



## *Mój pierwszy zestaw gier* **W ogrodzie**

Zbiór 10 zabawnych owocowych gier dla 2-4 dzieci w wieku od 3 do 6 lat.

**Autorka gry nr 1 ( Owocowy sad):** Anneliese Farkaschovsky

**Autorka gier nr 2-10:** Annemarie Holscher

**Ilustracje:** Reiner Stolte

### **Wykaz gier:**

1. Owocowy sad
2. Ogrodowe Memo
3. Uwaga, nadchodzi ogrodniczka!
4. Wyścig do gniazda
5. Owocowy sad- Puzzle oraz gra z kostką
6. Słodkie owocowe wypieki
7. Zapasy na zimę
8. Zakupy na bazarku
9. Owocowy wyścig
10. Kolorowy bufet z tortami

**Zawartość gry:** 2 obustronnie zadrukowane plansze (owocowy sad- jezioro, owocowy sad- ogródek), 4 kruki, 1 ogrodniczka, 4 materiałowe woreczki, 40 owoców, 36 kart do gry (32 karty z tortami, 4 karty ze spodami tortów), 1 kostka z kolorami, 1 kostka z numerami, 1 puzzle z krukiem (9 elementów), 32 karty memo, 4 dwustronne zestawy puzzli (drzewa owocowe- stoiska na bazarku), 4 koszyczki.

### **Gra nr 1: Owocowy sad**

Wesoła gra kooperatywna z zastosowaniem kostki dla 2-4 dzieci od 3 roku życia.

Wszystkie cztery drzewa w sadzie są pełne owoców: można zebrać jabłka, gruszki, czereśnie oraz śliwki. Musicie jednak zdążyć to zrobić przed sprytnym krukiem, który czyha na soczyste owoce.

**Materiał do gry:** plansza "owocowy sad", puzzle z krukiem, owoce, koszyczki, kostka z kolorami.

### **Przed rozpoczęciem gry:**

Podzielcie i rozłóżcie owoce na odpowiednich drzewach na planszy. Każde z dzieci otrzymuje jeden koszyczek i ustawia go przed sobą. Grając w gronie przekraczającym 4 osoby jeden koszyczek używany jest przez większą ilość dzieci. Wymieszajcie 9 elementów puzzli z krukiem i ułóżcie w kolumnę obok planszy. Przygotujcie kostkę do gry.

### **Jak grać?**

Gracie wspólnie przeciwko krukowi. Zachowajcie porządek gry zgodny z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Komu uda się najszybciej wymówić poprawnie "Kruk Tadeusz" rozpoczyna grę i wyrzuca kostką.

### **Co pokazuje kostka?**

- **Kolor**

Zbierz z drzewa jeden owoc tego koloru i włóż do swojego koszyczka. Nie ma już owoców danego koloru? Niestety nie możesz zebrać żadnego owocu.

- **Kosz z owocami**

Zbierz dwa owoce w dowolnym kolorze i włóż do swojego koszyczka.

- **Kruk**

Pobierz jeden element puzzli z kolumny i ułóż na odpowiednim polu na obrazku znajdującym się pośrodku planszy.

Grę kontynuuje kolejne dziecko rzucając kostką.

### **Koniec gry:**

Wygrywają dzieci, jeżeli udało im się zebrać wszystkie owoce przed ukończeniem puzzli z krukami. W przeciwnym razie wygrywa Kruk Tadeusz, a dzieci muszą spróbować raz jeszcze zdążyć przed łakomym ptaszyskiem.

### **Gra nr 2: Ogrodowe Memo**

Klasyczna gra memo dla 2-4 dzieci od 3 roku życia.

W ogrodzie potrzeba wiele pracy, aby wszystko uporządkować: dookoła porozrzucanych jest wiele przeróżnych rzeczy. Na szczęście wiele z nich jest do pary. Komu uda się najbardziej skoncentrować i odnaleźć najwięcej par rzeczy?

**Materiał do gry:** 32 karty memo

### **Przed rozpoczęciem gry:**

Wymieszajcie karty i rozłóżcie zakryte pośrodku stołu tak, aby się na siebie nie nakładały.

### **Jak grać?**

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna dziecko, które jako pierwsze wymieni nazwę dowolnego owocu, który nie znajduje się w grze.

### **Kartoniki pokazują dwie takie same rzeczy?**

- **Tak!**

Odnaleźliście parę! W nagrodę weźcie karty i odkryjcie kolejne dwie.

- **Nie!**

Wszystkie dzieci starają się zapamiętać, co znajduje się na kartach. Karty zostają ponownie zakryte.

Grę kontynuuje kolejny gracz, który odkrywa dwie karty.

### **Koniec gry:**

Kiedy wszystkie pary kart zostały odnalezione wygrywa dziecko, które ma najwyższy stosik z zebranych kart.

### **Gra nr 3: Uwaga, nadchodzi ogrodniczka!**

Wesoła gra kooperatywna z kostką, dla 2-4 dzieci od 3 roku życia.

Rozrabiające kruki ukradły owoce i chcą je ukryć w swoim wielkim gnieździe. Ogrodniczka zauważyła kradzież i ruszyła odzyskać owoce. Kiedy kruk zostaje schwytany ogrodniczka przegania złodziejaszka z ogrodu. Czy uda Wam się wygonić wszystkie kruki do ich gniazda?

**Materiał do gry:** plansza "ogród", 4 kruki, ogrodniczka, kostka z kolorami.

#### **Przed rozpoczęciem gry:**

Ustawcie kruki na polu startowym ze ślimakiem. Ogrodniczka wyrusza z pola przy wejściu do ogrodu. Przygotujcie kostkę do gry.

#### **Przebieg gry:**

Grajcie wspólnie, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara przeciwko ogrodniczce. Komu uda się powiedzieć trzykrotnie i bezbłędnie "Ogrodniczka Gertruda" rozpoczyna grę rzucając kostką.

#### **Co pokazuje kostka?**

- **Kolor**

Przesuń kruka o takim samym kolorze o jedno pole do przodu w kierunku gniazda. Uwaga: na jednym polu może stać więcej niż jeden kruk. Jeżeli kruk znajduje się na ostatnim polu przed gniazdem, może przeskoczyć do niego i być bezpiecznym poza zasięgiem ogrodniczki. Jeżeli kruk o takim kolorze znajduje się w gnieździe lub wypadł z gry nic się nie dzieje.

- **Kruk**

Możesz przesunąć dowolnego kruka o jedno pole. Uwaga: na jednym polu może stać więcej niż jeden kruk. Jeżeli kruk znajduje się na ostatnim polu przed gniazdem, może przeskoczyć do niego i być bezpiecznym poza zasięgiem ogrodniczki.

- **Koszyk z owocami**

Ogrodniczka robi krok do przodu, jeżeli stanie na polu, gdzie znajduje się jeden lub więcej kruków, łapie je i przegania. Odłóżcie kruka/kruki do pudełka.

Grę kontynuuje kolejne dziecko, rzuca kostką.

#### **Koniec gry:**

Dzieci wygrywają wspólnie w momencie, kiedy wszystkie kruki dotrą do gniazda. Jeżeli jeden lub więcej kruków zostało przepędzonych, zagrajcie raz jeszcze i spróbujcie wygrać.

**Wskazówka:** Możecie również zdecydować, żeby być po stronie ogrodniczki. Wygracie, jeżeli uda się Wam przepędzić wszystkie kruki. Ten wariant gry jest trudniejszy.

#### **Gra nr 4: Wyścig do gniazda**

Skomplikowana gra pamięciowa dla 2-4 dzieci od 3 roku życia.

Kruki, aby dostać się do swojego gniazda znajdującego się na dużym drzewie muszą przedostać się na drugą stronę jeziora skacząc po kamieniach wystających z wody. Musicie karmić kruki owocami znajdującymi się na kamieniach, ażeby miały wystarczająco dużo siły. Owoce są ukryte, tylko dziecko, któremu uda się zapamiętać, gdzie się znajdują i przy odrobinie szczęścia doprowadzi, jako pierwszy swojego kruka do gniazda wygra.

**Materiał do gry:** plansza "jezioro", 4 kruki, 6 kart memo (śliwka, czereśnia, jabłko, gruszka, kot, drzewo, drzewo z drabiną).

#### **Przed rozpoczęciem gry:**

Każde z dzieci wybiera jednego kruka i go ustawia na jednym z pomostów w rogu planszy (= pola startowe). Odłóżcie do pudełka pozostałe niepotrzebne kruki. Wymieszajcie karty i ułóżcie zakryte nieopodal planszy.

### **Przebieg gry:**

Grajcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kto ostatnio miał okazję być nad jeziorem rozpoczyna grę odkrywając jedną z kart.

### **Jaki symbol przedstawia karta?**

- **Owoc znajdujący się na kamieniu tuż przed twoim krukiem.**

Wspaniale! Przeskocz krukiem na następny kamień i zakryj od nowa kartę.

Żeby móc dostać się z ostatniego kamienia na drzewo musisz odkryć kartę z drzewem i drabiną.

- **Owoc niezajdujący się na kamieniu tuż przed twoim krukiem.**

Niestety, kruk pozostaje nieruchomo. Postaraj się wspólnie z pozostałymi graczami zapamiętać symbol z karty i zakryj ją od nowa.

- **Kot**

O nie! Dziki kot pomieszał wszystkie karty. Zakryj ponownie kartę z kotem i wymieszaj z pozostałymi. Niestety twój kruk pozostaje nieruchomo.

Grę kontynuuje kolejne dziecko, odkrywa jedną z kart.

### **Koniec gry:**

Dziecko, które jako pierwsze dotrze swoim krukiem do wielkiego drzewa w centrum planszy wygrywa i zostaje ogłoszone "Królem Jeziora".

### **Gra nr 5: Owocowy sad- Puzzle oraz gra z kostką.**

Różnorodna gra z udziałem kostki dla 2-4 dzieci od 3 roku życia.

W owocowym sadzie jest dużo pracy: tylko dzięki ciężkiej pracy ogrodników i odpowiedniej opiece małe roślinki wyrosną na okazałe drzewa. Kto będzie uważnym obserwatorem i przy odrobinie szczęścia w rzucie kostką skompletuje całe swoje puzzle z drzewami owocowymi?

**Materiał do gry:** 4 komplety puzzli z drzewami owocowymi, kolorowa kostka.

### **Przed rozpoczęciem gry:**

Każde z dzieci wybiera jedno drzewo owocowe. Odłóżcie do pudełka niepotrzebne komplety puzzli. Długie dolne elementy puzzli ułóżcie odkryte przed każdym z graczy. Pośrodku stołu ułóżcie odkryte pozostałe elementy puzzli. Przygotujcie kostkę do gry.

### **Przebieg gry:**

Grajcie po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kto ostatnio zbierał owoce rzuca, jako pierwszy kostką.

### **Jaki symbol pokazuje kostka?**

- Porównaj symbol kostki z symbolami w górnym rogu elementów puzzli ( kolor lub koszyk na owoce. Poszukaj takiego samego elementu puzzli do twojego drzewa: przy dopasowywaniu ważny jest kolor i kształt liści lub kory oraz kolor brzegu ramki. Dopasuj wybrany element w odpowiednie miejsce wzdłuż długiego elementu puzzli, który masz przed sobą.
- Jeżeli po rzucie kostką okaże się, że masz już element z takim symbolem lub pokaże ona kruka, nie otrzymujesz elementu puzzli.

Grę kontynuuje kolejne dziecko, rzuca kostką.

### **Koniec gry:**

Wygrywa dziecko, któremu uda się, jako pierwszemu skompletować swoje puzzle.

*Wskazówka: Gra stanie się bardziej ekscytująca, jeżeli na początku ustalicie, że elementy puzzli powinny być zbierane po kolei lub od prawej strony do lewej (zielone, niebieskie, czerwone, żółte, koszyczek na owoce). Drzewko przemieni się z małej roślinki w wielkie drzewo, z którego można zbierać owoce.*

### **Gra nr 6: Słodkie owocowe wypieki**

Szybka gra w poszukiwanie dla 2-4 dzieci od 4 roku życia.

Pobudka! Wstawać! Ogrodniczka zrobiła sobie zbyt długą drzemkę, a goście są już w drodze. Tort owocowy jeszcze nie jest gotowy. Komu uda się jak najszybciej odnaleźć w woreczkach owoce, którymi ogrodniczka chce udekorować tort?

**Materiał do gry:** Karty do gry (karty z tortem, karty spód do tortu), woreczki, a w nich po 2 gruszki, 2 jabłka, 2 śliwki, 2 czereśnie, ogrodniczka.

### **Przed rozpoczęciem gry:**

Każde z dzieci otrzymuje woreczek z owocami w środku oraz kartę ze spodem tortu, którą układa przed sobą stroną bez numeru do góry. Wymieszajcie dobrze karty z tortem i ułóżcie zakryte w stosik pośrodku stołu. Obok kart ustawcie ogrodniczkę.

### **Przebieg gry:**

Wszyscy grają jednocześnie w tym samym czasie. Połóżcie ręce na stole, obok woreczka, najstarsze z dzieci odkrywa jedną z kart z tortem, tak, aby wszyscy mogli ją zobaczyć. Włóżcie rękę do woreczka i dotykając próbujcie odnaleźć w nim owoce, które znajdują się na torcie. Jeżeli uważacie, że odnaleźliście owoc wyjmijcie go i ułóżcie na spodzie tortu, jeżeli się pomyliliście włóżcie go z powrotem do woreczka.

Udało Ci się wylosować wszystkie owoce i ułożyć je na spodzie tortu?

Chwyć do ręki ogrodniczkę i powiedz STOP!

Pozostali gracze przestają szukać. Sprawdźcie wspólnie czy wylosowałeś odpowiednie owoce.

- **Tak?**

Wspaniale! W nagrodę otrzymujesz kartę z tortem i układasz przed sobą.

- **Nie?**

Odstaw ogrodniczkę na miejsce. Teraz tylko pozostali gracze mogą kontynuować poszukiwania odpowiednich owoców.

Gracz, który otrzymał kartę z tortem odkrywa kolejną.

### **Koniec gry:**

Wygrywa ten, komu uda się, jako pierwszemu zdobyć 3 karty z tortem. Zwycięzca zostaje ogłoszony mistrzem wypieków!

### **Gra nr 7: Zapasy na Zimę.**

Pierwsza gra z kostką dla 2-4 dzieci od 4 roku życia.

Wszystkie owoce w sadzie już dojrzały i są gotowe do zbiorów. To idealny moment dla kruków, aby zgromadzić zapasy na Zimę. Potrzeba odrobiny szczęścia w rzucie kostką, bo tylko wspinając się po drabinie kruki dostaną się do owoców. Któremu z kruków uda się, jako pierwszemu zebrać 4 różne owoce?

**Materiał do gry:** Plansza "owocowy sad", kruki, kostka z numerami, po 1 owocu z każdego rodzaju dla wszystkich graczy, koszyczki.

**Przed rozpoczęciem gry:** Na każdym drzewie na planszy ułóżcie pasujące do niego owoce. Każdy z graczy otrzymuje koszyczek i wybiera jednego kruka, którego ustawia na polu startowym oznaczonym ptasimi łapkami przed ilustracją przedstawiającą jego kruka. Przygotujcie kostkę do gry. Niepotrzebne elementy odłóżcie do pudełka.

### **Przebieg gry:**

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Komu uda się bez pomyłki trzy razy wypowiedzieć: "Wespnij się na stromą drabinę" rozpoczyna grę i rzuca kostką.

Przesuń swojego kruka o tyle pól ile pokazała kostka.

Pola, na których znajduje się inny kruk są omijane, lecz również liczone. Na dużych polach z drabinami może stać więcej kruków niż jeden. Jeżeli dotrzesz swoim krukiem na małe pole, na którym znajduje się inny kruk, przesuń swojego do przodu na najbliższe wolne pole.

### **Dotarłeś krukiem na duże pole z drabiną?**

Wspaniale! Możesz zerwać owoc! Wespnij się krukiem po drabinie na szczyt drzewa i zerwij jeden owoc. Włóż owoc do swojego koszyczka i zjeźdź krukiem po drabinie na dół. Jeżeli wcześniej zerwałeś już owoc z tego drzewa pozostajesz na polu z drabiną i nie wykonujesz żadnego ruchu.

Grę kontynuuje kolejna osoba.

### **Koniec gry:**

Gra kończy się w momencie, kiedy jedno z dzieci zbierze wszystkie 4 owoce. Możecie kontynuować grę do momentu, aż wszystkie kruki zbiorą owoce.

### **Gra nr 8: Zakupy na bazarku.**

Gra z kolorową kostką ucząca taktycznego myślenia dla 2-4 dzieci od 5 roku życia.

Ogrodniczka chce upiec ciasto i wysyła Was na bazar po niezbędne do tego owoce. Komu uda się zakupić wszystkie potrzebne składniki?

**Materiał do gry:** 4 plansze puzzle odwrócone stroną z bazarkiem do góry, karty tort, 10 owoców z każdego koloru, kostka z kolorami.

### **Przed rozpoczęciem gry:**

Złóżcie 4 plansze z puzzlami i ułóżcie je pośrodku stołu stroną z bazarkiem do góry.

Owoce rozłóżcie na odpowiednich stoiskach i rozdajcie każdemu karty z tortem, po jednej z 2 owocami, z 3 oraz z 4. Ułóżcie odkryte karty z tortem przed sobą. Niepotrzebne elementy odłóżcie do pudełka. Przygotujcie kostkę do gry.

### **Przebieg gry:**

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto wymieni, jako pierwszy 3 rzeczy, które można zakupić na bazarku lub najmłodszy z graczy. Wykonuje rzut kostką.

### **Co pokazuje kostka?**

**Kolor:** Na stoiskach bazarku znajdują się jeszcze owoce tego koloru?

**Tak:** Weź owoc i umieść go na karcie z tortem na odpowiednim miejscu.

Jeżeli nie jest Ci potrzebny owoc tego koloru, pozostaw go na stoisku.

**Nie:** Niestety, nie możesz wziąć w nagrodę owocu.

**Koszyczek:** Co za szczęście! Możesz zakupić owoc dowolnego koloru, którego brakuję Ci do twoich sprawunków z listy i ułożyć na karcie z tortem.

**Kruk:** On Ci chce pomóc! Możesz zabrać dowolny owoc od innego gracza i ułożyć go na swojej karcie z tortem.

W momencie, kiedy uda Ci się skompletować na jednej z twoich kart owoce odkładasz je z powrotem na stoiska, a kartę zakrywasz. Udało Ci się dokonać części zakupów.

Gra toczy się dalej, kolejne dziecko wykonuje rzut kostką.

### **Koniec gry:**

Gra kończy się w momencie, kiedy jednemu z dzieci uda się zebrać wszystkie owoce i zakryć wszystkie trzy karty.

Zostaje ogłoszony mistrzem w robieniu zakupów!

### **Gra nr 9: Owocowy wyścig**

Wesoły wyścig uczący taktycznego myślenia dla 2-4 dzieci od 5 roku życia.

Który z kruków okaże się najsprytniejszy i zgarnie koszyk wypełniony soczystymi owocami?

**Materiał do gry:** karty memo, kruki, 8 owoców z każdego rodzaju, koszyk, karty z tortami z 2 i 3 owocami.

### **Przed rozpoczęciem gry:**

Rozłóżcie zakryte karty memo w taki sposób, aby uformować z nich ścieżkę.

Na każdej z kart ułóżcie dowolny owoc, a na końcu ścieżki ustawcie koszyczek.

Każdy z graczy wybiera jednego kruka i ustawia go na początku ścieżki. Przygotujcie karty z tortem i ułóżcie je zakryte w kolumnie obok ścieżki.

### **Przebieg gry:**

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto najbardziej lubi jeść owoce, lub najmłodszy z graczy. Odkrywa jedną z kart z tortem i wybiera jeden owoc z karty, następnie przesuwa się swoim krukiem na najbliższą kartę memo, na której znajduje się wybrany owoc. Weź owoc i umieść w koszyczku na końcu ścieżki.

Kolejny gracz powtarza te same ruchy.

### **Koniec gry:**

Gra kończy się w momencie, kiedy przed twoim krukiem nie ma więcej kart z owocem, który wybrałeś z karty z tortem. Wtedy możesz iść prosto na koniec ścieżki i w nagrodę Ty i twój kruk otrzymujecie koszyczek pełen soczystych owoców.

### **Gra nr 10: Kolorowy bufet z tortami**

Stymulująca gra karciana dla 2-4 graczy od 5 roku życia.

W sadzie trwają przygotowania do letniego festynu i wszyscy przynoszą do bufetu kolorowe torty.

Oczywiście wszyscy chcieliby jak najszybciej odłożyć w bufecie torty, aby mieć wolne ręce i móc uczestniczyć w grach i zabawach. Goście zostali poproszeni o ustawienie tortów w jednej linii, aby bufet ładnie się prezentował. Komu uda się, jako pierwszemu umieścić wszystkie swoje torty w

bufecie?

**Materiał do gry:** karty z tortem, karty spód do tortu.

**Przed rozpoczęciem gry:**

Pośrodku stołu ułóżcie w odpowiedniej kolejności karty ze spodem do tortu numerami do góry.

Wymieszajcie karty z tortem. Rozdajcie graczom po 4 zakryte karty. Z pozostały kart uformujcie zakrytą kolumnę. Odkryjcie pierwszą z kart z tortem z kolumny i ułóżcie ją przy odpowiadającej jej karcie ze spodem do tortu ( karta z tortem z 2 owocami powinna zostać ułożona przy karcie ze spodem z numerem 2).

**Przebieg gry:**

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto jako ostatni uczestniczył w przyjęciu urodzinowym i jadł tort lub najmłodszy z graczy. Grę rozpoczyna jedną z kart, którą trzyma w ręku.

**Zasady gry kartami trzymanymi w ręku:**

- Kartę można ułożyć tylko przy wolnej karcie ze spodem tortu. Ilość owoców na karcie musi odpowiadać numerowi znajdującemu się na karcie ze spodem.
- Karta musi przedstawiać jeden więcej lub jeden mniej owoc niż karta poprzednio zagrana. Na karcie musi znajdować się, chociaż jeden owoc znajdujący się na karcie leżącej na stole.



**Na przykład:** na środku stołu znajduje się karta z 3 owocami (gruszka, wiśnia, jabłko). Julia układa swoją kartę z 4 owocami ( 2 śliwki, 2 wiśnie) po prawej stronie karty już zagranej.

**Nie masz odpowiedniej karty?**

Dobierz jedną z zakrytych kart z kolumny, jeżeli możesz nią zagrać to wyłóż ją, jeżeli nie to zatrzymaj w ręku.

Grę kontynuuje następne dziecko.

Uwaga! Seria składa się z 4 tortów: z 2, 3, 4 i 5 owocami. Kiedy ukończycie serię zbierzcie karty i odłóżcie je na stos zużytych kart. Kolejny gracz rozpoczyna nową serię i gra jedną z kart, które trzyma w dłoni.

Jeżeli odkryjecie wszystkie karty z kolumny, wymieszajcie karty ze stosu zużytych i ułóżcie ją od nowa.

**Koniec gry:**



Wygrywa ten, komu jako pierwszemu uda się wyłożyć wszystkie karty, które trzyma w dłoni! Tym samym zostaje ogłoszonym najlepszym cukiernikiem!