

Dotyk

Edukacyjna gra sensoryczna stymulująca zmysł dotyku

Zawartość zestawu:

- 12 par kartonowych zwierzątek z różnym pokryciem
- 1 kartonowa osłona przemieniająca pudełko w czarodziejski kufel
- 1 instrukcja z 2 wariantami gry



Cel gry:

Rozpoznać za pomocą dotyku pary zwierząt, aby mogły wejść na pokład Arki Noego. Potop ma nastąpić o świcie. Należy więc nocą pomóc Noemu odnaleźć pary zwierząt i wprowadzić je na Arkę, ocalając je przed wodami zalewającymi ziemie. Gracze po omacku pomagają Noemu odnaleźć samca i samicę wszystkich gatunków zwierząt, takich jak jeże, niedźwiedzie, żyrafy, węże, żółwie, lamy, małpy, barany, płaszczyki, ryby, psy czy motyle. Gracz, któremu uda się sparować jak najwięcej zwierząt, będzie uznany za najlepszego przyjaciela Noego.

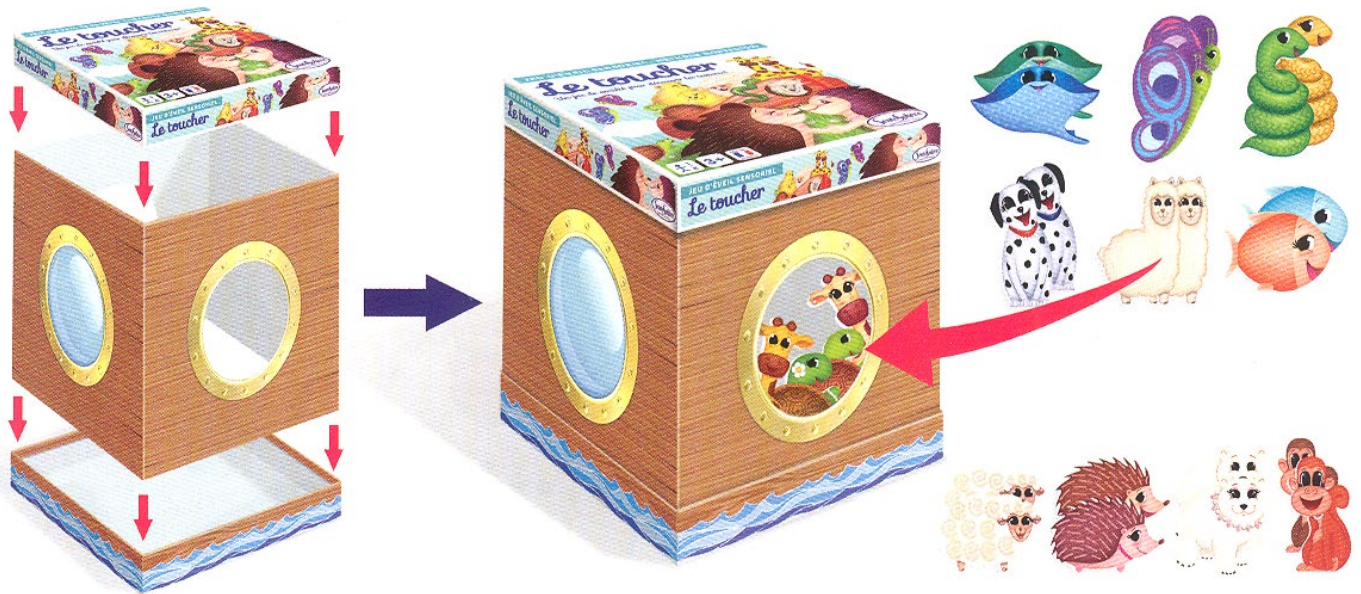
Uwagi dotyczące użytkowania:

Dokładnie umyć i wysuszyć ręce przed każdą partią, aby nie pobrudzić elementów gry.

Wariant 1: dotyk (2-4 graczy)

Przygotowanie do gry:

Rozłożyć osłonę i umieścić ją pionowo na spodzie pudełka, następnie nałożyć wieczko, aby konstrukcja była stabilna. Ustawić pudełko na środku między graczami. Do pudełka włożyć 8 par zwierząt. 4 dodatkowe pary są dodawane podczas gry. Oczywiście w trakcie gry zwierząt ubywa, więc staje się coraz łatwiejsza.

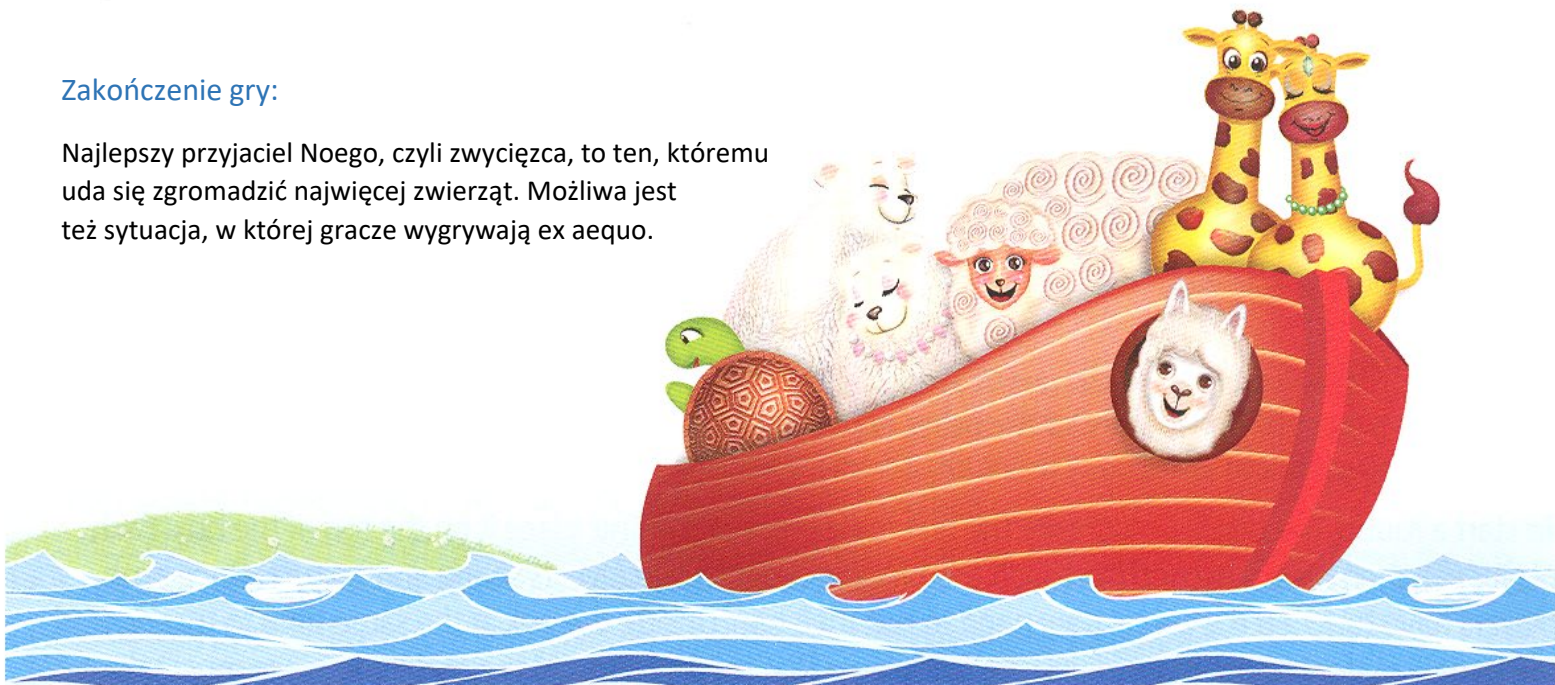


Przebieg gry:

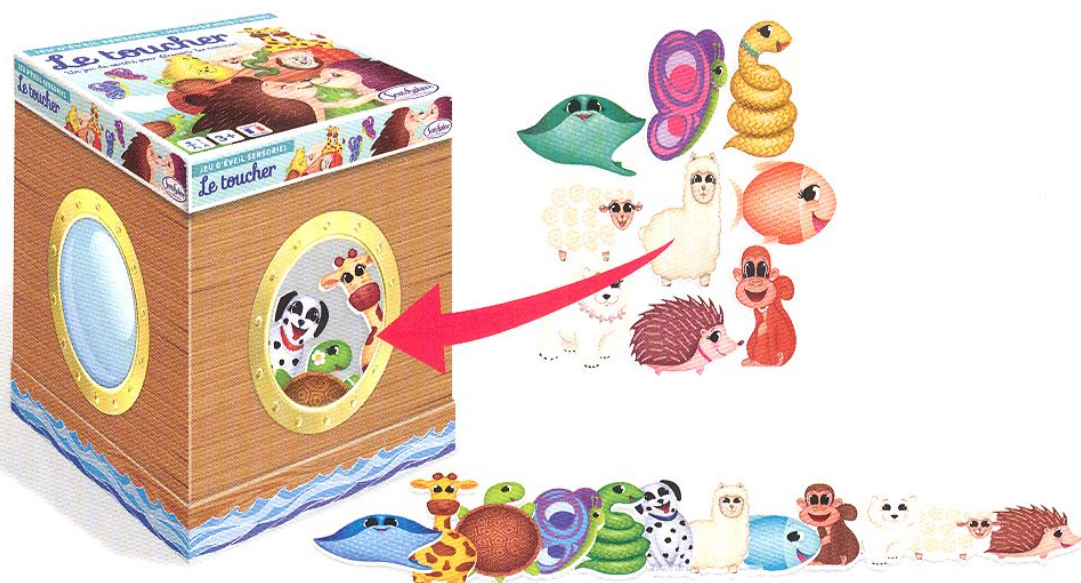
Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy – wkłada on ręce do pudełka. Ma 30 sekund na odnalezienie pary zwierząt o tym samym kształcie i pokryciu. Jeśli znajdzie parę, wyciąga ją z pudełka. Jeśli jest to poprawnie dobrana para, gracz zachowuje zwierzątko. Jeśli nie, odkłada je z powrotem do pudełka. Po tym, jak gracz zgarnia parę zwierząt, wkłada się do pudełka dodatkową parę. Jeśli gracz się jednak pomyli, niczego się nie dodaje. Potem grę zaczyna kolejny z graczy – gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara - i postępuje jak wyżej. Gracze mogą próbować skompletować parę zwierząt tylko raz podczas swojej kolejki. Gra toczy się do momentu, aż zostaną skompletowane wszystkie pary zwierząt, które będą mogły wejść na pokład Arki.

Zakończenie gry:

Najlepszy przyjaciel Noego, czyli zwycięzca, to ten, któremu uda się zgromadzić najwięcej zwierząt. Możliwa jest też sytuacja, w której gracze wygrywają ex aequo.



Wariant 2: obserwacja oraz dotyk (2 graczy)



Przygotowanie do gry:

W tym wariantcie należy włożyć do pudełka wszystkie samice, które można rozpoznać po ich ozdobach, oczach lub ustach. Samce natomiast ustawione są gęsiego poza pudełkiem.

Przebieg gry:

Obaj gracze siadają naprzeciw siebie w taki sposób, by każdy z nich mógł z łatwością sięgnąć do pudełka. Przed rozpoczęciem rozgrywki kładzie się pierwsze zwierzątko z szeregu na pokrywie pudełka. Gracze po kolei kładą palec wskazujący na zwierzątku i przez maksimum 5 sekund zapoznają się z jego pokryciem. Następnie równocześnie wkładają jedną rękę do pudełka i starają się odnaleźć samicę. Pierwszy gracz, któremu się to uda, wyciąga zwierzę z pudełka. Jeśli poprawnie rozpoznał samicę, zatrzymuje dla siebie parę zwierząt. Jeśli się pomylił, wkłada zwierzątko z powrotem do pudełka, a samiec trafia na koniec szeregu. Aby rozpocząć nową rozgrywkę, należy więc położyć na pudełku kolejnego pierwszego samca z szeregu. Gra toczy się do momentu, aż zostaną odnalezione wszystkie pary zwierząt.

Uwaga: - Aby odnaleźć dane zwierzę gracze nie mogą zaglądać do pudełka. Mogą jedynie posługiwać się zmysłem dotyku!
- Podczas szukania zwierzątek w pudełku gracze nie mogą sobie robić krzywdy ani wrywać sobie zwierzątek z rąk.

Zakończenie gry:

Gracze liczą pary zwierząt, które udało im się skompletować. Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej zwierząt. Gracze mogą wygrać ex aequo, co oznacza, że obaj mają doskonale rozwinięty zmysł dotyku.

Wszelkie uwagi i zastrzeżenia prosimy kierować do:
I.Dyłał Allegro Sp.j. - www.ida-kids.pl - hurt@ida-kids.pl
Wyłączny dystrybutor w Polsce firmy:

Sentosphère – 59 bld du général Martial Valin – 75 015 Paris, Francja; www.sentosphere.fr