

# Magic Pen



Instrukcja

Disney  
PRINCESS



5+



1-4



10-25 min

**Gry z serii *Magic Pen* zostały przygotowane  
na ulubionych licencjach Waszych dzieci!  
To fascynujące gry, które zapewnią  
Twojemu dziecku niezapomnianą zabawę!  
Zestaw składa się z 32 plansz  
oraz czerwonego magicznego pisaka na baterie.  
Znajdziecie w nim również grę planszową!**

Zawartość: magiczny pisak, 32 plansze  
z zadaniami (16 dwustronnych kart), plansza do gry z tarczą  
losującą we wkładce, 4 pionki, instrukcja.

Barwne ilustracje i wciągające zadania sprawią,  
że dzieci z przyjemnością sięgną po tę grę.

Bawiąc się, dziecko rozwija spostrzegawczość, wyobraźnię  
i uczy się logicznego myślenia.

# Magic Pen

Zapraszamy do świata Księżniczek Disneya!  
Sprawdźcie, którzy bohaterowie są przyjaciółmi Arielki, jaką suknię nosi Bella oraz ile razy na obrazku pojawia się Roszpunka! Razem ze Śnieżką i Kopciuszką wykonacie proste działania matematyczne, a Merida i Pocahontas pomogą Wam ćwiczyć spostrzegawczość.

Pomóż swojemu maluchowi i przeczytaj kolejne polecenia. Wspólnie rozwiążcie zadania, a następnie zasiądźcie do planszy, by przeżyć prawdziwą przygodę wraz z bohaterami Disneya.

Zadania na planszach są różnorodne, między innymi związane z matematyką, ćwiczące spostrzegawczość. Poniżej znajdziecie szczegółowy opis każdej zabawy.

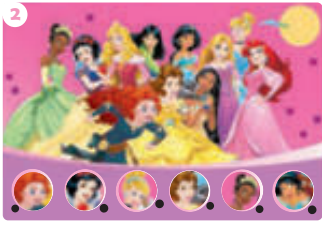
1



## 1. **Znajdź różnice**

Rysunki różnią się kilkoma szczegółami. Czy umiesz je wskazać? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok elementu, którym różnią się te dwa obrazki. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie szczegół różni oba obrazki. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany element znajduje się na obu rysunkach.

2



## 2. **Dopasuj elementy do obrazka**

Które fragmenty pasują do rysunku? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego elementu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że fragment,

który sprawdzasz, pasuje do rysunku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie element nie jest właściwy.



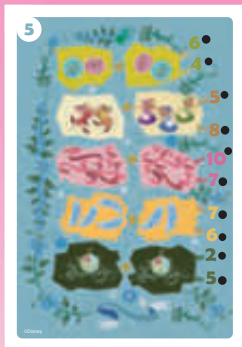
### 3. Gdzie jest więcej?

Spróbuj wskazać, których elementów jest więcej. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, który zawiera więcej elementów. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie zbiór rzeczywiście jest liczniejszy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



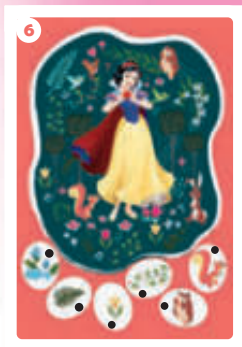
### 4. Gdzie jest mniej?

Spróbuj wskazać, których elementów jest mniej. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, który zawiera mniej elementów. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie rzeczywiście jest mniej liczny. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



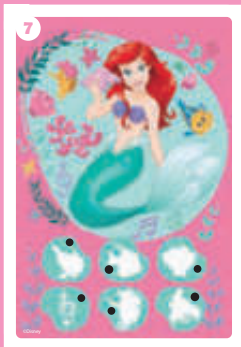
## 5. Dodawanie

Spróbuj dodać liczby elementów znajdujących się w jednej linii. Jeżeli okaże się to zbyt trudne, mama bądź tata na pewno Ci pomogą! Weź magiczny pisak i dotknij czarnej kropki obok wyniku działania. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie wynik nie jest prawidłowy.



## 6. Dopasuj elementy do obrazka

Które puzzle pasują do rysunku? Magicznym ołówkiem dotknij czarnej kropki obok właściwego elementu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że puzzle, który sprawdzasz, pasuje do rysunku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie element nie jest prawidłowy.



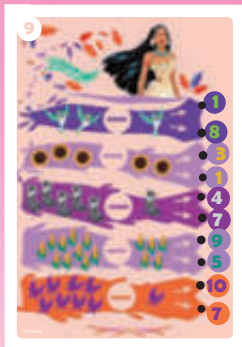
## 7. Dopasuj cienie

Wskaż cienie postaci widocznych na rysunku. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego cienia. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie cień odpowiada jednemu z bohaterów przedstawionych na rysunku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie cień nie pasuje do żadnej z postaci widocznych na obrazku.



## 8. Sekwencje

Czy wiesz, który element powinien być następny? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok rysunku, który powinien być następny w podanym wzorze. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie element jest właściwy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany element nie pasuje do wzoru.



## 9. Odejmowanie

Spróbuj odjąć liczby elementów znajdujących się w jednej linii. Jeżeli okaże się to zbyt trudne, mama bądź tata na pewno Ci pomogą! Weź magiczny pisak i dotknij czarnej kropki obok wyniku działania. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany wynik nie jest prawidłowy.

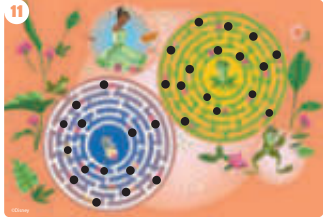


## 10. Zbiory

Spróbuj policzyć, ile razy dany element lub zwierzak widoczny jest na obrazku. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwej liczby. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazana przez Ciebie liczba stanowi prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



11



## 11. Labirynt

Którą trasą można dostać się do środka labiryntu? Dotykając kolejno czarnych kropek na planszy, drogę do celu! Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko – oznacza to, że idziesz właściwą drogą.

Jeżeli nic nie usłyszysz, musisz zawrócić i znaleźć odpowiednią trasę.

12



## 12. Dodawanie

Spróbuj dodać liczby elementów znajdujących się w jednej linii. Jeżeli okaże się to zbyt trudne, mama bądź tata na pewno Ci pomogą! Weź magiczny pisak i dotknij czarnej kropki obok wyniku działania. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie wynik nie jest prawidłowy.

13



### 13. Co nie pasuje do pozostałych elementów?

W jednej linii powinny znaleźć się tylko elementy, które są w takim samym kolorze. Czy potrafisz wskazać to, czego nie powinno być na obrazku? Weź magiczny pisak i dotknij czarnej kropki znajdującej się obok elementu, który nie pasuje pod względem koloru do pozostałych.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, odpowiedź jest poprawna.

Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że chodzi o inny element.

14



### 14. Na jaką literę zaczyna się imię Księżniczki?

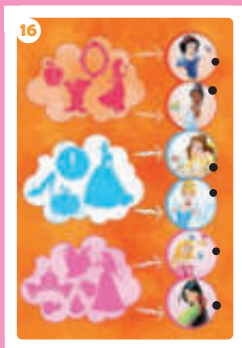
Czy umiesz wskazać, na jaką literę zaczyna się imię każdej z Księżniczek? Weź magiczny pisak i dotknij czarnej kropki obok litery, na którą według Ciebie zaczyna się dane imię. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednią literę.

Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



## 15. Na jaką literę zaczyna się imię Księżniczki?

Czy umiesz wskazać, na jaką literę zaczyna się imię każdej z Księżniczek? Weź magiczny pisak i dotknij czarnej kropki obok litery, na którą według Ciebie zaczyna się dane imię. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że znalazłeś odpowiednią literę. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że się pomyliłeś.



## 16. Co pasuje?

Które z cieni pasują do poszczególnych postaci? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwej Księżniczki. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że elementy pasują do wskazanej przez Ciebie Księżniczki. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana Księżniczka nie jest prawidłowa.

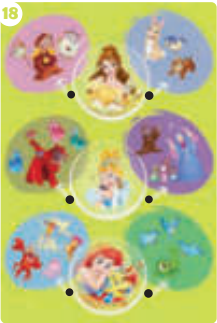
17



## 17. Co pasuje?

Które z cieni pasują do poszczególnych postaci? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwej Księżniczki. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że elementy pasują do wskazanej przez Ciebie Księżniczki. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że chodziło o inną Księżniczkę.

18



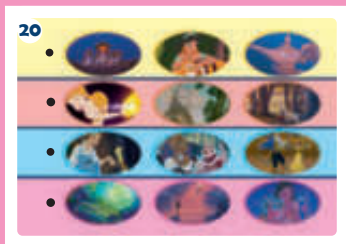
## 18. Co pasuje?

Którzy bohaterowie są przyjaciółmi poszczególnych Księżniczek i pasują do nich? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego zbioru. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazani przez Ciebie bohaterowie stanowią prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że Twoja odpowiedź nie jest prawidłowa.



## 19. *Dobre dopasowanie*

Która Księżniczka otoczona jest elementami, które występują w bajce o niej? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok Księżniczki, która znajduje się wśród odpowiednich elementów. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że masz rację. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że Twoja odpowiedź nie jest prawidłowa.



## 20. *Kadry filmowe*

Czy potrafisz wskazać, w którym rzędzie znajdują się kadry tylko z jednego filmu? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki na początku rzędu, w którym znajdują się

kadry filmowe. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że w danym rzędzie znajdziesz obrazki z tej samej bajki o Księżniczkach. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że w tym szeregu są kadry z różnych filmów.

21



## 21. Puzzle

Które puzzle pasują do rysunku? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego elementu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że puzzle, który sprawdzasz, pasuje do rysunku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie element nie jest właściwy.

22



- NIEBESNY
- BRĄZOWY
- ZŁOTY
- GRANATOWY
- CZARNY
- BIELONY
- FIOLETOWY
- CZERWONY

## 22. Kolory

Czy potrafisz poprawnie nazwać kolory, które pojawiają się na palecie Roszpunkki? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok nazwy odpowiedniego koloru. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że taki kolor znajduje się na paletce. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazanej przez Ciebie barwy nie ma na paletce.

23

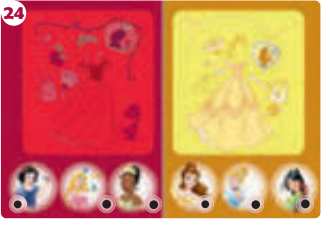


### 23. Czyja to sukienka?

Czy rozpoznasz Księżniczkę po jej sukience? Inne elementy, cienie lub postacie znajdujące się na obrazkach mogą Ci w tym pomóc! Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok podobizny właściwej Księżniczki.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że sukienka należy do tej Księżniczki. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że Twoja odpowiedź nie jest prawidłowa.

24



### 24. Czyja to sukienka?

Czy rozpoznasz Księżniczkę po jej sukience? Inne elementy, cienie lub postacie znajdujące się na obrazkach mogą Ci w tym pomóc! Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok podobizny właściwej Księżniczki.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że sukienka należy do tej Księżniczki. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że Twoja odpowiedź nie jest prawidłowa.

25

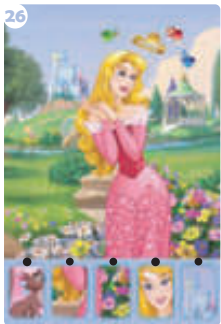


## 25. Czyja to sukienka?

Czy rozpoznasz Księżniczkę po jej sukience? Inne elementy, cienie lub postacie znajdujące się na obrazkach mogą Ci w tym pomóc! Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok podobnyj właściwej

Księżniczki. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że sukienka należy do tej Księżniczki. Jeżeli nic nie usłyszysz, że Twoja odpowiedź nie jest prawidłowa.

26

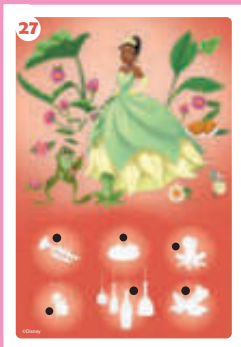


## 26. Dopasuj elementy do obrazka

Które fragmenty pasują do rysunku? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego elementu.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że fragment, który sprawdzasz, pasuje do rysunku. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie element nie jest odpowiedni.





## 27. Dopasuj cienie

Wskaż cienie elementów widocznych na rysunku.

Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego cienia.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie cień odpowiada jednemu z elementów przedstawionych na rysunku.

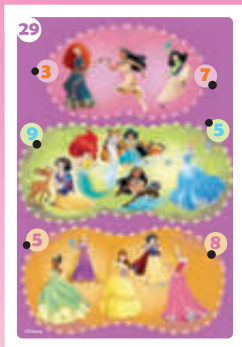
Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przez Ciebie cień nie ma odpowiednika na obrazku.



## 28. Sekwencje

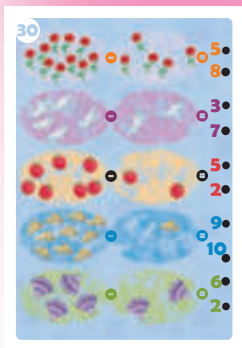
Czy wiesz, który obrazek z Dżasminą powinien być następnym? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok obrazka, który powinien być następnym w podanym wzorze. Jeżeli usłyszysz

dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrana przez Ciebie podobizna Dżasminy jest właściwa. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że odpowiedź jest nieprawidłowa.



## 29. Zbiory

Spróbuj policzyć, ile Księżniczek jest widocznych w danym zbiorze? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwej liczby. Jeżeli usłyszysz dźwięki i zapali się światełko, to znaczy, że wskazana przez Ciebie liczba stanowi prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



## 30. Odejmowanie

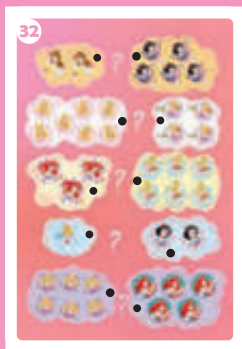
Spróbuj odjąć liczby elementów znajdujących się w jednej linii. Jeżeli okaże się to zbyt trudne, mama bądź tata na pewno Ci pomogą! Weź magiczny pisak i dotknij czarnej kropki obok wyniku działania. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany wynik nie jest prawidłowy.



### 31. Gdzie jest więcej?

Spróbuj wskazać, po której stronie jest więcej zwierzątek. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, w którym jest więcej elementów. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światelko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie zbiór zawiera więcej zwierzątek.

Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.

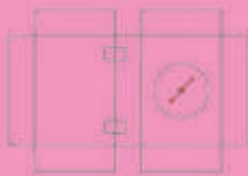


### 32. Gdzie jest mniej?

Spróbuj wskazać, gdzie jest mniej Księżniczek. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, w którym jest mniej postaci. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światelko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie zbiór zawiera mniej Księżniczek. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.

## Gra planszowa

**Przygotowanie do gry**  
**Przed rozpoczęciem gry**  
**wyjmij wkładkę, zamocuj**  
**w niej strzałkę losującą,**  
**a następnie ponownie**  
**umieść wkładkę w pudełku.**



Rozkładamy przed sobą tak przygotowaną planszę. Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go na polu START.

Plansze z zadaniami układamy w stos, zadaniem do dołu, a obok kładziemy magiczny pisak.



## Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. Uczestnicy poruszają się po planszy (w kierunku od startu do mety) za pomocą tarczy losującej – gracz kładzie swój pionek na najbliższym polu w kolorze, który wskazuje strzałka. Kiedy gracz stanie na polu zwykłym (bez wizerunku postaci, zwierzątka lub przedmiotu), pobiera pierwszą planszę z zadaniem z góry stosu i za pomocą magicznego pisaka próbuje je rozwiązać. Jeśli gracz odpowie poprawnie, pozostaje na zajmowanym polu, a jeśli się pomylił, wraca na pole, z którego rozpoczął swój ruch. Poprawność wykonania zadania weryfikuje magiczny pisak. Po wskazaniu odpowiedzi planszę z zadaniami kładziemy na spód stosu plansz.

Na planszy znajdują się pola niespodzianki. Jeśli gracz zakończy ruch na takim polu, musi wykonać jedno z zadań (zadanie wybiera osoba po prawej stronie gracza):

1. Jak ma na imię Twoja ulubiona Księżniczka i dlaczego tak bardzo ją lubisz?
2. Gdyby okazało się, że możesz iść z jedną z Księżniczek na bal, którą byś zaprosił/zaprosiła?
3. Jaka jest Twoja ulubiona pora roku i dlaczego?
4. Z którym zwierzątkiem – towarzyszem Księżniczki najchętniej byś się zaprzyjaźnił/zaprzyjaźniła?
5. Merida fantastycznie strzela z łuku, Bella kocha książki – a co Ty lubisz robić najbardziej?
6. Ile znasz Księżniczek? Wymień jak najwięcej ich imion!
7. Jakie jest Twoje ulubione zwierzątko i dlaczego?
8. W pałacu, w lesie, a może pod wodą – gdzie najbardziej chciałbyś/chciałabyś mieszkać?
9. Kim, według Ciebie, jest Księżniczka?
10. Jaki jest Twój ulubiony kolor?

*Jeśli gracz wykona zadanie, zostaje na zajmowanym polu, w przeciwnym razie cofa się na pole, z którego rozpoczął ruch. Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze na metę.*



# MAGICZNY PISAK - INSTRUKCJA

## PRZEZNACZENIE

Magiczny pisak to nieskomplikowane urządzenie elektroniczne będące na wyposażeniu gry. Przeznaczony jest do wskazywania odpowiedzi przez delikatne przyciśnięcie wybranego punktu. Gdy odpowiedź jest poprawna, magiczny pisak informuje o tym fakcie delikatnym sygnałem dźwiękowym i świetlnym.

## OBSŁUGA

- » Urządzenie zasilane jest dwiema bateriami 1,5 V typu LR 41, umieszczonymi wewnątrz.
- » Aby wymienić baterie, należy odkręcić śrubkę, otworzyć magiczny pisak, wyjąć zużyte baterie i włożyć nowe, z zachowaniem właściwej biegunowości.
- » Baterie mogą być wymieniane tylko przez osobę dorosłą.
- » Nie używać nowych baterii razem z bateriami wyczerpanymi.
- » Nie używać baterii standardowych razem z bateriami alkalicznymi lub akumulatorami.
- » Zalecane jest zastosowanie baterii o jednakowym typie.

## OSTRZEŻENIA

- » Wyczerpane baterie należy usunąć z zabawki i wyrzucić do odpowiedniego pojemnika, by chronić środowisko.
- » Urządzenie nie zawiera wejścia zasilania baterii.
- » Zużytych baterii nie wolno wrzucać do ognia.
- » Zabrania się umieszczania zużytego sprzętu wraz z innymi odpadami.





*Nasze produkty zostały opracowane  
i wyprodukowane w Polsce.*

Opracowanie gry:  
Malwina Jakóbczyk

Zespół:  
Monika Rutowska, Adam Bukowski,  
Natalia Bronk, Jacek Zdybel

Opracowanie techniczne:  
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne:  
Wojciech Kubiak

*Magic Pen*



Trefl SA  
ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Poland  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)  
Made in Poland