

Produkt dostępny na stronie

e-mama.pl

**Roter
Käfer**



Kolory i figury

gra magnetyczna



Szanowni Rodzice!

Przy pomocy niniejszej gry z magnesami Wasza pociecha nauczy się rozróżniać kształt i kolor przedmiotów, będzie rozwijać swoją koncentrację wzrokową, logiczne myślenie oraz mówienie.



Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry, należy przygotować powierzchnię magnetyczną (tablica magnetyczna itd.).

Przed rozpoczęciem gry z kartami należy przyczepić kartę do tablicy przy pomocy magnesu mocującego.



Bawimy się z kartkami

Na kartkach znajdują się zadania. Wykonujcie je i przyczepiajcie odpowiednie magnesy.

Zadanie 1

Co wiezie lokomotywa? Popatrz na obrazek i kontynuuj układanie szeregów w logiczną całość.

Zadanie 2

Co wiezie lokomotywa? Popatrz na obrazek i kontynuuj układanie szeregów w logiczną całość.

Zadanie 3

Rozdziel rzeczy jadalne i niejadalne, a następnie umieść je w odpowiednich wagonach.

Zadanie 4

Jaki kształt łączy wszystkie przedmioty? Znajdź i przyczep odpowiednie lokomotywy.

Zadanie 5

Jaki kształt łączy wszystkie przedmioty? Znajdź i przyczep odpowiednie lokomotywy.

Zadanie 6

Podziel przedmioty pod względem kolorów w palecie.

Zadanie 7

Pomaluj przedmioty i stwórz obrazek przestrzenny, nakładając na niego odpowiednie magnesy.

Zadanie 8

Jaki kolor mają przedmioty znajdujące się w oknach? Dodaj przedmioty w takim samym kolorze.

Życzymy wesołej i interesującej zabawy!

Zaczynamy grę!

Pierwszy wariant gry

Dziecko trzyma magnesy z lokomotywami. Dorosły pokazuje po kolei magnesy z wagonikami, wiozącymi różne przedmioty. Dziecko dopasowuje przedmioty pod względem koloru oraz kształtu do figury, która namalowana jest na lokomotywie. Dziecko może się również bawić samodzielnie, bez udziału osoby dorosłej.



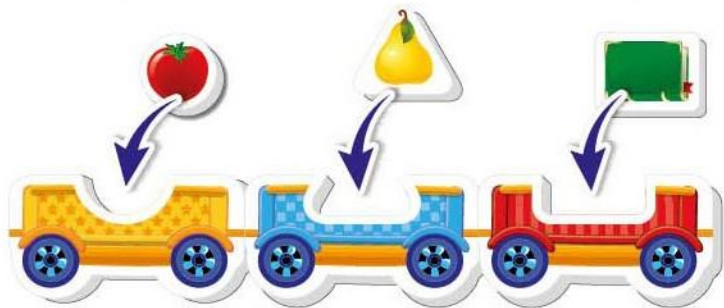
Drugi wariant gry

Proponujemy dziecku, by przyłączyło do lokomotywy wagoniki w tym samym kolorze.



Trzeci wariant gry

Wyciągamy wszystkie figurki z wagoników. Do lokomotywy przyłączamy dowolną ilość wagoników i znajdujemy odpowiednie miejsce dla każdej figurki.



Czwarty wariant gry

Rozkładamy przed dzieckiem kilka różnych figurek i prosimy je o zapamiętanie tych przedmiotów. Prosimy malucha, by się odwrócił. Następnie zabieramy 1-2 obrazki i dodajemy 1-2 nowe, zmieniając je miejscami. Prosimy dziecko, aby powiedział, co się zmieniło.





Wesoły farmer

gra z rzepami

Art. RK5101-01

Pory roku

gra z guzikami

Art. RK5101-07



6

Modnisie

gra magnetyczna

Art. RK3204-02



Tablica magnetyczna w polce

do uczenia się przez zabawę

Art. RK3501-01

