

1,2,3

– Moje pierwsze cyferki –

24 370 9

Gra dla 1–4 dzieci w wieku 3–6 lat.

Gra składa się z:

- 1 kostki do gry
- 10 plansz zawierających:
 - karty z obrazkami
 - karty z kostkami do gry
 - karty z liczbami
 - karty z rysunkiem palców

Drodzy Rodzice

Dzieci, bawiąc się, uczą się liczyć od jednego do dziesięciu. Dowiadują się, że liczby mogą być przedstawione w formie kropek na kostce do gry, zapisane jako cyfry, a także pokazane na palcach.

Poznanie liczb

Zanim po raz pierwszy zaczniecie grać, oddzielcie od siebie karty z obrazkami i trzy odpowiadające im karty-puzzle.

Co należy do siebie?

Na dużej karcie znajduje się pięć żyraf. Liczba ta jest przedstawiona na trzy różne sposoby:

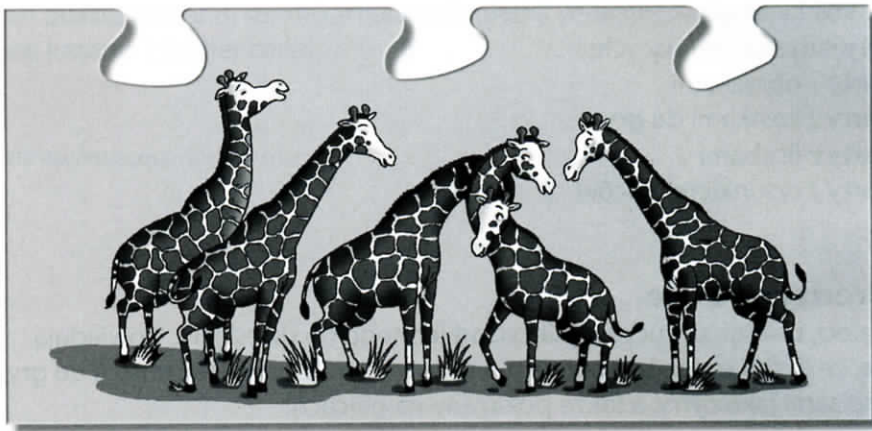
jako 5 kropek na kostce



jako cyfra 5



jako 5 palców



Karta z kostką do gry zawsze znajduje się po lewej stronie karty z obrazkiem, karta z liczbą – jest w środku, zaś karta z palcami znajduje się zawsze po prawej stronie.

Wersja dla jednego gracza

Karty-puzzle są starannie przemieszane i ułożone na stole obrazkami do góry. Wszystkie karty z obrazkami są umieszczone na kupce. Należy pojedynczo brać karty z obrazkiem z kupki i próbować znaleźć pasujące karty-puzzle z rysunkami kostek do gry, palców i z cyferkami. Odnalezienie pary sprawi Ci mnóstwo radości!

Mała wskazówka: na początku najlepiej jest używać do gry żółtych kart z obrazkami od 1 do 5. Gdy już poznasz dobrze te cyferki, możesz włączyć do gry pozostałe niebieskie karty.

Gra dla 2- 4 graczy

Duże karty z obrazkami są przemieszane. Każdy gracz wybiera trzy karty i układa je przed sobą obrazkiem do góry. Jeśli w grze bierze udział czterech graczy, każde dziecko otrzymuje tylko dwie karty. Pozostałe karty z obrazkami i pasujące do nich karty-puzzle są odłożone na bok. Możesz użyć ich w następnej grze, wymieniając wcześniej używane obrazki. Dzięki temu w czasie gry będziecie mogli używać wszystkich kart od 1-10. Karty-puzzle są przemieszane i ułożone na stole obrazkiem do góry. Zapamiętaj, że na karcie mogą znajdować się trzy różne symbole:



kostka do gry



cyferki



palce

Zagrajmy!

Zaczyna najmłodszy gracz. Założmy, że ma kartę z obrazkiem, na którym znajdują się 3 pieski, 6 tygrysów i 7 niedźwiadków panda.

Jeśli rzuci kostką i wyrzuci symbol cyferki, szuka karty z cyfrą 3, 6, 7. Jeśli znalazł odpowiednią kartę z cyferką, np. 3, może umieścić ją przy obrazku z trzema pieskami. Należy dodać, iż gracz powinien powiedzieć na głos: „Mam trzy pieski i cyferkę 3”.

Następnie przychodzi kolejka następnego gracza. Jeśli wyrzuci symbol np. ręki, szuka karty z rysunkiem palców, których ilość zgadza się z liczbą na karcie z obrazkiem. Jeśli gracz zauważy, że policzył niepoprawnie i karta nie pasuje do karty z obrazkiem, musi położyć kartę-puzzle z powrotem na stole. Teraz kolej na następnego gracza.

Jeśli gracz wyrzuci symbol, do którego skompletował już wszystkie odpowiednie karty, nie ma szczęścia – kolejkę przejmuje następny gracz.

Zakończenie gry

Pierwszy gracz, który ułoży wszystkie karty-puzzle przy swoich kartach z obrazkami, wygrywa grę.

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

IMPORTER:
TM Toys Sp. z o.o.
Ul. Pomorska 144
70-812 Szczecin
www.tmtoys.pl