

je punkt. Teraz prowadzącym zabawę zostaje następna osoba w kolejności.

Słowniczek wyrazów użytych w grze

a chimney – komin

a roof – dach

a wardrobe – szafa

a chair – krzesło

a window – okno

a bed – łóżko

a shower – prysznic

stairs – schody

a lamp – lampa

an armchair – fotel

door – drzwi

a bath – łazienka

a carpet – dywan

a table – stół



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.



Nasze domy NS 0986



■ Ilość graczy: od 1 do 4

■ Czas gry: 45–50 min

Cel gry

Kto jako pierwszy uzupełni swoją planszę o brakujące elementy – wygrywa.

Przygotowanie do gry

Przed grą należy wszystkie elementy wyjąć z pudełka, a następnie rozdzielić między sobą plansze z domami.

Rozpoczęcie gry

Ten rozpoczyna grę kto jako ostatni jechał windą. Nie możecie się zdecydować? Grę rozpoczyna najmłodszy rozgrywający i dalej toczy się ona zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Rozgrywka

Gracze losują po kolei żetony i sprawdzają, czy pasują one do swojej planszy.

Wybrany żeton pasuje do planszy? Gracz kładzie wybrany ze stołu żeton na pasującym miejscu. Nakładając żeton na planszę należy wypowiedzieć zwrot

- I haven't got a lamp. I'll take one.

Wybrany żeton nie pasuje do planszy – pole z przedmiotem przedstawionym za pomocą obrazka jest już zajęty na planszy – gracz odkłada żeton. Wypowiada zwrot -This is a lamp. I'll leave it. I've already got one in my home. Kolejka przepada i do gry przystępuje następny w kolejności uczestnik.

Wariant IV

Umebluj dom / Furnish the Mouse

Cel gry

Kto najdokładniej umebluje swój dom według usłyszanych instrukcji – wygrywa.

Przygotowanie do gry

- Z załącznika do instrukcji wykonaj kserokopie domów lub pokoiu dla każdego uczestnika zabawy. Plansze kolorowych domów w tej grze nie będą nam potrzebne.
- Żetony rozdzielamy pomiędzy wszystkich uczestników gry kolorami, tak aby każde dziecko miało cały zestaw. Każdy uczestnik zabawy odwraca każdy z żetonów rysunkiem do góry i układa je nad planszą.
- Jeden z graczy zostaje prowadzącym

Przebieg gry

Prowadzący najpierw mebluje swój dom, w taki sposób jednak, aby pozostali uczestnicy gry nie mogli tego zobaczyć. Teraz za pomocą wydawanych instrukcji kieruje innymi uczestnikami gry np.: stół jest na górze, po prawo, łóżko stoi na dole po środku pokoju. itp.

Wskazówka

W początkowym etapie gry, aby toczyła się ona dynamiczniej, można wykorzystać tylko od 4 do 5 żetonów.

Zakończenie gry

Po zakończonych instrukcjach wydawanych przez prowadzącego następuje sprawdzenie powstałych domów z domem prowadzącego. Ta osoba, która wykonała to zadanie bezbłędnie wygrywa lub otrzymu-

Przygotowanie do gry

Z pudełka wyjmujemy żetony. Plansze domów w tej grze nie będą nam potrzebne. Żetony, po uprzednim dobrym pomieszaniu rozkładamy pomiędzy uczestników gry. Grę rozpoczyna ta osoba, która jest w stanie wymienić nazwy czterech mebli – rzeczy, które można spotkać w domu. Ta osoba, która zrobi to jako pierwsza – rozpoczyna grę. Nie możecie się zdecydować grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna pierwszy uczestnik wyklada na środek stołu dwa dowolne żetony np. lampę i okno, następny w kolejności może dokonać ruch dokładając do jednej lub drugiej strony odpowiedni taki sam żeton okno lub lampę i dowolny drugi żeton np.: łóżko

A jeśli gracz nie ma odpowiedniego żetonu?

Gracz ma dwie możliwości:

- traci kolejkę i nie rusza układu żetonów na stole,
- zbiera ze stołu, te że żetony, do których nie może dotożyć żetonu ze swojego zestawu, i przy pierwszym do którego ma parę dokłada pasujący np. do lampy – kładzie lampę, a następnie dokłada dowolny żeton.

Wskazówka

Z ułożonego ciągu obrazków gracz zabiera wszystkie, te do których nie ma pary.

Zakończenie gry

Ta osoba, która jako pierwsza pozbędzie się swoich żetonów zostaje zwycięzcą.

Koniec gry

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zapełni swoją planszę odpowiednimi żetonami.

Wariant I

Bingo

Cel gry

Kto jako pierwszy ueziera 4 żetony tej samej rzeczy wygrywa.

Przygotowanie do gry

Przed grą należy dokładnie wymieszać wszystkie żetony. Plansze z domami nie będą nam potrzebne.

Rozpoczęcie gry

Grę rozpoczyna ta osoba, która była ostatnio w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie.

Nie możecie się zdecydować? Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy.

Rozgrywka

Gracz, który rozpoczyna grę, losuje żeton i kładzie go obrazkiem do góry podając jego angielską nazwę, jeśli nazwa jest prawidłowa – może zostawić żeton i położyć go przed sobą – jeśli odpowiedź jest błędna, żeton wędruje z powrotem do worka

Koniec gry

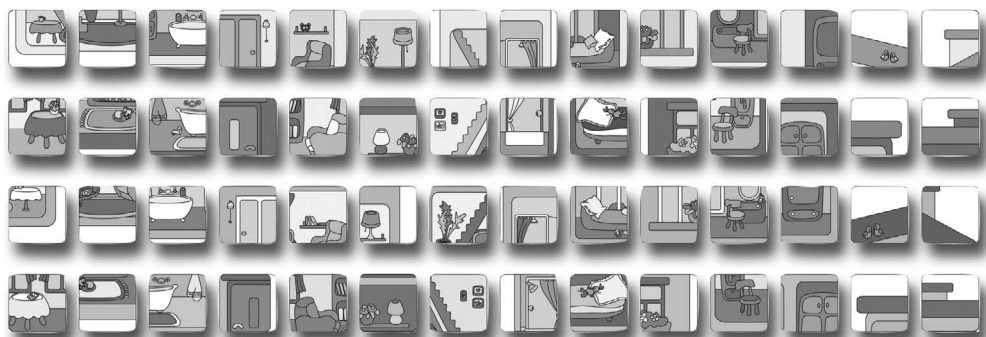
Zwycięzcą zostaje ten gracz, który jako pierwszy ueziera karetkę tych samych żetonów i zawoła bingo!

Uwaga

Jeżeli gracze znają już dość dobrze słownictwo i chcemy przedłużyć czas gry – to wówczas gra toczy się do ostatniego żetonu – zwycięzcą zostaje ta osoba, która uzbierała najwięcej karet (1 kareta składa się z 4 żetonów).

Warianty

Mając 4 żetony tej samej rzeczy – można wykorzystać je do wyszukiwania podobieństw i różnic pomiędzy nimi – jest z prawej lub z lewej strony – jest mniejszy lub większy itp. Oczywiście używając języka angielskiego.



Wariant II

Sklepy

Cel gry

Ten gracz, który zbierze wszystkie obrazki, które należą do jego sklepu, wygrywa.

Przygotowanie do gry

Rozdzielamy plansze domów pomiędzy sobą i kładziemy obrazkiem do blatu stołu. Każdy z uczestników gry wybiera sobie nazwę sklepu, który będzie prowadzić: remontowy, łazienki, sypialnie, salony – wy-poczynek. Wszystkie żetony są dokładnie wymieszane.

Wskazówka

Nazwę sklepu można napisać na kartce i ułożyć nad planszą symbolizującą sklep z pewnością pozwoli zapamiętać jaki rodzaj rzeczy może się w nim znaleźć.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna ta osoba, która potrafi jako pierwsza nazwać w języku angielskim 4 podstawowe pomieszczenia w domu: kuchnia, łazienka, sypialnia i salon. Nie możecie się zdecydować – grę rozpoczyna najstarszy uczestnik gry.

Zakończenie gry

Ta osoba, która uzbiera największą ilość obrazków, które pasują do wcześniej wybranego sklepu – zostaje zwycięzcą.

Wariant III

Domino

Cel gry

Wygrywa ta osoba, która pozbędzie się jak najszybciej swoich żetonów.