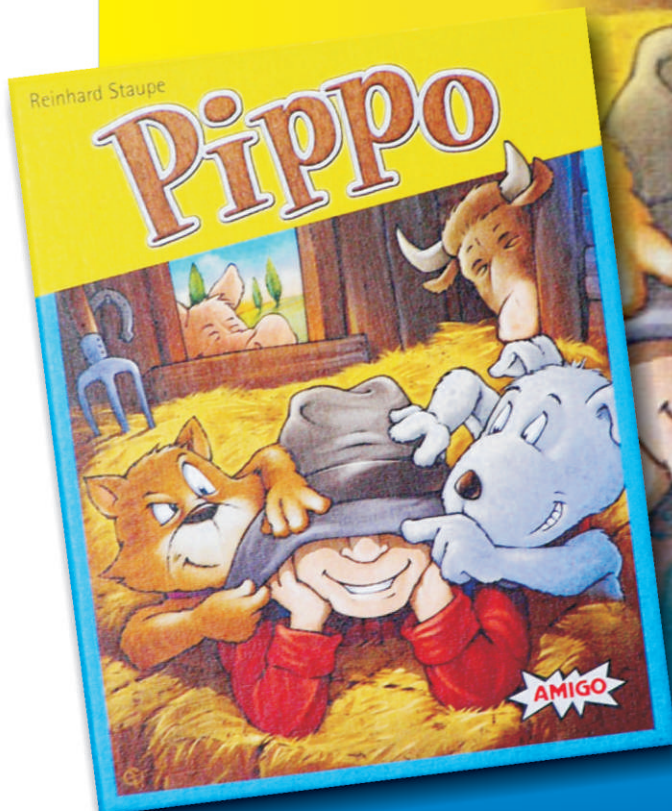


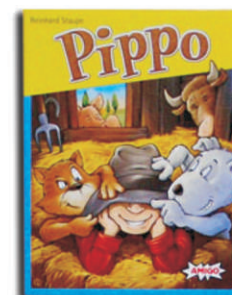
**AMIGO****AMIGO**




## ■ PIPPO

Ćwicząca logiczne myślenie, spostrzegawczość oraz rozpoznawanie kształtów i kolorów gra karciana, w której dzieci pomagają rolnikowi odnaleźć zaginione zwierzątko.

Rolnik Hermann jest dumny ze swoich zwierząt. Ma w swej zagrodzie konie, krowy, świnki, psy i koty. Jednak psotliwe zwierzęta lubią się chować, a gracze muszą pomóc Hermannowi je odnaleźć. Na grze występuje 5 zwierząt oraz 5 kolorów. Na pojedynczej karcie zawsze widać tylko 4 zwierzęta i 4 kolory, a celem grających jest wydedukowanie jakiego zwierzęcia w jakim kolorze brakuje. W trakcie rozgrywki ćwiczone są rozróżnianie kształtów i kolorów, oraz rozwijane jest myślenie sekwencyjne.

Pippo to jedna z gier wchodzących w skład „Żółtej serii” – linii gier, których wykonanie zostało przygotowane od początku z myślą o dzieciach. Karty wykorzystywane w grze są bardzo grube, dzięki czemu są o wiele wytrzymalsze od tradycyjnych, a przy tym małe dziecięce rączki nie mają problemu z podniesieniem ich ze stołu. Szata graficzna kart jest bardzo kolorowa, ale delikatna i nie męczy oczu.



	2-15
	15 min.
	+ 4