

Kalambury^{Junior}



Na każdej karcie znajdziecie pięć haseł z pięciu kategorii. Rewers przedstawia jedno hasło z ilustracją dla młodszych graczy, którzy nie umieją jeszcze czytać.

CEL GRY

Celem gry „Kalambury” jest zdobycie jak największej liczby punktów. Za każde odgadnięte hasło drużyna zdobywa punkt.

PRZYGOTOWANIE DO ZABAWY

Przed zabawą umówcie się, czy będziecie przedstawiać hasła, rysując czy pokazując. Jeżeli chcecie rysować, przygotujcie pisaki i czyste kartki, jeżeli będziecie pokazywać, wystarczy kartka do zapisywania punktów. Podzielcie się na dwie drużyny i ustalcie, jaka będzie kolejność pokazywania haseł. Podzielcie karty na dwa równe stosy, po jednym dla każdej drużyny. Umówcie się, ile rund rozegracie w trakcie zabawy.

PRZEBIEG ZABAWY

Przed każdą rundą najmłodszy gracz kręci wskazówką na kole losującym i ustala, która kategoria haseł obowiązuje w tej rundzie dla obu drużyn.

W zależności od wyniku gracze będą prezentować hasła z jednej z kategorii:

- 1 przedmiot,
- 2 zwierzę,
- 3 jedzenie,
- 4 zawód,
- 5 czynność.

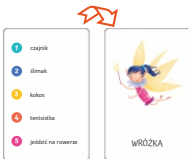


Osoba, która będzie prezentowała hasła w danej rundzie, dostaje stos kart. Na znak startu odwracacie klepsydę. Zadaniem drużyny jest odgadnięcie jak największej liczby haseł z wylosowanej kategorii, zanim w klepsydrze przesypie się piasek. Drużyna zdobywa tyle punktów, ile haseł odgadnie.

UPROSZCZONA WERSJA ZABAWY DLA MŁODSZYCH DZIECI

Ilustracje umieszczone na rewersie kart pozwolą na zabawę dzieciom, które nie umieją jeszcze czytać. W tej uproszczonej wersji nie jest potrzebne koło losujące.

336
hasła



Art.: Kalambury junior
Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 340 11 50
e-mail: biuro@kukuryku.co

ilustracje: Dorota Szoblik, Maja Barska,
Karolina Kucharska, Kalina Zatoń
pomysł: studio KUKURYKU
grafika: studio KUKURYKU

www.kukuryku.co

5 901738 564787