

Captain Smart – Lačne pošasti (CPTS_64699)

Starost: od 3 let

Število igralcev: 1–4 igralci

Trajanje igre: 10–20 min.

Naučite se šteti do 10 ter seštevati in odšteti do 20! Odkrijte skrivnosti matematičnih operacij! Vadite opazovalne sposobnosti in koncentracijo. Ali lahko zberete pisane pošasti in jih nahranite z dobrotami?

Vsebina igre

- 15 podolgovatih žetonov (številke in deli telesa: noge, roke, glave in oči)
- 15 okroglih žetonov (barve in pošasti)
- 16 pravokotnih delov, ki skupaj tvorijo igralno desko.

PRAVILA IGRE

Različica 1 – Nahrani pošast

Vsak igralec vzame štiri pravokotne dele s pošastmi in dobrotami ter jih oblikuje v kvadratno igralno desko. Okrogle žetone postavimo na sredino mize s pošastmi obrnjenimi navzgor, podolgovate žetone pa postavimo poleg njih z deli telesa obrnjenimi navzgor. Igro začne najmlajši igralec. Izžreba dva žetona: enega okroglega in enega podolgovatega.



Igralec pogleda, kaj je na drugi strani žetonov:

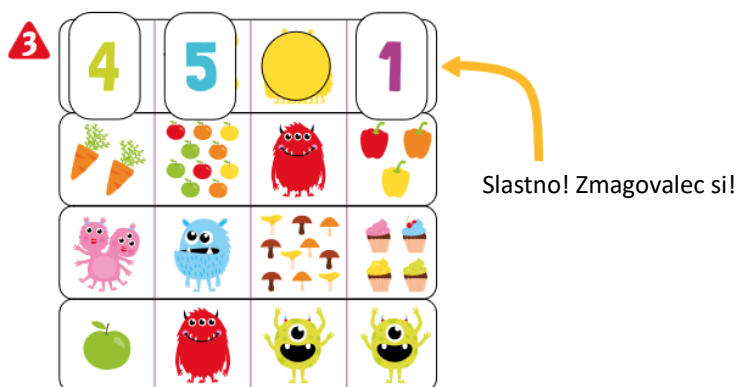
- Če ima igralec na svoji deski pošast enake barve, kot je barva na okroglem žetonu, postavi okrogli žeton na pošast;
- Če ima igralec na enem od kvadratov natanko toliko dobrot, kot je število na hrbtni strani podolgovatega žetona, postavi žeton na ta kvadrat (npr. če ima na enem kvadratu 2 tortici, na drugem pa 2 korenčka, izbere kvadrat, ki mu bolj ustreza);
- Če se eden ali oba žetona ne ujemata z nobenim poljem na igralni deski, ju igralec odloži.



Zdaj je na vrsti naslednji igralec.

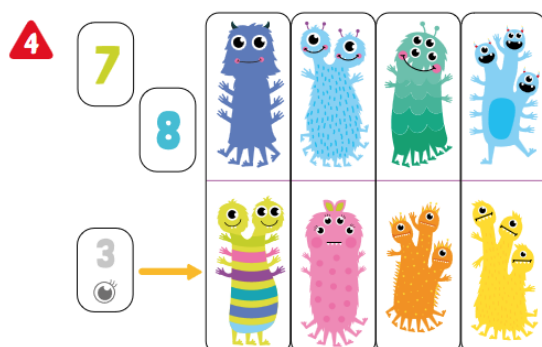
Zmaga igralec, ki mu uspe sestaviti vrsto štirih žetonov (navpično, vodoravno ali diagonalno) in zakriči "Slastno!".

Če zmanjka žetonov, odvržene žetone vrnemo na sredino mize.



Različica 2 – Dve glavi sta boljši kot ena

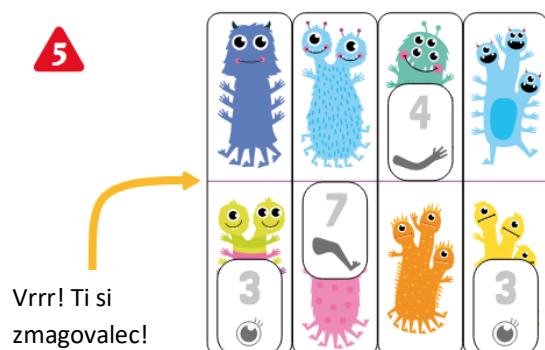
Vsak igralec vzame štiri pravokotne dele in oblikuje kvadratno igralno desko s slikami pošasti obrnjenimi navzgor. Podolgovate žetone položimo na sredino mize z barvno številko obrnjeno navzgor.



Prvi igralec potegne žeton in pogleda, kaj je na drugi strani:

- Če ima igralec na svoji deski pošast, ki ima toliko delov telesa, kot jih ima prikazani žeton, nanjo položi žeton (če žeton ustreza več kot eni pošasti, lahko izbere eno od njih);
- Če se žeton ne ujema z nobeno pošastjo na igralni deski, ga igralec odloži.

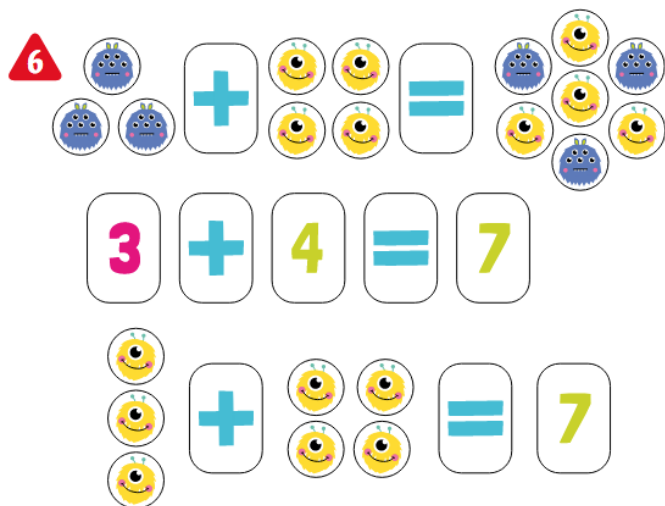
Na pošast lahko položite le en žeton. Nato je na vrsti naslednji igralec. Zmagovalec je igralec, ki na svojo igralno desko postavi štiri žetone in zakriči "Vrrr". Če zmanjka žetonov, odvržene žetone vrnemo na sredino mize.





Različica 3 – Mala matematika

Preštejte do 10! Vzemite obe vrsti žetonov in ustvarite matematične operacije.



Za več navdiha obiščite www.CaptainSmart.eu

Urednik: **Hubert Bobrowski**

Ilustracija in grafično oblikovanje: **Magdalena Popovics**

Grafično oblikovanje škatle: **Anna Wielbut**

Prilagoditev oblikovanja škatle: **Anna Hegman**

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljaletc www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.