

adamigo®



memory Emocje

znajdź, rozpoznaj i nazwij!



zasady gry



ADAMIGO MEMORY

gra dla 2-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Wszystkie tafelki układamy na stole obrazkami w dół, dokładnie mieszamy i kładziemy w 5 rzędach po 8 sztuk.

Zasady gry:

Uczestnicy gry po ustaleniu kolejności, zasiadają do stołu i pierwszy z nich wybiera dowolny tafelek, odwracając go obrazkiem do góry. Po chwili odkrywa drugi dowolnie wybrany obrazek. Jeżeli oba obrazki są takie same, wówczas gracz zdejmuje je i kładzie obok siebie – ma już jedną parę. Zdjęcie pary ze stołu premiuje gracza do kolejnego ruchu, czyli do odkrycia kolejnych dwóch tafelków. Jeśli znów odkryje takie same, zdejmuje je ze stołu i odkrywa następne itd. Jeżeli natomiast odkryje dwa różne obrazki (koniecznie jeden po drugim, a nie jednocześnie!), musi odczekać kilka sekund, aby wszyscy gracze zapamiętali położenie obrazków, a następnie oba odwraca obrazkami w dół. Wtedy ruch przechodzi na następnego gracza, który odkrywa najpierw jeden tafelek, a po chwili dowolnie wybrany drugi itd. Gra kończy się, gdy wszystkie pary obrazków zostaną odkryte i zdjęte ze stołu. Zwycięża ten gracz, który zgromadzi największą liczbę par obrazków.

W przypadku, gdy w grze biorą udział mniejsze dzieci, można ograniczyć liczbę par w grze. W tym celu z całego zestawu należy wybrać np. 10 par tafelków i rozłożyć je na stole.

ZGADNIJ KTO TO !

gra dla 3-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Jeden komplet 20 obrazków układamy na stole w rzędach obrazkami do góry tak, aby były dobrze widoczne przez wszystkich graczy. Drugi komplet pozostawiamy w pudełku.

Zasady gry:

Pierwszy gracz losuje jeden tafelek z pudełka i nie pokazując go innym graczom, stara się wymieni ć dwie cechy postaci przedstawionej na obrazku. Zadaniem pozostałych jest odgadnięcie, co to za postać i odszukanie jej spośród rozłożonych na stole obrazków. Ten z graczy, który jako pierwszy poda właściwą odpowiedź, otrzymuje w nagrodę tafelek od gracza, który był autorem zagadki. Jeżeli nikt nie odgadnie prawidłowo, gracz podaje kolejne cechy postaci, do momentu uzyskania właściwej odpowiedzi. Np. jeden z graczy wylosował obrazek i mówi: „jest to rudowłosa dziewczynka, która ma na sobie żółty sweterek”. Ten z graczy, który jako pierwszy zgadnie, która to postać i odnajdzie właściwy tafelek, zatrzymuje go i kładzie przed sobą.

Następni gracze postępują tak samo, to znaczy kolejno opisują wylosowane przez siebie postacie. Gra kończy się, gdy jeden z graczy odgadnie i odnajdzie 5 postaci.

POZNAJMY SIĘ

Przygotowanie do zabawy:

Jeden komplet 20 obrazków układamy na stole w rzędach obrazkami do dołu. Drugi komplet pozostawia się w pudełku.

Zasady:

Najstarszy uczestnik zabawy odkrywa pierwszy tafelek. Jego zadaniem jest zbudowanie zdania dotyczącego emocji przedstawionej na ilustracji.

Przykłady zdań:

- Jestem zadowolony, gdy strzelę gola.
- Byłem zdziwiony, kiedy mój młodszy brat zaczął chodzić.
- Byłam ciekawa, co wydarzy się na wycieczce szkolnej.
- Byłam zła, gdy nie mogłam pójść do koleżanki na urodziny.
- Bałem się, kiedy obudziłem się w nocy i była burza.

Dzieci po kolei odkrywają tafelki i budują swoje zdania.

Art.: adamigo memory - EMOCJE
Producent: ADAMIGO®
ul. Wręczycka 68
42-202 Częstochowa,
POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
www.adamigo.pl
e-mail: biuro@adamigo.pl

Pomysł gry:
Joanna Makowska
Ilustracje:
Anna Cywińska
Opr. graficzne:
STUDIO adamigo



www.adamigo.pl

5 902410 007660