

# Abecadło

Układanka edukacyjna  
dla przedszkolaków



## Instrukcja



Seria **Mały Odkrywca** to gry edukacyjne dla dzieci w wieku przedszkolnym od 3 do 5 lat.

Każda z gier została przygotowana w taki sposób, by łączyła naukę z zabawą. Wykorzystujemy naturalne sposoby uczenia się. To forma rozrywki, która jest w istocie nauką.

Bawiąc się z dziećmi produktami z serii Mały Odkrywca, wspomagamy ich rozwój poznawczy i intelektualny. Wesoła zabawa rozwija myślenie logiczno-matematyczne, stymuluje rozwój słownictwa i zdolności komunikacyjne, ćwiczy koordynację wzrokowo-ruchową, trenuje pamięć i koncentrację, pobudza wyobraźnię oraz kreatywność. Gry poruszają tematy i zagadnienia związane z edukacją przedszkolną oraz z zainteresowaniami dziecka w tym wieku.

Zadbaliśmy o każdy szczegół – wyraźne rysunki i żywe kolory są dopasowane do stopnia rozwoju dziecka. Piękna kolorystyka i doskonale wykonana ilustracja sprawiają, że nauka jest jeszcze przyjemniejsza.



## Abecadło

Edukacyjna układanka dla przedszkolaków.

**Abecadło** to układanka edukacyjna, która poprzez wesołą zabawę wprowadza dziecko w świat liter. Gra zawiera proste i wesołe zadania, dzięki którym dziecko uczy się liter polskiego alfabetu i ćwiczy umiejętność łączenia ich z obrazkami. To świetny pierwszy krok do nauki czytania i pisania.

### Opakowanie zawiera:

- trzydzieści dwie dwudzielne układanki litera – obrazek
- osiemnaście żetonów
- instrukcję z propozycjami zabaw

### Wartości edukacyjne:

- nauka liter polskiego alfabetu
- wzbogacenie słownictwa
- ćwiczenie umiejętności wypowiedzania się
- rozbudzanie ciekawości poznawczej
- rozwój pamięci wzrokowej i sprawności manualnej



Produkt może być wykorzystywany do rozmaitych zabaw. Przykładowe pomysły pokazane zostały poniżej.

## NA DOBRY POCZĄTEK

Rozłóżcie wszystkie kartoniki obrazkiem do góry, dzieląc je na litery i obrazki. Wspólnie z dzieckiem dopasowujcie litery do obrazka, którego nazwa rozpoczyna się na daną literę, np. **A + Arbuz**. Wymawiacie przy tym wyraźnie głoskę (dziecko może w tym czasie obrysować jej kształt paluszkiem). Następnie pokazujecie obrazek i wypowiadacie cały wyraz.



Można rozpocząć od kilku liter i stopniowo wprowadzać ich więcej, tak by docelowo pokazać cały alfabet.

**WAŻNE!** W przypadku liter **ą, ę, Ń** należy poinformować dziecko, że w naszym języku nie występują wyrazy, które rozpoczynają się na te litery, jednak wchodzą one w skład alfabetu.

### 1. UKŁADANIE

Rozłóżcie wszystkie kartoniki obrazkiem do góry, dzieląc je na litery i obrazki. Zadaniem dziecka jest samodzielne dopasowanie litery do obrazka, którego nazwa rozpoczyna się na daną literę, np. **A + Arbuz**. Za pomocą żetonów dziecko może określić liczbę liter w danym wyrazie.



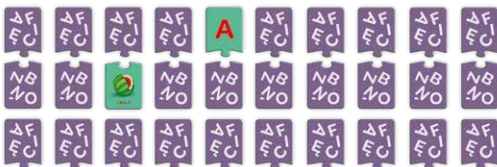


## 2. WYŚCIG

Rozkładamy wszystkie kartoniki obrazkami i literami do góry. Wszyscy gracze jednocześnie próbują odnaleźć jak największą liczbę par.

## 3. MEMOS

Celem gry jest zebranie jak największej liczby par kartoników. Kartoniki należy ułożyć na stole obrazkami i literami do dołu, a następnie je wymieszać.



Kolejność wchodzenia do gry wyznacza się wyliczanką lub losowaniem. Gracze kolejno odwracają po dwa kartoniki (najpierw jeden, później drugi), tak by wszyscy mogli je zobaczyć i zapamiętać ich położenie. Jeżeli odkryte kartoniki stanowią parę (literka i obrazek zaczynający się na daną literę), gracz zabiera je i odkłada na swój stos.

W nagrodę może odkrywać kolejne kartoniki aż do momentu, gdy odwróci dwa różne. Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie pary zostaną odnalezione. Wygrywa posiadacz największej liczby par.

## 4. HISTORYJKI

Kartoniki z obrazkami układamy przed sobą obrazkami do dołu. Każdy gracz po kolei losuje trzy wybrane kartoniki. Zadanie polega na tym, by ułożyć historię, w której używacie wyrazów z wylosowanych kartoników.



## 5. ZNAJDŹ PRZEDMIOT

Wybierzcie tylko kartoniki z literami i rozłóżcie je przed sobą literką do dołu. Gracze po kolei losują jedną literę, a następnie mają za zadanie wymienienie trzech przedmiotów, których nazwa rozpoczyna się na tę literę.



**BAJKA**  
**BUTY**  
**BAL**

## 6. SYLABINKI

Dzieci po kolei wybierają jeden obrazek i określają liczbę sylab za pomocą żetonów. Jednocześnie dzieci mogą wypowiedzieć nazwę przedmiotu sylabami (dla ułatwienia przy każdej sylabie można klasnąć w dłoń).



## SPIS ILUSTRACJI UŻYTYCH W GRZE:

**A** ARBUZ

**Ą** ZĄB

**B** BIEDRONKA

**C** CYTRYNA

**Ć** ĆMA

**D** DOM

**E** ESKIMOS

**Ę** GĘŚ

**F** FOKA

**G** GRUSZKA

**H** HULAJNOGA

**I** INDYK

**J** JABŁKO

**K** KOALA

**L** LATAWIEC

**Ł** ŁYZKA

**M** MOTYL

**N** NOŻYČKI

**Ń** SŁOŃ

**O** OKULARY

**Ó** ÓSEMKA

**P** PIĘKA

**R** RAKIETA

**S** SOWA

**Ś** ŚLIKAK

**T** TĘCZA

**U** ULE

**W** WILK

**Y** YETI

**Z** ZEGAR

**Ż** ŻREBAK

**Ź** ŻABA



Produkty z serii **Mały Odkrywca** są testowane przez dzieci oraz pozytywnie zaopiniowane przez nauczycieli przedszkolnych, psychologów i rodziców.

Dziękujemy dyrekcji i nauczycielom gdyńskich przedszkoli za testowanie i opiniowanie naszych produktów:



**PRZEDSZKOLE NR 8  
PLUSZOWY MISIACZEK**

**Zobacz całą serię:**





Ilustracje, design, opracowanie graficzne:

Iwona Murawska

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski

Autor gry i kierownik projektu:

Monika Rutowska-Leśniewska



TREFL SA, Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

Made in Poland

Nasze produkty zostały opracowane  
i wyprodukowane w Polsce.