

POZNAJEMY LITERY

pomoc i gra edukacyjna

dla 2 - 6 graczy

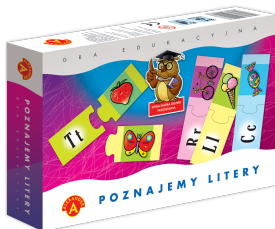
rekomendowany wiek: 4 - 6 lat

zawartość pudełka:

1) Dwuelementowe tabliczki

- 30 szt. (60 puzzli)

2) Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe oderwane elementy - niebezpieczeństwo zadławienia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

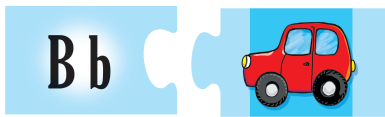
Puzzle z obrazkami i pierwszymi literkami nazw tych obrazków są prostą i atrakcyjną formą zabawy dla najmłodszych dzieci, rozpoczynających naukę rozpoznawania liter. Dzieci podczas zabawy poznają, powtarzają i utrwalają sobie małe i duże litery polskiego alfabetu. Zabawa na początku odbywa się w towarzystwie opiekuna, który w razie potrzeby czyta dzieciom pierwsze litery. **Gra polega na dopasowaniu puzzla z literą do wybranego przez dziecko puzzla z obrazkiem.**

Jeśli dziecko źle dobierze oba puzzle (rys.1a,b), łatwo to zauważy, gdyż nie będą do siebie pasowały. Nauka poprzez zabawę to najlepszy sposób na szybkie zapamiętanie liter przez dzieci. Przy zabawie pomocny będzie zestaw obrazków i pasujących do nich liter umieszczony na końcu instrukcji.



rys.1 a

puzzle nie pasują do siebie kolorem i kształtem



rys.1 b

puzzle nie pasują do siebie kształtem

GRA

Wariant I dla 2÷4 graczy

rekwizyty: puzzle - 60 szt. (30 par)

Cel gry: Celem gry jest znalezienie i prawidłowe złożenie właściwych sobie par puzzli (liter i obrazków) oraz poprawne przeczytanie znajdujących się na nich liter.

Przygotowanie do gry: Gra odbywa się pod nadzorem opiekuna. Opiekun przed rozpoczęciem gry pokazuje po kolei obrazki i odczytuje pasujące do nich litery. Dzieci kolejno powtarzają je za opiekunem. Następnie puzzle **z obrazkami** należy położyć razem na stole (obrazkami do dołu) - w zasięgu ręki każdego gracza. Oddzielnie obok rozłożyć puzzle z literami (literami do góry), tak by wszystkie były widoczne.

Przebieg gry: Gracze na znak opiekuna wybierają każdy po jednym, dowolnym puzzlu z obrazkiem, odślaniają go i kładą obok siebie. Następnie starają się jak najszybciej odnaleźć drugi, pasujący do niego puzzle z literą (obie części muszą do siebie pasować kolorem i kształtem). Gracz, który pierwszy dopasuje do puzzla-obrazka właściwy puzzle z literą oraz prawidłowo ją przeczyta, otrzymuje dopasowaną parę puzzli w nagrodę. Po odłożeniu obok siebie zdobytej pary odślania następny puzzle z obrazkiem. Nie wolno blokować puzzli, gracz może wziąć tylko jeden puzzle z literą. Jeśli okaże się, że nie pasuje on do puzzla z obra-

zkiem, to musi go odłożyć i dopiero wtedy może wziąć następny. Ostatecznej oceny dokonuje opiekun. Jeśli gracz źle przeczytał literę, to musi powtórzyć ją powtórnie za opiekunem i wówczas zdobywa oba puzzle.

* Gracze w początkowej fazie gry mogą dla ułatwienia grać mniejszą ilością puzzli.

Koniec gry: Gra toczy się do chwili, gdy zabraknie puzzli. Zwycięża gracz, który zdobył ich najwięcej.

Wariant II dla 2÷6 graczy

rekwizyty:

1) puzzle - 30 par, podzielone na 6 kompletów, wyróżnionych każdy innym kolorem.

Cel gry: Celem gry jest jak najszybsze ułożenie przez gracza kompletu puzzli (czyli 5 par w jednym kolorze).

Przygotowanie do gry: Jak w 1. wersji opiekun zapoznaje dzieci z literkami i pasującymi do nich obrazkami na puzzlach.

Na stole należy położyć 6 puzzli (obrazkami do dołu), każdy w innym kolorze. Wszyscy gracze losują po 1 puzzle. Kolor wylosowanego puzzla oznacza, jaki komplet puzzli będzie układał każdy z graczy.

Przebieg gry: Wszystkie puzzle należące do wylosowanych przez graczy kompletów powinny zos-

tać wymieszane, położone przed graczami obrazkami i literami do góry (tak by były widoczne). Pozostałe należy odłożyć do pudełka (do czasu losowania w następnej grze). Na znak dany przez opiekuna gracze dobierają do siebie parami puzzle, tak by jak najszybciej ułożyć prawidłowo swój komplet.

Koniec gry: Zwycięża gracz, który najszybciej ułożył swój komplet puzzli (5 par). Po zakończeniu gry jej uczestnicy, pod nadzorem opiekuna, po kolei odczytują litery z ułożonych przez siebie puzzli.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:
Z.P. „ALEXANDER”
Piotr Pundzis
80 - 209 CHWASZCZYNO
k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Jj



Kk



Ll



Ll



Mm



Aa



Bb



Cc



Ćć



Dd



Ś ś



T t



U u



W w



Z z



Ż ż



Ż ż



H h



P p



R r



E e



F f



G g



H h



I i



N n



O o



P p



R r



S s

