

# PRZEWODNIK DLA RODZICÓW

## ZWIERZAKI

Edukacyjna układanka  
dla najmłodszych



2-3  
LATA

ZABAWA  
NAUKA  
ROZWÓJ



ZABAWA  
NAUKA  
ROZWÓJ

## Drodzy Rodzice!

Oddajemy w Wasze ręce gry edukacyjne dla dzieci w wieku 2–3 lat. Jest to okres bardzo dynamicznego rozwoju malucha. Warto wprowadzić w tym momencie dodatkowe aktywności, które wspierają jego rozwój poznawczy. Jest to też idealny moment na początek przygody z grami planszowymi.

Piękne kolorowe ilustracje sprawiają, że dzieci z przyjemnością sięgają po gry z serii **ABC MALUCHA**, dzięki którym odkrywają świat wokół siebie i chętnie się uczą nowych rzeczy.

# ZWIERZAKI

Edukacyjna układanka dla malucha, która w przyjazny sposób wprowadza dziecko w świat zwierząt. Podczas wesołej zabawy polegającej na łączeniu puzzlowych elementów mały gracz odkrywa, jak wyglądają zwierzęta i ich młode. Poszukiwanie odpowiednich obrazków jest dla dzieci wielką frajdą.

Maluchy trenują pamięć, pobudzają wyobraźnię, ćwiczą umiejętności werbalne oraz poszerzają swój zasób słów. Gra pomaga kształtować i rozwijać zainteresowania przyrodnicze.

## Zawartość:

Dwanaście dwudzielnych układanek oraz przewodnik dla rodziców.



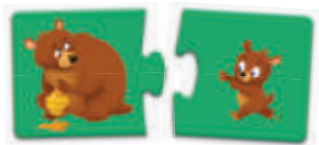
Dzięki różnym wariantom gry można się wciąż na nowo bawić.

## Na dobry początek

Polecamy, aby miejsce do zabawy było spokojne i ciche. Taka przestrzeń sprzyja skupieniu dziecka.

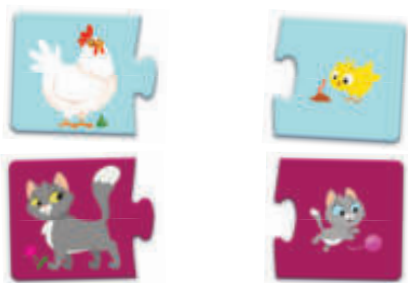
Zabawa układanką edukacyjną sprzyja rozwijaniu koncentracji i ćwiczy sprawność manualną malucha. Taka forma rozrywki daje dziecku poczucie satysfakcji z samodzielnie wykonywanych zadań. Na początku z pewnością przyda się pomoc osoby dorosłej – w myśl hasła „pokaż mi, jak to zrobić samodzielnie”.

Rozłóżcie przed sobą po kolei każdą parę zwierzków.



Opowiedzcie dziecku, jakie zwierzę widnieje na kartoniku i jak nazwa się jego młode. Porozmawiajcie o tym, gdzie dany zwierzak mieszka i co je.

Kiedy poznacie w ten sposób wszystkie zwierzęta, wybierzcie czworo zwierząt i rozłóżcie przed dzieckiem po jednej stronie rodzica, a po drugiej – młode. Zadaniem dziecka jest połączenie ich w pary.



Stopniowo można wprowadzić większą liczbę układanek.

## **1. Układanie**

Rozłóżcie wszystkie kartoniki. Zadaniem graczy jest ułożenie dwudzielnych układanek, tak by połączyć rodzica z młodym.

## **2. Memos – ćwiczenie pamięci.**

*Zabawa dla dwóch do czterech graczy.*

Kartoniki puzzlowe rozłóżcie obrazkami do dołu. Każdy gracz po kolei odkrywa dwa kartoniki – najpierw jeden, potem drugi. Jeśli stanowią one parę rodzic i młode, zabiera je. Jeśli nie stanowią pary, odkłada je obrazkiem w dół na to samo miejsce. Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej par.

Początkowo możecie użyć mniejszej liczby kartoników, np. cztery lub sześć.

## **3. Zgadywanki**

*Zabawa z prowadzącym.*

Rozłóżcie przed sobą wszystkie kartoniki obrazkami do góry. Prowadzący opowiada o jednym zwierzęciu z kartonika, nie używając jednak jego nazwy. Dzieci mają za zadanie odgadnąć, jakie to zwierzę.

### **PRZYKŁAD**

Jest to duże zwierzę, które daje mleko, mieszka w oborze i robi: „muu, muu”.

## 4. Pamięć

Zabawa z prowadzącym.

Ze wszystkich kartoników wybierzcie losowo cztery i ułóżcie je na stole. Dziecko ma się im uważnie przyjrzeć. Następnie zamyka oczy, a prowadzący zabiera jeden z kartoników. Zadaniem dziecka jest odgadnąć, co zniknęło. Można również podmienić jeden kartonik, a dziecko ma odpowiedzieć, co zostało zamienione.



## 5. Sylabinki

Pojedyncze kartoniki z obrazkami wymieszajcie i ułóżcie w stos. Dziecko po kolei wybiera jeden obrazek i wypowiada nazwę przedmiotu sylabami (dla ułatwienia przy każdej sylabie można klasnąć w dłoń).

### Spis obrazków użytych w grze:

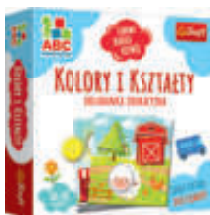
- |                             |                      |
|-----------------------------|----------------------|
| 1. Krowa i cielak           | 7. Małpa i małpka    |
| 2. Koń i źrebak             | 8. Kot i kotek       |
| 3. Pingwin i pingwinek      | 9. Kangur i kangurek |
| 4. Kura i kurczak           | 10. Łania i cielę    |
| 5. Lew i lwiatko            | 11. Dzik i warchlak  |
| 6. Niedźwiedź i niedźwiadek | 12. Pies i szczeniak |

Produkty z serii ABC Malucha są testowane przez dzieci oraz pozytywnie zaopiniowane przez nauczycieli przedszkolnych, psychologów i rodziców.

Dziękujemy dyrekcji i nauczycielom gdyńskich przedszkoli za testowanie i opiniowanie naszych produktów:



Zobacz całą serię:





**Ilustracje:**

Gabriele Antonini

**Konsultacja artystyczna, design,**

**opracowanie graficzne:**

Magdalena Szafran

**Opracowanie techniczne:**

Grzegorz Traczykowski

**Kierownik projektu i autor gry:**

Monika Rutowska-Leśniewska

**Korekta:**

Patrycja Bukowska (bookowska.pl)



**TREFL SA**

ul. Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

**MADE IN POLAND**

Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce.

