

MAGNETYCZNA GRA EDUKACYJNA

Liczenie



⚠️ OSTRZEŻENIE:
NIEBEZPIECZEŃSTWO ZADŁAWIENIA — zawiera
małe części. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat



Play. Learn. Everywhere.

Cześć! Mam na imię **Omi**.
Jestem mądrą sówką. Chodź i pobaw się ze mną.





Wprowadzenie

PL

Jako bardzo przydatne narzędzie edukacji matematycznej, **MAGNETYCZNA GRA EDUKACYJNA - LICZENIE** może zwiększyć zainteresowanie dzieci nauką matematyki poprzez ciekawe gry. Cele nauczania obejmują **liczenie, rozpoznawanie kolorów i wzorów, porównywanie, rozwój umiejętności społecznych** i wiele więcej!



Liczenie



Sortowanie



Dopasowywanie



Zawartość



Magnesy do nauki × 83



Magnetyczne pudełko × 1



Przewodnik dla rodziców × 1



Jak grać



1. Liczenie 1-10

Rodzice mogą umieścić na planszy kilka magnesów z cyframi i pozwolić dzieciom dopasować do każdej cyfry odpowiednią liczbę sów Omi.



2. Sortowanie i dopasowywanie

1. Gracze na zmianę kręcą spinnerem i dopasowują sowy Omi do domów tego samego koloru, jaki wskazuje wskazówka na spinnerze.

2. Jeśli wskazówka wskaże , gracz wybiera sówkę Omi w dowolnym kolorze. Jeśli wskaże , gracz musi zakręcić ponownie.

3. Po 5 rundach porównajcie, którego koloru sów Omi jest najwięcej i umieście odpowiednią cyfrę na planszy.



Jak grać

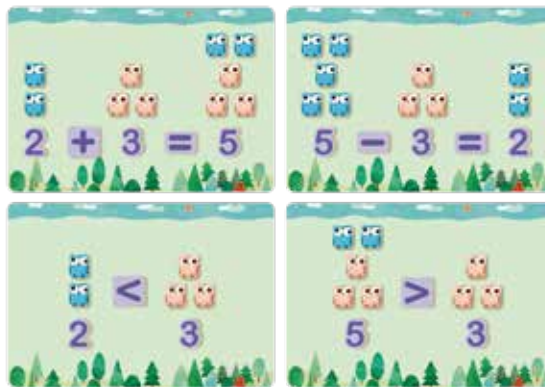
3. Wzory

Ułóż sowy Omi w dowolny, powtarzalny wzór. Pozwól dzieciom przyjrzeć się ułożeniu i poprosz o ułożenie pozostałych sówek tak aby dokończyć wzór.



4. Działania

Użyj magnetycznych elementów do zobrazowania działań matematycznych.





Jak grać

PL

5. Gra planszowa

Poszukiwanie skarbów z sówką Omi



Przygotowanie

Każdy z graczy wybiera jedną Sowę Omi i umieszcza ją na **starcie** planszy. Statek piracki staje na **starcie** po prawej stronie. Każdy z graczy po kolei kręci spinnerem. Zaczyna najmłodszy gracz.






03



Jak grać

Jak grać

1. Jeśli wskazówka zatrzyma się na , przesunij swoją sówkę na odpowiadający jej kolor.
2. Jeśli wskazówka zatrzyma się na , przesunij statek piracki jedno pole do góry.
3. Jeśli wskazówka zatrzyma się na , musisz zakręcić ponownie.

Gra kończy się gdy

1. Wszystkie sowy docierają na wyspę przed piratami i wygrywają.



2. Piraci lądują na wyspie przed sowami Omi i znajdują skarb



Play. Learn. Everywhere.



mierEdu® is a trademark of Mier Edu Pty Ltd,
42 Palladium Circuit, Clyde North, Melbourne,
VIC 3978, Australia

www.mieredu.com.au

Designed in Australia.
Made in China.

©2022 mierEdu. All rights reserved.