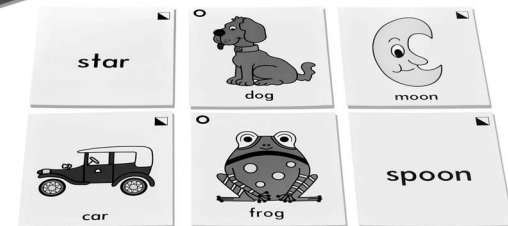
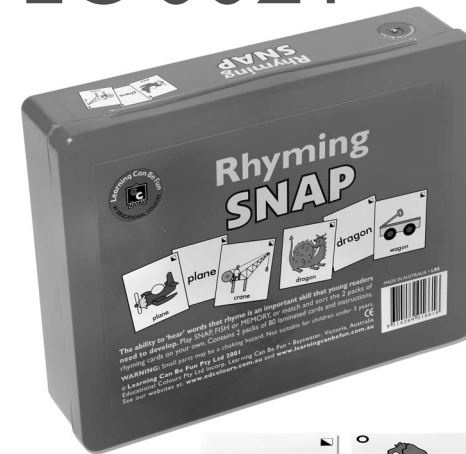




Rymowanka. Rhyming Snap EC 0021



Zdolność słyszenia wyrazów, które rymują się ze sobą to ważna umiejętność, którą młodzi czytelnicy powinni rozwijać.

Zawiera dwie serie kart po 80 każda z nich

Dostawianie

1. Wybrany gracz rozdaje wszystkie karty pomiędzy uczestników
2. Grę rozpoczyna zawodnik po lewej stronie rozdającego i idzie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy po kolei kładzie górną kartę ze swojej kupki



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. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Posiada zbyt ostre krawędzie.
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.

3. za każdym razem kiedy dwie kolejne karty pasują do siebie, środkowa kupka może być zabrana przez zawodnika, który położy na niej rękę wołając „Snap”. Zebrane karty zawodnik kładzie na spodzie swojej kupki

Mogą być następujące zagrania:

- dwa identyczne obrazki
- dwa identyczne wyrazy
- słowo i obrazek, które rymują się ze sobą. Np. karta ze słowem „hen” i obrazek dziesiątki czyli „ten”

4. jeśli jakiś zawodnik zostaje bez kart – jest już poza grą

Zwycięzcą jest gracz, który jako ostatni pozostanie z kartami

Koncentracja

1. wszystkie karty położone są, awerssem do dołu, pomiędzy zawodnikami
2. po kolei zawodnicy biorą i odwracają po dwie karty. Jeśli dwie karty rymują się lub są identyczne wtedy gracz może zachować tę parę. Jeśli dwie karty nie pasują do siebie zawodnik odwraca i odkłada karty w to samo miejsce
3. ponieważ każdy zawodnik odwraca dwie karty więc należy zapamiętać, gdzie pasująca karta leży
4. Zwycięzcą jest gracz, który na koniec będzie miał najwięcej par pasujących kart

Rada

Przy bardzo małych dzieciach można stosować tylko część kart. Dorosła osoba prowadząca rozgrywkę może wybrać liczbę pasujących do siebie kart, która najlepiej odpowiada poziomowi grających dzieci

Losowanie

1. wybrać rozdającego, wszystkie karty rozdane są pomiędzy zawodników
2. każdy sprawdza czy ma pośród swoich kart pasujące do siebie pary. Pasujące pary są usuwane z gry i należy je położyć przed każdym zawodnikiem
3. teraz grę rozpoczyna zawodnik po lewej stronie rozdającego i kontynuuje kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Dzieci próbują teraz znaleźć pasującą kartę, stawiając pytania innym graczom: „Czy masz kartę, która rymuje się z „car”?” „czy masz kartę, która rymuje się z „goat” itd. W każdej kolejce zawodnik może wybrać tylko jednego gracza któremu zadaje pytanie. Jeśli pytany zawodnik ma odpowiadającą kartę musi ją oddać pytającemu
4. Wygrywa zawodnik, który na koniec gry ma największą ilość par