

COLORAMA

24 431 7

Tato klasická dětská hra je zábavným úvodem do světa barev a tvarů. Nabízí více variant pro různé stupně vývoje. Cílem hry je uspořádání herních dílků dle barvy a tvaru a jejich umístění do odpovídajících otvorů. Colorama podporuje pozorování, představivost a rozvíjí jemné motorické schopnosti a logické myšlení.

Úvod

Varianty hry se liší svou obtížností. Mladší děti by měly začít první úrovní a postupně mohou přejít do dalších úrovní.

Hra 1:

Poznávání tvarů a barev

(pro 2 - 6 hráčů, od 3 let)

Smíchejte herní dílky a rozdejte je rovným dílem mezi hráče. Barva ani tvar dílů nejsou důležité. Zbylé kousky umístěte do správných otvorů na herní desce.

Děti se střídají a umisťují herní dílky - hladkou stranou nahoru - do políček, která odpovídají barvou a tvarem. Například: „žlutý kulatý“ dílek se vloží do žlutého políčka s kulatým prázdným otvorem.

Hra končí, když jsou všechna políčka zakryta. V této hře nejsou ani vítězové, ani poražení.

Hra 2:

Poznávání barev

(pro 2 - 6 hráčů, od 4 let)

Vložte všechny herní dílky do odpovídajících otvorů na herní desce. Hráč, který je na řadě, hodí pouze barevnou kostkou. Vezme z herní desky dílek, jehož barva odpovídá barvě hozené kostkou a dá jej před sebe. Například: ZELENÁ znamená zelený čtverec nebo zelený lichoběžník.

Žolík na kostce znamená výběr jakékoli barvy. Hráč si může vybrat libovolný dílek z herní desky.

Pokud se stane, že hodíte barvu a na herní desce už není dílek, který by barvě odpovídal, je na řadě další hráč.

A kocka üres oldala balszerencsét jelent – ilyenkor kimaradunk egyszer. A játék akkor ér véget, ha az utolsó idomot is levettük a tábláról. Aki előtt most a legtöbb idom látható, az a nyertes.

A következő alkalommal ugyanezt a játékot a formadobó kockával is játszhatjuk, s akkor minden az elveendő idom alakja lesz adott, azaz bármilyen színű, de ilyen alakú idomot lehetünk a tábláról. A joker itt is tetszésünkre bízza a választást.

Játék 3. :

Colorama, 2-6 gyerek számára 5 éves kortól

Ezt a változatot a 2. játékkal megegyező módon játszzuk, csak hogy most mind a két kockával. Ezúttal olyan idomot vehetünk el, amely egyidejűleg minden dobott színnek, minden dobott formának megfelel – persze amíg még van ilyen a táblán.

A színdobó kocka üres oldala azt jelzi, hogy pillanatnyilag sajnos nincs mit tennünk. Az alábbi példák a dobókockák között előforduló lehetséges kombinációkat mutatják:

1
ZÖLD ÉS NÉGYZET
egy zöld négyzetet vehetünk el

2
ZÖLD ÉS JOKER
bármilyen alakú zöld idomot elvehetünk.

3
HATSZÖG ÉS JOKER
bármilyen színű hatszögű idomot elvehetünk.

4
ÜRES OLDAL ÉS KÖR
sajnos kimaradunk.

4. Játék:

Colorama profi, 2-6 gyerek számára 5 éves kortól

E változatot az előbb leírt COLORAMA játékhoz hasonlóan játszzuk, azzal a különbséggel, hogy:

A játék kezdetén az idomokat nem rakjuk fel a táblára, hanem összekeverjük, és egyenlő darabszámban szétsztrijk a játékosok között. Az idomok színének és formájának ebben nincs szerepe. Ha maradt fölös idomunk a szétszás után, akkor ezeket mindenjárt felrakjuk a táblára.

A cél itt az, hogy elsőnek tudjuk elhelyezni idomainkat a táblán. Egyszerre minden két dobókockával dobunk. Az a győztes, akinek elsőként sikerült valamennyi idomát a táblára felraknia.

© 2011

Származási hely: EU



Pokud padne prázdná strana kostky, jedno kolo nehrajete. Hra končí, jakmile sesbíráte z herní desky všechny dílky. Hráč s největším počtem dílků vyhrává.

Tuto hru lze hrát také s kostkou s tvary. Tato kostka ukazuje, jaký tvar si hráči z desky vyberou, na barvě nezáleží. Pokud hodíte žolíka, můžete si vybrat tvar, který chcete.

Hra 3:

Colorama

(pro 2 - 6 hráčů, od 5 let)

Pravidla hry jsou stejná jako ve hře č. 2, ale použijte obě kostky. Z herní desky si vyberte takový dílek, který odpovídá tvarem a barvou dílku a barvě hozeným na kostkách – pokud ovšem takový dílek zbývá.

Pokud padne prázdná strana kostky, jedno kolo nehrajete. Níže jsou uvedeny některé kombinace kostek, které můžete hodit:

Příklad 1

ZELENÁ a ČTVEREC:
vezměte zelený čtverec

Příklad 3

ŠESTIÚHELNÍK a ŽOLÍK:
vezměte si šestiúhelník jakékoli barvy

Hra 4:

Colorama pro odborníky
(pro 2 - 6 hráčů, od 5 let)

Pravidla jsou v podstatě stejná jako u Coloramy, pouze s několika odchylkami:

Na začátku hry nepokládejte dílky na herní desku, ale smíchejte je a rozdejte hráčům. Na barvách a tvarech nezáleží. Zbylé dílky dejte do odpovídajících poliček na herní desce.

Hráči se nyní pokouší dostat své dílky na herní desku. Opět se používají obě kostky. Vítězem se stává hráč, který úspěšně dá všechny své herní dílky na herní desku jako první.

© 2011

Příklad 2

ZELENÁ a ŽOLÍK:
vezměte si libovolný zelený dílek

Příklad 4

PRÁZDNÁ STRANA a KRUH:
jedno kolo nehrajete

COLORAMA



24 431 7

E játék keretében a gyerekek szórakozva barátkozhatnak a színek és formák témaörével. A különböző játékváltozatok igazodnak eltérő életkorukhoz, de a lényege valamennyinek az, hogy a geometriai alakzatokat színük és formájuk szerint kell a tábla megfelelő helyére illeszteni. A Colorama elősegíti a pontos megfigyelés, összehasonlítás, megnevezés és egymáshoz rendelés képességének kialakulását és fejleszti a kézügyességet.

Előzetes:

Az itt következő játékok nehézségi fokuknak megfelelő sorrendben követik egymást. Kisebb gyerekkel célszerű az elsőt játszani, majd életkoruk szerint egymás után a többöt.

Játék 1.:

Ismerkedés az idomokkal, 1-6 gyerek számára 3 éves kortól

Az idomokat összekeverjük, és egyenlő darabszámban szétosztjuk a játékosok között. Az idomok színének és formájának ebben nincs szerepe. Ha maradt fölös idomunk a szétosztás után, akkor ezeket mindenjárt felrakjuk a táblára.

Egymás után mindegyik gyerek odalesz egy-egy idomot a tábla szín és forma szerinti megfelelő helyére. Példa: egy „sárga kerek” idom egy sárga mezőben lévő kör alakú mélyedésbe való.

A játék akkor ér véget, ha minden mezőre rákerült az odaillő idom. Ebben a változatban nincsen se győztes, se vesztes.

Játék 2.:

Ismerkedés a dobókockával, 2-6 gyerek számára 4 éves kortól

Készítsük elő a színdobó kockát, és rakjuk fel az idomokat a tábla megfelelő mezőire. Egymás után sorban dobunk a színdobó kockával, majd a dobott színnel azonos színű idomot veszünk le a tábláról, és magunk elé tesszük. Ha zöld színt dobtunk például, akkor ez azt jelenti, hogy elvehetünk egy zöld négyzetet vagy egy zöld trapézt.

Ha a kockán a joker látható, akkor ez bármelyik színt jelentheti: magunk dönthetjük el, milyen színű idomot kívánunk levenni.

Ha a játék vége felé úgy adódik, hogy már nem látható a dobott színnek megfelelő idom a táblán, akkor nincs mit tennünk, a következő játékosra kerül a sor.

Pusta ścianka kostki oznacza „miałeś pecha” – niestety tracisz kolejkę. Gra kończy się w momencie, gdy z planszy zostaną zabrane wszystkie klocki. Wygrywa ten gracz, który zebrał najwięcej klocków.

Te same zasady można wykorzystać przy następnym wariantem gry, używając tym razem kostki z kształtami. Kostka określa wylosowany kształt. Gracze mogą więc zdjąć z planszy odpowiedni klocek o dowolnym kolorze. Joker daje wolny wybór kształtu.

Wariant 3:

Colorama, Dla 2 - 6 dzieci w wieku od 5 lat

Gra toczy się według zasad wariantu 2, ale z użyciem dwóch kostek. Podczas swojej kolejki gracz rzuca kostkami i bierze z planszy klocki, który pasuje do koloru i kształtu wyrzuconych na kostkach. Klocki zabrane z planszy gracze układają przed sobą.

Pusta ścianka kostki oznacza, że kolejka przepada. A oto kilka przykładów, jakie kombinacje mogą wystąpić:

Przykład 1:

ZIELONY I KWADRAT:

Należy zabrać z planszy zielony kwadrat.

Przykład 2:

ZIELONY I JOKER:

Można zabrać zielony klocek w dowolnym kształcie.

Przykład 3:

SZEŚCIOKĄT I JOKER:

Można zabrać sześciokąt w dowolnym kolorze.

Przykład 4:

PUSTA ŚCIANKA I KOŁO:

Strata kolejki.

Wariant 4:

Colorama dla zaawansowanych, Dla 2 – 6 dzieci w wieku od 5 lat

Zasady gry Colorama poszerzamy o następujące zmiany:

Klocków nie układa się na planszy na samym początku gry lecz mieszczą się pomiędzy graczy w różnych ilościach. Klocki, które pozostaną należą umieścić w odpowiednich miejscach na planszy przed rozpoczęciem gry.

Każdy gracz próbuje teraz ułożyć swoje klocki na planszy, używając obu kostek. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy ułożył wszystkie swoje klocki na planszy.

© 2011

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknienia lub zadławienia.

COLORAMA



24 431 7

Táto klasická detská hra je zábavným úvodom do sveta farieb a tvarov. Ponúka viac variantov pre rôzne stupne vývoja. Cieľom hry je usporiadanie hracích dielikov podľa farby a tvaru a ich umiestnenie do zodpovedajúcich otvorov. Colorama podporuje pozorovanie, predstavivosť a rozvíja jemné motorické schopnosti a logické myšlenie.

Úvod

Varianty hry sa líšia svojou zložitosťou. Mladšie deti by mali začať prvou úrovňou a postupne môžu prejsť do ďalších úrovní.

Hra 1:

Poznávanie tvarov a farieb

(pre 2 – 6 hráčov, od 3 rokov)

Zmiešajte hracie dieliky a rozdajte ich rovným dielom medzi hráčov. Farba ani tvar dielov nie sú dôležité. Zvyšné kúsky umiestnite do správnych otvorov na hracej ploche.

Deti sa streďajú a umiestňujú hracie dieliky – hladkou stranou nahor – do poličok, ktoré zodpovedajú farbou a tvarom. Napríklad: „žltý guľatý“ dielik sa vloží do žltého polička s guľatým prázdnnym otvorom.

Hra končí, keď sú všetky polička zakryté. V tejto hre nie sú ani víťazi, ani porazení.

Hra 2:

Poznávanie farieb

(pre 2 – 6 hráčov, od 4 rokov)

Vložte všetky hracie dieliky do zodpovedajúcich otvorov na hracej ploche. Hráč, ktorý je na rade, hodí iba farebnou kockou. Vezme z hracej plochy dielik, ktorého farba zodpovedá farbe hodenej kockou a dá ho pred seba. Napríklad: ZELENÁ znamená zelený štvorec alebo zelený lichobežník.

Žolík na kocke znamená výber akejkoľvek farby. Hráč si môže vybrať ľubovoľný dielik z hracej plochy.

Pokiaľ sa stane, že hodíte farbu a na hracej ploche už nie je dielik, ktorý by farbe zodpovedal, je na rade ďalší hráč.

Pokiaľ padne prázdna strana kocky, jedno kolo nehráte. Hra končí, hneď ako zozbierate z hracej plochy všetky dieliky. Hráč s najväčším počtom dielikov vyhráva.

Túto hru je možné hrať aj s kockou s tvarmi. Táto kocka ukazuje, aký tvar si hráči z dosky vyberú, na farbu nezáleží. Pokiaľ hodíte žolíka, môžete si vybrať tvar, ktorý chcete.

Hra 3:

Colorama

(pre 2 – 6 hráčov, od 5 rokov)

Pravidlá hry sú rovnaké ako v hre č. 2, ale použite obe kocky. Z hracej plochy si vyberte taký dielik, ktorý zodpovedá tvarom a farbou dieliku a farbe hodeným na kockách – pokiaľ však taký dielik zvýšuje.

Pokiaľ padne prázdna strana kocky, jedno kolo nehráte. Nižšie sú uvedené niektoré kombinácie kociek, ktoré môžete hodíť:

Príklad 1

ZELENÁ a ŠTVOREC:
vezmite zelený štvorec

Príklad 3

ŠESTUHOLNÍK a ŽOLÍK:
vezmite si šestuholník akekoľvek farby

Hra 4:

(Colorama pre odborníkov)

pre 2 – 6 hráčov, od 5 rokov

Pravidlá sú v podstate rovnaké ako pri Colorame, iba s niekoľkými odchýlkami:

Na začiatku hry nekladte dieliky na hraciu plochu, ale ich zmiešajte a rozdajte hráčom. Na farbách a tvaroch nezáleží. Zvyšné dieliky dajte do zodpovedajúcich poličok na hracej ploche.

Hráči sa teraz pokúšajú dostať svoje dieliky na hraciu plochu. Opäť sa používajú obe kocky. Vítazom sa stáva hráč, ktorý dá úspešne všetky svoje hracie dieliky na hraciu plochu ako prvý.

© 2011

Príklad 2

ZELENÁ a ŽOLÍK:
vezmite si ľubovoľný zelený dielik

Príklad 4

PRÁZDNA STRANA a KRUH:
jedno kolo nehráte

COLORAMA

PL

24 431 7

Popriaz zabavu gra wprowadza dzieci w świat kolorów i kształtów. Dla różnych grup wiekowych przewidziano różne warianty gry, w których odpowiednio dobrane kształtem i kolorem klocki trzeba we właściwy sposób dopasować do pól w planszy. Colorama rozwija spostrzegawczosć, zdolność porównywania i dopasowywania, jak również sprawność manualną.

Uwagi wstępne

Poszczególne warianty gry zostały przedstawione według stopnia trudności: od najprostszej do najtrudniejszej. Młodsze dzieci powinny rozpocząć grę od pierwszego wariantu, a następnie, w zależności od wieku, przejść do kolejnych.

Wariant 1:

Poznaj klocki, Dla 1 – 6 dzieci w wieku od 3 lat

Wszystkie klocki należy pomieszać i rozdać w jednakowych ilościach poszczególnym graczy. Klocki, które pozostaną należą od razu umieścić w odpowiednich miejscach na planszy.

Dzieci kolejno układają po jednym klocku gładką, zamkniętą powierzchnią ku górze, na odpowiednie kształtem i kolorem pole na planszy. Przykład: "żółty okrągły" klocek ma swoje miejsce na żółtym polu z okrągłym zagłębiением.

Gra kończy się w momencie, gdy na wszystkich polach znajdują się klocki. W tej grze nie ma ani zwycięzców ani pokonanych.

Wariant 2:

Poznaj kostki do gry, Dla 2 – 6 dzieci w wieku od 4 lat

Przygotujcie kostkę z kolorami. Następnie ułożyć wszystkie klocki w odpowiednich miejscach na planszy do gry. Gra odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki gracz rzuca kostką i bierze z planszy klocki w kolorze, który pasuje do koloru wyrzuconego na kostce. Klocki zabrane z planszy gracze układają przed sobą. ZIELONY kolor na kostce do gry oznacza na przykład: zielony kwadrat albo zielony trapez.

Joker na kostce zastępuje wszystkie kolory. Po wyrzuceniu jokera można więc zabrać z planszy dowolny klocek.

Jeżeli pod koniec gry wyrzucony zostanie kolor, w którym nie ma już żadnego klocka na planszy, kolejka przepada i kostką rzuca następny gracz.