JUŻ CZYTAM

Graj
ze Smokiem
Obibokiem!

Dbam o środowisko!
Gram bez plastiku

4–7 LAT

GRANNA

B Ó B R

Bobra raz rozbolał ząb.
Skądże ten ból, ach skąd?
– Ostrzyłem w lesie pale
i nie myślałem wcale,
że ostrząc je, robię błąd!

F O K A

Cudne jest życie fok.
Ogonem – plask!
Do wody – plusk!
Do góry – skok!
Od świtu aż po zmrok.
I tak przez cały rok.
Nudne jest życie fok...

KRAB

Krab podkręca wąs i marzy,
że jest królem plaży.
Nagle patrzy: Perła!
Cudna! W sam raz do berła!

SOWA

Sowa w dzień się wstydzi,
bo nie widzi ani na krok,
lecz gdy zapada zmrok,
to ma sokoli wzrok!

ZASADY GRY

WARIANT I
Układanka dla jednego dziecka

Zwierzaki
Rozłóż na stole wszystkie elementy układanek i spróbuj stworzyć z nich 12 kompletnych obrazków. Wierszyki do każdego z nich znajdziesz na końcu instrukcji.

WARIANT II
Gra dla 2–4 dzieci w wieku 4–7 lat

Literowe puzzle
Spośród wszystkich kartoników wybierzcie te z różowymi literami (w pudełku jest ich 12) i rozdajcie je po równo pomiędzy graczy. Kartoniki, które pozostały, rozłóżcie na środku stołu (stroną z pojedynczymi literami do góry) w taki sposób, by każdy z graczy miał do nich dostęp oraz by żaden kartonik nie przykrywał innego. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz; następnie toczy się ona zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.
Podczas swojego ruchu gracz rzuca kostką i bierze ze stołu tyle kartoników, ile wskazuje kostka. Kartoniki, które gracz wybiera, powinny pasować do tych, którymi już dysponuje. Gdy gracz ułoży cały obrazek, może odczytać wyraz, który ukaże się na dole, oraz odpowiedni do niego wierszyk z książeczki.
Kto pierwszy ułoży wszystkie swoje obrazki, ten wygra.

RYBA

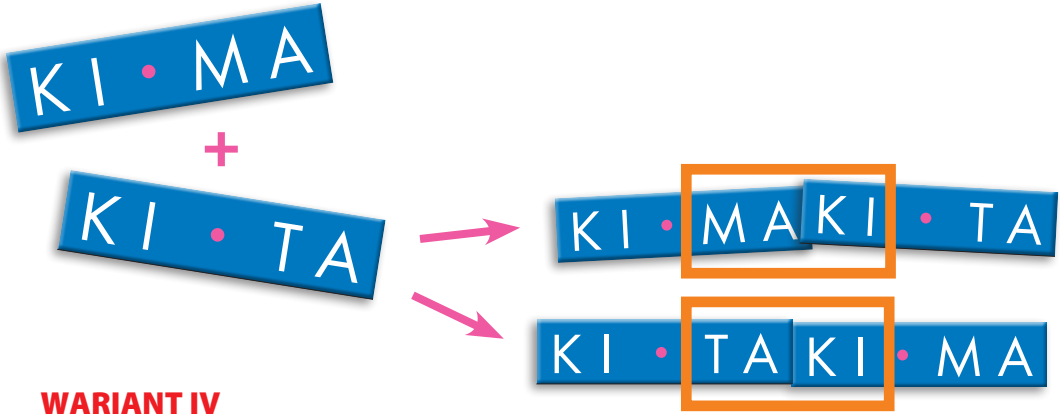
Ryba stale innym zazdrości:
że rozgwiazda nie ma ości,
że ona mała, a wieloryb – duży,
że woda cieplejsza w kałuży...
Nic nie mówi, tylko bulgocze ze złości.

ŻABA

Była raz żaba, która
chciała udawać kangura.
Lecz bociek jej na to rzekł:
„Kangury nie jedzą ważek" .

Gdy któryś z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kartoników – wygrywa. Pozostali gracze mogą wówczas przerwać grę lub walczyć o kolejne miejsca.

Przykład: *Przemek może dołożyć swój kartonik na którym widnieją sylaby KI TA do kartonika KI MA leżącego na stole w taki sposób by stworzyć wyraz „MAKI", lub „TAKI".*



WARIANT IV

Gra dla 2–4 dzieci w wieku od 7 lat

Rozsypańce

W tym wariancie nie mają zastosowania ilustracje na kartonikach.

Spośród wszystkich kartoników wybierzcie te z różowymi literami i rozdajcie je po równo pomiędzy graczy. Pozostałe kartoniki rozłóżcie na środku stołu (stroną z literami do góry) – tak, by każdy z graczy miał do nich dostęp oraz by żaden kartonik nie przykrywał innego. Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz; następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

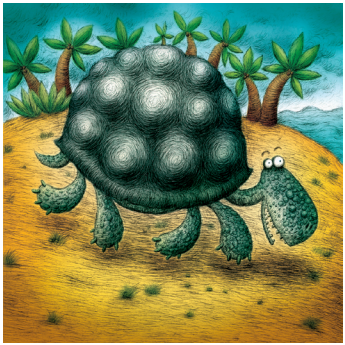
K R U K

A co to za ptak,
Który powiada tak:
„Mam ser w dziury.
Sera nie dam, dziury – tak!"?

Był raz pies, co swoim gościom
wciąż podawał kość za kością.
Aż powiedział pewien gość:
„Dość! Już dałeś wszystkim w kość!".

P I E S

Ż Ó Ł W



Są takie panie i tacy panowie,
co mówią, że mają cały dom na głowie.
A ja – inaczej (wierzcie, jeśli chcecie):
mam cały dom zawsze na grzbiecie.

S Ł O Ń

Odsłonię wam tajemnicę:
poznałem pewną słonicę.
I powiem bez osłonek
– miała cudowny ogonek!

Przykład: *Andrzej ma kartonik z różową literą S (pierwszą literą wyrazu SOWA). Na kostce wyrzucił 2, może więc wziąć ze środka stołu 2 kartoniki – z literami O i W.*

WARIANT III

Gra dla 2–4 dzieci w wieku od 6 lat

Sylabowe domino

W tym wariancie korzystacie z drugiej strony obrazków – tej z sylabami.
Każdemu z graczy rozdajcie po 6 kartoników. Resztę kartoników połóżcie na stole (stroną z sylabami do góry) – tak, by każdy z graczy miał do nich dostęp oraz by żaden kartonik nie przykrywał innego. Rozpoczyna najmłodszy gracz; następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.
Pierwszy gracz wybiera dowolny ze swoich kartoników i kładzie go na środku stołu. Kolejny gracz spośród swoich kartoników wybiera jeden i dokłada go – z przodu lub z tyłu – do kartonika już leżącego na stole. Należy to wykonać w taki sposób, by powstał dwusylabowy wyraz (można go czytać sylabami zarówno od strony lewej do prawej, jak i od prawej do lewej). Na stole może leżeć kilka takich samych ukończonych wyrazów. Jeżeli gracz nie ma pasującego kartonika, dobiera jeden z puli dostępnej na stole.

KURA

Kura chodzi ponura.
Marzy jej się syn lub córa.
A tu nic. Nagle – hyc!
Co to? Jajko!
O, spełniona bajko!
Kura gdacze: „Hurra!".

OWCA

Raz owca prosiła bacę o makowca.
A na to baca:
„Niech głowy nie zawraca!
Makowiec nie jest dla owiec".

W swoim ruchu gracz bierze ze środka stołu dowolną, wybraną przez siebie literę i dokłada ją do swoich liter w taki sposób, by tworzyć słowo. Nową literę może dołożyć z przodu lub z tyłu powstającego wyrazu. Raz dołożonej litery nie można przestawiać.

Liczba rozpoczynanych wyrazów jest dowolna. Różowa litera nie musi znajdować się na początku wyrazu.

Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie może ułożyć kolejnego słowa lub dokończyć tego, którego tworzenie rozpoczął wcześniej. Przy liczeniu punktów brane są pod uwagę 3 najdłuższe ukończone wyrazy każdego z graczy. Każdy z tych wyrazów wart jest tyle punktów, ile zawiera liter. Punkty za niedokończone wyrazy są odejmowane. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

Przykład: *Adam ma ułożone przed sobą dwa skończone wyrazy:*
ŁAWA (4 pkt), WÓŁ (3 pkt) i jeden niedokończony: RA (– 2 pkt).
Jego wynik na koniec gry to: 4 pkt + 3 pkt – 2 pkt = 5 pkt.

Polecamy całą serię:

Zawartość pudełka

- 12 dwustronnych obrazków (każdy z 4 elementów)
- kostka
- instrukcja

WIEK GRACZY
4–7

LICZBA GRACZY
1–4

GRAM BEZ PLASTIKU

Dbając o otaczający nas świat staramy się ograniczać użycie plastiku w naszych grach. Seria GRAJ ZE SMOKIEM OBIBOKIEM nie zawiera elementów plastikowych wykorzystywanych podczas rozgrywki.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

www.facebook.com/grannagry **www.granna.pl**

© 2019 Granna Wszelkie prawa zastrzeżone Wyprodukowano w Polsce

Granna Sp. z o.o., Ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

00360/3