

Moja pierwsza gra

Królik w kąpiel

Zestaw gier z królikiem i jego wanną dla 2- 4 graczy od 2 roku życia.

Autorka: Miriam Koser

Ilustracje: Outi Kaden

Czas trwania rozgrywki: ok. 5 minut

Zawartość gry:

1 wanna(= dno pudełka), 1 tekturowa podpórka, 1 plansza z powierzchnią wody, 1 Królik Bąbelek, 2 kaczki, 12 kartoników, 1 kostka do gry, zestaw instrukcji.

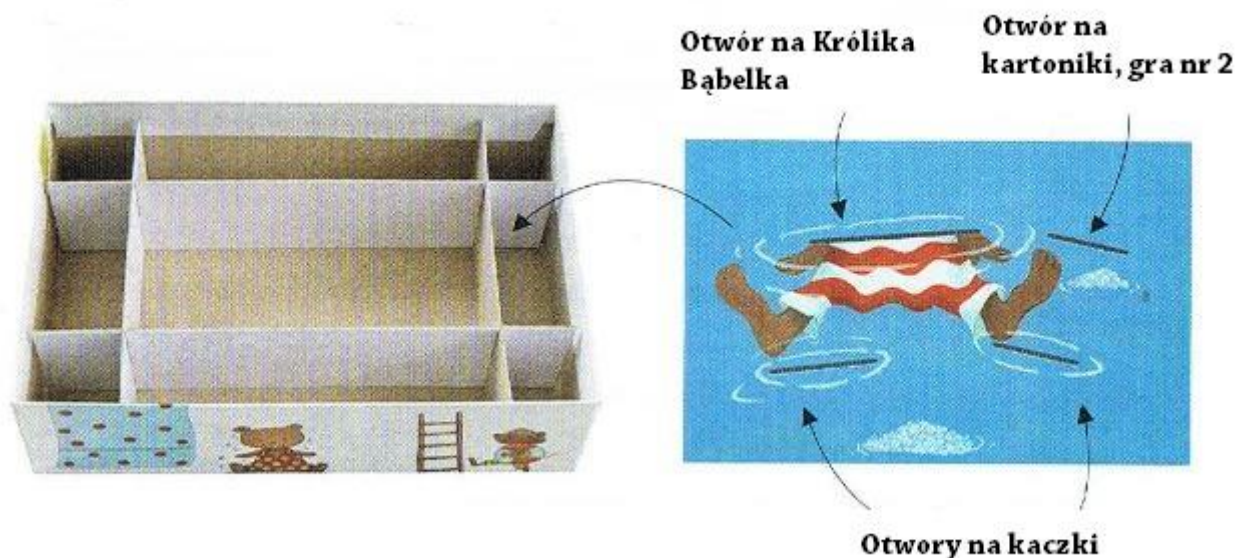
Drodzy rodzice!

Gratulujemy wyboru produktu z serii: **Moje pierwsze gry**. Dzięki temu zaoferowaliście waszemu dziecku możliwość rozwoju i nauki poprzez zabawę. Instrukcja podpowie Wam jak w najlepszy sposób wykorzystać materiał do gry. Gra stymuluje różne umiejętności dziecka: motorykę małą, koncentrację, mowę, rozpoznawanie symboli oraz kształtów. Jedno jest pewne- najlepszym sposobem nauki jest zabawa!

Twórcy gier dla Waszych dzieci!

Grając po raz pierwszy wyjmijcie wszystkie elementy gry z foliowego woreczka i wyrzućcie go do kosza. Woreczek nie jest zabawką i może okazać się niebezpieczny dla dziecka.

Montaż wanny:



Swobodna zabawa

Podczas swobodnej zabawy dziecko zapoznaje się z elementami gry. Wspólnie z nim przyjrzyjcie się ilustracjom. Rozmawiajcie o tym, co przedstawiają kartoniki i jak nazywają się te przedmioty. Dookoła wanny rozłóżcie kartoniki ilustracją do góry i wyjaśnijcie, że przedstawiają takie same kolory i symbole jak te znajdujące się na kostce. Pokażcie dziecku jak wyrzuca się kostką. Niech umieści w wannie kartonik z takim samym symbolem, jaki wyrzucił na kostce. W ten sposób nauczy się rozpoznawania kolorów i symboli.

Starszym dzieciom, które znają już dobrze materiał do gry możecie zadawać szczegółowe pytania:

Np. Gdzie jest szampon? Widziałeś żabę?

Co się stało misiowi? Co robi myszka?

Gra nr 1

Gdzie są zabawki królika Bąbelka?

Gra pamięciowa z użyciem kostki dla 2- 3 dzieci od 2 roku życia.

Wszystkie zabawki Królika Bąbelka zaginęły w wannie pod pianą.

Pomóżcie mu je odnaleźć.

Przed rozpoczęciem gry:

Wannę ustawcie przed dziećmi. W odpowiednich otworach umieśćcie Królika Bąbelka oraz dwie kaczki. Kartoniki wymieszajcie i rozłóżcie zakryte na powierzchni wody w wannie.

Przygotujcie kostkę do gry.

Zaczynamy grę:

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Rozpoczyna gracz, który jako ostatni wziął kąpiel w wannie z dużą ilości piany.

Wyrzuca kostką.

Zadajcie mu pytanie: Co pokazuje kostka?

- **Kolor?**

Gracz próbuje odnaleźć kartonik o takim samym kolorze.

Odkrywa jeden dowolny kartonik.

- **Kubelek, stateczek lub wieloryb?**

Gracz próbuje odnaleźć kartonik z takim samym symbolem.

Odkrywa jeden dowolny kartonik.

Gracz odnalazł kartonik do pary?

- **Tak?**

Bardzo dobrze! Bierze kartonik i układa przed sobą.

- **Nie!**

Przyjrzyjcie się dobrze kartonikowi i zapamiętajcie, co przedstawia.

Zakryjcie go od nowa.

Grę kontynuuje kolejny gracz.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie zabawki Króliczka Bąbelka zostały odnalezione.

Każde z dzieci układa przed sobą wszystkie zdobyte kartoniki jeden na drugim.

Ten, kogo słupek z kartoników jest najwyższy wygrywa.

W przypadku dwóch lub więcej słupków tej samej wysokości ogłaszany jest remis.

Wygrana i przegrana ... obydwa momenty stanowią część gry. Kto wygrywa odczuwa radość i satysfakcję, ten, kto przegrywa smutek, zawód a czasem nawet złość. Przeżywajcie obydwa momenty razem z dzieckiem radując się wspólnie wygraną lub pocieszając go. Dziecko, które przegra musi być zapewnione, że już w następnej rozgrywce ma szansę na wygraną. Dzięki temu dzieci stają się silniejsze i uczą się kontrolować własne emocje.

Gra nr 2**Co pływa w wannie?**

Gra w zgadywanie dla 2- 4 dzieci od 2 roku życia.

Plusk! Jakie zabawki kryją się w wannie pod pianą?

Przed rozpoczęciem gry:

Wannę ustawcie przed dziećmi. W odpowiednich otworach umieście Królika Bąbelka oraz dwie kaczki. Kartoniki wymieszajcie i rozłóżcie zakryte na powierzchni wody w wannie.

Przygotujcie kostkę do gry.

Zaczynamy grę:

Grajcie według kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto jako ostatni miał pomarszczoną skórę palców, bo zbyt długo siedział w wannie.

Gracz bierze jeden z kartoników i patrzy, co przedstawia, tak, aby inni nie widzieli.

Następnie pyta gracza siedzącego po jego lewej:

Co przedstawia mój kartonik: kubelek, stateczek czy wieloryba?

Dziecko próbuje odgadnąć i pokazuje na kostce symbol przedstawiający jego odpowiedź.

Gracz zadający pytanie kładzie przed wszystkimi odkryty kartonik.

Wszyscy wspólnie sprawdzają czy odpowiedź jest poprawna.

Zapytajcie dzieci: Czy symbol na kostce jest taki sam jak na kartoniku?

- **Tak?**

Wspaniale! Odgadujący w nagrodę otrzymuje kartonik.

- **Nie?**

Plusk! Zatapiamy z powrotem zabawkę w wannie. Dziecko, które zadawało pytanie wsadza kartonik do otworu znajdującej się obok Królika Bąbelka.

W ten sam sposób grę kontynuuje kolejny gracz.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy na powierzchni wody nie ma już kartoników.

Ten, kogo słupek z kartoników jest najwyższy wygrywa.

W przypadku dwóch lub więcej słupków tej samej wysokości ogłaszany jest remis.

Dodatkowy wariant gry:

Zamiast symboli możemy odgadywać kolory.

Gracz pyta się o kolor swojego kartonika, a drugi musi go odgadnąć.

Prostszym wariantem jest wyrzucanie kostką odpowiedzi zamiast zgadywanie.

W tym przypadku szczęście w rzucie kostką decyduje czy odpowiedź jest poprawna.

Gra nr 3

Co Królik Bąbelek zabiera ze sobą do wanny?

Gra stymulująca pamięć i rozwój językowy dla większej ilości dzieci od 3 roku życia.

Przed rozpoczęciem gry:

Wannę ustawcie przed dziećmi. W odpowiednich otworach umieście Królika Bąbelka oraz dwie kaczki.

Zaczynamy grę:

Grajcie według kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna dziecko, które ma najczystsze uszy.

Dziecko, które rozpoczyna grę przygląda się wannie i mówi:

Na przykład:

Króliczek Bąbelek zabiera ze sobą do wanny misia

Kolej przechodzi na gracza po jego lewej, który powtarza jego zdanie dodając jeden przedmiot.

Na przykład:

Króliczek Bąbelek zabiera ze sobą do wanny misia i ręcznik

Oczywiście można wymyślać własne przedmioty, nie tylko te, które znajdują się na ilustracjach.

Gra stanie się bardzo zabawna, jeżeli zaczniecie dodawać przedmioty, które nie mają nic wspólnego z kąpielą w wannie np. kalosze, chleb z dżemem.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy jedno z dzieci nie jest w stanie powtórzyć sekwencji wszystkich wymienionych wcześniej przedmiotów.