Уважаеми Родители,

Carotina 50 Игри е най-богатият и пълен комплект за деца в предучилищна възраст. Всичките материали са от картон и позволяват множество дейности с усвояване на основни умения. Те са създадени и тествани в изследователския център на Lisciani. Предлагат развиването на базисни умения чрез усвояване на важни образователни концепции от азбуката, до първи думички (на английски), геометрични форми, животни, упражняване на паметта и логическо мислене. Главен герой в образователните игри е говорещата и светеща писалка Carotina. С нея се борави много лесно. Първо махнете пластмасовия предпазител отзад, за батериите. След това тя е готова за работа – детето ще натиска с нейния връх точката върху картона, която то мисли за правилен отговор. Ако той е верен, Каротина ще похвали детето и листенцата и ще светнат. Ако отговора не е верен, тя ще го помоли да опита отново. По този начин детето ще разбира кога и къде е сбъркало и ще се опитва да се поправи.

Препоръчителна възраст 3 – 6г.

1. <u>Цветния паун</u>

Материали: картонения паун и писалката Каротина.

От предната страна опашката е разделена на 6 части в различен цвят в които има плодове. Махнете ги. Помолете детето да ги постави. То ще трябва да се съобрази с формата и цвета и да ги сложи на съответното място със същата форма и цвят. В задната част на опашката детето трябва да познае какъв цвят е изобразен и написан с помощта на Каротина (на английски).

2. <u>Зеленчуковата градина (с думички)</u>

Материали: картонената зеленчукова градина и писалката Каротина.

Съединете частите на градината-пъзел. Махнете зеленчуците. Детето трябва да ги сложи и да се опита да запомни думичката под зеленчука. Обърнете градината на обратно. Нека сега детето се опита да познае кой зеленчук как се казва с помощта на Каротина. Също така зеленчуците може да се махнат и детето да се опита да ги постави на мястото им и да познае името им.

3. <u>Имена на животни</u>

Материали: пъзели с животни

Детето трябва да съедини животното и да го се опита да познае името му, което е изписано отзад.

4. <u>Игра с пиленце за упражняване на паметта</u>

Материали: 24 мемо карти с пиленца.

Подредете картите с лице нагоре. Дайте няколко минути на детето за да запомни позицията им. Обърнете картите обратно. Децата трябва да обръщат картите и да се опитват да намерят двойка. Ако успеят, спечелват тези карти за себе си. Ако не, ги връщат обратно. Детето, което събере най-много карти – печели.

5. <u>В търсене на сянката</u>

Материали: 15-те карти с животни и Каротина.

Детето трябва да изучи картите от лицевата им страна. След това изучава двата силуета от задната страна и трябва да каже кое животно е изобразено.

6. <u>Игра с петел</u>

Материали: картоненото игрално поле – петел, 4-те момичета – фермерки с поставки, въртящото се колело с числа.

Брой играчи: максимум 4.

Вкарайте фермерките в поставките им и прикрепете стрелката към въртящото се колело. Използвайте толкова фермерки, колкото са играчите. Всеки играч поставя своята фермерка върху S-образния път върху петела с начало S. Завъртете стрелката. Каквото число ви се падне, с толкова се придвижете по игралното поле. Който пръв стигне F – finish, той е победителя. По пътя има препятствия:

- пшеница – придвижете се + 1 ход напред
- червено квадратче – губите реда си
- зелена стрелка – върнете се в началото

7. <u>На разходка през пшеничното поле</u>

Материали: задната част (гърба) на картоненото игрално поле – петел, въртящото се колело с числа, 4-те фермерки с поставки.

Брой играчи: максимум 4.

Вкарайте фермерките в поставките им и прикрепете стрелката към въртящото се колело. Въртящото се колело има освен числа и 5 цвята. В тази игра се ползват само цветовете. Те са същите като цветовете по игралното поле върху петела. Всеки играч да постави своята фермерка в началото на игралното поле – Start. Децата придвижват фермерките си според цвета който им се е паднал след като за завъртели колелото. Поставят фигурката си на първото по ред квадратче със същия цвят. Първият, който пристигне на Finish е победител. По пътя има препятствия:

- щурец – придвижете се с една стъпка напред в игралното поле
- комар – върнете се с един ход назад

8. <u>Игра с кокошка и образуване на думи</u>

Материали: пъзелът – кокошка, яйцата, въртящото се колело с букви.

Нека детето да сглоби пъзела-кокошка. То може да се опитва да съставя думички. За да му е по-лесно, то може да търси и гледа думички от всички материали в кутията. В тази игра, детето ще се запознава с буквите и като завърта колелото с букви и след това търси същите букви в яйцата с букви. След това те могат да се вкарат в кокошката.

9. <u>Говорещи пиленца</u>

Материали: пъзелът – кокошка, Каротина.

Тази игра се играе от задната страна (гърба) на пъзела-кокошка. На всяка част от пъзела има 3 черни силуета на пиленца. Едно от тях говори, другите – не. Децата се редуват, за да пробват с Каротина кое е говорещото от 3-те във всяка част. Ако Каротина потвърди, детето печели печели тази част. Ако не – идва ред на следващия играч. Децата ще трябва да запомнят кои пиленца са проверени и не говорят, за да не ги натискат и да се опитват да спечелят част от пъзела за себе си. Детето, което спечели повече части е победител.

10. <u>Трактора, който разнася мляко</u>

Материали: трактора, който разнася мляко.

Свържете кабината и ремаркето. Сега е ред на детето да слага бидоните с мляко, като реда е от по-малки към по-големи.

11. <u>Кой е по-голям?</u>

Материали: трактора носещ мляко и Каротина.

Свържете кабината и ремаркето, но нека са обърнати наобратно. На всяка от частите, които трябва да се сложат има по две животни. С помощта на Каротина, детето трябва да избере, кое е по-голямото от двете животни. С тези карти може да се играе и самостоятелно, без да се съединява кабината и ремаркето.

12. <u>Словообразуване</u>

Материали: яйцата, колелото с числа.

Брой играчи: 2 – 4

Поставете яйцата на масата, като буквите не се виждат. Играчите завъртат колелото 3 пъти, като добавят числата и буквите. Първият, който образува смислена дума – печели.

13. <u>Игра с котка</u>

Материали: 30 яйца, включително и тези с числата 1 до 3, въртящото се колело с числа, котката и мишката (от мемори играта с пилето, игра N4), 2 поставки за фигурките на котката и мишката.

Брой играчи: 2

Постройте си път с 30-те яйца. На случаен принцип, по този път, поставете яйцата с числа. Те ще бъдат като изненада. Сложете поставките на фигурките на котката и мишката. Ако не можете да решите кой ще е котката и кой мишката – завъртете колелото, нека то реши. Нека мишката е детето, на което му се е паднало по-малкото число. Поставяте котката и мишката на първото яйце и нека играта започне. Първи е играча с мишката. Той завърта колелото 2 пъти. Играча трябва да изчисли сбора им и да се придвижи напред по яйцата. Следва играча с котката. Той завърта колелото 1 път. От сега нататък, играчите ще завъртат колелото по 1 път, като идеята е мишката винаги да има малко преднина в гоненицата с котката. Мишката трябва да стигне до края първа, без котката да я хване. Ако все пак я хване, значи котката е победител.

14. <u>Кой има повече пиленца в курника?</u>

Материали: 24 мемори карти с пиленца, яйцата с числа от 1 до 5.

Брой играчи: 2

Първия играч тегли и избира яйце с номер и взима съответния брой пиленца. Връщате обратно яйцето с номера. Разбъркайте яйцата преди реда на всеки играч. Ред е на втория играч. Играта продължавам докато не останат никакви пиленца. Ако например останат 3 пиленца, а на играча му се падне числото 5, нека той да вземе 3-те. Играча с най-много пиленца печели играта.

15. <u>Бебешкото състезание</u>

Материали: 39 яйца, 3 животни-бебета от мемори картите (по ваш избор), 3 поставки за животните, въртящото се колело с числа.

Брой играчи: 2 или 3

Игра с 2 играчи: построявате 2 маршрута от по 19 яйца (едно остава).

Игра с 3 играчи: правят се 3 маршрута от по 13 яйца.

Маршрутите трябва да са в права линия и да са един до друг. Играчите избират с коет животно ще играят. Слагат му поставката и го поставят в началото на състезателния маршрут. Всеки завърта колелото и се придвижва напред с толкова, каквото число му се е паднало. Първия, който пристигне в края печели.

16. <u>Фермата с фантастични животни</u>

Материали: мини пъзелите с животни, черен молив, няколко цветни моливи, лист хартия, лист картон (не е част от комплекта в кутията).

Махате животните от борда в който са. Остава празно място. Детето трябва да се опита да прерисува очертанията на лист хартия. Може да развихри въображението си и да нарисува и други фантастични животни. Изрязват се. Прикрепят се към картон и с тях могат да се съчиняват различни истории.

17. <u>Познай!</u>

Материали: бебетата животни от мемори играта с пиленца.

Брой играчи: 2

В по-лесния вариант на играта, детето си избира животно, като другия играч не трябва да го вижда. Той трябва да се опита да разбере кое е животното като задава въпроси. Например: „Розово ли е?" „ Има ли копита?" и др.

По-трудния, но и по-стимулиращ вариант на играта е следния: детето си избира животно, другия играч не трябва да вижда кое е. Първия играч малко по малко дава описание на своето животно. Другия трябва да се опита да го познае. Идеята тук е, че първия играч може и да не е честен и да дава грешни описания, за да заблуди другия. Играта може да се играе като двете деца едновременно изберат свое животно и се редуват да дават описание. В един момент, те ще осъзнаят, че трябва да се дадат точни описания, за да може играта да има изход. Първия, който познае животното на другия печели.

18. <u>Който търси – намира</u>

Материали: зеленчуковата градина, бинго сака.

Съединете пъзела-градина. Махнете зеленчуците и ги сложете в бинго сака. В зеленчуковата градина са останали скрити малки копия на взетите (набрани) зеленчуци. Детето трябва да изкарва зеленчук от сака, да го постави на правилното място в пъзела и да потърси неговото малко копие.

19. Колоритно заграждение

Материали: карти от зеленчуковата градина, картите от пауна, карти с бебета-животни от мемори играта, мини пъзелите с животни, картите с животни, бинго сака, химикал, листи хартия, няколко връвчици от по 3, (които не са част от комплекта в кутията, може това да са равни части конец).

Използвайте връвчиците, за да направите ограждения. Ако искате да помогнете на детето, напишете имената на категориите. Например: ЖИВОТНИ, ПЛОДОВЕ И ЗЕЛЕНЧУЦИ, ЗЕЛЕНИ ЖИВОТНИ И НЕЩА и др. и ги поставете пред съответното заграждение. Детето изкарва различни неща от сака и ги трябва да ги сложи в правилното ограждение.

20. Половинки на животните

Материали: 12 мини пъзела с животни.

Брой играчи: 2

Разделете пъзелите в 2 групи. В едната група да са частите с глава, в другата – тези с опашки. Поставете едната група с лицевата им част надолу. Другите 12 раздайте на 2-та играча. По 6 на всеки. Играчите се редуват като всеки се стреми да намери половинката на своето животно. Първият, който завърши своите животни, печели.

21. Внимавай за мишката!

Материали: 12 бебета-животни от мемори играта с пиленца.

Брой играчи: 2

Поставете картите на масата като нека пиленцата да се виждат, а животните да са скрити. Едно от животните е мишка, която децата трябва да избегнат. Първото дете обръща карта, ако не е мишка, я взема. Ако е мишка, връща картата и разбърква всички карти. Ред е на другия играч, който също взема животни, но не и мишката. Ако дете с няколко вече събрани карти попадне на мишката, той трябва да даде всичките си карти на другия играч. Играта приключва, когато децата са събрали всички животни и остане само мишката. Детето с повече карти печели.

22. Скрий патето – тука има, тука няма.

Материали: 3 бебета животни от мемори картите (две по ваш избор и патето).

Брой играчи: 2

Поставете 3-те карти на масите, като животните трябва да се виждат. Нека един от играчите обърне и миксира картите. Другият играч трябва да се опита да познае къде е патето. За целта той трябва да гледа внимателно докато другия играч миксира. Ако намери патето – печели играта. Ако не успее – играта продължава. След всяко намиране на патето, играчите сменят ролите си и играта започва отново.

23. Обилната реколта

Материали: въртящото се колело с цветове, картите от зеленчуковата градина.

Брой играчи: 2

Картите със зеленчуци се поставят в центъра на масата. Играчите се редуват да въртят колелото. Всяко дете трябва да избере зеленчук в същия цвят, който съответства на това, което му се е паднало от колелото. На всеки цвят съответстват по един или няколко зеленчуци.

- Червено – домат, пипер
- Оранжево – морков, тиква
- Червено – патладжан
- Зелено – салатка, магданоз, тиквичка
- Бяло – чесън, лук, /див/копър, карфиол

Децата вземат зеленчуците, докато свършат. Ако се падне цвят от който зеленчуците са свършили, детето губи своя ход. Играта продължава докато всички зеленчуци са взети. Детето, което е събрало най-богата реколта, т.е. има най-много зеленчуци, печели.

24. Дървото с буквите

Материали: яйцата с букви

Брой играчи: 2 – 4

Подредете яйцата с буквите надолу. Опитайте се подредбата да е във формата на дърво. Играта започва. Децата избират яйце и се опитват да кажат дума, чиято първа буква е тази, която е на гърба на яйцето. Ако успеят – печелят това яйце за себе си. Ако думата на детето е неправилна или не успее да измисли нищо в рамките на 1 минута, яйцето се обръща, връща се на дървото, играча губи своя ход и е ред на следващия играч. Играта свършва когато яйцата свършат. Печели играча с най-много яйца.

25. Зеленчуково бинго

Материали: зеленчуковата градина, бинго сака

Брой играчи: 4

Разделете зеленчуковата градина на 4-те и части, които ще използвате като игрални карти. Сложете зеленчуците в сака. Раздайте 4-те карти на децата. Изкарвайте един по един зеленчуците и ги раздавайте на децата. Всяко си избира да вземе този зеленчук, който ще пасне на картата която държи. Първият играч, който завърши своята градинка /попълни своята карта/, има Бинго и е победител.

26. Животни-бебета и техните родители

Материали: животните-бебета от мемори играта, мини пъзела с животни.

Картите се разделят на две групи: първата е с бебетата-животни, втората с възрастните животни. Детето взема бебе-животно и го разглежда и изучава. След това търси частта с родителя животно, за да го свърже със своя пъзел. Играта може да се играе и с повече от едно дете. Ако детето не може да намери родителя-животно или парчето-пъзел пасва, но родителя не е този, който трябва да е, то детето губи своя ход и е ред на другото дете. Първият играч събрал всичките си деца с родителите им, печели.

27. От яйцето до пиленцето

Материали: яйцата с букви

Брой играчи: 2
Поставете яйцата на масата. Сред тях има 6 специални яйца: 2 с пукнатина, 2 с пиленце, което се показва, 2 с подаваща се глава на пиленце. Победителя в тази игра ще е първия, който успее да ги подреди в последователността – от яйцето до пиленцето. Първо децата трябва да изучат всички яйца. След това яйцата трябва да се обърнат. Децата се редуват да ги обръщат и се опитват да направят нужната последователност, нужни са им 4 бройки. Щом детето намери нужното му яйце, то трябва да го вземе и мястото от което го взема остава празно. Ако детето се обърка и вземе яйце, което не му трябва или вече има, то трябва да го върне обратно на масата в същата позиция в която го е взело и с буквите нагоре. Първият играч, който завърши последователността, печели.

28. <u>Букви по двойки</u>
Материали: яйцата с букви
Брой играчи: 2 – 6
Сложете буквите на масата. Децата се редуват да махат по две еднакви букви, докато всички двойки букви изчезнат. Детето, чиито ред е и за което не са останали повече двойки, изгаря от играта.
Следва втори рунд на играта: Отново наредете буквите на масата като не слагате 4 произволни букви. Детето, което не може да направи двойка бива елиминирано.
Играта продължава по същия начин, докато не остане един играч. Той е победител.

29. <u>Къде е гласната?</u>
Материали: яйцата с букви и мини пъзела с животни.
Брой играчи: 2
Раздайте на децата частите съставляващи 6 животни всяка и ги помолете да сглобят пъзела. От задната страна на картите те ще видят животните и техните имена. Играчите се редуват. Първия избира едно животно и се опитва да му напише името с яйцата-букви. Затваря очи. Друго дете маха гласна от думата му, взема друга буква (различна от махнатата от думата) и оставя двете на масата с лице надолу. Първото дете отваря очи и се опитва да познае коя от двете е махнатата гласна. Ако познае, печели това животно. Ако не познае, другото дете печели това животно. Играча с повече животни е победител.

30. <u>Игра с пиле</u>
Материали: яйцата с букви, мемори картите с пиленца, въртящото се колело с числа, 2 животни и поставки за тях.
Брой играчи: 2
Подреждате яйцата и пиленцата във формата на кръг. Позиционирането е по ваш избор, стига общия брой яйца да е равен на общия брой на пиленцата. Това е с цел да се избегне диспропорция по игралния маршрут. Например, може да има 1 яйце, след това 2 пиленца, след това 3 яйца, после 1 пиленце и така нататък , докато се оформи кръг, който ще служи като игрално поле. Играчите се разбират кръде точно да е началото наигралния маршрут. Редуват се да въртят колелото. Колкото се падне на колелото, с толкова се придвижва играча напред, движейки се в посока на часовниковата стрелка. Ако играч се озове върху пиленце, може да си го вземе. Ако попадне на яйце – губи своя ред. В процеса на игра, пиленцата малко по малко ще започнат да свършват. Играта продължава докато всички пиленца свършат. Играча събрал най-много пиленца – печели.

31. <u>Колелото с думичките</u>
Брой играчи: 4
Материали: яйцата с букви, малки листи хартия с написани на тях думички (по-долу има няколко предложения на английски), въртящото се колело с числа, 4 животни и поставки за тях.
Преди да започнете играта, препишете думичките по-долу на лист хартия. Има 16 групи с по 4 думи във всяка група (общо 16 реда). За всеки рунд на играта се ползва по една група. Всяко дете има листче хартия с една от написаните думички. Яйцата с букви са подредени в кръг на масата. Играчите се разбират по между си кое да е началото на игралния маршрут. Всеки играч завърта колелото и напредва с толкова яйца, колкото показва колелото. Ако попадне на яйце – трябва да състави думата написана на листа му хартия. Ако не успее, връща буквата и идва ред на следващия играч. Първият играч успял да завърши своята думичка – печели.
Думи:

- Cats, Meat, Rope, Snow
- Home, Wolf, Seal, Hair
- Fish, Ball, Tree, Moon
- Pine, Bull, Port, Game
- Head, Line, Soft, Star
- Leaf, Sore, Milk, Boat
- Bond, Pear, Silk, Ship
- Lens, Ring, Sofa, Fort
- Berry, Mouse, Tooth, Black
- Point, Short, Pizza, Chick
- Pasta, Bread, Score, Jelly
- Panda, Couch, Stone, Sheep
- Light, Paper, Fairy, Juice
- Smoke, Apple, Sugar, Heart
- Horse, Party, Linen, Topaz
- Fault, Chair, Table, Prize

32. <u>Махане на ненужните буквички</u>
Материали: бинго сака, яйцата с буквички, лист хартия с думички.
Брой играчи: максимум 4
Преди да започнете играта, препишете думичките (може тези от предната игра) на лист хартия. Поставете всички яйца с букви в бинго сака. Децата се редуват да изваждат колкото могат повече яйца, за да могат да направят колкото може повече думички. Могат да разглеждат буквичките и да вземат

тези, които преценят, че ще им свършат работа. Ненужните могат да се върнат в сака. Детето, което е направило повече думички след всеки свой ход е победител.

33. Животните в заграждението

Материали: всички яйца (букви и числа), бебетата животни от игра N 4.

Брой играчи: 2 деца или 2 отбора, всеки с по не повече от 6 деца.

С яйцата формирайте 2 заграждения с еднакви размери. 6 от 12-те бебета-животни се раздават на всяко дете или отбор. Децата чиито ред е, се позиционират на еднакви разстояния от заграждението на своя отбор и се опитват да хвърлят своето животно в ограждението. Детето, или отбора с повече животни в ограждението си, печели. Трудността на играта може да се повиши, като се намали размера на ограждението или увеличи разстоянието на детето от ограждението.

34. Лети или не?

Материали: картите с животни, бинго сака

Брой играчи: минимум 4.

Слагате животните в сака и нека някой възрастен има задачата да ги изкарва. Животните са обединени в групи:

- Летящи - пчела, пеперуда, обикновена муха, муха-цикада
- Пълзящи – гъсеница, охлюв, земен червей, плужек (гол охлюв)
- Вървящи – мравка, стоножка, паяк, бръмбар
- Скачащи – скакалец, щурец, бълха

Каквото животно бива изкарано – това трябва да изимитира детето. Ако е летящо животно – детето трябва да вдигне ръка. Ако пълзи – да застане на колене, ако е от ходещите - ходене в кръг, ако е от скачащите – скачане на място. Възрастния обявява: Лети!, или Скача! и др. Ако дете направи грешно движение, изгаря от играта.

Друг вариант е когато възрастния вади животно, да му казва само името, а децата да се сещат какво движение трябва да се направи.

Което дете остане последно е победител.

35. Кой е по-бърз?

Брой играчи: 2

Материали: яйцата (числа и букви), картите с животни, бинго сака, 2 животни-бебета по ваш избор от игра N 4 и 2 поставки за тях.

Направете 2 игрални маршрута, всеки с по 30 части. Специалните яйца, които ще влияят на напредването на играча са:

- Яйце с пукнатина – връщане в началото
- Яйце с показващо се пиленце – върнете се с един ход назад
- Яйце с главичка на пиленце – придвижете се с един ход напред

Важно е тези специални яйца да са наредени по равно по двата маршрута. Детето избира бебе-животно с поставка и го слага пред първото яйце на всеки маршрут. Сложете картите с животни в бинго сака. Когато е ред на дете, то изкарва животно. Това животно определя скоростта на движение:

- Пълзящи – 1 ход – гъсеница, охлюв, червей, гол охлюв
- Вървящи – 2 хода – мравка, стоножка, паяк, бръмбар
- Скачащи – 3 хода - скакалец, щурец, бълха
- Летящи – 4 хода – пчела, пеперуда, муха, муха-цикада

Първият завършил маршрута си печели играта.

36. Със затворени очи

Материали: въртящото се колело с числата, едно животно-бебе по ваш избор от мемори играта N4, кърпичка за завързване на очите.

Брой играчи: 2

Сложете животното-бебе някъде из стаята. Важно е да направите маршрут в права линия, по който децата да вървят и да могат да пристъпват със затворени очи – маршрут-открито пространство, без остри ръбове или предмети които биха наранили децата. Нека възрастен (или дете – неучастващо в играта) завърти колелото. Играча се придвижва напред с толкова крачки, какъвто номер се е паднал от колелото. Целта е детето да стигне до животното-бебе. Ако по пътя удари предмет или се отклони в крачката си настрани, трябва да се върне и да почне отначало. Ако две деца се сблъскат, и двете трябва да се върнат и да продължат отначало. Първият, който стигне своето животно – печели.

37. Кой издава този звук?

Материали: 12 животни-бебета от мемори играта и бинго сака.

Сложете животните в сака и ги разбъркайте. Разделете децата на 2 отбора. Всеки отбор си избира дете от противниковия отбор, което да бръкне в сака извади животно и имитира звука, който то прави. Децата от неговия отбор не трябва да виждат животното, но трябва да познаят кое е то според звука, който издава детето. Ако отбора познае – печели животното. Ако не – животното се връща обратно в сака. Отбора с повече познати животни печели играта.

38. Говорещото Бинго

Материали: 12 животни-бебета, бинго сака, яйцата с букви.

Брой играчи: 2 – 4.

Избира се възрастен или дете (неучастващо в играта) за съдия. Слагате животните в сака. Всеки играч вади по едно и имитира звука, който то издава. Съдията решава дали имитацията е била добра, много добра или перфектна. Според отсъденото, детето печели 1, 2 или 3 яйца. Ако съдията реши, че звука е бил погрешен или недобър, детето не получава никакви яйца. Детето с повече яйца печели.

39. Скритите животни

Материали: яйцата с букви, животните-бебета от мемори играта.

С яйцата-букви възрастен прави диаграма от букви върху масата. Някои букви са слагат на случаен принцип, други са скрити под букви и подредени по ред, оформящи име на животно. Задачата на играча е да се опита да намери скритата дума и да я свърже със същото животно. Скритата дума по хоризнотала може да е написана и вертикално или диагонално.

40. Който търси – намира

Материали: всичките яйца с буквички

Нека детето напише някоя от думичките по-долу с помощта на яйцата с букви. Думите са на животно, човек или предмет. Задачата на детето е да открие скритото име. Ако има и друг играч, целта ще е и детето да е първо.

Думи (със скрити животни): fortunate, paper, carpet, board, want, catholic.

Думи (със скрити предмети): string, rainbow, think, infant, kilogram, Europe.

Думи (със скрити имена на хора): malady, unclear, ghost, smother, mason, flaunt.

41. 1, 2, 3 Бум!

Материали: яйцата с числа от 1 до 9, 3 животни-бебета по ваш избор от мемори играта.

Оформете последователност както следва: 1,2,3 - животно-бебе, 4,5,6 – животно-бебе, 7,8,9 – животно-бебе. Поставете животните с лицевата част надолу. Детето започва с четенето и казва „Бум!" в съответствие с мястото на животното. Обръща животното, разглежда го и се опитва да имитира звука. Целта в тази игра е да се запамети последователността номер+звук на животно и да се повторят без да е нужно да се гледа в картите. Ако икрае повече от едно дете, първият, запаметил последователността, печели.

42. Кое е това животно?

Материали: пъзелът-охлюв с думички, яйцата с буквички.

Брой играчи: 2

Възрастен или дете, което не участва в играта избира животно и пише името му на охлюва, поставяйки буквите с лице надолу. Детето обръща 2 букви. Ако познае коя е думичката, печели мини пъзела с това животно. Ако не – губи своя ход. Опонента също обръща 2 букви и ако познае животното го печели. Детето спечелило повече мини пъзелчета печели.

43. Буквите в храстите

Материали: храстите от ABC играта (Омагьосаната поляна) на големия плакат и Каротина.

В тази игра се ползват животните, предметите и храните подредени по азбучен ред на големия плакат. Името на всяко нещо е написано под него. Под името има 2 букви. С помощта на Каротина, детето трябва да избере от тези букви, която то мисли, че е тази с която почва написаната думичка. С помощта на тази игра детето може да подобри знанията си за азбуката и думите.

44. Цветя и числа

Материали: цветята и числата от големия плакат на Омагьосаната поляна и Каротина.

В цветната леха има 10 групи цветя. Всяка е различна от другата. Отстрани има 3 възможни отговора колко са цветята в групата. С помощта на Каротина, детето трябва да избере правилното число.

45. Подаръка, който получаваме от животните

Материали: Плаката „Омагьосаната поляна" с подаръците от животните и Каротина.

В играта има 4 различни животни и 2 продукта до тях. Само един от продуктите идва от животното. Нека, с помощта на Каротина детето познае и научи кой продукт от кое животно идва.

46. Звуците на животните

Материали: ползвате дървото с животните от големия плакат. Там има 4 животни и 2 звука изписани до тях. С помощта на Каротина детето трябва да познае коя думичка/звук е за съответното животно.

47. Плашилото с формичките

Материали: Играе се върху цветното плашило от големия плакат и Каротина.

Плашилото е облечено в дреха с пришити различни и цветни геометрични фигури. Под всяка фигура има 2 избора каква е тя. С помощта на Каротина детето трябва да познае и види коя форма как се пише и нарича.

48. Храна в купа сено

Материали: купа сено от големия плакат и Каротина.

Имате 4 животни и 2 възможности за храна с която те се хранят. С помощта на Каротина, детето трябва да избете правилния отговор.

49. Гатанки във Фермата

Материали: Гатанките в долната задна част на големия плакат и Каротина.

Възрастен трябва да прочете гатанката. Детето, с помощта на Каротина трябва да познае верния отговор.

50. Мама и Бебе

Материали: Мама крава и малкото и от големия плакат, писалката Каротина.

На картината, до всяка част на тялото на майката, детето има възможност да избере между две думички, показващи коя част на тялото е това. Каротина ще помогне.

Производител: Lisciani, Италия

Вносител: Раяленд ООД, Гр. Варна, бул. „Цар Освободител"39, тел.052/566464

www.rayatoys.com