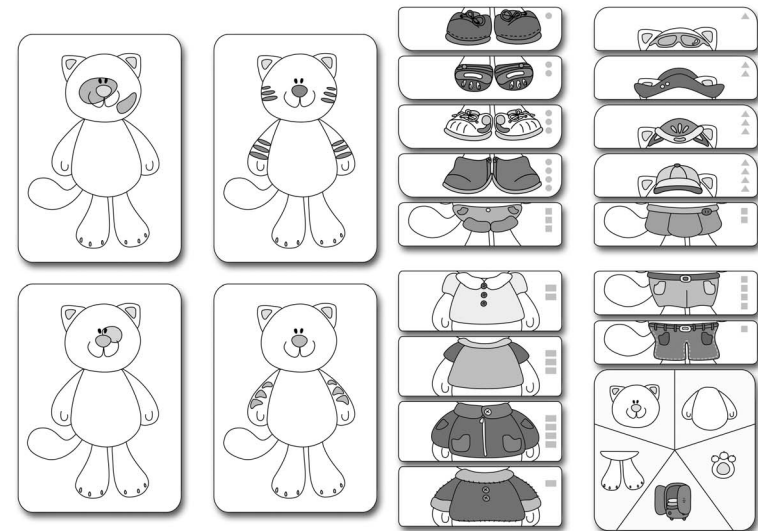




Ubieramy kota NS 0984



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 przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



- Ilość graczy: od 1 do 4
- Czas gry: 45-50 min

Cel gry

Kto ubierze swojego kota jako pierwszy – wygrywa.

Przygotowanie do gry

Przed grą należy wszystkie elementy wyjąć z pudełka i porządkować po środku stołu. Zetony z nazwami pozostawiamy w pudełku, przy tym wariantcie gry nie będą nam one potrzebne. Następnie gracze muszą rozdzielić między sobą sylwetki kotów i złożyć kotowrotek potrzebny w tej rundzie.



Rozpoczęcie gry

Ten rozpoczyna grę kto jako ostatni widział kota. Nie możecie się zdecydować? Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy „puszczając” w ruch ramię kołowrotka.

Rozgrywka

Co pokazało ramię kołowrotka? Na polu kołowrotka strzałka pokazuje: głowę, stopę lub tułów. Gracz bierze tą część ubioru, piktogram z kołowrotka informuje bowiem jaką część ubioru gracz układa na swoim kocie.

Co zrobić jeśli miejsce na kocie jest już zajęte? Na kołowrotku strzałka pokazuje piktogram z tą częścią ciała, która jest już zajęta, uczestnik może wymienić sobie rodzaj stroju (jeśli chce), albo traci kolejkę i grę rozpoczyna następna w kolejności osoba.

- strzałka pokazała szafę: wówczas masz szansę szybko uzupełnić lub zmienić ubranie, wykorzystując żetony z puli ułożonej po środku stołu.

na tułów:

- koszulka – a T-shirt
- sweter – a sweater
- kurtka – a jacket
- bluzka – a blouse

na nogi:

- dżinsy – jeans
- spodenki – shorts
- spódniczka – a skirt
- spodnie – trousers

na stopy

- buty sportowe – trainers
- klapki – flip-flops
- kozaki – boots
- buty – shoes

Zestaw zawiera:

- 4 plansze z kotami,
- kołowrotek
- szpilka z tworzywa do kołowrotka
- ubrania: 16 elementów ubrania na podstawie prostokąta
- 16 żetonów z podpisami ubrań

Wariant III

What do you call it in Polish? / What's this in Polish?

Cel gry

Wygrywa ta osoba, która zbiera największą ilość punktów.

Przygotowanie do gry

Z pudełka wyjmujemy żetony i obrazki. Plansze z kotami i kołowrotek w tej grze nie będzie nam potrzebny. Kolorowe obrazki ubrań kotów ustawiamy w słupki jeden pod drugim gdzieś w oddalonym miejscu – najlepiej za parawanem – będzie to rodzaj autokorekty.

Przebieg gry

Żetony z nazwami umieszczamy w woreczku. Teraz zaczynając od dziecka, które jako pierwsze zna angielską nazwę słowa kot – a cat – rozpoczynamy grę. Po wylosowaniu przez dziecko i odkryciu żetonu, cała grupa zadaje pytanie: What's this? What do you call it in Polish? / What's this in Polish? Uczestnik zabawy musi dokonać przetłumaczenia podanego na żetonie wyrazu z j. angielskiego na polski np. a jacket – kurtka

Wskazówka

Jeśli nie jest pewien swojej wiedzy, lub dokonał błędnego tłumaczenia idzie za parawan i szuka pasującego kodem obrazka, a następnie głośno podaje jego tłumaczenie

Słowniczek wyrazów użytych w grze:

na głowę:

- czapka z daszkiem – a cap
- kapelusz – a hat
- okulary – glasses
- kask – a helmet

Koniec gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy ubierze swojego kota.

Wariant I

Zakodowane koty

Cel gry

Kto ubierze swojego kota jako pierwszy według wylosowanego kodu – wygrywa.

Przygotowanie do gry

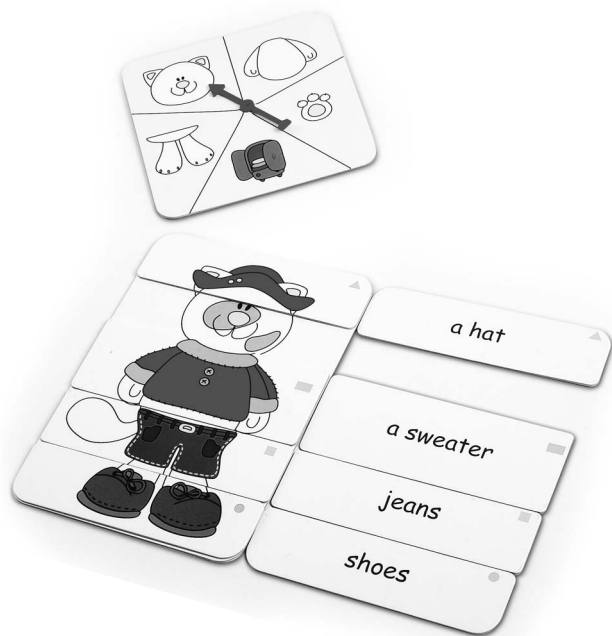
Przed grą należy wszystkie elementy wyjąć z pudełka i porozkładać po środku stołu. Żetony z nazwami dzielimy na 4 stosiki – rzeczy na głowę, na tułów, na nogi, na stopy. Następni gracze muszą rozdzielić między sobą sylwety kotów i złożyć kołowrotek potrzebny również w tej rundzie.

Rozpoczęcie gry

Przed rozpoczęciem gry każdy z uczestników losuje po jednej kartce ze stosika i układa ją na ilustracji kota zgodnie z miejscem przeznaczenia: trójkąt – głowa, prostokąt – tułów, kwadrat – nogi, kółko – stopy. Ten gracz rozpoczyna grę któremu najlepiej uda się zamiauczeć. Nie możecie się zdecydować, komu ta sztuka udała się najbardziej? Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy „puszczając” w ruch ramię kołowrotka.

Rozgrywka

Co pokazało ramię kołowrotka? Na polu kołowrotka strzałka pokazuje: głowę, stopę lub tułów. Gracz bierze tą część ubioru z środka stołu, której nazwę ma na żetonie. Poprawności dokonanego wyboru może dokonać dzięki zamieszczonemu na kartonikach systemowi samokontroli (znaczniki z obrazka powinny się zgadzać ze znaczkami z podpisu)



Co zrobić jeśli miejsce na kocie jest już zajęte? Na kołowrotku strzałka pokazuje piktogram z tą częścią ciała, która jest już zajęta, uczestnik może wymienić sobie rodzaj stroju (jeśli chce), albo traci kolejkę i grę rozpoczyna następna w kolejności osoba. Bawiąc się z dziećmi wprowadzamy zwroty: ja już mam np. okulary – kto chce się ze mną zamienić?

- strzałka pokazała szafę: wówczas masz szansę szybko uzupełnić ubranie o brakujące żeton, wykorzystując żetony z puli ułożonej po środku stołu.

Koniec gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy ubierze swojego kota według wcześniej wylosowanego kodu

Wariant II

- Who's got...?

Cel gry:

Ten gracz, który jako pierwszy zbierze wszystkie podpisy do obrazków wygrywa.

Przygotowanie do gry

W grze może brać od 2 do 5 osób. Jeśli w grę uczestniczą 4 i mniej osób jedna osoba jest prowadzącym lub tę rolę przejmuje nauczyciel. Każdy z graczy w dowolny sposób ubiera swojego kota, po wykonaniu tej czynności jest gotowy do gry.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna wykonanie kociego grzbietu przez każdego z jej uczestników.

Wskazówka

Jeżeli dzieci ciągle nie mogą uzgodnić kto jako pierwszy podniósł rękę – prowadzący zadaje pytanie od najmłodszej osoby zaczynając, idąc dalej w kierunku wskazówek zegara. Wszystkie żetony ułożone są na stosiku, odwrócone napisami do blatu stołu. Teraz gracze, którzy siedzą w kole biorą je z góry stosika po kolei.

Następnie wszyscy siedzą w skupieniu i słuchają krupiera. On trzyma w rękę pierwszą z wylosowanych kartek i pyta Who's got glasses? Teraz ta osoba, która jako pierwsza odpowie Me lub I have (ew. I've got them) otrzymuje żeton z podpisem – oczywiście zanim go będzie mogła zabrać jako punkt musi dokonać autokorekty, za pomocą porównania kodów na obrazku i na podpisie.

Zakończenie gry

Ta osoba, która jako pierwsza ubiera wszystkie podpisy do swojego kota – zostaje zwycięzcą.