SA1012 Zenelottó

A készlet tartalma:

- 1 db kétoldalas játéktábla - egyik oldalán 32 hangszer, hangszínükkel illusztrálva / másik oldalán 40 jól ismert dallam illusztrációval és hangszerpárokkal kísérve
- 36 x 4 db színes zseton (kék, aranysárga, rózsaszín, zöld színben)
- 1 db játékszabály
- 1 db elektronikus egység* (Az elemek nem tartozékok, a játékhoz 2 db AAA elem szükséges. Csavarhúzóval kell a fedelet kinyitni és lezárni).

A készülék működése
S (sárga gomb): új játékot indít el a hangminták véletlenszerű összekeverésével.
R (piros gomb): megismétli az utoljára lejátszott hangmintát.
(türkiz gomb): egymás után, véletlenszerű sorrendben 32 hangszer hangszíne kerül lejátszásra, egy kifejezetten a játékhoz komponált dallammal.
(sötétkék gomb): 40 jól ismert dallamrészlet kerül lejátszásra hangszerpárok előadásában.

Négy különböző színű gomb lenyomásával hallhatjuk az imént hallott hangszer vagy hangszerpáros nevét:

Világoskék gomb:	francia nyelven	**Sötétzöld gomb**:	német, majd holland nyelven
Lila gomb:	angol nyelven	**Narancssárga gomb**:	spanyol, majd olasz nyelven

Játékmód beállítása (azt követően, hogy elemet tettünk az egységbe)

1 – Hangszerfelismerés
Ha csak most ismerkedünk a hangszerekkel, tegyük magunk elé a „Hangszerek" oldalával felfelé a táblát. Nyomjuk meg a türkiz színű gombot, és nézzük meg, felismeri-e a gyermek a hangszert. Ha nem, nyomjuk meg a kiválasztott nyelvnek megfelelő színes gombot, és mutassuk meg neki a táblán lévő hangszert**. Magyarázzuk el a gyermeknek, hogy a játék megkezdése előtt meg kell jegyeznie a hangszerek nevét és alakját.** Az alábbiak szerint, a színkódok segítségével magyarázzuk el azt is, hogy fúvós vagy vonós hangszerről van-e szó:

Sárga – fafúvós hangszerek / narancssárga – rézfúvós hangszerek / piros – húros hangszerek (ütős, pengetős vagy vonós) / lila – bőrös ütőhangszerek / türkiz - fémből készült ütőhangszerek / sötétkék – ütőhangszerek, billentyűs hangszerek vagy kiegészítők

Próbáljuk találó kifejezésekkel érzékeltetni mind a 32 hangszer hangszínét: mély, magas, éles vagy sötét, tiszta, vidám, ünnepi, egzotikus, szomorú, eufórikus, élénk, stb. Amikor gyermeke összekapcsolja a képet és a hangot, megkezdődhet az első játék.

Nyomjuk meg az **S** gombot a tanulási szakasz végén, **ahogyan minden játék után**.

2 – Hangszerfelismerő játék
A játékosok más-más színű - **kék**, **aranysárga**, **rózsaszín**, **zöld** - zsetont vesznek magukhoz. Nyomjuk meg az **S** gombot, majd a **türkiz** gombot, hogy megszólaltassuk az első hangszert. Amint egy játékos úgy érzi, hogy sikerült felismerni a hangszert, a zsetonját a hangszer megfelelő négyzetére helyezi.

Ezután nyomjuk meg a kiválasztott nyelv gombját a válasz meghallgatásához. Ha a válasz helyes, minden játékos, aki a zsetonját a megfelelő négyzetre helyezte, ott hagyhatja a táblán. Rossz válasz esetén a zsetont vissza kell tenni a dobozba. A kör végén megszámoljuk a táblán lévő különböző színű zsetonokat. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb zsetonja maradt a táblán – döntetlen esetén több győztes is lehet.

Tipp:
Ahhoz, hogy könnyebben rátalálj egy hangszerre, először határozd meg, melyik családba tartozik: fúvós vagy vonós? Ezután idézd fel azokat a szavakat, amelyekkel a hangszert jellemeztük a tanulási szakaszban!

3 – Hangszerpáros-felismerő játék
Helyezd el a táblát úgy, hogy az „Instrument Duos" (Hangszerpárok) oldala legyen felfelé. Ez a játék sokkal szórakoztatóbb és érdekesebb, de egyben nagyobb kihívást is jelent, mert figyelmesen kell hallgatni, hogy beazonosítsuk azt a két hangszert, amelyek együtt adnak elő egy ismert dallamot. A dallam címének ismerete nélkül is lehetséges a helyes válasz. Így a játékosok zenei műveltségüket fejleszthetik azzal, hogy megjegyzik a darabok és szerzők nevét.
Akárcsak a másik játékban, a hangszerpárokat a készülék véletlenszerűen játssza le a **sötétkék** gomb megnyomásával. A dallamok mindig más sorrendben kerülnek lejátszásra, így a mindig izgalmas lesz a játék! Amennyire csak lehetséges, a darabok időrendi sorrendbe vannak rendezve. Például, ha ugyanaz a hangszerpár többször is szerepel, egymás után kerülnek lejátszásra, hogy könnyebb legyen kiválasztani a helyes választ.

aranysárga – reneszánsz zene / zöld – barokk zene / türkiz – klasszikus zene / lila – neoklasszikus vagy romantikus zene / rózsaszín – modern zene, a 19. századtól napjainkig /
narancssárga – hagyományos vagy népzene különböző korszakból

A játék kezdete:
Nyomjuk meg az **S** gombot, majd a **sötétkék** gombot. Amint egy játékos úgy érzi, hogy sikerült felismerni a dallamot játszó mindkét hangszert, zsetonját a megfelelő „duo" mezőre helyezik. Ezután nyomjuk meg a kiválasztott nyelv gombját a válasz meghallgatásához. Helyes válasz esetén az összes megfelelő helyre helyezett zseton a táblán marad. Rossz válasz esetén le kell venni a tábláról a zsetont. A játék addig folytatódik, amíg valamelyik játékosnak elfogy a zsetonja.

A játék vége:
Az a győztes, akinek a legtöbb zseton marad a táblán (maximum 36 zseton). Kiváló eredménynek számít, ha valakinek sikerül a 40 dallamból 36-ot felismerni. Döntetlen esetén több győztes is lehet! A többi játékos helyezését a táblán szereplő zsetonok száma határozza meg.

A játék tárolása és az elemek cseréje: Ne tartsuk a játékot hőforrás közelében vagy a napon. Mindig legyen legalább 25 cm távolság a hangegység és a fülünk között. Vegyük ki az elemeket, ha a játékot hetekig nem használjuk. Az elemeket mindig felnőtt cserélje. Az elemcseréhez csavarhúzó szükséges. A hangegység 2 db. AAA elemmel működik. Figyeljen a polaritásra. Ne használjunk egyszerre hagyományos és újratölthető elemet. A csavart mindig alaposan rögzítsük. A hagyományos elemeket ne próbáljuk meg újratölteni. Az újratölthető elemeket csak felnőtt töltse újra. Ne használjunk egyszerre új és használt elemet. A lemerült elemeket vegyük ki a készülékből. A készüléket nem szabad rövidre zárni. Őrizze meg ezt a tájékoztatót.

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza: **Casparus Kiadó Kft.**
2083 Solymár, Terstyánszky u. 89.
Tel: +36202887494
E-mail: katica@casparus.hu
Web: www.katica.hu