**Gra „Walizka” – WARIANT I**

**Elementy gry:**

* **Koperty –walizki, jedna dla każdego zespołu (w formacie A4 lub A5 do wyboru, w załączniku);**
* **Głoski z wybranego zestawu (wersja I, II lub III) – do zamontowania na walizce (jeśli walizka jest zalaminowana – np. za pomocą gumy do plakatów) lub za pomocą spinacza do papieru, str.2,3 i 4 w tej instrukcji;**
* **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 rozpoczynających się na głoskę s,**
	+ **15 rozpoczynających się na głoskę b,**
	+ **15 rozpoczynających się na głoskę k,**
	+ **5 rozpoczynających się na głoskę p,**
	+ **reszta dowolnie.**

**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 literą S, B, K przypadało 5 obrazków. Przykład:**

* **w grze bierze udział 5 zespołów, używamy do gry 5 x 5 obrazków, np. 10xS, 5xB, 5xK, 5xP.**
* **w grze bierze udział 9 zespołów: używamy do gry 9x5 obrazków, np. 15xP, 15xB, 10xK, 5xP.**

**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 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:**
	+ **Przykład 1: jeśli grają 3 zespoły (z literą S, K, B) rozkładamy po 5 ilustracji rozpoczynających się wymienionymi głoskami, a resztę (rozpoczynające się na inne głoski niż wymienione) dowolnie. Czyli 5 na głoskę S, K i B i np. 12 innych ilustracji na inną głoskę niż S, K, B.**
	+ **Przykład 2: jeśli gra 9 zespołów (3 z literą S, 3 z literą K, 2 z literą B i 1 z literą P) rozkładamy po 5 ilustracji dla każdego zespołu rozpoczynających się wymienionymi głoskami , a resztę (rozpoczynające się na inne głoski niż wymienione) dowolnie. Czyli 15 na głoskę S, 15 na głoskę K, 10 na głoskę B i 5 na głoskę P oraz np. 7 innych ilustracji na inną głoskę niż S, K, B i P.**
* **Na dowolnych ilustracjach rozstawiamy pionki zespołów, będzie to ich pole startowe.**

**Przebieg gry:**

* **Każdy zespół losuje jedną głoskę z *Zestawu głosek (wersja I/II/III).***
* **Wylosowaną głoskę 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 rozpoczyna się od wylosowanej głoski – przedmiot trafia do walizki, jeśli nie – pozostaje zasłonięty na planszy.**

* **Grę wygrywa zespół, który jako pierwszy zdobędzie 3 przedmioty zgodnie z zasadą (pierwsza głoska -> głoska na walizce).**

**Miłej zabawy ☺**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **S s** | **S s** | **S s** | **K k** |
| **K k** | **K k** | **B b** | **B b** |
| **B b** | **P p** |

Litery - wersja I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **S s** | **S s** | **S s** | **K k** |
| **K k** | **K k** | **B b** | **B b** |
| **B b** | **P p** |

Litery - wersja II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **S**  | **S**  | **S**  | **K**  |
| **K**  | **K**  | **B**  | **B**  |
| **B**  | **P**  |

Litery - wersja III