

SKOJARZENIA

Zabawy i gry z serii „Układanki edukacyjne”

gry i zabawy dla 1÷4 osób

rekomenowany wiek:
od lat 3

zawartość pudełka:

- 1) puzzle - 72 szt.
- 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 elementy - niebezpieczeństwo zadławienia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„Skojarzenia” to świetna zabawa i jednocześnie pomoc dydaktyczna dla dzieci w wieku przedszkolnym. Pudełko zawiera 24 komplety puzzli, z których każdy składa się z trzech pasujących do siebie tematycznie obrazków. Warianty zabawy, podczas których należy w różny sposób skojarzyć obrazki, uczą dzieci koncentracji, rozwijają logiczne myślenie, pamięć, wyobraźnię oraz sprawność manualną. Dzieci mogą bawić się i grać indywidualnie lub w większym gronie. Dobrze jeśli w zabawie towarzyszy dzieciom opiekun, który wskazuje różne wersje zabawy i pomaga w trudniejszych zadaniach.

ZABAWY I GRY:

1. CO DO CZEGO - gra

Rozdzielone puzzle zostają rozłożone na stole obrazkami do góry.

Na umówiony sygnał znajdujemy i łączymy pasujące do siebie tematycznie obrazki. Skompletowane puzzle kładziemy obok siebie. Wygrywa ten, kto ułoży ich najwięcej.

2. OPOWIEDZ MI O... - zabawa

Skompletowane puzzle leżą obok siebie obrazkami do góry.

Wybieramy dowolny zestaw i opowiadamy historyjkę z udziałem elementów znajdujących się na obrazkach puzzli.

3. OPOWIEDZ MI JESZCZE O... - zabawa

Jak wyżej, w pkt.2, dodatkowo do wybranego zestawu dodajemy dowolnie jeden lub dwa puzzle z innego kompletu. Opowiadanie rozszerzamy tak, by pojawiły się w nim także elementy z dodanych obrazków.

4. ZGADUJ ZGADULA - gra

Wymieszane puzzle leżą obrazkami do dołu.

Po wylosowaniu puzzla odkładamy go na bok, zasłaniając obrazek i wymieniamy jak najczęściej kojarzących się z nim wyrazów. Pozostali uczestnicy zabawy odgadują, co przedstawia obrazek, np. jeśli na obrazku jest igła, mówimy: cienka, metalowa, ostra, szycie, haftowanie, krawcowa. Kto pierwszy zgadnie, ten otrzymuje puzzle z odgadniętym obrazkiem. Gra kończy się gdy na stole zabraknie puzzli. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma ich najwięcej.

5. CO DO CZEGO II - gra

Wszystkie skompletowane zestawy puzzli zostają odwrócone obrazkami do dołu, a następnie rozdane w równej liczbie kompletów między dzieci.

Każde dziecko rozdziela swoje puzzle (nadal odwrócone obrazkami do dołu) i miesza je. Na podany sygnał dzieci odsłaniają swoje obrazki i starają się jak najszybciej ułożyć w zestawy zgodnych ze sobą puzzli. Wygrywa ten kto pierwszy ułoży wszystkie swoje komplety puzzli.

6. WYLICZANKI-RYMOWANKI - zabawa

Wymieszane puzzle zostają ułożone obrazkami do dołu.

Do wylosowanych kolejno obrazków znajdujemy jak najwięcej rymów, np. łuk - stuk - puk, Indianin - Marsjanin.

7. RODZINKA - gra

Puzzle zostają ułożone na stole obrazkami do dołu.

Opiekun losuje jeden puzzle i odsłania obrazek. Następnie dzieci odkrywają jednocześnie po jednym puzzlu, poszukując obrazka pasującego do puzzla pokazanego przez opiekuna. Jeśli w trakcie poszukiwań odkryty obrazek nie pasuje do pokazanego przez opiekuna, to gracz odwraca go do dołu i odkłada na to samo miejsce. Ten, kto pierwszy znajdzie pasujący puzzle woła „MAM!” i pokazuje wszystkim odkryty obrazek. Następnie znaleziony puzzle jest dopasowywany do puzzla opiekuna - jeśli pasuje, to znalazca otrzymuje punkt, jeśli nie, to zakryty obrazek odkłada się na swoje miejsce. Po zapisaniu punktu spasowane puzzle również kładzie się na stole obrazkami do dołu i miesza, a następnie opiekun wybiera i pokazuje kolejny obrazek. Gra trwa do momentu kiedy jeden z graczy zdobędzie jako pierwszy 5 punktów - ten gracz zostaje zwycięzcą.

8. PANTOMIMA - zabawa

Puzzle zostają ułożone obrazkami do dołu.

Losujemy jeden kartonik i nie pokazując obrazka innym, za pomocą gestu pokazujemy co przedstawia. Pozostali uczestnicy zabawy zgadują co jest na wylosowanym obrazku.

9. DODAWANKA - zabawa

Skompletowane puzzle leżą obok siebie obrazkami do góry, opiekun czyta kolejno po jednym z umieszczonych niżej wyrazów.

Zgadujemy, do którego kompletu obrazków pasuje dany wyraz:

Talerz	Grzechotka	Zamek	Ryba	Obraz
Deszcz	Listonosz	Rękawiczki	Morze	Dentysta

10. SKOJARZENIA RYSUNKOWE - zabawa

Należy przygotować kartkę i ołówek. Wymieszane puzzle leżą obrazkami do dołu.

Po wylosowaniu puzzla odkładamy go na bok, zasłaniając obrazek i rysujemy jak najwięcej kojarzących się z nim rysunków. Pozostali uczestnicy zabawy odgadują, co przedstawiał obrazek.

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.