



# THE ENVIRONMENT



# “Cuda natury”

Ref. 20826





## Cuda natury

Nr ref. 20826



### ZAWARTOŚĆ

Gra składa się z 28 odwracalnych kart typu domino i 15 okrągłych kart, które służą jako żetony, pokazujące ile gier wygrał każdy gracz. Wykonane zostały z mocnego, bardzo wytrzymałego i wysokiej jakości grubego kartonu.

Wymiary kart domino: 13 x 6,5 cm.

Karton użyty do produkcji kart jest przyjazny dla środowiska i wyprodukowany został z drewna z lasów zarządzanych w sposób zrównoważony. Zawiera duże ilości materiałów pochodzących z recyklingu i jest w 100% przetwarzalny.

### ZALECANY WIEK GRACZY

Dzieci w wieku 3-8 lat.

Jest to widowiskowa gra z dużymi realistycznymi obrazkami, które pozwalają odkrywać niesamowite cuda natury.

Biorąc pod uwagę rozmiar kart i ich wizerunki, jest to idealna gra zarówno dla dorosłych, jak i dla dzieci.

### CELE EDUKACYJNE

- Okrywanie i uczenie się, jak doceniać cudowny świat natury.
- Rozbudzanie świadomości ekologicznej i szacunku dla świata przyrody.
- Rozwój umiejętności koncentracji.
- Rozwój umiejętności uważnej obserwacji i koncentracji.
- Praca nad logicznymi skojarzeniami.
- Rozwijanie inteligencji wizualnej i przestrzennej.



## SPOSÓB GRY

Karty są zadrukowane obustronnie, dzięki czemu można grać nimi w dwojaki sposób:

- **KLASYCZNE DOMINO**
- **DOMINO Z OBRAZKAMI**

Przed rozpoczęciem, gracze powinni zapoznać się z obrazami na kartach, aby wiedzieć, jak tworzyć skojarzenia:



Wodospady



Lodowce i góry lodowe



Skamieniałości



Drzewa



Kwiaty



Wulkany



Koralowce

Gdy już zdecydujesz, w którą grę zagrasz:

1. Potasuj wszystkie karty i rozdaj je graczom (maksymalnie 7 kart na gracza). Jeśli pozostały jakieś nierozdane karty, połącz je na stole obrazami do dołu.
2. W **klasycznej grze w domino** rozpoczyna grę gracz z kartą o najwyższej podwójnej liczbie.  
W grze **domino z obrazkami** rozpoczyna grę najmłodszy gracz z podwójną kartą (tzn. ten sam obrazek na obu częściach karty).
3. W każdej turze gracze muszą odłożyć jedną ze swoich kart tak, aby jeden koniec pasował do jednego z końców karty już wcześniej wyłożonej na stół. Jeśli gracz nie ma pasującej karty, dobiera jedną z kart ułożonych na środku, dopóki nie będzie mógł wyłożyć jednej z nich. Jeśli na stosie nie ma już kart, kolejka przechodzi na następnego gracza.
4. Zwycięzcą zostaje pierwszy gracz, który wyłoży na stół wszystkie swoje karty.
5. Jeśli gra nie może być już dalej kontynuowana z powodu braku kart pasujących do ułożonych na stole, zwycięzcą zostaje gracz z najmniejszą liczbą kart. W przypadku remisu zwycięzcą zostanie gracz, który dopasował najmniejszą liczbę kart (może być więcej niż jeden zwycięzca).
6. Zwycięzca lub zwycięzcy dostają gwiazdkę, aby mogli śledzić liczbę wygranych gier.