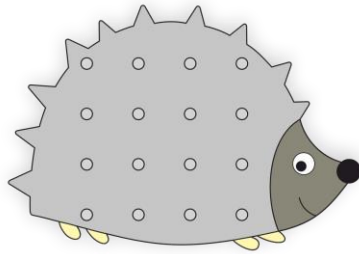


**GRA DLA
2-4 OSÓB**



Jeżowe rarytasy



SCENARIUSZ GRY „MEMORY - KOLORY” – GRA LOGICZNA I PAMIĘCIOWA Z KOSTKA.

Jeż przemierza duże odległości w poszukiwaniu pożywienia. Mimo, że jest niedużych rozmiarów i ma krótkie łapki wypuszcza się czasami na wiele kilometrów aby zebrać odpowiednią ilość pokarmu. Czy wiesz, że podczas jednej nocy jeże są w stanie przejść 5 km i zjeść ponad 100 gąsienic?

Jeże mają doskonałą pamięć przestrzenną i doskonale zapamiętują miejsca, które są dla nich ważne: gdzie znalazł jedzenie, gdzie znalazł miejsce na ciepłą norkę. Dobra pamięć jest niezbędna do ich przeżycia, dlatego dzisiaj będziemy ćwiczyć naszą umiejętność zapamiętywania położenia kołków, o konkretnych kolorach na jeżu. Kołki to nasze gąsienice – prawdziwy rarytas jeży. Zatem obserwujemy co się dzieje wokół nas, skupiamy uwagę i zbieramy robaczki do kubka.

Przygotowanie do gry:

Wkładamy kołki do jeża, pomalowaną końcówką do dołu, tak aby ich położenie było przypadkowe i nieznanne uczestnikom gry. Kołków jest 16, po 4 z każdego koloru (brąz, beż, szary i rudy). Każdy uczestnik otrzymuje kubeczek, do którego będzie zbierał kołki w trakcie gry. Osoba rozpoczynająca grę rzuca kostką z kolorami (beż, szary, brąz i rudy) oraz ikoną języka. Zadanie polega na tym, żeby zebrać jak najwięcej kołków do kubka. Kołki zliczamy na koniec gry.

Przebieg gry „Memory – kolory”

Pierwszy uczestnik rzuca kostką. Jeżeli wylosował np. kolor szary, wyjmuje wówczas jeden kołek, próbując znaleźć kołek z szarą końcówką. Jeżeli to nie jest wskazany kolor, gracz wkłada kołek dokładnie w to miejsce, z którego go wyjął. Jeżeli udało mu się wyjąć kołek w odpowiednim kolorze (kolor pola kostki) wówczas kołek zabiera i wkłada do swojego kubeczka. Tym samym zyskuje 1 punkt.

Ważne zasady:

1. Wyjmujemy i odkładamy kołek dokładnie w to samo miejsce.
2. Gracz po rzucie kostką, podejmuje tylko jedną próbę odgadnięcia położenia kołka w wybranym kolorze. W razie nieudanej próby kołek wkłada w miejsce, w którym był uprzednio.
3. Jeżeli gracz znalazł kołek w kolorze zgodnym z wylosowanym kolorem na kostce wówczas zabiera go do przypisanego sobie kubeczka. Kołki będą służyły do zliczania punktów. Wkładamy kołki do kubeczka tak by był widoczny kolor kołka.
4. Jeżeli wylosował na kostce kolor, który już nie jest dostępny, wówczas kostkę przekazuje kolejnej osobie (traci kolejkę)
5. Jeżeli wylosujemy na kostce ikonę jeża, wówczas możemy zabrać jeden, dowolny kołek z bazy jeża lub z kubka innego, dowolnego gracza.
6. Zliczanie punktów – 1 kołek to 1 punkt, a w przypadku gdy dany gracz ma 4 kołki tego samego koloru otrzymuje dodatkowo 1 kołek (bez koloru), który oznacza 1 punkt dodatkowo za pełną sekwencję koloru.
7. Wygrywa osoba która ma największą liczbę kołków w swoim kubku.



JEŻ