

Duo

– Co patří k sobě? –

24 359 4



Obsah: 12 dvojic obrázkových puzzle kartiček

Jaké obrázky patří k sobě?



Děti se naučí během hry rozeznávat spojitost mezi obrázkovými kartami. Pomocí puzzle dílků si děti sami prověří, jestli se jednotlivé karty k sobě hodí. Hledání odpovídajících dvojic je skvělá zábava – i pro jednoho.

Hru je možné zpestřit různými otázkami: Co vidíš? Kdy to používáš? Jakou to má barvu? Tento způsob hry pomáhá rozšířit slovní zásobu Vašeho dítěte.

1. Najdi obrázkové dvojice

Obrázkové dílky dobře promíchejte a rozložte je na stůl obrázkem nahoru. Potom hledejte obrázkové dvojice, které patří k sobě a pojmenovávejte je.

2. Kdo má druhý obrázek?

Nejstarší hráč si ponechá u sebe polovinu karet a zbývající rozdá rovnoměrně ostatním hráčům. Potom postupně ukazuje hráčům jednotlivé obrázky a ptá se: „Kdo používá kyblíček?“ „Kdo má jablko?“

3. Výměna obrázků

Dobře promíchejte obrázkové kartičky a rovnoměrně je rozdejte všem hráčům. Každý z hráčů si obrátí své kartičky obrázkem nahoru. Dobře si je prohlédne a pokud najde dvojici, která k sobě logicky patří, odloží ji stranou. Pomocí otázek se snaží hráči získat od spoluhráčů kartičky, které potřebují k sestavení dvojice. První z hráčů se zeptá libovolného spoluhráče, jestli s ním vymění jednu ze svých kartiček. Například: „Když ti dám zmrzlinu, vyměníš ji za panenku?“ Hotové dvojice odloží vedle sebe a ve hře pokračuje spoluhráč, sedící po levé ruce. Hra končí, jakmile hráči složí všechny dvojice.

4. Skládání dvojic se zakrytými kartami

Tato varianta je určena starším hráčům. Kartičky, promíchané obrázkem dolů, rozdejte rovnoměrně všem hráčům. Každý hráč si dopředu prohlédne svoje kartičky tak, aby je spoluhráči neviděli. Pokud najde dvojici, která patří k sobě, odloží ji obrázkem nahoru vedle sebe na stůl. Zbývající kartičky nechá ležet před sebou obrázkem dolů. Hru začíná nejmladší hráč dotazem na libovolného spoluhráče, zda nemá určitou kartičku. Například: „Máš jablko?“ Pokud oslovený hráč tuto kartičku má, předá ji tázajícímu se hráči. Nyní se ptá oslovený hráč kteréhokoliv spoluhráče, zda nemá kartičku, která mu chybí k sestavení dvojice. Jakmile hráči získají správné dvojice kartiček, odloží je obrázkem nahoru vedle sebe na stůl. Hráči se střídají tak dlouho, než se jim povede správně sestavit všechny dvojice. Vítězem se stává hráč, kterému se povedlo sestavit nejvíce dvojic.

Přejeme Vám příjemnou zábavu

12 obrázkových karet obsahuje následující prvky:

panenka – kočárek	kyblíček na písek – lopatka a bábovičky
pastelky – obrázek	jablko – ohryzek
zubní kartáček – zubní pasta	svíčky – narozeninový dort
stůl – židle	zmrzlina – kornoutek
dálkové ovládání – televize	talíř – příbor
bunda – kalhoty	lokomotiva – vagón

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Dino Toys, K Pískovně 108, 295 01 Mnichovo Hradiště, Czech Republic

Duo

– Čo patrí k sebe? –

24 359 4



Obsah: 12 dvojíc obrázkových puzzle kartičiek

Aké obrázky patria k sebe?



Deti sa naučia počas hry rozoznávať spojitosť medzi obrázkovými kartami. Pomocou puzzle dielikov si deti sami preveria, či sa jednotlivé karty k sebe hodia. Hľadanie zodpovedajúcich dvojíc je skvelá zábava – i pre jedného.

Hru je možné spestriť rôznymi otázkami: Čo vidíš? Kedy to používaš? Akú to má farbu? Tento spôsob hry pomáha rozšíriť slovnú zásobu Vášho dieťaťa.

1. Nájdi obrázkové dvojice

Obrázkové puzzle dieliky zamiešame a položíme ich na stôl obrázkom hore. Hráči potom postupne nachádzajú správne obrázkové dvojice a pomenúvajú ich.

2. Kto má druhý obrázok

Najstarší hráč si ponechá u seba polovicu kariet a zvyšné rozdá rovnomerne ostatným hráčom. Potom postupne ukazuje hráčom jednotlivé obrázky a pýta sa: Kto používa kýblik? Kto má jablko?

3. Výmena obrázkov

Obrázkové kartičky sa premiešajú obrázkom dole a rovnomerne sa rozdeľujú všetkým hráčom. Každý z hráčov si obráti svoje kartičky obrázkom hore. Dobré si ich prehliadne a pokiaľ nájde dvojicu, ktorá k sebe logicky patrí, odloží ju na stranu. Pomocou otázok sa hráči snažia získať od spoluhráčov kartičky, ktoré potrebujú k zostaveniu dvojice. Prvý z hráčov sa opýta ľubovoľného spoluhráča, či si s ním vymení jednu zo svojich kartičiek. Napríklad: Keď ti dám zmrzlinu, vymeniš ju za bábiku? Hotové dvojice odloží vedľa seba a v hre pokračuje spoluhráč, sediaci po ľavej ruke. Hra končí, akonáhle hráči zložia všetky dvojice.

4. Skladanie dvojíc so zakrytými kartami

Tento variant je určený starším hráčom. Kartičky, premiešané obrázkom dole, sa rozdeľujú rovnomerne všetkým hráčom. Každý hráč si dopredu prehliadne svoje kartičky tak, aby ich spoluhráči nevideli. Pokiaľ nájde dvojicu, ktorá patrí k sebe, odloží ju obrázkom hore vedľa seba na stôl. Zvyšné kartičky nechá ležať pred sebou obrázkom dole. Hru začína najmladší hráč otázkou na ľubovoľného spoluhráča, či nemá určitú kartičku. Napríklad: Máš jablko? Pokiaľ oslovený hráč túto kartičku má, odovzdá ju pýtajúcemu sa hráčovi. Teraz sa pýta oslovený hráč ktoréhokolvek spoluhráča, či nemá kartičku, ktorá mu chýba k zostaveniu dvojice. Akonáhle hráči získajú správne dvojice kartičiek, odložia ich obrázkom hore vedľa seba na stôl. Hráči sa striedajú tak dlho, než sa im podarí správne zostaviť všetky dvojice. Víťazom sa stáva hráč, ktorému sa podarilo zostaviť najviac dvojíc.

Prajeme Vám príjemnú zábavu

12 obrázkových kariet obsahuje nasledujúce prvky:

bábika – kočiarik	kýblik – lopatka a bábovky
pastelky – obrázok	jablko – ohryzok
zubná kefka – zubná pasta	sviečky – narodeninová torta
tanier – príbor	bunda – nohavice
lokomotiva – vagón	stôl – stolička
zmrzlina – kornútok	dial'kové ovládanie – televízia

Лого 1

– Что к чему подходит? –

24 359 4



Содержание: 12 пар карточек

Какие предметы подходят друг к другу?



В процессе игры дети открывают для себя связи между картинками. С помощью «носок» карточек они могут сами проконтролировать, подходят ли те друг к другу или нет. Это делает поиск подходящих пар карточек увлекательным и в том случае, если ребенок играет один.

Кроме того, можно рассказать много интересного о картинках: что изображено на карточке? Для чего нужен этот предмет? Какого он цвета? И многое другое. Таким образом в ходе игры пополняется и укрепляется словарный запас ребенка.

1. Найди пару

Карточки перемешиваются и раскладываются на столе картинкой вверх. Дети ищут подходящие пары. При этом они могут называть предметы, изображенные на карточках.

2. У кого подходящая карточка??

Ведущий оставляет себе половинки всех пар и раздает остальные карточки поровну детям. Затем он показывает детям по очереди по одной картинке и спрашивает их: «Кому нужно ведерко?» Или: «Кому подойдет яблоко?»

3. Обмен картинками

Все карточки раскладываются на столе картинкой вниз, перемешиваются и раздаются всем детям поровну. Малыши открывают свои карточки, раскладывают их перед собой и внимательно рассматривают картинки. Если кому-то удалось сразу же обнаружить подходящую пару, то он откладывает обе карточки в сторону. Затем дети пытаются получить недостающие половинки к своим карточкам, задавая друг другу вопросы. Первый малыш спрашивает любого другого, нет ли у него недостающей карточки, предлагая при этом одну из своих картинок в обмен.

Например: «Ты не дашь мне куклу? За это я отдам тебе мороженое». Если обмен состоялся, пары откладываются в сторону. Если обмен не удался, ход передается следующему игроку. И так дети расспрашивают друг друга по очереди до тех пор, пока не будут собраны все пары.

4. Поиск картинок с закрытыми карточками

Этот вариант игры рассчитан на детей немного постарше. Карточки раздаются всем поровну, картинкой вниз. Ребенок внимательно рассматривает свои карточки, не показывая их остальным. Тот, кому досталась подходящая пара карточек, может сразу же открыть её и положить на стол. Остальные карточки остаются закрытыми. Как и в предыдущем варианте игры один из малышей обращается к другому с вопросом, пытаясь найти недостающую половинку, например: «У тебя есть яблоко?» Если у спрошенного ребенка есть карточка с изображением яблока, то он отдает её спрашивающему. А затем он может сам спросить другого малыша, нет ли у него недостающей карточки. Тот, кому удалось получить подходящую карточку и составить пару, кладет её сразу же на стол картинкой вверх. Дети расспрашивают друг друга до тех пор, пока все пары не будут собраны.

На 12 парах карточек изображены следующие предметы:

яблоко – огрызок	зубная щетка – тюбик с пастой
свечки – торт	кукла – коляска
ведерко для песка – лопатка с формочками	карандаши – рисунок
тарелка – столовый прибор	куртка – брюки
паровоз – вагон	стол – стул
мороженое – вафельный стаканчик	пульт управления – телевизор

Duo

24 359 4



Conține: 12 perechi de cărți. Joc recomandat copiilor între 3 și 6 ani

Care sunt obiectele care se potrivesc?



Copiii vor afla care sunt legăturile dintre cărți pe măsură ce se joacă. Folosind piesele de puzzle, copiii se pot verifica unul pe celălalt pentru a afla dacă anumite cărți se potrivesc. Căutarea perechilor este foarte distractivă, chiar și în jocul de unul singur!

Și sunt multe lucruri de descoperit la aceste cărți: ce poți să vezi? cum poți să le folosești? care sunt culorile? – și multe altele. Acest tip de joc ajută la îmbogățirea vocabularului copilului dumneavoastră.

1. Găsirea perechilor de imagini

Cărțile se amestecă și se așează cu fața (cu imaginea) în sus pe masă. Apoi jucătorii trebuie să găsească perechile care se potrivesc, numind obiectele de pe cărți.

2. Cine are perechea cărții?

Unul dintre jucători este conducătorul. El trebuie să păstreze jumătate din cărți, iar restul să le împartă în mod egal între jucători. Conducătorul le arată tuturor imagini din teancul său și întreabă: „Ce se potrivește cu o găleată?” sau „Cine are mărul?”

3. Schimbul de imagini

Cărțile se amestecă, ținându-se cu fața în jos și se împart în mod egal între jucători. Apoi toți jucătorii își întorc cărțile cu fața în sus, așezându-le în dreptul lor și se uită cu atenție la ele. Dacă un jucător are deja o pereche, trebuie s-o pună deoparte. Jucătorii cer cărțile de care au nevoie pentru a face o pereche. Primul jucător îi cere altuia jumătatea de carte de care are nevoie, oferind una dintre propriile cărți la schimb. Exemplu: „Dacă îți dau înghețata, îmi dai păpușa?”. Dacă schimbul se produce, perechile formate sunt puse deoparte. Dacă nu, este rândul următorului jucător. Jocul continuă la fel până când toate perechile sunt formate.

4. Goana după imagini cu cărțile ascunse

Această variantă se adresează copiilor puțin mai mari. Cărțile se distribuie jucătorilor cu fața în jos. Fiecare jucător se uită la cărțile lui, fără să le arate celorlalți. Cine are deja o pereche, o pune deoparte, cu fața în sus. Celelalte cărți rămân cu fața în jos. Ca în variante anterioară, jucătorii le cer celorlalți, pe rând, jumătatea lipsă din pereche. Exemplu: „Ai mărul?”. Dacă jucătorul respectiv are cartea, trebuie să i-o dea jucătorului care a cerut-o. Acum jucătorul căruia i s-a cerut cartea pune o întrebare pentru a găsi perechea. Când se formează o pereche, aceasta trebuie pusă cu fața în sus pe masă. Jocul continuă la fel până când toate perechile sunt formate.

Cele 12 perechi de figuri conțin următoarele imagini:

Măr – Cotor de măr

Masă – Scaun

Periuță de dinți – Pastă de dinți

Înghețată – Cornet

Lumânări – Tort

Telecomandă – Televizor

Păpușă Bebeluș – Cărucior

Farfurie, Șervețel și Pahar – Lingură, Cuțit, Furculiță

Găletușă pentru nisip – Lopățiță și forme pentru nisip

Geacă – Pantaloni

Creioane Colorate – Desen

Locomotivă – Vagon

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

IMPORTATOR: SC NORIEL IMPEX S.R.L.

București, sector 1, str. Lainici, nr. 11, Tel/ Fax: 021- 222.72.52

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger

227726