

Jadą, jadą misie, tra la la la la,
Śmieją im się pysie, cha cha cha cha,
Przyjechały do lasu, narobiły hałasu,
Przyjechały do boru, narobiły rumoru!

Zawartość pudełka:

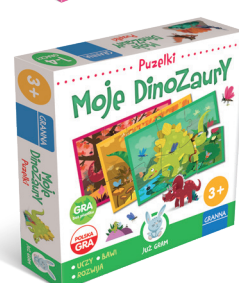
- 6 plansz
- 18 żetonów
- propozycje zabaw

Uwaga: zabawkę można się bawić na wiele różnych sposobów. Podane przez nas warianty to tylko propozycje. Sposób rozgrywki trzeba zawsze dostosować do umiejętności i możliwości dzieci.



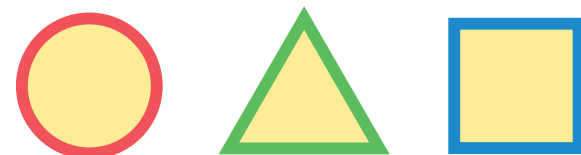
Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Podaj swoje imię, nazwisko oraz adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisz jakiego elementu gry brakuje.

Zapraszamy do zabawy:



..... Dobieranka

Jadą, Jadą Misie



Jak się bawić?

Ułóż przed sobą wszystkie plansze i żetony. Zobacz, każda plansza przedstawia pojazd, którym jadą inne zwierzaki. W planszach znajdują się po 3 otwory, a każdy otwór ma inny kształt. Są to: **KOŁO**, **TRÓJKĄT** i **KWADRAT**. Spróbuj ułożyć wszystkie żetony w otworach, które do nich pasują. Zwróć uwagę na to, że wszystkie **KOŁA** są tej samej wielkości, wszystkie **KWADRATY** są tej samej wielkości i wszystkie **TRÓJKĄTY** są tej samej wielkości. Jak w takim razie rozpoznać, który żeton pasuje do którego obrazka?

Czy umiesz powiedzieć, dlaczego żetony pasują do jednego obrazka, a nie pasują do innego?

Przypatrz się temu, co przedstawiono na obrazkach i jakie zwierzaki jadą pojazdami namalowanymi na ilustracjach.



JUŻ GRAM

- KOŁA • TRÓJKĄTY
- KWADRATY

Ilustracje: Aksinnia Semyanikhina

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach, napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

www.granna.pl

service@granna.pl

www.facebook.com/grannagry

© GRANNA 2023 Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

GRANNA sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

00427/3

GRANNA



Zabawa 1

Rozłóż przed sobą wszystkie plansze ilustracjami do góry. Żetony ułóż na środku stołu obrazkami do dołu i pomieszaj.

Możesz bawić się samodzielnie, a możesz zaprosić do gry kogoś jeszcze.

W takim przypadku rozdzielcie plansze pomiędzy siebie tak, żeby każdy gracz miał ich tyle samo. Niepotrzebne plansze możecie odłożyć na bok.

Kolejno odkrywajcie po jednym żetonie. Jeśli żeton pasuje do Twojej planszy – włóż go we właściwy otwór. Jeśli nie pasuje – odłóż zakryty żeton z powrotem na miejsce, na którym leżał poprzednio.

Kto pierwszy poprawnie zapełni wszystkie otwory w swoich planszach – wygrywa.

Jeśli się pomylił i wstawił w otwór niewłaściwy żeton – musisz go odłożyć na stół obrazkiem do dołu, jak tylko ktoś zauważy pomyłkę.



Zabawa 2

Do tej wersji zabawy będzie potrzebny dowolny nieprześwitujący woreczek – papierowy, plastikowy lub z tkaniny. Tę rolę może nawet pełnić zwykła czapka.

W tę grę możesz również bawić się samodzielnie.

Podzielcie plansze pomiędzy siebie tak, aby każdy miał ich tyle samo. Ułóżcie je przed sobą obrazkami do góry. Wrzucie żetony do woreczka. Po kolei wkładajcie ręce do woreczka i próbujcie dotykiem rozpoznać kolejne figury. Kiedy wyjmiesz figurę z woreczka – głośno powiedz jej nazwę: **KOŁO**, **TRÓJKĄT** lub **KWADRAT**.

Kto nie nazwie figury albo nazwie ją niepoprawnie – musi z powrotem odłożyć żeton do woreczka. Kiedy znajdziesz obrazek, który pasuje do Twojej planszy – umieść go we właściwym otworze. Teraz może szukać żetonu kolejne dziecko. Kto pierwszy zapełni swoje plansze – wygrywa.



Wariant kooperacyjny:

Wyłóżcie plansze na stół obrazkami do góry. Żetony wrzucie do woreczka. Wspólnie postarajcie się ułożyć wszystkie obrazki. Prowadzący grę stawia przed dziećmi zadania: „Teraz odszukaj **TRÓJKĄT**, teraz **KOŁO**, a teraz **KWADRAT**”. Gracze kolejno wkładają dłonie do woreczka, szukają opisanych figur i umieszczają je we właściwych otworach.

Gdy wszystkie plansze zostaną zapełnione, sprawdźcie czy je poprawnie ułożyliście.

Wygrywacie razem, kiedy uda Wam się nazwać wszystkie figury i zapełnić wszystkie otwory.

Uwaga: prawidłowo ułożone obrazki możesz zobaczyć powyżej.

