

• Instrukcja •

Moja pierwsza gra

Łowienie rybek

Moja Pierwsza Gra - Łowienie rybek



Copyright

HABA

- Spiele Bad Rodach 2012

Moja pierwsza gra

Łowienie rybek

Pierwsza gra polegająca na łowieniu rybek, przeznaczona dla 1–4 graczy w wieku od 2 lat.

Autorka gry i projektu: Kristin Mückel

Czas trwania gry: 5–10 minut

Drodzy rodzice,

przedstawiamy grę, która umożliwi dzieciom swobodną zabawę polegającą na łowieniu na wędkę morskich stworzeń zamieszkujących głębinę, w których wiodą pełne fantazji życie.

Ta gra z regułami umożliwi dzieciom poznawanie podstawowych zasad i uczenie się, w jaki sposób stosować je w praktyce. Zabawne opisy instrukcji przenoszą dziecko w świat gry, w którym wciela się w konkretną rolę, i umożliwiają lepsze zrozumienie reguł oraz przestrzeganie ich podczas zabawy. Łowienie rybek stymuluje przede wszystkim koordynację rąk i oczu oraz polepsza zdolność koncentracji.

Przyłącz się do zabawy! Porozmawiaj z dzieckiem o życiu w morskich głębinach oraz o stworzeniach w najróżniejszych kolorach. W ten sposób przyczynisz się do polepszenia zdolności językowych, słuchu i kreatywności Twojego dziecka!

Życzymy udanej zabawy!

Twórcy zabawek dla Twojego dziecka

Zawartość gry

- 1 wędka z przynętą
- 6 morskich stworzeń
- 1 morze = dno pudełka
- 4 tabliczki do zbierania nagród (każda tabliczka zawiera 5 elementów, które należy wyjąć przed rozpoczęciem gry)
- 1 kostka z symbolami
- 1 instrukcja gry



Zamysł gry

Zabawne stworzenia morskie brykają radośnie w głębinach i odkrywają coraz ciekawsze sposoby na zabawę. Ich pomysłem nie ma końca.

Zadaniem dzieci jest łowienie rybek w odpowiednim kolorze, wskazywanym przez rzut kostką. Jeśli dziecko pomysłnie wykonało zadanie i złapało mieszkańca morza, zdobywa nagrodę w postaci elementu, który należy ułożyć na kolekcjonerskiej tabliczce. Kto jest najlepszym wędkarzem i jako pierwszy zbierze wszystkie pięć elementów układanki?

Przygotowanie do gry

Dno pudełka to morze. To właśnie w nim organizowane będą połowy. Pudełko należy położyć na środku stołu, a następnie umieścić w nim sześć morskich stworzeń, zadrukowaną stroną skierowaną do góry. Każde dziecko otrzymuje tabliczkę, z której należy ostrożnie wyjąć tekturowe elementy i ułożyć je obok. Weź kostkę do ręki i przygotuj wędkę, aby rozpocząć połowy.

Przebieg gry

Kto z was jest największym miłośnikiem jedzenia ryb? Możesz zacząć. Weź do ręki kostkę i rzuć nią.

Co widzisz na kostce?

- **Kolor?**

Zdaj się na łut rybackiego szczęścia!

Weź wędkę i spróbuj wyłowić morskiego mieszkańca w kolorze, który wskazuje kostka.

- **Czy rybka połknęła haczyk?**

Coś bierze! Otrzymujesz nagrodę w odpowiednim kolorze. Teraz umieść element układanki na swojej tabliczce. Miniaturkę nagrody można zobaczyć również na morskim mieszkańcu.

Jeśli dany element układanki już znajduje się na Twojej tabliczce z nagrodami, niestety Twoja kolejka przepada.

- **Złwiona rybka ma nieodpowiedni kolor?**

Zdarza się, że połów nie kończy się sukcesem!

W takiej sytuacji nie możesz dołożyć kolejnego elementu układanki.

- **Błyszcząca rybka?**

Hurra! Najpiękniejsza rybka uśmiecha się do Ciebie!
Chwyć wędkę i spróbuj złowić błyszczącą rybkę.



- **Czy rybka połknęła haczyk?**

Masz teraz wolny wybór i możesz dołożyć dowolny element układanki.

- **Błyszcząca rybka wymknęła się i odpłynęła?**

Nie udało Ci się złowić rybki w odpowiednim kolorze? Co za szkoda. Nie możesz dołożyć kolejnego elementu układanki.

Złowionego mieszkańca głębin należy wypuścić z powrotem do morza, odkładając go do pudełka zadrukowaną stroną do góry. Kolejność rzucania kostką jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Teraz czas na kolejnego gracza, który zarzuca wędkę, aby złowić rybkę w kolorze wyrzuconym na kostce.

Zakończenie gry

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie wszystkie elementy tabliczki zyskuje tytuł mistrza połowów i wygrywa grę.

Wariant: szybkie połowy!

Grę można skrócić, zmieniając podstawową zasadę w następujący sposób:

jeżeli po wyrzuceniu koloru na kostce okaże się, że odpowiadający mu element już znajduje się na tabliczce, gracz może jeszcze raz złowić mieszkańca morza w tym kolorze. Po pomyślnym połowie może dołożyć do kolekcjonerskiej tabliczki dowolną nagrodę.

Wariant dla pojedynczego gracza:

w przypadku samodzielnej gry do podstawowych zasad należy wprowadzić następujące zmiany:

- Do gry potrzebna jest jedna tabliczka do zbierania nagród i należące do niej elementy.
- Układaj przed sobą wszystkich prawidłowo złowionych mieszkańców morza.
- Ostrożnie! Po złowieniu tego samego mieszkańca po raz drugi lub po złowieniu mieszkańca nieodpowiedniego koloru musisz dołożyć do tabliczki jeden element układanki.
- Jeśli po złapaniu wszystkich morskich stworzeń Twoja tabliczka nie jest całkowicie wypełniona, oznacza to wygraną. Jeśli tabliczka jest pełna, niestety oznacza to przegraną.