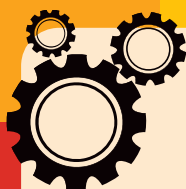


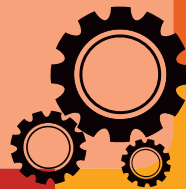
**PYROL**

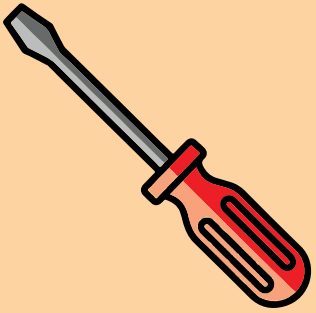


**Szczewiki  
ZE STALKAPOM**

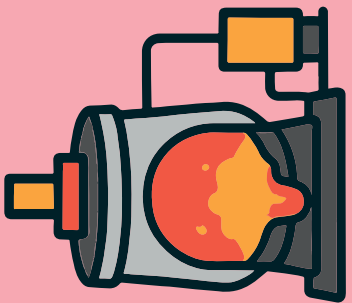


**SZYRY**

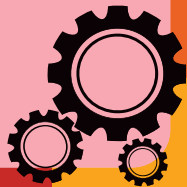




**SZRAUBSZTOK**

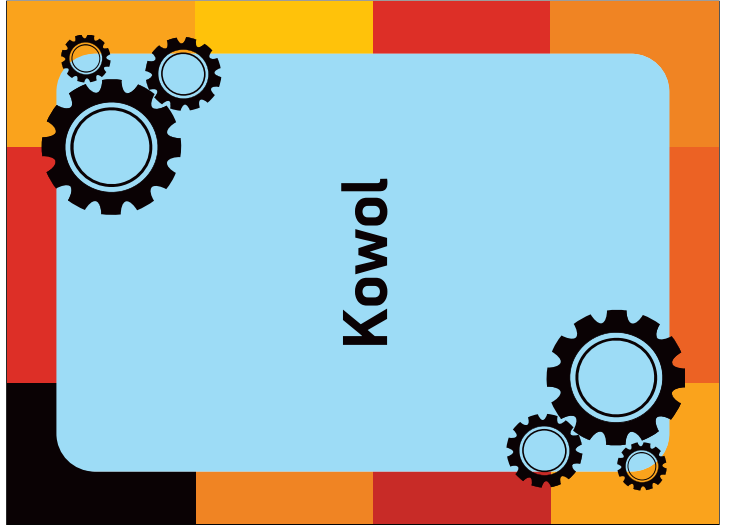


**MARTEN**

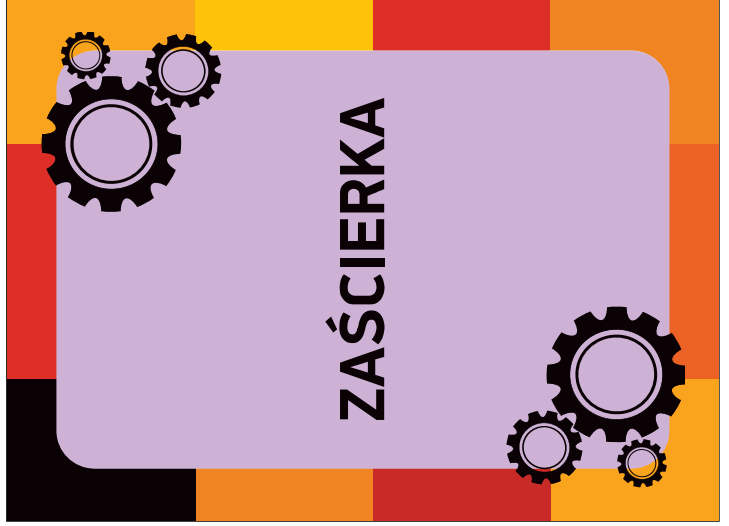
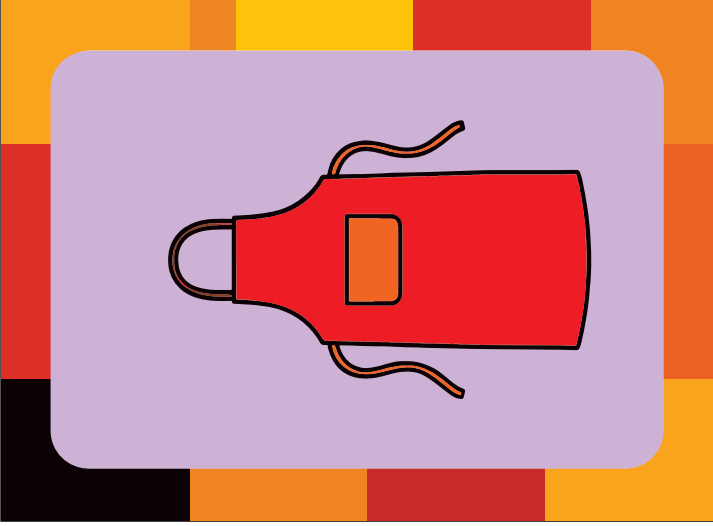


**Święty  
FLORIAN**

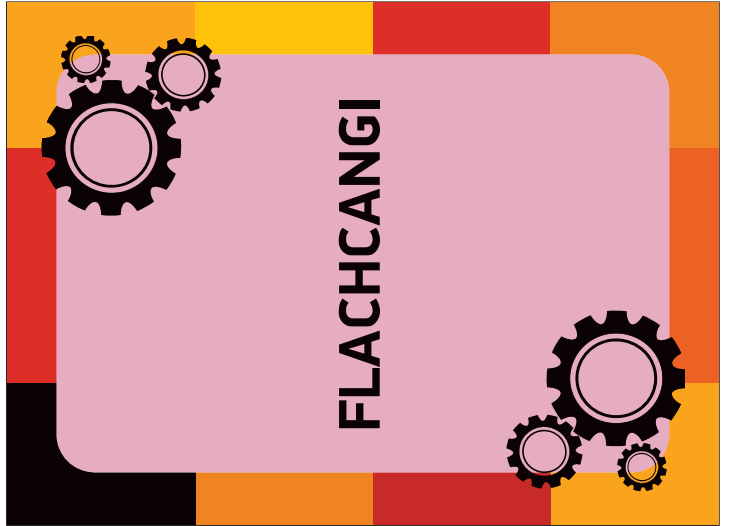
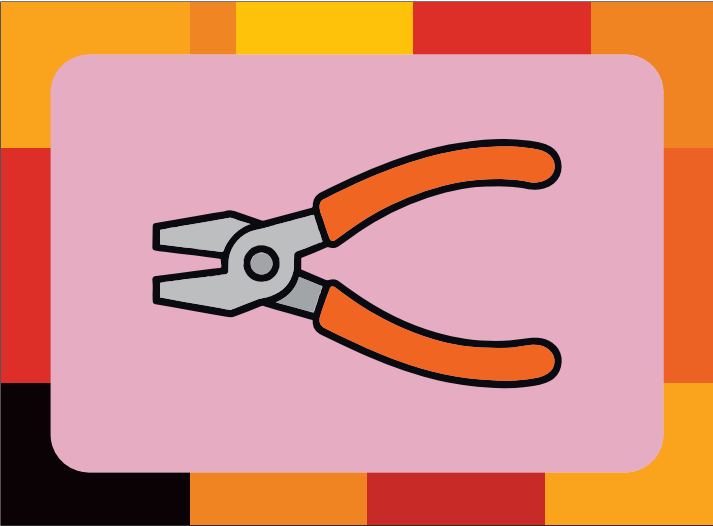




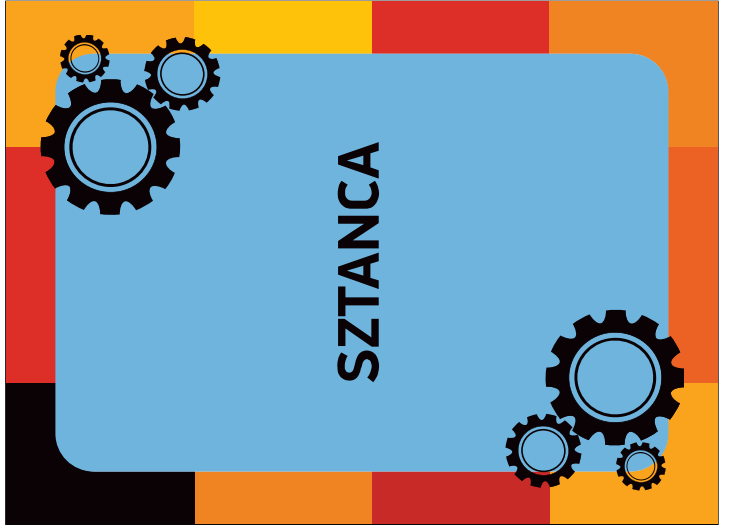
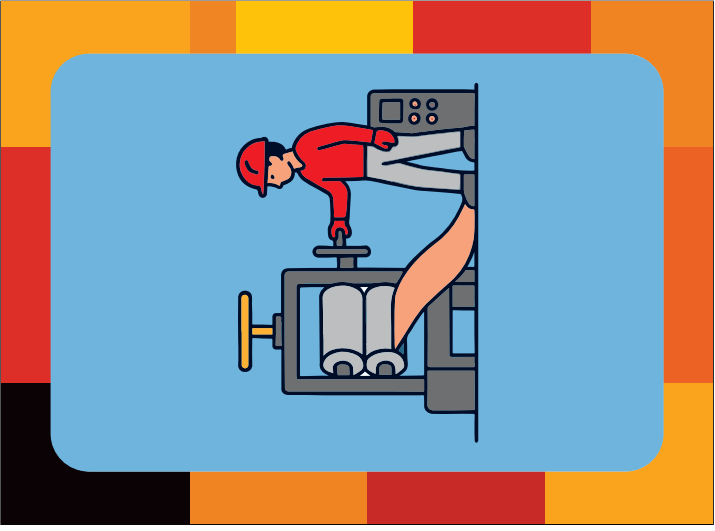
**Kowol**



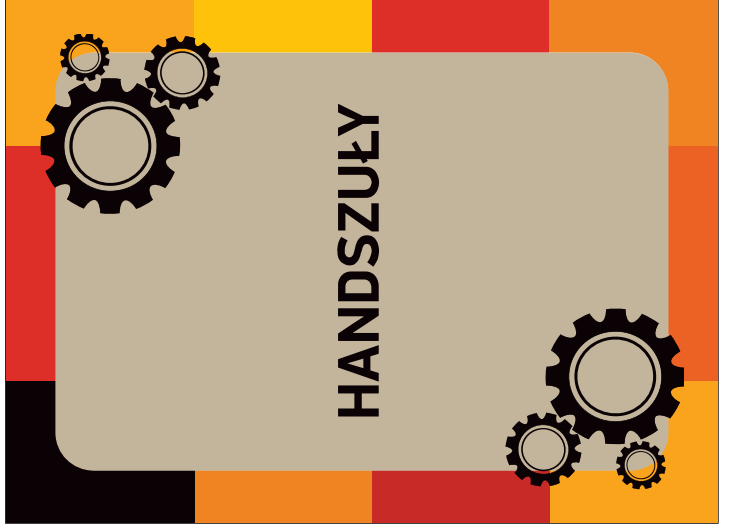
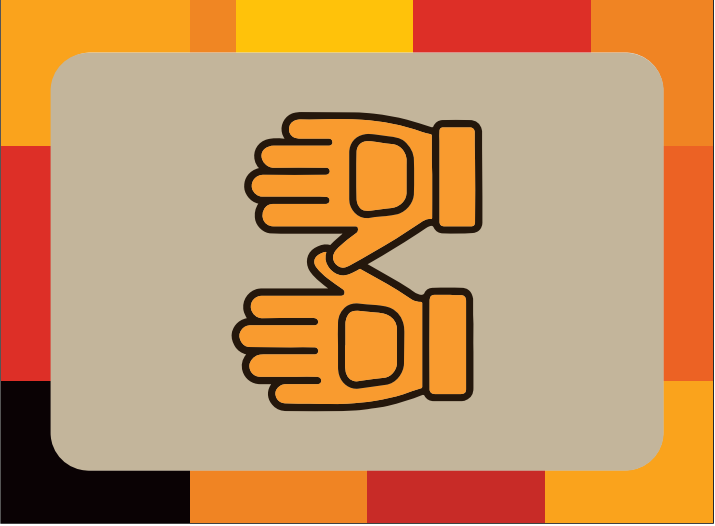
**ZAŚCIERKA**



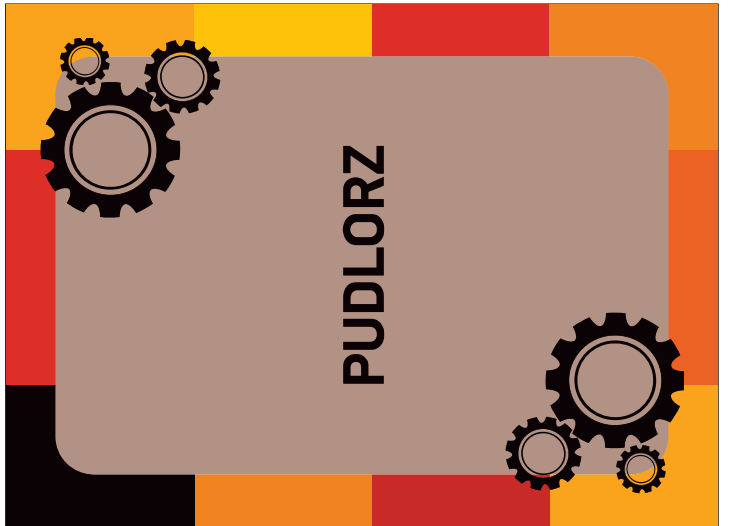
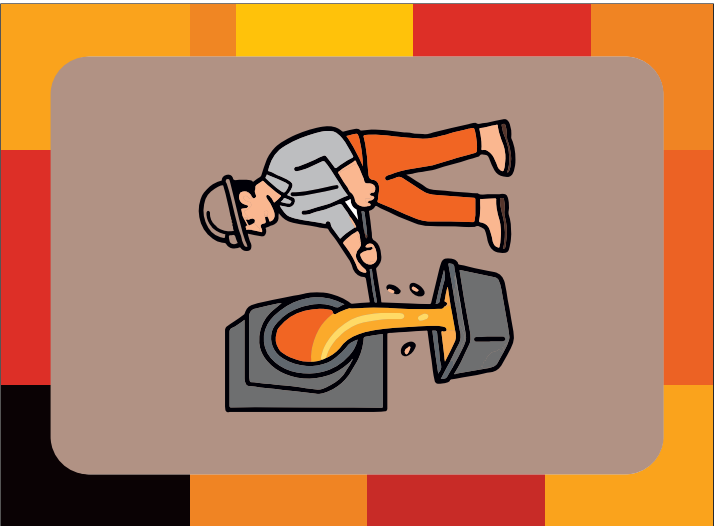
**FLACHCANGI**



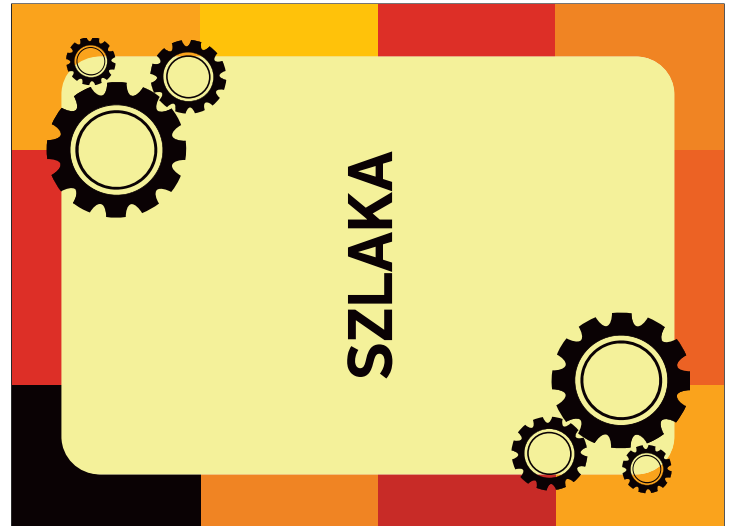
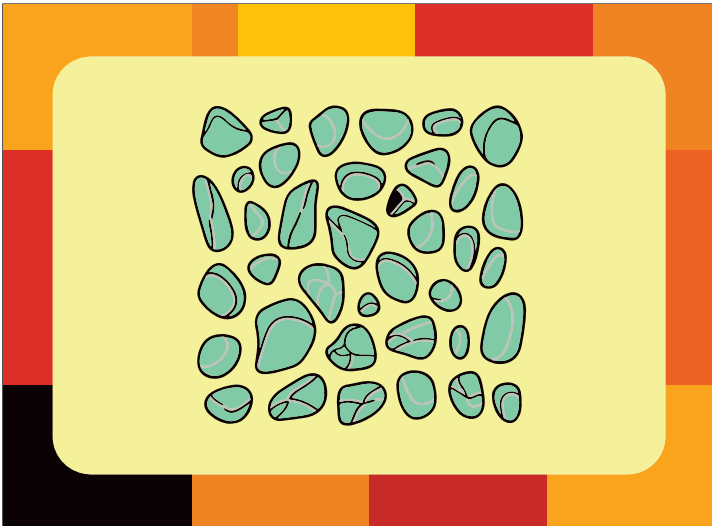
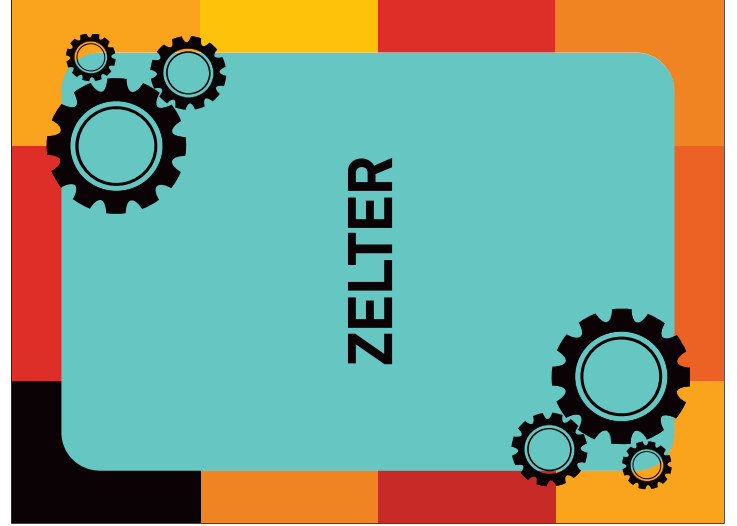
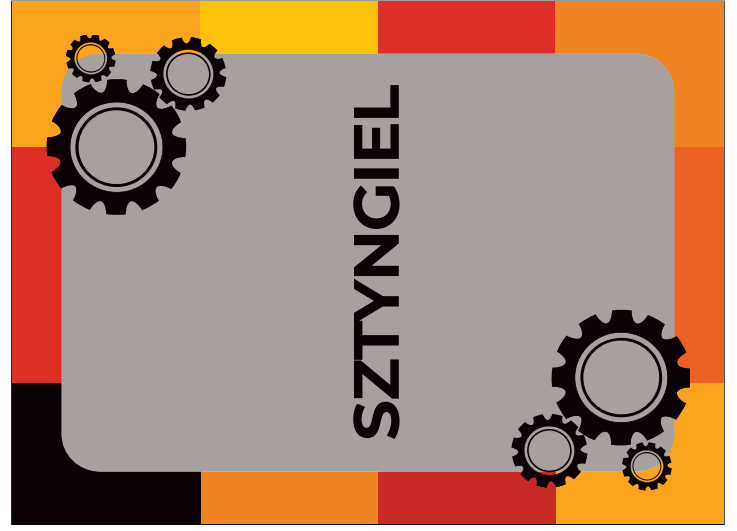
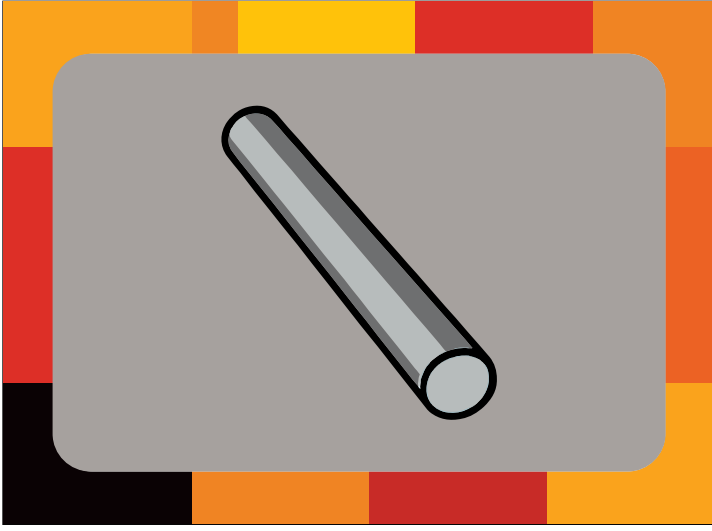
**SZTANCA**

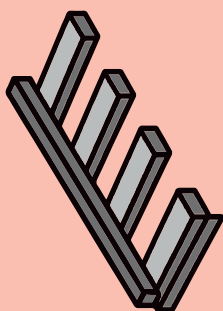


**HANDSZUŁY**

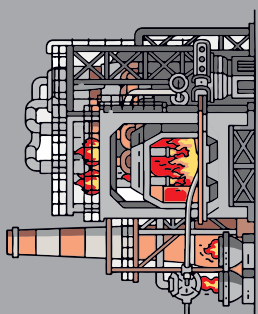
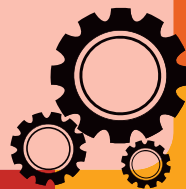
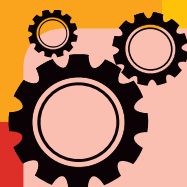


**PUDLORZ**

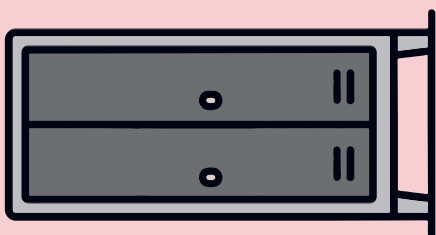




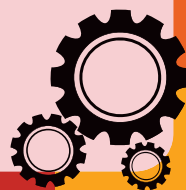
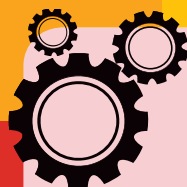
**GLAJZA**



**WERK**



**SZPIND**

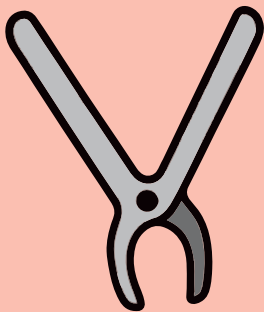




**SZWAJSER**

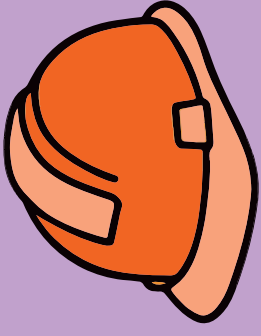


**KOŁKASTLA**

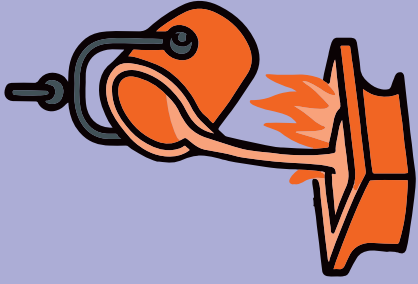


**SZPICCANGI**

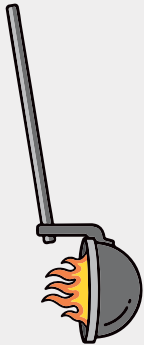




**TOPEK**



**KOKILKA**



**NALYWKA**



**Cel gry:**

Znajdź jak najwięcej par składających się ze słowa z mowy hutniczej i pasującego do niego obrazka.

**Przygotowanie:**

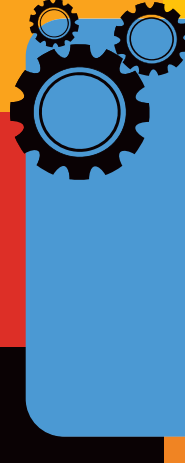
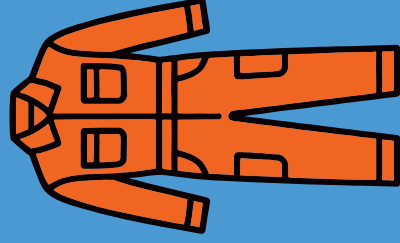
Rozłoż wszystkie karty obrazkami i słowami do dołu

**Zasady gry:**

1. Gracze kolejno odkrywają po dwie karty.
2. Jeśli gracz odkryje **słowo i obrazek**, które do siebie pasują – zabiera parę i ma prawo do kolejnego ruchu.
3. Jeśli karty nie pasują – odkłada je z powrotem w to samo miejsce, obrazkami do dołu.
4. Gra toczy się do momentu, aż wszystkie pary zostaną odkryte.

**Zwycięstwo:**

Wygrywa gracz, który na koniec ma **najwięcej poprawnie dopasowanych par**.



# ARBAJCIOK



# STOK

**MHC**  
MUZEUM  
HUTNICTWA  
W CHROZOWIE



Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego



Narodowy  
Instytut  
Dziedzictwa

Dofinansowano ze środków  
Ministra Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego  
w ramach programu  
Narodowego Instytutu Dziedzictwa  
Niematerialne – przekaz dalej.