

Wählen Sie eine Aufgabe aus. Wir empfehlen, das Spiel mit einfacheren Aufgaben zu beginnen. Platziieren Sie den Wolf, die Zicklein und die Möbel gemäß der Abbildung zur ausgewählten Aufgabe auf dem Spielbrett – achten Sie dabei auf die richtige Anordnung. Je nach Schwierigkeitsgrad befinden sich unterschiedlich viele Zicklein auf dem Spielbrett. Hinweis: Nicht immer werden alle Zicklein oder Möbel für die Aufgabe benötigt. Stelle nun die Möbel so auf dem Spielbrett auf, dass sich alle Zicklein sicher vor dem Wolf verstecken können. Jedes hinzugefügte Element muss mindestens ein Zicklein verstecken. Denke daran, dass jede Aufgabe nur eine richtige Lösung hat, die du auf der Rückseite der Aufgabenkarte überprüfen kannst.

#### Hinweise für Lehrer und Eltern:

Auch wenn uns Erwachsenen die Lösungen offensichtlich erscheinen, benötigen die meisten Kinder zu Beginn vielleicht ein wenig Hilfe. Jede Aufgabe beginnt damit, dass der Wolf und die Zicklein in einer bestimmten Farbe und Form auf dem Spielbrett platziert werden. Achten Sie darauf, dass die Elemente wie auf dem Bild in die richtige Richtung ausgerichtet sind. Überprüfen Sie gemeinsam, ob alles richtig angeordnet ist.

Versuchen Sie, die Kinder dazu anzuregen, selbst eine Lösung zu finden. Helfen Sie ihnen, indem Sie unterstützende Fragen stellen, wie zum Beispiel: Schaut die Ziege mit dem dreieckigen Kleid nach rechts? • Unter welchem Möbelstück kann sich das rote Zicklein mit dem quadratischen Kleid verstecken? • Wenn ein bestimmtes Puzzleteil nicht passt, welches andere Teil können wir dann verwenden? Logisches Denken und Schlussfolgern sind komplexe Prozesse, die durch Übung perfektioniert werden. Jedes Kind entwickelt sich in seinem eigenen Tempo. Achten Sie nicht auf das Alter, sondern auf die aktuellen Fähigkeiten des Kindes. Wenn die Aufgabe schwierig ist, zeigen Sie dem Kind die Lösung und lassen Sie es diese dann selbst wiederholen. Das Beobachten der Lösung erleichtert das Verständnis der Aufgabe. Auf diese Weise eignen sich Kinder nach und nach neue Fähigkeiten an und lernen, ähnliche Aufgaben selbstständig zu lösen.



© 2024 Concept, game design & artwork:  
SMART nv. All rights reserved.  
Designer: Emma Ribbens.  
Original product name: Wolf and the 7 Goats.  
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium.  
Contact us: [www.SmartGames.eu/contact](http://www.SmartGames.eu/contact)

**Importeur und Herausgeber in Polen:**  
Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o. Sp. J. | ul. Półanki 12C, 30-740 Kraków  
NIP: 6762465516 | [smart@iubi.pl](mailto:smart@iubi.pl) | [www.iuvigames.pl](http://www.iuvigames.pl)

**Vertriebspartner in Polen:**  
Ateneum M. Kogut, A. Ziegel Spółka komandytowa | ul. Półanki 12C,  
30-740 Kraków | NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 [www.ateneum.pl](http://www.ateneum.pl)

**WARNUNG:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr. Nicht zum Verzehr geeignet. Bewahren Sie die Verpackung wegen der darin enthaltenen Informationen auf. Farbe und Größe des Produkts können von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China.

- 1 Wybierz zadanie. Zalecamy rozpocząć grę od łatwiejszych zadań.
- 2 Ustaw na planszy wilka, koźlątka i meble zgodnie z ilustracją do wybranego zadania – zwróć uwagę na ich poprawne ułożenie. W zależności od poziomu trudności na planszy będzie znajdować się różna liczba koźlątek.  
Uwaga: nie zawsze w zadaniu będą potrzebne wszystkie koźlątka lub meble.
- 3 Teraz umieść na planszy meble tak, aby wszystkie koźlątka bezpiecznie ukryły się przed wilkiem. Każdy dołożony element musi ukrywać co najmniej 1 koźlątko. Pamiętaj, że każde zadanie ma tylko jedno prawidłowe rozwiązanie, które możesz sprawdzić na odwrocie karty z zadaniem.

#### Wskazówki dla nauczycieli i rodziców:

Chociaż nam dorosłym rozwiązyania wydają się oczywiste, to większość dzieci może wymagać na początku niewielkiej pomocy. Każde zadanie rozpoczyna się od umieszczenia wilka i koźlątka w określonych kolorze i kształcie na planszy. Zwróć uwagę, aby elementy były ustawione w odpowiednim kierunku tak jak na obrazku. Wspólnie sprawdźcie, czy wszystko jest prawidłowo ustawione.

Staraj się zachęcać dzieci do samodzielnego znalezienia rozwiązania. Pomóż im, zadając pomocnicze pytania, takie jak:

- Czy kózka z trójkątnym ubrankiem patrzy w prawą stronę?
- Pod które meble może schować się czerwone koźlątko z kwadratowym ubrankiem?
- Jeśli dany element układanki nie pasuje, jakiego innego elementu możemy użyć?

Logiczne myślenie i dedukcja to złożone procesy, które doskonali się przez ćwiczenia. Każde dziecko rozwija się w swoim własnym tempie. Nie przywiąż wagi do wieku, lecz do aktualnych umiejętności dziecka. Jeśli zadanie sprawia trudność, pokaż dziecku rozwiązanie, a następnie pozwól mu samodzielnie je powtórzyć. Obserwacja rozwiązania ułatwia zrozumienie zadania. Dzięki temu dzieci stopniowo opanują nowe umiejętności i nauczą się samodzielnie rozwiązywać podobne zadania.

**OSTRZEŻENIE:** Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, istnieje ryzyko zadławienia. Produkt nie do pożycia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje. Kolor i rozmiar produktu mogą odbiegać od pokazanych na obrazku. Wyprodukowano w Chinach.



© 2024 Concept, game design & artwork:  
SMART nv. All rights reserved.  
Designer: Emma Ribbens.  
Original product name: Wolf and the 7 Goats.  
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium.  
Contact us: [www.SmartGames.eu/contact](http://www.SmartGames.eu/contact)

**Importer i wydawca na terenie Polski:**  
Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o. Sp. J. | ul. Półanki 12C, 30-740 Kraków  
NIP: 6762465516 | [smart@iuvii.pl](mailto:smart@iuvii.pl) | [www.iuvigames.pl](http://www.iuvigames.pl)

**Dystrybutor na terenie Polski:**  
Ateneum M. Kogut, A. Ziegli Spółka komandytowa | ul. Półanki 12C,  
30-740 Kraków | NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 [www.ateneum.pl](http://www.ateneum.pl)