

Link do produktu: <https://www.matmati.pl/wyberz-robaka-gra-edukacyjna-p-715.html>



Wyberz robaka - gra edukacyjna

Cena brutto	481,00 zł
Cena netto	391,06 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	14 dni
Numer katalogowy	0715
Kod producenta	220039

Opis produktu

Gra edukacyjna Wybierz robaka



Podejście edukacyjne

Wyberz robaka to ekscytująca gra na bazie memory z dodatkowymi żetonami akcji. Symbole i zasady są proste, dzięki czemu nawet mniejsze dzieci mogą brać udział w grze. Projekt gry z łąką i gniazdami przypomina farmę kurczaków i zachęca do dyskusji. Ze względu na zmieniające się elementy na łące, dzieci zachowują uważność. Wybierane żetony i żetony akcji z worka zwiększają napięcie w grze. Dzieci uczą się równocześnie naturalnych faz rozwoju kurczaka - od jajka, poprzez pisklę, aż po dużego kurczaka, ponieważ elementy muszą zostać zebrane w określonej kolejności (jajko, pisklę, robak).

Akcja gry

Na farmie zawsze coś się dzieje! Na łące ukryte są jaja, pisklęta i robaki, które należy znaleźć i zebrać. Kiedy trzy żetony są w gnieździe (jajko, pisklę, robak), żetony wymieniamy na kurczaka, którego układamy w swoim gnieździe.

Ale uważaj: lis jest głodny i lubi łąpać kurczaki. Kto pierwszy będzie miał kurczaki w swoim gnieździe? Gdzie jest jajko, pisklę, robak?

Propozycje zabaw

Przygotowanie do gry

Każdy gracz otrzymuje gniazdo. Kurczaki są umieszczane na słupku, a łąka rozkładana jest pośrodku. Dziewięć żetonów, 3 z każdego rodzaju x jajko, pisklę, robak wyjmowane są z worka i rozmieszczane na łące w zależności od wariantu gry. Pozostałe żetony i żetony akcji umieszczone są w worku.

Należy upewnić się, że na łące nie ma żadnych żetonów akcji.

Wskazówka: Dziewięć żetonów powinno być odkrytych na polu, aby każdy z graczy miał czas na zapamiętanie ich. Następnie są one ponownie zakrywane, a gra może się rozpocząć. Na polu zawsze powinno znajdować się dziewięć żetonów.

Żetony zbierane są w następującej kolejności: jajko, pisklę, robak.

Znaczenie żetonów akcji:

Dziobiący kurczak- kurczak zatrzymuje się i coś je. Tracisz kolejkę.

Biegący kurczak- kurczak nie może się doczekać i biegnie podeksytowany do gniazda. Gracz bezpośrednio zabiera kurczaka ze słupka i umieszcza go w gnieździe bez wcześniejszego zbierania odpowiednich żetonów (jako, pisklę robak).

Lis - nie! Lis jest głodny i łapie kurczaka z gniazda. Figurka kurczaka z własnego gniazda wraca do stojaka na kurczaki. Jeżeli w gnieździe nie ma figurki kurczaka, nic się nie dzieje, a lis wraca do domu głodny.

Wskazówka: Kiedy gra się żetonami akcji, układane są one z boku, aż do zakończenia gry.

Opcje gry:

Opcja gry nr 1: Gra z ukrytymi kartami

Kolejność gry

Pole gry jest ustawione zgodnie z opisem wskazanym w przygotowaniu do gry. Dziewięć elementów układa się na łące obrazkiem w dół. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który odkrywa żeton wykorzystywany w grze. Jeśli jest to jajko, może wziąć element, włożyć go do swojego gniazda i wyjąć nowy z worka. Nowy element jest pokazywany innym graczom przez krótką chwilę, a następnie umieszczany na wolnym miejscu. Jeśli gracz odkryje niepoprawny żeton to jest on pokazywany innym graczom i odkładany na łąkę.

Następnie gra kolejny gracz. Należy zebrać tylko wymagane żetony. Należy zachować kolejność zbieranych żetonów (jako, pisklę, robak).

Jeśli gracz wylosuje żeton akcji, umieszcza go obok swojego gniazda i wykonuje akcję (patrz znaczenie symboli). Następnie odkłada go z boku, losuje nowy żeton, pokazuje go kolegom i umieszcza go na wolne miejsce na łące. Jeżeli gracz posiada trzy pożądane żetony (jajko, pisklę, robak), może wymienić je na kurczaka. Żetony wracają do worka.

Cel

Gracz, który jako pierwszy ueziera trzy kurczaki w swoim gnieździe, wygrywa grę.

Warianty gry - Idzie lis

Ten wariant zasadniczo odpowiada opcji gry nr 1. Wylosowane żetony akcji mogą zostać oddane dowolnemu innemu graczowi.

Jeśli wylosowany zostanie lis, gracz może ukraść kurczaka od dowolnego gracza i umieścić go we własnym gnieździe. Żetony akcji są umieszczane bezpośrednio po użyciu z boku. Gracz losuje nowy żeton i umieszcza go na wolnej przestrzeni na łące.

Opcja gry nr 2

Gra z otwartymi kartami. W przypadku młodszych dzieci można grać na początku z odkrytymi żetonami na łące. Gracz, który jako pierwszy ueziera trzy kurczaki w swoim gnieździe, wygrywa grę.

Kolejność gry

Gra toczy się po kolei. Elementy gry na łące są uważnie obserwowane przez graczy, a grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Wybiera on żeton z jajkiem i umieszcza go w swoim gnieździe. Następnie wyciąga z worka element wykorzystywany w grze i umieszcza go na wolnym miejscu na łące. Jeśli gracz wylosuje żeton akcji, umieszcza go obok swojego gniazda i wykonuje akcję. Następnie odkłada go z boku, losuje nowy żeton i umieszcza go na wolnym miejscu na łące. Teraz kolej następnego gracza. Jeśli gracz posiada żetony: jajko, pisklę, robak zostają one wymienione na kurczaka. Elementy wracają do worka.

Cel

Gracz, który jako pierwszy ueziera trzy kurczaki w swoim gnieździe, wygrywa grę.

Alternatywnie, liczby mogą być również wykorzystane przy odgrywaniu ról. Na przykład, opowiedz historię o farmie kurczaków.

Zawartość:

- 9 drewnianych figurek w kształcie kurczaka,
- 4 drewniane gniazda,
- 1 łąka- filc,
- 1 drewniany stojak na kurczaki,
- 24 żetony (8 z każdego rodzaju x jajko, pisklę, robak) wykonane z drewna,
- 6 żetonów akcji (2 z każdego rodzaju x lis, biegący kurczak, dziobiący kurczak), wykonane z drewna,
- bawełniany worek,
- 1 instrukcja do gry.