



Enjoy English

Magiczny
ołówek

200 pytań

Zadania
logiczne


INSTRUKCJA

Enjoy English

**Zestaw 16 dwustronnych plansz edukacyjnych
oraz gra planszowa dla dzieci**

Enjoy English to gra, dzięki której Mali Odkrywcy poznają podstawowe słownictwo angielskie. Plansze tematyczne umożliwią przyswojenie i utrwalenie najważniejszych słów. Gry i zabawy językowe zawarte w zestawie pomogą dzieciom stawiać pierwsze kroki w nauce języka obcego.

Barwne ilustracje i wciągające zadania sprawią, że dzieci z przyjemnością sięgną po tę grę.

Bawiąc się, dziecko rozwija spostrzegawczość, wyobraźnię i uczy się logicznego myślenia.

Gra została przygotowana, by wspomagać rozwój poznawczy i intelektualny dziecka: ćwiczy myślenie logiczno-matematyczne, stymuluje rozwój słownictwa oraz zdolności komunikacyjne, usprawnia koordynację wzrokowo-ruchową, trenuje pamięć i koncentrację.



Słownictwo



Spostrzegawczość



Koncentracja



Logiczne myślenie

Zawartość: magiczny ołówek na baterie, 16 dwustronnych plansz z zadaniami, plansza z tarczą losującą we wkładce, 4 pionki, instrukcja.

Pomóż swojemu maluchowi i przeczytaj kolejne polecenia. Wspólnie rozwiążcie zadania, a następnie zasiądźcie do planszy do emocjonującej rozgrywki.

Szczegółowy opis zadań:

UWAGA! Przy każdym zadaniu sugerujemy przeczytać wspólnie z dzieckiem wszystkie podpisy pod ilustracjami.

KARTY Z ZADANIAMI MAJĄ RÓŻNY STOPIEŃ TRUDNOŚCI.



1. Witamy!

Czy wiecie, jak witamy i żegnamy się w języku angielskim?

Pod słońcem znajdują się zwroty, których używamy w czasie dnia. Pod księżycem znajdują się zwroty, których używamy wieczorem.

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki umieszczonej przy zwrotach, których używamy **przy powitaniu**.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



2. Kuchnia

Czy jesteś uważnym obserwatorem? Co tu nie pasuje? Obejrzyj dokładnie ilustrację kuchni i znajdź wszystkie elementy, które tutaj **nie pasują**.

Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który nie powinien znajdować się w tym pomieszczeniu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot nie pasuje do tego miejsca. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot jest na swoim miejscu i musisz próbować dalej!



3. Pojazdy

Czy znasz nazwy pojazdów w języku angielskim? Spróbuj znaleźć prawidłową odpowiedź. Sprawdź, czy dobrze odgadłeś: magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok prawidłowego podpisu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się

światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiednią nazwę dla tego pojazdu. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś. Spróbuj jeszcze raz.



4. Owoce

Wszyscy wiemy, że owoce są bardzo zdrowe.

Czy znasz ich angielskie nazwy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok owocu, którego podpis znajduje się nad rysunkiem. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to

znaczy, że wskazałeś odpowiedni owoc. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że Twój wybór jest nieprawidłowy.



5. Warzywa

Warzywa należy jeść, aby być zdrowym. Spójrzcie, jakie mają piękne kolory!

Czy znasz ich angielskie nazwy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok warzywa, którego podpis znajduje się nad rysunkiem. Jeżeli usłyszysz

dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś odpowiednią ilustrację. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że ta nazwa pasuje do innego warzywa.

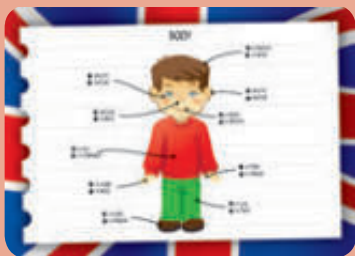


6. W szkole

W szkole potrzebne są różne przedmioty. Czy znasz ich angielskie nazwy?

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok nazwy przedmiotu znajdującego się po lewej stronie. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko,

to znaczy, że wskazałeś odpowiednią nazwę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że musisz spróbować jeszcze raz.



7. Ciało

Nasze ciało jest niezwykle – jego elementy spełniają wiele różnych funkcji. Czy znasz angielskie nazwy poszczególnych części ciała?

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się

przy prawidłowej nazwie części ciała wskazanej strzałką.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



8. Las

Las jest domem dla wielu stworzeń. Sprawdź, które cienie pasują do jego mieszkańców. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok cienia zwierzęcia, które występuje na obrazku lasu. Jeżeli usłyszysz dźwięk

i zapali się światełko, to znaczy, że zwierzę, którego cień wybrałeś, znajduje się na obrazku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.



9. Skojarzenia

Zapraszamy do zabawy w skojarzenia. Czy umiesz dopasować właściwy rysunek? Wszystkie te przedmioty znajdziecie w domu – czy znasz ich angielskie nazwy?

Przeczytajcie je wspólnie.

Weź magiczny ołówek i dotknij

czarnej kropki obok obrazka, który kojarzy Ci się z ilustracją po lewej. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś odpowiednie skojarzenie. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.



10. Zawody

Czy znasz angielskie nazwy zawodów? Przeczytajcie je wspólnie. Czy wiecie, czego przedstawiciele tych zawodów potrzebują do pracy?

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok obrazka, który pasuje do osoby obok.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś odpowiedni przedmiot. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź jest nieprawidłowa.



11. Pory roku – wiosna

Obejrzyj dokładnie ilustracje i znajdź wszystkie elementy, które **nie pasują** do tej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za niepasujący. Jeżeli usłyszysz

dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot nie powinien znaleźć się w tym miejscu. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot pasuje do narysowanej pory roku i musisz próbować dalej!



12. Pory roku – lato

Obejrzyj dokładnie ilustracje i znajdź wszystkie elementy, które **nie pasują** do tej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za

niepasujący. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot nie powinien znaleźć się w tym miejscu. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot pasuje do narysowanej pory roku i musisz próbować dalej!



13. Pory roku – jesień

Obejrzyj dokładnie ilustracje i znajdź wszystkie elementy, które **nie pasują** do tej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za

niepasujący. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot nie powinien znaleźć się w tym miejscu. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot pasuje do narysowanej pory roku i musisz próbować dalej!



14. Pory roku – zima

Obejrzyj dokładnie ilustracje i znajdź wszystkie elementy, które **nie pasują** do tej pory roku. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który uważasz za niepasujący. Jeżeli usłyszysz

dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot nie powinien znaleźć się w tym miejscu. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot pasuje do narysowanej pory roku i musisz próbować dalej!



15. Jedzenie

Jakie przykłady jedzenia się tu znajdują? Czy znasz ich angielskie nazwy? Pogubiły się pierwsze litery z podpisów pod rysunkami. Czy umiesz wskazać, na jaką literę zaczyna się każdy z tych wyrazów?

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok litery, na którą według Ciebie zaczyna się wyraz. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś odpowiednią literę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



16. Farma

Czy jesteś uważnym obserwatorem? Co tu nie pasuje? Obejrzyj dokładnie ilustrację przedstawiającą wiejskie podwórze i znajdź wszystkie elementy, które tutaj **nie pasują**. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej

kropki obok każdego przedmiotu na planszy, który nie powinien znajdować się w tym miejscu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot tutaj nie pasuje. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot jest na swoim miejscu i musisz próbować dalej!

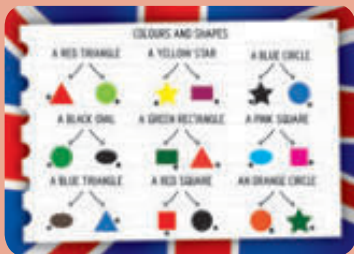


17. Natura

W ciągu roku możemy obserwować rozmaite zjawiska atmosferyczne. Czy znasz ich angielskie nazwy?

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej nazwie zjawiska widocznego na

ilustracji. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



18. Kolory i kształty

Czy znasz angielskie nazwy kolorów i kształtów? Sprawdź to! Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok figury, której opis znajduje się powyżej. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że zaznaczyłeś dobrą

odповідź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że Twój wybór jest nieprawidłowy.



19. Łazienka

Czy jesteś uważnym obserwatorem? Co tu nie pasuje? Obejrzyj dokładnie ilustrację łazienki i znajdź wszystkie elementy, które tutaj **nie pasują**. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok każdego

przedmiotu na planszy, który nie powinien się tu znaleźć. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś odpowiedni element i właśnie ten przedmiot nie pasuje do tego miejsca. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie przedmiot jest na swoim miejscu i musisz próbować dalej!



20. Dżungla

Dżungla jest domem dla wielu stworzeń. Sprawdź, które cienie pasują do jej mieszkańców. Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok cienia zwierzęcia, które występuje na obrazku dżungli. Jeżeli usłyszysz dźwięk

i zapali się światełko, to znaczy, że zwierzę, którego cień wybrałeś, znajduje się na obrazku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie odpowiedź jest nieprawidłowa.



21. Dom

W każdym domu znajduje się wiele pomieszczeń. Czy znasz ich angielskie nazwy?

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki umieszczonej przy prawidłowej nazwie danego pomieszczenia.

Jeżeli usłyszysz dźwięk

i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



22. Meble

W każdym domu znajduje się również wiele mebli. Czy znasz ich angielskie nazwy?

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki umieszczonej przy prawidłowej nazwie danego przedmiotu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się

światelko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



23. Przeciwności

Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej nazwie pokazanego na zakreślonym rysunku przymiotnika. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światelko,

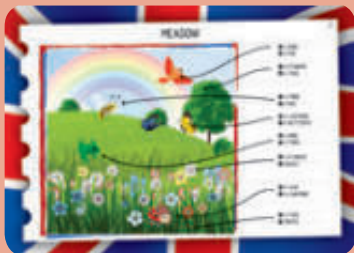
to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



24. Ubrania

Czy znasz angielskie nazwy ubrań? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok ubrania, którego nazwa znajduje się powyżej. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś odpowiednią

ilustrację. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że ta nazwa pasuje do innego ubrania.



25. Łąka

Co możemy zobaczyć na łące? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej odpowiedzi. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź.

Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



26. Rodzina

Rodzina Małego Odkrywcy jest naprawdę duża. Czy umiesz nazwać po angielsku wszystkich jej członków? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej nazwie narysowanego członka

rodziny. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



27. Zabawki

Zobaczcie, ile tu zabawek.

Sprawdź, jak się nazywają po angielsku, a następnie policz, ile przedmiotów znajduje się w każdym ze zbiorów.

Sprawdź, czy dobrze odgadłeś: magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok nazwy,

która według Ciebie jest prawidłowa. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrałeś dobrze. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana przez Ciebie nazwa jest nieprawidłowa. Następnie wskaż, ile przedmiotów znajduje się w każdym zbiorze. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że ten zbiór składa się dokładnie ze wskazanej przez Ciebie liczby elementów. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że zbiór ma inną liczbę elementów.



28. Pierwsza litera

Wskaż obrazki, których angielskie nazwy zaczynają się na daną literę. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy odpowiednich obrazkach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że

wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



29. Zwierzęta i ich domy

Czy wiesz, jak wyglądają domy zwierząt? Sprawdź się! Pod każdym zwierzęciem jest jego nazwa w języku angielskim. Przeczytajcie je wspólnie, a następnie odgadnijcie, który domek pasuje do narysowanego

zwierzaka. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy domku, który należy do danego zwierzęcia. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



30. Pogoda

Czy wiesz, jak należy ubrać się w każdą pogodę? Dopasuj elementy ubrania do pogody. Każdy element jest podpisany po angielsku. Przeczytajcie wspólnie nazwy poszczególnych ubrań, a następnie weź magiczny ołówek i dotknij

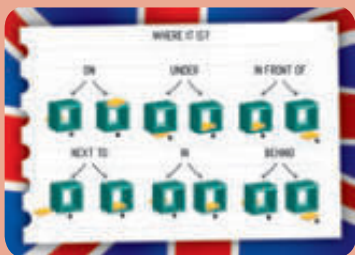
czarnej kropki obok części garderoby, która Twoim zdaniem pasuje do pogody na rysunku. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś odpowiedni przedmiot. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



31. Czynności

Zobacz, co robią dzieci na obrazkach, i zaznacz prawidłową nazwę tych czynności. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowym podpisie czynności. Jeżeli usłyszysz

dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.



32. Co gdzie leży?

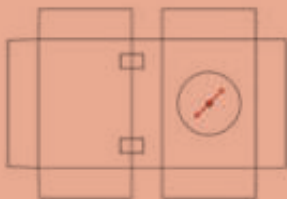
Czy umiesz wskazać, gdzie leży książka? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowym rysunku. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź.

Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś i musisz spróbować raz jeszcze.

Gra planszowa

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry wyjmij wkładkę, zamocuj w niej strzałkę losującą, a następnie ponownie umieść wkładkę w pudełku.



Rozkładamy przed sobą tak przygotowaną planszę. Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go na polu START.

underground

Uczestnicy poruszają się po planszy za pomocą tarczy losującej – gracz kładzie swój pionek na najbliższym polu w kolorze, który wskazuje strzałka. Plansze z zadaniami i magiczny ołówek układamy obok.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Kiedy stanie na polu, pobiera pierwszą od góry planszę z zadaniem i za pomocą magicznego ołówka próbuje je rozwiązać. Jeśli gracz odpowie poprawnie, pozostaje na zajmowanym polu, a jeśli się pomyli, wraca na pole, z którego rozpoczął swój ruch. Poprawność wykonania zadania weryfikuje magiczny ołówek.

Na planszy znajdują się pola niespodzianki.

Jeśli gracz zakończy ruch na takim polu, musi wykonać jedno z zadań (zadanie wybiera osoba po prawej stronie gracza):

3

1. Wymień 3

Zadaniem gracza jest wymienić 3 słowa w języku angielskim z ustalonej kategorii:

BODY – 3 części ciała
FRUITS – 3 owoce
TOYS – 3 zabawki
VEHICLES – 3 pojazdy
ANIMALS – 3 zwierzęta
CLOTHES – 3 części garderoby



2. Zabawa ruchowa

Osoba po prawej stronie aktywnego gracza pokazuje na palcach dowolną liczbę. Zadanie polega na tym, aby wykonać dokładnie tyle podskoków – licząc je jednocześnie głośno po angielsku.



3. Litery

Osoba po prawej stronie aktywnego gracza wybiera jedną z następujących liter angielskiego alfabetu: A, B, C, D, E, F, G, M, O, P, S, T. Aktywny gracz ma za zadanie wypowiedzieć po angielsku 1 słowo rozpoczynające się na tę literę.

Jeśli gracz wykona zadanie, pozostaje na zajmowanym polu, w przeciwnym razie cofa się na pole, z którego rozpoczął ruch.

Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze na metę.

MAGICZNY OŁÓWEK – INSTRUKCJA

PRZEZNACZENIE

Magiczny ołówek to nieskomplikowane urządzenie elektroniczne będące na wyposażeniu gry. Przeznaczony jest do wskazywania odpowiedzi przez delikatne przyciśnięcie wybranego punktu.

Gdy odpowiedź jest poprawna, magiczny ołówek informuje o tym fakcie delikatnym sygnałem dźwiękowym i świetlnym.

OBSŁUGA

- Urządzenie zasilane jest dwiema bateriami 1,5 V typu LR 41, umieszczonymi wewnątrz.
- Aby wymienić baterie, należy odkręcić śrubkę, otworzyć magiczny ołówek, wyjąć zużyte baterie i włożyć nowe, z zachowaniem właściwej biegunowości.
- Baterie mogą być wymieniane tylko przez osobę dorosłą. Nie używać nowych baterii razem z bateriami wyczerpanymi. Nie używać baterii standardowych razem z bateriami alkalicznymi lub akumulatorami.
- Zalecane jest zastosowanie baterii o jednakowym typie.

OSTRZEŻENIA

- Wyczerpane baterie należy usunąć z zabawki i wyrzucić do odpowiedniego pojemnika, by chronić środowisko.
- Urządzenie nie zawiera wejścia zasilania baterii.
- Zużytych baterii nie wolno wrzucać do ognia.
- Należy go przekazać do odpowiedniego punktu, który zajmuje się zbieraniem i recyklingiem urządzeń elektrycznych i elektronicznych.



Produkty z serii Mały Odkrywca są testowane przez dzieci oraz pozytywnie zaopiniowane przez nauczycieli przedszkolnych.

Dziękujemy dyrekcjom i nauczycielom z gdyńskich szkół i przedszkoli za opiniowanie naszych produktów.



Patronat



Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce.



Opracowanie gry: **Monika Rutowska**

Zespół: **Jacek Zdybel, Grzegorz Traczykowski**

Konsultacja merytoryczna: **mgr Karolina Reinhardt** – NAUCZYCIEL JĘZYKA ANGIELSKIEGO

Opracowanie techniczne: **Grzegorz Traczykowski**

Opracowanie graficzne: **Sebastian Goyke**



Trefl SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
Made in Poland