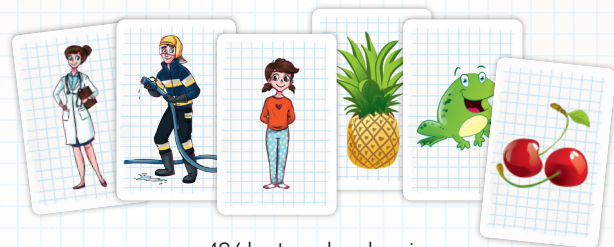


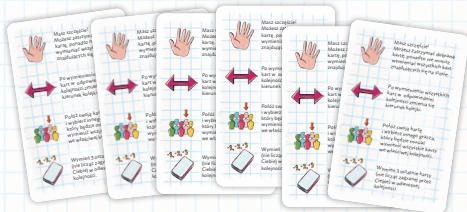
CEL GRY

Zadaniem graczy jest wykładanie kart z obrazkami na stosie i wymienianie ich w prawidłowej kolejności.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA



104 karty z obrazkami



6 kart pomocy

OPIS ROZGRYWKI

Gracze układają kolejne karty na stosie, a następnie wymienią je w odpowiedniej kolejności. Po popełnieniu błędu gracz, który się pomylił, rozdaje zagrane karty pozostałym uczestnikom rozgrywki. Osoba, która zbierze największą liczbę kart, zwycięża.

KARTY

Karty przedstawiają różne obiekty. Na niektórych kartach zamiast standardowych rewersów umieszczono symbole specjalne (objaśnione poniżej w sekcji „Symbole specjalne”).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Karty powinny zostać potasowane i ułożone w stos, rewersem do góry. Każdy gracz dobiera kartę pomocy.

WARIANT PODSTAWOWY

Na początku należy wspólnie wybrać gracza rozpoczynającego. Kolejka porusza się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Podczas swojej kolejki gracz dobiera kartę ze stosu kart zakrytych, następnie odwraca ją i układa na szczycie stosu zagranych dotychczas kart w taki sposób, by była widoczna tylko ostatnia dołożona karta (w pierwszej turze stos kart zagranych zaczyna się formować poprzez zagrane pierwszej karty). Jeżeli na stosie kart zakrytych widnieje zwykły rewers, zadaniem gracza jest jedynie wymienienie we właściwej kolejności wszystkich kart ze stosu tych już zagranych.

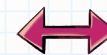
UWAGA! Jako ostatnią należy wymienić właśnie dodaną kartę. Wymienianie obrazków można zacząć dopiero po jej zagraniu.

Natomiast jeżeli na stosie kart zakrytych widoczny jest symbol specjalny, to należy wykonać zadanie.

SYMBOLE SPECJALNE



Masz szczęście! Możesz zatrzymać dobraną kartę, ponadto nie musisz wymieniać wszystkich kart znajdujących się na stosie.



Po wymienieniu wszystkich kart w odpowiedniej kolejności zmienia się kierunek kolejki.



Położ swoją kartę i wybierz innego gracza, który będzie musiał wymienić wszystkie karty we właściwej kolejności.



Wymień 3 ostatnie karty (nie licząc zagranej przez Ciebie) w odwrotnej kolejności.

Jeżeli gracz wymieni wszystkie obrazki widniejące na kartach w prawidłowej kolejności, przychodzi kolej na następnego gracza. Jeżeli ktoś stwierdzi, że osoba wyliczająca popełniła błąd, w celu potwierdzenia pomyłki możecie przejrzeć stos kart zagranych. Gracz, zgłaszając pomyłkę, nie musi znać kolejności wszystkich kart. Jeśli pomyłka zostanie potwierdzona, gracz, który popełnił błąd, przegrywa i rozdaje wszystkie zagrane karty pozostałym uczestnikom rozgrywki (pomijając siebie), rozpoczynając od osoby, która zauważyła pomyłkę. Jeśli jednak nie doszło do pomyłki, zagrane karty pozostałym uczestnikom rozgrywki rozdaje gracz oskarżający, rozpoczynając od osoby podejrzewanej o błąd (pomijając siebie).

UWAGA! W obu wypadkach gracz rozdający karty rozpoczyna następną kolejkę. Gra kończy się w momencie, gdy ze stosu zostanie dobrana ostatnia karta. Gracz, który zbierze największą liczbę kart, wygrywa rozgrywkę.

WARIANT KOOPERACYJNY: GRACZE VS. GRA

W kolejnych turach gracze dokładają oraz wymieniają wszystkie karty we właściwej kolejności lub zgodnie ze specjalnymi symbolami. Gracze pomagają sobie nawzajem w zapamiętywaniu

OPINIA PSYCHOLOGA

Bystre główki to gra pamięciowa przeznaczona dla najstarszych przedszkolaków oraz uczniów szkół podstawowych. Każda rozgrywka jest formą treningu pamięci, koncentracji uwagi oraz umiejętności wykonywania wskazywanych operacji na zapamiętanym materiale.

Aby osiągnąć dobry wynik, należy rozpoznać symbol umieszczony na karcie, nazwać go i zapamiętać, zaś w każdej kolejce zwiększać liczbę zapamiętanych elementów o karty zagrywane przez kolejnych graczy, by ostatecznie odtworzyć z pamięci całą sekwencję. Reguły gry zakładają, że gracze robią to często, dlatego

Bystre główki sprawdzą się jako forma treningu pamięci słuchowej. Jednak już niewielka zmiana zasad, na przykład poprzez wprowadzenie konkurencji w postaci odtworzenia jak najdłuższego szeregu kart przez każdego z graczy, spowoduje, że materiał będzie mógł być wykorzystany do ćwiczenia mnemotechnik, np. układania historii czy rozumowania na bazie reprezentacji wizualnych.

Konieczność nazywania poszczególnych przedmiotów w grze sprawdzi się dobrze jako forma treningu dla dzieci z opóźnionym rozwojem mowy, zaś zabawy związane z nazywaniem ich w jak najkrótszym czasie będą dobrym treningiem dla uczniów, u których rozpoznano ryzyko wystąpienia dysleksji.

Aleksandra Magda,
psycholożka, specjalistka z zakresu
psychologii klinicznej dziecka



Autor gry: Martin Nedergaard Andersen
Ilustracje: Ewa Baran, Olesya Shynkarevych
Tłumaczenie: Sławomir Czuba
Korekta: Ewa Popielarz, Paulina Ohar-Zima
Kierownik projektu: Paulina Ohar-Zima



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650, 32-003 Podłęża
Muduko jest marką wydawniczą należącą
do Fabryki Kart Trefl Kraków sp. z o.o.



BYSTRE GŁÓWKI

gra pamięciowa