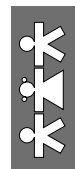


Zakończenie gry

Jak lub kiedy kończy się gra, można swobodnie decydować, np. po określonym czasie lub kiedy gracz wygrał określoną liczbę kart.

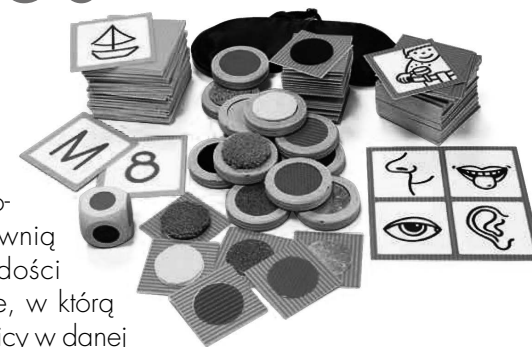


Dotknij poczuj ułóż. Zestaw sensoryczny SH 3050

Wiek

■ 2+

Kolekcja 3 gier, które ćwiczą pamięć, doskonałą zdolności motoryczne, umiejętności społeczne i kreatywność. Zapewnią dużą dawkę zabawy i radości z nauki. Rzut kostką decyduje, w którą propozycję zagrają użytkownicy w danej rundzie. Czy będą pisali litery, cyfry lub rysowali obrazki na plecach kolegi, a on będzie odgadywał. Czy z zawiązanymi opaską oczami będą dobierać krążki z odpowiednią fakturą. Czy też będą przyporządkowywać kartonik z obrazkiem jednemu z czterech zmysłów. Zmienność zadań pobudza dziecięcą ciekawość i dostarcza wiele emocji. Roszady wygrywa osoba, która zbierze najwięcej kartoników. Zamiast losować grę kostką, można zaproponować dzieciom zabawę w tylko jedną grę.



Zawartość zestawu

- rysowanie palcami
- 60 kartoników z literami, cyframi i obrazkami (wym. 7 x 7 cm);
- dotykanie
- 9 drewnianych krążków (śr. 5 cm) i 9 odpowiadających im fakturą kartoników (wym. 5 x 5 cm), opaska na oczy;
- przypisywanie zmysłów
- drewniana plansza (symbole zmysłów wzroku, słuchu, smaku i zapachu, wym. 12 x 12 cm), 55 kartoników z obrazkami (wym. 6 x 6 cm);
- drewniana kostka
- liczba graczy: 2-6

SI IIN SH 3050 12/20



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. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
2. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
3. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwałnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Przygotowanie do gry

Karty do trzech gier są ułożone na stole awersiem w dół. Drewniane klocki i maska na oczy są umieszczone z pomarańczowymi kartami (Gra 2). Tablica z czterema symbolami zmysłów (oko, ucho, usta, nos) są umieszczone obok stosu fioletowych kart (Gra 3).

Przebieg gry

Gracze na zmianę rzucają kostką, zaczynając na przykład od najmłodszego lub od najstarszego gracza. Jeśli na kostce wypadnie zielony kolor, losowana jest zielona karta; jeśli pomarańczowa, to pomarańczowa; jeśli fioletowa - fioletowa karta.

Gra 1 (zielona)

Dziecko wyrzuciło kolor zielony. Inne dziecko (może to być dowolne dziecko, na przykład to, które siedzi na lewo od gracza rzucającego kostką) bierze kartę ze stosu zielonych kart. Gracz losujący kartę stara się „napisać” jak najdokładniej to, co jest pokazane na karcie (przedmioty, litery lub liczby) robiąc to swoim paluszkiem na plecach osoby rzucającej kostką. Jeżeli dziecko, na którego plecach „zapisany” był symbol, odgadnie ten symbol, zamiera wylosowaną kartę i układa ją przed sobą. kartę. Jeśli symbol nie jest prawidłowo nazwany, karta wraca na stos.

Wariant gry z małymi dziećmi

Małe dzieci nie znają jeszcze wszystkich cyfr i liter, dlatego w zabawie należy wykorzystać jedynie karty obrazkowe.

Gra 2 (pomarańczowa)

Jeśli dziecko wyrzuciło kolor pomarańczowy, zakłada maskę na oczy i losuje pomarańczową kartę. Dziecko za pomocą dotyku poznaje powierzchnię karty a następnie próbuje znaleźć drewniany klocek z taką samą fakturą. Jeśli zostanie znaleziona właściwa tekstura, dziecko zachowuje kartę. Tekstury muszą być tylko dopasowane, nie muszą być zidentyfikowane. Identyfikacja tekstur może być dodatkowym elementem gry dla starszych dzieci.

Rodzaje tekstur

- korek
- metal
- tworzywo sztuczne
- gruboziarnisty papier ścierny
- drobnoziarnisty papier ścierny
- pianka
- dywanik
- tkanina tetrowa
- aksamit
- tkanina szorstka
- skóra
- tekstura falista

Gra 3 (fioletowa)

Jeśli dziecko wyrzuci na kostce kolor fioletowy, losuje fioletową kartę, mówi co jest na karcie, przypisuje do jednego z czterech obszarów zmysłu (wzrok, słuch, smak, zapach) i kładzie kartę na odpowiedni symbol na tablicy (nos, usta, oko i ucho).

Np.: **róg = słuch = ucho**

Jeśli zadanie wykonane jest prawidłowo, dziecko zachowuje kartę.

Wariant gry: wszystkie dzieci mogą zgadywać, pierwsze, które poda poprawną odpowiedź – zatrzymuje kartę.

Wzrok	Chmura	Telefon	Tarta
Sygnalizacja świetlna	Słuch	Trąbka	Winogrona
Błyskawica	Chór	Smak	Kielbasa
Książka	Szept	Jabłko	Zapach
Okulary	Skrzypce	Banan	Śmieci
Lornetka	Dzwonek	Lody	Spaliny samochodowe
Telewizja	Klaskanie	Hamburger	Kwiat
Kamera	Szczekanie	Wiśnie	Dymiący komin
Malowanie	Róg	Lemoniada	Psia kupa
Żarówka	Megafon	Mleko	Ser
Kino	Odtwarzacz MP3	Marchewki	Perfumy
Księżyc	syrena policyjna	Muffinka	Woda po goleniu
Cień	Młot pneumatyczny	Orzechy	Mydło
Gwiazdy	Krzyk	frytki	Dym z papierosów
Teleskop	Odkurzacz	Czekolada	