

adamigo®

ORTOGRAFIA

na wesoło



INSTRUKCJA
i odpowiedzi

ORTOGRAFIA

na wesoło

W skład gry wchodzi:

- Plansza
- Karty z quizem ortograficznym – 54 sztuki
- 12 tafelków z rebusami
- 12 tafelków z zagadkami wierszowanymi
- 36 żetonów z literami na białym tle
- 9 żetonów z literami i dwuznakami na żółtym tle – rz, ż, ó, u(x2), ch, h, sz, cz
- kostka
- 4 różnokolorowe pionki

Liczba graczy: 2-4 w wieku od 6 lat

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozkładamy planszę, tak aby była widoczna dla wszystkich uczestników zabawy. Kartoniki oznaczone wykrzyknikiem układamy w sosie obok planszy stroną z zadaniami do dołu. Tak samo postępujemy z kartonikami z rebusami. Wszystkie karty tasujemy i rozdajemy pomiędzy graczy. Każdy z graczy układa przed sobą swój stos kart.

UWAGA! Należy zwrócić uwagę, aby wszystkie karty były zwrócone do góry stroną z quizem, a nie odpowiedziami.

Żetony z literami i dwuznakami na żółtym tle układamy obok planszy, natomiast pozostałe litery (na białym tle) wrzucamy do pudełka.

Pomiędzy uczestników gry rozdzielamy pionki. Ustalamy kolejność - każdy z graczy rzuca raz kostką, ten z nich, który wyrzuci największą liczbę oczek rozpoczyna od pola START, zaś pozostali wchodzi do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

UWAGA! Przed przystąpieniem do gry warto zaopatrzyć się w słownik ortograficzny, który pomoże w rozstrzygnięciu ewentualnych sporów, które mogą zdarzyć się podczas rozgrywki.

ZASADY GRY

Zadaniem graczy jest dostanie się w jak najkrótszym czasie na pole: „META”. Rozpoczyna ta osoba, która wyrzuciła największą liczbę oczek.

Zawsze na początku swojego ruchu gracz ma za zadanie poprawnie uzupełnić brakujące litery na pierwszej karcie ze swojego stosu. W zależności od tego jak zawodnicy umówią się przed grą, można to zrobić ustnie lub poprzez ułożenie przed sobą żetonów z odpowiednimi literami. Odpowiedź sprawdza się poprzez odwrócenie karty. Jeżeli jest poprawna, gracz rzuca kostką i przesuwa się o tyle pól do przodu, ile oczek wyrzuci. Jeżeli odpowiedź jest nieprawidłowa gracz

także rzuca kostką, ale musi cofnąć się o wyrzuconą liczbę oczek. Kartę odkłada się na spód swojego stosu.

Jeżeli gracz stanie na polu specjalnym, to ma szansę na dodatkowy ruch pionkiem. W zależności od rodzaju pola specjalnego gracz postępuje według jednego z poniższych schematów:

Pole ABC – Jeżeli gracz stanie na tym polu, to z zamkniętymi oczami losuje pięć żetonów z pudełka i próbuje ułożyć jak najdłuższy wyraz z liter, które wylosował i tych, które znajdują się obok planszy (litery i dwuznaki na żółtym tle). Wyraz musi być dłuższy niż trzy litery. Jeżeli ułożony wyraz będzie poprawny, gracz przesuwa pionek o tyle pól, ilu żetonów wykorzystał do jego ułożenia. Jeżeli nie udało mu się ułożyć wyrazu lub był on błędnie zapisany, gracz nie przesuwa swojego pionka, a ruch przechodzi na kolejnego gracza.

Pole ? – Gracz, którego pionek stanie na tym polu podnosi kartonik z rebusem i próbuje go rozwiązać. Jeżeli uda mu się poprawnie rozwiązać rebus, ponownie rzuca kostką i przesuwa pionek o odpowiednią liczbę pól. Jeżeli mu się nie uda, pozostaje na miejscu, a ruch przechodzi na kolejnego gracza.

Pole ! – Jeżeli pionek zatrzyma się na polu oznaczonym wykrzyknikiem, gracz do którego należy pionek podnosi odpowiedni kartonik i odczytuje na głos zdanie na nim zapisane. W każdym zdaniu brakuje tylko jednej litery lub dwuznaku. Jeżeli gracz uzupełni zdanie w sposób prawidłowy,

ma prawo do dodatkowego rzutu kostką i posunięcia pionka o tyle pól, ile punktów wyrzucił na kostce. Jeżeli udzieli błędnej odpowiedzi, pionek pozostaje na miejscu a ruch ma kolejny gracz. Aby nie było wątpliwości jaką odpowiedź udziela, gracz musi obok wylosowanej zagadki położyć okrągły tafelek na żółtym tle, z literą – ó, u, h, ż lub dwuznakiem – ch, rz lub sz, tak, aby każdy z grających widział jakiej odpowiedzi udzielił gracz.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na pole META.

POPRAWNE ODPOWIEDZI DO REBUSÓW I ZDAŃ

REBUSY:

1. PRÓG
2. PODRÓŻNIK
3. DMUCHAWIEC
4. GRZECH
5. OKULARY
6. BURAK
7. ŻARÓWKA
8. ŻARTY
9. ŻYTO
10. HARCERZ
11. MUCHOMOR
12. CHUSTA

ZADANIA ortograficzne:

1.

Żaba z wężem żyto żuje,
jeż w jeżynach zaś żeruje.

2.

Na grządce rzepka
i rzodkiew krzepka,
brzegiem warzywa,
czasem pokrzywa.

3.

Duża kaczuśka,
małutka muszka
i jemiółuska
jadły jabłuska.

4.

Góralka na górze
ma spódnice w róże.

5.

Przysiadł trzmiel na trzcinie,
chrząszcz trzeszczy w brzezynie.

6.

Żarłok żółt żera
kawał żółtego sera,
a żuraw smaży
ryż na plaży.

7.

Wujek kuje skuwkę,
zasuwa zasuwkę.

8.

Hamak wisi na haku,
hiena leży w hamaku.

9.

Hrabia w hełmie z halabardą,
herszta huknął z miną hardą.

10.

Żubr na żurek miał ochotę,
chciał go pożreć z żywopłotem.

11.

Świerszcze i pszczoły
poszły do szkoły,
a szczur i chrząszcze
polazły w gąszcze.

12.

Kucharz brzuchaty
wygonił z chaty
zachłanne muchy,
co żarły kluchy.

ORTOGRAFIA NA WESOŁO - quiz

rysunki: Barbara Galińska,
Patrycja Szewrańska, Wojciech Szwalski;
pomysł i opracowanie: Julia Pogorzelska;
grafika i skład: STUDIO adamigo
wiersze: Magdalena Kuczyńska,
Zofia Dziewiątkowska



www.adamigo.pl

5 902410 006168

polecamy także:



adamigo®