

Dla dzieci, które rozpoczynają naukę czytania lub potrafiących czytać
Wiek: 5+

SCRABBLE™

GRA SŁOWNNA

PRACTICE & PLAY

Język angielski

WSTĘP

Gra SCRABBLE® Practice & Play™ została stworzona, by zapewnić świetną zabawę oraz pomóc w nauce języka angielskiego. Plansza jest dwustronna, dlatego pozwala na prowadzenie dwóch różnych rozgrywek. STRONA 1 jest przeznaczona dla osób zaczynających swoją przygodę z grą Scrabble® oraz językiem angielskim. STRONA 2 to opcja dla graczy gotowych na rozgrywkę zbliżoną do klasycznej wersji gry Scrabble® oraz osób pragnących poszerzyć swoje słownictwo w zakresie języka angielskiego. Obie strony planszy pomogą graczom utrwalić znajomość alfabetu, poznać nowe angielskie słówka i ćwiczyć ich pisownię.

STRONA 1

PIERWSZE ANGIELSKIE SŁOWA

Strona 1 jest przeznaczona dla osób stawiających pierwsze kroki w nauce języka. Rozgrywka przeprowadzana jest przy użyciu ilustrowanej strony planszy do gry. Słowa po tej stronie są ze sobą połączone, tak jak w klasycznej wersji gry Scrabble®, ale towarzyszą im odpowiednie ilustracje, dzięki czemu nawet początkujący mogą od razu grać, używając angielskich słów. Ta kombinacja słów i obrazków zapewnia dzieciom możliwość poznania zasad gry Scrabble® i ćwiczenia pisowni niektórych podstawowych angielskich słów poprzez wykorzystanie umiejętności dopasowywania liter.

STRONA 2

BOGATSZE SŁOWNICTWO

Strona 2 w większym stopniu przypomina klasyczną grę Scrabble® i jest przeznaczona dla graczy poznających bardziej zaawansowane słownictwo angielskie. Gracze mogą ćwiczyć pisownię angielskich słów, których uczą się w szkole, lub wybierać nowe słowa z dołączonego do gry słowniczka. Graczom uczącym się pisowni bardziej zaawansowanych słów z pewnością przypadnie do gustu ta wersja dzięki unikalnej metodzie punktacji, która jest przystępna i zapewnia dobrą zabawę.

ZAWARTOŚĆ

84 PŁYTKI Z LITERAMI:

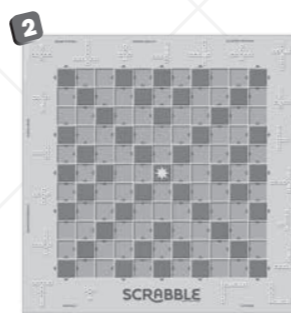
A	9	G	2	M	2	S	4	Y	2
B	2	H	2	N	4	T	5	Z	1
C	2	I	5	O	7	U	3		2
D	3	J	1	P	2	V	1		
E	9	K	1	Q	1	W	2		
F	1	L	5	R	5	X	1		

PLANSZA DO GRY

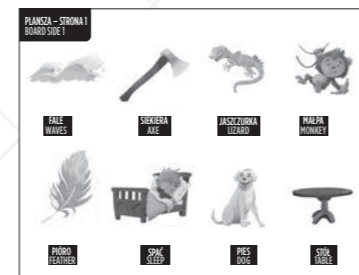
STRONA 1 - Pierwsze angielskie słowa



STRONA 2 - Bogatsze słownictwo



POMOCNY SŁOWNICZEK



Ta ilustrowana książeczka zawiera ponad 800 słów przetłumaczonych z języka angielskiego na polski. Można z niej korzystać w niezwykle łatwy sposób i idealnie nadaje się do poszerzania angielskiego słownictwa.

Strony 1-4 Osoby, które dopiero poznają angielską pisownię, znajdą tutaj słówka z 1 strony planszy, wraz z ich tłumaczeniami i ilustracjami.

Strony 5-24 Piękne kolorowe ilustracje ułatwiają zapamiętywanie słów, ukazując je w łatwo rozpoznawalnych sytuacjach i kontekstach. Jest to świetny punkt wyjścia dla tych, którzy chcą zacząć tworzyć własne propozycje angielskich słów na 2 stronie planszy.

Strony 26-37 Baza słów pogrupowanych tematycznie, by ukazać kontekst, w jakim są używane. Pozwala osobom, które swobodnie posługują się angielskimi słówkami, poszerzyć słownictwo i zwiększyć swoje szanse podczas gry w Scrabble®!

30 NIEBIESKICH ŻETONÓW

Gra zawiera 30 niebieskich żetonów.

1 WORECZEK NA PŁYTKI

Gra na STRONIE 1 - dwie puste płytki (blanki) należy odłożyć na bok (nie biorą udziału w rozgrywce).

Gra na STRONIE 2 - przed rozpoczęciem gry należy umieścić wszystkie płytki w woreczku (także blanki).

STRONA 1 PIERWSZE ANGIELSKIE SŁOWA

CEL GRY

Celem gry jest wypełnienie planszy wszystkimi literami potrzebnymi do uzupełnienia widocznych na niej słów. Gdy dany gracz uzupełni jedno ze słów, zdobywa jeden niebieski żeton. Gra kończy się, gdy wszystkie słowa znajdujące się na planszy zostaną zakryte. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej żetonów.

PRZYGOTOWANIE

W tej grze używa się ilustrowanej strony planszy. Obok planszy umieszcza się stos niebieskich żetonów. Wszystkie płytki z literami (poza blankami) należy umieścić w woreczku. Każdy z graczy bierze **pięć płytek** i trzyma je odkryte przed sobą, tak aby każdy mógł je zobaczyć. Te płytki to ich zestaw podręczny.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

Pierwszy gracz **wybiera jedną lub dwie ze swoich płytek z literami** i umieszcza je na planszy, zakrywając odpowiadające im litery. Gracz może zacząć zakrywać dowolne słowa i litery. Płytki może umieścić na dwóch różnych słowach i nie musi tego robić w żadnej określonej kolejności. Ta wersja rozgrywki różni się od tradycyjnej gry Scrabble®, została bowiem stworzona w sposób, który pozwala osobom dopiero rozpoczynającym naukę języka na zaznajomienie się z alfabetem poprzez dopasowywanie liter. Przygotowuje je do swobodnego pisania pierwszych angielskich słów.



Następnie gracz wyciąga jedną lub dwie płytki z woreczka, aby uzupełnić swój zestaw podręczny. Po zakończeniu swojej tury każdy gracz powinien mieć 5 płytek. Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, aż do momentu, gdy wszystkie litery na planszy zostaną zakryte.

Za każdym razem, gdy dany gracz skończy uzupełniać jedno ze słów, zdobywa jeden niebieski żeton. Po uzupełnieniu danego hasła należy zachęcić gracza, który to zrobił, do przeczytania ułożonego słowa i wskazania odpowiedniej ilustracji.

Gracze muszą umieszczać płytki na planszy, jeżeli mają taką możliwość, nawet jeśli mogą wykorzystać tylko jedną z nich. Jeśli gracz nie jest w stanie umieścić płytki na żadnym słowie, może odłożyć dwie ze swoich płytek do woreczka i wylosować dwie nowe, które będzie mógł wykorzystać w następnej turze.

Czasami dokładając jedną literę, gracz może uzupełnić dwa nachodzące na siebie słowa. W takim przypadku gracz zdobywa dwa niebieskie żetony.



Na przykład dołożenie litery „p” w celu uzupełnienia słowa „sleep” pozwoliłoby uzupełnić również słowo „pear”, ponieważ „e”, „a” i „r” zostały już wcześniej zakryte.

Ostatnia litera, którą trzeba dołożyć, by uzupełnić dane słowo, nie zawsze jest ostatnią literą tego słowa. Gracze szybko zorientują się, że obserwując płytki innych graczy, mogą próbować uniemożliwić innym graczom uzupełnianie słów!

ZWYCIĘZCA

Gra toczy się dalej, aż wszystkie słowa na planszy zostaną uzupełnione. Zostanie kilka płytek z literami. Gracz, który zdobył największą liczbę żetonów, wygrywa.

STRONA 1 - TRUDNIEJSZA WERSJA ROZGRYWKI

Aby nieco utrudnić rozgrywkę, wprowadź zasadę umieszczania na planszy liter w kolejności zgodnej z pisownią danego słowa. Innymi słowy, nie można położyć drugiej litery danego słowa na planszy, dopóki pierwsza litera nie zostanie zakryta.

STRONA 2 BOGATSZE SŁOWNICTWO

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez tworzenie pełnych, nachodzących na siebie słów, układanych pionowo i poziomo na planszy. Gracze zdobywają punkty za każdą literę, którą wykorzystują podczas tworzenia słów i układania ich w taki sposób, by przechodziły przez czerwone lub niebieskie kwadraty premiovane.

Wygrywa ten gracz, który uzyska najwyższy wynik.

PRZYGOTOWANIE

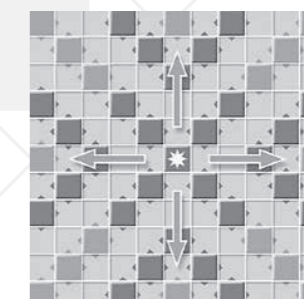
W tej rozgrywce wykorzystywana jest STRONA 2 planszy. Należy umieścić wszystkie płytki w woreczku (także blanki).

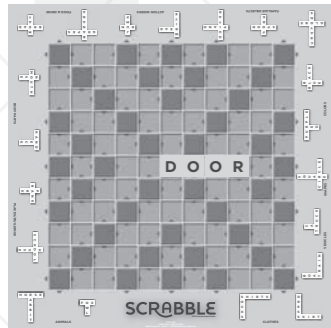
Każdy z graczy bierze **siedem płytek** i trzyma je odkryte - by każdy mógł je zobaczyć.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz.

Pierwszy gracz tworzy na planszy słowo zawierające co najmniej dwie z jego siedmiu płytek, układając je poziomo lub pionowo, ale nigdy ukośnie. Jedną z płytek tego pierwszego słowa musi zakrywać środkowy kwadrat (oznaczony gwiazdką).





Na przykład: gracz 1 posiada następujące płytki (D, O, T, R, O, F, L*) i wybiera 4 z nich, aby ułożyć słowo „door”.

Punkty są przyznawane zgodnie z następującymi zasadami:

Gracz otrzymuje jeden punkt za każdą literę wykorzystaną w układanym słowie. Punkty są naliczane także za blanki.

DODATKOWO

Za każde słowo, które zakrywa niebieski kwadrat, dolicza się dwa dodatkowe punkty. Za każde słowo, które zakrywa czerwony kwadrat, dolicza się trzy dodatkowe punkty.

Na przykład: słowo „door”, widoczne na powyższej planszy, jest warte 6 punktów. Każda płytka jest warta 1 punkt (4 punkty za 4-literowe słowo), a litera „R” zakrywa niebieski kwadrat, dodając kolejne 2 punkty (+2), co daje łącznie 6 punktów.

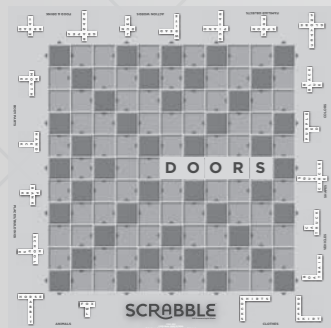
Gracze powinni notować swoje wyniki w arkuszu wyników.

Gracze kończą swoją turę, dobierając z woreczka taką samą liczbę płytek, jaką umieścili na planszy – by ponownie mieć przed sobą siedem płytek.

Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Następny gracz umieszcza płytki na planszy (w poziomie lub w pionie), tworząc nowe słowo. Nowe słowo musi współdzielić przynajmniej jedną płytkę ze słowem, które znajduje się już na planszy. Płytki układane na planszy muszą zawsze tworzyć pełne słowa. Płytki układane na planszy, mające tworzyć słowo, muszą również tworzyć pełne słowa z innymi płytkami znajdującymi się na planszy, jeśli zostaną umieszczone obok nich.

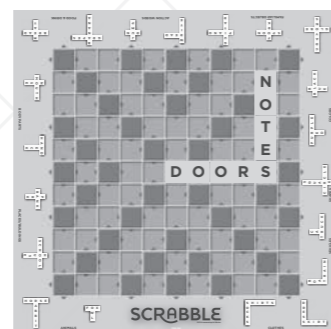
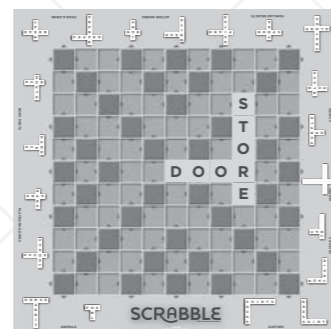
Nowe słowa mogą być tworzone w następujący sposób:

1. Poprzez dodanie przynajmniej jednej płytki do słowa już ułożonego na planszy, by powstało nowe słowo. W tym przykładzie „door” zmienia się w „doors”.



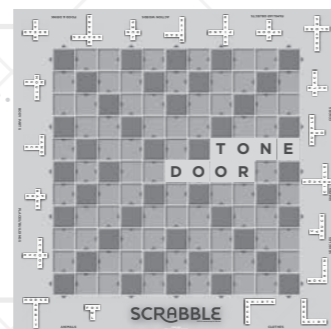
2. Ułożenie słowa pod kątem prostym do słowa znajdującego się na planszy. Nowe słowo musi współdzielić przynajmniej jedną płytkę ze słowem, które znajduje się już na planszy.

Gracz 2 układa słowo „store”, używając liter „S”, „T”, „O” oraz „E”, które dołącza do litery „R” ze słowa „door” i zdobywa 5 punktów za słowo 5-literowe, ponieważ gracz otrzymuje punkty za całe słowo, nie tylko za umieszczone na planszy litery. W tym przypadku gracz umieszcza literę „S” na czerwonym kwadracie premiowanym, aby dodać trzy punkty do swojego wyniku (+3), co daje łącznie 8 punktów.



W tej sytuacji gracz kładzie na planszy literę „S”, aby stworzyć **dwa** słowa w liczbie mnogiej: „notes” oraz „doors”. Gracz otrzymuje 10 punktów za słowo „notes” (5 za słowo i bonusowe 3 + 2 za zakryte czerwone i niebieskie pole) i 5 punktów za słowo „doors” – w sumie 15 punktów.

3. Ułożenie całego słowa równoległe do słowa już istniejącego w taki sposób, by stykające się płytki także tworzyły całe słowa. W tym przykładzie: „to”, „or” oraz „tone”. Dzięki temu zagranie gracz zdobywa 10 punktów (po 2 punkty za słowa „to” i „or” oraz 6 punktów za słowo „tone” – 4 za słowo i 2 za niebieskie pole).



UWAGA

Nie można przesunąć płytki, którą wcześniej wyłożono na planszę.

PUSTE PŁYTKI (BLANKI)

Pusta płytka (blank) może być użyta jako dowolna litera z alfabetu. Gdy gracz umieszcza na planszy słowo zawierające pustą płytkę, musi określić, jaką literę owa płytka zastępuje. Płytkę zostaje tą samą literą do końca rozgrywki.

WYMIANA PŁYTEK

Zamiast umieszczać płytki na planszy, gracze mogą wymienić niektóre lub wszystkie swoje siedem liter na inne litery z woreczka. Aby wymienić płytki, gracz odkłada odrzucone płytki na jedną stronę, losuje taką samą liczbę płytek z woreczka, a następnie wrzuca odrzucone płytki do woreczka, by można było wykorzystać je w dalszej części gry.

ZWYCIĘZCA

Gra kończy się, gdy woreczek zostanie opróżniony, a jeden z graczy zużyje wszystkie swoje litery lub gdy wszyscy gracze uznają, że nie mogą już umieścić żadnego słowa na planszy. Zwycięza gracz, który uzyskał największą liczbę punktów.

SUGESTIE DOTYCZĄCE ROZPOCZĘCIA GRY

Młodszy gracz może mieć trudności z ułożeniem na planszy pierwszego słowa. W takim przypadku starsi lub bardziej doświadczeni gracze mogą ułożyć słowo startowe, umieszczając na planszy odpowiednie litery (sugestie można znaleźć w słowniczku) w taki sposób, by jedna z nich zakryła środkowy kwadrat. Słowo może być ułożone poziomo lub pionowo.

Następnie pierwszy gracz wykorzystuje litery tworzące słowo startowe jako pomoc w ułożeniu swojego pierwszego słowa. Gra jest kontynuowana zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.

service.mattel.com

© J.W. Spear & Sons Limited, 1948, 1949, 1953, 1955, 1988 oraz 1999. SCRABBLE® to zastrzeżony znak towarowy J.W. Spear & Sons Limited, spółki należącej do Mattel, Inc.

©2018 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

SCRABBLE® to zastrzeżony znak towarowy J.W. Spear & Sons Limited, spółki należącej do Mattel Inc. SCRABBLE® is a registered trademark of J.W. Spear & Sons Limited, a subsidiary of Mattel.



GGB32-ZZ70