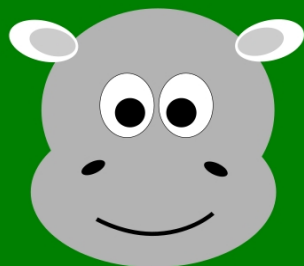
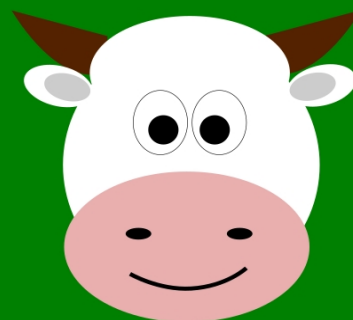
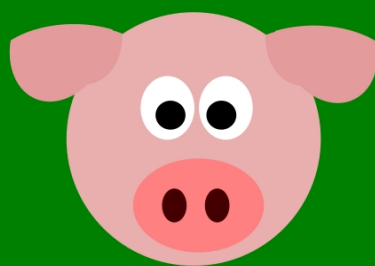


ZWIERZAKI



A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

Ł

M

N

O

P

R

S

T

U

W

Y

Z

Zasady gry

ZWIERZAKI

Przed rozpoczęciem gry należy przygotować pionek dla każdego gracza, zwykłą kostkę oraz wyciąć karty liter.

Na początku karty z literami dzielimy po równo między graczy. Dwoje dostanie po 12 szt. Troje po 8 szt. Czworo po 6 szt. Pięcioro i sześcioro po 4 szt. Pionki gracze ustawiają na wybranym przez siebie zwierzaku. Zaczyna najmłodsza osoba.

W swojej kolejce rzuca ona kostką i przesuwa swój pionek w wybraną przez siebie stronę o tyle pól, ile wypadło na oczek na kostce. Pionek można jedynie przemieszczać po zielonych łączeniach pól. Po zatrzymaniu się na polu gracz musi wypowiedzieć nazwę zwierzęcia z pola, na którym się zatrzymał i sprawdzić czy występuje w niej głoska, którą ma zapisaną na jednej ze swoich kart. Jeśli tak to odkłada ją na bok oraz jedną dodatkowo wybraną przez siebie kartę. (Proszę zwrócić uwagę, że np. w słowie „niedźwiedź” nie ma głoski „d”, choć występuje tam litera „d” i nie należy zaliczyć odłożenia karty z literą „d” jeśli dziecko powie niedźwiedź.) Jeśli ma w posiadaniu więcej pasujących liter, to wybiera jedną z nich oraz drugą dowolną kartę i je odkłada. Jeśli popełni błąd i inny gracz to zauważy, to nie może odłożyć kart (zabiera je z powrotem) a gracz, który jako pierwszy zauważył błąd, oddaje mu jedną ze swoich liter.

Jeśli gracz zatrzymał się na polu z nazwą zwierzęcia, dla której nie posiada odpowiedniej karty to wypowiada ją oraz informuje, że nie ma odpowiedniej głoski. Odkłada wtedy tylko jedną, dowolną ze swoich kart. Jeśli popełni błąd to nie może odłożyć tej karty a gracz, który jako pierwszy zauważył błąd, oddaje mu jedną ze swoich kart.

Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się swoich kart.

Gracze mogą w różny sposób nazywać zwierzęta. Dopuszczalne są zarówno miś jak i niedźwiedź, lis i lisek oraz nazwy w innych językach (o ile wszyscy gracze znają ten język obcy). Gracz musi wybrać jedną z nich. Ideą gry jest bowiem ćwiczenie umiejętności głoskowania a premiiowane są nazwy, dla których gracz posiada karty. Jeśli gracz nie potrafi rozpoznać zwierzaka na obrazku lub zrobi to błędnie, to pozostali gracze podpowiadają mu poprawną nazwę. Ten błąd nie powoduje żadnych kar dla gracza,

W grze użyto obrazków na licencji Public Domain:

autor: amilo, źródło: <https://openclipart.org/detail/273304/animal-faces>