

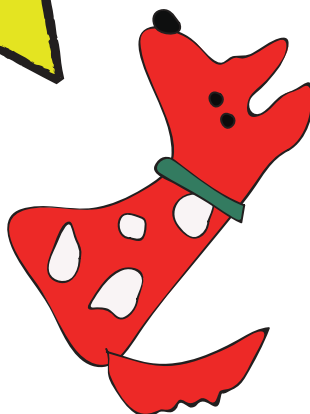
ZAKRACZ JAK WRONA

POWIDZ GŁOŚNO I WYRAŹNIE:
CHRZĄSZCZ
BRZMI
W TRZCINIE

CMOK X 4

KOŃ

NADMUCHAJ
WORECZEK
FOLIOWY
JAK BALONIK



WSTRZYMAJ ODDECH
NA 5 SEKUND

KOS

DESZCZ

ZATKAJ NOS I POWIEDZ
JAK SIĘ NAZYWASZ

KICHNIJ
CZTERY RAZY
NAJGŁOŚNIEJ
JAK POTRAFISZ

KROWA

POLICZ ZĘBY JĘZYKIEM

WSTRZYMAJ ODDECH
NA 8 SEKUND

SOWA

KOGUT

JAK PRZYWOŁUJEMY
KURCZAKI?
PRZYWOŁAJ
5 KURCZAKÓW

ZADEMONSTRUJ,
JAK CHRAPIE NIEDŹWIEDŹ
PODCZAS SNU ZIMOWEGO

CMOK x 5

BOCIAN

POWIEDZ GŁOŚNO I WYRAŹNIE:
STÓŁ
Z PO-WY-ŁA-MY-WA-NY-MI
NOGAMI

ZIEWNIJ
I PRZECIĄGNIJ SIĘ
NAJMOCNIEJ
JAK POTRAFISZ

KURA

JAK ROBI PSZCZOŁA?

KACZKA

WSTRZYMAJ ODDECH
NA 7 SEKUND

ŚWINKA

JAK PRZYWOŁUJEMY
KOTKI?
PRZYWOŁAJ
10 KOTÓW

POWIEDZ
DOWOLNĄ
WYLICZANKĘ

ZAMIEŃ SIĘ W KONIA
I GALOPUJ PO POKOJU
NAŚLADUJĄC DŹWIĘK KOPYT

KOS

INDYK

JESTEŚ W LESIE.
JEST WICHURA.
ZAMIEŃ SIĘ W WICHER
I ZATAŃCZ MIĘDZY DRZEWAMI



CMOK x 3

ZAMIEŃ SIĘ W WEŻA

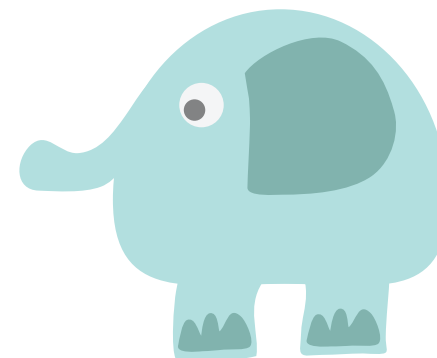
JAK PRZYWOŁUJEMY
GĘSI?
PRZYWOŁAJ 5 GĄSEK

WRÓBEL

CMOK x 8

ZRÓB
JASKÓŁKĘ

ZAPISZCZ
NAJGŁOŚNIEJ
JAK UMIESZ



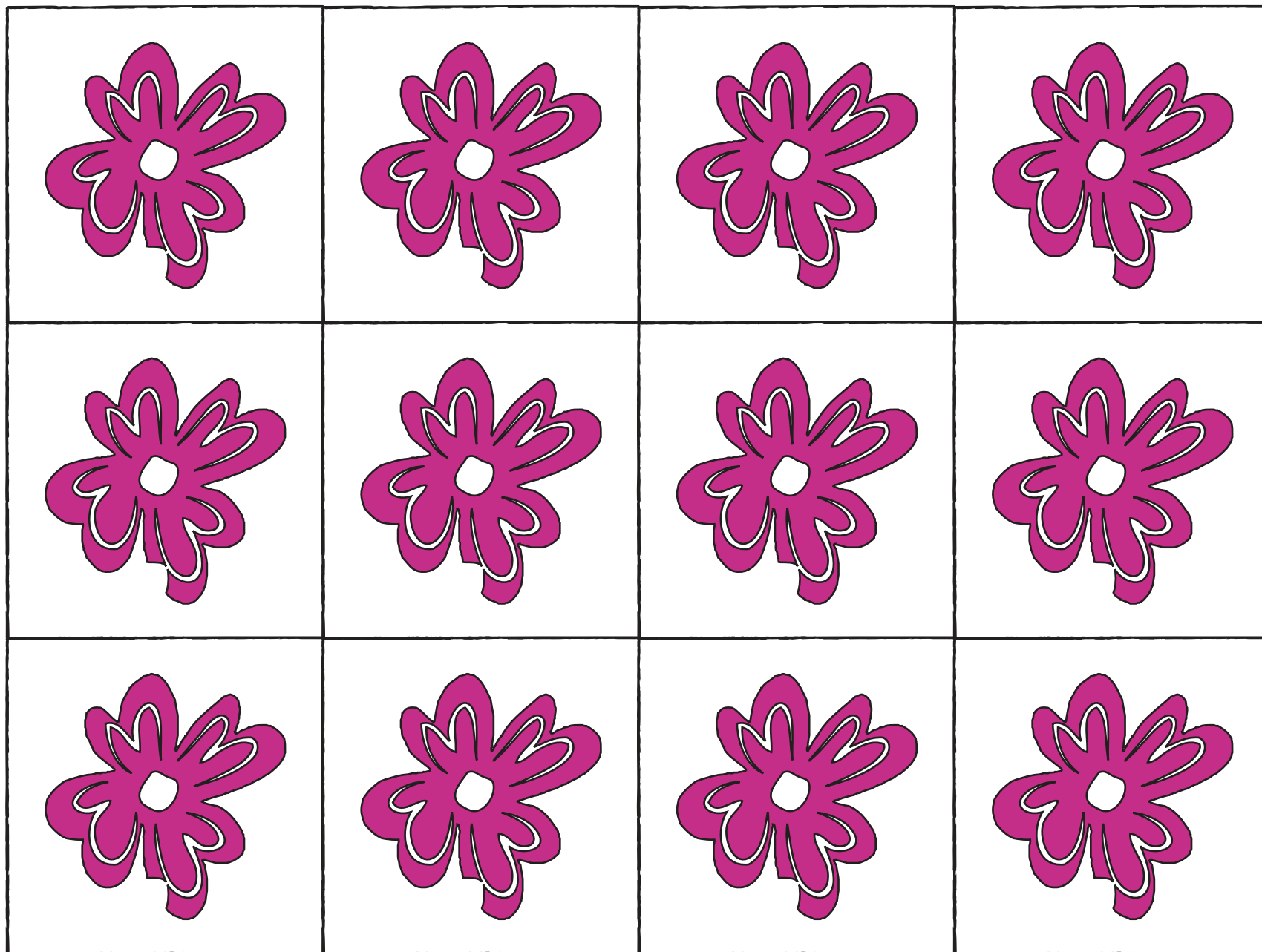
GOŁĄB

LEW

JAKI DŹWIĘK WYDAJE
WODA CIEKNĄCA
Z ZEPSUTEGO KRANU?

GŁUCHY TELEFON.
TY WYMYŚLASZ
HASŁO.
PODAJ DALEJ...

MYSZKA



Instrukcja do gry

1. Wydrukuj wszystkie 4 plansze i połóż na podłodze/stole. Możesz je skleić taśmą klejącą, ale nie jest to konieczne. Mogą leżeć obok siebie lub w pewnej odległości.
2. Przygotuj pionki: piórko/kawałek papierka/zwiniętą w kulkę kartkę/kawałek waty (co masz pod ręką).
3. Wytnij pola dodatkowe (kwiatki) i poukładaj je w dowolnych miejscach na dywanie/stole, blisko planszy, ale niekoniecznie na niej. Kiedy twój pionek wyląduje na kwiatku musisz go powąchać, powiedzieć (wyobrazić sobie), jak pachnie.
4. Uczestnicy gry po kolei zdmuchują z dłoni na planszę pionki i wykonują polecenie z pola, na którym wylądował zdmuchiwany przedmiot. (Każdy uczestnik gry może mieć inny przedmiot do zdmuchiwania z dłoni, potem się wymienicie).
5. Podczas zdmuchiwania pionków z dłoni uczestnik może stać, siedzieć, wybrać dowolną planszę, celować.
6. Za każde dobrze wykonane polecenie uczestnik otrzymuje punkt zwycięstwa.
7. Gra kończy się w momencie, kiedy Wam się znudzi :)
8. Pola gwiazdki oznaczają, że musicie wydać konkretny dźwięk np. pies: *hau, hau*.
9. Pola z obrazkami oznaczają odpowiednio:



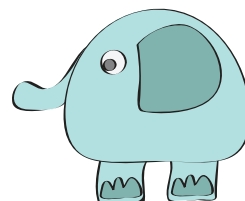
zamieniasz się
w psa i szczekasz



zamieniasz się
w piórko na wietrze



zamieniasz się
w ogrodnika
i podlewasz kwiaty
(te z gry)



zamieniasz się
w słonia i trąbisz



cmoknij tyle razy,
ile prosi serduszko
(możesz dać
komuś buziaka)

