



autor: Jacques Zeimet • ilustracje: Krystyna Michałowska, Marcin Piwowarski, Anja Wrede

Myszki w ogrodzie

Gra rozwija pamięć mechaniczną i wzrokową, koncentrację, spostrzegawczość i podzielność uwagi. Skłania do nazywania kolorów, uczy liczenia i porównywania liczby elementów, przewidywania i oceniania swoich możliwości.

Bożena Andrzejewska – terapeutka pedagogiczna, nauczycielka języka polskiego i technik twórczości, tutorka w szkołach alternatywnych

ELEMENTY GRY

7 myszek (każda z nich ma kropkę w innym kolorze)



21 przysmaków (w takich samych kolorach jak kropki na myszkach)



Plansza (przedstawia ogród i kryjówki myszek)



Do gry dołożyliśmy woreczek. Wybierając się w podróż, możesz do niego spakować elementy ulubionej gry.

CEL GRY

Gracze pomagają myszkom zdobyć przysmaki. Wygra gracz, który zgromadzi **najwięcej przysmaków**.

PRZYGOTOWANIE GRY

A W każdej kryjówce na planszy schowajcie jedną, dowolnie wybraną myszkę. Starajcie się zapamiętać, gdzie schowały się myszki w poszczególnych kolorach.

Podpowiedź pedagogiczna

Jeśli chcecie utrudnić grę, po schowaniu myszek w kryjówkach obróćcie planszę w lewo lub prawo – trudniej będzie zapamiętać, w których kryjówkach schowały się myszki w poszczególnych kolorach.

B Jedną myszkę połóżcie obok planszy.

C Wszystkie przysmaki utórcie w 3 równe stosy. Prysmaki leżą w taki sposób, by nikt nie widział, jakiego są koloru.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

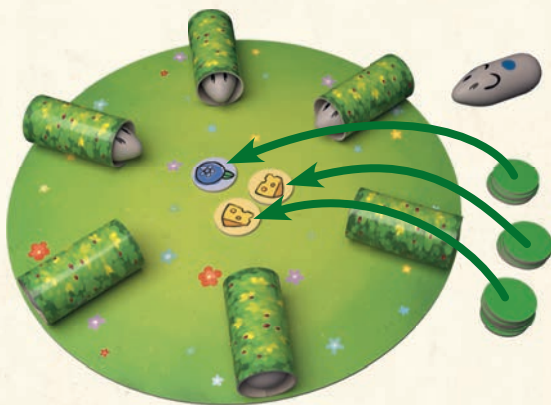
W swojej kolejce gracz bierze nieukrytą myszkę i **chowa ją w wybranej przez siebie kryjówce**. Schowanie myszki powoduje wyjście na planszę myszki siedzącej do tej pory w kryjówce. Gracz **zabiera z planszy przysmaki pasujące kolorem do myszki, która wyszła z kryjówki** (np. myszka z **pomarańczową** kropką zabiera **marchewki**, a myszka z **zieloną** kropką zabiera **jabłko**).

Gracz może wiele razy chować nieukryte myszki podczas swojej kolejki, sam decyduje, kiedy ją zakończy. **Nie może jednak być zbyt chłanny!** Jeśli na planszy **nie ma przysmaków w kolorze myszki, która wyszła z kryjówki, gracz traci wszystkie przysmaki zgromadzone w tej kolejce!** Aby zdobyć przysmaki, gracz musi więc w odpowiednim momencie zakończyć swoją kolejkę.

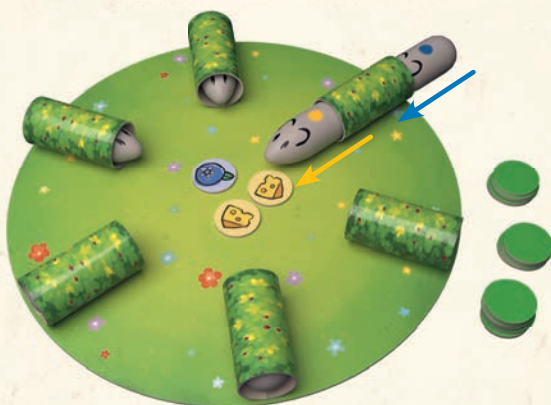
Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio widziała mysz (lub najmłodszy gracz). Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej kolejce gracz wykonuje opisane poniżej działania:

1, 2, 3a albo 3b, 4.

1. Gracz bierze ze stosów 3 przysmaki i umieszcza je na środku planszy.



2. Gracz bierze myszkę leżącą obok planszy i chowa ją w wybranej przez siebie kryjówce. Znajdująca się w niej dotychczas myszka wyjdzie na środek planszy.



- 3a. Jeśli na planszy leży przynajmniej 1 przysmak w kolorze myszki, która wyszła z kryjówki, gracz bierze wszystkie przysmaki w tym kolorze. Kładzie je obok planszy – przysmaki te jeszcze nie należą do niego.

Uwaga! Po wzięciu przysmaków z planszy nie dokładamy nowych! Dołożymy dopiero, gdy **wszystkie** zostaną zjedzone.



- 3b. Jeśli na planszy nie ma przysmaku w kolorze myszki, która wyszła z kryjówki, kolejka gracza kończy się! Jeśli gracz w tej kolejce wziął z planszy już jakieś przysmaki, traci je (odkłada na środek planszy). Rozpoczyna się kolejka gracza siedzącego z lewej strony.



4. Po zdobyciu przysmaków **gracz decyduje, czy kontynuuje grę, czy kończy swoją kolejkę**.
- Jeśli **kontynuuje grę**, nieukrytą myszkę (czyli tę, która wyszła z kryjówki) chowa w wybranej przez siebie kryjówce (jak w punktach 2) i gra toczy się zgodnie z zasadami opisanymi w punktach 3a) i 3b).
 - Jeśli **kończy swoją kolejkę**, zdobywa wszystkie przysmaki, które wzięt z planszy w tej kolejce (kładzie je przed sobą). Rozpoczyna się kolejka gracza siedzącego z lewej strony.

Uwaga! Jeśli na planszy **nie ma już przysmaków** (wszystkie zostały zjedzone przez myszki), gracz, którego aktualnie jest kolejka, **bierze 3 nowe przysmaki** ze stosów, umieszcza je na planszy i kontynuuje grę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zostaną zdobyte wszystkie przysmaki. Zwycięzca zostaje gracz, który zgromadził **najwięcej przysmaków**. W przypadku **remisu** wygrywa osoba, która ma **więcej rodzajów przysmaków**. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

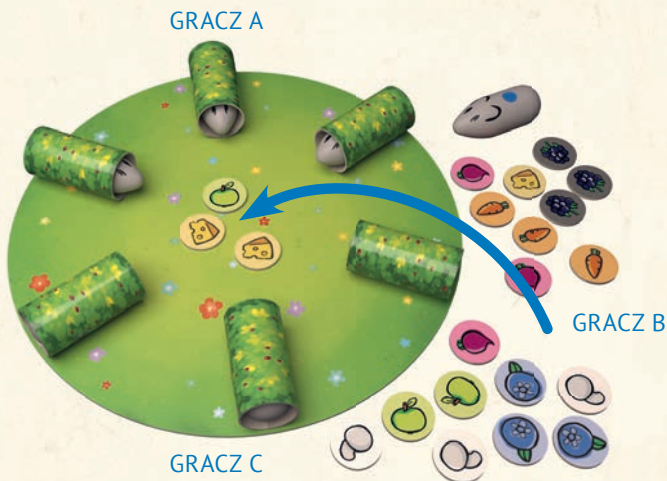
WARIANT GRY: JUŻ JA CI WYBIORĘ...

W tym wariantcie **przysmaki** należy rozłożyć obok planszy w taki sposób, by było widać ich kolory.



Podczas gry przysmaki są wybierane i wykładane na planszę przez osobę siedzącą **po lewej stronie** gracza, którego aktualnie jest kolejka.

Przykład: Gracz A rozgrywa swoją kolejkę. Prysmaki wybiera mu i umieszcza na planszy gracz B.



Gracz wybierający przysmaki musi więc pamiętać, że w następnej kolejce to on będzie zdobywać przysmaki!

Uwaga! Wybierane 3 przysmaki **nie mogą** być w kolorze myszki leżącej obok planszy. Jeśli więc **niebieska** myszka nie jest schowana w **kryjówce**, gracz **nie może** wybrać **jagód**. Zasada ta nie dotyczy 3 ostatnich przysmaków – wtedy gracz nie ma wyboru, musi wyłożyć na planszę te, które zostały.

Za każdym razem, gdy trzeba uzupełnić przysmaki na planszy, robi to osoba **siedząca po lewej stronie** gracza, którego jest kolejka. Pozostałe zasady rozgrywki pozostają bez zmian.

Podpowiedź pedagogiczna

Wariant ten jest mniej losowy, skłania dzieci do przewidywania i planowania. Opiera się na dylemacie: które przysmaki wyłożyć na planszę, aby utrudnić zadanie graczowi, którego kolejka trwa, a jednocześnie aby ułatwić sobie zadanie w swojej kolejce. Warto upewnić się, czy dziecko to rozumie.

WARIANT ZAAWANSOWANY: WSZYSTKO ALBO NIC

Przygotowanie gry przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry.

- W swojej kolejce gracz bierze ze stosów 3 przysmaki i umieszcza je na planszy.
- Zadaniem gracza jest zdobycie **wszystkich** przysmaków leżących na planszy! Zdobywanie przysmaków odbywa się tak jak w wariantcie podstawowym.
- **Jeśli gracz się pomyli** (czyli na planszy pojawi się myszka w kolorze, w którym nie ma przysmaków), gracz **odkłada na planszę przysmaki wzięte w tej kolejce**. Swoją kolejkę rozpoczyna osoba z lewej strony.
- **Jeśli gracz zdobędzie 3 przysmaki**, bierze ze stosów 3 nowe i umieszcza je na planszy. Następnie **podjmuje decyzję, czy chce kontynuować grę, czy kończy swoją kolejkę**.
 - Ryzyko polega na tym, że jeśli zdecyduje się kontynuować grę i się pomyli, będzie musiał zwrócić wszystkie przysmaki wzięte z planszy w tej kolejce.
 - Jeśli nie chce ryzykować i postanowi zakończy swoją kolejkę, zdobywa przysmaki zgromadzone w tej kolejce. Umieszcza je na stole przed sobą. Swoją kolejkę rozpocznie osoba siedząca z lewej strony.

W celu utrudnienia gry można zrezygnować z losowego dobierania przysmaków i przygotować grę jak w wariantcie **JUŻ JA CI WYBIORĘ...** W takim przypadku przysmaki będzie wybierać osoba siedząca z lewej strony.

Podpowieź pedagogiczna

Wariant ten uświadamia wpływ emocji na pamięć, pozwala mierzyć się z napięciem oraz samodzielnie oceniać i decydować o swojej gotowości do ryzyka. Warto przez chwilę porozmawiać o tym z dzieckiem.

Podpowieź pedagogiczna

Jeśli dzieci nie są gotowe do gry, której wynik zależy od umiejętności (pamięci, liczenia, oceny ryzyka itd.), warto wykorzystać „Myszki w ogrodzie” do aktywności pozbawionych rywalizacji, będących zabawą, a nie grą o zwycięstwo. Do zabawy można stopniowo wprowadzać kolejne elementy gry (reguły, których należy przestrzegać i związane z nimi zdobywanie punktów). W ten sposób dzieci oswoją się z rywalizacją i w przyszłości łatwiej poradzą sobie z nią podczas gry.

Poniżej dwa przykłady zabaw. Fantazja podpowie dzieciom wiele innych form wykorzystania gry.

- Dzieci umieszczają wokół planszy wszystkie myszki i wskazują tę, która ich zdaniem za moment zje najwięcej smakołyków. Następnie jedna osoba losuje garść przysmaków i kładzie je na planszy. Wszyscy liczą, ile przysmaków zjadła wskazana przez nich myszka. Ta, która zjadła najwięcej, zdobywa tytuł „Myszki żarłoczki”.
- Dzieci bawią się w nazywanie myszek (np. na podstawie kolorów). Po nazwaniu każdej z nich myszki chowane są w kryjówkach. Podczas zabawy należy podawać nazwy myszek, które będą wyskakiwać z kryjówek.



**Kultowa kolekcja książek
„Poczytaj mi, mamo”
Wydawnictwa NASZA KSIĘGARNIA.
Zapraszamy na www.naszaksiegarnia.pl**

Poznaj nasze gry planszowe! • nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2017 Jacques Zeimet. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc, Paweł Nowicki