



RAPIDO MÉTÉO

Autor: Babayaga - Dizajn: Sigrid Martinez



Sluchová paměťová hra

3-6
rokov

1



COOL
SCHOOL

Skvělá škola



Obsah: 3 tygři, 2 sady po 18 kusů oblečení, 24 karet.



Cíl hry: Obléknout tygra podle popisu oblečení.

• **Pro 2 hráče: kooperativní varianta**

Když hrají dva, je pro dítě důležité uvědomit si, že musí pečlivě poslouchat a zapamatovat si popis, aby úspěšně splnilo zadání. Podobně, když popisuje dítě, musí si uvědomit, že popis má být přesný, aby spoluhráč dokázal splnit úkol.

Příprava: Jednu sadu oblečení pokládejte doprostřed stolu. Karty dejte otočené lícem dolů na hromádku vedle oblečení. Každý si vezme tygra na oblékání a položí ho před sebe.

Postup hry: Hráči si rozdělí úkoly na „vedoucího“, který popisuje, co má tygr oblečené a na „hráče“, který obléká tygra. Úkoly si během hry střídají.

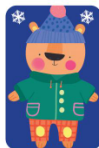
První v roli „vedoucího“ je nejstarší hráč a mladší obléká tygra.

Vedoucí si potáhne kartu a popíše, co má tygr oblečené. Spoluhráč ho poslouchá se zavřenýma očima.



Příklad

„Je zima a Teo má oblečenou modrou čepici s růžovou bambulí, zelený kabát a červené kárované kalhoty.“



Vedoucí může podle znaku nahoře karty upřesnit, jaké je počasí, čímž se výběr oblečení zúží a snáze zapamatuje.

Když vedoucí dokončí popis, hráč si otevře oči a oblékne tygra podle zapamatovaného popisu.

Když je hotový, zvolá „Oblečený!“ a zkontroluje si kartu vedoucího:

- když je shodná s oblečením, hráči získají kartu.
- když není shodná, hráči se snaží zjistit, kde se stala chyba (např. hráč si něco nezapamatoval nebo vedoucí nedostatečně popsal).

Potom dejte oblečení zpět doprostřed stolu a vyměňte si úkoly: vedoucí bude hráčem a naopak. Vedoucí si potáhne další kartu atp.

Konec hry: Když hráči získají 10 karet, hra skončila.

• Pro 3 hráče: paměťová a rychlostní varianta

Když hrají tři, nestačí pozorně poslouchat a dobře si pamatovat... je třeba být i rychlý!

Příprava: Veškeré oblečení (obě sady) pokládejte doprostřed stolu. Karty dejte otočené lícem dolů na hromádku vedle oblečení. Každý si vezme tygra na oblékání.



Postup hry: Hráči si rozdělí úkoly na „vedoucího“ a 2 protihráče. Otočí se nebo si zavřou oči. Vedoucí si potáhne kartu a nahlas popíše oblečení.

Když je s popisem hotov, protihráči si otevřou oči. Co nejrychleji si musí vzít oblečení podle popisu a obléknout tygra.

Nejrychlejší zvolá „Oblečený!“ a ověří si kartu vedoucího:

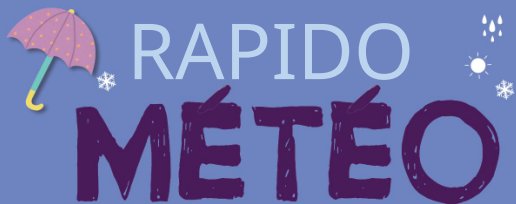
- když je shodná s oblečením, hráč získá kartu a položí ji před sebe.
- když není shodná, hráč nezíská kartu a dá ji zpět na hromádku.
- když není shodná proto, že vedoucí nepřesně popsal oblečení, musí vedoucí vrátit některou ze svých získaných karet (pokud už nějakou má).

Oblečení dejte zpět doprostřed stolu a roli vedoucího převezme další hráč. Potáhne si novou kartu atp.

Konec hry:

Hra skončila, když dojde hromádka karet. Hráč, který získal nejvíc karet, je vítězem hry.

Autor hry: Babayaga



RAPIDO MÉTÉO

DJ08527

Pozor. Malé díly.



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France

www.djeco.co 32^m

Vyrobeno v Číně - Navrženo ve Francii