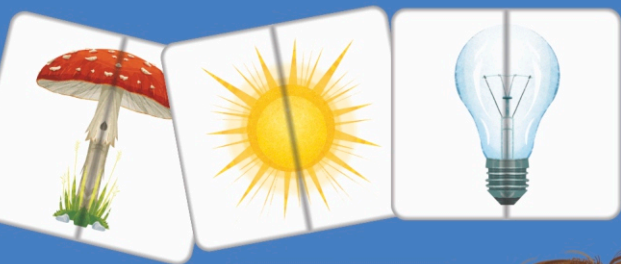


układanka obrazkowa

# symetria



Symetria to doskonała układanka, której zestaw 48 tafelków umożliwia zagranie w co najmniej 3 ciekawe gry. Po rozsypaniu wszystkich części dziecko szuka symetrycznych elementów, kompletuje je a następnie składa wzdłuż osi symetrii. Źródłem atrakcyjnej zabawy może być również dokładanie jednej części tafelka do lustra. Poniżej nasze propozycje.

## WYŚCIG

Wszystkie elementy rozkłada się obrazkami do góry na środku stołu lub podłozie.



Na znak startu uczestnicy zabawy szukają pasujących do siebie połówek, a ułożone obrazki układają przed sobą. Gdy wszystkie elementy zostaną poprawnie ułożone, każdy gracz liczy i nazywa przedstawione na nich przedmioty. Wygrywa ten, któremu udało się zgromadzić najwięcej obrazków.

# ADAMIGO MEMORY

## Przygotowanie do gry:

Wszystkie elementy kładzie się na stole ilustracjami w dół, dokładnie się je miesza i układa w 6 rzędach po 8 sztuk. Między kartonikami należy pozostawić niewielki odstęp dla łatwiejszego odwracania.

## Zasady gry:

Uczestnicy gry, po ustaleniu kolejności, zasiadają do stołu i pierwszy z nich wybiera dowolny element, odwracając go obrazkiem do góry. Po chwili odkrywa drugi dowolnie wybrany element. Jeżeli będą to dwie połówki tego samego obrazka, gracz zabiera je i odkłada przed sobą – ma już jedną parę. Zdjęcie pary ze stołu premiuje gracza do kolejnego ruchu, czyli do odkrycia kolejnych dwóch elementów. Natomiast, jeżeli odkryje dwa różne obrazki (koniecznie jeden po drugim, a nie jednocześnie!), musi odczekać kilka sekund, aby wszyscy gracze zapamiętali ich położenie, a następnie oba kartoniki odwraca ilustracjami w dół. Wtedy ruch przechodzi na następnego gracza, który odkrywa najpierw jeden element, a po chwili dowolnie wybrany drugi itd. Gra kończy się, gdy wszystkie pary zostaną odkryte i zdjęte ze stołu. Zwycięża ten gracz, który zgromadzi największą liczbę obrazków.

# LOTERYJKA

## Przygotowanie do gry:

Podzielcie elementy na dwa komplety. Do pierwszego przyporządkujcie wszystkie lewe części obrazków, a do drugiego - prawe części. Lewe części obrazków rozdajcie uczestnikom zabawy.

- 2 graczy - każdy otrzymuje 12 połówek
- 3 graczy - każdy otrzymuje 8 połówek
- 4 graczy - każdy otrzymuje 6 połówek

Gracze układają swoje połówki przed sobą, ilustracją do góry. Pozostałe elementy (prawe części obrazków) należy włożyć do pudełka.

## Zasady gry:

Osoba prowadząca zabawę losuje prawą część obrazka z pudełka. Gracz, który jest w posiadaniu pasującej lewej części, zgłasza się i głośno mówi co przedstawia obrazek. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, gracz otrzymuje ten element i uzupełnia swój obrazek. Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza skompletuje swoje obrazki.