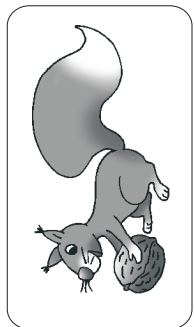


PRZEBRZYDŁA

STRZYGA

STRZYGĘ

STRZYGLA



GIMNASTYKA DLA JĘZYKA oraz oka też

UKŁADANKA EDUKACYJNA

Gra zawiera 30 dwustronnych kart na
grubej tekturze, do dwóch gier:



Joanna Urbańska
95-030 Rzgów, ul. Ogrodowa 41
tel/fax (+48 42) 227 88 20
www.abino.com.pl

TRZMIEL

BRZMI

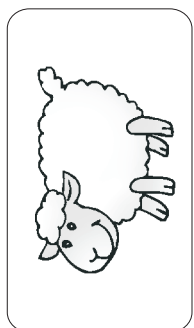
W TRZCINIE

1. Gimnastyka dla Języka

W grze wykorzystuje się strony kart oznaczone wyrazami, bierze w niej udział od 2-4 graczy. Każdy z graczy otrzymuje po 5 kart, pozostałe karty układamy odwrócone na stosie. Gra polega na tworzeniu oraz odczytywaniu na głos "łamańców językowych". Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, który jako pierwszy wyklada kartę i na głos odczytuje wyraz, którym jest oznaczona. Następnie gracze kolejno dokładają karty tworząc w ten sposób "zdania-łamaniec". Za każdym razem gdy dokładana jest karta, gracz musi na głos odczytać całe "zdanie-łamaniec". Jeżeli gracz nie ma możliwości dołożenia karty, dobiera jedną ze stosu. W czasie gry można utworzyć kilka zdań, które są odpowiednio oznaczone kolorami. Jeżeli gracz pomyli się przy odczytywaniu zdania, zabiera całe "zdanie-łamaniec". Wygrywa gracz, który jako pierwszy wyłoży wszystkie swoje karty.

2. Gimnastyka dla oka

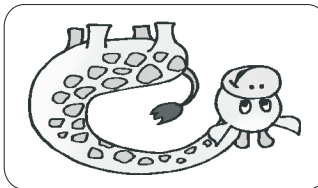
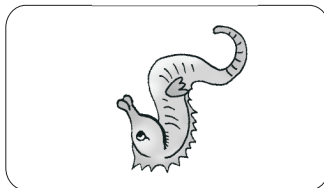
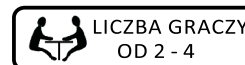
W grze wykorzystuje się strony kart oznaczone obrazkami, bierze w niej udział od 2-4 graczy. Wszystkie karty układamy na stół obrazkami do dołu. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, który jako pierwszy odkrywa dwie dowolne karty. Jeżeli obrazki z kart stanowią parę, gracz je zabiera, jeżeli nie, to zakrywa z powrotem. Karty stanowią parę, gdy jedna z nich jest oznaczona obrazkiem, a druga jego powiększonym elementem. Gracze kolejno odkrywają karty. Wygrywa ten, który zbierze najwięcej par.



OSTRZEŻENIE

Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat.
Istnieje niebezpieczeństwo udławienia się
drobnymi elementami zabawki.

Opakowanie należy zachować z uwagi
na zawarte na nim ważne informacje
oraz ewentualną reklamację.





SKOJARZENIA OBLICZENIA

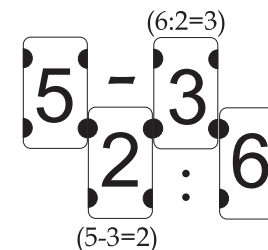
UKŁADANKA EDUKACYJNA



Gra zawiera 30 dwustronnych kart
na grubej tekturze, do dwóch gier:

1. OBLICZENIA

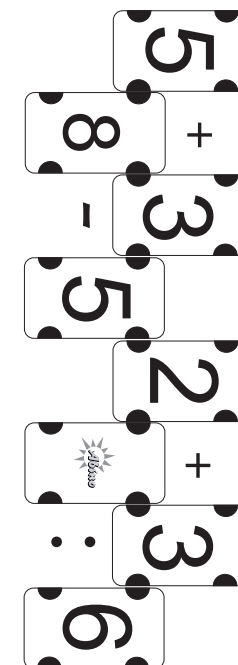
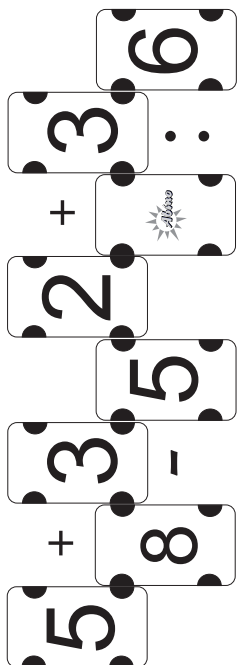
W grze wykorzystują się strony kart oznaczone cyframi, bierze w niej udział od 2-4 osób. Każdy z graczy otrzymuje po 5 kart. Pozostałe karty, układamy na stosie a dwie układamy na stół.



Gra polega na dołożeniu karty w taki sposób, aby cyfra, którą jest oznaczona była wynikiem dowolnego działania matematycznego z dwiema cyframi sąsiadującymi. (Gracz, który wyklada kartę na stół musi powiedzieć jakie działanie matematyczne wykonał.) Jeśli gracz nie ma możliwości dołożenia karty, traci kolejkę i dobiera kartę ze stosu. Wygrywa gracz, który pierwszy wyłoży wszystkie swoje karty. Karty oznaczone słoneczkiem, zastępują każdą cyfrę.

2. SKOJARZENIA

W grze wykorzystują się strony kart oznaczone rysunkami, bierze w niej udział od 2-4 osób. Każdy z graczy otrzymuje po 5 kart. Pozostałe karty układamy na stosie, a jedną układamy na stół. Gra polega na dołożeniu karty w taki sposób, aby sąsiadujące rysunki posiadały jakąkolwiek wspólną cechę, każdorazowo wskazaną przez gracza. (np. kaczka i słońce - są żółte lub bałwan - igło są ze śniegu). Jeśli gracz nie ma możliwości dołożenia karty traci kolejkę i dobiera kartę ze stosu. Wygrywa gracz który pierwszy wyłoży wszystkie swoje karty.



OSTRZEŻENIE

Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat.
Istnieje niebezpieczeństwo udławienia się
drobnymi elementami zabawki.

Opakowanie należy zachować z uwagi
na zawarte na nim ważne informacje
oraz ewentualną reklamację.

