

autor: Łukasz Woźniak

ilustracje: Marzka Dobrowolska

gra dla 2–4 graczy od 2. roku życia

Pierwsza gra

Miau! Hau! Kwa!



Elementy gry

- 48 żetonów zwierząt
- drewniany znacznik pingwina

Zanim rozpoczniesz grę z dzieckiem, pokaż mu jej elementy. Pobawcie się żetonami zwierząt, nazwijcie każde z nich.

PODSTAWOWY WARIANT GRY (3+)

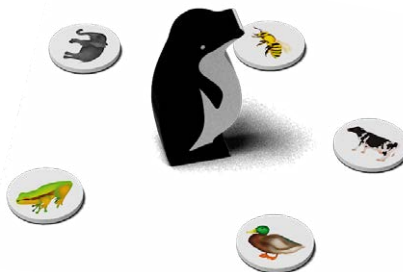
Cel gry

Gracze starają się rozpoznać dźwięki zwierząt, a potem jak najszybciej przykryć dłonią odpowiedni żeton lub chwycić

figurkę pingwina. Za poprawne odpowiedzi otrzymują żetony. Gracz z największą liczbą żetonów na końcu gry wygrywa.

Przygotowanie gry

Na środku obszaru gry postaw figurkę pingwina. Żetony zwierząt pomieszaj w pudełku i 5 z nich połóż dookoła. Grę zaczyna najmłodszy gracz i w tej turze to on będzie **aktywnym graczem**.



Przebieg gry

W swojej turze **aktywny gracz** bierze do ręki jeden żeton z pudełka. Ogląda go, nie pokazując innym. Następnie wydaje taki dźwięk, jak zwierzę, które widnieje na trzymanym przez siebie żetonie (może wybrać stronę żetonu).

Pozostali gracze sprawdzają, czy pośród 5 żetonów na stole widnieje zwierzę, którego dźwięk właśnie usłyszeli.

- Jeśli któryś z graczy rozpozna zwierzę, to jak najszybciej kładzie dłoń na odpowiednim żetonie. Gdy gracz przykrył

żeton, to nie może zmienić już swojej decyzji (każdy może przykryć jeden żeton). Nikt inny nie może już zająć przykrytego przez niego żetonu.

- Jeśli gracz uzna, że dane zwierzę nie widnieje na żadnym z 5 żetonów, to stara się jak najszybciej złapać figurkę pingwina. Inni gracze już nie mogą tego zrobić.

Po tym, jak każdy gracz przykrył dłonią żeton lub złapał pingwina, **aktywny gracz** pokazuje swój żeton.