

Link do produktu: <https://sklep.ps.com.pl/gra-pierwsza-gra-zwierzatka-p-178894.html>

Gra Pierwsza Gra Zwierzątka

Cena brutto	38,99 zł
Cena netto	31,70 zł
Numer katalogowy	WGEEMP0UB010614
Kod producenta	10614
Kod EAN	5908215010614
Akcesoria w zestawie	5 plansz zwierzątek 20 kafelków z figurami 1 płócienny woreczek
Zasilanie (lista)	Nie dotyczy
Gwarancja	24 mc.
Min. liczba graczy	2
Max. liczba graczy	4
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	Polska
Rodzaj (zabawki::gry)	Edukacyjne
Nr katalogowy	10614
Marka (Zabawki)	Brak
Płeć (zabawki)	Dziewczynki
Produkt na baterie	Nie
Baterie w zestawie	Nie
Wymagania wiekowe	2
Zasilanie	Nie dotyczy

Opis produktu

Zwierzątka. Pierwsza gra. Akademia Mądręgo Dziecka

Gra oparta jest na bestsellerowej serii książek dla dzieci Akademia Mądręgo Dziecka. Wspomaga rozwój intelektualny i poznawczy u dzieci. Mogą w nią grać już dwuletnie dzieci.

Gra ma na celu:

- Naukę nazw kolorów
- Naukę nazw zwierzątek
- Naukę kształtów poprzez mowę i dotyk
- Ćwiczenie zmysłu dotyku
- Ćwiczenie mięśni dłoni i palców (chwytywanie)
- Rozwijanie interakcji społecznych

Zanim rozpoczniesz z dzieckiem grę, pokaż mu jej elementy i omów nazwy zwierząt (biedronka, rybka, żółw, motyl, kacuszka) i kolory jakie mają. Porozmawiaj z dzieckiem o figurach i kształtach. Nazwij je i podotykajcie je wspólnie.

Grę można wykorzystać na kilka sposobów:

-
- Tak jak w instrukcji układanie elementów na zwierzątkach (dzieci 2-3 letnie)
 - Zabawa w zgadywanie: Co jest w worku? (dzieci 3+) - dzieci z zamkniętymi oczami dotykają kształty i muszą zgadnąć co to za kształt (zabawa sensoryczna stymulująca zmysł dotyku, utrwalająca nazwy kształtów i figur)
 - Zabawa w zbiory: figury (koła-kwadraty) kolory (czerwone, zielone)

Pierwsza gra to seria gier dla najmłodszych dzieci i ich rodziców. Dwulatek dynamicznie rozwija się poznawczo, emocjonalnie i społecznie. To idealny moment na wprowadzenie pierwszych gier planszowych. Dostarczą one stymulacji w wielu aspektach rozwoju.

Gracze losują z woreczka figury i dopasowują je do zwierzątek na stole. Każdy stara się znaleźć figury pasujące do swojego zwierzątka, ale łatwo się pomylić i pomóc przeciwnikowi. Kto pierwszy zdobędzie wszystkie figury, wygrywa. Dzieci poznają kształty za pomocą wzroku i dotyku. Ćwiczą przy tym dłonie i palce, czyli małą motorykę.