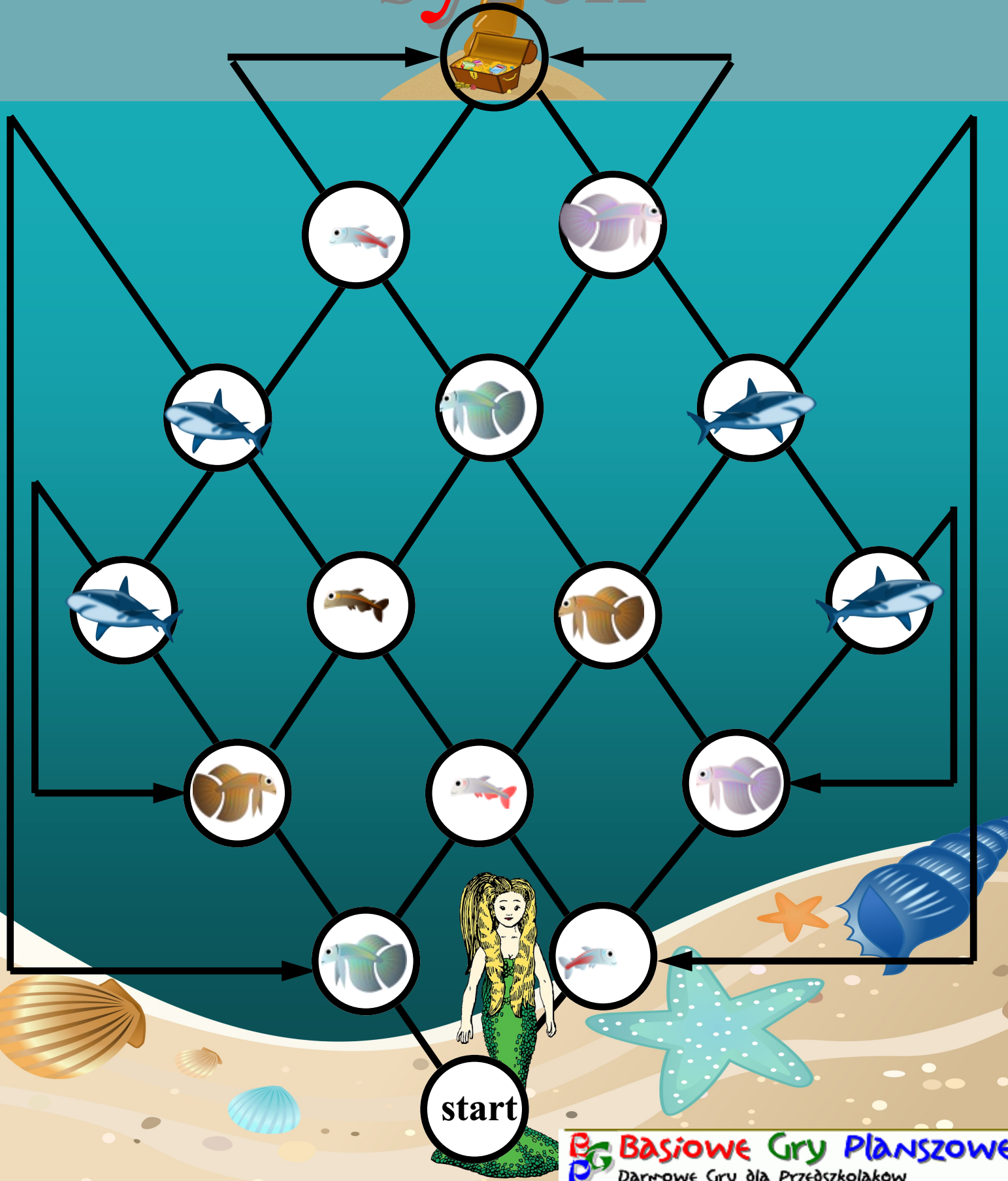


s k a r b syren



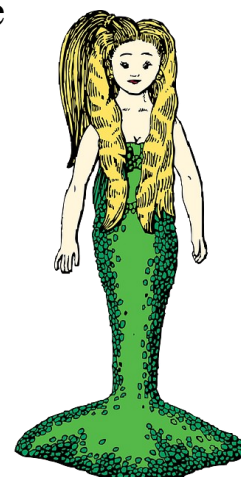
Instrukcja do gry

Gra „Skarb syren” wymaga przygotowania specjalnej kostki: 3 ścianki z napisem „prawo” (lub literą P) oraz 3 ścianki z napisem „lewo” (lub literą L). W tym celu można na zwykłej kostce napisać niezmywalnym flamastrem odpowiednie litery lub nakleić napisy na sześcienny klocek. Można też użyć monety czy żetonu podpisując P na awersie a L na rewersie.

W grze wszyscy gracze stają się syrenami. Każdy ma za zadanie dotarcie do legendarnego skarbu znajdującego na powierzchni morza. Zwykle ryby nie stanowią zagrożenia dla syren, więc z pola z takim obrazkiem zawsze trafia się bliżej powierzchni (do góry). Rekiny bywają groźne, więc przy braku szczęścia gracz może być zmuszony do pójścia drogą, która oddali go od upragnionej powierzchni.

Wszyscy gracze siadają z jednej strony stołu/gry. Ułatwi to sprawdzanie prawidłowości wybranego kierunku (u wszystkich graczy lewa i prawa strona kartki będzie w tym samym miejscu). Gra rozpoczyna się od ustawienia pionków na polu „start”. Następnie kolejno rzucają kostką i sprawdzają, w którym kierunku trzeba przesunąć pionek. Przesuwają go do kolejnego pola po jednej z linii wychodzących do góry (z pola, na którym stoją). W przypadku pola z rekinem może się zdarzyć, że choć linia początkowo idzie do góry to jej koniec będzie się znajdował niżej. Gra kończy, gdy pierwszy gracz dotrze do wyspy ze skarbem.

W grze użyto grafikę na licencji Public Domain z pixabay.com.pl
Źródło i informacje o autorach:
pixabay.com/pl/palma-egzotyczny-tropikalny-wyspa-295150/
openclipart.org/detail/194732/summer-beach-by-cyberscooty-194732
openclipart.org/detail/191217/boat-by-presquesage-191217
pixabay.com/pl/skarb-geocaching-znajd%C5%BA-161753/
pixabay.com/pl/syrena-zielony-blond-w%C5%82osy-28786/
openclipart.org/detail/169232/simple-birds-and-fishes-by-viscious-speed
openclipart.org/detail/172431/shark-shaded-by-mi_brami-172431



Miłej gry życzą



Napisy do wykonania kostki (do wycięcia i przyklejenia na kostkę).

prawo

prawo

prawo

lewo

lewo

lewo

Sugerowana modyfikacja logopedyczna

Grę można w łatwy sposób przystosować do różnicowania głosek z różnych szeregów. W tym celu określamy głoski do rozróżniania wpisując je do kwadracików na górze głównej planszy. W ten sposób ustalamy dodatkową zasadę do gry – zamiast rzucania kostką będzie losowanie kartoników. Np. różnicując „s” i „sz” mówimy dzieciom, że mowa syren jest dość dziwna i jeśli twoja syrenka w swojej kolejce usłyszy „s” to będzie musiała skrócić w prawo. Jeśli usłyszy „sz” to będzie musiała skrócić w lewo. Poniżej zamieszczam przykładowe karty dla głosek „s” i „sz”.

szopa	szafa	szalik	szyna	szynka	szary	szum
sanki	suwak	sowa	sól	smok	smak	sen
kosz	pisz	masz	pasz	dasz	kasz	busz
kos	pies	los	gas	pas	las	nos
as	es	is	os	ys	us	as
asz	esz	isz	osz	ysz	usz	asz



Sugerowana modyfikacja logopedyczna c.d.

Do gry dołączam też puste kartoniki, aby każdy mógł sam sobie wpisać potrzebne mu sylaby lub wyrazy.
