

Nr art.: 22500 Casa Banana

Gra rozwija:



sprawność manualną, zdolność utrzymywania równowagi, tworzenie strategii podczas ustawiania figurek, koordynację ruchowo-wzrokową



rozpoznawanie i nazywanie kolorów



rozpoznawanie i nazywanie zwierząt



rozpoznawanie i nazywanie kształtów, rozpoznawanie ilości, pierwsze liczenie, postrzeganie przestrzenne



komunikację i język mówiony



rozwiązywanie problemów, wspólne i strategiczne rozwiązywanie problemów podczas ustawiania zwierzątek

Wiek: 4+

Ilość graczy: 2-4

Czas gry: 10-15 minut

Zawartość opakowania:

20 drewnianych figurek zwierząt (2 osły, 2 krowy, 2 kury, 2 zające, 2 papugi, 2 żółwie, 2 słonie, 2 tygrysy, 2 żaby i 2 węże)

63 żetonów z bananami

5 podstawek na domek

3 podpórki

1 kostka z liczbami (1-3)

1 kostka z symbolami

1 woreczek

Autor:

Pan Thilo Hutzler urodził się w roku 1964 w Norymberdze. Studiował germanistykę, historię, socjologię i nauki polityczne w Erlangen. Dzisiaj autor mieszka razem ze swoją żoną Andream i swoimi synami Christianem i Tobiasem w Kaisheim niedaleko Donauwörth. Thilo Hutzler uczy niemieckiego i historii w szkole dla dziewcząt. Do dnia dzisiejszego opublikował ponad 40 gier w różnych wydawnictwach.

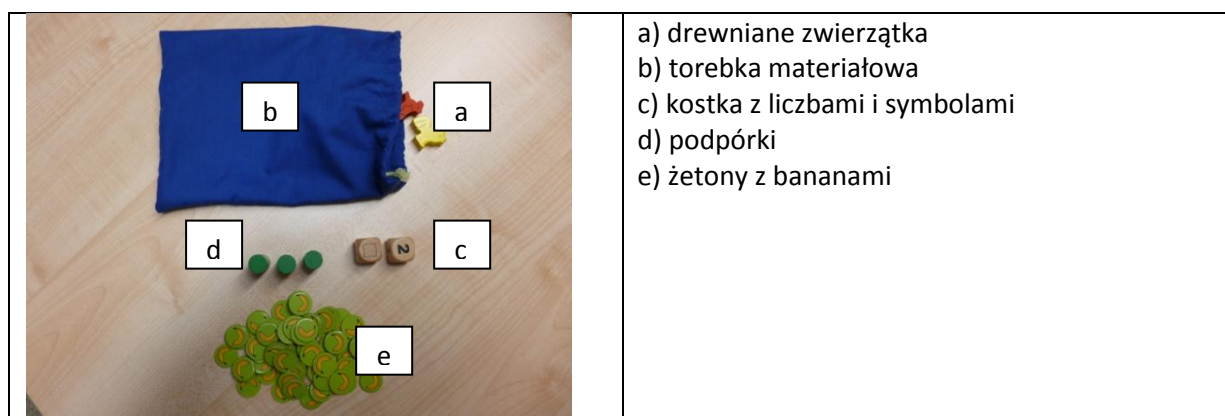
„Casa Banana“ to pierwsza gra tego autora wydana przez firmę beleduc.

Idea gry:

Dzisiaj w dżungli naprawdę wiele się dzieje! Małpi król zaprasza wszystkich swoich przyjaciół na wielkie przyjęcie w dżungli. Chce pokazać im swój nowy domek na drzewie. Wszystkie zwierzęta cieszą się z tego zaproszenia i z wielką chęcią chcą odwiedzić nowy dom króla. W końcu mogą odwiedzić swojego dobrego przyjaciela w bezkresnej dżungli. Pojawia się jednak zaraz pytanie, czy dom na drzewie pomieści w ogóle tylu gości? Im więcej gości wchodzi do domku, tym mniej stabilny wydaje się być. Strategia gry jest prosta - ilu zwierząkom uda się wejść do domku, tak żeby go nie naruszyć i żeby się nie zawalił, albo żeby inne zwierzątka nie pospadały na ziemię?

Przygotowanie do gry:

Wsyp 20 figurek zwierząt do torebki. Na stole obok torebki umieść żetony, podstawki na podłogę domku, podpórki, kostki z liczbami i symbolami. Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że stół, na którym będzie odbywać się gra, jest równy i nie rusza się.



Przebieg gry:

Gra trwa trzy rundy. Żetony z bananami zbierane są we wszystkich trzech rundach. Każda nowa runda rozpoczyna się od wyrzucenia kostki i zbudowania nowego domku na drzewie.

Gracz, który umie najlepiej ryczeć jak małpa, rozpoczyna grę. Kolejność następnych graczy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Pierwszy gracz rzuca kostką z liczbami i symbolami równocześnie.

Kostka z liczbami oznacza ilość podpórek, którą można wykorzystać do postawienia domku na drzewie:


1 = 1 podpórka

2 = 2 podpórki

3 = 3 podpórki

Kostka z symbolem oznacza kształt podkładki, czyli podłogi domku. Gra zawiera pięć różnych form o różnym stopniu trudności: trójkąt, prostokąt, kwadrat, owal i okrąg.

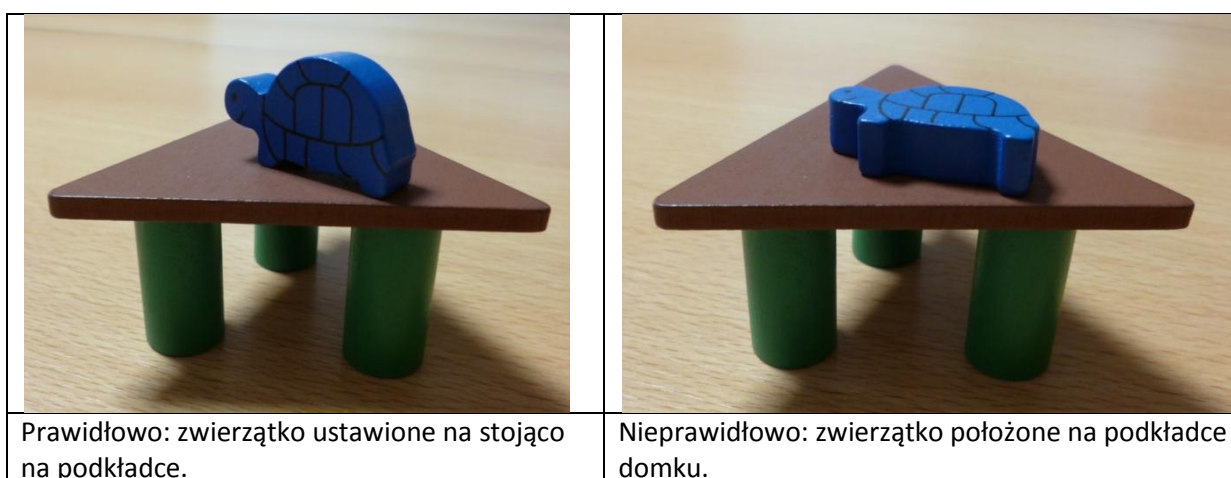


„Buzia z uśmiechem“ () jest jokerem. Joker umożliwia wybranie dowolnej formy podkładki pod domek.

Ustawiamy podkładkę na podpórki i domek na drzewie gotowy. Kostki już nie są potrzebne w tej rundzie gry.



Gracz, który ustawił domek na drzewie, wkłada dłoń do torebki materiałowej i wybiera bez patrzenia jedno zwierzątko. Ustawia je na podkładce domku. Zwierzątek nie wolno kłaść na podkładce.



Każdy gracz po kolei wyciąga zwierzątko z torebki na identycznej zasadzie i ustawia je na podkładce domku. Wymagana jest tutaj odpowiednia strategia! Zwierzęta należy na platformie domku ustawiać w taki sposób, by zmieścić ich jak najwięcej. Zwierzęta ustawione już na platformie, nie mogą być przesuwane lub przenoszone. Jeśli na platformie nie ma już wystarczająco dużo miejsca, to zwierzątka można ustawiać jeden na drugim. Nie można ich jednak układać w pozycji położonej na boku. Gracz otrzymuje w nagrodę żeton bananowy za każde zwierzątko, które ustawi bezpiecznie i stabilnie na podkładce.



Układanie zwierząt jedno na drugim

Ooooo! coś się rusza i zaraz spadnie! Runda gry kończy się, jeśli domek się zawali lub zwierzątka pospadają z platformy. Gracz, który spowodował zawalenie się domku lub spadnięcie zwierzątek musi oddać jeden żeton i odłożyć go na środek stołu.








Spadło kilka zwierząt
Runda gry zakończona
Rozpoczyna się nowa runda

Przypadek szczególny: Gracz otrzymuje trzy żetony bananowe, jeśli uda mu się ustawić na platformie dwudzieste, czyli ostatnie zwierzę. Runda gry się kończy.

Koniec gry:

Po trzech rundach gra się kończy. Podliczamy żetony. Kto wykazał się najlepiej i zebrał najwięcej żetonów? Osoba, która zebrała największą ilość żetonów, wygrywa grę. Jeśli więcej osób ma taką samą ilość żetonów, to można zorganizować konkurs na ustawianie zwierzątek jedno na drugim. Gracz, który ustawi więcej zwierząt, wygrywa.

Wskazówki dla opiekunów:

	<p>Wizyta w palmiarni (wiek: 4+): Zabierz dzieci do palmiarni lub egzotarium. Tutaj dzieci mogą rzeczywiście poczuć, jakie warunki klimatyczne panują w dżungli. Jakie gatunki zwierząt i roślin spotkać można w dżungli? Czym wyróżniają się lasy deszczowe? Specjalistyczny przewodnik zapewni mnóstwo ciekawych dla dzieci informacji i odpowie na pytania. Również puzzle „Dżungla“ oferowane przez naszą firmę stanowi doskonałe wprowadzenia do fascynującego świata zwierząt.</p>
	
	<p>Domek na drzewie (wiek: 4+): Zbuduj razem z dziećmi miniaturowy domek na drzewie. Wykorzystać można różne materiały - drewno, gałązki, patyczki. Trochę fantazji i wyczarować można nowy domek dla ptaków, który można ustawić w ogrodzie na drzewie.</p>
	<p>Układanie zwierząt jedno na drugim (wiek: 4+): Możesz zorganizować mały konkurs układania 20 zwierzątek przez dzieci. Każde dziecko w grupie może wypróbować układanie zwierzątek jedno na drugim. Komu uda się ułożyć najwyższą wieżę? W ten sposób dzieci rozwijają sprawność ruchową, ćwiczą rozwój strategii i kreatywność.</p>
	<p>Liczenie (wiek: 4+): Wykorzystaj żetony z bananami i obrazki na kostce do różnych zadań matematycznych. Wynik działań matematycznych nie powinien przekraczać wartości 6. Dziecko uczy się rozumieć i rozpoznawać liczby na podstawie kostki do gry. Dzieci mogą odliczać po kolei wszystkie żetony i w ten sposób dochodzić do wyniku i go sprawdzać.</p>

Wskazówki dla rodziców:

zamocuj razem z dzieckiem huśtawkę dla małpek. Potrzebna jest mocna i długa lina, do tego gruba deska z drewna. Deska drewniana musi być obrobiona na gładko, pozbawiona niebezpiecznych drzazg. Najlepiej byłoby, gdyby deska miała okrągły kształt (ok. \varnothing 30 cm). W środku deski wywiercamy otwór. Otwór musi być na tyle duży, aby przeciągnąć przez niego linę. Na drugim końcu zawiązujemy duży i mocny węzeł. Deska musi opierać się i leżeć na węźle. Drugi koniec liny mocowany jest na gałęzi lub innym przedmiocie. Siedzisko huśtawki nie powinno być zawieszane nad podłogą wyżej niż 60 cm.

Opis na opakowaniu:

Dzisiaj w dżungli naprawdę wiele się dzieje! Małpi król zaprasza wszystkich swoich przyjaciół na wielkie przyjęcie w dżungli. Chce pokazać im swój nowy domek na drzewie. Wszystkie zwierzęta cieszą się z tego zaproszenia i z wielką chęcią chcą odwiedzić nowy dom króla. W końcu mogą odwiedzić swojego dobrego przyjaciela w bezkresnej dżungli. Pojawia się jednak zaraz pytanie, czy dom na drzewie pomieści w ogóle tylu gości? Im więcej gości wchodzi do domku, tym mniej stabilny

wydaje się być. Strategia gry jest prosta - ilu zwierzakom uda się wejść do domku, tak żeby go nie naruszyć i żeby się nie zawalił, albo żeby inne zwierzątka nie pospadały na ziemię?

Gra rozwija: sprawność ruchową i manualną, koordynację wzrokowo-ruchową, orientację przestrzenną, poczucie i zmysł równowagi