

## DOBBLE - instrukcja

Na zestaw składa się 30 kart. Na każdej z nich znajduje się 6 symboli. Zadaniem dziecka jest odnalezienie na dwóch z nich powtarzającego się symbolu. Karty mają taką konfigurację, że zawsze powtarza się tylko jeden symbol. Dziecko może grać w karty samodzielnie, ale również w grupie. U dołu dwie propozycje gry grupowej:

- **„Wieża”** - potasuj karty, następnie połóż po jednej zakrytej karcie przed każdym graczem i utwórz stos odkrytych kart na środku stołu. **Cel gry:** zostać graczem, który zdobył najwięcej kart ze stosu na koniec gry. Jak grać? Na dany znak wszyscy odwracają swoje karty. Gracze starają się jak najszybciej nazwać symbol wspólny dla swojej karty i tej ze stosu kart na środku stołu. Pierwszy, któremu się to uda, zabiera kartę ze stosu i kładzie ją przed sobą na swojej karcie. Dzięki temu odkryta zostaje następna karta. Gra toczy się aż do wyczerpania stosu kart ze środka stołu. **Wygrana:** gra kończy się w momencie, w którym wszystkie karty zostaną zabrane ze stosu. **Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej kart.**

- **„Studnia”** - rozdaj wszystkie karty graczom. Ostatnią kartę umieść odkrytą na środku stołu. Każdy gracz tasuje swoje karty i tworzy przed sobą stos zakrytych kart. **Cel gry:** być pierwszą osobą, która pozbędzie się wszystkich kart. Jak grać? Na dany znak wszyscy gracze odwracają swoje stosy. Gracz musi **umieścić swoją kartę na leżącej na środku szybciej od innych.** Aby to zrobić, musi nazwać symbol wspólny dla karty ze środka i karty z wierzchu swojego własnego stosu. Jako że karta na środku zmienia się za każdym razem, kiedy któryś z graczy umieści tam swoją kartę, trzeba być szybkim i spostrzegawczym. **Przegrana: ostatnia osoba, która pozbędzie się swojej karty,** przegrywa. [Karty przesłane w załączniku mailowym (pdf.)]