

Link do produktu: <https://rosthurtownia.pl/wymyslowo-p-7176.html>



# Wymysłowo

Numer katalogowy

**MIM 001**

Producent

**MIMIKOKO Marcin Niewczas**

## Opis produktu

Liczba graczy 2-21

Gry są dostosowane do różnych grup wiekowych:

Zbierajkowo (od 4 lat), Pomysłowo, Zespołowo (od 7 lat) i Waćpanowo (od 11 lat).

Cel wszystkich gier w WyMySłowie jest podobny: zadając pytania, trzeba zgadnąć, o jakiej ilustracji z karty myśli druga osoba. Nie wszystkie pytania są jednak dozwolone - można zadawać tylko takie, na które da się odpowiedzieć „TAK” lub „NIE”. Najłatwiej zadawać pytania, zaczynając od słowa „Czy...”, np. „Czy to jest żywe?” albo „Czy to trąbi?”.

Instrukcja gry w dwóch wersjach językowych.

WyMySłowo to zestaw 4 edukacyjnych gier rodzinno-towarzyskich w jednym pudełku.

Gra nr 1: Najmłodszym spodoba się Zbierajkowo (od 4 lat).

Karta, o której pomyślała druga osoba, leży na stole razem z 16 innymi. Zgadujemy! Po każdym pytaniu zbieramy niepasujące karty. Ale czy obejdzie się bez pomyłek...?

Gra nr 2: Pomysłowo (od 7 lat) to gra dla trochę większych graczy.

Gracze nie widzą karty, o której pomyślała druga osoba.

To wcale nie jest proste! Jak wywnioskować, że chodzi o śnieg, a jak, że mowa o pszczelarzu?

Gra nr 3: W większej grupie osób warto zagrać w Zespołowo (od 7 lat).

Zespoły ścigają się ze sobą i próbują szybko ustalić, o jakiej karcie mowa.

Gra nr 4: Kolejna gra, Waćpanowo (od 11 lat), spodoba się najstarszym graczom. Tu trzeba nie lada głowy, żeby zapamiętać odpowiedzi rywali. Kiedy warto użyć karty uwaga, Lustro, a kiedy Pierwszej Litery?

Po czym rozpoznasz DON KAMELEONA? Jak odgadniesz WYMYŚLOWIKA? Czy Waćpan Tarcza obroni twoją kartę? Proste reguły gier - odgadnij ilustrację, którą wybrała druga osoba.

Uczysz się angielskiego - poznajesz nowe słówka.

Ćwiczysz metodę dedukcji - od ogółu do szczegółu.

Gry polecamy: w domu, szkole, przedszkolu, podczas podróży, na wakacjach, urodzinach.

Zawartość pudełka:

76 kart zagadek

15 kart Don Kameleon

3 karty Wymysłownik

16 kart Proszę podpowiedź

6 kart Pierwsza litera

6 kart Druga szansa

3 karty Uwaga, lustro

3 karty Waćpan Tarcza

Gry z WyMySłowa są pomyślane tak, żeby były atrakcyjne zarówno dla dzieci, jak i dla dorosłych.

Grać można po polsku i po angielsku. W tym celu przygotowaliśmy dwujęzyczną instrukcję oraz ilustrowany słowniczek polsko-angielski znajdujący się na kartach.

W zadawaniu pytań, polecamy stosowanie metody od ogółu do szczegółu, np. zadajemy pytania w kolejności:

Czy to żyje? Czy to jest zwierzę? Czy to zwierzę ma cztery nogi?, itd. Czasem prawidłowe wydają się obie odpowiedzi: i „TAK” i „NIE”. Wtedy warto zatrzymać się i porozmawiać. To przecież rozmowa sprawia, że lepiej poznajemy siebie i innych. A to jest cenniejsze niż wszystkie zdobyte punkty w grach.

Miłej zabawy!

Grając w gry z WyMySłowa:

Wzbogacamy słownictwo: rozwój mowy, nauka zadawania pytań, uczenie się nowego języka.

Rozwijamy sprawności społeczne: komunikacja, praca w zespole, empatia.

Wspieramy rozwój emocjonalny: nauka cierpliwości, wytrwałości, umiejętności wygrywania i przegrywania.

Doskonalimy zdolności matematyczne: nauka liczenia, tworzenie zbiorów.

Stymulujemy czynności poznawcze: ćwiczenie pamięci i koncentracji uwagi, spostrzegawczości, myślenia realistycznego.