



Zuzia, Julka i Krzysiek jeżdżą w kaskach – dzięki temu są bezpieczniejsi, jeśli dojdzie do wypadku. Hania, prowadząc samochód wycieczkowy, również ma na głowie kask. Warto brać z nich przykład!

Ilustracje: Małgorzata Detner

Puzzle · Lotto

Jeźdź



Zapraszamy do zabawy:



Wszyscy gotowi? Możemy ruszać!

W przestworzach, na lądzie czy na wodzie – maszyny i pojazdy zabiorą Was w podróż pełną przygód. Przy okazji poznacie ciekawych ludzi, sympatyczne zwierzęta i wiele przydatnych przedmiotów.

Gry JEŹDŹ, LATAM, PŁYWAM dedykujemy najmłodszym graczom, którzy chcą z nami odkrywać świat.

Zawartość pudełka:

- 6 puzzli (każdy z 4 elementów: 1 plansza i 3 małe obrazki)
- instrukcja



JUŻ GRAM

● OBSERWUJĘ ● NAZYWAM

● ROZUMIEM

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach, napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

€/86€00

www.granna.pl service@granna.pl

© GRANNA 2021. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Polsce

www.facebook.com/grannagry

GRANNA sp. z o.o.
ul. Kościelca Ziemiowita 47, 03-788 Warszawa

GRANNA

Antek maszynista kieruje pociągami.



Antek; znak drogowy ostrzegający przed przejazdem kolejowym; sarna

Krzyś jeździ na deskorolce.



Krzyś; deskorolka; pies Pimpek

Zuzia jeździ na hulajnodze.



Zuzia; hulajnoga; wiewiórka

Hania prowadzi samochód wyścigowy.



Hania; koło samochodu; kot Mruzek

Julka pędzi na rowerze.



Julka; koło od roweru; królik

Franek prowadzi traktor i bronie.



Franek; brona do spulchniania ziemi; krowa

Loteryjka

Położcie wszystkie małe obrazki ilustracjami do dołu i dobrze je wymieszajcie. Podzielcie plansze po równo między siebie i połączcie je odkryte na stole. Jeśli jest Was czwórka, odłóżcie na bok dwie plansze. Nie będą brały udziału w grze. Teraz po kolei odkrywajcie po jednym małym obrazku, pokazując pozostałym uczestnikom rozgrywkę, co się na nim znajduje. Gracz, któremu ten obrazek pasuje do planszy, dokłada go do niej. Jeśli gracie we czwórkę, to pominięciem małe obrazki należące do plansz, które nie biorą udziału w grze – po ich odkryciu usuńcie je z gry i doберите dodatkowe obrazki. Gra kończy się, gdy wszyscy zapełnią swoje plansze. Wygrywa ten, kto zrobił to najszybciej.

Sokole oko

Położcie wszystkie małe obrazki ilustracjami do góry. Podzielcie plansze po równo między siebie i połączcie je odkryte na stole. Jeśli jest Was czwórka, odłóżcie na bok dwie plansze. Nie będą brały udziału w grze. Teraz – na trzy cztery – rozpocznijcie dopasowywanie wszystkich małych obrazków, które łączą się z Waszymi planszami. Gra się kończy, gdy wszyscy zapełnią swoje plansze. Wygrywa ten, kto zrobił to najszybciej.

Uwaga: Każdy element puzzla ma inny kształt. Mały obrazek będzie prawidłowo dopasowany, jeśli bez wysiłku dołożycie go do planszy. Na każdej planszy znajduje się miejsce na postać z lewej strony, na przedmiot pośrodku i na zwierzę z prawej.

Puzzle

Położcie wszystkie elementy obrazkami do góry. Wybierzcie jedną planszę. Dopasujcie do niej małe obrazki, które odpowiadają jej tematycznie. Ułożyliście? Wspaniale! Teraz czas na pozostałe 5 puzzli.