

malubi



OKO~OKO

Z CZYTANIEM

ZASADY GRY

Gra „Oko w Oko - z czytaniem” składa się z 3 talii kart, które różnią się 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: **obrazek-obrazek**, **słowo-słowo** lub **obrazek-słowo**.

WIEŻA



Potasuj wybraną talię i rozdaj po jednej zakrytej karcie każdemu z uczestników. Resztę kart połóż na stosie awerssem do góry, aby obrazki na pierwszej karcie były widoczne dla każdego z graczy. Gracze rozpoczynają rozgrywkę, jednocześnie odsłaniając karty, które mają w dłoni. Waszym zadaniem jest w jak najkrótszym czasie odszukać wspólny element na swojej karcie i karcie ze stosu. Gracz, który jako pierwszy znajdzie wspólny element, musi nazwać go na głos, przejść kartę ze stosu i kontynuować nią grę. Pozostali gracze nadal używają swoich 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 pośrodku stołu. Na znak wszyscy odkrywacie swoje karty. Waszym zadaniem jest znalezienie pary między kartą środkową a kartą dowolnego przeciwnika. Gracz, który jako pierwszy znajdzie taką parę, musi nazwać ją na głos i położyć kartę z centralnego stosu na karcie odpowiedniego przeciwnika. Gracz, który otrzymał kartę, kontynuuje nią grę, a nowo odłożona karta ze stosu staje się kartą centralną. Gra toczy się do wyczerpania kart ze stosu. Wygrywa gracz z najmniejszą liczbą kart.

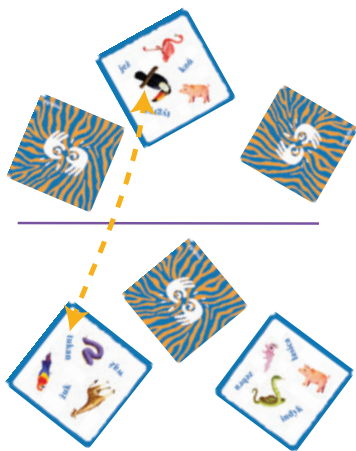


10 SEKUND

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 odstońcie 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 liczbą punktów.

Przed rozpoczęciem gry, zapoznajcie się ze słowniczkiem.



TALIA ŁATWA



byk



foka



kiwi



kos



kot



koza



kret



kura



lama



lew



lis



mewa



osa



owca



paw



pies



puma



rak



ryba



sowa



wilk

Czy wiesz że...?

Małpy w wyniku łaskotania śmieją się tak samo jak ludzie!



Prawdopodobnie nie istnieją dwa identyczne tygrysy, ponieważ paski zdobiące zarówno ich futra, jak i skórę są unikalne dla każdego osobnika!

TALIA ŚREDNIA



akсолотл



indyk



motyl



sarna



zebra



wąż



bocian



jeż



mrówka



stoń



żaba



bóbr



koń



mysz



stonoga



żółw



dzik



łasica



orka



świnia



żubr



flaming



łoś



orzeł



tukan



żuk



hiena



małpa



papuga



tygrys



żyrafa

TALIA TRUDNA



antylopa



hipopotam



krokodyl



nosorożec



ślimak



bażant



jaszczurka



królik



ośmiornica



ważka



chomik



jeżozwierz



lampart



rozdyмка



wieloryb



dzięcioł



kaczka



łabędź



rozwgiazda



wielbłąd



dżdżownica



kałamarnica



niedźwiedź



stonka



wiewiórka



gąsienica



kameleon



nietoperz



świerszcz



wróbel

Opracowanie i redakcja:

Grupa PTMM

Ilustracje i projekt graficzny:

Kinga Zarzeka, Grzegorz Warowny

© Grupa PTMM

www.malubi.pl

malubi

Grupa PTMM sp. z o.o.

ul. Iwaskiewicza 9

20-448 Lublin

Oko w Oko z czytaniem

5904405357279

Lublin 2026



Ostrzeżenie!

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.

CE

malubi