

BG

НОГДАЧ PHOTOS



Щастливи сме, че избрахте тази игра, за да прекарате щастливи мигове с цялото си семейство.
Тази игра помага на вашето дете да развива своите умения и да се учи да общува;
тя помага за приемане на правила, заучаване на нови концепции,
разрешаване на проблеми, тестване на умения, учене от други (както
възрастни, така и връстници) и постепенно учене на сътрудничество с тях.
Освен това тя ви дава повод да опознаете по-добре вашето дете и да установите по-силна връзка с него, докато играете.

Съдържание

32 пъзел плочки:

- 16 плочки с животни на ваканция (4 животни; всяко животно се повтаря 4 пъти, като носи различни предмети)

• 16 плочки с предмети

(8 различни предмета x2)

Да се научим да играем

Първо, нека се забавляваме заедно с детето и да откриваме елементите на играта. Вземете плочките и помогнете на детето си да научи животните и техните предмети; забавлявайте се с научаването на сезоните и създаване на истории за животните във ваканция.

Цел на играта – основно ниво 3+

Игра за запаметяване за 2 играчи.

Открийте всички предмети, които животните във ваканция носят на снимките си

Подготовка



Вземете плочките с животни с оранжева рамка.
Размесете плочките и дайте по 4 с лицевата страна надолу на всеки играч, който не трябва да ги обръща нагоре.



Поставете всички плочки с предмети върху дъската с предметите нагоре.



Погледнете предметите за малко (можете да преброите до 5), след това ги обърнете с лицето надолу без да ги премествате.

Как се играе

Всеки играч избира плочка с животно измежду четирите, които е получил, и я обръща с лицето нагоре.



Най-младият играч започва.
Играчът обръща плочка с предмет с лицевата страна нагоре, търсейки този предмет, който неговото животно носи.



Открихте ли правилната плочка?

Играчът свързва плочката с предмет, която е открил, с плочката с животно, което носи предмета; след това редът му свършва.



Открихте грешна плочка?

Играчът обръща плочката с предмет със задната страна надолу и редът му свършва.



Следващият играч започва да търси правилната плочка. Ако играч открие двата предмета, които неговото животно носи, плочката е готова; играчът след това трябва да обърне нагоре нова плочка с животно измежду тези, които е получил.



Внимание: всяка плочка с животно може да се свърже само с два различни предмета; не можете да свързвате животно с един предмет два пъти.

Вие спечелихте!



Играчът, който пръв събере всичките четири животни с техните плочки с предмети, печели.



Този режим на игра може да е полезен за децата като инструмент за развитие на визуалната памет, като целта е да се съчетаят всички животни със съответните предмети.

Цел на играта – ниво за напреднали

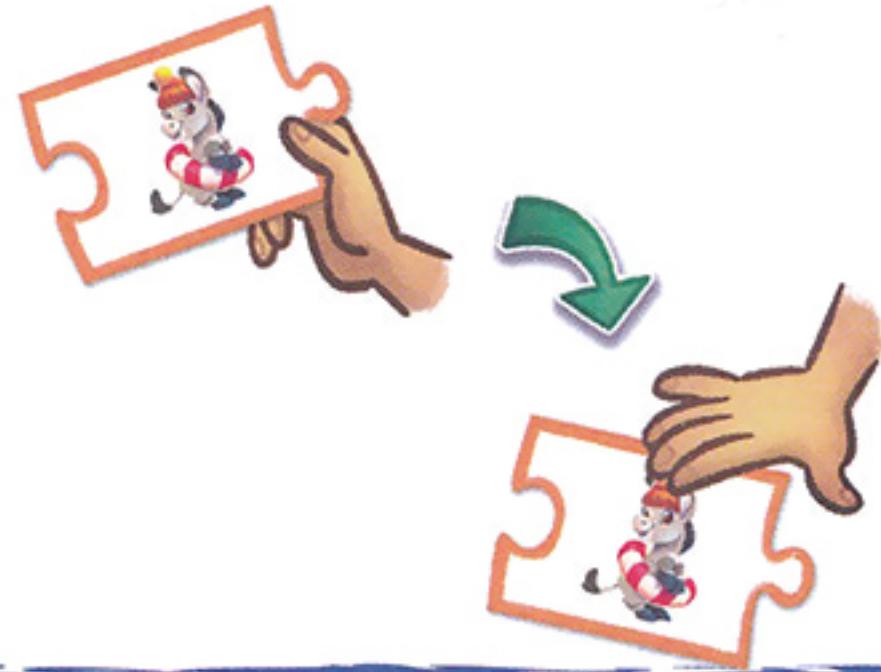
5+

Игра за запаметяване и за скорост за 2 до 4 играчи.

Бъдете първият, който направи поредица от 8 плочки с животни и предмети.

Подготовка

Всеки играч избира плочка с животно и я поставя на масата с лицевата страна нагоре.



Поставете всички плочки с животни и предмети с лицето надолу върху масата.
(можете да ги поставите и на пода, изберете мястото, което ви е най-удобно!)



Как се играе

Всички играчи играят едновременно.

Всеки играч обръща плочка с предмет, търсейки тази, която показва предмета, носен от животното.

Открихте ли правилната плочка?



Играчът свързва плочката с предмет, която е открил, с плочката с животно, което носи предмета; след това той продължава да търси други плочки за свързване.

Открихте грешна плочка?



Ако даден играч свърже плочка, той може да търси плочката, която показва втория предмет, носен от животното, както и животно, което носи току-що намерения предмет.
Пример: Играч, който е изbral магаренцето, носещо спасителен пояс и синя шапка, открива спасителния пояс и го свързва към плочката с магаренцето. След това на същия ход той може да търси плочка със синя шапка, която да се свърже от другата страна с плочката с магаренцето, както и животно, което носи спасителен пояс, за да свърже тази плочка със свободната страна на плочката със спасителен пояс (може да е същото животно).



Играчът винаги има възможност да открие плочки, които да се съединят от двете страни на поредицата. Това, което е важно, е плочката с животно да се съедини с два различни предмета, които носи. Не можете да свържете същия предмет с животното.
Пример: В тази редица играчът не може да свърже спасителния пояс с овцата, защото той вече е присъединен отляво, а трябва да намери плочката с очила.



Вие спечелихте!

Играчът, който първи присъедини 8 плочки, печели... Добра работа!

