

loteryjka obrazkowa z płytą audio

adamigo®

# Dźwięki NATURY



MUU...

instrukcja gry

# LISTA ŚCIEŻEK DŹWIĘKOWYCH ZNAJDUJĄCYCH SIĘ NA PŁYTCIE

1. krowa
2. mucha
3. osioł
4. baranek
5. świerszcz

6. gołąb
7. mewa
8. foka
9. kogut

10. kura

11. pies

12. kot

13. bocian

14. żaba

15. kaczką

16. świnia

17. wilk

18. koń

19. rzeka

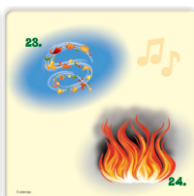
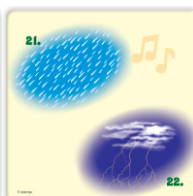
20. morze

21. deszcz

22. burza

23. wiatr

24. ogień



25. - 36. - ścieżki dźwiękowe do gry w bingo

Przed przystąpieniem do gry zachęcamy do zapoznania się ze wszystkimi 24 dźwiękami. W tym celu należy poukładać wszystkie plansze żółtym tłem do góry, najlepiej w taki sposób, aby obrazki były poukładane w kolejności od 1 do 24. Następnie należy odsłuchać ścieżki dźwiękowe o numerach od 1 do 24.

## BINGO DŹWIĘKOWE

*Gra przeznaczona jest od 2 do 12 uczestników.*

Przed przystąpieniem do gry każdy z graczy wybiera jedną planszę i sześć żetonów. Gracze układają przed sobą planszę stroną z sześcioma obrazkami do góry. Osoba prowadząca grę włącza jedną ze ścieżek dźwiękowych od numeru 25 do 36. Za każdym razem, kiedy gracze usłyszą dźwięk, który odpowiada obrazkowi ze swojej planszy, zakrywa obrazek żetonem. Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy zakryje wszystkie 6 obrazków i głośno powie: **BINGO!**



**UDANEJ ZABAWY !**

DŹWIĘKI NATURY - loteryjka obrazkowa

ilustracje: Barbara Galińska

opracowanie: Julia Pogorzelska

wiersz: Antonina Kwasek

realizacja nagrań: PROMATEK MEDIA



[www.adamigo.pl](http://www.adamigo.pl)

5 902410 006595

*Polecamy również grę Kukuryku*



Proste zasady,  
komiczne sytuacje, wynikające  
z konieczności naśladowania  
zwierzęcych głosów, możliwość  
wspólnej zabawy maluchów  
z dorosłymi, to atuty tej gry.

Potrzebne do niej będą:  
świetny refleks,  
spostzegawczość  
i dobry... głos.  
Daje to gwarancję  
zgromadzenia największej  
liczby żetonów  
z robaczkami  
- przysmakiem koguta...,  
który jest jokerem w tej grze.

