

Instrukcja grania

Przygotowanie do gry: Włóż wszystkie przedmioty do woreczka i naszykuj planszę. Grę może zacząć najmłodszy z graczy lub według własnej kolejności.

Zasady gry: Jeśli strzałka na planszy zatrzyma się pomiędzy dwoma kategoriami gracz powinien zakręcić nią jeszcze raz. Jeżeli strzałka zatrzyma się na kategorii zadaniem gracza nie patrząc do środka woreczka jest znalezienie przedmiotu za pomocą dotyku, który odpowiada wylosowanej kategorii wskazanej na planszy. Następnie gracz wyjmując figurkę z woreczka i mówi czym jest dany przedmiot pokazując go pozostałym graczom. Jeśli przedmiot odpowiada wylosowanej kategorii gracz zatrzymuje go na czas rozgrywki. Gra jest kontynuowana idąc zgodnie z ustaloną kolejnością graczy. Jeśli wybrany przedmiot nie odpowiada kategorii wylosowanej na planszy, gracz odkłada go z powrotem do woreczka i jest to kolej następnego gracza.

Jeśli brakuje w woreczku brakuje figurek odpowiadających danej kategorii wylosowanej na planszy, aktualny gracz losuje nową kategorię.

Wygrana i rozstrzygnięcie rozgrywki: Gra kończy się gry w woreczku nie pozostaną żadne przedmioty. Wygrywa osoba, która podczas rozgrywki zgromadziła najwięcej figurek.

Alternatywne wersje rozgrywki dla bardzo młodych graczy

Wersja 1. Gracze po kolei wybierają przedmiot z woreczka i układają je do odpowiadających im kategorii.

Wersja 2. Wszystkie przedmioty zostają ułożone na stole lub innym miejscu gry. Gracze po kolei kręcą strzałką na planszy i wybierają figurkę, która odpowiada wylosowanej kategorii.



Farma. Gra sensoryczna DJ 8135



Wiek

- 3+



Sensoryczna gra dla dzieci, która zapewnia emocjonującą zabawę i rozwija zmysł dotyku oraz logiczne myślenie u najmłodszych graczy. Gra polega na szukaniu w woreczku owocu, owada, zwierzęcia, warzywa lub innych akcesoriów o tematyce farmy, które gracz musi rozpoznać za pomocą dotyku. Pomaga w rozwoju zdolności sensorycznych i motorycznych poprzez obcowanie z wielokształtnymi przedmiotami poprzez zmysł dotyku.

Informacje ogólne

- materiał: tektura, guma, tkanina
- ilość graczy: 1-4 osoby
- czas trwania rozgrywki: 10 minut.

Zawartość opakowania

- plansza 1 szt. z pięcioma różnymi kategoriami (owoce, warzywa, zwierzęta, owady, pozostałe akcesoria)
- 15 figurek (winogrono, wiśnia, gruszka, marchew, sałata, rzodkiewka, kura, owca, królik, pszczoła, biedronka, motyl, wiadro, konewka, taczka)
- materiałowy woreczek

Cel gry:

Używając dotyku gracz próbuje znaleźć w woreczku przedmiot, który odpowiada kategorii wylosowanej na planszy.

SI IN DJ 8135 4/23



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

Instrukcja grania

Przygotowanie do gry: Włóż wszystkie przedmioty do woreczka i naszykuj planszę. Grę może zacząć najmłodszy z graczy lub według własnej kolejności.

Zasady gry: Jeśli strzałka na planszy zatrzyma się pomiędzy dwoma kategoriami gracz powinien zakręcić nią jeszcze raz. Jeżeli strzałka zatrzyma się na kategorii zadaniem gracza nie patrząc do środka woreczka jest znalezienie przedmiotu za pomocą dotyku, który odpowiada wylosowanej kategorii wskazanej na planszy. Następnie gracz wyjmując figurkę z woreczka i mówi czym jest dany przedmiot pokazując go pozostałym graczom. Jeśli przedmiot odpowiada wylosowanej kategorii gracz zatrzymuje go na czas rozgrywki. Gra jest kontynuowana idąc zgodnie z ustaloną kolejnością graczy. Jeśli wybrany przedmiot nie odpowiada kategorii wylosowanej na planszy, gracz odkłada go z powrotem do woreczka i jest to kolej następnego gracza.

Jeśli brakuje w woreczku brakuje figurek odpowiadających danej kategorii wylosowanej na planszy, aktualny gracz losuje nową kategorię.

Wygrana i rozstrzygnięcie rozgrywki: Gra kończy się gry w woreczku nie pozostaną żadne przedmioty. Wygrywa osoba, która podczas rozgrywki zgromadziła najwięcej figurek.

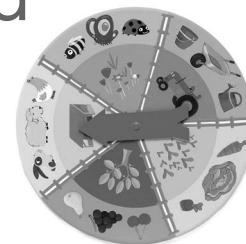
Alternatywne wersje rozgrywki dla bardzo młodych graczy

Wersja 1. Gracze po kolei wybierają przedmiot z woreczka i układają je do odpowiadających im kategorii.

Wersja 2. Wszystkie przedmioty zostają ułożone na stole lub innym miejscu gry. Gracze po kolei kręcą strzałką na planszy i wybierają figurkę, która odpowiada wylosowanej kategorii.



Farma. Gra sensoryczna BO 5412



Wiek

- 3+



Sensoryczna gra dla dzieci, która zapewni emocjonującą zabawę i rozwija zmysł dotyku oraz logiczne myślenie u najmłodszych graczy. Gra polega na szukaniu w woreczku owocu, owada, zwierzęcia, warzywa lub innych akcesoriów o tematyce farmy, które gracz musi rozpoznać za pomocą dotyku. Pomaga w rozwoju zdolności sensorycznych i motorycznych poprzez obcowanie z wielokształtnymi przedmiotami poprzez zmysł dotyku.

Informacje ogólne

- materiał: tektura, guma, tkanina
- ilość graczy: 1-4 osoby
- czas trwania rozgrywki: 10 minut.

Zawartość opakowania

- plansza 1 szt. z pięcioma różnymi kategoriami (owoce, warzywa, zwierzęta, owady, pozostałe akcesoria)
- 15 figurek (winogrono, wiśnia, gruszka, marchew, sałata, rzodkiewka, kura, owca, królik, pszczoła, biedronka, motyl, wiadro, konewka, taczka)
- materiałowy woreczek

Cel gry:

Używając dotyku gracz próbuje znaleźć w woreczku przedmiot, który odpowiada kategorii wylosowanej na planszy.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

