



# Gra planszowa z naśladowaniem BU 2393



Gra dla dzieci powyżej 4 lat

## Ilość graczy

2-6

## Zawartość

- 1 drewniana plansza
- 6 pionków
- 1 kostka z kolorowymi oczkami

Ta gra wymaga szybkiej percepcji oraz nieco wyobraźni. Polega na opisywaniu oraz imitowaniu zachowań z szerokiej gamy ilustracji. Wyzwala kreatywność, zdolności komunikacyjnych oraz językowych jest tutaj zabawą.



**nowa szkoła**  
ul. POW 25, 90-248 Łódź,  
[www.nowaszkoła.com](http://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 4 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.



## Sposób gry

Jak wiemy dzieci lubią się czasem powygłupiać, a w tej grze niemal wszystkie chwytły są dozwolone: trochę gimnastyki, sprytnej pantomimy, nieco kreatywnych opisów, a może zwyczajne naśladowanie dźwięków? To zależy od was!

Na drodze przez planszę czeka was wiele niespodzianek. Gdy wejdziecie na pole z obrazkiem, możecie wybrać sposób przekazania jego treści. Przy odrobinie szczęścia możecie też zawędrować o kilka pól naprzód.

## Przygotowanie gry

Wykładamy planszę z pionkami oraz kostkę. Każdy gracz wybiera pionek i umieszcza go na polu startowym planszy.

## Reguły gry

Najmłodszy z graczy rzuca kostką i umieszcza swój pionek na pierwszym polu o kolorze, który wyrzucił na kostce. Teraz gracz ma kilka sposobów na zobrazowanie ilustracji z pola pozostałym grającym. Może w tym celu użyć mimiki, naśladować dźwięk lub opisać ilustrację bez nazywania obiektu, który przedstawia.

## Przykład

Pole przedstawia obrazek kota. Gracz ma teraz 3 możliwości:

1. Może zamiauczeć jak kot
  2. Może przejść na czworaka przez pokój i może wygiąć grzbiet w sposób, w jaki robi to kot
  3. Może wyjaśnić, że jest to zwierzę, które mruczy posiada pazury i goni myszy, ale nie może użyć słowa „kot”
- Po skończonej prezentacji kolejny gracz rzuca kostką. Na jednym polu może znajdować się kilka pionków. Wówczas gracz, który posiada pionek w kolorze tego pola może wyznaczyć inną osobę do zaprezentowania ilustracji.
  - Gdy pionek stanie na polu z uśmiechającym się dzieckiem i strzał-

ką skierowaną naprzód, gracz może przeskoczyć na kolejne pole o tym samym kolorze. Tutaj również może on wyznaczyć inną osobę do zaprezentowania ilustracji.

- Jeśli jednak pionek stanie na polu z zasmuconym dzieckiem i strzałka skierowana jest do tyłu, gracz musi cofnąć pionek na poprzednie pole tego samego koloru i wyjaśnić ilustrację.

## Koniec gry

- Zwycięzcą jest gracz, który jako pierwszy dotrze do okrągłego pola pośrodku planszy.
- Wygrywający powinien okazać radość unosząc ręce w górę.

## Wariacje gry

- Jeśli dzieci zdecydują się na opisywanie ilustracji wyłącznie za pomocą słów, wtedy nie mogą używać pantomimy, ani imitować dźwięków.
- Jeżeli dzieci mają mieć większą swobodę ekspresji, wówczas warto zdecydować się na przedstawienie wszystkich ilustracji wyłącznie za pomocą mimiki i gestów.