

# BYSTRE OCZKO

adamigo®

zasady 8 gier



POLSKA  
FIRMA  
RODZINNA



© adamigo®

## 1. BYSTRE OCZKO® - dla 2-8 graczy

- Rozłóżcie cztery plansze w dowolny sposób, stroną z pomieszanymi obrazkami do góry.
- Wszystkie tafelki włóżcie do pudełka.
- Wybrana osoba losuje jeden tafelkę i umieszcza w widocznym dla wszystkich miejscu, obrazkiem do góry.
- Gracze szukają na planszach takiego samego obrazka.
- Osoba, która pierwsza wskaże obrazek identyczny jak na wylosowanym tafelku, zabiera tafelkę i kładzie przed sobą.
- Ten kto zgromadzi najwięcej tafelkówek, otrzymuje tytuł BYSTREGO OCZKA.



Mam!



## 2. SKOJARZENIA - dla 1 dziecka lub grupy graczy

- Gra odbywa się w taki sam sposób, jak BYSTRE OCZKO, z tym wyjątkiem, że wybrany gracz losuje tafelki i opisuje znajdujący się na nim obrazek lub czyta jego nazwę z rewersu.
- Następnie kładzie tafelki nazwą do góry obok planszy.
- Dzieci szukają odpowiedniej ilustracji na planszach.
- Jeżeli tafelki i wskazany obrazek na planszy są identyczne, dziecko otrzymuje tafelki. Jeżeli nie – oddaje ze swojej puli zdobytych tafelków jedną sztukę.
- Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej tafelków.



Mam!

hipopotam

### 3. BINGO OBRAZKOWE - dla 2, 3, 4 graczy

- Jeżeli w grze uczestniczy dwoje graczy, każdy z nich rozkłada przed sobą dwie plansze z napisem BINGO. Jeżeli w grze uczestniczy trójka lub czwórka graczy, każdy otrzymuje po jednej planszy i umieszcza przed sobą.
- Jeden z graczy losuje z pudełka tafelek i umieszcza na stole w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli wylosowany obrazek.
- To z dzieci, które odnajdzie na swojej planszy obrazek, zabiera tafelek i przykrywa nim rysunek na swojej planszy.
- Wygrywa ten gracz, który pierwszy ułoży w dowolnym kierunku cztery plakietki pod rząd: poziomo, pionowo lub na skos.

**UWAGA!**

*Nie wszystkie obrazki można odnaleźć na planszach!  
W takim wypadku należy wylosować kolejny tafelek.*



## 4. BINGO - SKOJARZENIA - dla 2, 3, 4 graczy

- Gra przebiega w identyczny sposób, jak gra BINGO OBRAZKOWE, z tym wyjątkiem, że po wylosowaniu tafelki prowadzący grę opisuje obrazek.
- Ten z graczy, który odnajdzie obrazek odpowiadający temu opisowi, odwraca tafelki obrazkiem do góry.
- Jeżeli tafelki odpowiada obrazkowi na planszy gracza, to otrzymuje on tafelki. Jeżeli okaże się, że zawodnik źle skojarzył obrazek, musi oddać prowadzącemu jeden z tafelków ze swojej planszy.
- Ten z graczy, któremu pierwszemu uda się ułożyć cztery tafelki w jednym rzędzie obok siebie lub po ukosie, jest zwycięzcą.
- Grać można również do momentu, aż któryś z graczy uzbiera komplet 28 tafelków.

**Mam!**  
to kaczka do kąpeli!



pływa po wodzie  
jest zabawką



## 5. ZGADULA! - dla 1 dziecka lub grupy graczy

- Jedna osoba losuje tafelki i opisuje obrazek, w taki sposób, aby dzieci mogły się zorientować co przedstawia.  
*np. Osoba wylosowała obrazek z papugą i opisuje: jest to bardzo kolorowy ptak, podobno czasami potrafi mówić.* Jeżeli na podstawie tego opisu dziecko będzie znało odpowiedź głośno mówi: PAPUGA – gracz dostaje tafelki.
- Jeżeli żadne z dzieci nie potrafi udzielić prawidłowej odpowiedzi, prowadzący opisuje dalej np: *żyje w ciepłych krajach, ma zakrzywiony dziób i wydaje chrapliwy skrzek itd.*
- Zwycięża osoba, która jako pierwsza zdobędzie 5 tafelków.



To urządzenie,  
dzięki któremu można  
lepiej usłyszeć dźwięki.  
Jest używany  
w radiu, telewizji,  
na koncertach...

## 6. KOLORY

- Rozłóżcie wszystkie tafelki obrazkami do góry.
- Wybrana osoba głośno mówi jakiś kolor.
- Wszyscy gracze szukają tafelków, na których występuje ten kolor.
- Gracz, który zbierze najwięcej tafelków z danym kolorem – wygrywa.



kolor  
żółty

## 7. LITERY

- Rozłóżcie cztery plansze w dowolny sposób, stroną z pomieszczonymi obrazkami do góry.
- Wszystkie tafelki należy włożyć do pudełka napisami do dołu.
- Jedna osoba losuje tafelkę a następnie mówi co on przedstawia. Może również przeczytać jego nazwę (młodszym graczom można pokazać napis i wskazać pierwszą literę).
- Wszyscy gracze szukają na planszach innych obrazków, które zaczynają się na taką samą pierwszą literę, jak wylosowany tafelkę.
- Ten z graczy, który pierwszy znajdzie i wskaże obrazek, którego nazwa zaczyna się na tę literę – otrzymuje tafelkę.

drzewo

dynia

litera  
„d”



## 8. GRA W CHOWANEGO

- Rozłóżcie cztery plansze w dowolny sposób, stroną z pomieszanymi obrazkami do góry.
- Wszystkie tafelki należy włożyć do pudełka.
- Jedna osoba losuje tafelkę, sprawdza co na nim jest i nie pokazuje go pozostałym graczom.
- Gracze próbują odgadnąć, co znajduje się na wylosowanym tafelku, zadając pytania.
- Prowadzący może na nie odpowiedzieć tylko TAK lub NIE.  
np. *Czy to zwierzętko? Tak*  
*Czy ma skrzydła? Nie.*
- Gracz, który odgadnie, co znajduje się na tafelku i wskaże go na planszy – wygrywa.



Czy to zwierzę?  
Czy to się je?  
Czy to przedmiot?

Nie  
Nie  
Tak