

adamigo®

zasady gry



# PRZECIWIĘSTWA



wesoły i smutny

układanka i 4 gry edukacyjne

# **1. WYLOSUJ PRZECIWIĘSTWO**

**wiek: 4+      liczba graczy: 2 - 4**

Przed przystąpieniem do gry należy rozdzielić kartoniki z różowym i niebieskim rewersem. Gracze losują kolejno po jednym niebieskim i jednym różowym kartoniku. Losowanie trwa do momentu, aż wszystkie elementy zostaną rozdzielone pomiędzy uczestników zabawy. Na znak startu wszyscy starają się ułożyć kartoniki w pary, tak aby obrazki przedstawiały przeciwieństwa, np. słodki i kwaśny. Każda dobrze ułożona para składa się z jednego niebieskiego i jednego różowego kartonika. Wygrywa ta osoba, która ułoży najwięcej par.

# **2. JAK SIĘ TO NAZYWA?**

**wiek: 3+      liczba graczy: 1 i więcej**

W grze musi brać udział osoba prowadząca zabawę. Na stole lub podłodze rozkłada się wszystkie kartoniki z różową ramką, tak aby obrazki były widoczne przez wszystkich. Kartoniki z niebieską ramką układa się w stosie obrazkiem do dołu. Prowadzący podnosi pierwszy kartonik ze stosu i pokazuje go pierwszemu graczowi, którego zadaniem jest nazwanie obrazka i odnalezienie do niego przeciwieństwa spośród kartoników z różową ramką. Jeżeli prowadzący uzna odpowiedź za dobrą, gracz zachowuje oba kartoniki. Jeżeli uczestnik udzieli błędnej odpowiedzi, zadanie odnalezienia przeciwieństwa przechodzi na następnego z graczy. Wygrywa osoba, która zgromadzi najwięcej kartoników.

### **3. KTO SZYBSZY?**

**wiek: 4+      liczba graczy: 2 - 4**

Wszystkie kartoniki wysypuje się na stole lub podłodze. Na znak startu uczestnicy zabawy starają się odnaleźć jak najwięcej par obrazków przedstawiających przeciwieństwa. Każdy z grających układa przed sobą odnalezione przez siebie pary. Gdy wszystkie elementy zostaną już połączone, gracze nawzajem sprawdzają, czy pary zostały połączone poprawnie. Wygrywa ta osoba, której uda się odnaleźć największą liczbę przeciwieństw.

### **4. ADAMIGO MEMORY**

**wiek: 5+      liczba graczy: 2 - 4**

Wszystkie kartoniki układa się równo w rzędach obrazkiem do dołu, w taki sposób, aby po jednej stronie znajdowały się kartoniki z różowym tyłem, a z drugiej strony - z niebieskim. Gracze odsłaniają po kolei tylko dwa obrazki, jeden niebieski i jeden różowy. Jeżeli odsłonięte obrazki będą tworzyły parę przeciwieństw (np. mokry i suchy), gracz zabiera kartoniki i ma prawo do odsłonięcia następnych dwóch obrazków. Jeżeli obrazki nie będą do siebie pasować, gracz zastania je i pozostawia na swoim miejscu, a ruch przechodzi na następnego gracza. Wszyscy zawodnicy starają się zapamiętać położenie obrazków, aby w swojej kolejce odsłonić przeciwieństwa. Wygrywa ta osoba, której uda się zebrać największą liczbę par.

# LISTA PRZECIWIEŃSTW

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| opalony ↔ blady      | chory ↔ zdrowy       |
| brudny ↔ czysty      | ciepło ↔ zimno       |
| rozbity ↔ cały       | zły ↔ dobry          |
| mały ↔ duży          | miły ↔ groźny        |
| najedzony ↔ głodny   | chudy ↔ gruby        |
| dużo ↔ mało          | długi ↔ krótki       |
| prosty ↔ krzywy      | mokry ↔ suchy        |
| stojący ↔ leżący     | pusty ↔ pełny        |
| młody ↔ stary        | wesoły ↔ smutny      |
| zmęczony ↔ wypoczęty | szybki ↔ wolny       |
| niski ↔ wysoki       | wypalony ↔ zapalony  |
| kwaśny ↔ słodki      | tchórzliwy ↔ odważny |

Pomysł gry i opracowanie instrukcji: Julia Pogorzelska

Skład: STUDIO adamigo

Przygotowanie do produkcji: Zofia Dziewiątkowska

COPYRIGHT © ADAMIGO® 2012



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