



OR049 Hány óra van, Farkas koma?

Mind a hagyományos, mind a digitális óra megtanulásában segít ez a játék. Gyűjtögesd az állatkártyákat, miközben az óra mutatóit hozzáigazítod ahhoz az időhöz, amit a kártya túldoldala mutat. Légy óvatos, mert ebédidőben nagyon éhes Farkas koma!

Az Orchard Toys Learning Games sorozat elősegíti, hogy a gyermekek örömmel játsszanak együtt, kommunikáljanak egymással. Ez a játék a következő területek fejlesztéséhez járul hozzá:

- hagyományos és digitális órák leolvasása
- vizuális felismerés, egyeztetés
- szociális készségek, kiválasztás.

Életkor: 5-9

Játékosok száma: 2-4

A készlet tartalma:

- 1 összerakható játéktábla,
- 20 kétoldalas kártya,
- 4 két darabból összeállítható kétoldalas gyűjtőtábla,
- 1 nagy óralap mozgatható mutatókkal,
- 1 összerakható 3D-s farkas,
- 1 dobókocka,
- 4 állatbábu,
- 4 talp a bábukhoz,
- 1 útmutató

1. játék

Előkészület

- Rakd össze az erdőt ábrázoló játéktáblát, a farkast és rakd a helyükre az óra mutatóit.
- Terítsd szét a kártyákat állatos oldalukkal felfelé az asztalon.
- Minden játékos választ egy gyűjtőtáblát, összeilleszti a két darabot, és maga elé teszi az erdős oldalával felfelé.
- A játékosok megkeresik a táblájukhoz tartozó bábút, ráraják a talpat, majd felhelyezik az erdős játéktábla megfelelő helyére

A játék célja

Te légy az első, aki megtölti a gyűjtőtábláját állatkártyákkal úgy, hogy a kártyákon mutatott idő szerint beállítod a nagy óra mutatóit.

A játék menete

- Felváltva dobjatok a dobókockával, és lépjete a bábutokkal az erdős játéktáblán annyit, amennyit a kocka mutat. Ha megérkeztél, a többi játékos megkérdezi: Hány óra van, Farkas koma? Ha olyan mezőn állsz, amin kérdőjel van, húzol egy kártyát az asztalról, és anélkül, hogy megfordítanád, hangosan kimondod, mennyit mutat az óra a kártya alján, majd fogod a nagy órát, és ehhez igazítod a mutatókat. Kisebb gyermeknek még segíteni kell az idő leolvasásában a digitális kijelzőn.
- Ez után megfordítod a kártyádat, és ellenőrzöd, jó helyen állnak-e a mutatók.
- Ha jól oldottad meg a feladatot, a kártyát az órával felfelé rárakod a gyűjtőtáblára. Ha tévedtél, a kártyát az állatos oldalával felfelé visszateszed a többi közé az asztalra. A következő játékoson a sor.
- Ha a bábud Farkas komán áll meg, elkialtod magad: „Ebédidő!” Ha a gyűjtőtábládon vannak kártyák, veszel egyet közülük, és megeteted vele Farkas komát. A játék megy tovább.

Ha elfogynak a kártyák az asztalról, de a játék még nem ért véget, a következő játékos összeszedi a kártyákat a farkas mögül, és szétteríti az asztalon.

A győztes

Az a győztes a játékban, aki elsőként tölti meg kártyákkal a gyűjtőtábláját.

2. játék – nagyobbaknak

Előkészület

- A játékosok választanak maguknak gyűjtőtáblát és az óras oldalával felfelé maguk elé teszik.
- A kártyákat állatos oldalukkal felfelé egymásra rakják az asztal közepén.

A készlet többi elemét ehhez a játékhoz nem használjuk.

A játék célja

Te légy az első, aki megtölti a gyűjtőtábláját úgy, hogy a kártyákon mutatott időt egyezteted a tábládon lévő órákkal.

A játék menete

- A játékos leveszi a felső kártyát, és lerakja az asztalra. Megnézi, hogy a tábláján lévő órák valamelyikén ugyanannyi idő van-e, mint a kártya digitális kijelzőjén.
- Ha talál a kártyáján olyan órát, akkor megfordítja az állatos kártyát, és ellenőrzi, valóban úgy állnak-e a mutatók, ahogy a tábláján lévő órán, amit kiválasztott.
- Ha egyeznek, a kártyát rárakja a megfelelő helyre a gyűjtőtábláján. A következő játékoson a sor.
- Ha nem egyeznek, a kártyát visszarakja az asztalra állatos oldalával felfelé.
- A következő játékosok azon kívül, hogy húznak, az asztalra visszakerült kártyákat is megnézik, hogy találnak-e egyezést a gyűjtőtáblájukon lévő valamelyik órával.
- Ha nincs egyezés, a játékos passzol, és megy tovább a játék.

A győztes

Az a győztes a játékban, aki elsőként tölti meg kártyákkal a gyűjtőtábláját.

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza:

Katica Játék Kft.
1077 Bp. Király u. 101. (Lövölde térnél)
Tel./fax:06-1-462-23-88/87
E-mail: katica@katica.hu
Web: www.katica.hu