

ilustracje: Maciej Szymanowicz

Gra rozwija motorykę małą (czyli sprawność dłoni), koncentrację, wyobraźnię oraz orientację przestrzenną. Utrwala przy tym nazwy kolorów i uczy dzieci współzawodnictwa. Dzięki grze można też utrwalić u maluchów zwyczaj porządkowania pokoju przed pójściem spać.

Anna Karowicz – pedagog i logopeda, zakochana w grach planszowych, które często wykorzystuje w swojej pracy. Autorka bloga *Nauka to też sztuka*.

ELEMENTY GRY

4 plansze pokoi (w 4 kolorach)



8 potworków

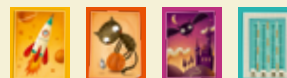


16 przedmiotów (w 4 kolorach)

4 łóżka



4 obrazy



4 lampy



4 pluszaki



Płócienny woreczek



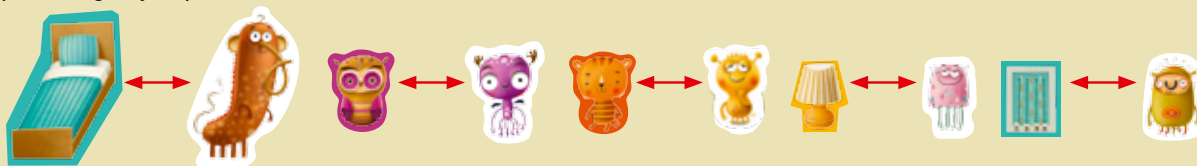
CEL GRY

Zadaniem graczy jest zrobienie porządku w swoich pokojach przed położeniem się spać. Każdy gracz ma planszę pokoju i musi w nim umieścić 4 przedmioty: łóżko, obraz, lampę i pluszaka. Będą one losowane z woreczka – gracze poprzez dotyk będą się starać rozpoznać odpowiednie przedmioty. Zadanie będą jednak utrudniać potworki, które również znajdują się w woreczku i mają podobne kształty do przedmiotów poszukiwanych przez graczy.

PRZYGOTOWANIE GRY

Podpowiedź dla rodziców

Przed rozpoczęciem gry wszystkie przedmioty i potworki można rozłożyć na stole, tak aby dzieci mogły się im przyjrzeć. Warto zwrócić uwagę na to, że niektóre potworki mają kształty podobne do przedmiotów z pokoju graczy. Można też zachęcić dzieci do „umeblowania” pokoi, aby maluchy utrwaliły sobie wygląd i kształty poszczególnych przedmiotów.

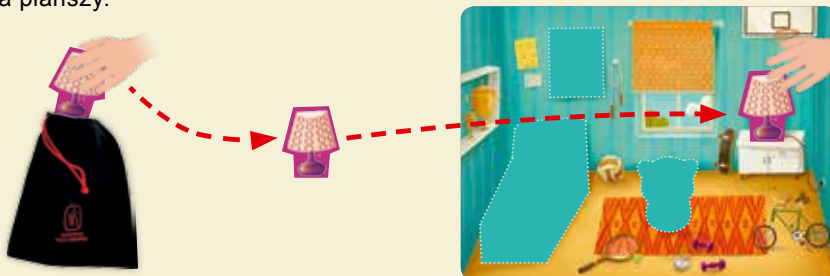


- Każdy gracz bierze **pokój** w wybranym przez siebie kolorze i kładzie go przed sobą. Jeśli w grze biorą udział mniej niż 4 osoby, pozostałe plansze należy odłożyć do pudełka, nie będą potrzebne podczas gry.
- Gracze wrzucają **wszystkie przedmioty i potworki do woreczka**, a następnie dokładnie je mieszają.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która w dniu rozgrywki spała najdłużej (lub najstarszy gracz). Wykonuje opisane poniżej działania, a następnie gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

- Gracz bierze woreczek, wkłada do środka dłoni i **bez podglądania** stara się znaleźć przedmiot do swojego pokoju: łóżko, obraz, lampę albo pluszaka. Może wyciągnąć **tylko jeden** element z woreczka.
- W zależności od tego, co wyciągnie z woreczka, **wykonuje jedno** z poniższych działań:
 - jeśli wyciągnie **przedmiot, którego nie ma jeszcze w swoim pokoju**, kładzie go na odpowiednim miejscu na planszy.



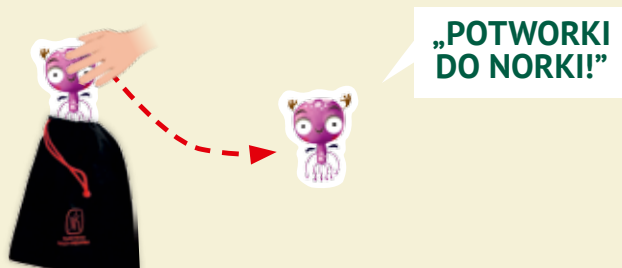
Uwaga!

W podstawowej wersji gry **kolor** przedmiotów nie ma znaczenia. Istotny jest ich **kształt**.

- jeśli wyciągnie **przedmiot, który już ma w swoim pokoju**, odkłada go z powrotem do woreczka (i miesza w nim, aby nie ułatwiać zadania innym graczom).



- jeśli wyciągnie **potworka**, odrzuca go jak najdalej (byle nie przez okno!) i krzyczy „POTWORKI DO NORKI!”.



- Po wykonaniu jednego z powyższych działań gracz przekazuje woreczek osobie z lewej strony.

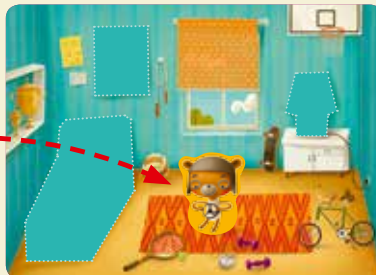
KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy będzie miał porządek w swoim pokoju, czyli umieści **4 brakujące przedmioty** na swojej planszy. Osoba ta zostaje zwycięzcą.

WARIANT – GRA NA PUNKTY

Aby wygrać, należy zdobyć **jak najwięcej punktów**. W swojej turze gracz wykonuje **jedno** z poniższych działań:

- **losuje jeden element z woreczka** (jak w wariacie podstawowym)
- albo
- **zamienia 1 z przedmiotów** ze swojego pokoju na przedmiot **tego samego rodzaju** z pokoju innego gracza.



Przykład:

Gracz mający **pomarańczowy** pokój zamienia posiadanego pluszaka na pluszaka z **niebieskiego** pokoju. W ten sposób zdobył pluszaka w kolorze swojego pokoju.

Na koniec gry (czyli w momencie, gdy któryś z graczy umieści 4 brakujące przedmioty w swoim pokoju) gracze liczą zdobyte punkty:

- za każdy przedmiot umieszczony w swoim pokoju gracz zdobywa **1 punkt**,
- dodatkowo, gracz zdobywa **1 punkt** za każdy przedmiot **w kolorze pasującym do koloru pokoju**.

Wygra osoba z największą liczbą zdobytych punktów.

Podpowiedź dla rodziców

Wariant ten przeznaczony jest dla nieco starszych dzieci oraz tych, które doskonale radzą sobie z wariantem podstawowym. Przed rozpoczęciem gry upewnijmy się, czy dziecko zrozumiało zasady. W wariantcie tym nie zawsze wygrywa bowiem osoba, która najszybciej zakończyła grę. Ważna jest liczba punktów za przedmioty umieszczone w pokoju.

WARIANTY PROPONOWANE PRZEZ PEDAGOGA

Dzieci często słyszą pojęcia „nad”, „pod”, „po lewej”, „po prawej” i inne, dotyczące orientacji w przestrzeni, jednak ich poprawne zastosowanie może sprawiać problemy. Grę „Potworne porządki” możemy więc wykorzystać do utrwalania tych pojęć. Po wylosowaniu przedmiotu z woreczka dziecko będzie musiało opowiedzieć, gdzie go umieścić, np. „Kładę pluszaka obok skrzyni z zabawkami” albo „Kładę lampę na stole nocnym”. W przypadku wylosowania potworka również możemy powiedzieć, gdzie zakończył swój lot (w pudełku, na stole, pod krzesłem).

Gra pozwala też na utrwalenie nazw kolorów. Gdy dziecko wylosuje lampę, która nie będzie pasowała do koloru pokoju, maluch musi ją oddać temu graczowi, którego pokój jest takiej samej barwy, jak lampa. Liczy się zatem nie tylko umiejętność prawidłowego rozpoznawania kolorów i kształtów, ale również szczęście. Gracze mają również wspólny cel i dzięki temu pomagają sobie nawzajem – przekazują wylosowane przedmioty innym graczom w zależności od wylosowanego koloru. Warto na początku gry pokazać dzieciom, który z przedmiotów pasuje do którego pokoju.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Gralak
Korekta: Katarzyna Suszał
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki



autor: Gamewright
© 2018 Gamewright

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