

W tym „Kumplu” specjalnie dla Ciebie:

- s. 5. Poznajmy się! Czyli **Album Kumplowych Czytelników**
- s. 6 Co „**Kumpel**” poleca do poczytania?
- s. 8, 10, 12 **Komiks „Ada, Junior i Pirat”**:

Przetwory na zimę

- s. 9, 11, 13 **Ucz się z nami angielskiego!**
- s. 14 **Jak się nie nudzić** po szkole
- s. 16 **Kto wymyślił** plastelinę, długopis, flamastry, Internet?
- s. 21 14 października – **Dzień Nauczyciela**

Nie zapomnij o tej dacie!

- s. 22 **Czy wiesz, co mówisz?** Pieskie powiedzonka
- s. 24 **W świecie lektur** O dobroci w „Bajce” Henryka Sienkiwicza
- s. 26 **Strefa śmiechu** Wstęp tylko dla Czytelników „Kumpla”!
- s. 28 Co to znaczy **bezpiecznie iść do szkoły?**

Strefa pierwszaka

- s. 29 **Najmłodszych Czytelników**

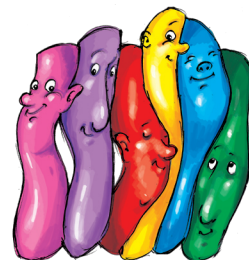
zapraszamy do szkoły Lamelii Szczęśliwej!

Strefa rodzica

- s. 4 Gość „Kumpla”: **Monika Mrozowska z córką Karoliną**
- s. 32 **Co może rada rodziców?**
- s. 33 **Jak reagować na agresję dziecka?**

Do wyjęcia

- **Plakaty** ze zwierzakami
- **Gra planszowa** „Grzybobranie”
- **TEST KOMPETENCJI** dla uczniów III klasy



**Następny,
listopadowy**

KUMPEL
www.kumpel.com.pl

**w kioskach już
3 listopada!
NIE PRZEGAP GO!**

- **Pomoże w szkole!**
- **Nie pozwoli się nudzić!**

Zdjęcie okładkowe: Theta,
okładka książki „Jaśki”: ZNAK.

INSTRUKCJA GRY

GRZYBOBRANIE

Na planszy widzicie miniatlas grzybów jadalnych i niejadalnych. Przyjrzyjcie się im uważnie przed wyruszeniem do lasu.

Gra dla dowolnej liczby osób

Do gry potrzebne będą:

- pionki (po jednym dla każdego gracza),
- kostka,
- kilkanaście żetonów z papieru z rysunkiem grzyba (trzeba je wykonać przed rozpoczęciem rozgrywki).

Zasady gry:

1. Położ żetonowy koło planszy.
2. Gracze stawiają pionki na polu z napisem START.
3. Zawodnicy wykonują ruchy na zmianę.
4. Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa pionek do przodu (jak pokazują strzałki) o tyle pól, ile oczek pokaże kostka. Gdy zakończy ruch na polu z rysunkiem grzyba jadalnego (brązowy łebek), oznacza to, że znalazł grzyba i może wziąć spoza planszy jeden żeton. Kiedy stanie na polu z rysunkiem muchomora czerwonego (w białe kropki), wtedy cofa pionek o 3 pola.

Zwycięzcą gry zostanie ten, kto zbierze najwięcej grzybów (żetonów), czyli zostanie **Królem Grzybobrania**.

Autor: Jarosław Cieśla

