



ZAGRAJ ZE MNĄ

NIEZŁA ŚCIEMA!

INSTRUKCJA

Gra towarzyska

Wiek: od 6 lat

Ilość graczy: od 2

Zawartość pudełka:

1. Karty - 110 szt.
2. Dzwonek - 1 szt.
3. Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej. W razie niezgodności prosimy o kontakt na adres e-mail:

handel@multigra.com.pl

„Niezła ściema” to gra towarzyska dla małych i dużych, proponująca doskonałą relaksującą zabawę z ogromną dawką humoru, podczas której poszerzysz i ugruntujesz swoją znajomość przysłów. Ponadto gra ta uczy logicznego myślenia, ćwiczy pamięć i refleks oraz daje możliwość wzbogacenia zasobu słownictwa.

Cel gry:

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby kart z przysłowiami. Osoba, która tego dokona zostaje zwycięzcą.

Wariant 1 – Kolekcjonerzy

Przygotowanie do gry:

Karty należy potasować i ułożyć w stos tak, aby każda karta leżała czerwoną stroną do góry.

Przebieg gry:

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy z graczy, który sięga po pierwszą z góry kartę ze stosu i odczytuje głośno zmienioną treść przysłowia zapisaną na czerwonej stronie tej karty.

Następnie dokonuje korekty, tj. podaje poprawną jego wersję i dopiero wtedy odwraca kartonik na niebieską stronę, by sprawdzić, czy podana przez niego wersja przysłowia jest zgodna z oryginałem.

Jeśli grającemu uda się podać prawidłowe brzmienie przysłowia – kartę z przysłowiem zatrzymuje przy sobie, jeśli nie – karta wędruje do pudełka.

W ten sposób postępują wszyscy uczestnicy zabawy, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Zabawa trwa do momentu wyczerpania wszystkich kart z przysłowiami.

Wygrywa ten, kto dokona korekty największej liczby przysłów i w ten sposób zgromadzi najwięcej kart na swoim koncie.

Wariant 2 – Runda z dzwonkiem

Przygotowanie do gry:

Potasowane karty układamy w stos dbając o to, by każda karta leżała czerwoną stroną do góry. Dzwonek umieszczamy

w takim miejscu, aby każdy z graczy miał do niego swobodny dostęp.

Przebieg gry:

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy z graczy, który sięga po pierwszą z góry kartę ze stosu i odczytuje głośno zmienioną treść przysłowia, zapisaną na jej czerwonej stronie. Kartę należy trzymać tak, żeby dla pozostałych graczy nie była widoczna niebieska jej strona z poprąną wersją przysłowia.

Chęć dokonania korekty usłyszanej wersji przysłowia, uczestnicy zabawy zgłaszają poprzez naciśnięcie dzwonka. Ten, kto dotrze do dzwonka pierwszy – podaje prawidłowe brzmienie przysłowia.

Jeśli podana przez niego wersja przysłowia jest taka sama jak zapis na niebieskiej stronie karty, to zatrzymuje tę kartę, jeśli jest błędna – to kartę odkłada do pudełka.

Podobnie postępują wszyscy uczestnicy zabawy, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gra jest kontynuowana do momentu wyczerpania wszystkich kart.

Wygrywa ten, kto zgromadzi ich najwięcej i tym samym wykaże się najlepszą znajomością przysłów.

Wariant 3 – Expert

Można grać samemu, wówczas po odczytaniu zmienionej treści przysłowia, podajemy oryginalną jego wersję i sami sprawdzamy na odwrotnej stronie karty, czy podana przez nas wersja jest poprawna.

Wariant 4 – Zespoły ekspertów

Zamiast indywidualnych graczy, można utworzyć 2-3 osobo-

we zespoły graczy, w których wszyscy członkowie zespołu zaangażowani są w ustalenie oryginalnej wersji przysłowia. W tym przypadku, po karty ze stosu sięgają i odczytują zapisaną na nich treść liderzy zespołów.

Przy większej liczbie uczestników zabawy, wskazany jest podział na 2 grupy/drużyny.

Wariant 5 - Ja też potrafię (wersja zabawy dla najmłodszych graczy)

Jeżeli graczami są dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać ze zrozumieniem, to zabawę prowadzi osoba dorosła, która odczytuje wszystkim jej uczestnikom zmienioną wersję przysłowia i sprawdza poprawność udzielanych odpowiedzi.

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zakrztuszenia się małymi oderwanymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki. Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:

F.H.U. „MULTIGRA”

Dobrzewino, ul. Dębowa 15

84-208 Kielno

www.multigra.com.pl

handel@multigra.com.pl



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

