

POLECAMY INNE GRY Z SERII!



00180/3

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
service@granna.pl
www.facebook.com/grannagry
www.youtube.com/grannapl

PATRONATY

świat **ZABAWEK**
radiobala
nowa szkoła
www.nowaszkoła.com

Dziecko
DZIECIAKI NA LUZIEKACH
www.dzieciakinaluzie.pl

czas **dzieci**.pl
Portal informacyjno-rozrywkowy

Wychowanie w Przedszkolu

Data i miejsce zakupu:

Brakujące elementy:

Imię, nazwisko, adres:

Nowe
Zagadki
Smoka Obiboka

© GRANNA 2013 Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

GRANNA sp. z o.o.
ul. Księża Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

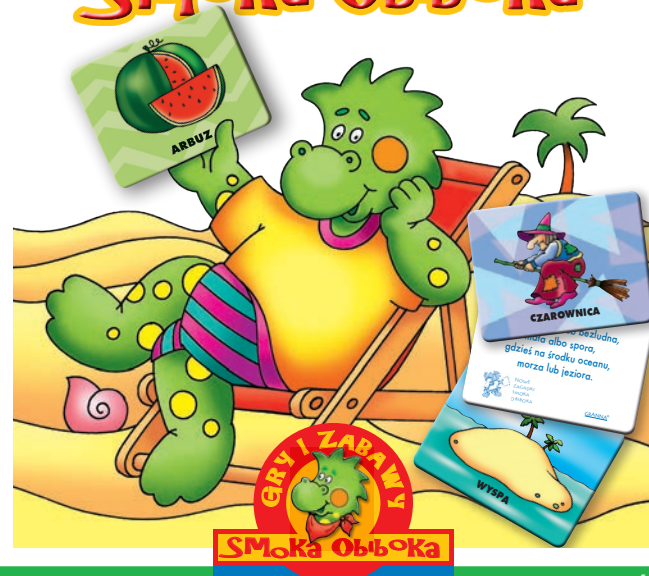
Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach, napisz e-mail z taką informacją na adres service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

AUTOR ZAGADEK: MAREK BARTKOWICZ

ILUSTRACJE: BEATA BATORSKA

Nowe

Zagadki Smoka Obiboka



GRY I ZABAWY
SMOKA OBIBOKA

Wiek graczy



4-7

Liczba graczy



1-6

GRANNA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 135 KART Z ZAGADKAMI
- 6 PUZZLI Z PORTRETAMI SMOKA
- INSTRUKCJA

HALO, HALO! TO ZNÓW JA!
KTO GRY LUBI, TEN MNIE ZNA,
A KTO ZNA MNIE – DOBRZE WIE,
CO ZNAJDUJE SIĘ W TEJ GRZE.

TO ZNÓW **ZAGADKI** – DLA WAS **ZAGADKI**,
PISANE WIERSZEM ZGRABNYM I GŁADKIM,
ILUSTROWANE PIĘKNIE PYTANIA.
ZAPRASZAM WSZYSTKICH DO ZGADYWANIA!



PRZYGOTOWANIE GRY

Na stole rozrzucaamy elementy tyłu puzzli, ilu uczestników bierze udział w grze. Fragmenty obrazków są odkryte. Elementy pozostałych puzzli odkładamy na bok. Nie będą nam one potrzebne w tej rozgrywce. Karty z zagadkami leżą w stosiku, ilustracjami do dołu. Najstarszy z graczy ustala za pomocą wliczanki, które dziecko będzie odpowiadało jako pierwsze.

Na przykład:

**ENE, DUE, RAZ, DWA, TRZY,
PYTA SMOK, ZGADNIJ TY!**

PRZEBIEG GRY

Prowadząca grę osoba dorosła lub najstarsze dziecko, które umie czytać, odczytuje zagadkę z pierwszej karty na stosiku. Jeśli odgadujące dziecko poda prawidłową odpowiedź, może wziąć ze stołu jeden element puzzla. Jeżeli nie odgadnie zagadki, prowadzący podaje rozwiązanie. Następny gracz odpowiada na zagadkę z kolejnej karty.

ZAKOŃCZENIE GRY

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy ułoży swoje puzzle. Jeśli gracze chcą grać dalej, mogą zaraz potem rozpocząć kolejną turę!

Jedna karta została pusta, czeka na zagadkę wymyśloną przez właściciela gry. Dzieci mogą wymyślić znacznie więcej zagadek i zapisać je z pomocą dorosłego na kartonikach.

Wesołej zabawy!



Do gry dołączony jest arkusik, na który możesz nakleić nalepki zgodnie ze swoim pomysłem.

W innych grach SMOKA OBIBOKA znajdziesz kolejne kartoniki z nalepkami.