

AMY'S FARM

Upute za igru

**XL SOUND
GAME** 



Igra podržava:



Somatni razvoj: pažljivo slušanje (akustična percepcija, slušno pamćenje), fina motorika pri pomicanju likova.



Jezik i govor: komunikacija, prepoznavanje životinja i njihovih zvukova te njihovo imenovanje.



Socijalno učenje: pridržavanje pravila grupe, socijalno ponašanje tijekom igre.



AMY'S FARM

Slušaj pažljivo i pronadi životinje.



10 pakiranja hrane



Zastava s motivom životinje

8 grmova, dva puta isti zvuk



Drvena igračka s glazbenom funkcijom

Zahtijeva 2 AAA baterije, koje nisu uključene u set!



ait



Lik Amy

kubni metar



igrača ploča

Informacije o igri



25587 AMY'S FARM

Danas se na Amyinoj farmi dogodilo nešto zabavno! Životinje su se našalile i sakrile se u grmlje na farmi. Kad je Amy došla nahraniti svoje životinje, shvatila je da joj je potrebna pomoć da ih sve pronađe. Da bi pronašla svaku životinju jednu po jednu, važno je pažljivo slušati. Zvukovi otkrivaju koja se životinja skriva u kojem grmu: krava mučeći, ovca bekući, svinja krčajući i konj ržajući. Igra potiče djecu na pažljivo slušanje. Stimulira pažljivo slušanje i percepciju zvuka te je izuzetno zabavna.

Priprema ribe

Prije početka prve igre umetnite baterije u ploču igre (na dnu otvora). Pomiješajte male grmlje i postavite ih na šesterokutna polja na ploči igre. Zatim prebacite prekidač za napajanje na stražnjoj strani u položaj "ON". Stolica je lijevo od ploče igre, a kockice su pored nje. Postavite zastavicu u rupu u sredini. Smjestite vrt pored ploče za igru, gdje se čuva stočna hrana. Farmerica Amy stoji pokraj ploče i čeka da igra započne. Amyjine farme životinje skrivene su i prikazane na ploči i zastavici kao podsjetnik. Prije početka igre razgovarajte o životinjama. Kakve zvukove proizvode? Posebno je zabavno oponašati zvukove životinja!

Kratki vodič:

Umetnite baterije (2x AAA)

- 1) Pomiješajte i posložite začinsko bilje
- 2) Okrenite prekidač u položaj ON i pokrenite



Svaka životinja se dvaput skriva u grmlju.

Amyjev savjet: "Isključi ploču nakon svake igre i promiješaj grmlje. Na taj način će životinje svaki put biti skrivene na različitim mjestima."

Cilj



Igranje

Najstariji igrač započinje i baca kocku. Igrač pomiče Amy za broj polja prikazan na kocki i zaustavlja se na polju pored grma. Sada igrač mora pogoditi koje se životinje tamo skriva. Može oponašati zvuk životinje (krava, ovca, svinja, konj) ili je imenovati. Prije početka igre dobro je dogovoriti se o pravilima igre. Sada igrač može podići grm i pažljivo poslušati. Kad igrač pogodi životinju, vraća grm na mjesto i može ponovno baciti kocku. Amy nastavlja hodati, pogađa sljedeću skrivenu životinju, podiže grm i pažljivo sluša. Ako Amy pogodi sve životinje prije kraja igre, igrač dobiva bale bale kao nagradu, koju stavlja ispred sebe. Na kraju igre, na kockama može ostati još bodova. Amy se vraća na početnu točku za stolom i počinje potez sljedećeg igrača. Ako igrač pogriješi, vraća grm na svoje mjesto i njegov potez završava. Amy se vraća na početnu točku za stolom. Tada počinje potez sljedećeg igrača.

Savjet

Zabilježite koje ste životinje čuli kraj kojeg grma! Kad se kasnije vratite do istog grma, već ćete znati tko se tamo skriva.



PRIMJER

1 Bacite kocku i pomaknite figuru Amy u smjeru koji pokazuje strelica.

2 Pogodi tko se skriva u grmlju



3 Podigni grm i pažljivo slušaj.

4 Ispravan odgovor: Nastavi bacati kockice i brojati dok ne pogriješiš ili ne dostigneš cilj i dobiješ paket.

Pogrešan odgovor: Amy se vraća na početak. Sljedeći igrač započinje svoj potez.

Savjet

Zabilježite koje ste životinje čuli kraj kojeg grma! Kad se kasnije vratite do istog grma, već ćete znati tko se tamo skriva.

Informacija: Svaki igrač treba najmanje tri bacanja kocki (4-4-1) da bi stigao do stočne hrane. Međutim, ovisno o bacanju kocki, moguće je kretati se i manjim koracima i time sporije.

Kraj igre

Igra završava kada jedan od igrača sakupi tri bale bale. Sada su sve životinje natrag i Amy ih može nahraniti. Savjet: za mlađu djecu broj bala bale može se smanjiti.



Savjeti za nastavnike



Lekcija iz umjetnosti: izradite poljske životinje Izradite zabavne poljske životinje zajedno sa svojom djecom! Koristeći prazne role od toaletnog papira ili papira za kućanstvo te akrilne markere ili drugu boju, možete izraditi životinjske figure poput ovaca, svinja, pijetlova i još mnogo toga.



Somatni trening: bingo za stimulaciju reakcija i motoričkih vještina Igramo bingo! Bingo "Amyina farma" sadrži životinje i biljke s njezine farme. Igra potiče reakcije i motoričke vještine djece. Besplatni predložak za bingo možete pronaći na našoj web stranici: samo skenirajte QR kod.

Sadržaj:

- Upute
- Ilustrirane razglednice i razglednice s cvijećem za izrezivanje
- 8 kartica za bingo



beleduc



beleduc Lernspielwaren
GmbH Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0 Fax:
0049 37360 162 29 Mail:
info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2026



Važne informacije

- Punjive baterije se ne smiju puniti.
- Prazne baterije se moraju izvaditi iz igračke.
- Ne smije se kratko spojiti terminale baterija.
- Ne miješajte različite vrste baterija ili nove i stare baterije.
- Baterije se moraju umetnuti s ispravnim polaritetom.
- Ne koristite punjive baterije.



EN71 and ASTM tested

Sačuvajte ovu adresu ako imate bilo kakvih pitanja.

HR: Upozorenje! Nije prikladno za djecu mlađu od 3 godine. Mali dijelovi. Rizik od pregrijavanja.

