

INSTRUKCJA

CIUCIUBABKA

gra dla 2÷4 graczy

rekwizyty:

1. elementy - 44 szt.
2. maski - 3 szt.
3. worek

Przygotowanie i przebieg gry:

1. Wszystkie elementy wyjęte z ramek są schowane w worku. Ramki należy odłożyć do pudełka. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który po założeniu maski losuje element z worka i pokazuje go w podniesionej ręce pozostałym uczestnikom gry. Na podstawie wyczonego kształtu musi odgadnąć, co przedstawia wylosowany obrazek. Odgadywać można tylko jeden raz. Jeśli gracz odgadnie, jaki element wylosował, to kładzie go obok siebie, jeżeli nie odgadnie - to element wraca ponownie do worka. Kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) zakłada maskę i losuje element. Gra toczy się do chwili, gdy w worku zabraknie elementów. Wówczas każdy gracz oblicza ile odgadł obrazków. Wygrywa ten, który zebrał najwięcej elementów.

Warianty gry:

- w grze warto wprowadzić limit czasu. Gracz, który wylosuje element ma na jego odgadnięcie np. 20 sekund. Jeśli nie zmieści się w tym czasie, lub zgadnie źle, to element wraca do worka, a zgaduje następny gracz.
- dla ułatwienia gry (szczególnie, gdy grają młodszy gracze), można złagodzić nieco zasady Ciuciubabki np. w swojej kolejce gracz, który źle odgadnie lub nie odgadnie, co wylosował, może losować powtórnie.
- grę można skrócić. Gracze przed rozpoczęciem mogą umówić się, że wygra ten, kto zdobędzie pierwszy np. 10 elementów.

CIUCIUBABKA zespołowa

gra dla 4 graczy

rekwizyty:

1. elementy - 44 szt.
2. maski - 2 szt.
3. worek

Przygotowanie i przebieg gry:

1. Gracze dobierają się dwójkami - tak by utworzyć 2 drużyny po 2 graczy. Wszystkie elementy wyjęte z ramek są schowane w worku. Ramki należy odłożyć do pudełka. Grę rozpoczyna drużyna „młodsza”, tzn. taka, w której suma wieku zawodników jest mniejsza. Jeden z graczy drużyny rozpoczynającej zakłada maskę, losuje jeden element z worka i pokazuje go w podniesionej ręce pozostałym uczestnikom gry. Na podstawie wyczonego kształtu musi odgadnąć, co przedstawia wylosowany obrazek. Jeśli mu się to nie uda, z pomocą przychodzi jego „pomocnik”, który na hasło „Pomocy” opisuje dodatkowo przedmiot namalowany na obrazku, ale tylko za pomocą maksymalnie 3 słów, np. jeśli gracz trzyma bałwana, to jego pomocnik może go opisać słowami: biały, zimny, uśmiechnięty. Gdy trzymane jest serce, pomocnik może je np. scharakteryzować słowami: czerwone, bije, kocha. Drzewo można opisać słowami: zielone, szumi, roślina. Jeśli gracz odgadnie, jaki element wylosował, to odkłada go na bok, jako trofeum drużyny, jeżeli nie odgadnie - to element wraca ponownie do worka. Po pierwszym losowaniu gracz z drugiej drużyny zakłada maskę, przystępuje do losowania i odgadywania na podstawie kształtu nazwy wylosowanego przedmiotu. W obu drużynach gracze co losowanie zamieniają się rolami - raz losujący staje się pomocnikiem, potem odwrotnie. Jeśli gracz korzysta z „Pomocy”, to drużyna zapisuje sobie 1 pkt. Zebranie 5 pkt. w czasie gry, to utrata jednego z zbieranych już elementów. Gracze z chwilą zapisania 5-tego punktu odkładają swój dowolny element z powrotem do worka. Gdy w worku skończą się wszystkie elementy, gracze podliczają ilość zdobytych „elementów”. Wygrywa drużyna, która zdobyła ich więcej.

Warianty gry:

- w grze warto wprowadzić limit czasu. Gracz, który wylosuje element ma na jego odgadnięcie np. 20 sekund. Jeśli nie zmieści się w tym czasie, lub zgadnie źle, to element wraca do worka i zgaduje gracz z przeciwnej drużyny.
- dla ułatwienia gry (szczególnie, gdy grają młodszy gracze), można złagodzić nieco zasady Ciuciubabki np. w swojej kolejce gracz, który źle odgadnie lub nie odgadnie, co wylosował, może losować powtórnie.

LOTERYJKA - gra dla najmłodszych

gra dla 2÷4 graczy

rekwizyty:

1. ramki z elementami - 4 szt.
2. worek

Przygotowanie do gry:

1. Każdy z graczy kładzie obok siebie jedną (wybraną losowo) ramkę.
2. Przed rozpoczęciem gry należy wyjąć elementy (obrazki) z wybranych ramek i schować razem do worka. Ramki, które nie zostaną wybrane oraz przypisane do nich elementy należy odłożyć do pudełka.
3. Maski należy odłożyć do pudełka - nie będą używane w tej grze.

Przebieg gry:

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który losuje element z worka. Jeśli wyciągnięty element pasuje do jednego z pustych miejsc w ramce gracza, to uzupełnia on to miejsce i powtórnie losuje kolejny element z worka. Gracz losuje do czasu, kiedy wylosowany element nie pasuje do żadnego z pustych miejsc w jego ramce. Wówczas do losowania przystępuje następny (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) gracz.

Cel gry:

Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy uzupełni swoją ramkę brakującymi elementami. Pozostali zajmują kolejne miejsca, w zależności od ilości zebranych elementów.

SAMOTNIK

gra dla 1 gracza

rekwizyty:

1. ramka z elementami - 1 szt.
2. maska - 1 szt.

Przygotowanie i przebieg gry:

1. Gracz wybiera jedną z ramek, którą kładzie przed sobą. Obok ramki układa 12 elementów, które do niej pasują.
2. Po rozłożeniu rekwizytów gracz przez chwilę przygląda im się, starając się jak najlepiej zapamiętać ich kształty i ich ułożenie w ramce.
3. Gracz zakłada maskę (samodzielnie lub przy pomocy innej osoby).
4. Po założeniu maski gracz rozpoczyna układanie obrazków przez dopasowanie ich we właściwe miejsca ramki. Zabawa kończy się, gdy wszystkie elementy zostaną dopasowane do pustych miejsc w ramce.

Uwaga:

Gracz, dla sprawdzenia swych możliwości może układać „na czas”, odmierzając czas potrzebny na ułożenie elementów w ramce zegarem. Pozornie łatwe zadanie okazuje się znacznie trudniejsze po założeniu maski!

WYŚCIG

gra dla 2÷4 graczy

rekwizyty:

1. ramki z elementami - 4 szt.
2. maski - 3 szt.

Przygotowanie i przebieg gry:

1. Zasady gry są takie jak w Samotniku, ale grę wzbogacają emocje, które towarzyszą rywalizacji. Każdy z graczy kładzie przed sobą wybraną losowo ramkę i należące do niej elementy. Po przyjrzeniu się swoim elementom i ramkom gracze zakładają w tym samym czasie maski i zaczynają układanie każdy swoich elementów w ramce. Jeśli graczy jest więcej niż trzech, to pozostali gracze zastępują oczy szalikami lub chustką. Wygrywa ten, któremu uda się najszybciej umieścić wszystkie elementy w ramce.

Uwaga:

1. Grę można skrócić, jeśli przed jej rozpoczęciem gracze uzgodnią, że grają do ułożenia np. dowolnych pięciu elementów z ramki. Gracz, który osiągnie ten wynik jako pierwszy - wygrywa. Jeśli się pomyli i ogłosi swoją wygraną za wcześniej (a o taką pomyłkę jest łatwo przy zastłoniętych oczach), to odpada z gry, a zwycięzca zostaje ten, który był najbliżej zdobycia założonej ilości elementów.
2. Gracze, którzy osiągną dużą wprawę w rozpoznawaniu kształtów mogą z czasem zwiększyć stopień trudności gry przez wymieszanie na początku gry wszystkich elementów razem i dobieranie ich ze wspólnego miejsca.