

INSTRUKCJA

STAN OKO W OKO Z NAUKĄ SPOSTRZEGAWCZOŚCI

ZMYŁKA!

OKO W OKO



malubi!

malubi!

CE

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na możliwość połknięcia małych elementów. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej. Opakowanie nie jest częścią zabawki. Należy je zachować ze względu na zawarte na nim ważne informacje.



Ostrzeżenie!

Lublin 2024

5904405357286

Oko w Oko zmyłka!

20-448 Lublin

Grupa PTM Sp. z o.o.
ul. Iwaszkiewicza 9

malubi!

www.malubi.pl

© Grupa PTM

Kinga Zarzeka

Opracowanie graficzne i ilustracje:

Grupa PTM

Opracowanie i redakcja:



Gra „Oko w Oko - Zmyłka!” składa się z 3 talii kart, które różnią się tematyką i poziomem trudności. Na dowolnych 2 kartach z konkretnej talii zawsze znajduje się dokładnie 1 wspólny element. Niezależnie od wybranego trybu rozgrywki, zawsze musicie być pierwszą osobą, która odnajdzie element łączący obie karty i nazwie go na głos. Karty łączą się w pary: ten sam **obrazek w różnych kolorach**, ten sam **obrazek w różnym kształcie** oraz obrazek i jego cień.

WIEŻA



Potasuj wybraną talię i rozdaj po jednej zakrytej karcie każdemu z uczestników. Resztę kart połóż na stole, awerssem do góry, aby obrazki na pierwszej karcie były widoczne dla każdego z graczy.

Gracze rozpoczynają rozgrywkę odsłaniając jednocześnie kartę, którą mają w dłoni. Waszym zadaniem jest w jak najkrótszym czasie odszukać wspólny element na karcie swojej i tej ze stosu. Gracz, który jako pierwszy znajdzie wspólny element, musi nazwać go na głos, przejmując kartę ze stosu i kontynuuje nią grę. Pozostali gracze używają tych samych kart. Rozgrywka kończy się, gdy wszystkie karty ze stosu zostaną wykorzystane.

Gracz, który zebrał ich najwięcej wygrywa!

Rozdaj wszystkim graczom po jednej zakrytej karcie z wybranej talii, a pozostałe odłóż na bok.

Na znak wszyscy odkrywacie swoje karty, kładąc je płasko na dłoniach. Waszym zadaniem jest znalezienie wspólnego symbolu na karcie swojej i dowolnego przeciwnika. Kiedy gracz znajdzie wspólny element musi nazwać go na głos i położyć wszystkie swoje karty na dłoni przeciwnika. Gracz z pustą dłonią dobiera kartę ze stosu. Zawsze szukamy wspólnego symbolu do karty, która aktualnie znajduje się na wierzchu.

Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy otrzyma wszystkie karty przeciwników.

GORĄCE ZIEMNIACZKI



PREZENT

Rozdaj po jednej zakrytej karcie każdemu z graczy. Pozostałe karty ułóż na odkrytym stosie po środku stołu.

Na znak wszyscy odkrywacie swoje karty. Waszym zadaniem jest znalezienie pary na karcie środkowej z kartą dowolnego przeciwnika. Gracz, który jako pierwszy znajdzie taką parę, musi ją nazwać na głos i położyć kartę z centralnego stosu na karcie odpowiedniego przeciwnika. Gracz, który otrzymał kartę, kontynuuje nią grę, a nowo odsłonięta karta ze stosu staje się kartą centralną. Gra toczy się do wyczerpania kart ze stosu.

Wygrywa gracz z najmniejszą ilością kart.

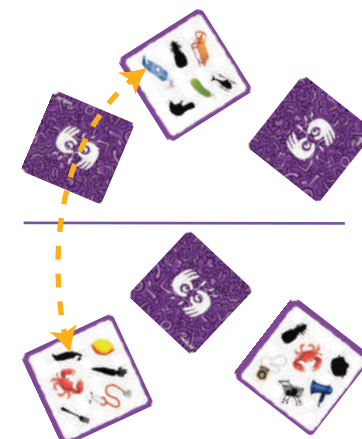
10 SEKUND

Każdy z graczy dostaje po jednej zakrytej karcie. Wyłóż na środek jedną, zakrytą kartę z talii, a resztę stosu odłóż na bok.

Gracz zmieniający się co rundę odkrywa środkową kartę i odlicza 10 sekund słownie lub na stoperze. Zadaniem graczy jest zapamiętanie, jak najwięcej elementów ze środkowej karty. Po upływie czasu, zakryjcie ponownie środkową kartę i na znak, odsłońcie swoje karty. Kto pierwszy znajdzie na swojej karcie wspólny element z kartą ze środka i nazwie go na głos, zabiera obie karty jako swoje punkty. Uzupełnijcie karty na stole. Pozostali gracze kontynuują grę kartą z poprzedniej rundy.

Grę wygrywa gracz z największą ilością punktów.

Przed rozpoczęciem gry, zapoznajcie się ze słowniczkiem. Przeczytajcie i uważnie przyjrzyjcie się obrazkom, żeby bez problemu znajdować pary podczas gry.



SŁOWNICZEK

KSZTAŁTY



akwarium



aparat



balon



buty



czajnik



czapka



dinozaur



dom



doniczka



drzewo



dynia



fotel



kapusta



klocki



klucz



konewka



kran



lalka



liść



miotła



motyl



okulary



perfumy



piłka



pomidor



ryba



świeca



torebka



tort



zegar

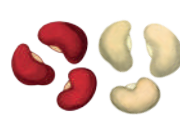


żarówka

KOLORY



długopis



fasola



filiżanka



gruszka



grzebień



gumka



guzik



hiacynt



jabłko



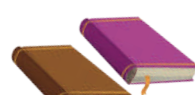
koło



komoda



kredka



książka



kwadrat



lampka



lilia



medal



nici



odkurzacz



pączek



papryka



plecak



róża



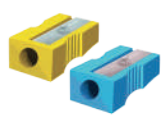
skarpetki



spodnie



suszarka



temperówka



trójkąt



winogrona



żakiet



biedronka

CIENIE



ananas



apteczka



cebula



cytryna



garnek



helikopter



hydrant



kapcie



kask strażaka



krab



łyżka



megafon



marchewka



maska do nurkowania



niezapominajka



odznaka policjanta



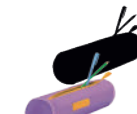
ogórek



pasta do zębów



patelnia



piórnik



samolot



sanki



słonecznik



stetoskop



truskawka



tulipan



widelec



wózek zakupowy



ziemniak



zszywacz



żonkil