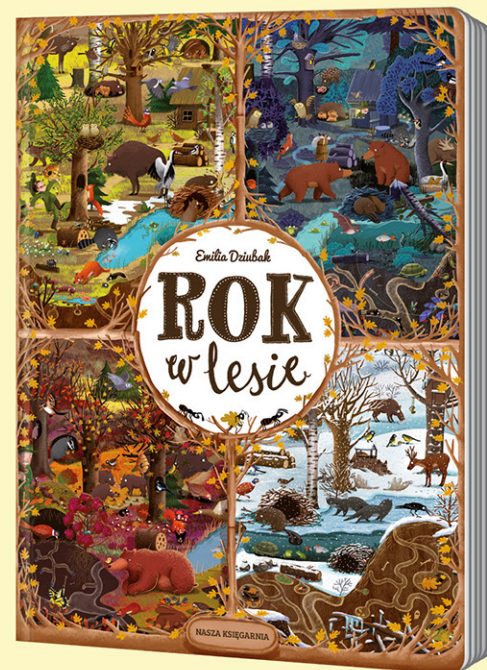
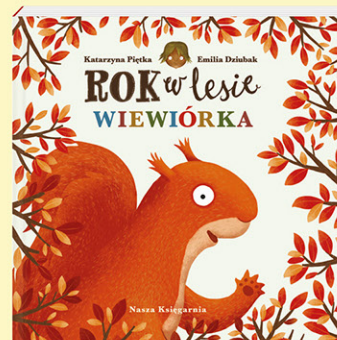
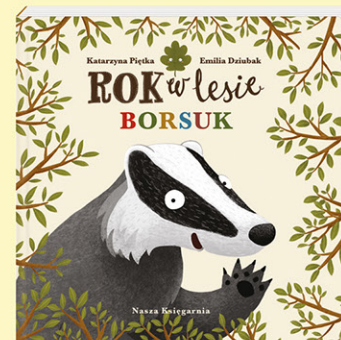


Polecamy puzzle, memo i książki!



Gra przestrzenna  
**ROK w lesie**  
Znajdź zwierzaka

Ilustracje i layout: Emilia Dziubak  
© Copyright by Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, 2021  
Typografia Rok w lesie: Joanna Rusinek  
Redaktor prowadząca serii Rok w lesie: Katarzyna Piętko  
Dział zabawek: Magdalena Król, Marcin Dudek  
Korekta: Joanna Kończak, Zuzanna Laskowska  
Redakcja techniczna i DTP: Karia Korobkiewicz

10 lat  
Wydawnictwo  
NASZA KSIĘGARNIA

# ROK w lesie

## Znajdź zwierzaka

Drodzy Rodzice,  
przedstawiamy grę z bohaterami *Roku w lesie*, ulubionej książki dzieci,  
przygotowaną przez Emilię Dziubak.

*Znajdź zwierzaka* jest przeznaczone dla dzieci od 3. roku życia.

### Pudełko zawiera:

- 12 kartonowych figurek zwierząt z podstawkami (wśród zwierząt znajdują się: niedźwiedź, dzik, żubr, wiewiórka, zając, jeż, łos, bóbr, lis, borsuk, ryś, wilk),
- 3 kartonowe figurki drzew liściastych z podstawkami,
- 3 kartonowe figurki drzew iglastych z podstawkami,
- 3 kartonowe figurki krzewów z podstawkami,
- 12 żetonów z wizerunkami zwierząt,
- 25 żetonów punktacji z wizerunkiem żółędzia.





Gra ćwiczy pamięć i zachęca do poznawania zwierząt. Na początku warto porozmawiać z dzieckiem na temat wyglądu i cech zwierząt, co ułatwi później grę. Podczas takiej rozmowy rozwija się nie tylko słownictwo dziecka, lecz także jego wiedza.

Oto kilka odpowiedzi:



**Niedźwiedź** jest duży, ma brązowe futro. Żywi się nasionami, grzybami, rybami oraz miodem.



**Dzik** lubi chłodzić się w błocie, uwielbia korzonki i żołądźcie.



**Żubr** jest największym leśnym zwierzęciem w Polsce. Ma rogi. Jest kuzynem bizona amerykańskiego.



**Wiewiórka** ma duży, rudy ogon. Uwielbia żołądźcie, a swoje zapasy na zimę przechowuje w licznych skrytkach pod ziemią.



**Zając** ma długie uszy. Tylne nogi są dłuższe od przednich, co ułatwia mu szybkie przemieszczanie się.



**Jeż** nie je jabłek, za to uwielbia owady i robaki. Ma ostre kolce, a kiedy się boi, zwija się w kulkę.



**Wilk** chętnie poluje z pozostałymi członkami swojego stada, nazywanego watahą.



**Bóbr** ma brązowe futro i charakterystyczny spłaszczony ogon pokryty łuskami. Buduje tamy.



**Lis** ma długi, puszysty ogon, nazywany kitą. Zimą kolor sierści przybiera szarawy kolor.



**Borsuk** ma szarą sierść. Jest bardzo inteligentny i zręczny, lubi często posługiwać się przednimi łapkami.



**Ryś** to dziki kot. Ma sierść w cętki, a jego uszy zakończone są czarnymi włoskami przypominającymi pędzelki.



**Łoś** ma duże poroże. Lubi przebywać w pobliżu mokradeł.

Przed grą należy połączyć wszystkie figurki zwierząt, drzew i krzewów z podstawkami.



Pudełko zostało zaprojektowane w taki sposób, że nie trzeba przed każdą grą składać figurek na nowo. Wszystko zmieści się w środku i będzie czekało na nową zabawę!

**Przygotowanie gry:**

Z figurek drzew i krzewów tworzymy las.



Obok rozkładamy żetony punktacji.



Żetony z wizerunkami zwierząt mieszamy i układamy w stosie rewersem ku górze (widoczny pień drzewa). W zależności od wybranego poziomu trudności odkrywamy odpowiednią liczbę żetonów i umieszczamy w lesie pokazane na rysunkach zwierzęta.

**Poziomy trudności:**

- łatwy – 3 zwierzęta,
- średni – 5 zwierząt,
- trudny – 6 zwierząt.

Warto pamiętać, że są to sugestie. Gracze mogą sami ustalić przed rozgrywką początkową liczbę zwierząt w lesie.

Po wylosowaniu zwierząt wszystkie żetony z wizerunkami zwierząt układamy rewersem ku górze.



**Jak grać?**

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Z 12 żetonów z wizerunkami zwierząt (rewersem ku górze) wybiera jeden i zapoznaje się z rysunkiem. Pozostali gracze zamykają oczy.

Jeżeli zwierzę z żetonu znajduje się w lesie – gracz chowa je do pudełka. Jeżeli natomiast zwierzęcia nie ma – gracz wyjmuje je z pudełka i dokłada w dowolnym miejscu w lesie. Kiedy gracz jest gotowy, prosi pozostałych o otwarcie oczu.

Pierwszy gracz, który poda nazwę zwierzęcia, które pojawiło się w lesie albo z niego zniknęło, otrzymuje żeton punktacji (czyli jeden punkt zwycięstwa).

Po prawidłowym wskazaniu zwierzęcia gracz odkłada żeton z wizerunkiem zwierzęcia do pozostałych (rewersem ku górze), miesza je i przychodzi kolej następnemu graczowi (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 7 żetonów punktacji. Jeżeli chcemy wydłużyć bądź skrócić rozgrywkę, możemy dowolnie zmienić liczbę wymaganych do zwycięstwa żetonów punktacji.

**Uwagi:**

Jeżeli chcemy utrudnić grę, to przy każdym dołożeniu lub schowaniu zwierzęcia możemy zmieniać ustawienie wszystkich zwierząt w lesie. Ten wariant to prawdziwe wyzwanie!

Jeśli gramy z bardzo małymi dziećmi, warto na początku wykorzystać grę do prostej zabawy w szukanie zwierząt w lesie, aby dziecko oswoiło się z elementami i mechaniką gry. Zaczynajcie od nazywania wszystkich zwierząt i pomóżcie przy ich zapamiętaniu.

Następnie stwórzcie wspólnie z dzieckiem las i ustawcie w nim pierwsze 2–3 zwierzęta. Dopiero wtedy poproście dziecko o zamknięcie oczu i dołóżcie lub schowajcie zwierzę.

Zadawajcie pytania takie jak: ile wcześniej było zwierząt? Jest ich mniej czy więcej? Jak myślisz, które zwierzę pojawiło się/schowało się w lesie?