

## Gra edukacyjna na temat dokarmiania ptaków – memory

**Gra zawiera:** 12 kart z wizerunkami ptaków, 12 kart z rodzajem pożywienia, którym można dokarmiać ptaki, 1 karta z przekreślonym pożywieniem, którego ptaki spożywać nie mogą.

### Instrukcja:

W grę można grać na 5 sposobów:

- 1) Gra w klasyczne memory. Do tej wersji potrzebne jest 12 par kart (12 z ptakami oraz 12 z wizerunkiem pożywienia, którym się żywią). Karty rozkładamy obrazkami do dołu. Gracz ma za zadanie odkrywać kolejne kartoniki w poszukiwaniu par, znalezionej parę odkłada na bok. Na koniec należy sprawdzić, któremu z graczy udało się zdobyć większą liczbę par.
- 2) Trudniejsza wersja klasycznego memory dla chcących poczuć ducha rywalizacji. Do 12 rozłożonych par dokładamy 13. kartę - przedstawia ona pożywienie szkodliwe dla ptaków. Osoba, która podczas rozgrywki odkryje tę kartę, musi oddać jedną ze zdobytych przez siebie par (jeśli je posiada) lub traci jedną kolejkę (jeśli jeszcze nie zdobyła żadnej pary). Parę należy odłożyć do puli zakrytych kartoników, tak aby można ją było ponownie zdobyć, po odłożeniu a przed kolejnym ruchem karty należy wymieszać. Wygrywa osoba, która zdobędzie większą liczbę par.
- 3) Wersja dla dzieci młodszych, dzięki której popracują nad spostrzegawczością. 12 kart układamy obrazkiem do góry. Pozostałe karty, stanowiące parę dla kart rozłożonych, ustawiamy obok na kupce. Gracz losuje jeden z kartoników z kupki i ma za zadanie odnaleźć dla niego parę. W grze może brać udział jeden lub więcej graczy (maksymalnie 4 osoby). Jeśli graczy jest więcej kupkę z zakrytymi kartami stawiamy na środku i każdy z graczy losuje jednocześnie jedną kartę. Osoba, która odnajdzie parę natychmiast losuje kolejną kartę i szuka dla niej pary. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej par.
- 4) Ptasie tabu dla lubiących łamigłówniki. Do tej wersji gry wybieramy karty z wizerunkami ptaków. Jeden z graczy losuje kartę, jego zadaniem jest opisać pozostałym uczestnikom ptaka, którego wizerunek znajduje się na karcie. Zadaniem graczy jest uważnie słuchać opisu i spróbować zgadnąć, jaki ptak znajduje się na karcie. Punkt zdobywa osoba, która zgadła jako pierwsza, o jakiego ptaka chodzi. Po każdej zagadce następuje zamiana - inna osoba losuje kartę i opisuje, co na niej widzi.
- 5) Gra dla przyszłych bajkopisarzy. Z całej puli 25 kart wybrana osoba losuje trzy obrazki. Układa je jeden obok drugiego, a następnie opowiada historię na podstawie wylosowanych kart. Jeśli dziecko nie będzie sobie radzić samodzielnie z ciągiem zdarzeń, można je wspomóc pytaniami, np. Co się wydarzyło kiedy ptak z karty 1 spotkał ptaka z karty 2? Gdzie się spotkały? Jaki pokarm jadły? W tej wersji gry warto uwrażliwić dzieci na to, jakie pokarmy znajdują się na kartach, a także kiedy i jak prawidłowo dokarmiać ptaki.

*Parę tworzą dwie karty: jedna z wizerunkiem ptaka, a druga z pokarmem, jaki może spożywać. **Pasujące pary kart mają taki sam kolor tła, tak aby dzieci nie miały problemu z połączeniem kart w pary.***

*Jedna karta bez pary do wersji gry nr 2 przedstawia koszyk z pieczywem (chleb, bułki, obwarzanek) oraz solniczkę otoczoną znakiem zakazu i przekreśloną na ukoś.*



### **Karty edukacyjne z ptakami**

**Gra zawiera:** 14 kart edukacyjnych, które z jednej strony mają wizerunek ptaka, z drugiej opis + pytania pomocnicze dla nauczyciela, z których może skorzystać podczas rozmowy z dziećmi.