

### MOTYLA NOGA!

Gromada gąsienic zmierza w stronę soczystego jabłka w poszukiwaniu przytulnego domku. Umiejętnie zaplanuj polowanie krążących w powietrzu ptaków i nie pozwól robakom dotrzeć do celu! Wykorzystuj swój spryt i pamięć, żeby złapać jak najwięcej gąsienic.

**UWAGA!** Lepiej nie zwlekać. Gdy trzy robaki dotrą do celu, wszyscy gracze będą musieli przelknąć gorycz porażki.

### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



25 kart akcji: 10 jednokolorowych ptaków i 10 dwukolorowych ptaków, 1 ogrodnik, 1 wiatr, 1 deszcz, 2 motyle, 1 karta jabłka.



15 żetonów gąsienic w 5 kolorach i 3 rodzajach (gruba, normalna i chuda).

- 1 -

### PRZYGOTOWANIE GRY

Położcie kartę jabłka na środku stołu. Potasujcie 25 kart akcji i ułóżcie je w stos, obrazkami do dołu. Pomieszajcie 15 żetonów gąsienic, a następnie ułóżcie je w okrąg. Żetony układajcie obrazkami do dołu, w odległości około 15 cm od jabłka. Teraz gąsienice znajdują się daleko od jabłka. Inne możliwe położenia to: blisko jabłka, w środku jabłka lub złapane przez graczy.

Ułożenie początkowe



Dwie gąsienice są blisko jabłka, a jedna jest w środku jabłka.

- 2 -

### ROZGRYWKA

Najmłodsza osoba zostaje pierwszym aktywnym graczem.

#### Tura aktywnego gracza:

Pobierz 1 kartę ze stosu kart akcji (są one szczegółowo opisane w punkcie **KARTY AKCJI**).

1. Jeśli na karcie jest ptak, odwróć jedną z gąsienic i pokaż ją wszystkim graczom. Jeśli kolor gąsienicy pasuje do jednego z kolorów ptaka, udało Ci się ją złapać. Zdobywasz gąsienicę! Połóż zakryty żeton przed sobą. Jeśli kolor gąsienicy różni się od koloru ptaka, nie możesz jej złapać! Odwróć żeton obrazkiem do dołu, a następnie przesuń gąsienicę w kierunku jabłka. Jeżeli była w położeniu daleko od jabłka, przesuń ją blisko jabłka. Jeżeli była już blisko jabłka, połóż ją na karcie jabłka. Gąsienice, które są na jabłku, nie mogą zostać złapane przez ptaki (są ukryte w środku owocu).
2. Jeśli na karcie nie ma ptaka, wykonaj akcję przypisaną do karty specjalnej.
3. Zużył kartę akcji odrzuć na osobny stos. Gracz po Twojej lewej stronie staje się nowym aktywnym graczem. Następuje jego tura. Gra trwa do momentu, gdy skończą się karty akcji.

- 3 -

### ZAKOŃCZENIE GRY

Zakończenie gry następuje w dwóch przypadkach:

1. Kiedy skończą się karty akcji, zwycięzcą zostaje gracz, który złapał najwięcej gąsienic. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten z remisujących, który ma najwięcej grubych gąsienic.
2. Kiedy trzy gąsienice dotrą do jabłka, owady wygrywają, a jabłko staje się ich małym domkiem.

### WARIANT DLA ZAAWANSOWANYCH

W tym wariantcie można dodać dwie następujące reguły (lub tylko jedną z nich):

1. Tylko jednokolorowe ptaki mogą łapać grube gąsienice. Gruba gąsienica, która uchroniła się przed atakiem dwukolorowego ptaka, przesuwa się w stronę jabłka.
2. W przypadku ptaków dwukolorowych gracz musi wybrać jeden z dwóch kolorów, a następnie ogłosić to innym graczom przed odwróceniem żetonu gąsienicy. Drugi kolor jest nieaktywny i nie pozwala na złapanie takiej gąsienicy.

- 4 -

#### KARTY AKCJI

##### Ptaki



Są to główne karty akcji. Kolor ptaka odpowiada kolorowi gąsienicy, które może złapać. Dwukolorowe ptaki mogą łapać gąsienicę jednego lub drugiego koloru. Uwaga: Ikony na kartach pomagają rozróżnić 5 kolorów.

##### Ogrodnik

Ta karta pozwala Ci podejrzec jeden żeton gąsienicy. Gdy już to zrobisz, odłóż go w to samo miejsce obrazkiem do dołu.



##### Wiatr



Zamień miejscami dwie gąsienice. Nie możesz ich podejrzec. Gąsienic, które są na jabłku, nie można przestawiać (w przytulnym jabłku są chronione przed wiatrem).

##### Motyl

Gąsienica może zamienić się w motyla. Wybierz jedną z gąsienic i bez patrzenia na nią podaj jej kolor i rodzaj (np. chuda niebieska). Jeśli zgadniesz, ta gąsienica staje się motylem i odlatuje z gry. Przenieś jej żeton do pudełka. Możesz wybrać dowolną gąsienicę, również złapaną przez przeciwników oraz znajdującą się w jabłku.



- 5 -



##### Deszcz

Gąsienicy udaje się uciec i wraca do położenia daleko od jabłka. Wybierz jedną ze swoich gąsienic (jeśli jakiegoś masz) i bez patrzenia na nią połóż żeton daleko od jabłka obrazkiem do dołu.

#### OPINIA PSYCHOLOGA

Celem gry jest zebranie jak największej liczby gąsienic. By to zrobić, konieczne jest uważne obserwowanie aktywności pozostałych osób, rozumienie symboli znajdujących się na kartach oraz zapamiętanie rozmieszczenia poszczególnych kart. Gra zawiera także wariant, w którym gracze mogą zostać pokonani przez gąsienicę, dlatego w zabawie warto przedłożyć współpracę nad rywalizację. Wydawca przewiduje dodatkowe zasady dla zaawansowanych graczy. Oprócz tego, że są bardziej wymagające, uczą także elastyczności poznawczej i pokazują, że znany materiał zabawowy można wykorzystać w inny sposób.

Gra Gąsienice jest narzędziem wspierającym rozwój funkcji wzrokowych, a dzięki swojej formie – także dobrą alternatywą dla klasycznych gier pamięciowych. Podczas wspólnej zabawy możemy zaprezentować dziecku mnemotechniki pomagające zapamiętywać rozmieszczenie poszczególnych obiektów. Nasz przedszkolak z powodzeniem będzie mógł te metody stosować w przyszłości. Gąsienice to gra, którą warto

- 6 -

wykorzystać jako pomoc edukacyjną i terapeutyczną. Sprawdź się jako forma pracy wspierająca zarówno rozwój poznawczy, jak i społeczny starszych przedszkolaków.

**Aleksandra Magda**, psycholożka,  
specjalistka z zakresu psychologii klinicznej dziecka

**Autorzy:** Jean-Philippe Mars i Valéry Fourcade  
**Ilustracje:** Tomek Larek  
**Tłumaczenie:** Sławomir Czuba  
**Korekta:** Ewa Popielarz, Paulina Ohar-Zima  
**Kierownik projektu:** Paulina Ohar-Zima

© MJ Games All rights reserved  
© 2021 Fabryka Kart, Trefl-Kraków sp. z o.o.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko  
Podłężę 650, 32-003 Podłężę  
Muduko jest marką wydawniczą należącą  
do Fabryki Kart, Trefl-Kraków sp. z o.o.



INSTRUKCJA

epi KSIĘGARNIA.pl







