

DUO

– Dopasuj obrazki –



24 358 7

Gra zawiera: 12 par kart

Gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku od 3 do 5 lat

Które przedmioty pasują do siebie?



Dzieci nauczą się w trakcie gry odnajdować związki między przedmiotami. Za pomocą specjalnie skonstruowanych puzzli dziecko może samo sprawdzić, czy karty pasują do siebie. Obserwowanie łączących się par jest świetną zabawą, nawet gdy jest to gra dla jednej osoby!

Jest wiele do odkrycia w kartach – jaki jest na nich obrazek, co możesz z nim zrobić, jakie kolory mają przedstawione przedmioty – i jeszcze dużo, dużo więcej. Taka zabawa pomoże wzbogacić i utrwalić zasób słownictwa Twego dziecka.

1. Poszukiwanie par

Karty tasujemy i układamy obrazkami do góry. Gracze wyszukują pasujące do siebie pary, nazywając przedmioty znajdujące się na kartach.

2. Kto ma pasującą kartę?

Jeden z graczy jest kapitanem. Ma on połowę obrazków z każdej pary i rozdziela je po równo między innych graczy. Kapitan pokazuje wszystkim obrazki ze swojego stosu i pyta: „Kto ma wiaderko?“, lub „Kto ma jabłko?“.

3. Wymiana obrazków

Należy wymieszać karty, odwrócić je obrazkami do dołu i rozdzielić je po równo wśród graczy. Następnie każdy odwraca swe karty i przygląda się obrazkom. Jeśli gracz ma pasujące pary wśród swoich obrazków, odkłada je na bok. Następnie gracze zadają pytania, by otrzymać karty potrzebne im do skompletowania par. Pierwszy gracz pyta innego gracza o parę do obrazka, której potrzebuje, oferując w zamian jakiś inny obrazek. Np.: „Dam Ci lody, czy mogę prosić o lalkę?”. Jeśli następuje wymiana, pary obrazków odkładane są na bok. Jeśli nie, grę podejmuje następny gracz. Zabawa kontynuowana jest do momentu, gdy wszystkie obrazki zostaną połączone w pary.

4. Poszukiwanie obrazków z odwróconymi kartami

Gra ta jest wariantem dla nieco starszych dzieci. Karty są rozdawane graczom z zakrytym obrazkiem. Każdy gracz patrzy na swoje karty, nie pokazując ich innym graczom. Każdy, kto już ma jakieś pary, odkłada je na bok, obrazkiem do góry. Pozostałe karty pozostają nadal zakryte. Tak jak wcześniej, wszyscy gracze na zmianę pytają pozostałych graczy o brakujące pary do swoich obrazków. Np.: „Czy masz jabłko?”. Jeśli zapytany gracz ma tę kartę, musi dać ją graczowi, który o nią zapytał. Następnie gracz, który był pytany o kartę, podejmuje grę i pyta o karty, których mu brakuje do stworzenia par. Gdy gracje skompletują parę, powinni położyć ją na stole obrazkiem do góry. Gra powinna być kontynuowana do momentu, aż wszystkie obrazki zostaną połączone w pary.

12 par obrazków zawiera następujące pozycje:

lalka – wózek	wiaderko do piasku – foremki i łopatka do piasku
kredki – rysunek	szczoteczka do zębów – pasta do zębów
jabłko – ogryzek	świeczki – tort
stół – krzesło	lód – wafelek
pilot – telewizor	talerz i kubek – sztucce
kurtka – spodnie	lokomotywa – wagon

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

IMPORTER:

TM Toys Sp. z o.o.
Ul. Pomorska 144
70-812 Szczecin
www.tmotoys.pl