**Gra „Walizka” – WARIANT II**

**Elementy gry:**

* **Koperty –walizki, jedna dla każdego zespołu (w formacie A4 lub A5 do wyboru, w załączniku);**
* **Liczmany z załącznika;**
* **Ilustracje z ubraniami – z zestawu „Obrazkowe memory” (z bloga:** [***www.panimonia.wordpress.com***](http://www.panimonia.wordpress.com) ***-> Do pobrania -> Ubrania – ilustracje oraz gra lub Walizka – gra logopedyczna)*:**
	+ **15 dwusylabowych,**
	+ **15 trzysylabowych,**
	+ **5 czterosylabowych.**
	+ **Dzięki takiej ilości obrazków, gracze mają równe szanse na zwycięstwo.**

**WAŻNE: By szanse były równe i każdy miał takie samo prawdopodobieństwo trafić na obrazek, którego szuka, należy przygotować ilustracje tak, by dla każdego zespołu z cyfrą 2, 3, 4 przypadało po 5 obrazków z taką liczbą sylab. Przykład:**

* **w grze bierze udział 5 zespołów (dwa zespoły z cyfrą 2, dwa zespoły z cyfrą 3 i jeden zespół z cyfrą 4), używamy do gry 5 x 5 obrazków, czyli: 10 obrazków dwusylabowy, 10 obrazków 3 sylabowych, 5 obrazków czterosylabowych).**
* **w grze bierze udział 7 zespołów (trzy zespoły z cyfrą 2, trzy zespoły z cyfrą 3 i jeden zespół z cyfrą 4): używamy do gry 7x5 obrazków, czyli: 15 obrazków dwusylabowych, 15 obrazków trzysylabowych i 5 obrazków czterosylabowych).**

**Potrzebujesz też:**

* **Kostki do gry**
* **Pionków – tyle ile zespołów.**

**Przygotowanie gry:**

* **Dzieci podzielone na zespoły 2-3 osobowe**
* **Każdy zespół otrzymuje jedną kopertę-walizkę**
* **Każdy zespół losuje literę liczman z przygotowanego zestawu**
* **Przygotowane ilustracje ułożone są w koło, ilustracją do dołu. Liczba ilustracji zależy od liczby zespołów. Ich liczba musi dawać równe szanse wszystkim zespołom, więc na każdy zespół przypada 5 pasujących dla niego ilustracji.**
* **Na dowolnych ilustracjach rozstawiamy pionki zespołów, będzie to ich pole startowe.**

**Przebieg gry:**

* **Każdy zespół losuje jeden liczman**
* **Wylosowany liczman montuje przy swojej walizce.**
* **Zespoły kolejno rzucają kostką. Po wyrzuceniu, przesuwają się o odpowiednią liczbę oczek w dowolnym kierunku. Odsłaniają kartę,**

**na której zatrzymał się ich pionek. Jeśli nazwa danego przedmiotu ma tyle sylab ile prezentuje wylosowany liczman – przedmiot trafia do walizki, jeśli nie – pozostaje zasłonięty na planszy.**

* **Grę wygrywa zespół, który jako pierwszy zdobędzie 3 przedmioty zgodnie z zasadą (liczman na walizce -> liczba sylab w wyrazie).**

**Miłej zabawy ☺**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |