



mierEdu®

Play. Learn. Everywhere.

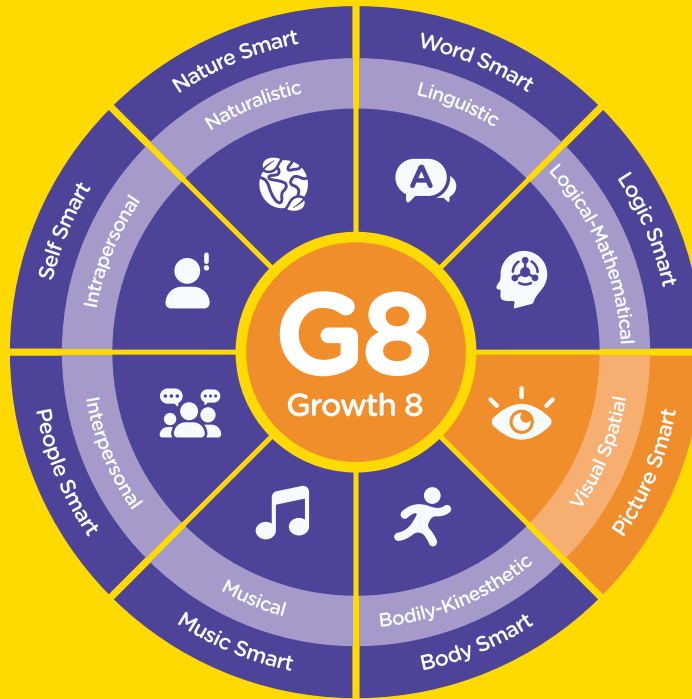


MAGNETYCZNA GRA EDUKACYJNA

Kształty



⚠️ 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

Magnetyczna gra edukacyjna - Kształty w zabawny i wciągający sposób przedstawia dzieciom kształty geometryczne. Gra w kreatywny sposób łączy motyw kształtów i grę planszową o tematyce kulinarnej, pozwalając dzieciom z łatwością opanować koncepcję kształtu oraz rozwijać wyobraźnię przestrzenną i ćwiczyć pamięć wzrokową.



Rozpoznawanie kształtów



Kreatywność i ćwiczenie zręczności



Pamięć wzrokową



Zawartość



Magnesy do nauki kształtów × 37



Karty × 12



Zawartość × 1



Przewodnik dla rodziców × 1



Jak grać

1. Podstawowe kształty

Poznaj 6 podstawowych kształtów.













Kształt	Nazwa	Kształt	Nazwa
	Trójkąt		Trapez
	Romb		Półkole
	Kwadrat		Koło
	Sześciokąt		

2. Połączenie kształtów

Użyj podstawowych kształtów, aby odkryć więcej kombinacji.



Jak grać

2		=	
3		=	
4		=	
5		=	
6		=	
2		=	



Jak grać

PL

2



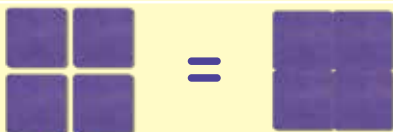
4



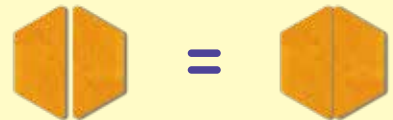
2



4



2



4



Jak grać

3. Puzzle z kształtów

Mamy dla Ciebie 60 kombinacji puzzli z dostępnych kształtów. Ile jeszcze kombinacji zdołasz ułożyć?





Jak grać



Jak grać

4. Gra planszowa



2-3

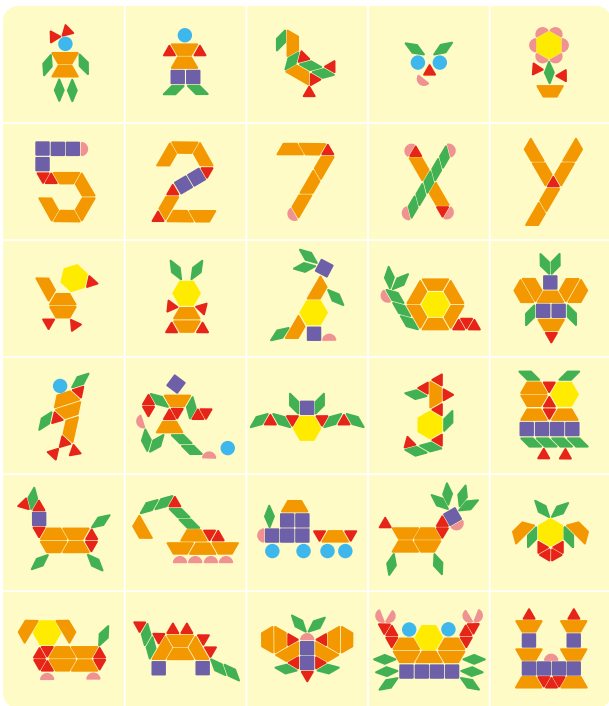
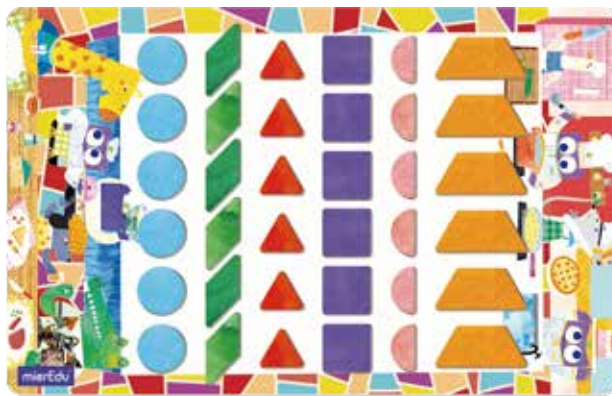


10-15

PL

Restauracja Kształtów Sówki Omi

Przygotowanie





Jak grać

PL

Jak grać

1. Zaczyna najmłodszy gracz. Gracze wybierają kartę jedzenia, z którą chcą zacząć grę, odwracają kartę, aby sprawdzić potrzebne składniki i ich kształt.



2. Gracze na zmianę odwracają magnesy z kształtami na tablicy, aby znaleźć potrzebne składniki. Jeden magnes w jednej kolejce. Jeśli jest to potrzebny składnik, zatrzymują ten magnes i umieszczają go na swojej karcie. Jeśli nie - odkładają go z powrotem na swoje miejsce.

- Pasuje, zatrzymaj magnes i umieść na swojej karcie.



- Nie pasuje, odłóż z powrotem.



Jak grać

3. Po zebraniu wszystkich 3 składników do swojej karty, gracz może wybrać nową kartę i kontynuować grę.



Koniec gry

Pierwszy gracz, który zbierze 4 karty jedzenia, zostaje zwycięzcą i może otrzymać medal za doskonałą pamięć i szybkość.



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.