

Óra

 **Oktató játékok gyűjteménye a legfiatalabb gyerekek számára**

Az **Óra** egy oktató kirakós játék, amely barátságos módon segíti az óraműködéssel való megismerkedést, ezen kívül megtanít különböző tevékenységeket a megfelelő napszakhoz igazítani. A játékban egy óvodás tipikus napját bemutató ábrákat használtunk fel (ezek a gyerekek által ismert tevékenységek), ami jelentősen megkönnyíti a tanulást. A játék fejleszti a tervezési és az események sorrendjét meghatározó képességeket. Ezen kívül tökéletesen edzi az alapvető matematikai készségeket, a térbeli orientációt, valamint a párosítást és az osztályozást. A játéknak köszönhetően a gyerek javítja saját verbális aktivitását és gyakorolja a figyelem koncentrációját valamint a motorikai képességét.

A csomag 9 nagy kettéosztható és kétoldalú puzzle-kártyát-, (18 tevékenység és órák a megfelelő időponttal), egy nagy órát mozgó mutatókkal, valamint a szórokazást gazdagító, kiegészítő elemeket tartalmaz. A használati utasítás számos játéklehetőséget mutat be.

A vastag kartonból készített nagy elemek kiváló minőségű festékekkel vannak festve, ami biztonságos szórakozást nyújt a kisgyerekek számára.

A játékokat a gyermek fejlettségi fokához igazított egyértelmű ábrák és élénk színek segítik.

A **Kis Felfedező** sorozat oktató játékok 2 és 6 év közötti gyerekek számára készültek.

Minden játékot abból a célból fejlesztettünk, hogy támogassa a gyermek kognitív és intellektuális fejlődését: fejlesztik a logikai-matematikai gondolkodást, stimulálják a kommunikációs képességeket, gazdagítják a szóincset, gyakorolják a szem-kéz koordinációt, edzik az emlékezőtehetséget és a koncentrációt, serkentik a képzeletet és a kreativitást. A játékaink egy móka és tanulás turmix, így ez az Ön ideális kreatív időtöltése lehet a gyermekkel.



Kognitív képességek
Capacitatea cognitivă



Koncentráció
Concentrarea



Szem-kéz koordináció
Coordonarea ochi-mână



Logikus gondolkodás
Gândirea logică

A Kis felfedező sorozatból származó termékek gyerekek által lett tesztelve és pozitív értékelést kaptak az óvodai pedagógusoktól.

Produsele din seria Micul Explorator sunt testate de copii și au primit un aviz pozitiv de la educatoarele.

TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Made in Poland



FIGYELMEZTETÉS

A játék 3 éves kor alatti gyerekeknek nem adható. Az apró letört elemek a légutakba kerülve fulladásveszélyt okozhatnak.



AVERTISMENT

Nerecomandat copiilor sub 3 ani. Există riscul de sufocare cu elementele mici, desprinse.



01200



5 900511 012002

Importőr és forgalmazó: CTW Toys Kft. (1115 Budapest, Bartók B. út 152/c) Tel.:(06-1)206-39-72 e-mail:office@ctwtoys.hu
HU Kérjük, őrizze meg a csomagolást későbbi referencia céljára. RO Pastrăți ambalajul pentru referință ulterioară.

Ceasul

 **Set de jocuri educative pentru cei mici**

Ceasul este un joc educativ care într-un mod prietenos ajută la cunoașterea funcționării ceasului și învață să atribuie diverse acțiuni momentelor corespunzătoare ale zilei. Jocul utilizează desene care înfățișează o zi obișnuită din viața unui copil de grădiniță (adică activitățile pe care le cunosc), ceea ce favorizează considerabil procesul de învățare. Jocul dezvoltă capacitatea de planificare și de determinare a ordinii evenimentelor. Este, de asemenea, un antrenament excelent al abilităților matematice de bază, orientării în spațiu, stivuirii și clasificării. Datorită jocului copilul va îmbunătăți activitatea verbală și va antrena concentrarea și capacitatea motorie.

Produsul conține 9 cartonase puzzle cu două fețe divizate în două (18 activități și ceasuri cu ora corespunzătoare), un ceas mare cu acele mobile și elemente suplimentare de îmbogățire a distracției precum și instrucțiuni cu numeroase propuneri de distracție.

Elementele mari din carton gros sunt acoperite cu vopsele de înaltă calitate, ceea ce garantează o distracție în condiții de siguranță, chiar și pentru copiii mici. Desenele clare și culorile vii, sunt adaptate nivelului de dezvoltare a copilului.

Seria **Micul Explorator** sunt jocuri educative pentru copii cu vârsta de la 2 la 6 ani.

Toate jocurile au fost pregătite pentru a sprijini dezvoltarea cognitivă și intelectuală a copiilor: dezvoltă gândirea logico-matematică, stimulează abilitățile de comunicare și îmbogățesc vocabularul, practică coordonarea mână-ochi, antrenează memoria și concentrarea, stimulează imaginația și creativitatea.

Jocurile noastre sunt o îmbinare a distracției și învățării, iar utilizarea lor este o idee foarte bună de petrecere creativă a timpului cu copilul dumneavoastră.



Óra

Oktató játékok gyűjteménye
a legfiatalabb gyerekek számára

JÁTÉKSZABÁLY





**A Kis Felfedező sorozat oktató játékok
2 és 6 év közötti gyerekek számára.**

**Minden játékot abból a célból fejlesztettünk, hogy
támogassa a gyermek kognitív és intellektuális
fejlődését: fejlesztik a logikai-matematikai
gondolkodást, stimulálják a kommunikációs
képességeket, gazdagítják a szókincset,
gyakorolják a szem-kéz koordinációt, edzik az
emlékezőtehetséget és a koncentrációt, serkentik
a képzeletet és a kreativitást**

**A játékaink egy móka és tanulás turmix, így ez az
Önök ideális kreatív időtöltése lehet a gyermekkel.**

Óra

Oktató játékok gyűjteménye a legfiatalabb gyerekek számára

Az Óra egy oktató kirakós játék, amely barátságos módon segíti az óraműködéssel való megismerkedést, ezen kívül megtanítja a különböző tevékenységeket a megfelelő napszakhoz igazítani.

A játékban egy óvodás tipikus napját bemutató ábrákat használtunk fel (ezek a gyerekek által ismert tevékenységek), ami jelentősen megkönnyíti a tanulást. A játék fejleszti a tervezési és az események sorrendjét meghatározó képességeket. Ezen kívül tökéletesen edzi az alapvető matematikai készségeket, a térbeli orientációt, valamint a kapcsolatokat és az osztályozást. A játéknak köszönhetően a gyerek javítja saját verbális aktivitását és gyakorolja a figyelem koncentrációját valamint a motorikai képességét. A játékhoz szülőknek szóló használati utasításokat és játék ajánlatokat adtunk.



**Kognitív
Képességek**



Koncentráció



**Szem-kéz
koordináció**



**Logikus
gondolkodás**

A termék négy év feletti gyerekek számára ajánlott.

A CSOMAG

9 nagy ketté osztható és kétoldalú puzzle-kártyát (18 tevékenység és órák a megfelelő időponttal), egy nagy órát mozgó mutatókkal, valamint a szórakozást gazdagító, kiegészítő elemeket tartalmaz.

A termék sok játéketletet biztosít - a gyermek vagy egyedül szórakozhat vele, vagy egy csoportjátékban egykorú gyerekekkel, vagy gondozóval együtt.

JÁTÉKLEHETŐSÉGEK, TÖBBEK KÖZÖTT:

1. Tevékenységek

Minden kártyát képpel felfelé fordítva rakunk ki. A gyermek feladata elmesélni, hogy mit ábrázol a kép, majd olyan sorrendben összerakni, hogy egy tipikus kisgyerek napját mondja el.

2. Óra összerakása



Mikor a gyerekekkel együtt össze szerelitek az órát, mutasd és magyarázd neki, hogy miből áll és hogyan működik (a kis mutató órákat, a nagy mutató perceket mutat). Olvassátok el az órákat együtt (1-től 12-ig főszámnevek és rendszámnevek emlékeztetése), mesélj neki, hogy miből áll egy nap, mutasd meg neki az órán, hogy minden óra 60 percből áll.

A fiatalabb gyerekek esetében a mókát csak a kis mutatóval kezdjük a különböző órákat egymás után mutatva.

3. Kapcsolás

Minden tevékenység alatt egy elektronikus órán rögzített időpont van írva. A gyermek feladata a ketté osztható kirakós



játékot összekapcsolni, az órán mutatott időpontokhoz a tevékenységeket hozzáigazítani. **Fontos!** A kirakós játék egy önjavító mechanizmust tartalmaz - az adott tevékenységet ábrázoló kép csak egy megfelelő időpontot mutató laphoz igazítható hozzá.

4. Mutasd az órán

Az összes kirakós játék összekapcsolása után próbáld meg az időt a nagy órán mutatni.

5. Miniórák (idősebb gyerekek számára)

A miniórás zsetonokat a kék színnel felfelé fordítva rakjuk. A gyerekek egymás után kiválasztanak egy zsetont és beállítanak a nagy órán egy időpontot, amelyen keresztül egy feladatot mutatnak, pl.:

12:00 + 30 perc

- perc az órán 12:30
- mutassuk meg, a zseton hátsó oldalán ellenőrizzük a helyes választ.



6. Napszakok

A csomagban egy rajz található, amely a nap égi pozícióját a különböző napszakokban ábrázolja: reggel-dél-délután-este. Próbáld meg a tevékenységi kártyákat az adott napszakhoz hozzáigazítani.



7. Mikor

Minden tevékenységi kártyát kirakunk. A gyerekek egymás után húznak egy tevékenységet és megpróbálják a nagy órán a kép alatt felírt időpontot megmutatni. Próbáljátok a gyerekekkel együtt megmutatni, mikor végzitek a saját életéből ismert tevékenységeket, pl. mikor mentek kutyát sétáltatni, mikor jön vissza anya a munkahelyéről, mikor kezdődnek a kiegészítő tanfolyamok.

8. Mozgás-játék

Rakjatok minden kirakós játékot magatok elé. A gyerek anélkül, hogy megmutatná a többi játékosnak, beállítja az időpontot a nagy órán és a kezei segítségével próbálja azt bemutatni. A többi játékosnak a feladata megadni a helyes választ.



9. Érzelmek órája

A gyerekek feladata elmesélni, hogy a nap folyamán melyik tevékenységet szeretik a legjobban és melyiket nem kedvelik. Beszéljétek meg, hogy miért van így. Minden gyermek beszéljen az álom napjáról.

10. Mesék

A gyermek feladata a képek segítségével egy óvodás napját elmesélni. Ösztönözhetjük a kisgyermeket, hogy próbálja meg elmesélni mit csinál a fiú a képeken.

11. Sztorik - rejtvények (idősebb gyerekek számára)

Példa

- **Matyi 9:00-kor elment, 3 óra múlva jött vissza.
Mikor jött haza?**
- **A rajzfilm 19:00-kor kezdődött, 30 percet tartott.
Mikor lett vége?**
- **Jancsi 7:30-kor óvodába ment, az útja 30 percet vett igénybe.
Mikor ért oda az óvodához?**
- **11:00-kor Robert és Kata építőkockákkal elkezdtek játszani,
12:00-kor az építőkockavár már készen állt.
Mennyi időt építették?**
- **Józsi 17:00-kor sétálni ment nagynénjével, a séta egy órát
tartott. Mikor jöttek haza?**
- **Márk szüleivel 10:00-kor elment a nagymamához. 12.00-kor
ott voltak. Mennyi ideig tartott az út?**
- **Pista 6:30-kor reggel kel fel, a reggeli előtt fél órán át
fürdőzik és felöltözik. Mikor kezdi meg a reggelit?**

12. Óra Mestere (idősebb gyerekek számára)

A percmutatót a tevékenység kezdete és vége között mozgatva, mutassátok az órán, hogy mennyi időt vesz igénybe egy adott tevékenység.

Példa

- **a rajzfilmnézés 20 percet tart, 16:00-tól 16:20-ig.**
- **A reggeli 10 percet tart, 7:10-től 07:20-ig.**

13. Napirend

A tevékenységeket ábrázoló képek segítségével alakítsátok a gyerekekkel együtt a napirendeteket. Hogy néz ki egy nap, amikor óvodába mentek és hogy néz ki egy hétvégi nap. Készítsetek elő egy nagy papírlapot és színes ceruzákat vagy filctollakat, rajzoljatok együtt egy saját napirendet.

14. Hány óra van

A. Az óra hátsó oldalán digitális órák révén megmutatott időpontok találhatóak - a gyerek egy időpontot kiválaszt, a feladata megmutatni a választott időpontot a nagy órán.



B. Készítsetek elő kis cetliket. Egy személy beállít egy időpontot a nagy órán, a többi gyerek felírja a cetliken ezt az időpontot számjegyekkel. Aki egy helyes választ ad, egy pontot kap.

C. Készítsetek elő kis cetliket, számjegyek segítségével írtatok fel időpontokat - húzzátok ki őket egymás után és próbáljátok megmutatni a nagy órán. Aki egy helyes választ ad, egy pontot kap.

FIGYELEM! Idősebb gyerekek esetében hozzáadhatunk negyedórákat is.

15. Különböző órák

Beszéljete a gyerekekkel arról, hogy milyen típusú órákat ismerünk, pl. karóra, fali óra, ébresztőóra, bűváróra, napóra, homokóra, kakukkos óra. Ezek közül melyik órák van otthon?

16. Saját óra

Próbáljátok meg színes elemek pl. zsinórok, számjegyes kockák, botok segítségével a saját órákat létrehozni.

Ábrák jegyzéke

6:30	Ébresztő
7:00	Reggeli fogmosás
7:30	Reggeli
8:00	Indulás az óvodába
9:00	Tanulás
11:00	Délelőtti játék
12:00	Ebéd
13:00	Szundi
14:00	Játszóteri szórakozás
15:00	Indulás haza
16:00	Uzsonna
17:00	Séta
18:00	Délutáni játék
18:30	Vacsora
19:00	Rajzfilm nézés
19:30	Fürdés
20:00	Esti-mese hallgatás
21:00	Alvás

ISMERJE MEG A TELJES SZOROZATUNKAT



**A Kis felfedező sorozatból származó
termékek gyerekek által voltak
tesztelve és pozitív értékelést kaptak
az óvodai pedagógusoktól.**

Játék szerzője:
Monika Rutowska

Fejlesztő csapat:
Jacek Zdybel
Sławomir Czuba
Krystian Skrzyszewski

Technika fejlesztése:
Grzegorz Traczykowski

Grafika fejlesztése:
Julia Świlczewska



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Made in Poland