

✦ DJECO Rapidó Meteo ✦

DJ08527

Věk: 3 - 6 let

Počet hráčů: 2 - 3

Čas: 15 minut

Obsah: 3 tygříci, 2 sady po 18

kouscích oblečení, 24 karet



Cíl hry: správně obléct svého tygříka podle zadání.

- Pro hru ve 2 hráčích: SPOLUPRÁCE

Při hře ve dvou hráčích je důležité, aby dítě, které poslouchá, dávalo dobrý pozor a dobře si zapamatovalo všechny informace a díky tomu správně splnilo zadání. Stejně tak dítě, které popisuje obrázek, si musí dobře rozmyslet, co vidí, aby to dobře popsal a spoluhráč mohl uspět.

Příprava hry: Jedna sada oblečení se rozloží doprostřed stolu. Karty se položí vedle do balíčku lícem dolů a každý hráč si připraví tygříka k oblékání a položí si ho před sebe.

Pravidla hry: Jeden z hráčů je „vypravěč“, který popisuje, jak je tygřík oblečený a druhý je „hráč“, který tygříka obléká.



Nejstarší začíná jako vypravěč, nejmladší tygříka obléká. Vypravěč vytáhne jednu kartu a popisuje oblečení tygříka, zatímco druhý má zavřené oči.

Příklad: „Je zima, Théo má modrou čepici s růžovou bambulí, zelenou bundu a červené kostkované kalhoty.“



Znaky v horní části karty znázorňují, jaké je počasí a tím napovídají, jaké jsou možnosti ve výběru oblečení.

Po ukončení popisu, hráč otevře oči a snaží se po paměti tygříka správně obléct.

Když myslí, že má hotovo, řekne „oblečen!“ a zkontroluje se oblečení s kartou vypravěče:

- Pokud je to správně, hráči získávají kartu.
- Pokud ne, hráči se podívají, kde je chyba a společně proberou, co se stalo (chyba v zapamatování, neúplný popis...)

Poté odstraníme oblečení z karty, hráč se stává vypravěčem a naopak. Vytahuje se nová karta... a tak dále.

Konec hry: Hra končí, když hráči získají 10 karet.

- Pro hru ve 3 hráčích: PAMĚŤ A RYCHLOST

Při hře ve 3 hráčích už nestačí pouze pozorný poslech a dobrá paměť... je také potřeba pořádná rychlost!

Příprava hry: Všechno oblečení (2 sady) se rozloží doprostřed. Z karet se vytvoří balíček, lícem dolů. Každý hráč si připraví jednoho tygříka k oblékání.

Pravidla hry: Jeden z hráčů je vypravěč, zbylí dva hráči hrají proti sobě. Otočí se nebo zavrou oči.

Vypravěč vytáhne jednu kartu a nahlas ji popíše. Když popis dokončí, hráči otevřou oči. Musí se co nejrychleji chopit oblečení, které odpovídá popisu, a obléct svého tygříka.

Nejrychlejší zakřičí „oblečen!“. Zkontrolujeme s kartou, jestli je oblečen správně.

- Pokud ano, získává kartu a pokládá si ji před sebe.
- Pokud ne, nezískává kartu a tato karta se dává dospod balíčku.
- Pokud kartu nezískává z důvodu chyby v popisu, vypravěč je potrestaný a musí vrátit jednu ze svých získaných karet (pokud nějaké má).

Poté vrátíme oblečení doprostřed stolu, následující hráč se stává vypravěčem a vytahuje novou kartu, a tak dále.

Konec hry: Hra končí, když už nezbývá žádná karta v balíčku: ten, který jich získal nejvíc, vyhrává hru.
