

- 1 Wybierz zadanie.
- 2 Umieść płytkę ze wskazaną postacią w plastikowej ramce. Wybierz płytkę z kolorami i wzorami potrzebne do rozwiązania zadania i ułóż je jedna na drugiej we właściwej kolejności pod płytką z ilustracją postaci. Zwróć uwagę nie tylko na kształt, kolor i kolejność płytek, ale także na kierunek, w jakim są ułożone w ramce.
- 3 Zadanie jest rozwiązane, kiedy twoja kompozycja dokładnie odpowiada tej przedstawionej w zadaniu. Pamiętaj, że możesz sprawdzić rozwiązanie na końcu książeczki.

Wskazówki:

Możesz pomóc dzieciom w rozwiązaniu zadań, zadając im pytania pomocnicze. Na przykład:

- *Jaki kolor ma parasolka?*
- *W jakim kierunku biegną paski na koszulce?*
- *Na którym ubranku widzisz kropki?*

Jeżeli zadanie okaże się za trudne, możesz pomóc, wybierając płytki potrzebne do jego rozwiązania. Odlóż pozostałe płytki, aby nie rozpraszają dziecka.



©2022 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Emma Ribbens
Original product name: Dress Code
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be | www.SmartGames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuivigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum M. Kogut, A. Zegiel Spółka komandytowa | ul. Półłanki 12C,
30-740 Kraków | NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 www.ateneum.pl