

Moja Pierwsza Gra

Poczta do Ciebie!



Gra kooperacyjna ucząca rozróżniania i klasyfikacji kolorów oraz ilustracji dla 1-4 listonoszy od 2 roku życia.

Autor: Tim Rogasch
Ilustracje: Michael Schober
Czas rozgrywki: ok. 5 minut

Zawartość

1 samochód poczty z listonoszem Piotrkim w środku, 1 domek (2 części), 12 kartoników z przesyłką, zestaw instrukcji do gry.

Drodzy rodzice,

Dziękujemy, że wybraliście właśnie naszą grę. To był trafny wybór! Zaoferowaliśmy dziecku możliwość nauki poprzez zabawę. Ta instrukcja podpowie wam jak w najlepszy sposób wykorzystać materiał do gry i zabawy w listonosza.

Gra stymuluje u dziecka: motorykę małą, koncentrację, słownictwo, uczy rozróżniania i dopasowywania kolorów oraz ilustracji.

Gra przede wszystkim ma celu zapewnienie wspólnej rozrywki dla dzieci i rodziców!

Oczywiście nauka i zabawa idą w parze!

Życzymy udanej zabawy w pocztę!

Autorzy gry dla waszych dzieci



Przed rozpoczęciem gry wypchnijcie delikatnie z szablonów kartoniki z przesyłkami. Pozostały niepotrzebny materiał wyrzucicie z myślą o bezpieczeństwie najmłodszych.



Przygotowanie:

Złóżcie domek z dwóch części łącząc je ze sobą pośrodku. Powinny powstać 4 pokoje, każdy innego koloru: pokój zielony z krową Mirellą, niebieski z psem Karo, żółty z myszką Teresą oraz czerwony z królikiem Konradem.



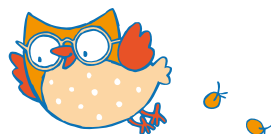
Poznawanie materiału gry i swobodna zabawa:

Podczas swobodnej zabawy dziecko poznaje materiał do gry. Wspólnie z nim przyjrzyjcie się ilustracjom znajdującym się w domku zwierząt oraz na kartonikach z przesyłkami. Możecie omówić po kolei każdy pokój.

Gdzie mieszka krowa Mirella, pies Karo, myszka Teresa oraz królik Konrad? Co innego jest jeszcze do odkrycia w każdym pokoju?

Przed rozpoczęciem gry omówcie, na czym polega praca listonosza Piotrka. Swym samochodem wozi wszystkie paczki z przesyłkami i dostarcza je do adresatów. Wasze dziecko może wziąć jedną przesyłkę z depozytu (dno pudełka), położyć na samochód i zawieźć do dowolnego zwierzaka.

Starsze dzieci możecie spytać, dlaczego akurat wybrały danego adresata i dany pokój. Niech spróbują uargumentować swój wybór, ćwicząc tym samym słownictwo i mowę.



Gra nr 1: Din- Dong, przyjechał listonosz Piotrek!

Codziennie nasz listonosz musi dostarczyć wiele przesyłek do adresatów, musi bardzo uważać, żeby się nie pomylić. Na szczęście dzieci pomogą mu, aby nie popełnił błędu.

Przed rozpoczęciem gry

Złóżcie domek tak jak zostało to opisane powyżej. Ustawcie go pośrodku stołu. Wszystkie kartoniki z przesyłkami umieśćcie w depozycie (dno pudełka) kolorem do góry, przedmiotem do dołu. Obok ustawcie samochód listonosza.

Rozgrywka!

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto ostatnio otrzymał przesyłkę od listonosza. Wybiera dowolną przesyłkę z depozytu. Nie odwraca jej i nie patrzy, jaki przedmiot się w niej znajduje.

Zapytajcie się dziecka: *Gdzie listonosz Piotrek powinien dostarczyć przesyłkę? Przyjrzyj się kolorze przesyłki i dostarcz ją do odpowiedniego pokoju.*

Dziecko układa paczkę na samochodzie i wiezie ją pchając go do odpowiedniego pokoju. Wita się z jego mieszkańcem, zdejmuje z samochodu przesyłkę i sprawdza czy dostarczył ją pod dobry adres. Wystarczy odwrócić kartonik, żeby sprawdzić zawartość przesyłki. Taki sam przedmiot na przesyłce oraz w pokoju oznacza, że została dostarczona poprawnie.

Zapytajcie się dziecka: *Czy w pokoju gdzie dostarczyłeś przesyłkę znajduje się taki sam przedmiot jak w paczce?*

- **Tak!** *Wspaniale! Listonosz Piotrek poprawnie dostarczył przesyłkę. Odprowadź samochód do depozytu przesyłek.*
- **Nie!** *Niestety listonosz pomylił adres. Załaduj od nowa przesyłkę na samochód i jedź dalej w poszukiwaniu odpowiedniego adresu aż go znajdziesz.*

Grę kontynuuje następne dziecko.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie przesyłki zostały dostarczone. Dzieci wspólnie świętują wygraną. Gratulują sobie nawzajem i klepią po ramieniu, ciesząc się z małego wspólnego sukcesu.

Wariant gry: Kto zamówił ten przedmiot?

Kartoniki w depozycie ułóżcie tak, aby przedmioty były widoczne. W ten sposób dzieci będą się uczyć dopasowywać ilustracje. Gracz, którego jest kolej może odwrócić kartonik, żeby sprawdzić czy kolor pokoju, gdzie dostarczył przesyłkę jest poprawny.

Wariant gry: Bałagan w depozycie z przesyłkami.

Tym razem w depozycie panuje wielki nieporządek. Wymieszajcie dobrze kartoniki w pudełku, najlepiej zamykając go i potrząsając nim. W tej wersji gry dzieci mogą rozróżniać przesyłki na podstawie koloru lub przedmiotu. Poprawność przesyłki sprawdzana jest przez odwrócenie kartonika i porównanie go z kolorem pokoju lub znajdującym się w nim przedmiotem.



Gra nr 2: Zwierzęta wysyłają paczki

Zwierzęta chcą zrobić sobie niespodziankę i obdarować się nawzajem kolorowymi prezentami. Proszą o pomoc listonosza Piotrka w dostarczeniu podarunków pod wskazany adres. Czeka go bardzo dużo pracy. Chcecie mu w tym pomóc?

Przed rozpoczęciem gry

Złóżcie domek tak jak zostało to opisane powyżej. Ustawcie go pośrodku stołu. W każdym z pokoi ułóżcie po 3 kartoniki przesyłki odwrócone przedmiotem do góry. Przedmioty muszą być inne niż te, które znajdują się w pokoju lub jakie może do danego adresata dostarczyć listonosz. Obok ustawcie samochód poczty.

Początek gry:

Dzieci grają w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kto jako ostatni otrzymał prezent przesuwa samochód listonosza Piotrka, jako pierwszy do dowolnego pokoju.

Zapytajcie się dziecka: *Który z prezentów nie pasuje do tego pokoju? Gdzie listonosz powinien dostarczyć przesyłkę? Przyjrzyj się przedmiotowi i dostarcz go pod odpowiedni adres, czyli do pokoju, w którym znajduje się przedmiot.*

Dziecko układa wybrany kartonik z przesyłką na samochodzie i przesuwa go do wybranego pokoiku. Wita się z gospodarzem i doręcza mu przesyłkę. Sprawdza czy odgadł poprawnie odnajdując w pokoju taki sam przedmiot jak na przesyłce lub po jego kolorze.

Zapytajcie się dziecka: *Czy kolor pokoju i przesyłki jest taki sam?*

W przypadku niezgodności kolorów pozwól dziecku szukać dalej odpowiedniego adresu. W przypadku zgodności kolorów grę kontynuuje kolejne dziecko.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie przesyłki zostały dostarczone do właściwych adresatów. Dzieci wspólnie świętują wygraną i wyruszają w podróż po domu udając samochody poczty.



Wspólna radość umacnia dzieci emocjonalnie i wprawia w dobry humor. Wzmacnia dzieci w pozytywny sposób i buduje jedność w rodzinie lub w grupie przyjaciół, z którymi gra.

