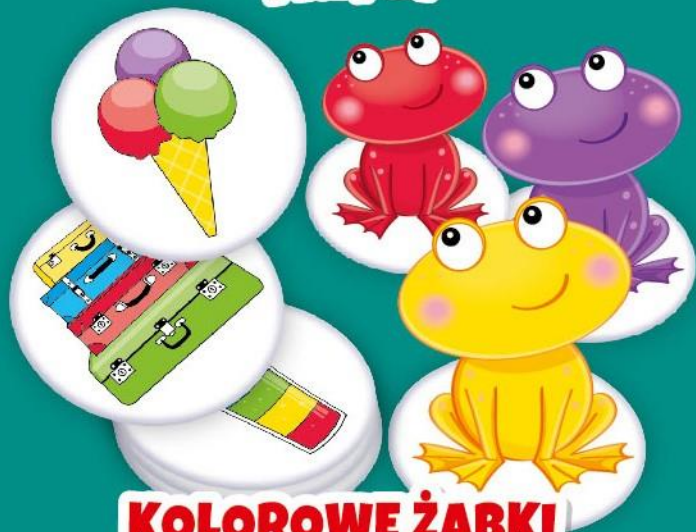


Produkt dostępny na stronie

**e-mama.pl**



**KOLOROWE ŻABKI**

**ZEBRAŁ I WYGRAŁ**

**gra z fiszkami**

## Drogi przyjacielu!

Sprawdzimy, czyje żabki skaczą szybciej? Spójrz na rysunek, zapamiętaj kolory, wyłóż żabki jako pierwszy. Przyda się cała twoja uwaga i bystrość, ponieważ powinny leżeć w prawidłowej kolejności.

Cel gry – zebrać możliwie jak najwięcej fiszek z różnokolorowymi rysunkami.

## Zasady gry:

1. Podzielcie fiszki na dwie grupy:  
1) żabki; 2) różnokolorowe rysunki.



**2.** Ilość graczy: 2-4. Rozdajcie wszystkim graczom po 5 żabek: 1 czerwoną, 1 zieloną, 1 błękitną, 1 żółtą i fioletową. Wszystkie żabki do zakończenia gry pozostają u graczy. Karteczki z różnokolorowymi rysunkami mieszajcie i ułóżcie w słupek przednią stroną do dołu.

2



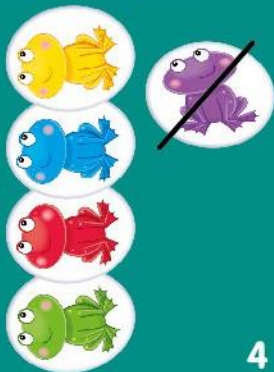
**3.** Ruch idzie zgodnie ze wskazówkami zegarka. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Przekłada on górną fiszkę ze słupka i kładzie w środku pola. Na niej przedstawione są, na przykład, cztery walizki: zielona, czerwona, błękitna i żółta.

3



4. Wszyscy gracze powinni możliwie jak najszybciej ułożyć żabki w tej samej kolejności, w której leżą walizki.

4



Każdy gracz układa żabki tak, jak widzi. Gracz, do którego fiszka zwrócona jest przednią stroną, prawdopodobnie, ułoży żabki w linii pionowej. Jeżeli zaś gracz widzi obrazek z boku, to u niego wyjdzie linia pozioma, i to nie będzie pomyłką. Najważniejsze: przestrzegać prawidłowej kolejności kolorów.

✓ PRAWIDŁOWO!



✓ PRAWIDŁOWO!



✓ PRAWIDŁOWO!



✓ PRAWDŁOWO!



✓ PRAWDŁOWO!



✗ NIEPRAWDŁOWO!



Fioletową fiszkę należy odłożyć na bok, ponieważ nie ma jej na rysunku.

5. Ten, kto jako pierwszy ułoży żabki prawidłowo, powinien chwycić fiszkę z rysunkiem. Tę fiszkę SOBIE ZABIERA.

6. Następnie ruch wykonuje kolejny z graczy. Odkrywa on fiszkę ze słupka i kładzie na środku pola gry.

6



7. Gra kończy się, gdy wszystkie fiszki zostaną rozegrane pomiędzy graczami. **Wygrywa** ten, kto zebrał największą ilość fiszek z różnokolorowymi rysunkami.

- Jeżeli gracz ułożył rysunek jako pierwszy, ale nie chwycił fiszki, to fiszkę otrzymuje ten, kto ułożył jako drugi lub trzeci, ale szybciej od wszystkich chwycił fiszkę z różnokolorowym rysunkiem.

- Jeżeli gracz, który chwycił fiszkę, nieprawidłowo ułożył kolejność kolorów, wtedy nie zabiera fiszki z różnokolorowym rysunkiem. A także otrzymuje KARĘ: powinien zwrócić jedną ze swoich fiszek do środka słupka. Jeżeli jeszcze nie posiada fiszek, nie zwraca niczego.



**Ups!**

**Szybkiej i uważnej gry!**