



Programmino

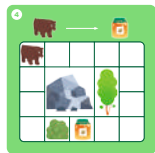




ZAWARTOŚĆ: 12 dwustronnych plansz, 15 żetonów ze strzałkami, 24 karty z rozwiązaniami



CEL GRY: Wymyśl i zbuduj ścieżkę, aby pomóc zwierzętom odnaleźć drogę (zielone plansze) lub dotrzeć do celu (żółte plansze).



Umieść planszę przed dzieckiem, żetony ze strzałkami połóż obok. Naucz dziecko, co oznaczają poszczególne strzałki:



= ścieżka skręca w górę



= ścieżka skręca w dół

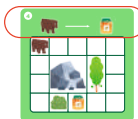


= ścieżka biegnie prosto



PRZEBIEG GRY

• **Na zielonych planszach od numeru 1 do 12:** dziecko patrzy na górną część planszy i odgaduje, jakie zwierzątko będzie szukało drogi do wybranego przedmiotu.



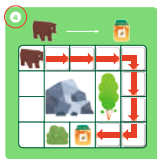
Niedźwiedź szuka słoiczka z miodem.

Na diagramie dziecko ma za zadanie znaleźć drogę do miodu, pomijając przeszkody.

Za pomocą żetonów ze strzałkami, dziecko buduje ścieżkę na diagramie, umieszczając je na odpowiednich polach jeden obok drugiego.

Uwaga - zwierzęta nie mogą poruszać się na skos!

Strzałki muszą wskazywać prostą drogę w dobrym kierunku, aby dotrzeć do celu! Kiedy dziecko zbuduje całą ścieżkę, może sprawdzić poprawność trasy na kartach z rozwiązaniami.



Czy ścieżki są takie same? Dobra robota!

- Na żółtych planszach od numeru 13 do 24: dziecko patrzy na dolną część planszy i odgaduje, jakie zwierzątko będzie szukało drogi i w jakim kierunku.



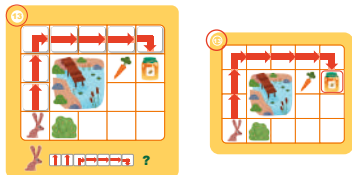
Królik - ścieżka do pokonania

Ale dokąd prowadzi ścieżka? Gdzie idzie królik?

Dziecko znajduje drogę, podążając za wskazówkami widocznymi na planszy. Musi odtworzyć drogę, układając ją z żetonów pokazanych na planszy, pilnując, aby znajdowały się w identycznej kolejności i kierunku.

Uwaga - zwierzęta nie mogą poruszać się na skos!

Kiedy dziecko zbuduje całą ścieżkę, może sprawdzić poprawność trasy na kartach z rozwiązaniami.



Czy kierunek się zgadza? Dobra robota!

Programmino



DJ08343

UWAGA! Male elementary.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

www.djeco.com

Made in China – Designed in France