

DLA RODZICÓW I NAUCZYCIELI

Gra **Przymiotniki** może być doskonałym narzędziem do wykorzystania zarówno na zajęciach specjalistycznych, jak i podczas zabawy z dziećmi w domu. Oprócz standardowej rozgrywki, karty z przymiotnikami możemy wykorzystać jako zaproszenie do odkrywania otaczającego nas świata. Występujące w grze słowa mogą posłużyć jako narzędzie do budowania zdań – w języku polskim oraz obcym. Dzieci mają możliwość rozwijać wyobraźnię, tworząc opowiadania, w których występują przedstawione na kartach słowa. Sympatyczny lisiek może pomóc dzieciom poszerzyć ich zasób słownictwa. Podczas korzystania z tych kart ogranicza nas jedynie wyobraźnia!

Od wydawcy

Udowodnijcie swoim dzieciom, że na świecie nie ma rzeczy niemożliwych! Znajdźcie wspólnie coś małego, czerwonego i jadalnego, albo nawet białego, okrągłego i wetnianego. To wszystko czeka na was gdzieś w świecie, a może nawet tuż obok – na wyciągnięcie ręki.



Podziękowania

Autorzy:
Maria Alexandrova
i Daria Ermakova

© 2017 Simple Rules



simple

© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl

Edycja Polska

Ilustracje: Małgorzata Detner
Wydawca: Marek Baranowski
Opracowanie instrukcji:
Marek Baranowski, Arek Maj
Opracowanie graficzne i skład:
Sławomir Bejda
Koordynacja produkcji:
Alicja Arcimowicz



ZASADY GRY

Elementy gry

50 kart z przymiotnikami opisującymi otaczający świat.



Opis gry

Świat wokół nas potrafi być naprawdę fascynujący! Gra Przymiotniki pozwala dzieciom i dorosłym przyjrzeć się swojemu otoczeniu i poznać je w nowy, ekscytujący sposób. Odkrycie razem, że to, co widzicie na co dzień, może skrywać jeszcze wiele, wiele tajemnic! Następną turę gracz rozpocznie znów z jedną kartą.

Rozgrywka



TRYB ODKRYWCY

(nie rywalizujemy, polecamy dla dzieci w wieku 5+)

Przetasujecie wszystkie karty i ułożycie je w zakrytym stosie pomiędzy graczami. Jeden z graczy dobiera kartę i czyta ją na głos. Jeżeli istnieje taka potrzeba, młodszym graczom można wytłumaczyć znaczenie słowa. Teraz gracze mogą wymieniać przykłady przedmiotów, istot żywych albo zjawisk naturalnych, które posiadają wymienioną cechę. Gracze mogą też próbować wskazać takie przedmioty w swoim otoczeniu – w domu, w parku, czy podczas podróży.

Przykład: na karcie znajduje się słowo „puszysty”. Dzieci mogą wymienić coś, co takie jest, np. sweter mamy albo kotek sąsiada. Mogą też poszukać takiego przedmiotu w domu, chociażby swojego ulubionego pluszaka.

TRYB POSZUKIWACZA PRZYGÓD

(zbieramy karty, polecamy dla dzieci w wieku 7+)

Przetasujecie wszystkie karty i ułożycie je w zakrytym stosie pomiędzy graczami. Pierwszy gracz dobiera jedną kartę i czyta ją na głos. Jeżeli istnieje taka potrzeba, młodszym graczom można wytłumaczyć znaczenie słowa. Gracz musi podać przykład przedmiotu, istoty żywej albo zjawiska naturalnego, które posiada wymienioną cechę. Jeśli mu się to uda, zatrzymuje tę kartę i kładzie ją odkrytą przed sobą. Następnie kolejny gracz rozgrywa swoją turę i tak dalej, aż każdy z graczy będzie miał przed sobą jedną kartę.

W kolejnej rundzie każdy z graczy stanie przed wyborem:

- Może zaryzykować i dobrać kolejną kartę. Jeżeli tak zrobi, kładzie kartę przed sobą i podaje przykład przedmiotu, istoty żywej albo zjawiska naturalnego, które posiada wszystkie cechy, wymienione na wyłożonych przed graczem kartach. Przykładowo, jeśli wyłożone przed graczem karty zawierają słowa „puszysty” i „biały”, gracz może powiedzieć: „króliczek”. Jeżeli gracz nie potrafi podać poprawnej odpowiedzi, odrzuca wszystkie wyłożone przed sobą karty.
- Może zebrać wszystkie wyłożone przed sobą karty i położyć je obok siebie w zakrytym stosie, tworząc własny stos zwycięstwa. Każda karta w stosie zwycięstwa to jeden punkt na koniec gry. Swoją następną turę gracz rozpocznie znów z jedną kartą.

Gra dobiegnie końca, gdy skończy się zakryty stos kart pomiędzy graczami. Porównajcie liczbę kart w stosach zwycięstwa wszystkich graczy. Pogratulujcie graczowi, który zdobył najwięcej kart i pocieszcie tych, którym się to nie udało.

TRYB BADACZA

(sprawdzamy refleks, polecamy dla dzieci w wieku 7+)

Wspólnie zdecydujcie, ile kart będziecie odkrywać w każdej rundzie – jedną, dwie, trzy albo więcej.

Przetasujecie karty i ułożycie je w zakrytym stosie pomiędzy graczami. Dobierzcie i połóżcie obok stosu tyle odkrytych kart, ile wynika z waszych ustaleń. Jeżeli umówiliście się na trzy karty – dobierzcie wspólnie trzy karty. Waszym celem jest jak najszybciej podać przykład przedmiotu, istoty żywej albo zjawiska naturalnego, które posiada wszystkie cechy wymienione na odkrytych kartach. Gracz, który jako pierwszy poda poprawną odpowiedź, zdobywa wszystkie odkryte karty i dodaje je do swojego stosu zwycięstwa.

Gra dobiegnie końca, gdy skończy się zakryty stos kart pomiędzy graczami. Porównajcie liczbę kart w stosach zwycięstwa wszystkich graczy. Pogratulujcie graczowi, który zdobył najwięcej kart i pocieszcie tych, którym się to nie udało.

TRYB BIEGACZA

(zbieramy karty, poznajemy otoczenie, polecamy dla dzieci w wieku 5+)

Przetasujecie wszystkie karty i ułożycie je w zakrytym stosie pomiędzy graczami. Jeden z graczy dobiera kartę i czyta ją na głos. Jeżeli istnieje taka potrzeba, młodszym graczom można wytłumaczyć znaczenie słowa. Teraz gracze mogą poszukać dookoła siebie, dotknąć i nazwać przedmiot, istotę żywą albo zjawisko naturalne, które posiada wymienioną cechę. Gracz, który jako pierwszy dotknie celu i poda poprawną nazwę, zdobywa odkrytą kartę i dodaje ją do swojego stosu zwycięstwa.

Gra dobiegnie końca, gdy skończy się zakryty stos kart pomiędzy graczami. Porównajcie liczbę kart w stosach zwycięstwa wszystkich graczy. Pogratulujcie graczowi, który zdobył najwięcej kart i pocieszcie tych, którym się to nie udało.

