



Trefl

English

for you

Gra edukacyjna



170 PYTAŃ

MAGICZNY
OŁÓWEK

GRA
PLANSZOWA

5+
LAT

Instrukcja

English for you

Gra edukacyjna

English for you to gra, z którą wraz z Małym Odkrywcą wkroczycie w świat angielskich słówek.

Gry i zabawy językowe zawarte w zestawie pomogą dziecku postawić pierwsze kroki w nauce języka obcego.

Dzięki planszom tematycznym dziecko łatwiej przyswoi i utrwali słówka.

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



Gra została przygotowana, by wspomagać rozwój poznawczy i intelektualny dziecka:

- rozwija myślenie logiczno-matematyczne,
- stymuluje rozwój słownictwa oraz zdolności komunikacyjne,
- usprawnia koordynację wzrokowo-ruchową,
- trenuje pamięć i koncentrację.

Zawartość:

- magiczny ołówek,
- 32 plansze z zadaniami (16 dwustronnych kart),
- plansza we wkładce,
- strzałka losująca,
- 4 pionki,
- instrukcja.



Pomóż swojemu maluchowi i przeczytaj instrukcję dotyczącą danego ćwiczenia. Wspólnie rozwiążcie zadania, a następnie zasiądźcie do planszy, by rozpocząć emocjonującą rozgrywkę.

Na każdej karcie znajdują się zadania obrazkowe, które dziecko rozwiązuje na zasadzie prawda-fałsz. Przy każdym zadaniu są kropki, z których ta przy prawidłowej odpowiedzi jest aktywna. Kiedy przyłożymy magiczny ołówek do kropki przy prawidłowej odpowiedzi, usłyszymy dźwięk i zaświeci się światełko.

1. Powitania

Czy wiesz, jak witamy i żegnamy się w języku angielskim? Pod słońcem znajdują się zwroty, których używamy w ciągu dnia. Pod księżycem znajdują się zwroty, których używamy wieczorem. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek umieszczonych przy zwrotach, których używamy przy powitaniu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.





2. Pory roku – zima

Przyjrzyj się dokładnie ilustracji i znajdź wszystkie elementy, które pasują do przedstawionej pory roku. Magicznym otówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za pasujący. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie pasuje do przedstawionej pory roku – spróbuj jeszcze raz.



3. Pory roku – wiosna

Przyjrzyj się dokładnie ilustracji i znajdź wszystkie elementy, które pasują do przedstawionej pory roku. Magicznym otówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za pasujący. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie pasuje do przedstawionej pory roku – spróbuj jeszcze raz.



4. Pory roku – lato

Przyjrzyj się dokładnie ilustracji i znajdź wszystkie elementy, które pasują do przedstawionej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za pasujący. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie pasuje do przedstawionej pory roku – spróbuj jeszcze raz.



5. Pory roku – jesień

Przyjrzyj się dokładnie ilustracji i znajdź wszystkie elementy, które pasują do przedstawionej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za pasujący. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot nie pasuje do przedstawionej pory roku – spróbuj jeszcze raz.





6. Zwierzęta – domowe

Czy znasz angielskie nazwy zwierząt? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok prawidłowej nazwy zwierzątka na rysunku. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



7. Zwierzęta – las

Las jest domem dla wielu stworzeń. Przyjrzyj się ilustracji, a następnie spójrz na cienie obok i wskaż, które cienie pasują do jego mieszkańców. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok cienia każdego zwierzątka, które znajduje się na obrazku lasu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że zwierzę, którego cień wybrałeś, jest na obrazku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś – spróbuj jeszcze raz.



8. Zwierzęta – farma

Czy jesteś uważnym obserwatorem? Co tu nie pasuje? Obejrzyj dokładnie ilustrację przedstawiającą wiejskie podwórze i znajdź wszystkie zwierzęta, które tutaj **nie pasują**. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego zwierzątka na planszy, które **nie powinno** znajdować się w tym miejscu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie to zwierzę tutaj **nie pasuje**. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrane przez Ciebie zwierzę tutaj żyje i musisz próbować dalej!



9. Zwierzęta – zoo

W zoo można spotkać wiele ciekawych zwierząt z różnych zakątków świata. Wskaż, które cienie pasują do jego mieszkańców. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego cienia zwierzęcia, które znajduje się na ilustracji. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że zwierzę, którego cień wybrałeś, jest na obrazku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.





10. Dom – pokoje

W każdym domu znajduje się wiele pomieszczeń. Czy znasz ich angielskie nazwy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki umieszczonej przy prawidłowej nazwie danego pomieszczenia. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



11. Dom – meble

W każdym domu znajduje się wiele mebli. Czy znasz ich angielskie nazwy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki umieszczonej przy prawidłowej nazwie danego przedmiotu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



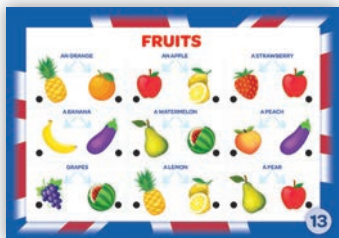
12. Czynności

Zobacz, co robią dzieci na obrazkach, i zaznacz właściwą nazwę tych czynności. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowym podpisie czynności. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



13. Owoce

Wszyscy wiemy, że owoce są bardzo zdrowe. Czy znasz ich angielskie nazwy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok owocu, którego podpis znajduje się nad rysunkiem. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.





14. Warzywa

Warzywa należy jeść, aby być zdrowym. Spójrz, jakie mają piękne kolory! Czy znasz angielskie nazwy warzyw? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok warzywa, którego podpis znajduje się nad rysunkiem. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



15. Jedzenie

Czy znasz te produkty? Przyjrzyj się im i spróbuj odnaleźć pierwsze litery w ich nazwach. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok litery, na którą według Ciebie zaczyna się wyraz. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



16. Ubrania

Czy znasz angielskie nazwy ubrań? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok ubrania, którego nazwa znajduje się powyżej. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



17. Jak się ubrać?

Czy potrafisz dopasować ubranie do pogody? Dopasuj elementy ubrania do przedstawionych zjawisk atmosferycznych. Każdy element jest podpisany po angielsku. Przeczytajcie wspólnie nazwy poszczególnych ubrań, a następnie weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok części garderoby, które Twoim zdaniem pasują do pogody na rysunku. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.





18. Przeciwności

Czy umiesz rozpoznać przeciwieństwa? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej nazwie pokazanego na wyróżnionym rysunku przymiotnika. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



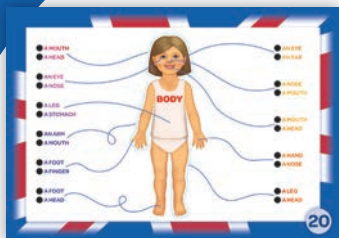
19. Zawody

Czy znasz angielskie nazwy zawodów? Czy wiesz, czego przedstawiciele tych zawodów potrzebują do pracy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki przy obrazku, który pasuje do osoby obok. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



20. Ciało człowieka

Nasze ciało jest niezwykle – jego elementy spełniają wiele różnych funkcji. Czy znasz angielskie nazwy poszczególnych części ciała? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej nazwie części ciała wskazanej strzałką. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światelko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



21. Pojazdy

Czy znasz nazwy pojazdów w języku angielskim? Spróbuj znaleźć prawidłową odpowiedź. Sprawdź, czy dobrze odgadłeś – magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok właściwego podpisu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światelko, to znaczy, że wybrałeś odpowiednią nazwę dla tego pojazdu. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś. Spróbuj jeszcze raz.





22. Członkowie rodziny

Rodzina Małego Odkrywcy jest naprawdę duża. Czy umiesz nazwać po angielsku wszystkich jej członków? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej nazwie narysowanego członka rodziny. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



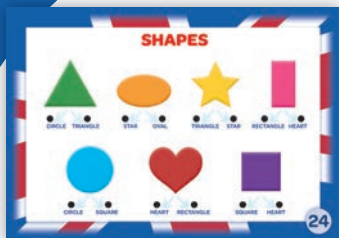
23. Kolory

Czy znasz angielskie nazwy kolorów? Sprawdź to! Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok koloru, którego opis znajduje się powyżej. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



24. Kształty

Czy znasz angielskie nazwy kształtów? Sprawdź to! Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok nazwy kształtu, który został przedstawiony na figurze znajdującej się powyżej. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



25. Skojarzenia

Zapraszamy do zabawy w skojarzenia. Przyjrzyj się im dokładnie. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok obrazka, który kojarzy Ci się z ilustracją znajdującą się wyżej. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.





26. Przybory szkolne

W szkole potrzebne są różne przedmioty. Czy znasz ich angielskie nazwy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok nazwy przedmiotu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



27. Zabawki

Zobacz, ile tu zabawek! Czy wiesz, jak się nazywają po angielsku? Sprawdź, czy dobrze odgadłeś – magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok nazwy, która według Ciebie jest prawidłowa. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



28. Co tutaj nie pasuje – łazienka

Który z elementów tu **nie pasuje**?
Przyjrzyj się dokładnie ilustracji i spróbuj odszukać elementy, które tutaj **nie pasują**. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu, który **nie powinien** znajdować się w tym pomieszczeniu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot **nie pasuje** do tego miejsca. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot jest na swoim miejscu i musisz próbować dalej!



29. Co tutaj nie pasuje – kuchnia

Który z elementów tu **nie pasuje**?
Przyjrzyj się dokładnie ilustracji i spróbuj odszukać elementy, które tutaj **nie pasują**. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu, który **nie powinien** znajdować się w tym pomieszczeniu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot **nie pasuje** do tego miejsca. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot jest na swoim miejscu i musisz próbować dalej!





30. Zjawiska atmosferyczne

W ciągu roku możemy obserwować rozmaite zjawiska atmosferyczne. Czy znasz ich angielskie nazwy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej nazwie zjawiska widocznego na ilustracji. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



31. Co gdzie leży

Czy umiesz wskazać, gdzie leży miś? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej odpowiedzi. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



32. Liczby

Czy umiesz liczyć po angielsku? Sprawdźmy to. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy nazwie, która odpowiada przedstawionej liczbie. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



Gra planszowa

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry wyjmij wkładkę, zamocuj w niej strzałkę losującą, a następnie ponownie umieść wkładkę w pudełku.



Rozkładamy przed sobą tak przygotowaną planszę. Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go na polu **START**.



Uczestnicy poruszają się po planszy za pomocą tarczy losującej – gracz kładzie swój pionek na najbliższym polu w kolorze, który wskazuje strzałka. Plansze z zadaniami i magiczny ołówek układamy obok.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Kiedy jego pionek zatrzyma się na jakimś polu, gracz pobiera pierwszą od góry planszę z zadaniem i za pomocą magicznego ołówka próbuje je rozwiązać. Jeśli odpowie poprawnie, pozostaje na zajmowanym polu, a jeśli się pomyli, wraca na pole, z którego rozpoczął ruch. Poprawność wykonania zadania weryfikuje magiczny ołówek.



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 nazwy kolorów w języku angielskim.
2. Wymień 3 nazwy zwierząt w języku angielskim.
3. Wymień 3 nazwy owoców w języku angielskim.
4. Wymień 3 nazwy warzyw w języku angielskim.
5. Wymień 3 nazwy ubrań w języku angielskim.
6. Policz do 5 lub 10 w języku angielskim.
7. Jakimi słowami przywitałbyś się o poranku po angielsku?
8. Jakimi słowami przywitałbyś się wieczorem po angielsku?
9. Osoba po twojej prawej mówi po angielsku liczbę od 1 do 10, a ty pokaż ją na palcach.
10. Osoba po twojej prawej mówi po angielsku kolor, a twoim zadaniem jest go znaleźć w najbliższym otoczeniu.

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 magiczny ołówek, 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.



UTYLIZACJA BATERII I PRODUKTU

Nie wyrzucaj baterii razem z odpadami gospodarstwa domowego. Zasięgnij informacji na temat metody recyklingu w lokalnych instytucjach. Termin ważności baterii jest ograniczony i zależy od warunków przechowywania zabawki.

Symbol przekreślonego pojemnika na śmieci na produktach i bateriach lub na ich opakowaniach oznacza zakaz wyrzucania ich razem z odpadami z gospodarstwa domowego z powodu zawartych w nich substancji, które mogą być szkodliwe dla środowiska i ludzkiego zdrowia. Symbole chemiczne Hg, Cd lub Pb, jeżeli są zaznaczone, wskazują na zawartość rtęci (Hg), kadmu (Cd) lub ołowiu (Pb) wyższą niż zawartość określona w dyrektywie 2006/66/WE w sprawie baterii i akumulatorów oraz zużytych baterii i akumulatorów. Czarny pasek oznacza, że produkt został wprowadzony na rynek po 13 sierpnia 2005 roku. W celu ochrony środowiska produkt i baterie należy utylizować odpowiedzialnie.



Ilustracje: Daniel Włodarski,

Iwona Murawska, Magdalena Szafran

Opracowanie graficzne: Iwona Murawska

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Opracowanie gry: Justyna Kieczmer,

Monika Rutowska-Leśniewska



TREFL SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

**produkt
polski**

Nasze produkty zostały
opracowane i wyprodukowane
w Polsce.

