

RODZINA WYRAZÓW

Gra przeznaczona jest dla dzieci z klasy II i III.

Jej celem jest utrwalenie pojęcia wyrazu pokrewnego, wzbogacenie słownictwa o wyrazy należące do tej samej rodziny.

Można również wykorzystać ją do np. utrwalenia pisowni trudnych wyrazów, podziału ich na głoski i sylaby itd.

W zabawie bierze udział 2 lub 4 uczniów. Każdy z nich posiada taką samą liczbę żetonów-pionków w danym kolorze (każdy uczeń ma inny kolor). Ich ilość uzależniona jest od ilości uczniów biorących udział w grze. Np. 4 uczniów – po 2 żetony, 2 uczniów – po 3 lub 4 żetony.

Zasady gry:

Gracz wybiera jeden z dwóch kolorów na bocznych polach i ustawia na nim swoje żetony. Wybór konkretnego pola jest dowolny. Jego zadaniem jest pokonanie planszy i przejście swoimi żetonami na przeciwległe, kolorowe pole. Zrobić to może przesuwając się po skosie (patrz: warcaby), do przodu i do tyłu, omijając lub blokując żeton przeciwnika. Stając na polu z obrazkiem lub wyrazem musi podać wyraz należący do jego rodziny.

Wygrywa osoba, która pierwsza „przebije się” na drugą stronę planszy.



GRZEBIEŃ



CUKIER



KOMINIARZ



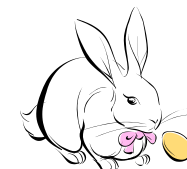
ŚWIĘTO



GÓRA



DŹWIG



PIŁKARZ



POLSKA



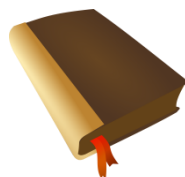
WARZYWA



OKULARY



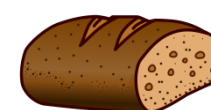
STÓŁ



ZWIERZĘ



LICZYDŁO



KOLEŻANKA



ŁYŻKA



ODKURZACZ



MRÓZ



GÓRA



GŁÓWKA



ŚWIECA



NÓŻ