

Wzrok

Gra edukacyjna i sensoryczna z nazwami kolorów

Zawartość zestawu:

- 4 kartonowe gąsienice, składające się z 7 części każda (1 głowa + 6-częściowy korpus)
- 1 kolorowa kostka
- 1 plansza z porami roku
- 1 pionek
- 17 żetonów „motyl”
- 1 instrukcja z 2 wariantami gry



Wariant 1: obserwacja (od 1 do 4 graczy)

Założenie gry:

Jest to gra polegająca na współpracy i obserwowaniu, mająca na celu rozpoznawanie kolorów na podstawie składania siedmiu części gąsienicy z tej samej grupy kolorów. O ile klasyfikacja kolorów jest oczywista w sytuacji, kiedy gąsienice są złożone, o tyle wcale tak nie jest, kiedy wszystkie ich części są pomieszane. Ta gra jest więc wspaniałą nauką rozróżniania odcieni kolorystycznych oraz ich nazywania.

Cel gry:

4 małe gąsieniczki właśnie przyszły na świat. Mają przed sobą kilka miesięcy, by urosnąć i uprząć kokon, który będzie je chronił w zimie. A to wszystko po to, by na wiosnę przemienić się we wspaniałe motyle. Właśnie dlatego jedynie gąsienice z korpusem z 6 odcieni jednego koloru będą mogły stać się motylami. Wszyscy gracze muszą pomóc im urosnąć, zanim zaskoczy je zima.



Przygotowanie do gry:

Oderwać części z każdego arkusza. Umieścić wszystkie 4 główki gąsienic na stole po lewej stronie, natomiast po prawej stronie umieścić wszystkie kolorowe części, od nakrapianej strony. Wymieszać je. Umieścić małą główkę gąsienicy służącą za pionek na pierwszym polu planszy z porami roku (różowe drzewo). Położyć kostkę na stole. Uwaga: Nakrapiany wzór korpusów gąsienic powinien być zwrócony ku górze. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry:

Grę rozpoczyna gracz mający na sobie najbardziej kolorowe ubrania. Rzuca on kolorową kostką. Kostka ma 6 ścianek: 4 ścianki z kolorami (1 na każdą gąsienicę), 2 ścianki z czarnymi jokerami. Dzięki tym 2 ściankom gracz może wybrać dowolny kolor.

Każda gąsienica składa się z kilku odcieni jednego koloru. Gracz musi ułożyć gąsienicę w kolorze wskazanym przez kostkę.

W tym celu musi odnaleźć część, która, poczynszy od głowy, składa się na gąsienicę. Dlatego też trzeba układać gąsienicę, zaczynając od głowy, a na ogonie kończąc. Dopasowywanie części zaczyna się od najciemniejszych kolorów (największe części) do najjaśniejszych (najmniejsze części). Gracz będzie mógł wspomóc się wskaźnikiem kolorów znajdującym się na wystającej końcówce, wskazującej kolejny kolor do dopasowania.

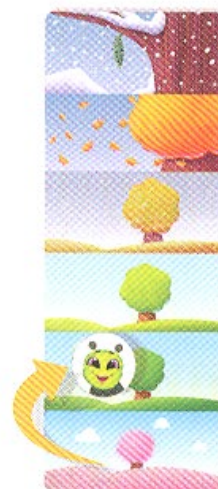
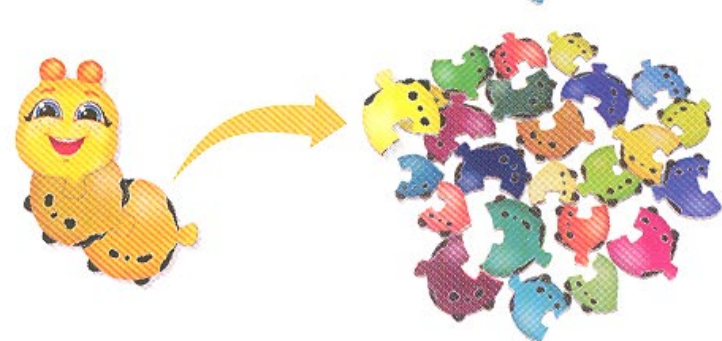
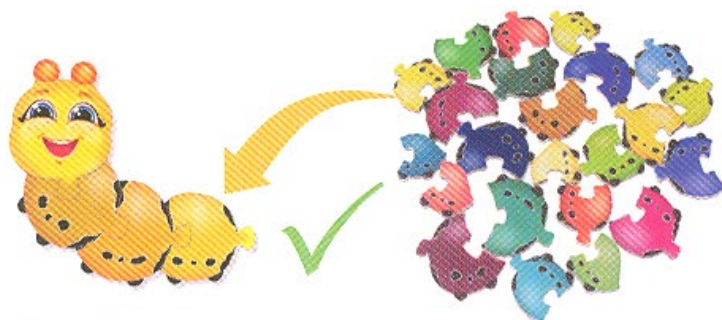
Po przyjrzeniu się wszystkim częściom gracz wybiera ten element, który, według niego, jest kolejnym do dopasowania w korpusie gąsienicy, w kolorze wskazanym przez kostkę. Gracz, który wybrał jakąś część i trzyma ją w dłoni, nie może już jej wymienić w trakcie tej kolejki.

Gracz musi teraz dopasować część do gąsienicy (sprawdzić, czy część jest ułożona w dobrym kierunku – pomagają w tym nakrapiane wzory). Każda część puzzli ma unikalny kształt.

Jeśli wybrana część pasuje, gracz wstawia ją do szeregu, a następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara zagrywa kolejny gracz – rzuca kostką i wykonuje te same czynności, co gracz poprzedni.

Jeśli dana część nie chce się dopasować, nie należy robić tego na siłę, ponieważ oznacza to, że zwyczajnie nie jest ona elementem w odpowiednim kolorze. Jeśli wybrana część nie pasuje, odkłada się ją na bok, do pozostałych części. Wtedy należy przesunąć pionek.

Uwaga, wszystkie gąsienice muszą urosnąć, to znaczy składać się z 6 kolorów. Tylko tak będą mogły uprząć kokon i schronić się przed zimą!



Zakończenie partii:

Jeśli wszystkie gąsienice mają wszystkie części, a pionek „gąsienica” nie trafił jeszcze na ostatnie pole „zima” na planszy, wszyscy gracze razem wygrywają partię!

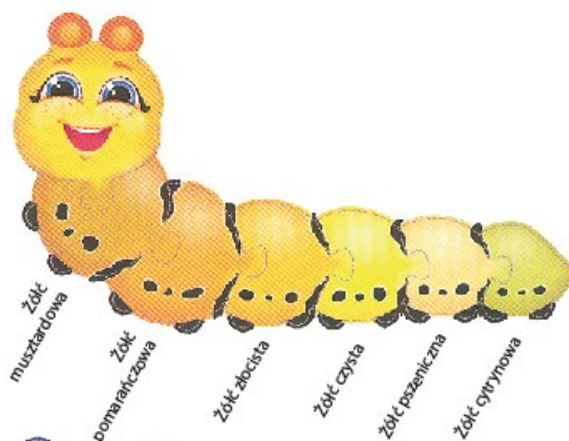
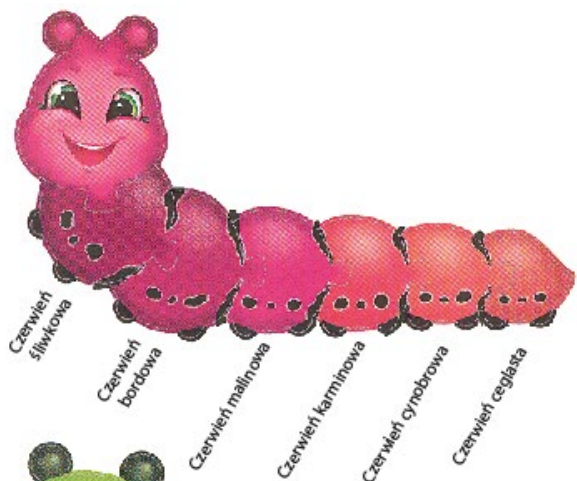
Jeśli jednak pionek dotarł na pole „zima” zanim gąsienice staną się kompletne, wtedy niestety, gracze przegrywają partię – nie udało im się dość szybko pomóc gąsienicom w ich rośnięciu przed nadejściem zimy.

Wariant 2: nazwy kolorów (1-3 graczy + 1 animator gry)

Przebieg gry:

Kiedy na środku stołu wszystkie gąsienice są już kompletnie ułożone, wtedy gracz potrafiący czytać jest wyznaczany na „Mistrza Koloru”. Bierze on 17 żetonów „motyli” do ręki.

Poniższy schemat przedstawia kompletne gąsienice z nazwami każdego koloru. Mistrz będzie musiał się nimi posługiwać.



Aby rozpocząć pierwszą rozgrywkę, mistrz wybiera z powyższej listy jeden kolor i go ogłasza. Wszyscy gracze muszą odnaleźć wskazany kolor na gąsienicach i wskazać go palcem. Pierwszy gracz, któremu udało się znaleźć kolor i położyć na nim palec, zdobywa od mistrza żeton „motyl”. Po odgadnięciu koloru, „Mistrz Koloru” wybiera kolejny dowolny kolor z listy, następnie gra przebiega jak wyżej.



Zakończenie partii:

Pierwszy gracz, któremu uda się zdobyć 5 żetonów „motyl”, wygrywa partię!

Wersja dla 1 gracza:

Dziecko 3-letnie może samo grać w tę grę. Dzięki systemowi samodzielnego poprawiania swoich błędów będzie mogło odnajdywać kolory poprzez obserwację.

Pozostałe odcienie kolorów:



Granat Wiśnia Rubin Korale Purpura



Bursztyn Siarka Kanarkowy Wanilia Banan



Choinkowy Oliwkowy Żółtawa Migdał Seledyn



Nocny Elektryzujący Błękit Akwamaryn Stal
błękit błękit barwinkowy

Wszelkie uwagi i zastrzeżenia prosimy kierować na adres:
 I.Dylał Allegro Sp.j. ul. Bonarka 21 – 30-415 Kraków; www.ida-kids.pl
 Wyłączny importer i dystrybutor w Polsce firmy:
 Sentosphere – 59 bld du général Martial Valin – 75 015 Paris, Francja;
www.sentosphere.fr