

adamigo®

memory

humory

pamięć • spostrzegawczość • refleks



nuda



ciekawość

liczba
graczy
1-4

wiek
4+

instrukcja

ADAMIGO MEMORY

gra dla 2-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Wszystkie kartoniki układa się na stole obrazkami 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 kartonik, odwracając go obrazkiem do góry. Po chwili odkrywa drugi dowolnie wybrany obrazek. Jeżeli oba obrazki są takie same, wówczas gracz zdejmuje je i kładzie obok siebie – ma już jedną parę. Zdjęcie pary ze stołu premiuje gracza do kolejnego ruchu, czyli do odkrycia kolejnych dwóch kartoników. Jeśli znów odkryje takie same, zdejmuje je ze stołu i odkrywa następne itd. Jeżeli natomiast odkryje dwa różne obrazki (koniecznie jeden po drugim, a nie jednocześnie!), musi odczekać kilka sekund, aby wszyscy gracze zapamiętali położenie obrazków, a następnie oba kartoniki odwraca obrazkami w dół. Wtedy ruch przechodzi na następnego gracza, który odkrywa najpierw jeden kartonik, a po chwili dowolnie wybrany drugi itd. Gra kończy się, gdy wszystkie pary obrazków zostaną odkryte i zdjęte ze stołu. Zwycięża ten gracz, który zgromadzi największą liczbę par obrazków.

W przypadku, gdy w grze biorą udział mniejsze dzieci, można ograniczyć liczbę par w grze. W tym celu z całego zestawu należy wybrać np. 10 par kartoników i rozłożyć je na stole.

ZGADNIJ KTO TO !

gra dla 3-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Jeden komplet 24 obrazków układa się na stole w rzędach obrazkami do góry tak, aby były dobrze widoczne przez wszystkich graczy. Drugi komplet pozostawia się w pudełku.

Zasady gry:

Pierwszy gracz losuje jeden kartonik z pudełka i nie pokazując go innym graczom, stara się wymienić dwie cechy postaci przedstawionej na obrazku. Zadaniem pozostałych jest odgadnięcie, co to za postać i odszukanie jej spośród rozłożonych na stole obrazków. Ten z graczy, który jako pierwszy poda właściwą odpowiedź, otrzymuje w nagrodę kartonik od gracza, który był autorem zagadki. Jeżeli nikt nie odgadnie prawidłowo, gracz podaje kolejne cechy postaci, do momentu uzyskania właściwej odpowiedzi. Np. jeden z graczy wylosował obrazek i mówi: „jest to rudowłosa dziewczynka, która ma na sobie żółty sweterek”. Ten z graczy, który jako pierwszy zgadnie, która to postać i odnajdzie właściwy tafelek, zatrzymuje go i kładzie przed sobą.

Następni gracze postępują tak samo, to znaczy kolejno opisują wylosowane przez siebie postacie. Gra kończy się, gdy jeden z graczy odgadnie i odnajdzie 5 postaci.

POZNAJMY SIĘ

Przygotowanie do zabawy:

Jeden komplet 24 obrazków układa się na stole w rzędach obrazkami do dołu. Drugi komplet pozostawia się w pudełku.

Zasady:

Najstarszy uczestnik zabawy odkrywa pierwszy tafelek i czyta głośno podpis pod obrazkiem. Jego zadaniem jest zbudowanie zdania dotyczącego uczucia przedstawionego na ilustracji lub zdania, które zawiera wyraz znajdujący się pod ilustracją.

Przykłady zdań:

- x Jestem zadowolony, gdy strzelę gola.
- x Byłem zdziwiony, kiedy mój młodszy brat zaczął chodzić.
- x Byłam ciekawa, co wydarzy się na wycieczce szkolnej.
- x Byłam zła, gdy nie mogłam pójść do koleżanki na urodziny.
- x Bałem się, kiedy obudziłem się w nocy i była burza.

Dzieci po kolei odkrywają tafelki i budują swoje zdania.

Art.: adamigo memory - HUMORY
PKWiU 32.40.39.0
Producent: ADAMIGO®
ul. Wręczycka 68
42-202 Częstochowa,
POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
www.adamigo.pl
e-mail: biuro@adamigo.pl

Pomysł gry: Joanna Makowska
Ilustracje: Anna Cywińska
Opr. graficzne: STUDIO adamigo



www.adamigo.pl

5 902410 004959