



W domu i przedszkolu

**Magiczny
ołówek**

100 pytań

**Zadania
logiczne**

INSTRUKCJA

W domu i przedszkolu

Zestaw 16 plansz edukacyjnych oraz gra planszowa dla dzieci

Dom i przedszkole to świat Małych Odkrywców. Poznajmy go wspólnie bliżej! Gra rozbudzi w dzieciach ciekawość poznawczą i zachęci je do eksplorowania najbliższego otoczenia.

Czy wiesz, jakie rzeczy znajdują się w różnych pomieszczeniach w domu? Znasz smakołyki, które możemy znaleźć w kuchni?

Czy wiesz, ile w przedszkolu jest zabawek i co kryje się na placu zabaw?

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 polecenia. Wspólnie rozwiążcie zadania, a następnie zasiądźcie do planszy, by przeżyć emocjonującą rozgrywkę.

Szczegółowy opis zadań:



1. Co tu nie pasuje?

Czy jesteś uważnym obserwatorem? Obejrzyj dokładnie ilustrację i znajdź wszystkie rzeczy i osoby, 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

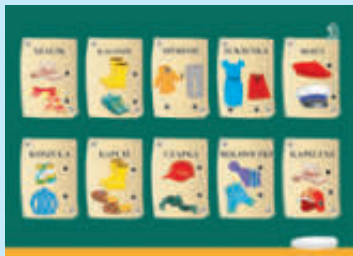
powinien znaleźć się w tym miejscu. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot jest na swoim miejscu i musisz próbować dalej!



2. Zbiór – liczba

Dzieci w przedszkolu zabrały się za porządki i posegregowały zabawki według rodzaju. Policz elementy 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 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.



3. Co to jest?

Wskaż, który rysunek pasuje do nazwy ubrania. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok części garderoby, której nazwa znajduje się u góry. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiedni przedmiot. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



4. Jakie kształty ukryły się na obrazku?

Na przedszkolnym placu zabaw ukryły się różne kształty. Wskaż, które z figur z boku rysunku znajdują się na placu zabaw. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok figury, która Twoim zdaniem znajduje się na placu zabaw. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednią figurę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.



5. Dopasuj cienie

W domu znajduje się wiele przedmiotów – czy wiesz, do czego służą? Znajdź na rysunku przedmioty, których cienie znajdują się obok. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok

przedmiotu umieszczonego na planszy. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światółko, 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.



6. Puzzle

Które puzzle pasują do rysunku? Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok puzzla. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światółko, to znaczy, że fragment, który sprawdzasz, znajduje się

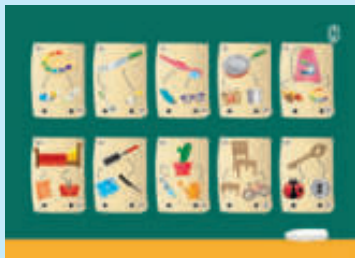
na rysunku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



7. Największy/najmniejszy

Zarówno w domu, jak i w przedszkolu znajduje się bardzo dużo różnych przedmiotów. Czy umiesz odnaleźć największe i najmniejsze z nich? W rzędach **zielonych** wskaż

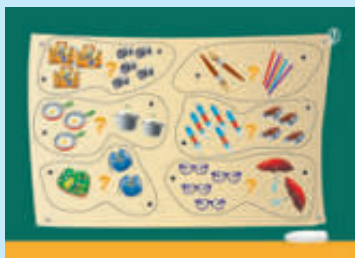
największy przedmiot. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok największego elementu. W rzędach **niebieskich** wskaż najmniejszy przedmiot. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok najmniejszego elementu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że zaznaczyłeś właściwy obiekt. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednie skojarzenie. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.

8. 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



9. Gdzie jest więcej?

Spróbuj wskazać, których przedmiotów jest więcej. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok liczby w zbiorze, w którym jest więcej przedmiotów. Jeżeli usłyszysz dźwięk

i włączy się światelko, to znaczy, że wskazałeś prawidłową odpowiedź i to właśnie tych przedmiotów jest więcej. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



10. Smakołyki

Czy potrafisz nazwać wszystkie te przysmaki? Pokaż, która nazwa jest właściwa. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok nazwy pokarmu przedstawionego na obrazku. Jeżeli usłyszysz

dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że znalazłeś właściwe słowo. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że to błędna nazwa.

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



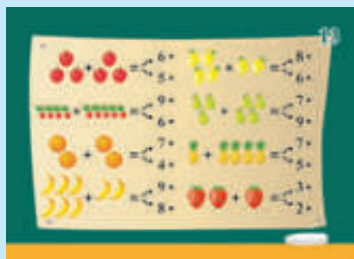
12. Obok, przed, za

W pokoju widać wiele ciekawych rzeczy.

- A) Zaznacz rzeczy, które znajdują się **przed chłopcem**.
- B) Zaznacz rzeczy, które znajdują się **obok chłopca**.
- C) Zaznacz rzeczy, które

znajdują się **za chłopcem**.

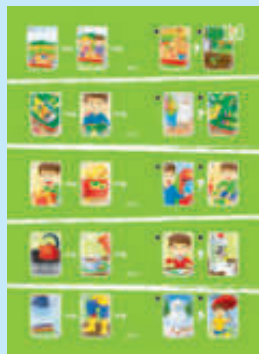
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiedni przedmiot. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



13. Sumy

Sprawdź, jak dobrze umiesz dodawać! Spróbuj policzyć, ile owoców jest w obu zbiorach. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok liczby, która jest sumą owoców.

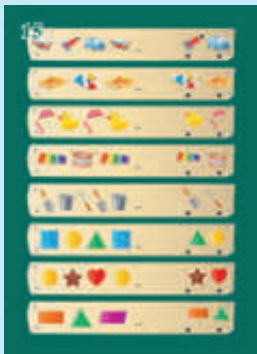
Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że dobrze wybrałeś. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



14. Co było dalej?

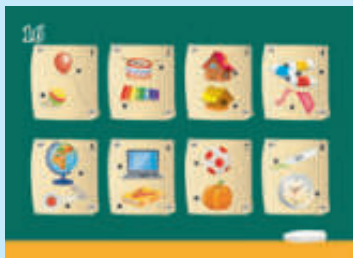
Czy wiesz, który obrazek pasuje do tej historyjki?

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.



15. Sekwencje

Dzieci w przedszkolu ułożyły zabawki we wzory. Czy wiesz, co powinno być następne? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok zabawki, która powinna być następna we wzorze. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednią zabawkę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niewłaściwą odpowiedź.



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 się pomyliłeś.

1. BALON

Jest kolorowy i lekki, bo z powietrzem w środku. Trzymasz go na sznurku, by Ci nie odfrunął, kotku.

2. CYMBAŁKI

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

3. DOM

Na górze dach, niżej drzwi i okienka,
a w środku kuchnia i łazienka.

4. FARBY

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

5. GLOBUS

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

6. KSIĄŻKA

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

7. PIŁKA

Na boisku grają w nią dzieci.
Gdy ją odbijesz, to w górę leci.

8. ZEGAR

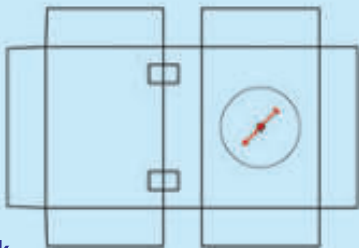
Ma cyferki lub wskazówki, po cichu sobie tyka.
Odmierza nam codziennie czas, co szybko pomyka.

GRA PLANSZOWA

*To właśnie my – Mali Odkrywcy,
nowych wrażeń dzielni zdobywcy!
Dom i przedszkole to świat jest nasz –
czy Ty go także dobrze znasz?
Jeśli chcesz przeżyć z nami przygodę,
to jest zabawa na niepogodę!
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 ołówka 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 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. Zrób 3 przysiady.
2. Zrób 3 pajacyki.
3. Dotknij prawym łokciem lewego kolana.
4. Obróć się dookoła własnej osi.
5. Zrób jaskótkę.
6. Podskocz 3 razy na jednej nodze.
7. Pokaż gestem ulubioną zabawkę.
8. Przejdź 3 kroki do tyłu, jak rak.
9. Dotknij palcem nosa z zamkniętymi oczami.
10. Dotknij ręką stóp, nie uginając kolan.

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.



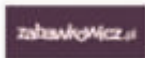


Produkty z serii Mały Odkrywca są testowane przez dzieci oraz pozytywnie zaopiniowane przez nauczycieli przedszkolnych.

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: **Sebastian Goyke**



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