

symetria

dwie części - czy takie same?

układanka

obrazkowa



© adamigo®

instrukcja

adamigo®

Gra zawiera:

- 48 sztywnych tafelków o wym. 7,4 cm x 7,4 cm przekrojonych na dwie połowy, czyli 96 kartoników.

Na podstawie zestawu proponujemy trzy gry, ale „Symetria” jest przede wszystkim doskonałą układanką. Po rozsypaniu wszystkich części dziecko szukając symetrycznych elementów, kompletuje je, składając dwie części wzdłuż osi symetrii.

Atrakcyjną zabawą jest dokładanie jednej części tafelka do lustra (którego z wiadomych względów nie możemy dołączyć do zestawu).

Podczas zabawy należy dziecku ugruntować pojęcia: symetria, symetryczny, oś symetrii.

GRA I

od 3 do 6 graczy

Wszystkie 96 kartoników układa się na stole obrazkiem do dołu. Każdy z graczy losuje po 16 kartoników i układa odwrócone obrazkiem do góry obok siebie. Po wylosowaniu szuka wśród kartoników par, które tworzą symetryczne rysunki. Te, które udało mu się ułożyć z wylosowanych kartoników, odkłada na swój stosik. Pozostałe pozostawia na stole ułożone obrazkami do góry. Gracze ustalają, który z nich rozpoczyna grę. Pierwszy gracz patrząc na kartoniki swoje i sąsiadów proponuje wymianę jednego ze swoich kartoników innemu graczowi, po to, aby udało mu się

odłożyć kolejną symetryczną parę. Aby zaś temu graczowi opłacało się wymienić swój kartonik, również i on powinien skompletować swoją parę. Po pierwszej kolejce, gdy każdy z grających wystąpił w roli proponującego wymianę, następuje kolejka, w czasie której każdy z graczy losuje jeszcze po dwa kartoniki z pozostających na stole. Jeżeli uda się w tym losowaniu uzupełnić jakąś parę, odkłada się ją na swój stosik i następuje znów kolejka wymiany kartoników. Gra toczy się do momentu, aż jednemu z graczy uda się skompletować wszystkie swoje symetryczne rysunki lub nastąpi sytuacja patowa, tzn. nikt z graczy nie będzie dążył do wymiany. Po obliczeniu kompletów symetrycznych rysunków wyłania się zwycięzcę.

GRA II

dla 2 – 4 graczy

Jest to rodzaj pamięciowej gry znanej pod nazwą Memory. Układamy wszystkie plakietki odwrócone obrazkiem do stołu. Przystępując do gry gracz odwraca dwie plakietki. Jeżeli będzie można z nich utworzyć symetryczny rysunek – zabiera plakietki dla siebie. Jeżeli nie – odwraca plakietki na drugą stronę, obrazkami do dołu, starając się zapamiętać ich położenie na stole. Następny gracz postępuje podobnie. Gra toczy się do momentu, aż wszystkie kartoniki znajdą się w posiadaniu graczy. Ten z graczy, który skompletuje najwięcej całych obrazków, jest zwycięzcą gry.

Uwaga: dla młodszych dzieci należy wybrać mniejszą ilość par kartoników, tak, aby dostosować ich ilość do możliwości wiekowych grających.

GRA III

dla 2 – 6 graczy

Na stole umieszcza się wszystkie kartoniki obrazkiem do dołu. Każdy z graczy losuje po kolei po 10 sztuk. Odwraca je obrazkiem do góry i pasujące do siebie symetryczne kartoniki kompletuje i zatrzymuje dla siebie, odkładając na stosik. Pozostałe zatrzymuje i przy każdej przypadającej na niego kolejce dobiera ze stołu po dwa kartoniki i próbuje dopasować symetryczne połówki. Ten z graczy, który pierwszy utworzy cztery pary wygrywa.

rysunki:

Patrycja Gazda,
Wojciech Szwałski;

pomysł i opr. merytoryczne:

Julia Pogorzelska;

zasady gry i instrukcja:

Antonina Kwasek
i Julia Pogorzelska;

grafika i skład:

STUDIO adamigo

przygotowanie do produkcji:

Zofia Dziewiątkowska



www.adamigo.pl

5 902410 005765