



 **Trefl**



Zwierzęta świata

**Magiczny
ołówek**

100 pytań

**Zadania
logiczne**



INSTRUKCJA

Zwierzęta świata

**Zestaw 16 plansz edukacyjnych oraz
gra planszowa dla dzieci**

**Zapraszamy na wyprawę do rozmaitych zakątków świata
w poszukiwaniu ich mieszkańców!**

**Gra rozbudzi w Małych Odkrywcach ciekawość świata oraz
pozwoli im poznać różne gatunki zwierząt.**

**Czy umiesz odpowiedzieć na pytanie, jakie zwierzęta żyją
w dżungli, a jakie w morskich głębinach? Czy wiesz, jak się
nazywają, czym się żywią i jak wyglądają ich domki?**

**Barwne ilustracje i wciągające zadania sprawiają, że dzieci
z przyjemnością sięgają 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 dziką przygodę.

Szczegółowy opis zadań:



1. Co tu nie pasuje?

Czy jesteś uważnym obserwatorem? Obejrzyj dokładnie ilustrację i znajdź wszystkie zwierzęta, które nie pasują do danego krajobrazu. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego zwierzęcia na planszy, które uważasz za niepasujące. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światółko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i to

zwierzę nie powinno się tutaj znaleźć. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie zwierz jest na swoim miejscu i musisz próbować dalej!



2. Zbiór – liczba

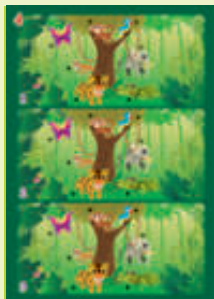
Mieszkańcy łąki urządzili wielkie liczenie. Policz stworzenia w poszczególnych zbiorach i zaznacz odpowiednią liczbę. Sprawdź, czy dobrze odgadłeś: magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok wybranej liczby. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światółko, to znaczy, że ten zbiór składa się dokładnie ze wskazanej przez Ciebie

liczby elementów. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że zbiór ma inną liczbę elementów.



3. Jak wyglądam?

Pokaż, który rysunek pasuje do nazwy zwierzęcia. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok zwierzątka, którego nazwa znajduje się u góry. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wskazałeś właściwe zwierzę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.



4. Obok, przed, za

W dżungli zawsze dzieje się coś ciekawego.

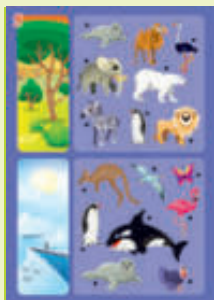
1. Za pomocą magicznego ołówka zaznacz zwierzęta, które znajdują się **przed drzewem**.

2. Za pomocą magicznego ołówka zaznacz zwierzęta, które znajdują się **na drzewie**.

3. Za pomocą magicznego ołówka zaznacz zwierzęta, które znajdują się **za drzewem**.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że znalazłeś

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



5. Co i gdzie?

Gorąca Afryka czy zimna Antarktyda?

Które elementy pasują do tych krain?

Obok każdego krajobrazu znajdują się rysunki. Sprawdź, które z nich pasują.

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok obrazka, który kojarzy Ci się z danym krajobrazem.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że zaznaczyłeś odpowiedni rysunek. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.



6. 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.



7. 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 zwierzęcia, którego przysmak znajduje się obok. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że zaznaczyłeś właściwą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazane przez

Ciebie zwierzę woli zjeść coś innego.



8. 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 światelko, to znaczy, że znalazłeś lokatora narysowanego domu. Jeżeli nic nie usłyszysz, to znaczy, że to domek innego zwierzęcia.



9. Co to za zwierzę?

Pokaż, która nazwa jest właściwa. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok nazwy zwierzaka przedstawionego na obrazku. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że znalazłeś właściwe słowo. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazałeś błędną nazwę.



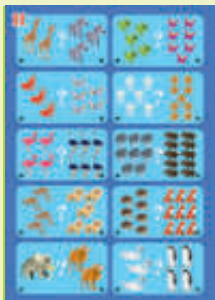
10. W morskich głębinach.

Dopasuj cienie

W morskich głębinach żyją rozmaite zwierzęta. Sprawdź, czy umiesz odnaleźć ich cień. Znajdź na rysunku te zwierzęta których cienie znajdują się obok. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok żyjątko 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.



11. Których zwierząt jest więcej?

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



12. Sekwencje

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



13. Tropy

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



14. Jak rosną zwierzęta?

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 światółko, to znaczy, że dobrze wybrałeś. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazałeś nieprawidłową odpowiedź.



15. 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 światółko,

to znaczy, że znalazłeś odpowiednią literę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



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 światelko, to znaczy, że dobrze wybrałeś. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.

1. DELFIN

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

2. FOKA

Wesołe stworzenie w morzu sobie mieszka.
Szare ma futerko, zwinnie pływa śmieszka.

3. HIPOPOTAM

W zoo sobie mieszka ten zwierz potężny.
Lubi się w błocie chlapać i prężyć.

4. JEŹ

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

5. MAŁPA

Zwierzak ten w zoo jest bardzo lubiany.
Skacze po drzewach i zjada banany.

6. NIEDŹWIEDŹ

Te duże zwierzęta w lasach mieszkają.
Futra mają grube, zimę przesypiają.

7. REKIN

Ta groźna ryba żyje w morskiej toni.
Kiedy krew poczuje, to ofiarę goni.

8. RAK

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

9. SOWA

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

10. ŻYRAFA

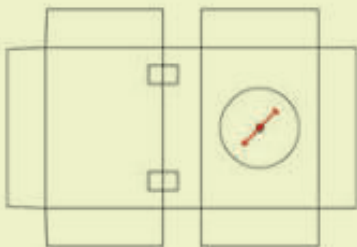
Zwierzę to w brązowe cętki długą ma szyję.
Zrywa listki z drzew wysokich, w Afryce żyje.

GRA PLANSZOWA

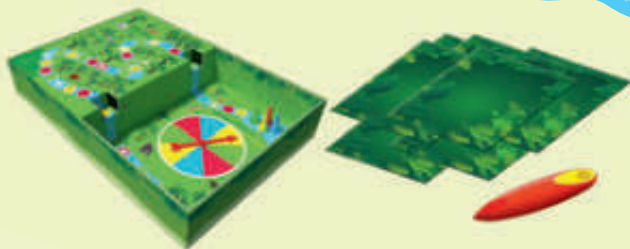
*Zwierzęta poznać na całym świecie
dziś wyruszamy – nie wiem, czy wiecie.
Chcemy dziś spotkać, ciekawi świata,
wszystko, co pełza, biega i lata.
Chcesz się dołączyć do tej wyprawy?
Mały Odkrywco, nie ma sprawy!
Z nami dziś poznasz różne zwierzęta.
Do gry zapraszam chłopców, dziewczęta!
Siadaj do planszy, 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 zwierzęta, które mieszkają w dżungli.
2. Pokaż gestem wybrane zwierzę.
3. Wymień 3 morskie stworzenia.
4. Wymień 3 rzeczy, które kojarzą Ci się z pustynią.
5. Wymień 3 zwierzęta, które skaczą.
6. Wymień 3 zwierzęta na literę P.
7. Przejdź trzy kroki do tyłu jak rak.
8. Pokaż, jak porusza się kangur.
9. Pokaż, jak chodzą słonie.
10. Udag dźwięki 3 wybranych zwierząt.
11. Udag dźwięki 3 wybranych ptaków.

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

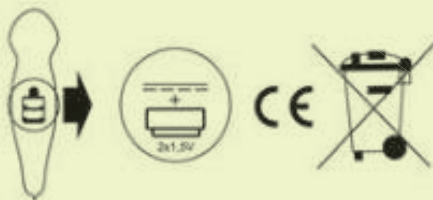
Magiczny ołówek to nieskomplikowane urządzenie elektroniczne będące na wyposażeniu gry. Przeznaczony jest do wskazywania odpowiedzi przez delikatne przyciśnięcie wybranego punktu. Gdy odpowiedź jest poprawna, magiczny ołówek informuje o tym fakcie delikatnym sygnałem dźwiękowym i świetlnym.

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 akumulatorami.
- 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