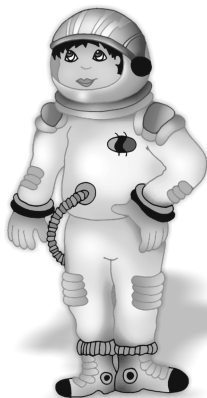


Kto to taki?

adamigo®



instrukcja

Teksty zagadek: Magdalena Kuczyńska

Rysunki: Patrycja Gazda

Opracowanie merytoryczne: Antonina Kwasek

Opracowanie graficzne: Studio Adamigo

Kto to taki?

Gra-zabawa przeznaczona dla 2-4 dzieci.

W grze powinna uczestniczyć również osoba prowadząca lub starsze dziecko potrafiące czytać.

- Przed przystąpieniem do gry na środku stołu lub podłogi kładzie się planszę z kołem kolorów.
- Rozkłada się również 24 tafelki z rysunkami postaci, tak, aby łatwo można było odnaleźć rysunek policjanta, modelki czy informatyka.
- W stosiku umieszcza się karty z zagadkami, a obok żetony.

Gra przebiega w dwóch etapach:

ETAPI

● Każdy z uczestników rzuca dwoma kostkami. Po rzucie sumuje punkty na kostkach i odczytuje z tablicy kolorów, jakie atrybuty kojarzące się z zawodem znajdują się pod wyrzuconą sumą punktów.

np. : Jeżeli gracz wyrzucił 5 i 6 oczek, ma w sumie 11 pkt. Na kole kolorów znajdują się przedmioty, kojarzące się z zawodami: modelki i pilota. Gdy gracz prawidłowo skojarzy przedmiot z zawodem z rozłożonych tafelków wybiera jeden, przedstawiający np. pilota.

Po wybraniu tafelka kładzie go przed sobą w stosiku i oddaje kości następnemu uczestnikowi zabawy.

● Następni uczestnicy postępują tak samo, do momentu, aż wszystkie tafelki z postaciami staną się własnością graczy. Wówczas przystępuje się do drugiego etapu gry.

ETAPII

● Starsze dziecko lub osoba prowadząca grę ze stosiku kart losuje zagadkę i odczytuje ją głośno, tak, aby wszyscy uczestnicy gry ją zrozumieli.

● To z dzieci, które pierwsze odgadnie zagadkę podnosi rękę i mówi głośno WIEM.

Dopiero po decyzji prowadzącego, które z dzieci ma podać rozwiązanie, pada odpowiedź, np. MODELKA.

● Prowadzący sprawdza, czy odpowiedź jest prawidłowa i przydziela za nią jeden żeton. Gracz, który udzielił odpowiedzi szuka, czy w stosie obrazków, które wybrał w I etapie, ma postać, przedstawiającą zawód, którego dotyczyła zagadka. Jeżeli tak - otrzymuje od prowadzącego jeszcze jeden żeton.

*UWAGA: Nie wolno krzyczeć jeden przez drugiego
- w takim przypadku gracze nie otrzymują żetonów
za odpowiedzi!*

● W przypadku, gdy wskazany gracz nie udzielił odpowiedzi lub udzielił odpowiedzi błędną, oddaje jeden żeton prowadzącemu grę, a zagadka wraca nierozwiązana do stosiku.

● Gra toczy się do momentu, aż wszystkie zagadki zostaną rozwiązane.

● Po podliczeniu żetonów wyłania się zwycięzcę zabawy!

Uwaga: Na odwrotnej stronie planszy znajdują się odpowiedzi. Numery oznaczające zagadkę, postać i atrybuty przypisane są do nazwy zawodu.



Polecamy inne nasze gry:

- NA STRAGANIE
- LOTTO ORTOGRAFIA
- GRUBY I CHUDY
- GDZIE MIESZKA KRET?
 - KIM BĘDĘ?
 - SKŁADAKI
- ŚMIESZNE ZWIERZAKI
- WESOŁE ABECADŁO
- ZAGADKOWE ZOO
- QUIZY:
 - “RÓŻA CZY POKRZYWA”*
 - “TO I OWO WOKÓŁ NAS”*