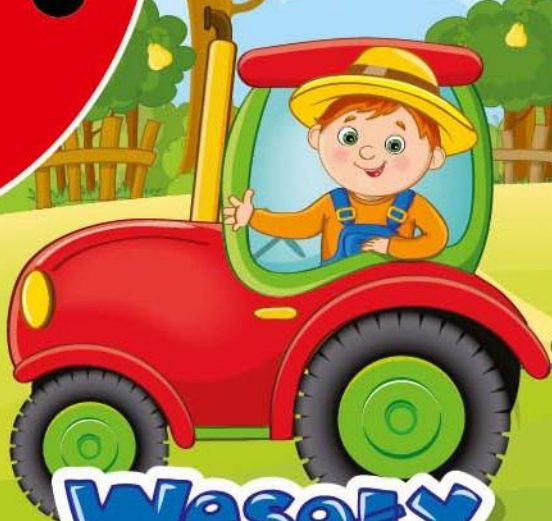


Produkt dostępny na stronie

e-mama.pl

Roter
Käfer



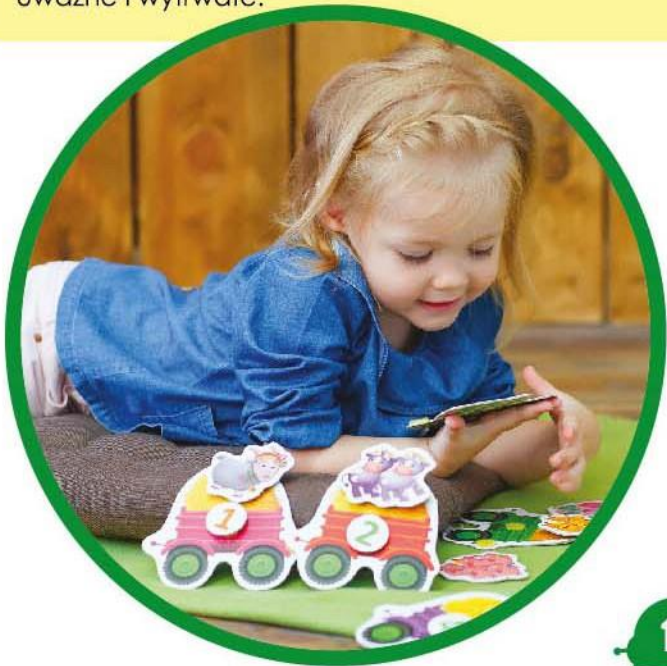
Wesoły farmer

gra z rzepami



Drodzy przyjaciele!

Dziękujemy za wybór naszej gry. Spodziewamy się, iż będzie ona dla Państwa ciekawa i pożyteczna. Dzieci nauczą się liczyć od 1 do 10, zrozumieją współzależność pomiędzy "ilość i cyfra", nauczą się pojęcia "większe", "mniejsze", staną się bardziej uważne i wytrwałe.



Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry przyklejcie żółte rzepy na żółte krążki na kartonowych przyczep traktora. Białe – na białe krążki na przyczep, figurek z cyframi i zwierzętami.



!!!Bardzo ważne, aby nie pomylić żółtych i białych rzepów. W przeciwnym razie nie będziesz w stanie w pełni grać prawidłowo!!!



Jak grać

Uczymy się liczyć

Położ przed dzieckiem traktor i przyczepy. Za pomocą rzepa przyczepcie do traktora pierwszą przyczepę. Kolejne niech dziecko połączy samodzielnie. Potem rozłóżcie krążki z liczbami od 1 do 5 i figurki z odpowiednią ilością zwierząt. Niech dziecko przymocuje na pierwszą przyczepę liczbę 1, a wyżej na niej – figurkę z rysunkiem jednego zwierzątka. Na następną przyczepę niech przymocuje liczbę 2 i figurkę z dwoma zwierzętami. Gdy dziecko opanuje liczby od 1 do 5, zdejmijcie wszystkie zwierzęta i cyfry. Wykonujcie te same czynności z liczbami od 6 do 10.



Poznaj ciepójęcia "więcej", "mniej"

Przymocujcie na jednej przyczepie 10 królików, a na drugiej – 2 krowy. Niech dziecko przymocuje odpowiednie cyfry. Wyłumaczcie, że 10 to więcej niż 2. Pokaż znak $>$. Dziecko musi poprawnie przymocować ten znak między przyczepami.





Rozróżnianie liczb parzystych i nieparzystych

Aby dziecko zapamiętało parzyste i nieparzyste liczby, zrobiliśmy nieparzyste pomarańczowymi, a parzyste – zielonymi. Wyjaśnijcie dziecku, że liczby zawsze idą po kolei. Jeżeli 1 – nieparzysta liczba, to 2 – parzysta i tym podobne. Nazywajcie liczby, a dziecko niech odpowiada, parzysta czy nieparzysta.

1

3

5

7

9

2

4

6

8

10



Weseli przyjaciele

gra z klamerkami

Art. RK5101-05



Pory roku

gra z guzikami

Art. RK5101-07





Modnisie

gra magnetyczna

Art. RK3204-02



Tablica magnetyczna w polce

do uczenia się przez zabawę

Art. RK3501-01

