

adamigo®

INSTRUKCJA

# Szukam i opowiadam



# Szukam i opowiadam

ZESTAW ZAWIERA:

- 8 dużych kart o wym. 115x163 mm
- 48 sztywnych tafelków o wym. 46x46 mm

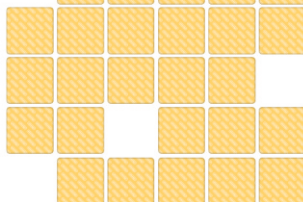
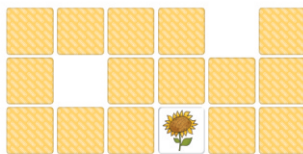
Poniżej prezentujemy propozycję pięciu zabaw edukacyjnych dla dzieci w wieku od 3 do 8 lat. W zabawach może brać udział od 1 do 8 osób.

## 1. Wielkie poszukiwania

Każdy z uczestników gry wybiera jedną dużą kartę z ilustracją i kładzie ją przed sobą. Małe tafelki układa się w rzędach obrazkami do dołu (np. w 8 lub 6 rzędach), tak aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp.

Zaczyna najmłodszy gracz, który odśłania jeden tafelkę i sprawdza, czy obrazek na nim przedstawiony jest częścią ilustracji, którą ma przed sobą. Jeżeli tak, to gracz ma za zadanie pokazać, w którym miejscu odsłonięty element znajduje się na planszy. Po czym zatrzymuje obrazek dla siebie i układa obok dużej karty. Jeżeli obrazek nie pasuje do dużej ilustracji, to gracz odwraca go obrazkiem do dołu i pozostawia na miejscu. Kolejni gracze postępują tak samo, także odsłaniają po jednym obrazku.

Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zgromadzi komplet 6 obrazków pasujących do dużej ilustracji.



## 2. Zabawa w opowiadanie

Każde z dzieci wybiera sobie jedną kartę z ilustracją i dobiera do niej 6 tafelków z przedmiotami, które się na niej znajdują. Dzieci mają wyobrazić sobie, że były uczestnikami wydarzeń przedstawionych na kartach i ich zadaniem jest opowiadanie, co widziały. Opowiadania powinny zawierać nazwy przedmiotów i zwierząt przedstawionych na wybranych 6 tafelkach i rozpoczynać się od słów: „Kiedy byłem ...”



Np.: *Kiedy byłem na placu zabaw, spotkałem wiele moich koleżanek i kolegów. Zosia miała we włosach fioletową kokardkę i huśtała się z przyjaciółką. Hania puszczała latawca. Widziałem małą myszkę, która ukryła się pod zjeżdżalnią. W piaskownicy znalazłem łopatkę. To był piękny wiosenny dzień. Ptaszek śpiewał i kwitły już pierwsze kwiaty.*

## 3. Szalone historie

Wszystkie małe kartoniki wrzuca się do pudełka rewersem do góry, tak aby obrazki nie były widoczne. Każdy z uczestników zabawy losuje 8 tafelków. Zabawa polega na opowiedzeniu krótkiej historii, która będzie zawierała wszystkie przedmioty i zwierzęta zilustrowane na wylosowanych tafelkach.



Np.: *Pewnego dnia zorganizowałam przyjęcie urodzinowe dla mojego kota. Zaprosiłam mojego pluszowego misia. Ozdobiłam pokój balonami. Razem z mamą upiekliśmy tort. Zabawa była fantastyczna, graliśmy w badminton. Później jedliśmy watę cukrową i maliny. Kot dostał też prawdziwy urodzinowy prezent - małą plastikową myszkę.*

## 4. Lotto

Każdy z uczestników gry wybiera jedną dużą kartę i kładzie ją przed sobą.

Prowadzący grę losuje tafelek, pokazuje go graczom i nazywa przedmiot, jaki się na nim znajduje. (Podczas gry ze starszymi dziećmi, prowadzący może tylko opisać przedmiot bez pokazywania obrazka, np. pluszowy miś).

Gracz, który odnajdzie szczegół na swojej karcie, podnosi rękę i mówi: „mam” i odbiera tafelek od prowadzącego oraz pokazuje, w którym miejscu na planszy znajduje się ten przedmiot.

Wygrywa osoba, która jako pierwsza zgromadzi komplet sześciu elementów pasujących do dużej ilustracji.

## 5. Super pamięć

Wszystkie małe tafelki pozostawia się w pudełku, natomiast karty rozdaje pomiędzy graczy.

Każdy z uczestników gry przygląda się swojej ilustracji. Kiedy któryś z graczy uzna, że zapamiętał już wszystkie szczegóły, odwraca swoją kartę ilustracją do dołu. Pozostali gracze muszą wtedy odwrócić także swoje karty. Następnie najmłodszy gracz wysypuje wszystkie tafelki z pudełka, i wszyscy starają się odszukać 6 szczegółów, przedstawiających elementy znajdujące się na swoich ilustracjach. Każdy z graczy wybiera 6 tafelków i układa je obok siebie, po czym wszyscy odwracają swoje duże karty obrazkiem do góry i sprawdzają, ile obrazków udało się dopasować prawidłowo.

Za każdy prawidłowo dobrany tafelek gracz otrzymuje jeden punkt i tak kończy się pierwsza runda. Następnie wszystkie tafelki wrzuca się do pudełka, a gracze wymieniają się planszami i postępują identycznie jak w pierwszej rundzie.

Gra kończy się po trzech rundach. Wygrywa ten z graczy, który zdobędzie po wszystkich rundach najwięcej punktów.