

PRZEWODNIK DLA RODZICÓW

FARMA



Edukacyjna gra pamięciowa
dla najmłodszych



2-3
LATA

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.

FARMA

Gra **Farma** została stworzona z myślą o najmłodszych. Podczas wesołej zabawy polegającej na wyszukiwaniu par dziecko poznaje zwierzęta i przedmioty związane z życiem na farmie. Proste zasady i kolorowe ilustracje zachęcają do wesołej zabawy, która jest nauką.

Propozycje gier zawarte w instrukcji zapewnią ciekawą i rozwijającą rozrywkę. Bawiąc się, dzieci wzbogacają słownictwo, ćwiczą umiejętność wypowiedzania się na określony temat, rozbudzają ciekawość poznawczą, a także rozwijają pamięć wzrokową i sprawność manualną.

Zawartość:

Dwanaście par kartoników 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 wszystkie kartoniki i połączcie je w pary. Opowiedzcie dziecku, jak się nazywa dany przedmiot lub zwierzę. Porozmawiajcie o tym, jakie zadanie na farmie mają poszczególne elementy. Jakie dźwięki wydają zwierzęta, przedmioty i postacie, które znajdują się na kartonikach?

Kiedy zapoznacie się w ten sposób ze wszystkimi kartonikami, wybierzcie 2–3 pary. Zadaniem dziecka jest połączenie w pary takich samych kartoników.



1. Układanie

Rozłóżcie wszystkie kartoniki obrazkiem do góry. Zadaniem dziecka jest skompletowanie par.

2. Memos

Kartoniki należy ułożyć na stole obrazkami do dołu i wymieszać. Kolejność wchodzenia do gry wyznacza się wyliczanką lub losowaniem. Gracze kolejno odwracają po dwa kartoniki (najpierw jeden, później drugi), tak by wszyscy mogli je zobaczyć i zapamiętać ich położenie. Jeżeli odkryte kartoniki stanowią parę, gracz zabiera je i odkłada na swój stos. W nagrodę może dokonać kolejnego odkrywania kartoników, aż do momentu, gdy odwróci dwa, które nie są parą. Te kartoniki wracają na swoje miejsce, a do gry przystępuje kolejna osoba. Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie pary zostaną odnalezione. Wygrywa posiadacz największej liczby par.

Można początkowo rozpocząć od połowy par i stopniowo wprowadzać większą liczbę par.



3. Memos z odgłosami

Bawicie się tak samo jak przy klasycznej wersji memo. Gdy dziecko odkryje parę, jego zadaniem jest naśladowanie odgłosu przedmiotu lub postaci z obrazka.

*Jeśli nie znacie wszystkich odgłosów, ich spis znajdziecie stronie 6.

4. Czego brakuje?

Ułóżcie przed dzieckiem cztery dowolne kartoniki. Przyjrzyjcie się im wspólnie, opowiedzcie, co się na nich znajduje. Następnie dziecko zamyka na chwilę oczy, a dorośli w tym czasie chowają jeden z kartoników. Zadaniem malucha jest odgadnięcie, czego brakuje.

Możecie przeprowadzić zabawę również w drugą stronę. Dorośli zamyka oczy, dziecko chowa kartonik. Zadaniem dorosłego jest odgadnięcie, co zniknęło.

Spis ilustracji użytych w grze:

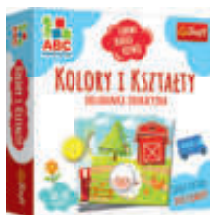
1. Świnka (kwi, kwi, kwi lub chrum chrum)
2. Owca (bee, bee)
3. Krowa (muuu, muuu)
4. Koń (iha iha lub kląskanie)
5. Kogut (kukuryku)
6. Pies (hau, hau)
7. Traktor (pyr, pyr pyr)
8. Kombajn (brum brum)
9. Kura (ko ko ko)
10. Osioł (i-o, i-o)
11. Kot (miau, miau)
12. Wiatrak (szu szu szu)

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.com)



TREFL SA

ul. Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com

MADE IN POLAND

Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce.

