

BYSTRE OCZKO

adamigo®



instrukcja gier

INSTRUKCJA GIER

GRA I: BYSTRE OCZKO[®] - dla 2-8 graczy

Na stole należy rozłożyć cztery plansze stroną z czerwonym ćwierćkołem, w taki sposób, aby powstała duża plansza, na środku której będzie widniało czerwone koło. Do gry może usiąść od dwóch do ośmiu graczy. Zalecamy, aby grę prowadziła osoba dorosła, która nadzorowałaby przebieg gry, gdyż ze względu na emocje, jakie wywołuje gra potrzebny jest głos rozjemcy i arbitra. Wszystkie plakietki należy włożyć do pudełka. Osoba prowadząca losuje po jednym tafelku i umieszcza w środku koła obrazkiem do góry. Gracze szukają na planszy takiego samego obrazka, i to dziecko, które odnajdzie obrazek, podnosi rękę do góry i mówi głośno: **MAM**. Osoba prowadząca prosi o wskazanie obrazka na planszy. Jeżeli obrazki są identyczne, przekazuje plakietkę dziecku, które pierwsze odnalazło obrazek.

Ten z graczy, który zgromadzi najwięcej tafelków otrzymuje tytuł **BYSTREGO OCZKA**.

GRA II: SKOJARZENIA - dla 1 dziecka lub grupy graczy

Grę prowadzi się w taki sam sposób jak grę **BYSTRE OCZKO**, z tym wyjątkiem, że osoba prowadząca grę, losując tafelki, opisuje znajdujący się na nim przedmiot. Po czym kładzie tafelki rysunkiem do dołu na czerwonym kole. To z dzieci, które na podstawie opisu odnajdzie przedmiot na planszy, podnosi rękę i komunikuje: **MAM**. Prowadzący udziela mu głosu, dziecko wskazuje przedmiot, prowadzący odwraca plakietkę. Jeżeli obrazek i plakietka są identyczne, plakietka przypada dziecku! Jeżeli nie – ze swojego stosiku plakietek już zdobytych, dziecko oddaje jedną do pudełka. Gra toczy się do chwili, aż w pudełku zabraknie tafelków. Gracze, po policzeniu swoich tafelków, wyłaniają zwycięzcę gry.

GRA III: BINGO OBRAZKOWE - dla 2, 3, 4 graczy

W grze może brać udział dwoje, troje lub czworo graczy. Jeżeli w grze uczestniczy dwoje graczy, każdy z nich rozkłada przed sobą dwie plansze z napisem **BINGO**. Jeżeli w grze uczestniczy trójka lub czwórka graczy, każdy otrzymuje po jednej planszy i umieszcza przed sobą. Jeden z graczy losuje z pudełka tafelki i umieszcza na stole w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli wylosowany obrazek. To z dzieci, które odnajdzie na swojej planszy obrazek, zabiera tafelki i przykrywa nim rysunek na swojej planszy. Wygrywa to z dzieci, które pierwsze ułoży w dowolnym kierunku cztery plakietki pod rząd: poziomo, pionowo lub na skos.

GRA IV: BINGO - SKOJARZENIA - dla 2, 3, 4 graczy

W grze oprócz dwojga, trojga lub czworga dzieci uczestniczyć powinna osoba dorosła lub starsze dziecko. Gra przebiega w identyczny sposób, jak gra **BINGO OBRAZKOWE**, z tym wyjątkiem, że po wylosowaniu tafelki prowadzący grę opisuje obrazek. Ten z graczy, który odnajdzie obrazek odpowiadający temu opisowi odwraca tafelkę obrazkiem do góry. Jeżeli tafelka odpowiada obrazkowi na planszy gracza, tafelkę przypada graczowi. Jeżeli okaże się, że zawodnik mylnie skojarzył obrazek, musi oddać prowadzącemu jeden z tafelków ze swojej planszy. Ten z graczy, któremu pierwszemu uda się ułożyć cztery tafelki w jednym rzędzie obok siebie lub po ukosie, jest zwycięzcą.

GRA V: BINGO - OCZKO! - dla 2, 3, 4 graczy

W grze bierze udział dwoje, troje lub czworo dzieci! Gra przebiega w sposób jak w grze **BINGO OBRAZKOWE** z tym, że zwycięzcą zostaje ten z graczy, który pierwszy zgromadzi na swojej planszy 21 plakietek, czyli oczko!

GRA VI: ZGADULA! - dla 1 dziecka lub grupy graczy

W grze może brać udział grupa dzieci (np. klasa szkolna) i osoba dorosła, która losując tafelkę opisuje przedmiot lub osobę na nim narysowaną, w taki sposób, aby dzieci mogły się zorientować co przedstawia obrazek. Losując np. obrazek z papugą mówi: jest to bardzo kolorowy ptak, podobno czasami potrafi mówić. Jeżeli na podstawie tego opisu dziecko będzie znało odpowiedź, musi najpierw podnieść rękę i powiedzieć: **WIEM**. Osoba prowadząca udziela głosu graczowi i gdy ten odpowie „**PAPUGA**” prowadzący grę podaje mu tafelkę. Jeżeli żadne z dzieci nie potrafi udzielić prawidłowej odpowiedzi, prowadzący opisuje dalej: żyje w ciepłych krajach, ma zakrzywiony dziób i wydaje chrapliwy skrzek itd. W ten sposób postępuje do chwili, aż wszystkie tafelki trafią w ręce dzieci.

Zwycięża dziecko, które będzie miało najwięcej tafelków. Gra ta jest świetną zabawą w klasie szkolnej lub przedszkolu, gdyż może w niej uczestniczyć więcej dzieci, a osobą prowadzącą będzie nauczyciel.

GRA VII: SOKOLE OKO® - dla 3-4 graczy

W grze może wziąć udział troje lub czworo dzieci oraz osoba prowadząca. Jeżeli w grze bierze udział troje dzieci, każdy uczestnik gry losuje jedną z plansz z czerwonym ćwierćkołem i kładzie przed sobą na

stole lub podłódze, w taki sposób, żeby pozostałe z dzieci widziały również jego planszę. Czwartą planszę umieszcza się na środku, w taki sposób, aby każdy z uczestników gry mógł ją widzieć!

Jeżeli w grze bierze udział czwórka graczy, każdy bierze jedną planszę z czerwonym ćwierćkołem i umieszcza przed sobą, w taki sposób, aby każdy z pozostałych graczy mógł je widzieć.

Prowadzący grę losuje jeden z tafelków i pokazuje każdemu z graczy, ale chowa po 5 sekundach. Każdy z grających szuka tego przedmiotu najpierw u siebie na planszy i jeżeli go nie znajdzie na swojej planszy szuka na planszach u pozostałych grających. Jeżeli znajdzie podnosi rękę i mówi **MAM!** Wtedy prowadzący udziela głosu graczowi, który się zgłosił i sprawdza, czy odpowiedź jest prawidłowa, ale nie pokazuje tafelka graczom. Jeżeli odpowiedź jest prawidłowa, to za znalezienie obrazka na swojej planszy, gracz otrzymuje tafelek od prowadzącego. Jeżeli zaś gracz znajdzie rysunek na planszy innego gracza otrzymuje tafelek od prowadzącego oraz dowolny tafelek od tego gracza, na planszy którego został znaleziony rysunek. Jeżeli zaś gracz odpowie źle, musi oddać prowadzącemu grę jeden ze swoich uzbieranych tafelków.

Ten z graczy, który zgromadzi najwięcej tafelków uzyskuje tytuł **SOKOLEGO OKA!**

GRA VIII: NIBY – LOTEK - dla 2, 3, 4 graczy

W grze może brać udział dwoje, troje lub czworo dzieci oraz osoba prowadząca, np. starsze dziecko. Każdy z grających dostaje jedną planszę z napisem **BINGO**.

Prowadzący rozdaje po 25 kart dla każdego gracza. Gracze układają karty rysunkami do dołu. Na znak prowadzącego odkrywają swoje karty i szukają odpowiedników na planszy. To z dzieci, które pierwsze znajdzie u siebie 6 rysunków i przykryje je kartami, wygrywa.

UDANEJ ZABAWY !



BYSTRE OCZKO

układanka edukacyjno-dydaktyczna

www.adamigo.pl

rysunki: Barbara Galińska, Patrycja Szawrańska, Wojciech Szwalski, Renata Krześniaki
pomysł i opr. merytoryczne: Zofia Dziewiątkowska, Julia Pogorzelska
grafika i skład: STUDIO adamigo

© adamigo® 2011