

Disney



Magic Pen

Instrukcja



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!

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.

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



Zapraszamy do świata bohaterów

Disneya! Sprawdźcie, ile razy na obrazku ukryła się Minnie, których bohaterów z serii Auta jest więcej oraz czym różnią się kadry z filmu Kraina Lodu. Razem z Eleną z Avaloru i mieszkańcami Stuwiekowego lasu rozwiążecie proste działania matematyczne, a Rażni Rajdowcy i Księżniczki Disneya 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. Co pasuje do postaci?

Które z elementów pasują do poszczególnych postaci? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego symbolu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się

światelko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie element stanowi prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przedmiot nie jest prawidłowy.



2. 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 włączy się światelko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie szczegół różni oba obrazki. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany element znajduje się na obu rysunkach.



3. Dopasuj cienie

Wskaż cienie postaci widocznych na rysunku. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego cienia. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko,

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.



4. Odejmowanie

Spróbuj odjąć elementy znajdujące 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 włączy się światelko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany wynik nie jest prawidłowy.



5. Gdzie jest więcej elementów?

Spróbuj wskazać, których elementów jest więcej. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, w którym jest więcej

składowych. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie zbiór zawiera więcej elementów. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



6. Puzzle

Które puzzle pasują do rysunku? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego elementu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko,

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



7. Ile postaci jest na obrazku?

Spróbuj policzyć, ile razy dana postać widoczna jest na obrazku? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok

właściwej cyfry. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazana przez Ciebie cyfra stanowi prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



8. Odejmowanie

Spróbuj odjąć elementy znajdujące 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 włączy się światełko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany wynik nie jest prawidłowy.



9. 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 włączy się światelko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie szczegół różni oba obrazki. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany element znajduje się na obu rysunkach.



10. Odejmowanie

Spróbuj odjąć elementy znajdujące 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 włączy się światelko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany wynik nie jest prawidłowy.



dwa obrazki. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie szczegół różni oba obrazki. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany element znajduje się na obu rysunkach.



wzorze. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie element jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany element nie jest prawidłowy.

11. Znajdź różnice

Rysunki różnią się
kilkoma szczegółami.
Czy umiesz je wskazać?
Magicznym pisakiem
dotknij czarnej kropki
obok elementu,
którym różnią się te

12. Sekwencje

Czy wiesz, który element powinien być następny? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok detalu, który powinien być następny w podanym



13. Na jaką literę zaczyna się imię postaci?

Czy umiesz wskazać, na jaką literę zaczyna się imię każdego z bohaterów przedstawionych na

karcie? Weź magiczny pisak i dotknij czarnej kropki obok właściwej litery. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że Twój wybór był prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazana przez Ciebie literka nie jest prawidłowa.



14. Ile postaci jest na obrazku?

Spróbuj policzyć, ilu bohaterów widocznych jest na danym obrazku? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwej cyfry.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wskazana przez Ciebie cyfra stanowi prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



15. Dopasuj cienie

Wskaż cienie postaci widocznych na rysunku. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego cienia. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy 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 widocznej na obrazku.



16. Co pasuje do postaci?

Które z elementów pasują do poszczególnych postaci? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego

przedmiotu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie element stanowi prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrany przedmiot nie jest prawidłowy.



17. Co pasuje do postaci?

Które ze zwierzątek pasuje do poszczególnych postaci? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego

zwierzątka. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że Twój wybór był prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



18. Gdzie jest mniej postaci?

Spróbuj wskazać, gdzie jest mniej Księżniczek. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, w którym jest mniej postaci.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie zbiór zawiera mniej Księżniczek. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



19. Sekwencje

Czy wiesz, który element powinien być następny? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok detalu, który powinien być

następny w podanym wzorze. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie element jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany element nie jest prawidłowy.



20. Dodawanie

Spróbuj dodać elementy znajdujące 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 włączy się światelko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie wynik nie jest prawidłowy.



21. Sekwencje

Czy wiesz, który element powinien być następny? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok detalu, który powinien być następny w podanym

wzorze. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie element jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany element nie jest prawidłowy.



22. Puzzle

Które puzzle pasują do rysunku? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego elementu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko,

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



23. 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 włączy 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.



24. Gdzie jest więcej postaci?

Spróbuj wskazać, gdzie jest więcej aut. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, w którym jest więcej

samochodów. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie zbiór zawiera więcej aut. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



25. Ile postaci jest na obrazku?

Spróbuj policzyć, ile razy dana postać widoczna jest na obrazku?

Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwej cyfry.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światółko, to znaczy, że wskazana przez Ciebie cyfra stanowi prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



26. Dodawanie

Spróbuj dodać elementy znajdujące 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 włączy się światółko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie wynik nie jest prawidłowy.



27. Gdzie jest mniej elementów?

Spróbuj wskazać, gdzie jest mniej elementów. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok zbioru, w którym jest mniej składowych.

Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wskazany przez Ciebie zbiór zawiera mniej elementów. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



28. Sekwencje

Czy wiesz, który element powinien być następny? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok detalu, który powinien być następny w podanym

wzorze. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światełko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie element jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany element nie jest prawidłowy.



29. Na jaką literkę zaczyna się imię postaci?

Czy umiesz wskazać, na jaką literkę zaczyna się imię każdego z bohaterów przedstawionych na

karcie? Weź magiczny pisak i dotknij czarnej kropki obok właściwej litery. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że Twój wybór był prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazana przez Ciebie literka nie jest prawidłowa.



30. Dopasuj cienie

Wskaż cienie postaci widocznych na rysunku. Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwego cienia. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko,

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 widocznej na obrazku.



31. Ile jest postaci?

Spróbuj policzyć, ilu bohaterów widocznych jest na danym obrazku? Magicznym pisakiem dotknij czarnej kropki obok właściwej cyfry. Jeżeli usłyszysz dźwięk

i włączy się światelko, to znaczy, że wskazana przez Ciebie cyfra stanowi prawidłową odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrana odpowiedź nie jest prawidłowa.



32. Dodawanie

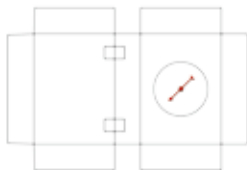
Spróbuj dodać elementy znajdujące się w jednej linii. Jeżeli okaże się to zbyt trudne, mama bądź tata na pewno Ci pomogą! Weź magiczny pisak i dotknij czarnej

kropki obok wyniku działania. Jeżeli usłyszysz dźwięk i włączy się światelko, to znaczy, że wybrany przez Ciebie wynik jest prawidłowy. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wskazany przez Ciebie wynik nie jest prawidłowy.

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 ołówek.

START



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 symbolu ✨), pobiera pierwszą planszę z zadaniem z góry stosu i próbuje je rozwiązać. Jeśli gracz odpowiedział poprawnie, pozostaje na zajmowanym polu, a jeśli się pomylił, wraca na pole, z którego rozpoczął swój ruch. Poprawność wykonania zadania weryfikuje magiczny ołówek. 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. Wymień 5 Księżniczek Disneya.
2. Podaj imiona 3 bohaterów filmu Kraina Łodu?
3. Podaj trzy powody, dla których warto lubić zimę?
4. Podaj 3 kolory samochodów występujących w serii Auta i imiona bohaterów, którym są one przypisane?
5. Wymień 3 elementy, z których zbudowany jest samochód.
6. Elena doskonale gra na gitarze – na jakim instrumencie Ty umiesz lub chciałbyś/chciałabyś umieć grać?
7. Którego bohatera z serii Miki i Raźni Rajdowcy chciałbyś/chciałabyś spotkać i dlaczego?
8. Podaj trzy powody, dla których warto lubić lato?
9. Wymień 5 zwierząt, które są bohaterami serii o przygodach Kubusia i Przyjaciół.
10. Którego z bohaterów serii o przygodach Kubusia i Przyjaciół lubisz najbardziej i dlaczego?

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.

META

MAGICZNY PISAK – INSTRUKCJA

PRZEZNACZENIE

Magiczny ołówek to nieskomplikowane urządzenie elektroniczne będące na wyposażeniu gry. Przeznaczony jest do wskazywania odpowiedzi przez delikatne przyciśnięcie wybranego punktu. Gdy odpowiedź jest poprawna, magiczny ołówek 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 ołówek, 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 akumulatorkami.
- » 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:
Adam Bukowski

Zespół:
Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk,
Natalia Bronk, Jacek Zdybel

Opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne:
Sebastian Goyke



Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

© Disney
© Disney/Pixar