



Loteryjka – Dźwięki z zagrody PP 8607

Gra od 4 lat, nie wymaga umiejętności czytania

- od 1 do 12 graczy

Zawartość

- 12 plansz ze zdjęciami,
- 2 karty po 60 kartonowych żetonów każda,
- płyta CD z odgłosami z zagrody, instrukcja



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.



1. Wprowadzenie

Wprowadzenie (tłumaczenie z angielskiego):

Zapraszamy do słuchania loteryjki dźwiękowej „Dźwięki w zagrodzie”. Jeżeli jesteście gotowi do zabawy to powinniście mieć przed sobą plansze, żetony i być wystarczająco skoncentrowani do uważnego odsłuchania. Wyobraźcie sobie, że zwiedzacie gospodarstwo na wsi. Wysłuchacie wiele różnych, odgłosów. Kiedy usłyszycie dźwięk, który uważacie, że pasuje do obrazka na waszej planszy, połóżcie na nim żeton. Kiedy usłyszycie ten dźwięk (dźwięk dzwonka), bądźcie już gotowi do wysłuchania kolejnego dźwięku. Ciekawe, kto pierwszy położy żetony na wszystkich swoich obrazkach. Jesteście gotowi? Słuchajmy więc i grajmy! Oto dźwięki z zagrody.

2. Kura
3. Pies
4. Koń
5. Pszczoły
6. Kaczki
7. Kot
8. Kogut
9. Krowa
10. Traktor
11. Osioł
12. Gęsi
13. Świnki
14. Owce
15. Kruk (wrona)

Następnie powtarzające się ponownie dźwięki w odmienną kolejność:

16. Pszczoły
17. Traktor

18. Gęsi
19. Kogut
20. Osioł
21. Pies
22. Kot
23. Kruk
24. Koń
25. Świnki
26. Kury
27. Owce
28. Krowa
29. Kaczki

Zasady gry

1. W loteryjkę dźwiękową może grać od 1 do 12 uczestników.
2. Każdy gracz potrzebuje plansze do gry i 8 żetonów.
3. Umieść płytę w odtwarzaczu CD. Znajduje się na niej 14 różnych dźwięków, każdy z nich powtórzony dwukrotnie (rzypadkowej kolejności). Zawsze rozpocznij słuchanie od wprowadzenia, następnie rozpocznij grę za każdym razem w innej kolejności. Nie rozpoczynaj zawsze od pierwszego numeru, lecz staraj się za każdym razem inicjować grę od innego odgłosu. (wybór jest od 2 – 15)
4. Gracze słuchają płyty. Kiedy gracz słyszy dźwięk i rozpoznaje go na jednym z obrazków na swojej planszy, musi ten obrazek przykryć żetonem.

Cel

- Pierwszy gracz, który umieści 8 żetonów na swojej planszy jest zwycięzcą gry.