



Profesor
GRANNA
POLECA

2x2

GRA W PARY

Uczy od niechęcia tabliczki mnożenia

Oto jedyna w swoim rodzaju gra w pary. Bohaterami ilustracji są kolorowe liczby. Gra dostarcza emocjonującej rozrywki i niespodziewanych efektów komicznych, a jednocześnie... nawet najbardziej opornych nauczy tabliczki mnożenia! Reguły gry są podobne do MEMO. W tej wersji odkrywamy kolejno po dwie karty, jedną ze znakiem mnożenia \times , drugą ze znakiem równości $=$ na odwrocie. Zbieramy karty, które są zapisem prawidłowego działania, a wygrywa ten, kto uzbiera ich najwięcej.

UWAGA, DOROŚLI: najmłodszy często wygrywa!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

38 kartoników z działaniami tabliczki mnożenia



1 element zapasowy

instrukcja

38 kartoników z wynikami działań tabliczki mnożenia



plansza
TABLICZKA
MNOŻENIA



WIEK: 6+

iq
GRANNA®

1-6 GRACZY

2x2

GRA W PARY

Przygotowanie gry

Wszystkie kartoniki należy dokładnie potasować i rozłożyć na stole lub podłodze liczbami do dołu. Powinny leżeć blisko siebie, ale nie mogą przykrywać jeden drugiego. Można je ułożyć w kształcie prostokąta lub dowolnie. Przez cały czas trwania gry niezebrane kartoniki nie powinny zmieniać pierwotnego położenia.

Przebieg gry

UWAGI

Najmłodsze dzieci mogą traktować karty jak układankę, to znaczy do kart z działaniami mogą dobierać karty z wynikami lub odwrotnie. W tej wersji zabawy rozrzucaamy kartoniki na stole liczbami do góry. Jeśli chcemy, by gra trwała krócej lub była bardziej dynamiczna, możemy wykorzystać mniej par, np. 15–20.

Na początku gry uczestnikom rzadko udaje się trafić na prawidłowe działanie. Decyduje o tym przypadek. Jednak podczas rozgrywki gracze coraz lepiej zapamiętują położenie poszczególnych kart i coraz częściej zbierają prawidłowe działania.

Jeżeli po odkryciu dwóch kartoników gracz przypomni sobie, gdzie leży karta pasująca do jednego z nich, nie wolno mu jej odkryć i zabrać. Musi zakryć obrazki i czekać na swoją kolejkę.



2x2

GRA W PARY

Dopiero wtedy będzie mógł zebrać zapamiętane działanie, oczywiście o ile ktoś go nie ubiegnie. Odwraca się zawsze tylko dwa kartoniki.

Wersja druga

Bardzo wesołą odmianą gry w pary jest KLEPAK. Początek gry jest taki sam jak w poprzedniej wersji. Jednak gracz, który odkrywa kartoniki, musi po odwróceniu położyć je z powrotem OBRAZKAMI DO GÓRY w miejscach, w których leżały poprzednio. Pozostali gracze powinni czujnie śledzić jego ruchy, ponieważ parę weźmie nie ten, kto ją odkrył, ale ten, kto przykryje dłońią DRUGI z odkrytych kartoników, o ile stanowi on parę z pierwszym. W praktyce wszystko odbywa się tak szybko, że pod koniec gry głównie słychać głośne klepanie w stół – stąd nazwa gry.

Jeśli gracz się pomyli i klepie dłońią kartonik, który wcale nie stanowi pary z innym odkrytym musi odłożyć jedną z par, które zebrał do tej pory. Jeżeli jeszcze nic nie zebrał – nic nie oddaje.

Wesołej zabawy!



2x2

GRA W PARY

Jeśli spodobało Ci się 2x2, sięgnij po inne gry z serii IQ.GRANNA:



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakiegokolwiek braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać na adres: **GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.**

2x2

GRA W PARY

Miejsce zakupu: _____

Data zakupu: _____

Brakujące elementy: _____

Imię i nazwisko: _____

Adres: _____

Możesz też wysłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

00149/3

Grę przygotowali:

Ilustracje: Maciej Szymanowicz
Projekt graficzny: Granna,
Huddleston
Zasady gry: Jacek Szczap

GRANNA sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa
© GRANNA 2012

www.facebook.com/grannagry
www.youtube.com/grannapl



www.granna.pl
www.superfarmer.pl
service@granna.pl