

# DOBRE WYCHOWANIE



adamigo®



## instrukcja gier

# DOBRE WYCHOWANIE

**adamigo®**

## *Zestaw zawiera*

- 24 tafelki o wym. 11,8 cm x 10,8 cm
- 45 żetonów

*dodatkowo książeczkę z wierszykami „Dobre wychowanie”*

Na każdym tafelku, z boku, znajdują się kolorowe grafy, które ułatwiają identyfikację par rysunków. Po odnalezieniu przez dziecko dwóch tafelków z jednakowymi grafami, maluch może opowiedzieć, jak zachowuje się dzieciak lub dzieci na jednym i drugim obrazku, który chłopiec lub dziewczynka postępuje dobrze, i dlaczego. A który chłopiec poprzez psoty zasmuca najbliższych. Jak powinien naprawić swoje złe postęпки?

Na tafelkach znajdują się znaczki Śmieszka i Smutaska, które symbolizują złe i dobre zachowanie. Na bazie układanki proponujemy 3 gry:

## **GRA I: Dopasowanka – śmieszanka dla 3-4 dzieci**

Wszystkie tafelki ze Śmieszkami układa się na stole, obrazkiem do spodu, a tafelki ze Smutaskami rozdaje się po równo grającym. Każde z dzieci rozkłada przed sobą swoje tafelki. Do gry przystępuje pierwszy gracz, który podnosi jeden tafelek ze stołu i podgląda go tak, aby inni gracze nie widzieli rysunku. Jeżeli rysunek pasuje do jego Smutaska, gracz zatrzymuje go. Jeżeli nie, odkłada z powrotem. Ruch przechodzi na następnego gracza i gra toczy się do momentu, gdy któryś z graczy przykryje wszystkie swoje Smutaski Śmieszkami, zostaje wówczas zwycięzcą.

## **GRA II: Wymienianka – śmieszanka dla 2, 3, 4 dzieci**

Wszystkie tafelki umieszcza się w stosiku, a na stole umieszcza się 6 odkrytych rysunków, układając je w prostokąt. Dzieci przyglądają się rysunkom, po czym pierwszy gracz daje znać pozostałym dzieciom, aby się odwróciły i wymienia wówczas dowolny obrazek, zabierając jeden z leżących na stole, a dokładając pierwszy obrazek ze stosu. Zdjęty ze stołu obrazek umieszcza się rysunkiem do spodu na drugim stosiku. Dzieci znów mogą się odwrócić i to, które pierwsze powie, jakiego obrazka nie ma już na stole, otrzymuje jeden żeton. Zaś to z dzieci, które powie jaki obrazek jest nowy na stole, też dostaje żeton. Może się zdarzyć, że spostrzegawczy dzieciak od razu zgłaszając się powie, jaki obrazek zniknął ze stołu, a jaki przybył; otrzymuje wówczas 3 żetony. Drugi gracz postępuje podobnie i gra toczy się do momentu, aż z pierwszego stosu znikną wszystkie tafelki. Po podliczeniu żetonów, wyłania się zwycięzcę.

## **GRA III: Adamigo memory – Smutaski i Śmieszki dla 2-3 dzieci**

Wszystkie tafelki układa się na stole, obrazkami do dołu. Pierwszy gracz odkrywa dwa tafelki, w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli, jakie zostały odkryte. Jeżeli gracz odkrył dwa tafelki, na których widnieje odpowiadająca sobie para, to zabiera je dla siebie, jeżeli zaś tafelki są z różnych par, pozostawia je na stole, odwracając obrazkiem do spodu. Kolej przechodzi wtedy na drugiego gracza. Zabranie pary ze stołu premiowane jest dodatkowym ruchem. Ten z grających, który zbierze najwięcej par, wygrywa.

### **DOBRE WYCHOWANIE** **układanka edukacyjno-dydaktyczna**

rysunki: Barbara Galińska;  
wiersze: Magdalena Kuczyńska;  
pomysł i opr. merytoryczne: Zofia Dziewiątkowska;  
zasady gry i instrukcja: Julia Pogorzelska;  
grafika i skład: Studio Adamigo  
przygotowanie do produkcji: Zofia Dziewiątkowska