

Z powodów produkcyjnych karty są ponumerowane z przodu, ale nie ma to żadnego znaczenia przy opisie.

Wskazówki dla nauczyciela (rodzica)

Tę grę można również wykorzystywać podczas zajęć nauki języka obcego.

Gra rozwija następujące umiejętności:

- spostrzegawczość
- umiejętność postrzegania i przedstawiania ułożenia przestrzennego
- zapamiętywanie
- rozwój słownictwa
- umiejętność komunikowania



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka **NIE NADAJE SIĘ DLA DZIECI W WIEKU PONIŻEJ 3 LAT.** Zawiera małe elementy. Ryzyko zadławienia
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Trzymać plastikową torbę poza zasięgiem dzieci – groźba zadławienia lub/i uduszenia.
4. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
5. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Gdzie jest kotek? BU 2420



Zawartość

- 1 kotek
- 1 łóżko
- 1 poduszka
- 1 kołdra
- 34 ilustrowanych kartoników
- 1 drewniana podstawa gry
- 1 kostka z symbolami

Wiek

- 4+ oraz wariant gry 5+

Ilość graczy

- 2-5

Kot Monty znów zginął! Gonił go pies, kot schował się gdzieś koło zielonego łóżka i pozrucił nawet kołdrę i poduszkę. Ale gdzie jest kot? Za łóżkiem, na łóżku, obok, pod łóżkiem?

Krótki opis

Kartoniki zdjęcia przedstawiają różne kryjówki kota np. na, za, pod lub obok łóżka. Gracz musi dobrze zapamiętać jedną kartę (zdjęcie), którą widział wcześniej i następnie musi odtworzyć to, co widział i prawidłowo opisać. Gracz, który prawidłowo opisze, zachowuje kartę. Gracz, który jako pierwszy zbierze 4 karty, wygrywa.

Przygotowanie gry

Położ plansze gry na środku stołu i ustaw na niej łóżko, ułóż poduszkę, kołdrę i ustaw kota. Położ pośrodku stołu 34 karty ustawione w stosik. Jeśli gracze w wariant dla dzieci powyżej 5 lat przygotuj kostkę do gry.

Dziecko, które jako ostatnie głośko prawdziwego kota rozpoczyna grę. Jeśli nie tyczy to nikogo, grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik.

Przebieg gry (wariant dla 4-latków i powyżej)

Dzieci grają jedno po drugim, gracz wyciąga jedną kartę. Obserwuje ją jakiś czas i odkłada ilustracją do dołu. Następnie musi odtworzyć widzianą sytuację, jeśli zrobił to prawidłowo, może zachować kartę, jeśli natomiast nie musi ją odłożyć na spód stosika.

Przebieg gry (wariant dla 5-latków i powyżej)

Pierwszy gracz wyrzuca kostkę i wykonuje polecenie wyrzuconego symbolu. Gra toczy się w kierunku wskazówek zegara

Łóżko:

bierzesz plansze gry, łóżko, kota, kołdrę i poduszkę i układasz przed sobą. Sąsiad z lewej strony wyciąga kartę i pokazuje Ci ją na krótką chwilę. Powtarza pytanie: „gdzie jest nasz Monty?” następnie odkłada zaraz odwróconą kartę na stół. Teraz gracz musi odtworzyć sytuację,

którą widział. Kiedy skończy odwraca kartę i porównuje ją ze swoim opowiadaniem. Jeśli wszystko było poprawne może zatrzymać kartę.

Trójnóg:

przebieg gry jest podobny do gry z symbolem łóżka. Jedyną różnicą jest to, że sąsiad z lewej strony pokazuje kartę na wprost, górą do dołu.

Usta:

wybierz gracza, który będzie ustawiał daną sytuację za siebie. Wylosuj kartę i obejrzyj ją. Zaden inny gracz nie powinien jej widzieć. Każdy gracz wymawia dwa razy pytanie: „gdzie jest nasz Monty”? Teraz odwróć szybko kartę. Wybranemu przez siebie wcześniej graczowi opisz gdzie znajdują się przedmioty oraz kot. Następnie wszyscy sprawdzacie ustawioną sytuację z tą przedstawioną na zdjęciu. Jeśli twój gracz zbudował poprawnie opisaną sytuację, możesz zatrzymać kartę.

Wersja dla graczy powyżej 6 lat

Zasady są takie same jak w wersji z kostką. Kiedy gracz wyrzuci symbol „usta” wtedy dziecko sześciolatnie lub starsze i osoba dorosła opisują sytuację jaką widzą na zdjęciu bez posługiwania się gestami i mimiką ich narzędziem jest słownictwo. Wskazany jest by gracz, który opisuje kartę odwrócił się i zamknął oczy.

Zakończenie gry

Wygrywa dziecko, które jako pierwsze zdobędzie cztery karty. Przy pięciu graczach, kto jako pierwszy ma 3 karty wygrywa.

Wskazówka dla graczy

Ważnym punktem jest tylko i wyłącznie pozycja przedmiotów i kota: na, pod, obok itd. Nie jest ważnym zapamiętać czy poduszka leży po przekątnej (tak jak pokazane na zdjęciu) czy w którym kierunku patrzy kot.