



adamigo®

lotto zagadka



tort
farby

żaba

żaglówka



Cały dzień po niebie chodzi,
aby świat się nie ochłodził.
Mocno grzeje, świeci jasno,
kiedy zajdzie - możesz zasnąć.

Lotto zagadka

Gra usprawnia procesy kojarzenia obrazu z tekstem mówionym, wyrabia koncentrację, doskonali analizę wzrokową oraz przede wszystkim wyzwala pozytywne emocje.

W grach może uczestniczyć od 2 do 6 graczy.

GRA I

Po potasowaniu kart z zagadkami umieszcza się je w stosie, w taki sposób, aby tekst wierszyka był zwrócony ku górze. Gracze rozdzielają pomiędzy siebie po jednej planszy.

Pierwszy gracz puszcza w ruch wskazówkę na tarczy losującej. Wskazówka wyznacza gracza, który będzie odpowiadał na zagadkę, np. jeżeli zatrzyma się na polu z biedronką, na pytanie odpowiadał będzie gracz, który ma planszę z biedronką.

Wylosowany gracz puszcza w ruch wskazówkę, która wskaże, z której karty od góry ma zostać odczytana zagadka dla niego, np. wskazówka stanie na polu z numerem 5, prowadzący grę przekłada z góry cztery karty na spód talii i odczytuje zagadkę z piątej karty.

Jeżeli gracz odpowie na zagadkę, prowadzący odwraca kartę na drugą stronę i sprawdza, czy odpowiedź jest

prawkłowa. Jeżeli tak, gracz dostaje jeden żeton i przykrywa jedno z pól na swojej planszy, a karta zostaje odłożona na bok. Jeżeli odpowiedź jest błędna, karta wraca na spód stosu, a gracz nie otrzymuje żetonu. Następnie gracz ten, losuje osobę, która będzie rozwiązywała następną zagadkę.

Ten z graczy, który będzie miał więcej okazji do sprawdzenia się i pierwszy zapełni sześć pól na swojej planszy udzielając najwięcej prawdkłowych odpowiedzi, wygrywa.

GRA II

Gra powinna być nadzorowana przez osobę dorosłą, która będzie czuwała nad prawdkłowym przebiegiem gry, rozstrzygała wynikię spory i tonowała emocje.

Część kart, np. 25 sztuk, rozkłada się na stole, obrazkami do góry, tak, aby każde dziecko widziało, czego będą dotyczyć zagadki. Gracze rozdzielają pomiędzy siebie plansze, po jednej dla każdego.

Pierwszy gracz puszcza wskazówkę na tarczy losującej, która wskaże gracza, który jako pierwszy będzie zadawał zagadki. Gracz ten wybiera w myślach jeden przedmiot, zwierzę lub postać spośród wizerunków na kartach leżących na stole i mówi na ucho osobie dorosłej, co wybrał lub zapisuje na kartce nazwę rzeczy, tak, aby inni gracze nie zobaczyli, co zanotował. Następnie gracz opisuje trzema określeniami wybraną rzecz, np. pojemnik, przezroczysty, okrągły. Jeżeli któryś z graczy skojarzy, co to za przedmiot, podnosi rękę do góry i mówi: **WIEM**. Gracz po uzyskaniu zgody przez osobę prowadzącą grę, udziela odpowiedzi, np. tutaj - akwarium. Wtedy gracz pytający odsłania swoją

karteczkę z zapisanym wyrazem.

Jeżeli odpowiedź jest dobra, gracz odpowiadający dostaje żeton i kładzie na swojej planszy.

Jeżeli odpowiedź jest błędna, żeton przypada osobie pytającej. Od osoby pytającej zależy, jakie określenia padną w trakcie zabawy. Należy jednak pamiętać, aby nie wprowadzały w błąd osoby odpowiadającej, muszą zawsze zawierać prawdę. Po pewnym czasie można wymienić karty na stole.

Gra toczy się do momentu, gdy któryś z graczy zapełni swoją planszę sześcioma żetonami. Zostaje on zwycięzcą.

UWAGA:

Gry opisane powyżej mogą być modyfikowane w trakcie gry przez graczy, pod warunkiem, że wszyscy zaakceptują wprowadzone zmiany. Oczywiście, na bazie zestawu gracze mogą wymyślać inne zabawy. Proponujemy np. konkurs, który z graczy nauczy się większej ilości wierszyków, itd.