

WYRAZY I ZDANIA

Zabawy i gry z serii „Układanki edukacyjne”

gry i zabawy dla 1÷4 osób

**rekomendowany wiek:
od lat 4**

zawartość pudełka:

- 1) plansze - 4 szt.
- 2) litery - 88 szt.
- 3) instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zadławienia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„Wyrazy i zdania” to świetna zabawa i jednocześnie pomoc dydaktyczna dla dzieci w wieku przedszkolnym. W pudełku znajdują się 4 plansze przedstawiające różne scenki tematyczne. Dzieci podczas zabawy wyciągają z planszy bohaterów obrazka i układają z liter pasujące do nich wyrazy - podpisy. W zależności od umiejętności mogą robić to samodzielnie lub korzystając z podanego na planszy wzoru. To świetny sposób na stopniową naukę rozpoznawania i zapamiętywania liter, układania wyrazów i zdań. Inne warianty gier i zabaw rozwijają spostrzegawczość, koncentrację oraz biegłość w układaniu różnych wyrazów. Dzieci mogą bawić się indywidualnie lub w większym gronie. Dobrze jeśli towarzyszy im opiekun, który wskazuje różne wersje zabawy i pomaga w trudniejszych zadaniach.

ZABAWY I GRY:

KTO, CO - zabawa

1. Na stole leżą 4 plansze, obok wszystkie wymieszane literki.

Wyciągamy z dowolnej planszy prostokąt z wybraną postacią, zwierzęciem lub przedmiotem i dobieramy litery tak, by utworzyć jego nazwę. Jeśli nie znamy jeszcze liter, układamy wyraz wzorując się na napisie umieszczonym przy obrazku na planszy. Później próbujemy robić to już samodzielnie. Ułożony wyraz głośno odcytujemy. Po ułożeniu nazw wszystkich ruchomych elementów możemy przejść do zabawy nr 2.

NAJDŁUŻSZY I NAJKRÓTSZY - zabawa

2. Na stole leżą 4 plansze, obok wszystkie wymieszane literki.

Przyglądamy się wyrazom na planszach, porównujemy ich długości i układamy je kolejno (dołączając do nich obrazki) od najkrótszych po najdłuższe. Po ułożeniu wyrazu użyte literki zostają wymieszane i dołączone do pozostałych.

OD A DO Z - zabawa

3. Przygotowanie elementów jak wyżej, w pkt.2, ale tym razem utworzone wyrazy układamy w kolejności alfabetycznej, od A do Z. Młodszy uczestnicy zabawy, nie znający alfabetu mogą skorzystać z przedstawionej niżej właściwej kolejności liter:

A B C Ć D E F G H I J K L Ł M N O Ó P R S Ś T U V W Y Z Ż Ź

NA JAKĄ LITERĘ - gra

4. *Na stole leżą wyjęte z plansz i wymieszane obrazki, obok wymieszane litery. Gra odbywa się z udziałem opiekuna.*

Opiekun wskazuje dowolny obrazek i daje jedno z poleceń:

- pierwsza litera,
- ostatnia litera.

Wszyscy szukamy litery, która będzie zaczynała lub kończyła nazwę tego obrazka. Ten, kto znajdzie ją pierwszy otrzymuje w nagrodę wskazany obrazek. Gra kończy się, gdy zabraknie obrazków, wygrywa ten kto zbierze ich najwięcej.

BYSTRE OCZKO - gra

5. *Wymieszane obrazki zostają rozdane po równo między graczy, obok leżą plansze.*

Na umówiony sygnał znajdujemy na planszach miejsca, w których powinny znaleźć się nasze obrazki i umieszczamy je tam. Gracz który dokona tego jako pierwszy zwycięża.

CO JESZCZE... - zabawa

6. *Zabawa odbywa się z udziałem opiekuna. Wszystkie tabliczki z obrazkami są wyjęte z plansz i leżą rozłożone na stole (obrazkiem do góry). Plansze (bez tabliczek) leżą przy opiekunie.*

Opiekun kładzie na stół jedną planszę, a dzieci starają się znaleźć pasujące do niej tabliczki z obrazkami. Jeśli wszystkie pasujące obrazki zostaną umieszczone na planszy, opiekun wyjmie z niej obrazki odkładając je do pozostałych, a planszę odkłada na bok. Teraz na stół kładzie następną planszę do której trzeba dopasować właściwe obrazki. Zabawa trwa do momentu wykorzystania wszystkich plansz.

SŁOWNNA UKŁADANKA - zabawa

7. *Wymieszane litery leżą na stole. W zabawie uczestniczy też opiekun.*

Układamy z leżących liter wyraz i głośno go odczytujemy. Opiekun sprawdza, czy zrobiliśmy to prawidłowo, po czym miesza ponownie litery. Jeśli bawimy się w grupie, to wyrazy układamy na zmianę. Utworzone wyrazy powinny składać się co najmniej z 3 liter.

KTO PIERWSZY ZNAJDZIE - gra

8. Wymieszane litery leżą na stole. Gra odbywa się z udziałem opiekuna. Opiekun głośno mówi literę, a my szukamy jej wśród rozłożonych kartoników z literami. Ten, kto wskaże wymienioną przez opiekuna literę jako pierwszy kładzie ją obok siebie. Gra toczy się do momentu gdy jeden z graczy zdobędzie jako pierwszy 5 liter. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.