

GRA W ZAPACHY

dla 1-6 dzieci w wieku 4-8 lat



nos w nos

Autor gry: Łukasz M. Pogoda Ilustracje: Maciej Szymanowicz Grafika: Gerard Lepianka

Węch to jeden z pięciu zmysłów. Ten, który pozwala nam rozpoznawać zapachy. Jaki zapach najbardziej lubisz? Zapach kwiatów, zapach ciasta czy zapach choinki? A może zapach smażonej kiełbaski? Nie lubimy zwykle zapachu spalin, brudnego ubrania i nieświeżego jedzenia. Takie zapachy nawet nazywamy inaczej – mówimy czasem *smród*. Albo *fetor*. Człowiek kocha piękne zapachy i unika brzydkich zapachów. Niektóre – zamknięte w butelkach i pudełeczkach są bardzo, bardzo drogie. Na przykład olejek różany i inne cenne olejki, z których tworzy się perfumy. Inne zapachy bardzo lubimy, dlatego dodajemy je do proszków do prania i do kosmetyków. A także do jedzenia – do budyniu zapach waniliowy, do ciasta zapach pomarańczowy, do napojów – zapach truskawkowy. Brzydkie zapachy nas ostrzegają – nie podchodź, nie jedz tego, możesz się zatruci! Świat zapachów jest bardzo ciekawy i bogaty.

GRANNA®

Z MYSŁY



WĘCH

Zapraszamy
do zabawy!

Przygotowania do gry

Przed rozpoczęciem pierwszej gry należy delikatnie wybić wszystkie żetony z tekturowej formatki.

Abi dzieci nie kojarzyły zapachów z wyglądem pojemniczków, zostały one oznaczone numerami. Te oznaczenia są przeznaczone dla rodziców i opiekunów.

Na dużym plakacie pokazano wszystkie pachnące elementy narysowane na małych obrazkach. Czy umiesz je odnaleźć?

Rozpoznawanie zapachów

Przed rozgrywką warto zapoznać dzieci z zapachami. Najpierw należy im pokazać obrazki na żetonach i zaproponować, by łączyły je w grupy związane z jednym zapachem. Potem powinny spróbować dopasować zapachy do obrazków.

Warto też porozmawiać o zapachach i przypomnieć, że niektóre rzeczy wydzielają więcej niż jedną woń. Bywa też, że coś może mieć wiele różnych zapachów, na przykład guma do żucia może być miętowa lub owocowa. Dołożyliśmy starań, aby obrazki były jednoznaczne, jednak świat zapachów jest bardzo skomplikowany.

Małym dzieciom przyglądanie się obrazkom i rozpoznawanie przedmiotów na nich przedstawionych także dostarczy dużo radości.

Warto pamiętać, że młodsze dzieci niekiedy mają trudności z rozpoznawaniem zapachów, również przeziębienie lub katar mogą utrudniać grę.

Jak zapoznać najmłodsze dzieci (3–4 lata) z zapachami?

Dla najmłodszych rozpoznawanie woni jest bardzo trudne. Dlatego zanim przystąpią do gry, powinny dobrze poznać używane w niej zapachy. Rodzice lub opiekunowie mogą wcześniej zgromadzić rekwizyty związane z zapachami, np. kwiat róży, kostkę mydła, miętę (sadzonki, listki lub herbatę), siano, jabłko oraz coś pachnącego dymem, np. spaloną zapalkę czy drewnienko. Chodzi o to, aby dzieci mogły nie tylko powąchać, ale też dotknąć źródła zapachu.

Po takim przygotowaniu dzieciom będzie łatwiej dopasowywać zapachy do przedmiotów, a potem do obrazków na żetonach.

Dzieci mogą nie znać wszystkich przedmiotów na obrazkach

Ponieważ młodsze dzieci mogą nie radzić sobie z dopasowywaniem obrazków na żetonach do zapachów, na początku można wykorzystać tylko część żetonów.





Gra pierwsza – memo z zapachem

Przygotowania do gry

Wszystkie żetony z obrazkami (lub połowę żetonów, jeśli grają małe dzieci) należy obrócić obrazkami do dołu, a następnie pomieszać. Potasowane żetony należy ułożyć obok siebie w kształt prostokąta. Żetony powinny leżeć blisko siebie, ale jeden nie może przykrywać drugiego.

Obok należy w rzędku ustawić wszystkie pojemniczki z zapachami.

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy (jeśli dzieci są w tym samym wieku – losują, kto pierwszy zaczyna, lub stosują wyliczankę).

Przebieg gry

Gracze wykonują ruchy po kolei, najpierw gracz rozpoczynający, potem osoba po jego lewej ręce.

Podczas swojej kolejki gracz losuje jeden z zapachów, następnie go wącha. Dziecko, które ma wątpliwości, może dać pojemnik do powąchania innym graczom, aby wspólnie ustalić, co to za woń.

Następnie gracz odwraca jeden żeton tak, aby pozostali gracze mogli zobaczyć, jaki jest na nim obrazek.

Jeśli obrazek pasuje do wylosowanego zapachu, gracz zabiera żeton z obrazkiem i kładzie przed sobą. Zapach należy odłożyć na miejsce – zapachów nigdy się nie zdobywa.

Przykład:

Zapach trawy i obrazek przedstawiający trawę są parą. Żeton z trawą gracz kładzie przed sobą, a zapach odkłada na miejsce.

Jeśli zapach i obrazek nie są parą, gracz ma prawo spróbować jeszcze raz powąchać zapach i poszukać pasującego żetonu. Jeśli obrazek przedstawia coś, co pachnie inaczej, niż odkryty obrazek, żeton należy z powrotem zakryć (obrócić obrazkiem do dołu). Żeton i zapach należy odłożyć na to samo miejsce, w którym leżały poprzednio.

W trakcie całej rozgrywki żetony ułożone na stole nie powinny zmieniać swojego miejsca.

Gra trwa tak długo, jak długo przed graczami leżą zakryte żetony.

Gdy wszystkie zostaną zebrane, należy policzyć, ile żetonów zdobył każdy z graczy.

Zwycięza ten, kto zebrał ich najwięcej.



Gra druga – memo bez zapachów



Przygotowania do gry

W tym wariacie gry zapachy nie są potrzebne.

Wszystkie żetony należy obrócić obrazkami do dołu, a następnie pomieszać. Potasowane żetony należy ułożyć na stole w kształt prostokąta. Żetony powinny leżeć blisko siebie, ale jeden nie może przykrywać drugiego.

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy (jeśli dzieci są w tym samym wieku – losują, kto pierwszy zaczyna, lub stosują wyliczankę).

Przebieg gry

Gracze wykonują ruchy po kolei (najpierw gracz rozpoczynający, potem osoba po jego lewej ręce). Podczas swojej kolejki gracz odkrywa dwa żetony tak, aby pozostali mogli zobaczyć, jakie są na nich obrazki.

Jeśli na obu żetonach obrazki przedstawiają ten sam zapach i gracz umie to uzasadnić, zabiera oba żetony i kładzie przed sobą. Potem może odkryć następane dwa żetony.

Przykład:

Kostka mydła i mycie rąk to ten sam zapach – mydła. Gracz układa oba żetony przed sobą.

Uwaga! Do każdego zapachu pasują 4 żetony, czyli zawsze można znaleźć dwie pary.

Jeśli obrazki przedstawiają różne zapachy, oba żetony należy z powrotem zakryć (obrócić obrazkiem do dołu). Żetony należy odkładać zawsze w to samo miejsce, w którym leżały.

Gra trwa tak długo, jak długo na stole leżą zakryte żetony. Wygrywa ten z graczy, który zbierze najwięcej par żetonów.



Gra trzecia – loteryjka



Przygotowania do gry

Wszystkie żetony z obrazkami (lub połowę żetonów, jeśli grają małe dzieci) należy obrócić obrazkami do dołu, a następnie pomieszać. Potasowane żetony należy ułożyć na stole w kształt prostokąta. Żetony powinny leżeć blisko siebie, ale jeden nie może przykrywać drugiego.

Następnie żetony należy odwrócić obrazkami do góry.

Obok należy ustawić pojemniczki z zapachami.

Przebieg gry

Jeden gracz (albo rodzic czy opiekun) podnosi pojemnik z zapachem, otwiera go i pozwala każdemu uczestnikowi przez chwilę wąchać jego zawartość. Młodsze dzieci mogą sobie wzajemnie pomagać określić woń.

Następnie gracz, który trzymał zapach, odkłada go do pudełka i daje znak.

Wszyscy gracze starają się teraz jak najszybciej przykryć jedną lub obiema dłońmi żetony, które ilustrują wąchany przed chwilą zapach.

Ten, kto prawidłowo odgadnie i złapie właściwy żeton, może go położyć przed sobą. Jeśli dwoje lub więcej graczy zakryje ten sam żeton, zabiera go ten, którego dłoń jest niżej.

Po rozdzieleniu prawidłowo złapanych żetonów, losuje się następny zapach.

Gra się toczy dopóty, dopóki gracze nie powąchają wszystkich zapachów. Na koniec liczy się, ile żetonów zdobył każdy z graczy.

Zwycięża ten, kto zebrał ich najwięcej.

Na koniec gry mogą pozostać niezbrane żetony!

Wesołej zabawy!



SPIS ZAPACHÓW I OBRAZKÓW

1. Dym (palone drewno) – grill, kominek, ognisko, zaparka
2. Jabłko – owoc, gałązka jabłoni, ciasto z jabłkami, koszyk jabłek
3. Mięta – gałązka mięty, herbata miętowa, guma do żucia, napój miętowy
4. Mydło – kostka mydła, namydłone ręce, gąbka, wanna
5. Róża – kwiat róży, krzak róży, kosmetyki różane, perfumy o zapachu róży
6. Trawa – żdźbła trawy, łąka, kosiarka na trawniku, boisko piłkarskie

Jak przechowywać zapachy?

W trakcie zabawy oraz po jej zakończeniu należy dokładnie zamykać nieużywane pojemniki z zapachami. Należy zawsze przechowywać je w pudełku i chronić przed słońcem. Zapachy pozostawione w otwartych pojemnikach szybko wietrzeją, a jeśli zmieszają się ze sobą, zabawa stanie się niemożliwa.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 6 pojemniczków z zapachami:
 1. dym (palone drewno)
 2. jabłko
 3. mięta
 4. mydło
 5. róża
 6. trawa
- 24 żetony z obrazkami
- Instrukcja – plakat

PATRONAT :

merlin.pl



2012_00144/3

Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adresem: GRANNA, ul. Księcia Ziemiowita 47, 03-788 Warszawa. Można też wysłać reklamację mailem na adres: service@granna.pl

Data i miejsce zakupu:

Brakujące elementy:

Imię, nazwisko, adres:

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.

