

z misiem

adamigo®

**w literkowej
krainie**



© adamigo® 2010

instrukcja gier

Poznanie liter jest fascynującą przygodą. Wyrusz razem z Misiem do niezwyklej literowej krainy, w której odnajdziesz wiele ciekawych przedmiotów i poznasz cały alfabet.

Instrukcja gry
Z MISIEM W LITERKOWEJ KRAINIE
Edukacyjna gra towarzyska dla 2-4 graczy.

Gra edukacyjna „Z MISIEM W LITERKOWEJ KRAINIE” zapewni dzieciom fantastyczną zabawę oraz zapozna je z alfabetem. Dzieci oswoją się z kształtem liter drukowanych oraz z nazwami przedmiotów. Proponujemy kilka wariantów zabawy, dzięki czemu zaciekawi ona dzieci w różnym wieku i pozwoli na ćwiczenie i rozwinięcie wielu umiejętności, takich jak: logiczne myślenie, koncentracja uwagi czy samodzielne podejmowanie decyzji. Element rywalizacji pomiędzy graczami spowoduje, że nauka stanie się fascynującą przygodą!

W skład gry wchodzi:

- plansza do gry
- 24 tafelki z rysunkami przedmiotów i ich nazwą
- 8 obrazków z rebusem
- 4 pionki
- kostka do gry
- instrukcja gry

WARIANT I – MIŚ ZDOBYWCA

Przygotowanie do gry:

Przed przystąpieniem do rozgrywki należy rozłożyć wszystkie tafelki z przedmiotami na planszy. Tafelki należy ułożyć obrazkiem do góry w taki sposób, aby obrazek zakrywał miejsce na planszy, w którym Miś poznaje dany przedmiot. Np. tafelki przedstawiający OKULARY należy ułożyć w środkowej części planszy, przykrywając Misia czytającego książkę w okularach. Następnie gracze wybierają kolory pionków oraz ustawiają je na polu START. Potem uczestnicy gry

ustalają kolejność rzutu kostką. Grę rozpoczyna ten z graczy, który wyrzuci największą liczbę oczek.

Zasady gry:

Zadaniem graczy jest zdobycie jak największej liczby przedmiotów, znajdujących się na planszy. Każdy z grających rozpoczyna swój ruch od rzutu kostką, następnie porusza swój pionek o tyle pól ile wyrzucił oczek. Grający sami decydują, w którym kierunku przesuwają swoje pionki, z zastrzeżeniem, że podczas jednego ruchu nie mogą stawać dwa razy na tym samym polu. Podczas całej rozgrywki uczestnicy mogą wielokrotnie poruszać się po tych samych trasach. Dopuszczalna jest także sytuacja, w której dwa pionki stoją jednocześnie na tym samym polu. Gracz, który zakończy swój ruch na polu oznaczonym literą, zabiera odpowiadający tej literze tafelek. Przedmiotu nie zdobywa osoba, która zatrzyma pionek na polu z literą, jeżeli wcześniej inny grający zabrał już tafelek odpowiadający tej literze. Koniec gry następuje w momencie, w którym wszystkie przedmioty z planszy zostaną zdobyte lub jeden z graczy dotrze na pole META. Zwycięzcą zostaje osoba, która ma najwięcej zebranych przedmiotów.

WARIANT II – REBUSOWA PRZYGODA

Przygotowanie do gry:

Przygotowanie gry przebiega w taki sam sposób jak przy grze MIŚ ZDOBYWCA. Dodatkowo każdy z graczy losuje jeden z ośmiu obrazków. Na każdym rysunku przedstawiony jest Miś wraz z trzema przedmiotami z planszy.

Zasady gry:

Uczestnicy gry mają za zadanie odnaleźć i zebrać z planszy przedmioty przedstawione na wylosowanym rebusie. Podobnie jak przy grze MIŚ ZDOBYWCA uczestnicy gry poruszają się w dowolnym kierunku o tyle pól, ile wyrzucili oczek na kostce. Podczas **jednego ruchu** nie można przejść dwa razy przez to samo pole. Gracze, w celu zebrania tafelka, muszą stanąć na polu z odpowiednią literą. Jeżeli podczas gry pionek zatrzyma się na polu z literą, która odpowiada innemu przedmiotowi niż poszukiwany, gracz nie zabiera tafelka z planszy. Wygrywa ten, kto pierwszy zbierze trzy przedmioty przedstawione na wylosowanym rebusie i dostanie się na

pole META. Nie można zakończyć gry bez zebrania wszystkich trzech przedmiotów przedstawionych na rebusie.

WARIANT III – WYŚCIG Z MISIEM

Przygotowanie do gry:

Przygotowanie do gry przebiega w taki sam sposób jak przy grze MIŚ ZDOBYWCA.

Zasady gry:

Zadaniem graczy jest zebranie co najmniej pięciu dowolnych tafelków z planszy i dostanie się na pole META. Podobnie jak w poprzednich grach, to uczestnicy gry decydują o kierunku poruszania pionka. Podczas **jednego ruchu** nie można przejść dwa razy przez to samo pole. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zbierze pięć lub więcej przedmiotów oraz dotrze na pole META.

WARIANT IV – MISIOWE LOTTO

Przygotowanie do gry:

Odwracamy planszę na stronę z lotto. Każdy z graczy losuje po dwa tafelki z rebusami. Za pomocą pionków losuje swoje kolory na planszy, po czym grający siadają przy loteryjkach swojego koloru. Wszystkie małe tafelki z przedmiotami i literkami rozkłada się na stole obrazkiem do spodu.

Zasady gry:

Pierwszy gracz losuje jeden tafelkę z przedmiotem, na przykład wylosował literkę P z parasolem. Sprawdza czy w rebusach, które wylosował na początku gry, ma parasol. Jeżeli tak, układa na jednym swoim polu tafelkę. Jeżeli nie ma w rebusach takiej literki, zostawia tafelkę na stole. Gracz powinien tak sprawdzać co znajduje się na tafelku, aby innym graczom nie ułatwiać zadania, gdyż mogą w swoich rebusach mieć właśnie taką literkę. Do gry przystępuje drugi gracz. Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy wypełni wszystkie sześć pól na swojej loteryjce i zostaje zwycięzcą gry.

rysunki i projekt plastyczny: Barbara Galińska;
pomysł i opr. merytoryczne gier: Julia Pogorzelska;
instrukcja: Antonina Kwasek i Julia Pogorzelska;
grafika i skład: Studio Adamigo
przygotowanie do produkcji: Zofia Dziewiątkowska



www.adamigo.pl