

Kicia Kocia[®]

MÓJ DOM

Edukacyjna loteryjka dla maluchów



**PRZEWODNIK
DLA RODZICÓW**

**2-3
LATA**



Drodzy Rodzice!

Oddajemy w Wasze ręce grę edukacyjną dla dzieci w wieku 2 do 3 lat. Jest to okres bardzo dynamicznego rozwoju malucha. Warto wprowadzić w tym czasie dodatkowe aktywności, które wspierają jego rozwój poznawczy. Jest to też idealny moment na początek przygody z grami planszowymi.

Postać Kici Koci sprawia, że maluchy z chęcią sięgają po gry, dzięki którym odkrywają świat wokół siebie i uczą się nowych rzeczy.



MÓJ DOM

Edukacyjna loteryjka dla maluchów

Mój dom to gra, w której z pomocą Kici Koci maluchy uczą się przyporządkowywać przedmioty do poszczególnych pomieszczeń w domu.

Podczas wesołej zabawy z ulubioną bohaterką dzieci ćwiczą zdolności poznawcze, spostrzegawczość i logiczne myślenie. Jednocześnie zwiększa się ich zasób słów i umiejętności wypowiedzania się na dany temat.

Zawartość:

4 plansze pomieszczeń, 18 żetonów oraz przewodnik dla rodziców.



Dzięki różnym wariantom gry można się wciąż na nowo bawić.

Na dobry początek

Polecamy, aby miejsce do zabawy było spokojne i ciche. Taka przestrzeń pomaga dziecku się skupić.

Zabawa loteryjką edukacyjną sprzyja rozwijaniu koncentracji i ćwiczy sprawność manualną malucha. Taka forma rozrywki daje dziecku poczucie satysfakcji z samodzielnie wykonanych zadań. Na początku z pewnością przyda się pomoc osoby dorosłej – w myśl hasła „pokaż mi, jak to zrobić samodzielnie”.

Położcie na stole planszетки i żetony obrazkami do góry. Następnie po kolei kładźcie na środku po jednej planszette i dopasowujcie odpowiednie żetony.



Przy okazji porozmawiajcie o domu i pomieszczeniach, które się w nim znajdują. Omówcie z maluchem charakterystyczne elementy każdego z nich (np. te ukazane na żetonach).

Możecie rozmawiać o tym, jakie pomieszczenia i przedmioty znajdują się w Waszym domu.

Loteryjka

Wariant 1

Każdy uczestnik gry dostaje jedną planszatkę. Wszystkie żetony układacie obrazkami do góry na środku stołu. Zadaniem gracza jest jak najszybsze odnalezienie i położenie przy swojej planszeczce pasujących żetonów.



Wariant 2

Każdy uczestnik gry dostaje jedną planszatkę. Wszystkie żetony układacie obrazkami do dołu na środku stołu. Gracze po kolei odkrywają po jednym żetonie. Jeśli pasuje do ich planszeczki, układają go w odpowiednim miejscu. Jeśli nie pasuje, odkładają go zakrytego z powrotem na stół.



Historyjki

Zadaniem dziecka jest wylosowanie trzech żetonów, a następnie wspólnie z rodzicem wymyślenie historyjki dotyczącej obrazków, które się na nich znajdują.

Zgadywanka

Gra z prowadzącym

Rozłóżcie wszystkie żetony obrazkami do góry. Prowadzący opowiada o obrazku z wybranego przez siebie żetonu. Dziecko ma za zadanie odgadnąć, o który chodzi, i wskazać go palcem. Jeśli zgadnie, to może zabrać ten żeton. Wygrywa ten, kto zgromadzi największą liczbę żetonów.



Sylabinki

Żetony mieszacie i układacie w stos. Każdy z graczy po kolei wybiera jeden obrazek i wypowiada nazwę przedmiotu sylabami (dla ułatwienia przy każdej sylabie można klasnąć w dłoń).

Spis ilustracji zawartych w grze:

4 planszетки pomieszczeń, 16 żetonów z przedmiotami oraz żetony dodatkowe: Kicia Kocia i Nunuś.

Salon:

- stół
- fotel
- lampa
- książka

Łazienka:

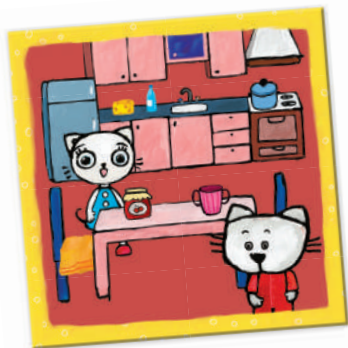
- pralka
- nocnik
- wanna
- umywalka

Kuchnia:

- garnek
- ser
- kubek
- dżem

Pokój dziecięcy:

- kredki
- łóżko
- miś
- piłka



Ilustracje:

Anita Głowińska

Opracowanie graficzne:

Magdalena Szafran

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski

Kierownik projektu i autor gry:

Monika Rutowska-Leśniewska

Korekta:

Katarzyna Wróbel

TREFL SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

MADE IN POLAND



Nasze produkty
zostały opracowane
i wyprodukowane
w Polsce.



Media Rodzina