

squla[®]

radość z nauki

Zabawy z ortografią



GRANNA

Dzięki zabawie z ortografią dzieci uczą się pisowni i wymowy wyrazów. Te umiejętności pomagają w płynnej i jasnej komunikacji z innymi osobami. Gracze również bez trudu zapamiętują słowa, dzięki czemu czytanie i pisanie staje się łatwiejsze.

Zaczynamy:

Osobno potasuj karty z wyrazami i karty z literkami, a następnie ułóż je w dwóch stosach rewersem do góry. Każdy z graczy otrzymuje 3 karty z literkami.



Cel gry:

Twoim zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów, poprzez udzielanie poprawnych odpowiedzi w jak najkrótszym czasie.

Gramy!

Gracz, na którego przypada kolej, wyklada nową kartę z wyrazami i sprawdza, czy przy pomocy swoich trzech kart z literkami może uzupełnić jeden wyraz na tej karcie.

Możesz uzupełnić wyraz?

Porównaj uzupełniony wyraz z kartą kontrolną. Jeśli udało Ci się wykonać zadanie poprawnie, zatrzymujesz kartę z wyrazami. W jednej kolejce możesz uzupełnić więcej kart, pod warunkiem że wyłożysz właściwe literki. Użyte literki ułóż następnie na spód stosu i dobierz z niego tyle samo nowych kart z literkami tak, by na koniec ruchu mieć ponownie 3 karty w dłoni. Teraz gra kolejny uczestnik zabawy.

Wyjątek: Jeśli masz mniej niż 3 karty w dłoni, możesz je uzupełnić do trzech, kiedy dobierasz karty z literkami.

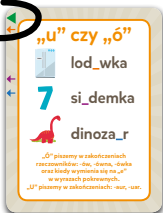
Jeśli literki nie zgadzają się z kartą odpowiedzi, przeczytaj zasadę ortograficzną na karcie z wyrazami i weź z powrotem swoją kartę z literką. Teraz kolej na następnego gracza.

Nie możesz uzupełnić żadnego wyrazu?

W takiej sytuacji możesz wziąć kartę z literką ze stosu i odłożyć jedną ze swoich kart na jego spód. Karta/karty z wyrazami pozostają na stole. Kolej na następnego gracza.

Korzystanie z karty kontrolnej:

Połóż kartę kontrolną z trójkątem w odpowiednim kolorze obok karty z wyrazami. Przy pomocy kolorowych strzałek (pomarańczowej, fioletowej i niebieskiej) sprawdź, czy wybrałeś właściwą literkę dla danego wyrazu.



Dzoker:

Gdy przypadnie Twoja kolej, możesz użyć dzokera jako dowolnej literki. W tym celu nazywasz wybraną literkę, np: „**Kładę literkę S!**”

Wygrana!

Kiedy zostaną wykorzystane wszystkie karty z wyrazami, gracze liczą wygrane karty. Zwycięża ten, który zdobył ich najwięcej. W przypadku remisu gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Podkręcamy emocje!

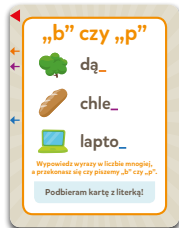
Aby sprawić, żeby gra była jeszcze większym wyzwaniem, możecie wykonywać zadania umieszczone na dole kart.

Twoja kolej! Kartę z napisem *Twoja kolej!* możesz wyłożyć podczas kolejki innego gracza. W ten sposób rzucasz mu wyzwanie. Teraz to on musi uzupełnić wyraz. Jeśli gracz posiada kartę z literką, która pozwoli mu uzupełnić jeden z wyrazów w danym zadaniu, to musi jej użyć. Otrzymujesz wtedy kartę z wyrazami, a użyte karty z literkami są odkładane na spód stosu.

Uwaga! Gracz, któremu rzuciłeś wyzwanie, nie dobiera kart na koniec swojego ruchu. Ty również nie dobierasz nowych kart. Gracz, który był następnym w kolejce, wykonuje teraz swój ruch.

Podglądam! Podczas swojej kolejki możesz sprawdzić na karcie kontrolnej, jakiej literki potrzebujesz. Tak samo jak w przypadku innych użytych kart odkładasz wykorzystaną kartę z literką na spód stosu kart z literkami.

Podbieram kartę z literką! Jeśli wylosujesz tę kartę, możesz losowo podebrać kartę z literką innemu graczowi i dołączyć ją do swoich kart. Poszkodowana osoba gra teraz mniejszą liczbą kart i może dobrać nowe dopiero po swoim ruchu.



DOBREJ ZABAWY!

WYPRÓBUJ TAKŻE INNE GRY Z SERII:



● **Wyzwania matematyczne**
(klasa 3-4)

● **Wyprawy z geografią**
(klasa 5-6)

Uwaga! Gra ortograficzna została opracowana przez polskich metodyków na zlecenie Ssula.

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Chcesz poznać inne produkty Squli?
Wejdź na stronę www.squla.pl i zagraj w gry online.



Zawartość pudełka:

- 28 kart z literkami
- 14 kart z wyrazami
 - 1 džoker
- 1 karta kontrolna
 - instrukcja
- karta z kodem dostępu do Squla.pl

© 2017 SQUŁA

© 2017 Granna Sp. z o.o. ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

GRANNA

www.granna.pl