



Fejlesztő játék, Tanuld meg az órát! Captain Smart

CS691

Gyakorold az órát és figyelj nagyon a részletekre!

Játékosok száma: 2-4 játékos

Játék időtartama: 20-40 perc

Ajánlott 5 éves kor felett

A játék tartalma:

1 db kétoldalas óra kezekkel, az egyik oldalon 1.00-12.00, a másik oldalon 13.00-tól 24.00-ig

4 db kétoldalas tábla, egyik oldalon a napi eseményekkel, a hátoldalon 6 db analóg óra képpel

36 db zseton

Mennyi az idő? Ez a szórakoztató családi játék segít megérteni az idő absztrakt fogalmát és megismerteti a gyermekeket a digitális és analóg kijelzőkkel. Gyakorold a figyelmességet, a fókuszot, a memóriát és a szem-kéz koordinációt!

A Captain Smart termékek támogatják a gyermekek számára nélkülözhetetlen készségek fejlesztését. A játék nagyszerű alternatívája a számítógépes és okostelefon játékoknak!

A játék az alábbi készségeket fejleszti:

megfigyelés

koncentráció

memória

szem-kéz koordináció

A játék menete:

Nézd meg mi a napirendje Julie-nak és Franknak? Mit tesznek a testvérek napközben és este? Mit csinálnak együtt és mit csinálnak külön az óvodában és az iskolában? Mit tesznek korábban és mi lesz később? Próbáld meg az időt beállítani a tevékenységük idejének megfelelően.

A játékot 5 változatban lehet játszani:

1. változat – Versenyfutás az idővel (2-4 játékos)

A játékhoz szükség van: Kétoldalas táblákra a napi eseményekkel, 12 db kék zsetonra és 12 db zöld zsetonra.

Minden játékos húz egy táblát, és elhelyezi maga előtt. Az összes zsetont középre helyezük az óra képekkel felfelé. Minden játékos, amilyen gyorsan csak tudja a saját táblájára helyezi a zsetonokat a napirendnek megfelelő helyre. Aki először lesz készen, az nyeri a játékot!

2. változat – Az órák gyűjtője (2-4 játékos)

A játékhoz szükség van: Kétoldalas táblákra a napi eseményekkel, 12 db kék zsetonra és 12 db zöld zsetonra.

Minden játékos húz egy táblát, és elhelyezi maga előtt. Az összes zsetont középre helyezük a Captain Smart logóval felfelé. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, aki felfordít egy zsetont és hangosan megmondja, hogy hány óra látható rajta és megmutatja a többieknek. Ha a zseton megegyezik a tábláján lévő egyik időszakkal, akkor a

játékos a megfelelő helyre teszi a tábláján, és még egyszer ő jön. Ha nem passzol a zseton a táblájához, akkor visszafordítja a zsetont és a következő játékos lesz soron. érdemes megjegyezni a helyüket a már felfordított zsetonoknak. A győztes az, aki először illeszti az órákat a tábláján lévő összes képhez.

3. változat – Memóriamester (2–4 játékos)

A játékhoz szükség van: két oldalas táblákra az órákkal, 12 db kék zsetonra és 12 db zöld zsetonra.

Minden játékos húz egy táblát, és elhelyezi maga előtt. Az összes zsetont középre helyezük a Captain Smart logóval felfelé. A játékosok egyenként adnak át egy zsetont anélkül, hogy megmutatnák a többieknek. Ha a zseton megegyezik a táblával, a megfelelő óralapra helyezik. Ha nem, akkor visszateszik a helyére lefordítva. A győztes az, aki először összegyűjti az összes órát.

4. változat – Beállítjuk az órákat (2 vagy több játékos)

A játékhoz szükség van: 12 db kék zsetonra és 12 db zöld zsetonra és az órára.

Az összes zsetont középre helyezük lefordítva. A legfiatalabb játékos húz egy zsetont és hangosan felolvassa a rajta feltüntetett időt a lehetséges módok egyikén (pl. 7.20. vagy 19.20) anélkül, hogy a zsetont megmutatná.

A következő játékos feladata, hogy beállítsa az órát az óralapon. Ezután ellenőrizzük a beállított időt a zseton szerint. Ha a játékos helyesen végezte el a feladatot, akkor megtartja a zsetont, ha nem akkor azé a játékosé lesz, aki kihúzta azt. A győztes az, aki a legtöbb zsetont gyűjti össze. Ha több, mint 4 játékos van, akkor mind a 36 db zsetonnal játszhatok. (néha ismétlődik)

5. változat – Láthatatlan idővédő (1 játékos vagy csapat)

A játékhoz szükség van: Kétoldalú táblákra a napi eseményekkel, 12 db kék zsetonra és 12 db zöld zsetonra.

A játékos (csapat) kiválaszt 2 táblát. A másik 2 tábla egy képzeletbeli "láthatatlan őrnek" való. A lejátészó (csapat) szétszítja az összes zsetont képpel lefelé fordítva. Ezután a játékos (csapat) húz egy zsetont. Ha az megegyezik a táblájukon lévő képpel, akkor az övé lesz. Ha nem, akkor az "őr"-nek adja. Ezután a játékos felfordítja a többi zsetont ugyanúgy, amíg a játékos vagy a "láthatatlan őr" 6 zsetont nem gyűjt. Amikor egy csapat játszik, a játékosok húzzák és olvassák az időt egyenként.



Gyártja:
Captain Smart
Belgijska 11,
02-511 Warsaw, Poland
web: www.captainsmart.eu



Importálja és forgalmazza:
Játék Bolygó E.C.
Tel.: +36 30 295 0949
E-mail: info@jatekbolygo.hu
web: www.jatekbolygo.hu