorze pola, na którym stoi. Kiedy mamy już komplet 4 patyczków, należy jak najszybciej udać się do **METY**. Wygrywa ten, kto dotrze tam najszybciej.



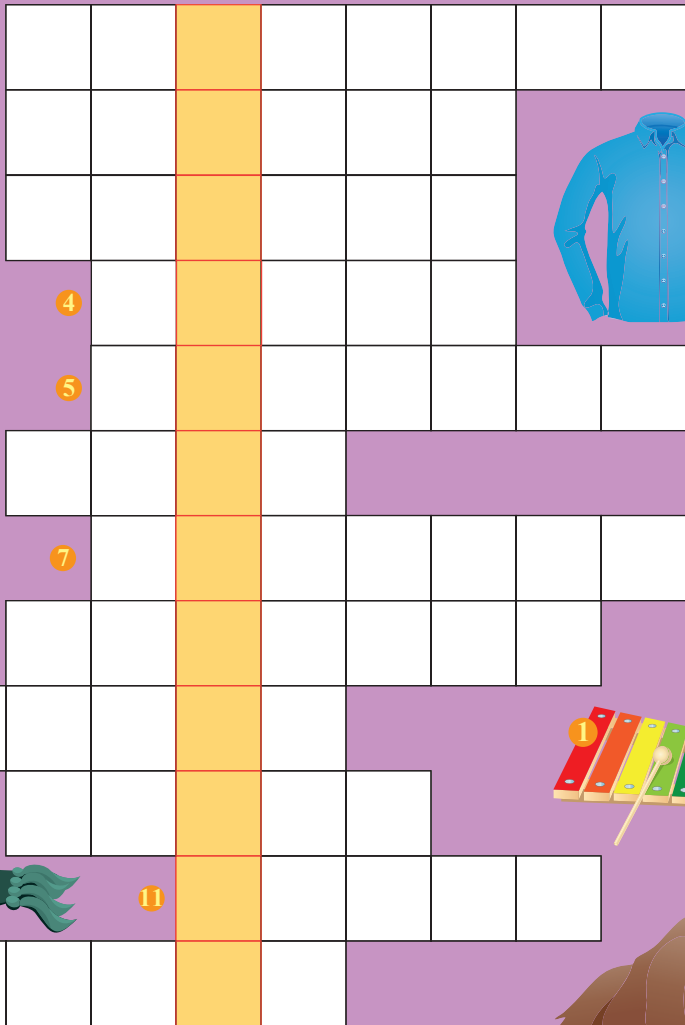
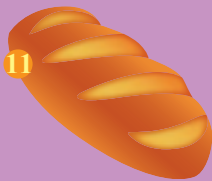
ŁAMIGŁÓWKI

1. Krzyżówki

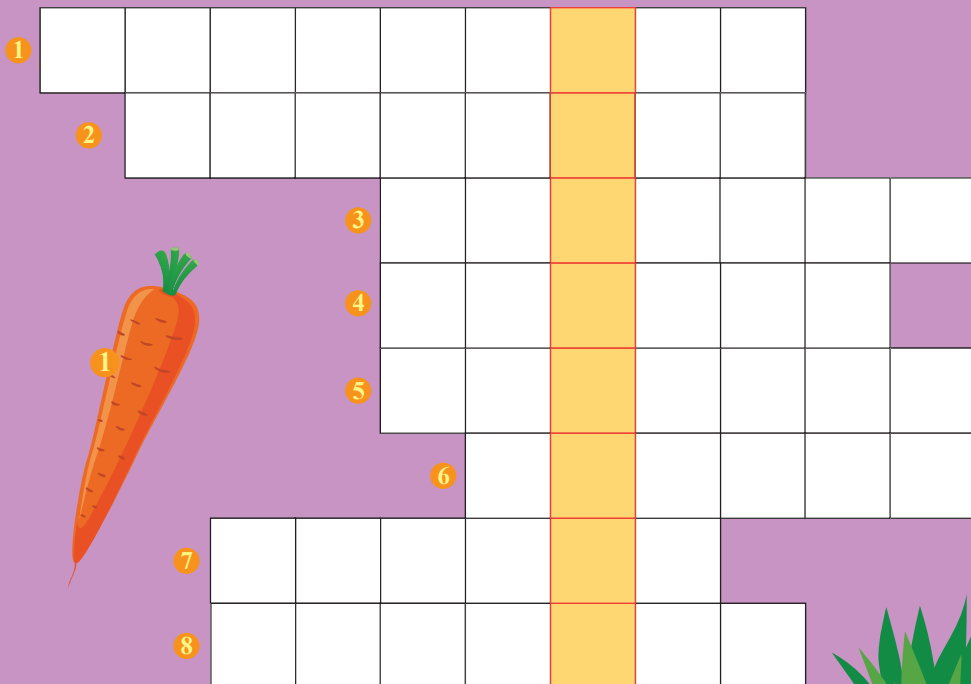
Wpisz hasła do odpowiednich kratek



Wpisz hasła do odpowiednich kratek



Wpisz hasła do odpowiednich kratek



2. Rebusy

Rozwiąż rebusy i narysuj odpowiedź obok.



+ LET



+ INO



100 + PA



T +



+ TOR



Rozwiąż rebusy i narysuj odpowiedź obok.



+ EK



MO +



ZA +



+ A



+ RT



Rozwiąż rebusy i narysuj odpowiedź obok.

MIK +



+ ELKA



100 +



~~WA~~ → TKA



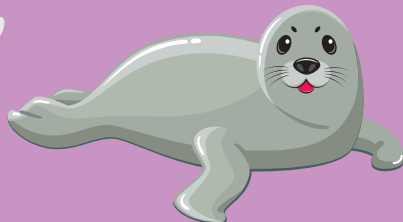
3. Obrazek

Połącz linią obrazek z odpowiednim podpisem

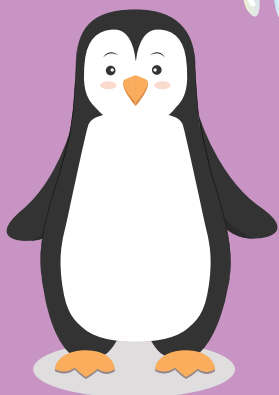
zając



foka



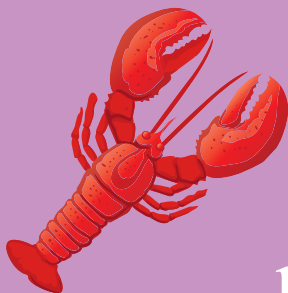
rak



tęcza



pingwin



meduza



Połącz linią obrazek z odpowiednim podpisem



papuga



biedronka



latawiec



wiewiórka



delfin

książka

4. Szyfry

Poniżej masz zaszyfrowane hasła. Rozszyfruj je i narysuj obok przedmiot.



A S W B Ż K O



C P R Z N T E







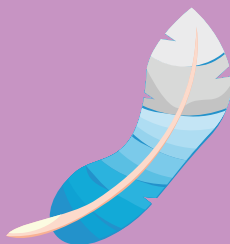
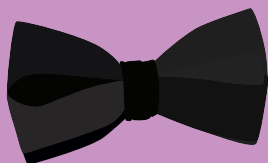
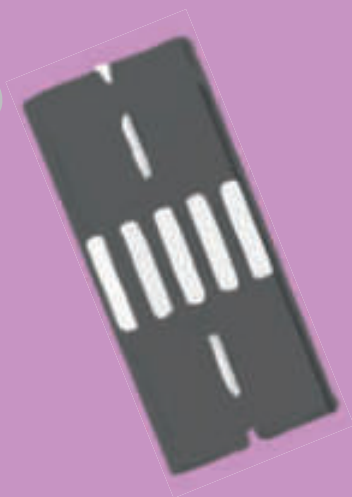


Poniżej masz zaszyfrowane hasła.
Rozszyfruj je i narysuj obok przedmiot.



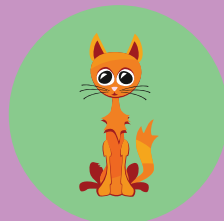
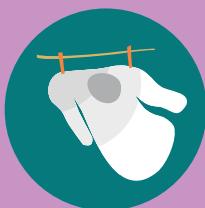
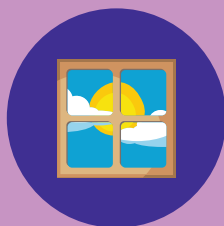
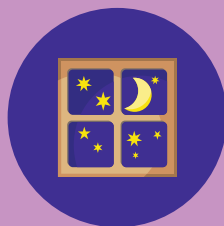
5. Homonimy

Połącz obrazki o takiej samej nazwie



6. Przeciwiństwa

Połącz linią przeciwiństwa



7. Magiczna folia

Który podpis pasuje do rysunku? Swoją odpowiedź sprawdź przykładając "magiczną folię"



jabłko

ananas

cytryna

banan



stół

krzesło

lampa

fotel



grzyb

lody

gruszka

jajko



pomidor

ogórek

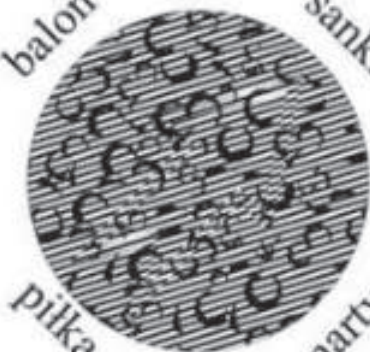
bakłażan

cebula



balon

sanki



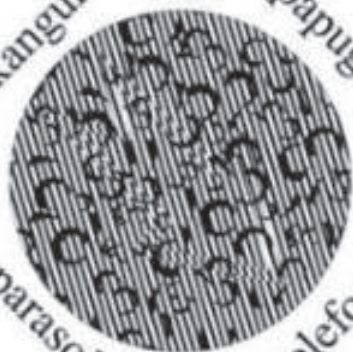
piłka

narty



kangur

papuga



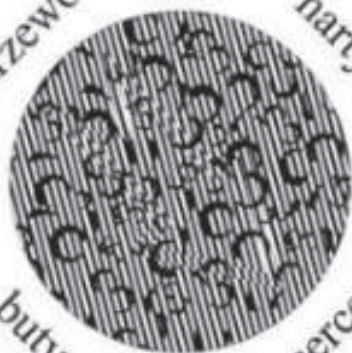
parasol

telefon



drzewo

narty



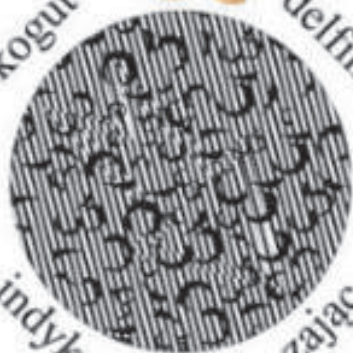
buty

serce



kogut

delfin



indyk

zając

ZBIÓR ZAGADEK

Ananas

Owoc z zielonym pióropuszem z krajów egzotycznych –
Zjadamy go najczęściej w krążkach apetycznych.

Biedronka

Czerwony płaszczyk w czarne kropeczki –
To znak rozpoznawczy każdej...

Cymbałki

Kolorowe blaszki oraz dwie pałeczki –
Ulubiony to instrument synka i córeczki.

Ćma

Ten aksamitny motyl szary
Lata w nocy – czy to czary?

Delfin

Sympatyczne morskie zwierzę pływa sobie pośród fal,
Akrobacje robi śmieszne i odpływa zwinnie w dal.

Eskimos

Mieszka w dalekich krainach, gdzie biało jest cały rok,
Ma domek z lodu zrobiony, przyjacielem jest fok.

Farby

Malujesz nimi obrazek w szkole,
Razem z pędzelkiem leżą na stole.

Globus

Mapa w kształcie kuli na biurku stoi.
Z nim geografii się nikt nie boi.

Hipopotam

W zoo go spotkasz, gdy leży sobie w błocie.
Gdy ziewa, paszczę ogromną otwiera tuż przy płocie.

Igloo

Choć dom ten zrobiony jest z bloków lodu,
To Eskimos w nim nie czuje chłodu.

Jeź

Ma igły, chociaż nic nie szyje.
Zwierzątko to małe ma też śmieszny ryjek.

Książka

Stoi sobie cicho na regaliku,
Choć historii zna bez liku.

Łatawiec

Jest kolorowy, możesz go puszczać na łące.
Na długim sznurku leci prosto w słońce.

Łabędź

Gdy był młody, brzydkim kaczątkiem był zwany.
Teraz ten piękny biały ptak na stawie jest widywany.

Motyl

Barwny owad fruwa po kwiecistej łące
Cieszy nasze oczy, gdy zaświeci słońce.

Nożyczki

W domu, w pracy i w przedszkolu je znają,
Bo wycinać nam szybko pomagają.

Ogórek

Jest długi i zielony, znajdziesz go w sałatce,
A czasem też mama położy go na kanapce.

Ósemka

Wesoła ta cyferka ma w sobie dwa kółka,
Jej kształt naśladuje w locie jaskółka.

Papuga

Słowa powtarza, często mieszka w klatce.
Ten ptak ma piórka kolorowe po matce.

Rak

**Chodzi do tyłu, jest cały czerwony,
Skorupę i szczypce ma do obrony.**

Sowa

**Dziób ma zakrzywiony, w dzień odpoczywa,
Za to w nocy poluje i pokarm zdobywa.**

Świnka

**Zakręcony ma ogonek i mieszka w chlewiku,
A śmiesznym rykiem robi mnóstwo kwiku.**

Truskawka

**Słodka, czerwona z krzaczka zerwana,
Z początkiem lata jadasz ją z rana.**

Ule

**Te małe budki na łące się znajdują.
Pszczoły tam mieszkają i miód produkują.**

Wiewiórka

**To rude zwierzątko w dziupli mieszka,
Po drzewach skacze i zjada orzeszka.**

Yeti

**W górach mieszka, przez niewielu był widziany.
Śnieżny człowiek Wielką Stopą zwany.**

Zupa

**Może być mleczna lub pomidorowa,
Gdy mama ją poda, jest smaczna i zdrowa.**

Żrebak

**Mały jestem, w stajni więc stoję blisko mamy
Koło żłobu wesoło kopytkami stukamy.**

Żaba

**Zielone to stworzenie kumka sobie w stawie.
Spotkasz ją na łące, gdy skacze po trawie.**

ZOBACZ NASZĄ CAŁĄ SERIĘ





Wielki Zestaw Małego Odkrywcy to seria zestawów gier podzielonych tematycznie, z najważniejszych dziedzin, które dzieci poznają w wieku przedszkolnym.

Gry pomagają zdobywać wiedzę i ćwiczyć umiejętności. Rozbudzają ciekawość poznawczą, kształtują koncentrację, pamięć spostrzeżeniowo-wzrokową i słuchową, pobudzają wyobraźnię i kreatywność. U dzieci rozwija się mowa, myślenie i kojarzenie. Mogą ćwiczyć koordynację wzrokowo-ruchową. Jednocześnie wyzwalają się pozytywne emocje podczas nauki i wspaniałej zabawy.



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



**Nasze produkty zostały opracowane
i wyprodukowane w Polsce.**

Autor gry: Monika Rutowska

Zespół: Jacek Zdybel, Sławomir Czuba

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Ilustracje i opracowanie graficzne: Julia Świlczewska, Natalia Łuczyńska



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

Made in Poland