



Mistrz Gramy

CEL GRY:

ułożyć poprawne zdania z wylosowanych słów i wskazówek

GRA ZAWIERA:

54 karty z hasłami, 216 haseł, 12 żetonów, instrukcję

LICZBA GRACZY: 1+

JAK GRAMY?

1. Układamy **na stole żetony i talię kart**.
2. Grę **zaczyna osoba, której imię jest pierwsze w kolejności alfabetycznej**. Następnie kolejka idzie w prawo, jeśli osoba ta bardziej lubi lody czekoladowe, lub w lewo, jeśli woli lody waniliowe.
3. Pierwszy gracz **losuje 3 karty ze słowami oraz dwa żetony** – jeden z żetonów gramatycznych (z częściami mowy) oraz jeden z żetonów alfabetycznych (z sylabami).
4. **Wybiera po jednym słowie z każdej karty**.
5. Za zadanie ma **ułożyć zdanie z wylosowanych słów** stosując następujące zasady. Jedno z tworzonych dodatkowo słów do zdania musi zawierać wskazany na żetonie **dźwięk** lub **syllabę**, natomiast jedno ze słów z kart, jeśli to możliwe, należy odmienić tak, aby odpowiadało **części mowy** wskazanej na drugim żetonie, bądź wymyślić nowe wyrażenie.



- **PRZYKŁAD 1:**

Wylosowaliśmy: przysłówek, DZ, drzewo, biec, piękny
Zdanie: **Dziś** (biec) w lesie widziałem, jak pewna dziewczyna,
biegnąc (biec) między **drzewami** (drzewo),
pięknie (piękny -> przysłówek) wyglądała.

- **PRZYKŁAD 2:**

Wylosowaliśmy: liczebnik, FI, młot, chłopiec, ulica
Zdanie: **Dwóch** (liczebnik) małych **chłopców**
(chłopiec), **Filemon** i Dawid, bawiło się przy **ulicy**
(ulica) uderzając w ziemię wielkim **młotem** (młot).

6. Jeśli wszystkie wymagania zostaną spełnione, gracz otrzymuje **3 punkty**, jeśli nie spełnił jednego z warunków, otrzymuje **2 punkty**, jeśli nie wymyślił słowa z wymaganym dźwiękiem ani nie odmienił odpowiednio wybranego wylosowanego słowa, ale utworzył poprawne zdanie z wylosowanych słów, otrzymuje **1 punkt**, jeśli zdanie jest niepoprawne i nie spełnił pozostałych kryteriów, **nie otrzymuje punktów**. W sytuacji, gdy zrealizował wymagania z żetonów, ale zdanie jest niepoprawne, **nie otrzymuje punktów**.

7. **Żetony należy odłożyć na środek stołu** do ponownego losowania, a karty na spód talii.

8. **Gra kończy się po utworzeniu** przez każdego gracza **4 zdań** i podsumowaniu punktów.

9. Osoba, która **zdobyła najwięcej punktów**, zostaje **Mistrzem gry**.