

POLECAMY INNE GRY Z SERII!



00181/3

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
service@granna.pl
www.facebook.com/grannagry
www.youtube.com/grannapl

PATRONATY

świat ZABAWEK
radiobala
nowa szkoła
www.nowaszkoła.com

Dziecko
DZIECIKI NA LUZIEK!
www.dzieciakinaluzie.pl

czasdzieci.pl
Portal informacyjno-rozrywkowy

Wychowanie w Przedszkolu

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adresem: GRANNA, ul. Księża Ziemowita 47, 03-788 Warszawa. Można też wysłać reklamację mailem na adres: service@granna.pl

Data i miejsce zakupu:

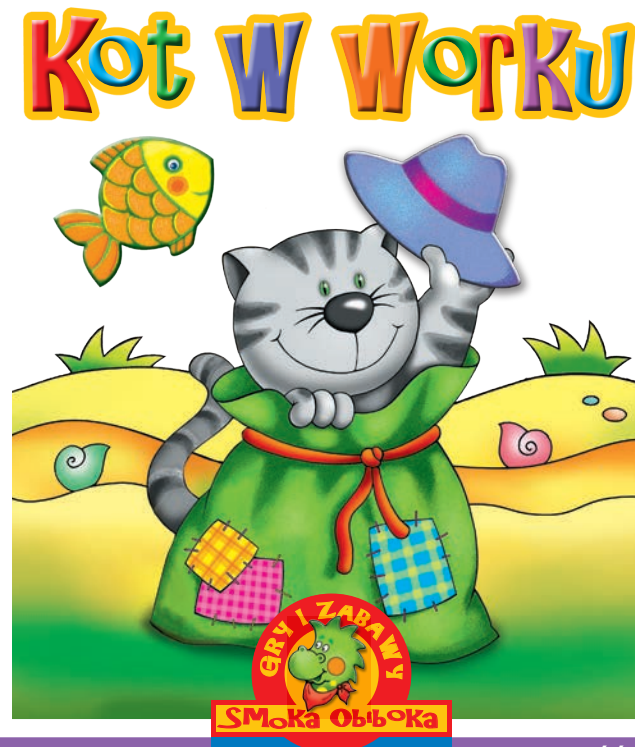
Brakujące elementy:

Imię, nazwisko, adres:

Kot w Worku

AUTOR WIERSZYKA: MAREK BARTKOWICZ

ILUSTRACJE: BEATA BATORSKA



GRY I ZABAWY
SMOKA OBŁOKA

© GRANNA 2013 Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

GRANNA sp. z o.o.
ul. Księża Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Wiek graczy



3-8

Liczba graczy



1-6

GRANNA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 9 DWUSTRONNYCH PLANSZ
- 27 OBRAZKÓW
- 30 PIONKÓW (PO 5 W 6 KOLORACH)
- WORECZEK
- INSTRUKCJA

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach, napisz e-mail z taką informacją na adres service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

**LEPIJ SPRAWDZIĆ, CO JEST W WORKU,
TAK PRZYSŁOWIE STARE UCZY.**

**WARTO WIEDZIEĆ: KOT CZY NIE KOT
NA DNIĘ WORKA MRUCZY.**

**BY KTOŚ CIĘ NIE WYWIÓDŁ W POLE,
POTRENOWAĆ NIE ZAWADZI.**

ZAGRAJ Z GRANNĄ W **KOTA W WORKU,
SMOK OBIBOK RADZI.**



*Przygotowałem dla Ciebie kilka zabaw. Mam nadzieję, że Ci się spodobają.
Do zabawy zaprosz koniecznie kolegów i koleżanki albo najbliższych.*

ZABAWA 1

Wyjmij z ramek małe obrazki. Kiedy będziesz to robił, sprawdź, czy wiesz, co przedstawia każdy wyjęty element. Jeżeli nie znasz jakiejś nazwy, to poproś o pomoc kogoś starszego. Wszystkie obrazki włóż do woreczka. Dziewięć plansz ułóż w taki sposób, aby tworzyły kwadrat i widoczne były kolorowe ilustracje. Ustaw przed sobą pięć pionków w jednym wybranym kolorze. Wszyscy pozostali gracze niech zrobią to samo. Ustal, kto rozpocznie grę i kto będzie następny.



Pierwsze dziecko zakrywa oczy chusteczką lub szalikiem i wyciąga z woreczka jeden element. Dokładnie obraca go w palcach i próbuje odgadnąć, kot czy nie kot znajduje się w jego rękach. Gdy odpowie, odkrywa oczy i już wie – odgadł, czy nie odgadł. Jeżeli udało się, próbuje znaleźć na planszach taki sam obrazek, jaki wylosował. Gdy go odnajdzie, stawia na nim jeden ze swoich pionków, a wylosowany element wraca z powrotem do woreczka. Dalej gra następne dziecko. Zwycięzcą zostanie ten, kto pierwszy umieści na planszach wszystkie swoje pionki.

ZABAWA 2

Ta zabawa jest bardzo podobna do pierwszej. Różnica jest tylko jedna, w trakcie jej przygotowywania musisz ułożyć wszystkie plansze w ten sposób, aby na wierzchu znajdowały się jednobarwne zielone kształty.

ZABAWA 3

Rozdaj plansze wszystkim graczom. Umawiacie się, z której strony plansz korzystacie i układacie je w wybrany sposób. Każde dziecko musi mieć tyle samo plansz. Jeżeli gracie we trójkę, każdy powinien mieć trzy plansze, jeżeli we czwórkę, każdy otrzymuje po dwie plansze, a jedną odkładacie na bok. Ustalacie, kto rozpoczyna grę i kto będzie następny. Pierwsze dziecko losuje z worka jeden element. Jeżeli taki sam znajduje się na jego planszy, kładzie na nim wylosowany element. Jeżeli nie ma na swoich planszach wylosowanego elementu, obrazek wraca do woreczka. Gra dalej następny gracz. Wygra ten, kto pierwszy zapełni swoje plansze.



Do gry dołączony jest arkusik, na który możesz nakleić nalepki zgodnie ze swoim pomysłem.

W innych grach SMOKA OBIBOKA znajdziesz kolejne kartoniki z nalepkami.