

## Propozycje zabaw

### 1 etap: odkrywanie

- W pierwszej chwili należy pozwolić dzieciom na swobodne obejrzenie elementów gry i zapoznanie się z ich zawartością.
- Nazwać różne części garderoby i części ciała.
- Posortować elementy o tym samym kolorze lub kształcie.
- Poprosić dzieci o ubranie swoich postaci, na początku używając 4 elementów, później 6 (czapeczka + piłka).

### 2 etap: gra z kostką

- Rozdać dzieciom plansze do gry.
- Na początku dzieci grają tylko jedną kostką (z kolorami lub z ubraniami). Każdy po kolei rzuca kostką i ubiera swoją postać, bez zwracania uwagi na kolor lub typ ubrania.
- Prowadzący może narzucić każdemu dziecku dany kolor (ubierz swoją postać w ubrania o jednym kolorze lub ubierz swoją postać w ubrania o czerwonym kolorze).
- Wprowadzić jednocześnie 2 kostki: odczytywanie 2 kryteriów (forma lub kolor). Dzieci rzucają kostkami i muszą kierować się dwiema wskazówkami. Jeśli posiadają już dany element, traci kolejkę. Należy przyjmować zasady dostosowane do poziomu graczy.
- Proponowana pomoc może również służyć do zabaw językowych przy użyciu magnetycznej planszy, którą można ustawiać pionowo.



**nowa szkoła**  
ul. POW 25, 90-248 Łódź,  
www.nowaszkoła.com  
tel. (42) 630 17 28,  
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

## OSTRZEŻENIA!

1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



# Zabawa w kolory

## 388 370

### Wiek

- 3+



Gra pozwala na zabawę z kolorami, na ich identyfikowanie i nazywanie, w czasie ubierania postaci.

### Cele

- rozpoznawanie i nazywanie kolorów,
- zapoznanie się z częściami ciała,
- sortowanie elementów według ich form i kolorów,
- nauczenie się przestrzegania zasad gry i oczekiwania na swoją kolejkę.

### Zawartość

- 6 plansz z magnetycznego kartonu (31 x 19 cm) ukazujące 6 postaci.
- 36 żetonów z magnetycznego kartonu, w kształcie ubrań w 6 kolorach.
- 1 kostka z kolorami.
- 1 kostka z ubraniami
- instrukcja.

SI IN 388 370 07/22

## Propozycje zabaw

### 1 etap: odkrywanie

- W pierwszej chwili należy pozwolić dzieciom na swobodne obejrzenie elementów gry i zapoznanie się z ich zawartością.
- Nazwać różne części garderoby i części ciała.
- Posortować elementy o tym samym kolorze lub kształcie.
- Poprosić dzieci o ubranie swoich postaci, na początku używając 4 elementów, później 6 (czapeczka + piłka).

### 2 etap: gra z kostką

- Rozdać dzieciom plansze do gry.
- Na początku dzieci grają tylko jedną kostką (z kolorami lub z ubraniami). Każdy po kolei rzuca kostką i ubiera swoją postać, bez zwracania uwagi na kolor lub typ ubrania.
- Prowadzący może narzucić każdemu dziecku dany kolor (ubierz swoją postać w ubrania o jednym kolorze lub ubierz swoją postać w ubrania o czerwonym kolorze).
- Wprowadzić jednocześnie 2 kostki: odczytywanie 2 kryteriów (forma lub kolor). Dzieci rzucają kostkami i muszą kierować się dwiema wskazówkami. Jeśli posiadają już dany element, traci kolejkę. Należy przyjmować zasady dostosowane do poziomu graczy.
- Proponowana pomoc może również służyć do zabaw językowych przy użyciu magnetycznej planszy, którą można ustawiać pionowo.



**nowa szkoła**  
ul. POW 25, 90-248 Łódź,  
www.nowaszkoła.com  
tel. (42) 630 17 28,  
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

## OSTRZEŻENIA!

1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



# Zabawa w kolory

## 388 370

### Wiek

- 3+



Gra pozwala na zabawę z kolorami, na ich identyfikowanie i nazywanie, w czasie ubierania postaci.

### Cele

- rozpoznawanie i nazywanie kolorów,
- zapoznanie się z częściami ciała,
- sortowanie elementów według ich form i kolorów,
- nauczenie się przestrzegania zasad gry i oczekiwania na swoją kolejkę.

### Zawartość

- 6 plansz z magnetycznego kartonu (31 x 19 cm) ukazujące 6 postaci.
- 36 żetonów z magnetycznego kartonu, w kształcie ubrań w 6 kolorach.
- 1 kostka z kolorami.
- 1 kostka z ubraniami
- instrukcja.

SI IN 388 370 07/22