

Joc - Recreatia mare

1, 2 esti gata pentru scoala....3, 4 -hai sa invatam si sa ne distram! Porneste la intrecere alaturi de prietenii tai, in jurul locului de joaca din curtea scolii in timp ce potrivesti culori, identifici forme si numeri. Ca sa inaintezi mai repede te vor ajuta 3 tobogane, iar cele 2 carusle te vor ameti cu atatea posibilitati. Recreatia mare face ziua mai frumoasa!

Despre joc:

Mulumita acestui joc, copilul dvs. va invata totul despre culori, forme si numere. Toate informatiile sunt prezentate intr-un cadru pozitiv si incurajator. Ajutati-l pe micutul dumneavoastra sa faca pasi importanti in procesul de dezvoltare in timp ce va bucurati de acest joc amuzant pe care il puteti juca impreuna. Identificati culori si forme in nivelul 1, inainte de a avansa la numarut in nivelul 2. Va rugam sa aveti in vedere faptul ca fiecare copil invata notiunile noi in propriul sa ritm. Nu ezitati sa schimbati viteza jocului si sa oferiti indrumare daca copilul dvs are nevoie de sprijin suplimentar. Distractie placuta!

Jocul include:

Tablita de joc (cu 2 piese tip carusel care se invart)

4 jetoane cu suport (tip pion)

Spinner dublu pentru alegerea atributelor (pe o parte are culori si forme si pe partea opusa cifrele de la 0 – 10)

Scopul jocului

Fii primul care face turul complet al locului de joaca din curtea scolii si care se intoarce la timp in clasa pentru gustare si vei castiga !

Pregatire

- Aranjati jetoanele cu suport astfel incat sa poata fi folosite ca pioni
- Fiecare jucator isi alege un pion si il pune pe casuta de Start
- Asamblati spinner-ul, lasand partea potrivita cu fata in sus pentru a fi folosit la joc (culori si forme in nivelul 1 si numere in nivelul 2)

Instructiuni joc

Nivelul 1 : Culori si forme

1. Jucatorul cu varsta cea mai mica incepe primul. Invertiti spinner-ul pe partea cu culori/forme.
2. Identifica pe spinner forma (cerc, patrat, triunghi, dreptunghi, stea, inima) si culoarea (galben, rosu, portocaliu, verde, albastru, mov) deplaseaza-te pe tabla de joc pana la primul spatiu care corespunde acestor atribute. (Daca spatiul respectiv este deja ocupat de alt jucator, deplaseaza-te la urmatorul spatiu corespunzator.) Urmeaza jucatorul din dreapta ta.
3. Daca un jucator nimereste pe tobogan , el urmareste sagetile si se deplaseaza inainte sau inapoi.
4. Daca un jucator nimereste pe spatiul cu carusel, urca repede in acesta si coboara la spatiul cu EXIT. Caruselul te poate trimite cateva spatii inainte sau inapoi.
5. Pentru a castiga, fii primul jucator care ajunge la *Finish*. Felicitari – iti poti alege o gustare

delicioasa.

Nivelul 2: Sa numaram

1. Intoarce spinner-ul pe partea cu numere.
2. Regulile sunt aceleasi ca in nivelul 1, doar ca de aceasta data te deplasezi pe traseu numarand casutele conform cifrei alese pe spinner. Jucatorii poti imparti aceeaasi casuta, asa ca uita-te cu atentie la tablita de joc!
3. Daca spinner-ul indica cifra 0 il vei lasa pe urmatorul jucator sa invarta. O sa vina si randul tau in curand!
4. Pentru a castiga, trebuie sa invarti spinner-ul astfel incat sa nimeresti o cifra suficient de mare care sa te duca la *Finish*. Daca spre exemplu, esti la 3 spatii distanta de *Finish* si invartind spinner-ul nimeresti cifra 5, atunci esti castigator pentru ca cifra 5 este mai mare decat cifra 3.