



Na wsi

Magiczny ołówek

100 pytań

Zadania logiczne

INSTRUKCJA

Na wsi

Zestaw 16 plansz edukacyjnych oraz gra planszowa dla dzieci

Zapraszamy na wycieczkę do wiejskiej zagrody!
Gra rozbudzi w Małych Odkrywcach ciekawość świata
i pozwoli im poznać tajemnice wiejskiego podwórka.
Czy wiesz, jak wygląda życie na wsi, kim są jej mieszkańcy,
jakie narzędzia tam znajdziemy? Wiesz, skąd bierze się mleko,
a co zobaczymy w ogródku?

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

Bawiąc się, dziecko rozwija spostrzegawczość, wyobraźnię
i uczy się logicznego myślenia.

Zadania na planszach obejmują różnorodne zagadnienia z zakresu edukacji przedszkolnej:

- pierwsze litery i słowa,
- zadania słowne,
- cyfry i ilości,
- kolory i kształty,
- zadania logiczne,
- umiejętność klasyfikowania.

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



Słownictwo



Umiejętności matematyczne



Spostrzegawczość



Logiczne myślenie

Zawartość: magiczny ołówek na baterie, 16 plansz z zadaniami, plansza do gry z tarczą losującą we wkładce, 4 pionki, instrukcja.

Pomóż swojemu maluchowi i przeczytaj kolejne historyjki. Wspólnie rozwiążcie zadania, a następnie zasiądźcie do planszy, by przeżyć prawdziwą przygodę na wsi.

Szczegółowy opis zadań:



1. Co tu nie pasuje?

Czy jesteś uważnym obserwatorem? Obejrzyj dokładnie ilustracje i znajdź wszystkie elementy, które tutaj nie pasują.

Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za niepasujący. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot

nie powinien znaleźć się w tym miejscu. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot jest na swoim miejscu i musisz próbować dalej!



2. Zbiór – cyfra

Farmer postanowił policzyć wszystkie swoje zwierzęta. Pomożesz mu? Policz zwierzęta w poszczególnych zagrodach i zaznacz odpowiednią cyfrę.

Sprawdź, czy dobrze odgadłeś: magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok wybranej cyfry. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, 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.



3. Co to jest?

Na podwórku zawsze wiele się dzieje i znajdziemy tam dużo interesujących rzeczy. Czy znasz ich poprawne nazwy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok przedmiotu, którego podpis znajduje się powyżej. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiedni przedmiot. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że ta nazwa pasuje do innej rzeczy.



4. Obok, przed, za

W sadzie można zobaczyć wiele ciekawych rzeczy.

- A) Zaznacz rzeczy, które znajdują się **przed drzewem**.
- B) Zaznacz rzeczy, które znajdują się **obok drzewa**.
- C) Zaznacz rzeczy, które znajdują się **za drzewem**.



5. Kto gdzie mieszka?

Każde zwierzę ma na farmie swój domek. Dopasuj zwierzaka do jego domku. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się obok domku, który należy do zwierzaka z ilustracji obok. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz,

oznacza to, że ten domek pasuje do innego zwierzęcia.

6. Dopasuj cienie

Wiejskie podwórko jest bardzo duże, mieści się na nim wiele ciekawych rzeczy. Znajdź przedmioty, których cienie znajdują się obok. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok przedmiotu umieszczonego na planszy. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, 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. Sekwencje

Owoce są bardzo zdrowe. Zobacz – ułożyły się we wzory. Czy wiesz, który owoc będzie następnym? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się obok owocu, który powinien być następnym w tym wzorze. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że znalazłeś

odpowiedni owoc. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niewłaściwy owoc.



8. Puzzle

Które puzzle pasują do rysunku?
 Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok puzzla. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że fragment, który sprawdzasz, pasuje do rysunku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.



9. 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 światelko, to znaczy, że masz rację i znalazłeś różnicę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany element znajduje się na obu rysunkach.



10. Co jedzą zwierzęta?

Każde zwierzę ma swoje przysmaki.
 Czy je znasz? Dopasuj zwierzątko do tego, co lubi jeść. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok przysmaku, który lubi zwierzę na ilustracji. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że znalazłeś odpowiedni przysmak.

Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że to zwierzę woli zjeść coś innego.



11. 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 światółko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednie skojarzenie. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.



12. Gdzie jest więcej?

Spróbuj wskazać, których zwierzątek jest więcej. Magicznym ołwkiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, w którym jest więcej zwierzątek. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światółko, to znaczy, że wskazałeś prawidłową odpowiedź i to właśnie tych zwierzątek jest więcej. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.



13. Ogródek warzywny

Czy potrafisz nazwać wszystkie warzywa? Pokaż, która nazwa jest właściwa. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok nazwy warzywa przedstawionego na obrazku. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światółko, to znaczy, że znalazłeś właściwe słowo. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że to błędna nazwa.



14. Na jaką literę zaczyna się ten wyraz?
 Pogubiły się pierwsze litery z podpisów pod rysunkami. Czy umiesz wskazać, na jaką literę zaczyna się każdy z tych wyrazów? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok litery, na którą według Ciebie zaczyna się wyraz. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednią literę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



15. Co było dalej?
 Czy wiesz, który obrazek pasuje do tej historyjki? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok obrazka, który powinien kończyć tę historyjkę obrazkową. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że dobrze wybrałeś. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.



16. Zagadki
 W każdym okienku znajdują się dwa obrazki. Przeczytajcie zagadkę i znajdźcie okienko z odpowiednim numerem. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok obrazka, który jest odpowiedzią na zadaną zagadkę. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że dobrze wybrałeś.

Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.

1. OGÓREK

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

2. PSZCZOŁA

Na łące kwietnej pyłek zbierają,
w ulach miód z niego wyrabiają.

3. JABŁKO

Rumiane, okrągłe wiszą na drzewie w słońcu.
Każdy je zjada chętnie, gdy dojrzeją w końcu.

4. GRUSZKA

Ten owoc żółty, soczysty i pyszny
pękatym brzuszkiem w słońcu błyszczy.

5. BOCIAN

Ma długie nogi i dziób czerwony.
Na zimę odlatuje w dalekie strony.

6. KOŃ

Ma grzywę i ogon, lubi jeść siano,
parska i rzy w stajni co rano.

7. KOGUT

Mieszka z kurami sobie w kurniku,
o świcie nas budzi swoim kukuryku.

8. KOT

Mruczek ten uroczy dobrze widzi w nocy.
Poluje na myszy bez żadnej pomocy.

9. ULE

W tych kolorowych domkach miód wytwarzają
pracowite pszczołki, które tam mieszkają.

10. ŻREBAK

Mały jestem, więc w stajni stoję obok mamy.
Koło żłobu wesoło kopytami stukamy.

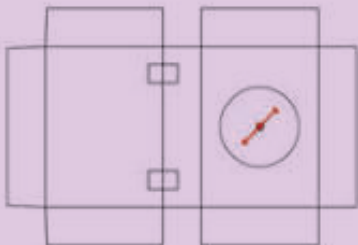
GRA PLANSZOWA

*Życie nasze na wiejskim podwórzu
toczy się czasem w tumanach kurzu,
lecz przy tej całej krzątaniu
każdy dzień nam miło płynie.
Jeśli chcesz przeżyć z nami przygodę
i lepiej poznać nas mimochodem,
siadaj do planszy, wybierz swój pionek.
Bez gry stracony jest każdy dzionek!*



Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry wyjmij wkładkę, zamocuj w niej strzałkę losującą, a następnie ponownie umieść 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, zadaniem do dołu, a obok kładziemy magiczny ołówek.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. 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

i za pomocą magicznego otówka próbuje je rozwiązać. Jeśli gracz odpowiedział poprawnie, pozostaje na zajmowanym polu, a jeśli się pomylił, wraca na pole, z którego rozpoczął swój ruch.

Poprawność wykonania zadania weryfikuje magiczny otówek. 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 czerwone owoce.
2. Wymień 3 zwierzęta, które skaczą.
3. Wymień nazwy 3 ptaków.
4. Wymień 3 zwierzęta, które mieszkają w gospodarstwie.
5. Wymień 3 zwierzęta, które mieszkają na łące.
6. Wymień 3 potrawy z ziemniaków.
7. Wymień 3 zielone warzywa.
8. Pokaż za pomocą gestu zwierzę, które mieszka w stajni.
9. Pokaż za pomocą gestu zwierzę, które mieszka w chlewiku.
10. Pokaż za pomocą gestu zwierzę, które mieszka w kurniku.

Jeśli gracz wykona zadanie, zostaje 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 długopis, 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.



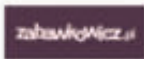


Produkty z serii Mały Odkrywca są testowane przez dzieci oraz pozytywnie zaopiniowane przez nauczycieli przedszkolnych.

Dziękujemy dyrekcji i nauczycielom z gdyńskich przedszkoli za opiniowanie naszych produktów



PATRONAT



Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce.

ZOBACZ NASZĄ CAŁĄ SERIĘ



Autorka gry: **Monika Rutowska**

Zespół: **Jacek Zdybel, Sławomir Czuba, Grzegorz Traczykowski**

Opracowanie techniczne: **Grzegorz Traczykowski**

Opracowanie graficzne: **Adam Strzelecki**



Trefl SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
Made in Poland