

GRY I ZABAWY

SMOKA OBIBOKA

BOSO albo W OSTROGACH

Gra dla 1-4 dzieci w wieku 4-10 lat



UWAGA DO RODZICÓW:

Instrukcja zawiera nie tylko propozycje zabaw, ale również komentarz etnograficzny i mapy świata z oznaczonym miejscem pochodzenia postaci z gry. Mamy nadzieję, że będzie to dla Państwa pomocą w rozmowie z dziećmi na temat ubrania i roli jaką ono pełni w zależności od klimatu panującego w danym kraju, miejscowych surowców oraz tradycji kulturowej i religijnej.

GRANNA®

PROPOZYCJE ZABAW

1. UKŁADANKA DLA JEDNEGO DZIECKA

Zadaniem dziecka jest prawidłowe ułożenie wszystkich postaci.

2. GRY Z KOSTKA DLA 2 - 4 OSÓB (dwie propozycje)

Przygotowanie do gry:

● Wszystkie karty należy przetasować i rozłożyć je tak, aby spody kart z namalowanymi kostkami do gry, znalazły się na wierzchu. Grę rozpoczyna najmłodsza osoba.

Przebieg gry:

- Pierwszy gracz rzuca kostką. Jeżeli wyrzuci **1, 2, 3** lub **4** to z rozłożonych kart wybiera element oznaczony tą samą liczbą oczek i odkryty kładzie przed sobą. Teraz kolej na następnego gracza.
- Każdy kto wyrzuci **5** nie bierze karty (nie ma kart oznaczonych taką liczbą oczek), ale może rzucić kostką jeszcze raz. Jeżeli wyrzuci **5** po raz drugi, nie bierze żadnego elementu. Dalej gra następna osoba.
- Kto wyrzuci **6** ten bierze cały komplet, to znaczy elementy **1, 2, 3** i **4**.
- Jeżeli gracz wyrzuci **4** i odkryje element, na którym będą namalowane BOSE STOPY lub BUTY Z OSTROGAMI to w nagrodę może zabrać jeszcze jeden dowolny element.
- Jeżeli pod koniec gry zabraknie na stole elementów z określoną liczbą oczek, to gracz który ją wyrzuca – nic nie bierze. Gra dalej następny uczestnik zabawy.
- Gracz, który wyrzuci **6**, bierze do kompletu od **1** do **4** tylko te elementy, które pozostały jeszcze w grze.

Zakończenie gry:

PROPOZYCJA A

● Na stole nie ma już żadnej karty. Gracze układają swoje elementy tak, aby powstało jak najwięcej postaci. Każda postać składa się z części **1, 2, 3** i **4**. Należy układać postacie tak, aby były jak najzabawniejsze (np. Eskimos w murzyńskiej spódniczce oraz kowbojskich butach itd.). Wygrywa ten, kto ułoży najwięcej kompletnych postaci. Słowa uznania należą się autorowi najweselszego obrazka.

PROPOZYCJA B

● Zasady gry są prawie takie same jak w grze poprzedniej. Różnica jest tylko jedna. Postacie kompletowane są w sposób prawidłowy, tzn. cała postać Eskimosa, Holenderki, Górala itd.

3. CHŁOPAK CZY DZIEWCZYNA

Gra dla 2 osób

Przygotowanie do gry:

- Wszystkie karty należy dobrze potasować i rozłożyć ilustracjami do dołu. Trzeba ustalić, który z graczy będzie zbierał postacie dziewcząt, a który chłopców.

Przebieg gry:

- Pierwszy gracz odkrywa dowolną kartę i jeżeli jest to jego element, zabiera ją. Jeżeli karta będzie należała do zbioru partnera, należy wymieszać ją z innymi elementami leżącymi na stole tak, aby rywalowi trudno było ją znaleźć. Trzeba to robić delikatnie, aby nie odkryć innych elementów. Teraz odkrywa kartę drugi gracz. Za każdym razem partnerzy mogą odkryć tylko jeden element.

Zakończenie gry:

- Wygrywa ten, kto pierwszy ułoży swoje postacie.

4. ZACZYNA JEDYNKA

Gra dla 2-4 osób, bez kostki

Przygotowanie do gry:

- Należy wybrać wszystkie karty oznaczone **1**, potasować i odłożyć na bok. Pozostałe karty trzeba wymieszać i ułożyć ilustracjami do dołu.

Przebieg gry:

- Pierwszy gracz bierze ze stosika element z **1** i odkrywa go. Zadaniem dziecka będzie skompletowanie całego, prawidłowego obrazka, którego pierwszy element został przed chwilą odkryty. Gracz odkrywa jeszcze jeden element. Jeżeli należy on do jego postaci, zabiera go i dokłada do kompletowanego obrazka. Jeżeli jest to element należący do innej postaci, odkłada go dokładnie na to samo miejsce gdzie leżał, wierzchem do dołu. Gracz może tak długo odkrywać karty, dopóki odnosi sukcesy. Teraz następny gracz odkrywa element z **1** i rozpoczyna poszukiwanie pasujących do niego kart. Jeżeli obrazek jest już skończony, gracz bierze następny element z **1** i rozpoczyna kompletowanie nowej postaci.

Zakończenie gry:

- Wygrywa ten, kto ułoży najwięcej kompletnych postaci.

Życzymy dobrej zabawy!

1. KOWBOJ (Teksas, Ameryka Północna)

Jeżeli amerykański kowboj ma na piersi przypiętą gwiazdę, to wiadomo, że jest to szeryf. Szeryf to jest kowboj bardzo silny i bardzo uczciwy. Niestety, taki kowboj – urzędnik nie ma czasu, żeby zajmować się nadal swoimi stadami bydła. Już nie ma szerokich i bardzo pięknie ozdobionych, skórzanych fartuchów na nogach, chroniących przez ostrymi, wysokimi trawami prerii. Ma wprowadzić ostrogi, bo musi dojechać konno tam, gdzie nie można dojechać samochodem. I kowboj i szeryf noszą wełniane koszule w kratkę. Są one ciepłe w zimne noce, a w dzień chronią przed upałem i nie trzeba ich często prać. A chustka na szyi chroni konierz przed zabrudzeniem, a także można ją zaciągnąć na usta i nos, kiedy się jedzie za stadem, w tumanie kurzu. Najważniejszy jest jednak kapelusz – SOMBRERO: chroni przed gorącym słońcem, można się z niego napić wody, można nim poganiać konia i można się nim wachlować i patrzeć spod niego podejrzliwie. Przede wszystkim jednak w kapeluszu każdy mężczyzna jest znacznie wyższy.



2. MURZYN (Zimbabwe, Afryka)

Żeby żyć w Afryce trzeba wiele umieć i zdać przed starszymi wiele trudnych egzaminów. Trzeba być dobrym ogrodnikiem, albo umieć hodować zwierzęta, przewidzieć jaka będzie pogoda i kiedy spadnie deszcz, znaleźć miejsce gdzie można wykopać studnię. Albo umieć polować. Koniecznie trzeba też wiedzieć, jak się nazywał brat matki dziadka oraz jak ma na imię jego wnuk, gdzie mieszka i jaki wypada dać mu prezent w uroczystym dniu, kiedy przestanie być dzieckiem. Niektórzy umieją wymienić po kolei wszystkich swoich przodków, nawet tych co żyli trzysta lat temu. Na pamięć! To znacznie pewniejsze niż zapisywanie, bo np. zeszyt łatwo zgubić. A ten wnuk albo wnuczka muszą wiedzieć jak sobie zrobić spódniczkę z roślinnych włókien na to święto i jak zrobić grzechotki na nogi, i ładnie się pomalować i ozdobić ręce bransoletkami. I jak tańczyć, żeby wszyscy przodkowie byli zadowoleni.



3. CHINKA (Chiny, Azja)

Chińczycy byli wcześniej. Nie było jeszcze Anglików, ani Niemców, ani Francuzów, ani Amerykanów, a już byli Chińczycy. Dzięki temu mieli dużo czasu. Mając dużo czasu zajmowali się myśleniem. Wymyślili uprawę ryżu i innych pożytecznych roślin, i różne maszyny, i papier, i sztukę drukowania, i proch, i rakiety, i jedwab, a także wymyślili jak myśleć, żeby coś wymyśleć i co myśleć o myśleniu. To było bardzo pożyteczne. Żeby pracować na polu ryżowym, które musi być zalane wodą, nie potrzeba parostatku, wystarczy podwinąć nogawki. Żeby ochronić głowę przed słońcem nie trzeba budować wielkiego dachu – wystarczy kapelusz ze słomy ryżowej (który jest bardzo tani).

Kiedy trzeba coś zbudować – budują.

Kiedy trzeba zrobić coś zdumiewającego, albo coś bardzo pięknego – rzeczywiście robią coś zdumiewającego albo coś bardzo pięknego. Kiedyś postanowili zbudować mur oddzielający ich państwo od niespokojnych sąsiadów: wystarczyło tylko żeby dużo ludzi przydźwigało na prostych nosidlach z dwoma koszykami po dwa kamienie, i żeby je mądrze układali, i żeby to trwało tyle czasu ile trzeba. Mur zbudowano – tak wielki, że widać go z Księżyca.



4. HISZPAN (Hiszpania, Europa)

Hiszpanie widzieli już wiele wspaniałych rzeczy.

I mądrość arabów i bogactwo Ameryki, i wspaniałość hiszpańskich władców. Cóż więc

Hiszpanie mogliby jeszcze podziwiać? Otóż

Hiszpanie lubią podziwiać odwagę. Są w Hiszpanii ludzie, którzy nie boją się stanąć oko w oko z bardzo zdenerwowanym i bardzo silnym bykiem o ostrych rogach i potrafią z nim walczyć. A kiedy walczą muszą być też

wspaniali. Dlatego strój torreadora musi być

wygodny, bardzo elegancki, bardzo bogaty i bardzo obcisły, żeby byk nie zahaczył go swym rogiem. Torreador nosi też warkoczyk (coletę), żeby wszyscy widzieli, że to on właśnie jest owym bardzo odważnym torreadorem oraz czapkę (monterę), żeby mógł się nią kłaniać publiczności, która tak bardzo go podziwia.



5. SZKOT (Szkocja, Europa)

Szkot jest jak opowieść o chłodnych, górskich wiatrach, o polowaniu w ciemnych lasach, o obronie tego, co własne, rodzinne, szkockie. Buty Szkota to nie są zwykłe buty: to są bardzo dobre buty. Skarpety są bardzo ciepłe, a za skarpetę można wsunąć nóż albo tyłkę albo cokolwiek. To bardzo wygodne. Tak jak spódniczka - kilt - zamiast spodni, które są może dobre do konnej jazdy, ale nie do biegania po górach. Górale z Grecji czy z Karpat to potwierdzają. Niestety, w spódniczce nie ma kieszeni, żeby nie trzymać rąk w kieszeniach, bo to niegrzecznie. A Szkoci są bardzo dobrze wychowani. Dlatego potrzebna jest torebka: na krzesiwo i na hubkę, albo na zapalniczkę, a przede wszystkim na oszczędności Szkota.

A żeby było ciepło potrzebny jest pled na ramieniu. I wszystko to zrobione jest z wełny i w kolorową kratkę zwaną tartanem. Taką kratkę ma jedna rodzina i rodzina rodziny i rodzina rodziny rodziny – czyli klan, a inną ma inny klan. Spójrzysz – i wiesz, że to stryjek albo wnuczek stryjka. Prawie każdy ma dudy – bardzo skomplikowany instrument z wieloma fujarkami i gra na nich melodię swojego klanu, gdzie nuty są w taką samą kratkę jak spódniczka.



6. ROSJANKA (Rosja, Europa)

Europa i Azja to bardzo rozległy kontynent. Rosja leży w Europie i częściowo w Azji. Dlatego z Rosji jest najbliżej do Europy i do Azji, a jednocześnie bardzo, ale to bardzo daleko. Wszędzie trzeba długo jechać albo płynąć wielkimi rzekami. Wszystko jest odległe i wielkie.

Wielkie stepy, wielkie śniegi, wielkie ryby, wielkie lasy. Kiedy się śpiewa, to ten śpiew leci daleko nad stepami albo nad rzeką.

Z daleka przybywają też chińskie jedwabie

na suknie, drogie kamienie z odległych gór, barwne materiały na spódnice i fartuchy. Ale za to rosyjskie dziewczęta same umieją zrobić piękne hafty na koszulach i wielkie czepce (kokoszniki) wyszywane złotą nicią i małutkimi perełkami z wielkiej rzeki Wołgi.



7. JAPONCZYK (Japonia, Azja)

Jeśli komuś się zdaje, że w Japonii to co jest proste, jest tylko proste i zwykłe – to się grubo myli. Jeśli w Japonii coś jest proste to znaczy, że jest doskonałe, i że już nie można tego ulepszyć. Japończycy bardzo cenią doskonałość i jeśli już coś jest doskonałe – nikt nie ma zamiaru tego zmieniać. Japończycy też chcą być doskonali. Japoński kowal chce być doskonałym kowalem, japoński rybak doskonałym rybakiem, japoński rycerz – samuraj – doskonałym rycerzem.

Japoński rycerz – a można go poznać po specjalnym, dziwnym uczesaniu – ma wygodny, luźny strój; każdy ruch japońskiego rycerza jest celowy i elegancki, a zatem doskonały. Duży i mały miecz też są doskonale zrobione przez doskonałego kowala i rycerz nigdy się z nimi nie rozstaje. Ponieważ to co jest doskonałe jest też piękne – Japończycy są bardzo z siebie dumni.



8. TAHITANKA (Wyspa Tahiti, Polinezja, Oceania)

Tahiti to jest duża i piękna wyspa na Oceanie Spokojnym. Wyspy są różne: albo powoli budowały je małe żyjątka – koralowce, albo nagle wyrosły z dna morskiego wypchnięte wybuchem wulkanu, albo są to po prostu kawałki lądu, które się kąpią. Jest położona w bardzo dobrym miejscu gdzie jest wprawdzie bardzo ciepło, ale nie za gorąco. Jest jak w raju. Teraz są tam sklepy i wszystko można sobie kupić: i spódniczkę w kwiaty,

i zegarek, i motorówkę. Ale kiedyś wszystko trzeba było sobie zrobić samemu: wybudować dom, upleść z włókien liści święteczny strój, ze skorup orzecha kokosowego zrobić naczynia, wyciosać z pnia drzewa łódź, posługując się siekierą z muszli lub kamienia, ozdobić tę łódź dółtem z rybiego zęba. Łodzie były potrzebne, żeby łowić ryby i żeby podróżować. Na wyspie człowiek zna wszystkich sąsiadów i tęskni, bo chciałby poznać innych ludzi z innych wysp. Dać im piękne prezenty i dostać równie piękne prezenty, np. ozdoby z muszli, kości, orzechów, plecionki. Na szczęście, na wyspach nie brakuje kwiatów, którymi można witać i żegnać i znowu witać.



9. INDIANKA (Dakota, Ameryka Północna)

Jeśli jedynym sposobem zdobycia pożywienia jest polowanie, to trzeba być zawsze tam, gdzie są zwierzęta. A zwierzęta wędrują tam, gdzie rośnie trawa. Trzeba więc wędrować za nimi. Tak postępują Indianie prerii. Wystarczy mieć kilka długich tyczek, żeby postawić szkielet domu – wigwamu i pokryć go skórą. Łatwo go rozebrać, położyć na dwóch innych tyczkach przymocowanych końcami przy bokach konia, wraz z całym dobytkiem przeciągnąć w inne miejsce i znów postawić dom. Kiedy się wędruje, wozi się ze sobą tylko rzeczy najpotrzebniejsze i najładniejsze: dobre buty ze skóry – mokasyny, wygodne ubranie – też ze skóry, ale wyszywane barwnymi koralikami i ozdobione piórami. Bo ptasie pióra to najpiękniejsze klejnoty i tak rozmaite, że można nimi opowiedzieć różne rzeczy. Trzeba tylko się umówić co znaczy takie albo inne pióro.



10. PERUWIANKA (Peru, Ameryka Południowa)



W górach, w nocy jest bardzo zimno, w dzień bardzo gorąco. Gdy się idzie, to albo w dół, albo w górę. Ziemia jest pełna kamieni, które trzeba nieustannie wybierać, wody jest mało i trzeba wiele pracy i pomysłowości żeby ją znaleźć do podlewania pola i ogrodu. Żeby kukurydza dała dobry plon, trzeba ją o to bardzo prosić. Bo od plonu kukurydzy zależy wszystko. Trzeba jeszcze znaleźć czas, żeby uprząść nici z wełny lamy i ufarbować ją wywarem z różnych roślin, żeby utkać materiał na świąteczne ubranie, na święto kukurydzy i inne bardzo potrzebne święta, kiedy się prosi o załatwienie różnych spraw, których ludzie nie potrafią załatwić. Strój powinien też być modny. W niektórych okolicach właśnie modny jest europejski MELONIK sprzed stu lat. W innych okolicach modna jest czapka ze skóry przypominająca hiszpański hełm sprzed czterystu lat. A jeszcze gdzieś indziej chodzi się w wełnianych czapkach - takich samych jak 1000 lat temu. W Peru ludzie pamiętają te czasy.



11. GÓRAL Z TATR (Polska, Europa)

W górach jest bardzo trudno uprawiać ziemię, dlatego najczęściej hoduje się tam kozy albo owce. Tak też jest w górach w Polsce. Góral jest bardzo dumny, że jest góralem i zamiast nosić jak wszyscy, niebieskie dżinsy – woli ubierać się po góralsku. Nosi białe, wąskie spodnie ze specjalnie zrobionego materiału, utkane z wełny, a potem długo moczonego i zbijanego wielkim, drewnianym młotem. Tak powstaje sukno – bardzo mocne i prawie nieprzemakalne. Spodnie są haftowane we wzory zwane parzenicami i to w każdej wsi inaczej. Koszula jest z lnianego płótna własnej roboty, spięta dużą, błyszczącą spinką. Kamizelka z owczej skóry. Na głowie mały czarny kapelusik, który dawniej nasączano tłuszczem i żywicą, żeby był nieprzemakalny. Przy pasieniu owiec, w górach przydawała się też długa siekierka – ciupaga. Teraz częściej góral ma czekan, bo dobrze zna góry i często pomaga alpinistom, którzy bardzo lubią wspinać się na niebezpieczne szczyty. Wtedy czekan jest bardzo przydatny.



12. MUZUŁMANKA (Pakistan, Azja)

Jeśli jest bardzo dużo ludzi i jedni zajmują się rolnictwem, inni hodują zwierzęta, jeszcze inni podróżują i handlują albo łowią ryby lub polują, to każdy z nich myśli, że on jest najpotrzebniejszy, najmądrzejszy i że tylko on ma rację. Wtedy bardzo łatwo się pokłócić.

Ale jeśli wszyscy się umówią, co jest dobre, a co złe, jak należy postępować, a jak nie należy, to wtedy jest porządek, który

obowiązuje wszystkich. Trzeba ustalić zasady najważniejsze i nie spierać się o kolor skóry czy ilość guzików. Takich umów jest kilka, bo ludzi jest więcej niż dużo. Ale wszystkie są do siebie dosyć podobne. Jedną z nich jest ISLAM, który jednoczy wielu ludzi na całym świecie. Szczególnie w Azji. Nazywają siebie Muzułmanami.

Jeśli dziewczyna nosi na twarzy zasłonę, to znaczy, że jest posłuszną zasadzie skromności zalecanej przez Islam. Jest w czerwonej szacie, bo czerwień jest barwą życia. Na czole ma piękny diadem. Szaty są długie i widać tylko oczy, ale właśnie oczami można powiedzieć wszystko.



13. ESKIMOS (Grenlandia, Ameryka Północna)

Nie wiadomo jak to się stało, że są ludzie, którzy postanowili mieszkać tam, gdzie jest bardzo zimno i dosyć ciemno – za północnym kręgiem polarnym. Tam głód jest gorszy niż chłód, a na północy, gdzie mieszkają Eskimosi jest bardzo dużo jedzenia, ale trzeba umieć je złapać. Są ryby, wieloryby, niedźwiedzie, renifery, karibu, lisy, ptaki, ale niewiele więcej. Jeśli się jest dobrym myśliwym – można sobie poradzić. Ze skór zwierząt można zrobić ciepłe ubranie, ze skór ptaków – ciepłą koszulę. Trzeba najpierw jednak te skóry wyprawić, przeżuając kawałek po kawałku. Skóry zszywa się niciami ze ścięgien zwierząt. Igła jest z kości. Z kości można też zrobić harpun na fokę. Zimą – dom buduje się ze śniegu, z oknami z lodu. Gdy jest ciepło – namiot ze skór. Po głębokim śniegu można łatwo chodzić przywiązawszy do butów ramki z siatką – to się nazywa "rakiety śnieżne". Sanie można zrobić z zamrożonych ryb, a potem je zjeść. Można pokonać wiele trudności i na wszystko znaleźć sposób jeśli się jest Eskimosem. Czy Eskimosi są zadowoleni? Podróżnicy twierdzą, że nie ma weselszych ludzi na całym świecie.



14. MEKSYKANIN (Meksyk, Ameryka Północna)



Zwykłe, białe ubranie z bawełny, to codzienne ubranie Meksykanina. Jest tak samo zwyczajne jak zwyczajny i pracowity jest jego dzień powszedni. Ale już barwny, dziwny płaszcz, zwany poncho, z dwóch zszytych pasów wełnianego materiału, z pozostawioną pośrodku dziurą na głowę – świadczy, że Meksykanin lubi się stroić i lubi jaskrawe kolory. W święto Meksykanin jest jeszcze bardziej kolorowy i wszystko wokół niego jest kolorowe. Najbardziej kolorowe na świecie, a Meksykanin lubi świętować. Im bardziej zwykły jest zwykły dzień, tym bardziej świąteczne jest święto. Kapelusz Meksykanina to SOMBRERO – największy kapelusz na świecie. Daje cię nie tylko głowie, ale i całej postaci. A nawet zmieści się pod nim połowa konia, jeśli Meksykanin jedzie na koniu. Jednak najbardziej niezwykła jest historia Meksyku i pamiątki jakie po niej pozostały. Meksykańskie święta - to też pamiątki tej niezwykłej historii.

13.

14.



15. HINDUSKA (Indie, Azja)

Wszystkie stworzenia i rośliny, i ludzie, i rzeki, i góry, i słońce, i księżyc – cały świat jest tak niezwykle i ciekawy, że jest się nad czym zastanawiać, a potem ułożyć opowieści skąd się to wszystko wzięło, i po co, i co z tego wyniknie. W Indiach też się nad tym zastanawiano i powstało wiele opowieści. Ludzie, którym jedna z nich szczególnie się podobała mają zwyczaj malowania sobie nad brwiami czerwonego znaku – żeby mogli się rozpoznać i zgodnie porozmawiać. Znaki są pożyteczne, bo można się nimi porozumieć bez słów. Można opowiedzieć wiele gestami rąk, układem stóp, ruchem palców, skinieniem głowy, tańcem. Z tej sztuki słyną Hindusi. I nikt lepiej niż Hindusi nie umie owinąć się "sari" – jednym, długim na 6 metrów pasem materiału tak, żeby było wygodnie, elegancko i pięknie. I nikt tak jak w Indiach, nie potrafi tkanin barwić, malować, wyszywać złotem i srebrem.



16. HOLENDERKA (Holandia, Europa)

Holendrzy zawsze mieli dużo kłopotów i zawsze umieli sobie z nimi poradzić. Podróżowali po całym świecie. Zakładali holenderskie osady na wszystkich kontynentach i wielu wyspach.

Umieli żeglować i łowić ryby, szlifować diamenty i malować piękne obrazy, wyrabiać sery, uprawiać warzywa, budować wiatraki i okręty, tkąć płótno i wyrabiać koronki.

Najbardziej jednak dbali o własny dom – o Holandię. Żeby Holandia była większa osuszali wybrzeże odpychając morze coraz dalej i dalej. Taki ląd odebrany morzu nazywają polderami. Hodowali najpiękniejsze kwiaty, a wśród nich najdziwniejszych kolorów tulipany. Ulubione obuwie Holendrów – wyślubione z drewna saboty, są ciepłe i bardzo wygodne: jeśli są ubłocone bardzo łatwo z nich wyskoczyć i zamienić na czyste, żeby w domu nie pobrudzić podłogi. W Polsce też używano takiego obuwia – nazywano je klompami. Niestety, bardzo hałasują. Kiedy rano w Amsterdamie tłum Holendrów biegł do portu powitać powracający statek hałas budził mieszczan w Rotterdamie. Dlatego Holendrzy coraz częściej chodzą w adidasach.



Ilustracje: Edward Lutczyn, komentarz: Piotr Szacki

design: GRANNA

© GRANNA, Zabraniecka 82, 03-787 Warszawa

1992/96/02/05/08 ,Wszelkie prawa zastrzeżone

www.granna.pl www.superfarmer.pl e-mail: info@granna.pl

ZAWARTOŚĆ

PUDEŁKA

- 64 karty,

które tworzą

16 postaci dzieci

z różnych

stron świata

- kostka

- instrukcja:

a) zasady gry

b) komentarz

etnograficzny

00062/3

Drogi kliencie !

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adres:

GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

BOSO
albo
W OSTROGACH

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię i nazwisko,
adres: