

INSTRUKCJA



C 0579

K O S T K A

P O K O S T K I E

PISANIE

zabawka / gra edukacyjna

wiek: 7+

liczba graczy: 1+

Zawartość pudełka:

- 1) Kostki - 6 szt.
- 2) Karty - 55 szt.
- 3) Podstawka
- 4) Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną na str. 1 lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.
e-mail: handel@multigra.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Z zestawu SZĘŚCIU kostek należy układać trzy-, cztero-, pięcio- lub sześcioliterowe wyrazy opisujące obrazki przedstawione na kartach.

„Kostka po kostce. Pisanie” to seria prostych zabaw edukacyjnych, które stanowią doskonałą pomoc w nauce pisania i czytania. Zachęcają dzieci do rozpoznawania liter i budowania z nich wyrazów. Pomagają rozwijać słownictwo, ćwiczą koncentrację i szybkie myślenie.

Produkt został opracowany w oparciu o metodę MONTESSORI.

ZABAWA edukacyjna, liczba osób: 1+

Rekwizyty:

- karty - 55 szt.
- podstawka
- kostki - 6 szt.

Młodsze dzieci, które dopiero uczą się rozpoznawania liter mogą rozpocząć zabawę w towarzystwie osoby dorosłej, która w razie potrzeby udzieli dziecku wsparcia - naprowadzi na właściwą nazwę, pomoże odnaleźć odpowiednią literę lub wspólnie z dzieckiem odgadnie znaczenie ilustracji na karcie. Zabawę rozpoczynamy od przygotowania stanowiska. Dziecko ustawia przed sobą 6 kostek i podstawkę na kartę. Wszystkie karty złożone w talię tasujemy i kładziemy obok podstawki rewersem do góry. Możemy też zachęcić dziecko, by samodzielnie potasowało talię. W tym wariantcie gry to osoba dorosła będzie pobierała karty, ponieważ dziecko nie powinno zobaczyć hasła zapisanego pod obrazkiem.

Po pobraniu pierwszej karty ze stosu, dorosły umieszcza ją w szczelinie podstawki. Od tego momentu dziecko może swobodnie przyjrzeć się ilustracji na karcie, odgadnąć nazwę obrazka i zapisać ją przy pomocy kostek. W tym celu samodzielnie wyszukuje odpowiednie litery na kościach i układa je w takiej kolejności, by stworzyły właściwy wyraz.

Na awersie każdej karty, tuż pod obrazkiem zostały umieszczone specjalne pola-kratki. Ich liczba odpowiada liczbie liter tworzących nazwę ilustracji. Przy obrazkach mniej jednoznacznych lub trudniejszych do nazwania niektóre pola zostały wypełnione literami, które stanowią podpowiedź do hasła. Po ułożeniu prawidłowej nazwy dziecko wyjmuje kartę z podstawki i porównuje hasło zapisane na karcie z hasłem utworzonym z kostek. Po tej czynności odkładamy użytą kartę na bok i pobieramy kolejną ze stosu powtarzając wcześniejsze czynności. Hasła można układać aż do momentu wykorzystania wszystkich kart ze stosu. Długość zabawy należy ustalać indywidualnie, w zależności od wieku dziecka i stopnia zainteresowania zadaniem.

Uwaga:

W przypadku, gdy dziecko bawi się zestawem samodzielnie, bez wsparcia osoby dorosłej, powinno ustawić podstawkę w taki sposób, by po włożeniu do niej karty był widoczny wyłącznie rewers, a nie obrazek.

Po pobraniu pierwszej karty ze stosu dziecko cały czas trzyma ją rewersem do siebie (obrazek z napisem pod spodem nie może być widoczny), aż do momentu umieszczenia w szczelinie podstawki. Dopiero wtedy, gdy napis pod obrazkiem jest już ukryty, odwraca podstawkę wraz z kartą w swoją stronę i próbuje samodzielnie odgadnąć hasło.

GRA I liczba osób: 2

Rekwizyty:

- karty - 55 szt.
- długopis i kartka
- podstawka
- zegar z sekundnikiem
- kostki - 6 szt.

Przed rozpoczęciem gry należy rozdzielić karty na cztery osobne talie - kart z trzema, czterema, pięcioma i z sześcioma kratkami układając je rewersem do góry. Należy również przygotować kartkę, długopis i zegar z sekundnikiem. W tym wariantcie gry to przeciwnik będzie pobierał karty dla gracza odgadującego w danej kolejce. Najpierw pobiera kartę z talii nazw trzyliterowych, osadza ją w podstawce, pokazuje graczowi odgadującemu i zaczyna odmierzać czas. Gracz odgadujący przygląda się ilustracji, stara się jak najszybciej odgadnąć nazwę obrazka i zapisać ją przy pomocy kostek. Gdy to zrobi, przeciwnik stopuje zegar i zapisuje na kartce czas gracza odgadującego. Po tej kolejce gracze zamieniają się rolami. Teraz gracz, który układał hasło pobiera kartę ze stosu nazw trzyliterowych, wkłada ją w podstawkę i uruchamia stoper. A gracz, który ostatnio liczył czas układa teraz kostki. Po każdej rozgrywce gracze porównują swoje czasy i podkreślają lepszy wynik. W następnych rundach pobierają karty ze stosu nazw cztero-, pięcio- i sześcioliterowych. W ten sposób rozgrywają naprzemiennie rundy pisania wszystkimi wariantami liczby liter w hasłach. Po 5 rundach gracze podsumowują wyniki. Zwycięzcą zostaje ten, kto ma na koncie więcej zwycięskich rund, tzn. częściej układał hasła w krótszym czasie.

GRA II liczba osób: 2+

Rekwizyty:

- kostki - 6 szt.
- długopisy i kartki (komplet dla każdego gracza)
- zegar z sekundnikiem

Wariant 1

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz - rzuca kostki, a następnie wszyscy gracze starają się jak najszybciej wypowiedzieć wyraz, który można ułożyć z liter widocznych na ściankach kostek. Ten, kto jako pierwszy wypowie poprawny wyraz zdobywa punkt i zapisuje go na kartce w rubryce pod swoim imieniem. Jeśli z wyrzuconych liter żaden z graczy nie będzie w stanie utworzyć hasła, należy ponownie rzucić kośćmi. Dalej kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara i następny z graczy rzuca kostkami. Po 6 rundach gracze sumują swoje punkty. Zwycięża ten, kto zdobył ich najwięcej.

Wariant 2 (dla osób umiejących już pisać)

Gra toczy się jak w wariantcie 1, ale gracze mają określony czas na utworzenie i zapisanie na swojej kartce jak największej liczby wyrazów, które można ułożyć z wyrzuconych kostek. Czas liczy się od momentu rzucenia kośćmi, a po jego upływie (np. po minucie) gracze przerywają układanie i zapisywanie swoich wyrazów. Następuje zliczenie punktów. Każdy gracz otrzymuje tyle punktów ile wyrazów udało mu się utworzyć w danej rozgrywce, a zdobyte punkty zapisuje na swojej kartce. Po 6 rundach należy zrobić podsumowanie. Zwycięzcą w grze zostaje ten, kto zdobył najwięcej punktów. Uwaga:

Limit czasowy w wariantcie 2 ustalamy indywidualnie, w zależności od wieku i umiejętności graczy. Można też zupełnie zrezygnować z mierzenia czasu. Gracze decydują wtedy wspólnie o zakończeniu każdej pojedynczej rundy, gdy nie są w stanie utworzyć już żadnych nowych wyrazów.

* * * * *

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła.

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:

MULTIGRA Sp. z o.o.
Ul. Telewizyjna 13C
80-209 Chwaszczyno
Tel. 692-241-559

www.multigra.com.pl
handel@multigra.com.pl



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