

adamigo®

zagadkowe ZOO



instrukcja



zagadkowe

ZOO

adamigo®

poznajemy zwierzęta

Gra-zabawa przeznaczona dla 2-4 dzieci.

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

Gra zawiera:

- 24 sztywne tafelki o wymiarach 7,4 cm x 7,4 cm,
- planszę z kołem kolorów
- 24 karty z zagadkami - wierszykami
- 45 kartonowych żetonów
- 2 kostki
- instrukcję gier

● Przed przystąpieniem do gry na środku stołu lub podłogi kładzie się planszę z kołem kolorów.

● Rozkłada się również 24 tafelki obrazkami do góry, tak, aby łatwo można było odnaleźć rysunek zwierzęcia w trakcie gry.

● 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 z kostki i odczytuje z tablicy kolorów, jakie zwierzę może wybrać spośród rysunków na stole.

np: wyrzucił 3 i 4=7 pkt - kolor czerwony na kole, ze stołu może zabrać tafelkę z obrazkiem krokodyla lub żaby, lub żmii, lub żółwia.

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 ze zwierzętami 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. KROKODYL.

● 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 zwierzę, którego dotyczyła zagadka. Jeżeli tak - otrzymuje od prowadzącego jeszcze jeden żeton.

UWAGA: Żetonem będzie nagradzane tylko zachowanie zgodne z zasadami gry. Przekrzykiwanie nie jest premiowane.

● W przypadku, gdy wskazany gracz nie udzielił odpowiedzi lub udzielił odpowiedzi błędnej, 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!

POLECAMY INNE NASZE GRY :



- BYSTRE OCZKO
- ENCYKLOPEDIA DLA MALUCHA
 - GDZIE MIESZKA KRET?
 - KIM BĘDĘ?
 - SKŁADAKI
- ŚMIESZNE ZWIERZAKI
 - WESOŁE ABECADŁO
 - GRA W CHOWANEGO
 - ZEGAROWE LOTTO
 - TROJACZKI
 - KTO SILNIEJSZY?
- BUZIAKI ŚMIESZAKI

rysunki: Barbara Galińska
wiersze: Iza Szczepańczyk
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