

SPOSOBY NA DOBROM ZABAWIE Z CHYTRUSKIYM



2

Mozna tez lozdaj grającym po jednej karcie a reste lostawij na stole tak, coby wsytka widzieli ino jedne karte z gory. Kto nojszybcij dopatrzy jednaki symbol na karcie ze stolu i swojij, bierze karte ze stolu głošno nazywając znalezione jednaki symbol.

Wygrwyo tyn,co do kojca gry uzbiyro nojwiyncyj kart.

3

Nastympnym sposobym na dobrom zabawie z nasom grom, jes lozdanie grającym po rowno kart symbolami w doj.

Na znak, kozdy grający bierze jednom swojom karte, lobraco symbolami do gory na ryncie tak coby jom kozdy grający dobrze widziol.Kto nojszybcij sparuje dwa symbole z innym grającym, jemu daje swojom karte. Wygrwyo tyn, kto nojszybcij pozbydzie się wsytkek swoik kart.



1

W nasom gre mozna graj na pore sposobow. Pjyrso to ta, w której wsytki karty lozdaje sie grającym a jedne lostawio sie na środku stolu. Na dany sygnal grający patrzom na pjyrso karte z gory co majom w ryncie i sukajom jednakiho symbolu z kartom ze stolu. Kto pjyrsy znojdzie, głošno nazywo symbol i szybko przykrywyo karte na środku stolu swojom kartom. Teroz kozdy grający musi znalży inny jednaki symbol z nowom kartom. Licy sie pryndkie skojarzyni, spryt i refleks. Kozdo karta loncy sie z innymi kartami ino jednym symbolom, ktery trzeja jak nojszybcij znalży.

4



Jesce inksym sposobym jes zapamiyntywanie symboli (dodatkowo potrzebny sprawdzający). Losujmy po jednej karcie. Przez pol minuty wpatrujemy sie w karte i zapamiyntujemy jak nojwiyncyj symboli. Po tym casie loddajmy karte sprawdzajoncemu i głošno nazywomy zapamiyntane symbole. Un zaś sprawdzdo ile symboli poprawnie nazwiemy i licy. Kto zapamiynto wsytkie symbole i poprawnie ik nazwie, tyn lostawio karte dio siebie.

Wygrwyo tyn kto zbierze nojwiyncyj kart bądź zapamiynto nojwiyncyj symboli.



INSTRUKCJA



Gra CHYTRUSEK powstała z myślą o edukacji regionalnej wśród dzieci. Celem jest nauka odpowiedników gwarowych poszczególnych elementów stroju górali żywieckich, ich instrumentów ludowych i niektórych narzędzi, oraz sprzętu gospodarstwa rolnego czy domowego.

ŻYCZYMY DOBREJ ZABAWY!

1

W naszą grę można grać na kilka sposobów. Pierwsza jest ta, w której wszystkie karty rozdaje się graczom, a jedną z kart kładzie na środku stołu. Na dany sygnał gracze patrzą na pierwszą kartę z góry, którą trzymają w ręku i szukają wspólnego symbolu z kartą, która leży na stole. Symbol nazywają głośno i szybko kładą swoją kartę na stole, przykrywając poprzednią, starą kartę. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólny symbol z nową kartą! Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart. Liczy się spostrzegawczość i refleks. Każda karta jest unikalna i łączy się z innymi kartami tylko jednym symbolem, który trzeba jak najszybciej znaleźć.



4



Jeszcze innym i równie ciekawym sposobem na zabawę z naszą grą jest zapamiętywanie symboli (tu potrzebna dodatkowa osoba do sprawdzania i liczenia symboli). Losujemy po jednej karcie. Przez pół minuty wpatrujemy się w swoją kartę starając się zapamiętać jak najwięcej symboli. Po tym czasie oddajemy kartę osobie sprawdzającej i głośno wymieniamy wszystkie zapamiętane symbole, poprawnie je nazywając. Osoba ta liczy i sprawdza czy wszystko się zgadza. Ten kto zapamięta wszystkie symbole z karty i poprawnie je wymieni, zatrzymuje kartę. Wygrywa ten kto zbierze najwięcej kart bądź zapamięta najwięcej symboli. Ten sposób świetnie ćwiczy pamięć wzrokową.



2

Można też rozdać graczom po jednej karcie a resztę zostawić na stole tak aby była widoczna tylko jedna karta. Kto najszybciej dostrzeże wspólny symbol na karcie ze stołu i swojej, zabiera kartę ze stołu głośno wypowiadając wspólny symbol. Wygrywa ten który do końca gry zbierze najwięcej kart.

3

Kolejnym sposobem na dobrą zabawę z naszą grą jest rozdanie graczom po równo kart, symbolami w dół. Na znak rozpoczęcia gry, każdy z graczy bierze jedną ze swoich kart i w tej samej chwili odwraca symbolami w górę na dloni tak, by każdy z graczy widział jego kartę. Kto szybciej sparuje dwa symbole z innym graczem, ma prawo oddać swoją kartę temu graczowi u którego zauważył wspólny symbol. Wygrywa ten, który najszybciej pozbędzie się wszystkich kart.