

305173



# Moja Pierwsza Gra Edukacyjna - ZOO



Moja Pierwsza Gra Edukacyjna ZOO

# Moja Pierwsza Gra Edukacyjna ZOO

## Duży zestaw gier edukacyjnych HABA



**Pomysł na grę:** Hagen Baumann  
**Ilustracje:** Aleš Vrtal  
**Redakcja:** Markus Singer

### Drodzy Rodzice,

Witajcie w świecie ZOO!

Gratulujemy udanego zakupu! Dzięki zestawowi 10 gier edukacyjnych oferujecie waszemu dziecku możliwość rozwoju poprzez zabawę. Gra uczy liczenia w zakresie 1-10, klasyfikacji kształtów i kolorów, umiejętności koncentracji, rozwija zmysł dotyku poprzez zabawy sensoryczne oraz ćwiczy pamięć.

Gwarantujemy dobrą zabawę, a nauka idzie z nią w parze!

Twórcy gier dla waszych dzieci!

### Spis treści:

|                                                                                                       | <i>Strona</i> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>1. Rozpoznawanie zwierząt</b><br>sensoryczna gra pamięciowa przeznaczona dla 2-4 dzieci w wieku 3+ | 5             |
| <b>2. 1, 2, 3 – Liczenie żyraf</b><br>nauka liczenia, 4 poziomy trudności, dla 2-4 dzieci w wieku 3+  | 6             |
| <b>3. Turniej w Zoo</b><br>kolorowe zawody dla 2-4 dzieci w wieku 3+                                  | 7             |
| <b>4. Ale szarada!</b><br>sensoryczna gra z kształtami, dla 2-4 dzieci w wieku 3+                     | 8             |
| <b>5. Bliźniacze żyrafy</b><br>gra pamięciowa z liczbami oraz ilościami, dla 2-4 dzieci w wieku 3+    | 9             |
| <b>6. Polowanie na kameleona</b><br>gra pamięciowa z kolorami, dla 2-4 dzieci w wieku 3 1/2 +         | 10            |
| <b>7. Żarłok</b><br>gra karciana polegająca na porównywaniu ilości, dla 2-4 dzieci w wieku 4+         | 11            |
| <b>8. Detektywi żyrafy</b><br>gra pamięciowa z numerami, dla 2-4 dzieci w wieku 4+                    | 12            |
| <b>9. Zamieszanie w zoo</b><br>gra karciana z numerami , dla 2-4 dzieci w wieku 4+                    | 13            |
| <b>10. 2 + 5 = Kokos</b><br>pierwsza gra z dodawaniem, dla 2-4 dzieci w wieku 4+                      | 14            |

## Zawartość

1 figurka nosorożca, 1 figurka zebry, 1 figurka flaminga, 1 figurka foki, 1 figurka żyrafy, 1 figurka tukana, 1 figurka węża, 1 figurka żółwia, 1 figurka opiekuna zwierząt, 2 kostki do gry, 1 woreczek z materiału, zestaw instrukcji

### Dwustronna plansza "Szarada" i "Kameleony"

"Szarada"



"Kameleony"



### Dwustronna plansza "Palmy" i "Turniej w zoo"

"Palmy"



"Turniej w zoo"



### 30 kart Skrzynka z owocami

przód



tył



## 22 Żyrafy (ilości i numery)

tył



przód żyrafy (ilości)



przód żyrafy (numery)



## 12 kształtów geometrycznych

(3 kwadraty, 3 prostokąty, 3 trójkąty, 3 koła)

strona kształt



strona zabawka



## 11 kameleonów

przód



tył



## 10 elementów drabiny z żółwi różnej wysokości (1,1,2,3,4,5,6,7,8,9)



## 1 moneta ze zwierakiem

przód



tył



## 12 kokosów



## 8 żetonów ze zwierzętami

przód



tył



**Wskazówka:** Przed rozpoczęciem gry delikatnie wypchnijcie z ramek następujące elementy: 22 żyrafy, 11 kameleonów, 10 elementów drabiny z żółwi, 3 koła, 3 kwadraty, 3 prostokąty, 3 trójkąty, 12 kokosów, 1 monetę, 8 żetonów ze zwierzętami.

# Gra nr 1: Rozpoznawanie zwierząt

Sensoryczna gra pamięciowa przeznaczona dla 2-4 dzieci w wieku od 3 lat wzwyż.

## Zalety gry

stymuluje zmysł dotyku, uczy liczenia w zakresie 0-5, ćwiczy pamięć.

## Materiały potrzebne do gry

Figurka opiekuna zwierząt, 8 żetonów ze zwierzętami, 12 kokosów, wszystkie drewniane figurki zwierząt, kostka do gry żyrafa, woreczek.

## Przygotowanie do gry

Z 8 żetonów ułóżcie okrąg, tak, aby były one zwrócone stroną ze zwierzętami do góry. Ustawcie figurkę opiekuna poza okręgiem przy dowolnym żetonie. W środku ułóżcie 12 kokosów. Figurki zwierząt umieśćcie w woreczku oraz przygotujcie kostkę do gry.

## Zasady gry

Słyszycie? Coś zaszleściło w krzakach. Czy to nosorożec, flaming, a może żyrafa? Opiekun zwierząt wyciąga ręce w kierunku zieleni i poprzez dotyk próbuje odgadnąć kto tam się ukrywa. Czy możecie mu w tym pomóc?

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto ostatnio pogłaskał jakieś zwierzątko. Wykonuje rzut kostką i liczy na głos łatkę, które pokazała. Następnie przesuwa figurkę opiekuna zwierząt (również w kierunku zgodnym z tym zegarowym) o wskazaną przez kostkę ilość pól (gdy zostanie wyrzucona strona bez latek, figurka opiekuna pozostaje na swoim miejscu. Nie może wykonać ruchu). Przyjrzyj się zwierzątkowi, przy którym stoi opiekun. Weź do ręki worek z figurkami i nie zaglądając do środka, spróbuj za pomocą dotyku wylosować pasującą figurkę. Wyciągnij ją z worka i ustaw na żetonie przy którym stoi opiekun.

### Czy drewniana figurka pasuje do obrazka na żetonie?

- **Tak?**  
Super! w nagrodę otrzymujesz 1 kokos.
- **Nie?**  
Niestety nie otrzymujesz nagrody.

Włóż drewnianą figurkę z powrotem do woreczka. Zapamiętaj zwierzątko, który znajduje się na żetonie i zakryj go.

### Ważne

W trakcie gry opiekun zwierząt może ponownie zatrzymać się przy tym samym zakrytym żetonie. Spróbuj przypomnieć sobie jaki zwierzątko się na nim znajduje i wylosować odpowiednią figurkę z woreczka. Odwróć żeton i sprawdź, czy do siebie pasują. W przypadku poprawnego rozpoznania gracz otrzymuje w nagrodę 2 kokosy. Włóż figurkę z powrotem do woreczka, żeton pozostaje odkryty.

Czas na ruch kolejnego gracza.

## Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie kokosy zostaną rozdane. Każdy z graczy układa swoje kokosy jeden na drugim tworząc z nich wieżę. Gracz z najwyższą wieżą wygrywa. W przypadku remisu zwycięzcy wspólnie świętują wygraną.

Gra stanie się łatwiejszą, jeśli nie będziecie zakrywać żetonów ze zwierzątkami.

Natomiast podniesiecie poziom trudności, jeśli po zapamiętaniu położenia poszczególnych żetonów zakryjecie je wszystkie na samym początku gry. Po każdym ruchu gracza żeton jest ponownie zakrywany.

## Gra nr 2: 1, 2, 3 – Liczenie żyraf

Gra z kostką, 4 poziomy trudności, dla 2-4 dzieci w wieku od 3 lat wzwyż.

### Zalety gry

First counting, numbers and quantities from 0 to 5, reading and naming of numbers

### Materiały potrzebne do gry

6 żyraf z łatkami, 1 kostka do gry żyrafa

### Przygotowanie do gry

Żyrafy z łatkami w ilości od 0 do 5 ułóżcie odkryte po środku stołu. Przygotujcie kotkę do gry.

### Zasady gry

Leon i Zuzia mają problem z rozróżnieniem żyraf mieszkających w zagrodzie, bo każda z nich ma inną ilość łatek. Ale czy na pewno? Czy potrafisz policzyć łatki znajdujące się na każdej z nich?

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba, która ma najmniej łatek na swoim ubraniu rozpoczyna grę i wykonuje rzut kostką jako pierwsza. Odlicz na głos ilość łatek. Spróbuj odnaleźć żyrafę z taką samą ilością łatek i ułóż przed sobą.

#### Czy na żyrafie i na kostce znajduje się taka sama ilość łatek?

- **Tak?**  
Wspaniale! W nagrodę możesz zatrzymać żyrafę.
- **Nie?**  
Niestety, ale źle policzyłeś łatki. Policz je jeszcze raz i odłóż żyrafę z powrotem na środek stołu.

W przypadku, gdy żyrafa, której szukasz znajduje się u innego z graczy, możesz mu ją odebrać (gdy para nie zostanie poprawnie odnaleziona, żyrafa wraca do gracza, któremu została wcześniej zabrana).

Czas na ruch kolejnego gracza.

### Koniec gry

Gra kończy się w chwili, gdy wszystkie żyrafy zostaną rozdane. Wygrywa osoba z największą ilością żyraf.

### Warianty

#### Poziom trudności 2:

Utrudnicie grę, jeżeli zamiast żyraf z łatkami użyjecie tych z numerami 0-5. Ten wariant uczy dodatkowo umiejętności kojarzenia ilości z numerami 0-5.

#### Poziom trudności 3:

Gra stanie się jeszcze trudniejsza, jeśli użyjecie obydwu kostek i wszystkich żyraf z łatkami. Ten wariant uczy dodatkowo umiejętności kojarzenia ilości z numerami 0-10.

#### Poziom trudności 4:

W najtrudniejszym wariantcie użyjcie obydwu kostek i wszystkich żyraf z numerami (zamiast tych z łatkami).

Ten wariant uczy dodatkowo umiejętności kojarzenia ilości z numerami 0-10.

## Gra nr 3: Turniej w Zoo

Kolorowa rozgrywka dla 2-4 dzieci w wieku od 3 lat wzwyż.

### Zalety gry

Uczy rozpoznawania kolorów (czerwony, żółty, zielony, niebieski) oraz uważnej obserwacji.

### Materiały potrzebne do gry

Plansza „Turniej w zoo”, od 2 do 4 figurek ze zwierzętami (wybór figurek dowolny), 4 kameleony (czerwo-ny, żółty, zielony, niebieski), woreczek.

### Przygotowanie do gry

Rozłóżcie planszę do gry pośrodku stołu. Kameleony włóżcie do woreczka. Każdy z graczy bierze jedną fi-gurkę zwierzaka i ustawia ją na polu startowym.

### Zasady gry

Zwierzęta zgromadziły się w zoo, aby wziąć udział w zawodach. Drogowskazy wskażą wam drogę. Kameleony podpowiedzą, na który drogowskaz należy zwrócić uwagę.

Zawodnicy grają jeden po drugim w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba, która najdłużej potrafi obracać się wokół własnej osi rozpoczyna grę i bierze do ręki woreczek.

Wyciągnij z woreczka jednego kameleona i wypowiedz na głos, jakiego jest koloru. Następnie policz, ile drogowskazów tego samego koloru, co kameleon znajduje się na na polu na którym stoi twoje zwierzątko.

#### Ile drogowskazów policzyłeś?

- **Jeden lub dwa ?**

Przesuń figurkę o taką samą ilość pól, w kierunku zgodnym ze strzałkami na drogowskazach. Jeżeli strzałka skierowana jest wstecz, to niestety musisz cofnąć swojego zwierzaka. Liczone są wszystkie pola, również te zajęte przez inne zwierzaki. Na jednym polu może stać kilka figurek jednocześnie.

- **Brak drogowskazu?**

Jeżeli na twoim szarym polu nie ma drogowskazu, nie możesz wykonać ruchu figurką.

Włóż kameleona z powrotem do woreczka. Potrząśnij woreczkiem, aby karty się wymieszały i przekaz go następnemu z graczy.

### Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z zawodników przekroczy pole startowe lub na nim stanie.

#### Wskazówka:

Możecie rozegrać więcej rund. Zdecydujcie ile kokosów trzeba zebrać, aby zwyciężyć. W nagrodę za minię-cie pola startowego lub dotarcie do niego gracz otrzymuje 1 kokos. Wygra ten, kto jako pierwszy uezбира ustaloną przez was na początku gry ilość kokosów.

## Gra nr 4: Ale szarada!

Sensoryczna gra z kształtami, dla 2-4 dzieci w wieku od 3 lat wzwyż.

### Zalety gry

Uczy rozpoznawania i porównywania kształtów geometrycznych, rozpoznawania kształtów przez dotyk, liczenia w zakresie od 1 do 5.

### Materiały potrzebne do gry

Plansza „Szarada”, figurka opiekuna zwierząt, 1 kostka do gry żyrafa, 12 kokosów, 12 kształtów geometrycznych, woreczek.

### Przygotowanie do gry

Rozłóżcie planszę do gry pośrodku stołu. Na palmach rozłóżcie 12 kokosów. Zabawki dla małpek włóżcie (kształty geometryczne) do woreczka. Figurkę opiekuna ustawcie na dowolnym polu. Przygotujcie kostkę do gry.

### Zasady gry

Ktoś tu dostał małpiego rozumu?! Gdzie są nasze zabawki? Krzyczą zdenerwowane małpki. Na planszy, każdej małpce odpowiada jeden kształt geometryczny, który pokazuje jej ulubioną zabawkę. Nie zaglądając do woreczka, poprzez dotyk spróbujcie rozpoznać i wylosować odpowiedni kształt. W nagrodę za znalezienie zabawki otrzymacie od małpki pysznego kokosa.

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba, która najlepiej imituje odgłos małpki rozpoczyna grę i rzuca kostką. Odlicz na głos ilość łątek znajdujących się na kostce i przesuń figurkę opiekuna o tyle samo pól (kierunek ruchu zgodny z zegarowym). W przypadku braku łątek na kostce, opiekun pozostaje na swoim miejscu, nie może wykonać ruchu. Przypatrz się dobrze kształtowi przy którym stoi opiekun.

### Kształt jest dostępny?

- **Tak?**

Weź woreczek i nie zaglądając do środka spróbuj poprzez dotyk odnaleźć pasujący kształt. Wyjmij wybrany element, ułóż na kształcie obok małpki i sprawdź, czy pasuje. Jeżeli kształt pasuje, w nagrodę możesz zerwać 1 kokosa z palmy. Ułożony kształt pozostaje na planszy. Jeżeli kształty nie pasują do siebie, schowaj wylosowany element z powrotem do woreczka.

- **Nie?**

Jeżeli trafiłeś na kształt, na którym został już ułożony pasujący element, schowaj go z powrotem do woreczka.

Woreczek przekaz kolejnemu z graczy.

### Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie kokosy zostaną rozdane. Każdy z graczy układa swoje kokosy jeden na drugim tworząc z nich wieżę. Gracz z najwyższą wieżą wygrywa. W przypadku remisu zwycięzcy wspólnie świętują wygraną.

### Wskazówka

Uprośćcie grę, jeśli kształty geometryczne (zieloną stroną do góry) rozłóżcie dookoła planszy, zamiast chować je do woreczka. W ten sposób będziecie szukać ich przy pomocy zmysłu wzroku, a nie dotyku.

## Gra nr 5: Bliźniacze żyrafy

Klasyczna gra pamięciowa dla 2-4 dzieci w wieku od 3 wzwyż.

### Zalety gry

uczy liczenia w zakresie 0-10, kojarzenia ze sobą ilości oraz numerów, ćwiczy pamięć i uważną obserwację.

### Materiały potrzebne do gry

22 żyrafy (z numerami i łatkami)

### Przygotowanie do gry

Podzielcie żyrafy na te z łatkami i te z numerami. Wymieszajcie żyrafy z łatkami. Ułóżcie je w rzędzie łatkami do dołu. Pod spodem utwórzcie drugi rząd żyraf z numerami (stroną z numerami do dołu).

### Zasady gry

Żyrafy urządziły sobie przyjęcie w przebraniach. Celem gry jest odnalezienie jak największej ilości żyrafich par.

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba, która potrafi najbardziej wydłużyć szyję rozpoczyna grę i odkrywa jedną żyrafę z górnego rzędu. Żyrafa może mieć do 10 łatek oraz elementy przebrania w postaci kolorowej skarpetki lub kolczyka. Policz po kolei wszystkie łatki i spróbuj odnaleźć pasującego do niej bliźniaka z drugiego rzędu żyraf. Odkryj jedną żyrafę z dolnego rzędu. Obie żyrafy powinny mieć takie same elementy ubioru.

### Ilość łatek pierwszej żyrafy jest taka sama, jak numer znajdujący się na drugiej?

- **Tak?**  
Brawo! W nagrodę możesz zabrać obie żyrafy. Odkryj kolejną parę.
- **Nie?**  
Trafila ci się para nie do pary! Zakryj obydwie żyrafy.

Twój ruch się kończy, następny gracz rozpoczyna po-szukiwania.

### Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie pary zostaną odnalezione. Gracz z największą ilością par wy-grywa. Możecie też ułożyć zdobyte żyrafy jedna na drugiej tworząc z nich wieże. Porównajcie je ze sobą. Właściciel najwyższej wieży zostaje ogłoszony zwycięzcą.

### Wskazówka:

Utrudnicie grę, jeśli nie dokonacie podziału żyraf na te z łatkami i numerami. Wymieszajcie je ze sobą i w dowolny sposób rozłóżcie zakryte na stole.

## Gra nr 6: Polowanie na kameleona

Gra pamięciowa z kolorami dla 2-4 dzieci w wieku od 3 i pół roku wzwyż.

### Zalety gry

Uczy rozpoznawania i nazywania kolorów, ćwiczy pamięć

### Materiały potrzebne do gry

Plansza "kameleony", figurka nosorożca, figurka żółwia, 1 moneta, 9 kokosów, 11 kameleonów

### Przygotowanie do gry

Rozłóżcie planszę do gry pośrodku stołu. Wymieszajcie kameleony i rozłóżcie zwrócone obrazkiem do dołu na krzaczkach znajdujących się w środkowej części planszy. Umieście nosorożca oraz żółwia osobno na polach z tęczowym kameleonem. Przygotujcie do gry 9 kokosów oraz monetę.

### Zasady gry

Kameleony bawią się w chowanego. Razem z żółwiem i nosorożcem weźcie udział w zabawie i postarajcie się odnaleźć ich jak najwięcej.

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba, której ubiór jest najbar-dziej kolorowy, rozpoczyna grę. Wyrzuć monetą na stół, mniej więcej z wysokości swojego nosa. W zależ-ności od tego jakie zwierzę pokazała moneta, przesun figurkę żółwia lub nosorożca o jedno pole do przodu (kierunek ruchu zgodny z zegarowym). Zajęte pole można przeskoczyć.

Przyjrzyj się, jaki kolor ma kameleon znajdujący się na polu na którym stoi figurka. Wypowiedz na głos jego kolor. Jeżeli figurka stoi przy tęczowym kameleonie, wybierz dowolny kolor (jeden z kolorów kameleonów) i oznajmij go innym graczom. Teraz postaraj się odnaleźć kameleona tego samego koloru i odwróć jedną wybraną kartę.

### Czy obydwu kameleony są tego samego koloru?

- **Tak?**  
W nagrodę otrzymujesz 1 kokos. Zakryj z powrotem kartę z kameleonem.
- **Nie?**  
Postaraj się zapamiętać kolor odkrytego kameleona, następnie zakryj kartę. Masz drugą szansę, jeśli wcześniej wyrzuciłeś monetę z podobizną nosorożca. Możesz odkryć kolejną kartę.

Czas na ruch kolejnego gracza.

### Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy jedno z dzieci zbierze 3 kokosy.

Gracz zostaje ogłoszony zwycięzcą.

## Gra nr 7: Żarłok

Gra karciana dla 2-4 dzieci w wieku od 4 lat wzwyż.

### Zalety gry

Umiejętność porównywania i klasyfikacji numerów oraz ilości w zakresie 0-10.

### Materiały potrzebne do gry

30 kart „Skrzynka z owocami”, figurka nosorożca, figurka żółwia, moneta

### Przygotowanie do gry

Wymieszajcie karty. Każdy z zawodników otrzymuje 3 karty i odkryte układa przed sobą. Z pozostałych kart utwórzcie rezerwę (karty pozostają zakryte). Wyciągnijcie pierwszą kartę z rezerwy i odkrytą ułóżcie po-środku stołu (stos z jedzeniem). Przy karcie ustawcie figurki nosorożca oraz żółwia, w taki sposób aby znajdowały się naprzeciwko siebie.

### Zasady gry

Nosorożec zaprosił żółwia na ucztę. Podczas, gdy nosorożec lubi zjeść skrzynię pełną jabłek, żółw woli podjadać małe porcje. Kto pierwszy dopasuje odpowiednie skrzynie z owocami do zwierzaków? Zawodnicy grają jeden po drugim. Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba, która niedawno jadła jabłko, rozpoczyna grę i próbuje ułożyć jedną ze swoich kart na stosie z jedzeniem.

**Ważne:** Przypatrz się uważnie ostatniej karcie, która leży na stosie z jedzeniem. Pokazuje ona numer oraz odpowiadającą mu ilość jabłek. Karta, którą wykładasz musi pokazywać większą lub mniejszą ilość jabłek, lub wyższy, bądź niższy numer. Moneta zdecyduje o tym, czy ilość/numer mają być mniejsze, czy większe.

Wyrzuć monetę na stół mniej więcej z wysokości swojego nosa.

#### Czyja podobiznę pokazała moneta?

- **Nosorożca?**  
Ułóż kartę z większą ilością jabłek/wyższym numerem na stosie z jedzeniem.
- **Żółwia?**  
Ułóż kartę z mniejszą ilością jabłek/niższym numerem na stosie z jedzeniem.

W sytuacji, gdy nie masz odpowiedniej karty, musisz dobrać jedną z rezerwy.

Czas na ruch kolejnego gracza.

### Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z zawodników wyłoży wszystkie swoje karty na stos z jedzeniem. Zwycięza rozgrywkę.

#### Wskazówka:

Możecie rozegrać więcej rund. Ustalcie ile kokosów należy zebrać, aby zwyciężyć rozgrywkę. Kiedy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart, w nagrodę otrzymuje 1 kokos. Rozpoczyna się kolejna runda. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie określoną przez was na początku gry ilość kokosów.

## Gra nr 8: Detektywi żyrafy

Gra pamięciowa z kostką, dla 2-4 dzieci w wieku od 4 lat wzwyż.

### Zalety gry

Nauka liczenia w zakresie 0-10, zapoznanie z pojęciem ilości, ćwiczy pamięć

### Materiały potrzebne do gry

11 żyraf z łatkami, 2 kostki do gry żyrafa, 12 kokosów

### Przygotowanie do gry

Wymieszajcie żyrafy i rozłóżcie na stole stroną z łatkami do dołu. Przygotujcie kostkę do gry oraz kokosy.

### Zasady gry

Żyrafy bawią się w "łapanie złodzieja". Tylko jedna z nich jest "złodziejem", kostka do gry wskaże która. Kto z was jest najlepszym detektywem i odnajdzie żyrafę z odpowiednią ilością łatek?

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najwyższy z graczy i wykonuje rzut obiema kostkami. Policz na głos łatki z obydwu kostek. Zsumuj je ze sobą i postaraj się odna-leźć żyrafę z taką samą ilością łatek. Odwróć jedną żyrafę i dokonaj porównania.

### Czy ilość łatek na kostkach jest taka sama, jak na żyrafie?

- **Tak?**  
W nagrodę otrzymujesz 1 kokos.
- **Nie?**  
Zapamiętaj ilość łatek na żyrafie i ponownie ją zakryj.

Czas na ruch kolejnego gracza.

### Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie kokosy zostaną rozdane. Osoba z największą ilością kokosów wygrywa. Możecie również utworzyć wieże z waszych kokosów. Właściciel najwyższej wieży wygrywa. W przypadku remisu gracze wspólnie świętują zwycięstwo.

**Wskazówka:** Uprośćcie grę, jeżeli użyjecie tylko jednej kostki oraz żyraf z ilością łatek od 0 do 5. Gra stanie się trudniejsza, jeżeli zamiast żyraf z łatkami użyjecie tych z numerami.

## Gra nr 9: Zamieszanie w zoo

Gra karciana z numerami, dla 2-4 dzieci w wieku od 4 lat wzwyż.

### Zalety gry

Uczy liczenia w zakresie od 0 do 10, sekwencji numerów, umiejętności porównywania i rozpoznawania ilości.

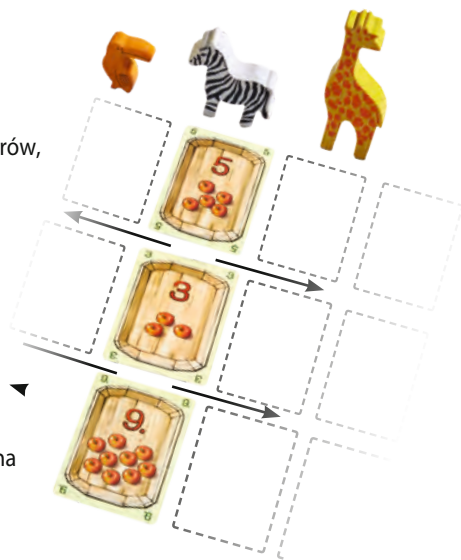
### Materiały potrzebne do gry

30 kart „Skrzynka z owocami”, figurka tukana, figurka zebry, figurka żyrafa

### Przygotowanie do gry

Rozłóżcie w jednym rzędzie figurki zwierząt, zachowując między nimi odległość (spójrz na obrazek). Rozpocznijcie od tukana, potem zebra, a na końcu żyrafa. Wymieszajcie karty. Każdy z graczy otrzymuje po 3 karty, które trzyma w ręku zakryte przed innymi graczami. Następnie ułóżcie 3 odkryte

karty w rzędzie przed figurką zebry, tak jak jest to pokazane na obrazku. Z pozostałych kart utwórzcie rezerwę (karty zwrócone obrazkami do dołu).



### Zasady gry

Co to za zamieszanie? Nosorożec, w poszukiwaniu jedzenia poprzestawiał wszystkie skrzynki z owocami. Tukan, żyrafa i zebra chcą uporządkować ten bałagan. Tukan szuka skrzynek z małą ilością jabłek, a żyrafa z dużą. Czy pomożecie im poukładać skrzynki?

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba, która zjadła dzisiaj naj-więcej owoców rozpoczyna rozgrywkę. Każda karta pokazuje numer i odpowiadającą mu ilość jabłek. Uważnie przyjrzyj się kartom i zdecyduj do którego rzędu poziomo dołożysz jedną ze swoich kart.

#### Karta pokazuje...

- **... o jedno jabłko więcej niż ostatnia karta w rzędzie po stronie żyrafy**  
ułoż ją obok tej ostatniej karty po stronie żyrafy
- **... o jedno jabłko mniej niż ostatnia karta w rzędzie po stronie tukana**  
ułoż ją obok tej ostatniej karty po stronie tukana

Jeżeli nie posiadasz pasującej karty, dobierz jedną z rezerwy. Spróbuj ją dopasować.

Czas na ruch kolejnego gracza.

### Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z zawodników wyłoży ostatnią swoją kartę. Zostaje ogłoszony zwycięzca.

#### Wskazówka:

zamiast trzymać w ręku zakryte karty, dzieci mogą ułożyć je przed sobą. Karty mogą być odkryte.

## Gra nr 10: $2 + 5 = \text{Kokos}$

Pierwsza gra z dodawaniem, dla 2-4 dzieci w wieku od 4 lat wzwyż

### Zalety gry

Uczy liczenia w zakresie 0-10, podstaw dodawania i szacowania długości.

### Materiały potrzebne do gry

Plansza "Palmy", figurka żółwia, 1 kostka do gry żyrafa, 12 kokosów, 10 elementów drabiny z żółwi

### Przygotowanie do gry

Planszę do gry rozłóżcie pośrodku stołu, figurkę żółwia pod drzewem palmowym nr 8. Kokosy porozkładajcie na koronach drzew, maksymalnie po dwa na jednym. Elementy drabiny poukładajcie dokoła planszy, tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy. Przygotuj kostkę do gry.

### Zasady gry

Żółwie mają problem, zastanawiają się, jak mogą dosięgnąć kokosów rosnących tak wysoko na drzewie. Postanowiły stworzyć z siebie chwiejną drabinę, która niestety okazała się zbyt krótka. Pomożecie im do-trzeć do smakowitych kokosów?

Kolejność gry powinna być zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba, która jest największym amatorem kokosów rozpoczyna rozgrywkę. Wykonuje rzut kostką. Policz łatki na kostce i przesunij żółwia o taką samą ilość pól w dowolnym kierunku (w prawo lub w lewo).

**Ważne:** Żółwia należy przesunąć o dokładnie taką samą ilość pól ile łątek na kostce. Jeżeli jest to niemożliwe w jedną stronę, należy przesunąć żółwia w stronę przeciwną. Wyrzuciłeś kostkę stroną bez łątek? Żółw pozostaje na swoim miejscu. Jeżeli stoisz pod palmą nr 2 i wyrzucisz na kostce 5 łątek, żółw również pozostaje na swoim miejscu.

Jeżeli żółw stoi pod palmą na której znajdują się kokosy, spróbuj je zebrać. Jeżeli na palmie nie ma kokosów, miałeś pecha! Grę kontynuuje kolejny zawodnik i wykonuje rzut kostką.

### Zbieranie kokosów:

Przyjrzyj się palmie pod którą stoi żółw. Palma posiada zieloną koronę (na której znajdują się kokosy) oraz pień. Początek pnia został oznaczony na samym dole, a jego koniec tuż przed koroną palmy. Wykorzystując minimum dwa elementy spróbuj ułożyć drabinę, która dosięgnie do kokosów.

Weź jeden element drabiny i ułóż tak, aby znajdował się przy dolnej krawędzi pnia. Następnie układaj kolejne części drabiny. Kontynuuj do momentu, aż drabina dojdzie do górnej krawędzi pnia, czyli korony palmy.

### Układanie trwa do momentu gdy...

- **... drabina dokładnie przylegnie do górnej krawędzi pnia**  
Jeżeli drabina składa się z minimum 2 części, w nagrodę otrzymujesz 1 kokos z drzewa.  
Jeżeli została wyko-rzystana tylko jedna część drabiny, nie otrzymujesz nagrody.
- **... drabina wysunie się poza górną krawędź pnia. Twój ruch dobiega końca.**  
Drabina jest zbyt wysoka! Następnym razem powinna być niższa.



*Dobrze!*



*Źle! drabina wysunięta poza górną krawędź pnia*

Elementy drabiny odłóż z powrotem na swoje miejsce.

Czas na ruch kolejnego gracza.

### Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zbierze 3 kokosy. Zostaje ogłoszony zwycięzca.

#### **Wskazówka:**

Utrudnicie grę odwracając elementy drabiny. W tym wariantcie trzeba oszacować długość drabiny na oko i nie ma możliwości policzenia żółwi.

# Czas na zabawę!



Art. Nr.: 305173 TL A116301 1/19

Habermaass GmbH  
August-Grosch-Straße 28 -  
38 96476 Bad Rodach,  
Germany [www.haba.de](http://www.haba.de)

**⚠ OSTRZEŻENIE:  
RYZIKO ZADŁAWIENIA -**  
Małe elementy. Nie nadaje się  
dla dzieci poniżej 3 lat.

# HABA®