

Co to  
za seria?

ZZZ

1 gra  
= 1 problem  
= 1 przedmiot  
= 1 etap edukacyjny

Kim jest  
Spryciula?

1 przedmiot  
= 1 kolor tęczy

Nowa seria edukacyjna, która wspiera uczniów, rodziców i nauczycieli dzięki sprytniej metodzie ZZZ: *Zagraj-Zrozum-Zapamiętaj*. Znajdziemy w niej gry i pomoce dydaktyczne o różnym stopniu trudności. Każda z nich sprawdzi się na danym etapie edukacyjnym: od wczesnoszkolnego (klasy 0–3) aż do poziomu szkół ponadpodstawowych.



Każda gra w serii pomaga opanować 1 zagadnienie lub rozwiązać 1 problem z 1 przedmiotu szkolnego, np. nauka liczenia do 20 (klasy 0–3 szkoły podstawowej) czy odmiana przez przypadki (klasy 4–6 szkoły podstawowej). Wszystkie propozycje gier i zabaw sprawdzają się i w szkole, i w domu.

Spryciula jest uczniem, który nie lubi się uczyć. Dlatego szuka sprytnych sposobów na szybkie i skuteczne przyswojenie wiedzy. Wciągająca rozgrywka z przyjaciółmi zamiast wkuwania regułek z podręcznika? Zdaniem Spryciuli nie ma nic lepszego!

Każdy przedmiot szkolny w serii ma swój kolor i swojego zwierzęcego eksperta z danej dziedziny wiedzy. Niezwykli przyjaciele Spryciuli znają wyjątkowo sprawdzone sposoby na szkolne problemy. Z tą ekipą wiedza sama wchodzi do głowy! I to bez podręczników!

Poznajcie Spryciulę i pierwsze Z przedmioty,  
czyli Z kolory naszej edukacyjnej tęczy!



Spryciula i jego ekspercka ekipa zwierzaków pomagają rozwiązywać szkolne problemy. Uczą nie tylko tego, czego trzeba się uczyć, lecz także tego, jak to robić. Zamiast tradycyjnych podręczników proponują wciągające gry i zabawy. Dzięki temu nauka przestaje być przykrą koniecznością i zmienia się w kolorową przygodę pełną emocji!

**TEMAT**  
NA GÓRZE ZAPISUJ TEMAT NOTATKI.  
Sprytne notowanie, czyli po co nam metoda Cornella?

NA MARGINESIE ZAPISUJ TO, CO WAŻNE W TEKŚCIE NOTATKI OBOK.

**NOTATKA**  
TUTAJ POWINNA SIĘ ZNALEŻĆ TWOJA WŁASNA NOTATKA.

Wszystkie przewodniki do gier w tej serii są tworzone za pomocą metody Cornella. Brzmi poważnie? A jest banalnie proste i ułatwia szkolne życie. To taki sprytny sposób notowania, który możesz przetestować na lekcjach i w domu. Zobacz, jak tworzyć notatki, dzięki którym zapamiętasz nowe treści już w trakcie ich zapisywania!

By dobrze notować, tabeli nie musisz rysować. Możesz polegać na moim sprycie! Wykorzystaj margines w zeszycie!

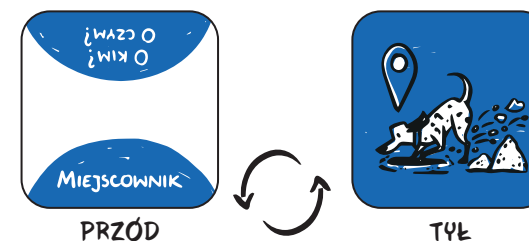


**PODSUMOWANIE, WNIOSKI**  
NA DOLE ZAPISUJ TO, CO NAJWAŻNIEJSZE I WARTO ZAPAMIĘTANIA. WIEDZA W PIGUŁCE.

**CO WARTO WIEDZIEĆ**  
**O NIEPRZYPADKOWYCH KAFELKACH**  
**DO NAUKI PRZYPADKÓW?**

7 kafelków Gramatycznyka  
= ekipa rzeczownika

Kafelki Gramatycznyka przedstawiają nazwę przypadku i jego pytania pomocnicze, a na odwrocie – obrazek, który pomaga skojarzyć nazwę przypadku z przedmiotami lub sytuacjami z piaskiego świata, np. kafelek biernika został powiązany z leniuchowaniem, czyli biernością Gramatycznyka na fotelu, a kafelek miejscownika z miejscem, w którym czworonożny przyjaciel Spryciuli zakopał swój największy skarb. Kafelków można używać jako materiału dydaktycznego do wprowadzania wiedzy o przypadkach oraz jako ściągły w czasie gry. Każdy przypadek ma swój kolor, a ich kolejność nie jest przypadkowa.



Dzięki takiemu sposobowi graficznego przedstawienia wszystkich przypadków (tytułowej ekipy rzeczownika) uczniowie mogą szybciej i skuteczniej zapamiętać ich nazwy i kolejność oraz samodzielnie sprawdzać, czy znają pytania pomocnicze.

7 przypadków  
= 7 kolorów tęczy

## 7 PRZYPADKÓW

= 7 KOLORÓW TĘCZY

JAK TO ZAPAMIĘTAĆ?



MAM DLA CIEBIE BARDZO NIESAMOWITĄ MIEJĄ WIADOMOŚĆ: JEŚLI ZNASZ KOLEJNOŚĆ KOLORÓW TĘCZY, TO ZNACZY, ŻE ZNASZ CAŁĄ EKIPĘ RZECZOWNIKA!



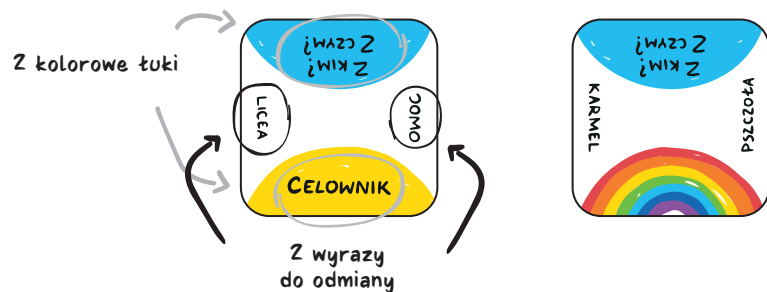
kafelki Spryciuli =  
2 poziomy trudności

**Kafelki Spryciuli** mają 2 poziomy: łatwiejszy i trudniejszy. Układ kafelków jest taki sam, a treści różnią się stopniem trudności. Kafelki można dowolnie mieszać i dobierać do możliwości uczniów. Na przeciwległych bokach każdego kafelka znajdują się:

- 2 kolorowe tuki z nazwą danego przypadku i pytaniami pomocniczymi,
- 2 wyrazy do odmiany, zapisane słownie lub wyrażone obrazkiem.

**UWAGA!**

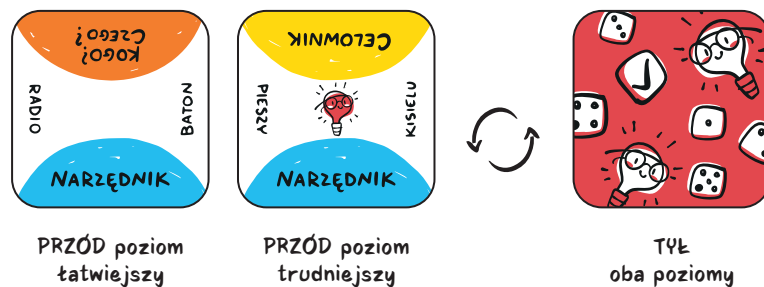
Na niektórych kafelkach zamiast tuku w 1 kolorze znajduje się tuk we wszystkich kolorach tęczy, który oznacza, że gracz samodzielnie wybiera kolor (przypadek).



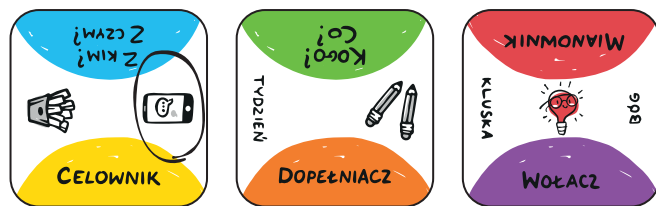
Co się znajduje na kafelkach Spryciuli?

**Na kafelkach z poziomu trudniejszego:**

- nie pojawiają się pytania pomocnicze przypadku,
- oprócz rzeczowników mogą pojawić się czasowniki, które w trakcie gry trzeba powiązać z danym przypadkiem lub właściwie odmienionym wyrazem. Dodatkowo na środku kafelka znajduje się ikonka żarówki, by podkreślić trudniejszy poziom słów do odmiany oraz ułatwić wybór elementów do rozgrywki (i punktowanie).



**3 SPOSOBY PRZEDSTAWIENIA WYRAZÓW NA KAFELKACH SPRYCIULI**



Dzięki graficznemu sposobowi prezentacji niektórych słów możemy dodatkowo się bawić w skojarzenia i wzbogacać słownictwo, odmieniając przez przypadki więcej niż 1 słowo, np. smartfon może być interpretowany jako „telefon”, „internet”, „aplikacja”, „SMS”, „rozmowa” itp.

sposoby prezentacji słów na kafelkach Spryciuli

pomysł na szybką powtórkę lub sprawdzian

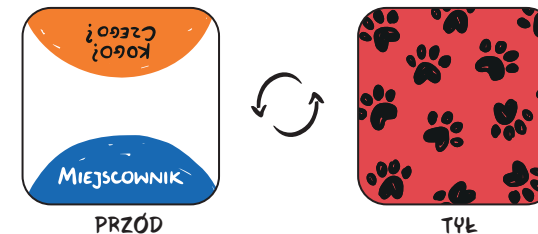
4 kafelki startowe

9 kafelków akcji

**WSKAZÓWKA:**

Kafelki Spryciuli można też wykorzystać jako materiał powtórkowy lub sprawdzający wiedzę. Wystarczy, że każdy uczeń wylosuje po 1 kafelku Spryciuli i odmieni znajdujące się na nim wyrazy przez przypadki widoczne na 2 kolorowych tukach.

W zestawie znajdują się 4 kafelki startowe, których będziemy używać w zabawie na stronie 12



oraz 9 kafelków akcji, dzięki którym możemy zmienić jej przebieg.

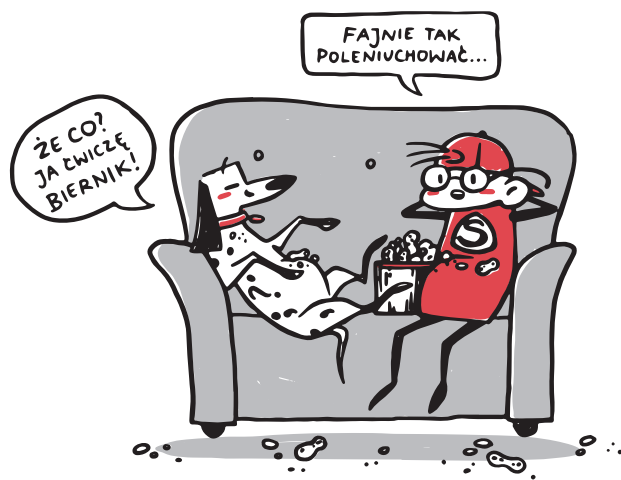
AKCJA	CO ROBI GRACZ?
	wymienia się swoimi kafelkami z dowolnie wybraną osobą
	może dołożyć dodatkowy kafelek w swojej turze
	oddaje 1 dowolny kafelek ze swojego zestawu innemu graczowi lub odkłada go na spód zakrytego stosu
	dobiera 2 kafelki z zakrytego stosu lub od innego gracza i przekazuje je wybranemu graczowi
	dokłada kafelek w dowolnym miejscu, odmieniając własne słowo w dowolnym przypadku

W zestawie znajdziemy 4 rodzaje kafelków. Można używać ich na różne sposoby, nie tylko w czasie gier i zabaw. Doskonale uzupełniają treści zawarte w podręcznikach, zeszytach ćwiczeń czy na kartach pracy poświęconych odmianie przez przypadki. Umożliwiają zastosowanie zdobytej wiedzy w praktyce.

## CZY JEST COŚ OPRÓCZ NIEPRZYPADKOWYCH KAFELKÓW?

100 orzeszków do liczenia punktów

Orzeszki to ulubiony przysmak Spryciuli i Gramatyczyka. Dlatego w zestawie znajdziemy ich aż 100! Są dobre dla mózgu, ale trzeba uważać na to, ile zjemy ich naraz. Szczególnie Gramatyczyk miewa po nich bolesne wzdęcia. Orzeszków można używać do punktowania np. w zabawie na stronie 12.



kostka przypadków

Kostka przypadków przyda się nam np. w zabawie na stronie 10. Trzeba ją stworzyć przed rozpoczęciem gry. Wystarczy nakleić po 1 naklejkę na każdą ściankę drewnianej kostki. Sposób naklejania jest dowolny.



1 kolor = 1 przypadek

tęcza = dowolny przypadek lub wszystkie przypadki

## JAK INTERPRETOWAĆ SYMBOLE NA KOSTCE PRZYPADKÓW?

SYMBOL NA KOSTCE	CO ROBI GRACZ?
 MIEJSCOWNIK LUB DOPEŁNIACZ	wybiera przypadek i odmienia w nim któreś ze słów
 MIANOWNIK LUB NARZĘDNIK	
 CELOWNIK LUB BIERNIK	
 NARZĘDNIK, MIEJSCOWNIK, BIERNIK LUB DOPEŁNIACZ	
 WOŁACZ „OZEZ TY, ORZESZKU!”	musi jak najszybciej zauważyć, że wypadł orzeszek (symbol wołacza w tej grze), i zawołać „O! Ozez ty, orzeszku!” (jeśli zrobi to jako pierwszy, nie musi odmieniać żadnego wyrazu przez przypadki i zdobywa wszystkie kafelki odkryte w danej rundzie)
 DOWOLNY PRZYPADEK LUB WSZYSTKIE PRZYPADKI	<u>wersja łatwiejsza:</u> wybiera dowolny przypadek (musi go nazwać) i odmienia w nim któreś ze słów na kafelku LUB <u>wersja trudniejsza:</u> odmienia któreś ze słów na kafelku przez wszystkie przypadki

Oprócz kafelków w zestawie znajdują się orzeszki, czyli ulubiony przysmak Spryciuli i Gramatyczyka, oraz kostka przypadków. Można używać ich na różne sposoby, wprowadzając do gry element losowości lub punktowania.



### ZABAWA 1. JEDEN NA JEDNEGO

stopień trudności: 8

liczba graczy: 2-4

cel gry =  
jak najwięcej  
kafelków

JAKI JEST CEL GRZY?

- Poprawnie odmieniać wyrazy przez przypadki, by zdobyć jak najwięcej kafelków.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 70 kafelków Spryciuli (poziom łatwiejszy i/lub poziom trudniejszy)
- 7 kafelków Gramatyczyka (opcjonalnie, jako ściągą)

CO ROBIMY?

**KROK 1:** Uczestnicy wybierają spośród siebie osobę, która będzie jednocześnie pełnić funkcję prowadzącego (najlepiej kogoś, kto dobrze odmienia wyrazy przez przypadki).

**KROK 2:** Prowadzący miesza kafelki Spryciuli i układa je zakryte w rozsypance (obrazkiem do góry), a kafelki Gramatyczyka kładzie dowolną stroną obok w taki sposób, by były dobrze widoczne dla wszystkich.

**WSKAZÓWKA:**

W zabawie nie trzeba używać wszystkich kafelków. O ich liczbie i typie (poziom łatwiejszy czy trudniejszy) decyduje prowadzący. Wszystko zależy od potrzeb i wiedzy uczestników. Ważne, by na każdą osobę przypadło co najmniej 5 kafelków, np. jeśli w zabawie uczestniczy 4 graczy, na stole powinno leżeć minimum 20 kafelków.

**KROK 3:** Rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który poprawnie odmieni wyraz „orzeszek” przez przypadki. Odkrywa 1 kafelek i kładzie go w taki sposób, by był dobrze widoczny dla uczestników, a następnie musi odmienić któreś ze słów widocznych na kafeleku przez któryś przypadek (spośród tych znajdujących się na kolorowych tuskach) albo dopasować słowo już odmienione do właściwego przypadku.

**KROK 4:** Gdy gracz wykona to zadanie poprawnie, zachowuje kafelek jako punkt. Jeśli jednak popełni błąd, uczestnik, który wychwyci to jako pierwszy, może zrobić to za niego i zdobyć punkt poza swoją kolejką.

**KROK 5:** Następuje tura kolejnego uczestnika, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (powtarzamy kroki 3-4).

70 kafelków  
Spryciuli do wyboru

rozsypanka  
z zakrytych  
kafelków Spryciuli

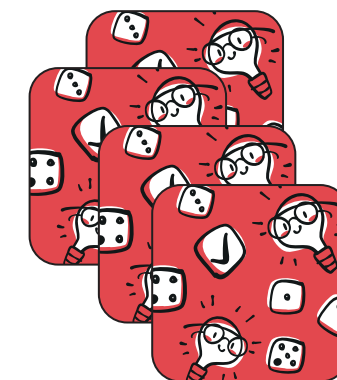
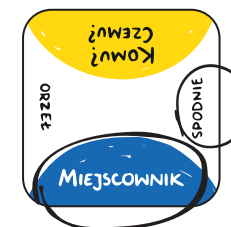
minimum 5 kafelków  
na każdego gracza

1 kafelek na  
1 gracza = odmiana  
1 wyrazu przez  
1 przypadek

poprawna odmiana  
+ najwięcej punktów  
= wygrana

ważne wskazówki

GRACZ 1



ROZSYPANKA

**UWAGA!**

O poprawności wykonania zadania decyduje prowadzący. W razie wątpliwości uczestnicy wspólnie sprawdzają poprawność odmiany w słowniku gramatycznym języka polskiego czy w innych wiarygodnych źródłach.

**KTO WYGRYWA?**

Gra trwa do wyczerpania kafelków. Wygrywa ten, kto zgromadzi ich najwięcej. W przypadku remisu odbywa się runda rozstrzygająca. Prowadzący wyklada 1 kafelek i gracz, który jako pierwszy poprawnie wykona zadanie, zostaje zwycięzcą.

**PRZYDATNE WSKAZÓWKI I DODATKOWE POMYSŁY:**

1. W czasie odmiany przez przypadki gracz może pomocniczo dopowiadać słowa, których nie ma na kafeleku, żeby zbudować pełne zdanie ułatwiające wykonanie zadania.
2. Jeśli uczestnicy dobrze sobie radzą z odmianą wyrazów przez przypadki, możemy wprowadzić dodatkowe zasady utrudniające wykonanie zadania, np. konieczność odmiany obu wyrazów przez oba przypadki znajdujące się na odkrytym kafeleku, ułożenie zdań z danym wyrazem w obu przypadkach itp.

Prosta gra na rozgrzewkę, która pozwala poznać odmianę przez przypadki w praktyce. Wygrywa ten, kto zrobi to poprawnie i zdobędzie najwięcej kafelków.

## TRENING GRAMATYCZNY – POZIOM ŁATWIEJSZY

ulubiony scenariusz  
Babę od polskiego

cel gry = zdobyć  
jak najwięcej  
kafelków

40 kafelków  
Spryciuli + kostka  
przypadków

rozsypanka  
z zakrytych  
kafelków Spryciuli

rzut kostką  
przypadków  
+ równoczesne  
odkrycie  
po 1 kafelku

### ZABAWA 2. TURLANE PRZYPADKI

stopień trudności: 8  
liczba graczy: 2-4

#### JAKI JEST CEL GRY?

- Jak najszybciej poprawnie odmieniać wyrazy przez przypadki, by zdobyć jak najwięcej kafelków.

#### CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 40 kafelków Spryciuli (poziom łatwiejszy)
- kostka przypadków
- 7 kafelków Gramatycznyka (opcjonalnie, jako ściągą)

#### CO ROBIMY?

**KROK 1:** Uczestnicy wybierają spośród siebie osobę, która będzie jednocześnie pełnić funkcję prowadzącego (najlepiej kogoś, kto dobrze odmienia wyrazy przez przypadki).

**KROK 2:** Prowadzący miesza kafelki Spryciuli i układa je zakryte w rozsypance (obrazkiem do góry), a kafelki Gramatycznyka kładzie dowolną stroną obok w taki sposób, by były dobrze widoczne dla wszystkich.

**KROK 3:** Rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który ostatnio jadł orzeszki. Wykonuje rzut kostką.

**KROK 4:** Kiedy kostka się zatrzyma, uczestnicy jednocześnie odstawiają po 1 kafelku. Ich zadaniem jest odmienić któreś ze słów (widocznych na odkrytych kafelkach) przez któryś przypadek wskazany na kostce lub dopasować już odmieniony wyraz do właściwego przypadku. Osoba, która pierwsza wykona zadanie, wygrywa rundę (zbiera wszystkie biorące w niej udział kafelki na swój stos). Jeśli gracz odmieni słowo niepoprawnie, uczestnik, który wychwyci błąd, może zrobić to za niego i wygrać daną rundę (poza swoją kolejką).

#### UWAGA!

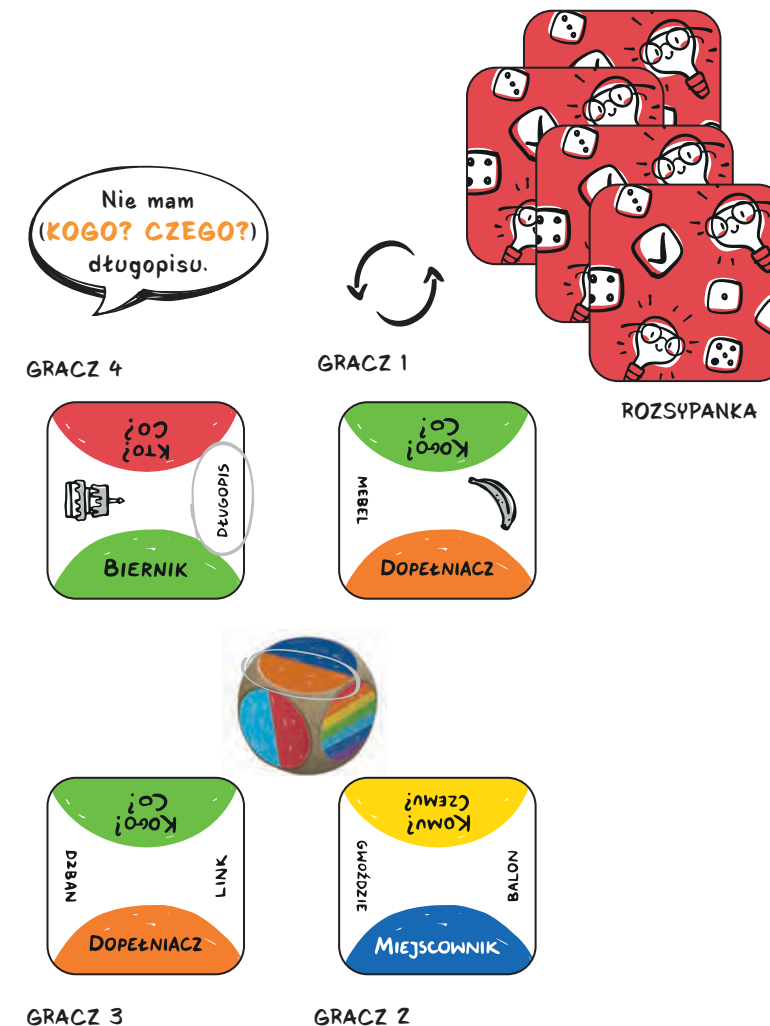
Znaczenie symboli na kostce przypadków znajduje się na stronie 7.

najszybsza  
i poprawna odmiana  
= wygrana

**KROK 5:** Następuje nowa runda (powtarzamy krok 4), w której rzut kostką wykonuje kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

#### KTO WYGRYWA?

Gra trwa do wyczerpania kafelków. Wygrywa ten, kto zgromadzi ich najwięcej. W przypadku remisu odbywa się runda rozstrzygająca, która decyduje o tym, kto zostaje zwycięzcą.



Trening gramatyczny dla początkujących z kafelkami Spryciuli i kostką przypadków.  
Ćwiczymy odmianę przez przypadki w praktyce. Wygrywa ten, kto zrobi to poprawnie i szybciej niż inni.

Po rzucie kostką przez GRACZA 1 najszybciej zareagował GRACZ 4, wybierając DOPEŁNIACZ na kostce przypadków i odmieniając słowo DŁUGOPIS przez ten przypadek. Poprawna odmiana oznacza wygraną i możliwość zabrania na swój stos wszystkich kafelków.

### ZABAWA 3. (NIE)PRZYPADKOWA UKŁADANKA

stopień trudności: 88

liczba graczy: 2-4

#### JAKI JEST CEL GRY?

- Poprawnie odmieniać przez przypadki i jak najszybciej pozbyć się kafelków.

#### CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 70 kafelków Spryciuli (poziom łatwiejszy i/lub poziom trudniejszy)
- 4 kafelki startowe
- 9 kafelków akcji
- orzeszki do liczenia punktów (opcjonalnie)

#### CO ROBIMY?

**KROK 1:** Uczestnicy gry wybierają spośród siebie osobę, która będzie jednocześnie pełnić funkcję prowadzącego (najlepiej kogoś, kto dobrze odmienia wyrazy przez przypadki).

**KROK 2:** Prowadzący odkłada 4 kafelki startowe na bok, a potem miesza pozostałe biorące udział w zabawie (kafelki Spryciuli + kafelki akcji) i rozdaje każdemu graczowi po 5 kafelków. Resztę układa w zakrytym stosie (obrazkiem do góry).

#### WSKAZÓWKA:

W zabawie nie trzeba używać wszystkich kafelków. O ich liczbie i typie (poziom łatwiejszy czy trudniejszy) decyduje prowadzący. Wszystko zależy od potrzeb i wiedzy uczestników. Ważne, by na każdą osobę przypadało przynajmniej po 5 kafelków oraz by w stosie zakrytym znajdowało się co najmniej 8 dodatkowych kafelków do dobierania. Jeśli w grze uczestniczy np. 4 graczy, na stole powinno leżeć minimum 20 kafelków graczy + 8 w zakrytym stosie.

**KROK 3:** Rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który poprawnie odmieni wyraz „orzeszek” przez przypadki. Losuje 1 kafelek startowy i wyklada go na środek. Następnie wykonuje ruch w swojej turze.

**KROK 4:** Zadaniem graczy jest dotożyć swój kafelek w taki sposób, by sąsiedował bokiem przynajmniej z 1 kafelkiem znajdującym się w grze. Kafelki można dotożać w dowolnych kierunkach. Ważne, by stykające się boki do siebie pasowały, a pasują tylko wtedy, gdy gracz:

- prawidłowo odmieni wyraz (widoczny na boku dotożanego kafelka) przez przypadek (widoczny na kolorowym tuku na kafelku już wyłożonym),

cel gry = jak najszybciej pozbyć się kafelków

3 rodzaje kafelków do wyboru + opcjonalnie orzeszki do punktowania

po 5 kafelków na 1 gracza + minimum 8 dodatkowych w stosie zakrytym (do dobierania)

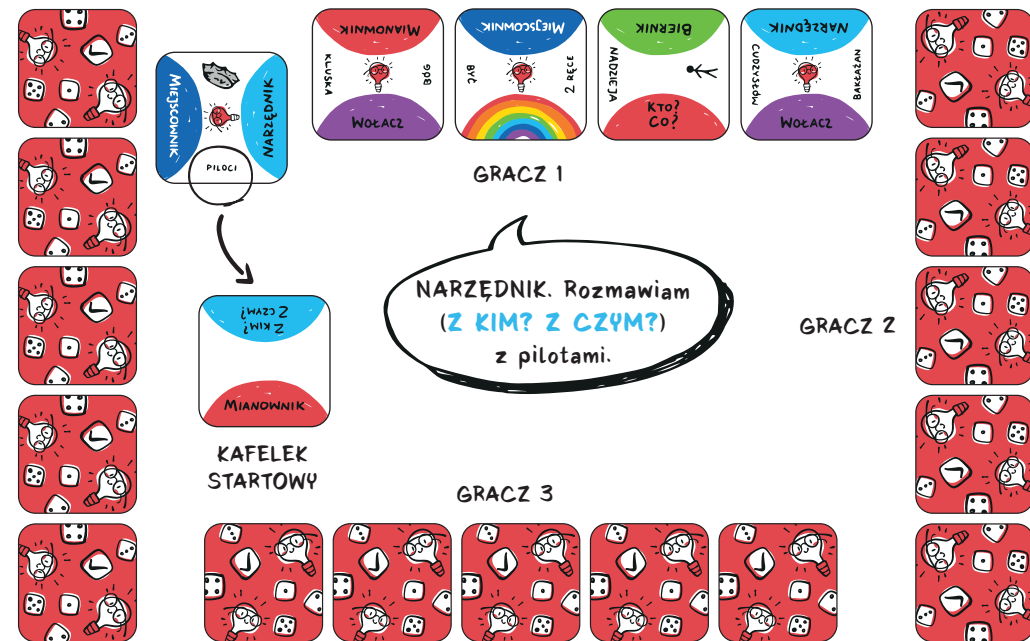
1 kafelek startowy na środek

Jak dotożać kafelki Spryciuli?

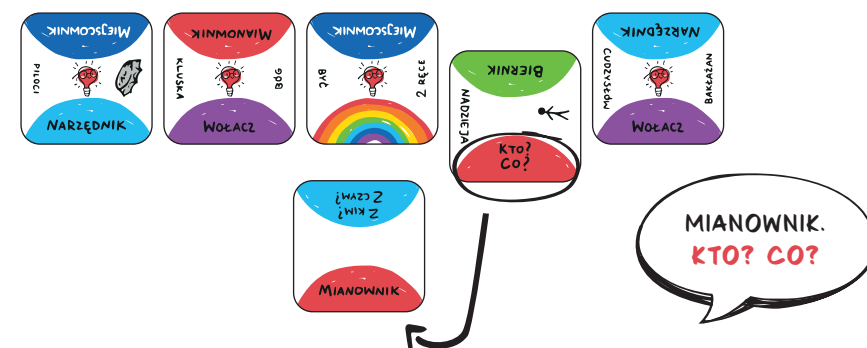


1 ruch gracza = 1 dobrany kafelek z zakrytego stosu (aż do wyczerpania)

1 ruch gracza = 1 dobrany kafelek z zakrytego stosu (aż do wyczerpania)

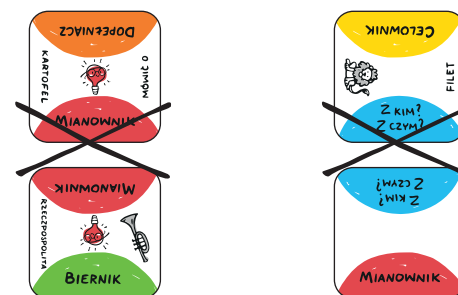


- dopasuje nazwę przypadku do jego pytań pomocniczych (albo odwrotnie),



Dotożając kafelki, można je dowolnie obracać i dopasowywać więcej niż 1 bokiem. Nie można jednak:

- obracać ani przenosić w inne miejsca kafelków już dotożonych,
- dopasowywać bokami kafelków, na których widnieje ta sama nazwa, np. MIANOWNIK.



- dopasuje czasownik do przypadku lub prawidłowo odmienionego wyrazu (dotyczy trudniejszych kafelków Spryciuli).



zagraniem kafelkiem akcji zamiast dotożenia kafelka Spryciuli

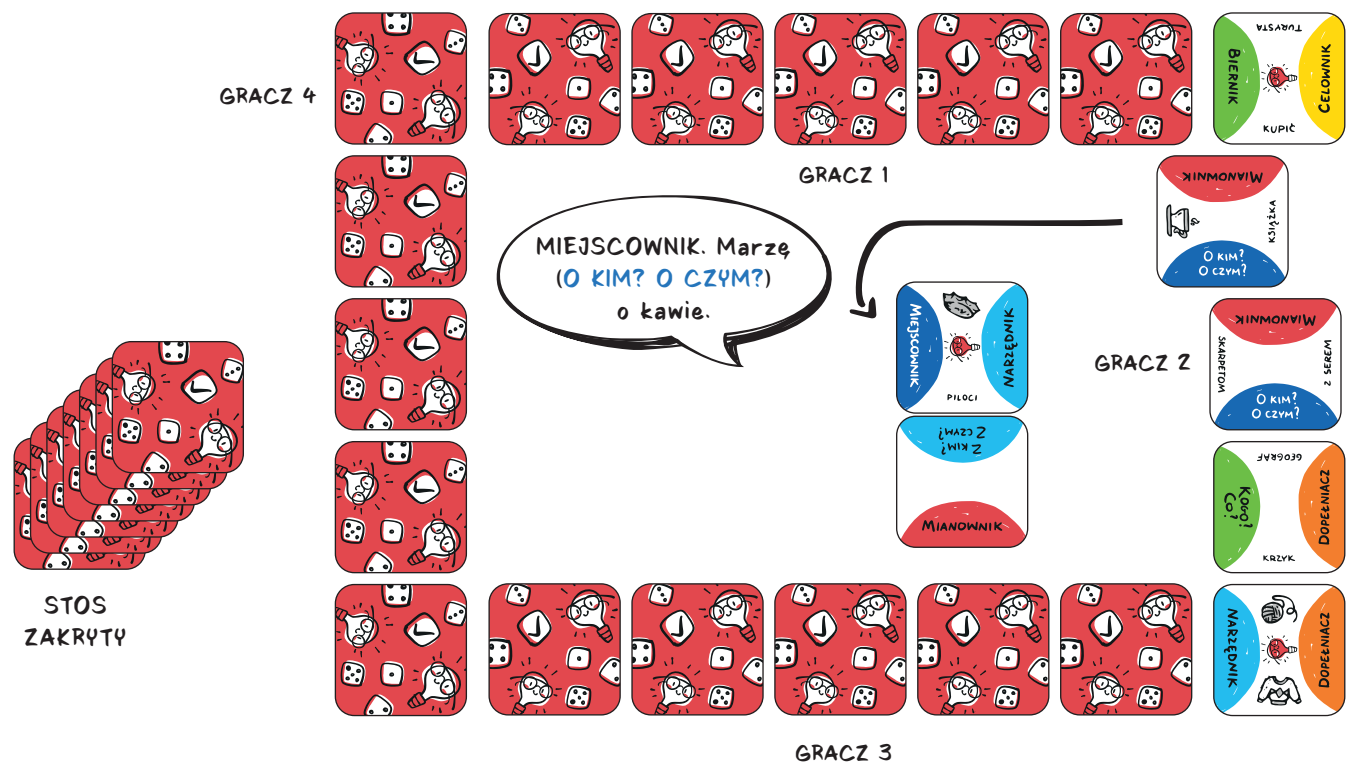
strata kolejki = gracz nie dokłada, ale dobiera

### UWAGA!

Każdy gracz po wykonaniu swojego ruchu dobiera 1 kafelek z zakrytego stosu (aż do ich wyczerpania). Wyjątek stanowi zagraniem kafelkiem akcji. Wówczas gracz tego nie robi, lecz wykonuje działanie zgodnie z informacjami o danym kafelku w tabeli na stronie 5.

Gdy uczestnik próbuje błędnie dotożyć kafelek Spryciuli (niepoprawnie odmienia wyraz) lub nie może go dopasować (np. nie ma odpowiedniego kafelka w swoim zestawie), traci kolejkę. Wówczas nie dokłada kafelka ze swojego zestawu, ale dobiera 1 z zakrytego stosu.

**KROK 5:** Następuje tura kolejnego gracza (powtarzamy kroki 3–4), która przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



### KTO WYGRYWA?

Wygrywa ten, kto poprawnie odmienia przez przypadki i najszybciej pozbędzie się swoich kafelków.

### PRZYDATNE WSKAZÓWKI I DODATKOWE POMYSŁY:

1. W czasie zabawy może się zdarzyć, że gracz będzie miał w swoim zestawie mniej lub więcej niż 5 kafelków, np. gdy ktoś zagra kafelkiem akcji lub gdy wyczerpie się kafelki z zakrytego stosu.
2. Gracz, który w swojej turze chce użyć kafelka akcji, dokłada go do dowolnego boku kafelka Spryciuli znajdującego się już w grze i interpretuje zgodnie

pomysł z punktowaniem orzeszkami

z tabelą na stronie 5. **UWAGA!** Do już dotożonych kafelków akcji nie można dokładać innych kafelków!

3. Aby utrudnić zabawę, gracze mogą wprowadzać dodatkowe, samodzielnie wymyślone zasady, np. „dać bana mianownikowi”, czyli umówić się, że w czasie rozgrywki nie można odmieniać wyrazów przez najłatwiejszy przypadek.

### WARIANT Z PUNKTOWANIEM

Do zabawy możemy wprowadzić punktowanie. Wówczas po dotożeniu kafelka gracz otrzymuje orzeszki (punkty) za poprawną odmianę przez przypadki (i dopasowanie). Na koniec zabawy wygrywa ten, kto ma ich najwięcej.

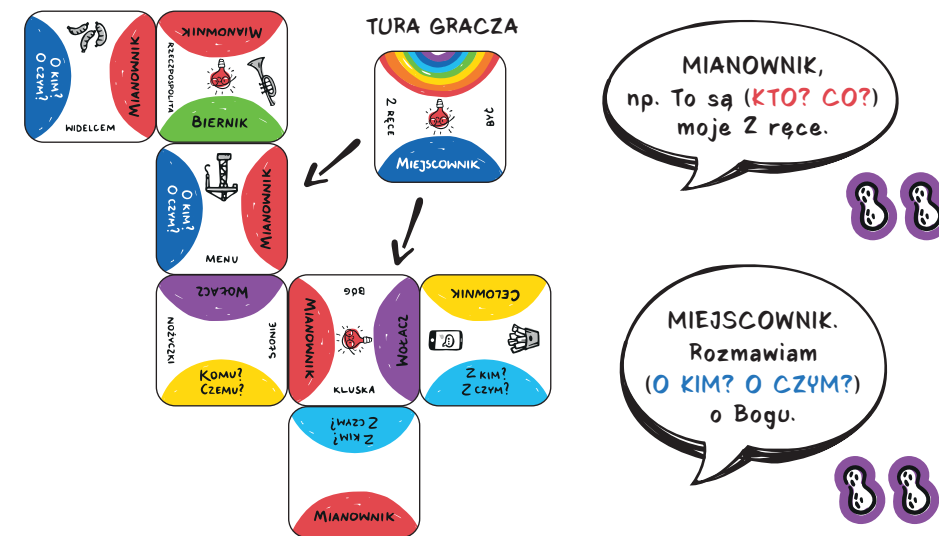
### JAK PUNKTUJEMY?

ILE PUNKTÓW?	ZA CO?
	poprawne dotożenie kafelka Spryciuli z poziomu łatwiejszego 1 bokiem
	poprawne dotożenie kafelka Spryciuli z poziomu trudniejszego 1 bokiem

### UWAGA!

Gracz, który dokłada kafelek, może dopasować go więcej niż 1 bokiem do kafelków znajdujących się w grze. Wówczas za każdy poprawnie odmieniony wyraz (dopasowany bok) gracz otrzymuje 1 lub 2 punkty (orzeszki) w zależności od rodzaju kafelka (poziom łatwiejszy lub trudniejszy). Dzięki temu wykonując 1 ruch, może zdobyć więcej punktów i zwiększyć swoje szanse na wygraną.

Jak liczyć punkty?



Trening gramatyczny dla bardziej zaawansowanych z kafelkami akcji oraz dodatkową opcją zajadania orzeszków (liczenia punktów).



### TEMAT I KOŃCÓWKA

Z CZEGO SKŁADA SIĘ FORMA GRAMATYCZNA WYRAZU?



### DEKLINACJA

DEKLINACJA TO ODMIANA WYRAZÓW PRZEZ PRZYPADKI I LICZBY.



Zapraszamy do naszej EDUKAWIARENKI!

To tylko niektóre pomysły na zabawy z wykorzystaniem tego zestawu edukacyjnego. Zachęcamy do wymyślania własnych scenariuszy! Więcej inspirujących pomysłów na sprytnie gry i zabawy edukacyjne znajdziesz tutaj:

