

MINTAFIGYELŐ

AZ ÉLES LÁTÁS ÉS GONDOLKODÁS JÁTÉKA

2, vagy több játékos
6 éves kortól

Mi a Mintafigyelő?

A Mintafigyelő a vizuális érzékelés és a minták párosításának játéka. A játékosok egymás ellen versenyezhetnek, vagy össze is dolgozhatnak annak érdekében, hogy minél gyorsabban párosítani tudják a mintákat. Minden alkalommal, amikor egy csempét megfordítunk, a csempén lévő minta a játéktáblán lévő két vagy négy négyzet egyezésével jöhet létre. A játékidő 10-20 perc.

Cél:

A legtöbb csempén lévő mintát párosító játékos nyer!

Kezdés

Keverjük össze a csempéket. Állítsuk össze a táblát a csempék képpel felfelé történő elhelyezésével, hogy 6x6-os játékkeret alakosson. A megmaradt csempéket egy pakliban képpel lefelé fordítva rakjuk a játéktábla mellé.

Játékmenet

Egyezés: Az első játékos, aki észreveszi a húzott csempén lévő mintát a játéktáblán, azt kiáltja: "Látom", majd megmutatja a többieknek, hol található az egyezés. Az a játékos, aki észreveszi az egyezést, megnyeri a csempét, és maga mellé félreteszi, amíg a kör véget nem ér. Ezután ez a játékos felfordítja a következő csempét a pakliból, a többi játékos számára.

Több módon is egyezhetnek a minták:



Szélek egyezése

A csempe a játéktáblán lévő minta két szélével kell egyeznie.



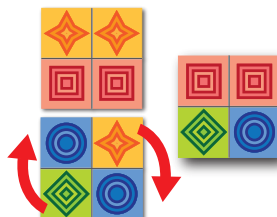
Sarkok egyezése

A csempének a minta négy sarkával kell egyeznie.

Óramutató járásával megegyező és ellentétes egyezés

Fordítsunk el egy csempét a játéktáblán, negyed fordulattal az óramutató járásával megegyező, illetve ellentétes irányba, hogy sarok- vagy szélegyezést hozhassunk létre.

(A csempe óramutató járásával megegyező elforgatásával a jobb oldali mintával egyezést találunk.)



A játék nyertese

A játék addig folytatódik, míg el nem fogy a pakli. Minden csempe egyezése 1 pontot ér. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legtöbb csempéje van. Ha tovább szeretnénk játszani, számoljuk a pontokat egy papíron, és keverjük újra a paklit.

folytatás a másik oldalon

Kihívás

Az a játékos, aki úgy véli, hogy a kihúzott csempéje sehol sem egyezik a játéktáblán lévő mintával, "kihívást" hirdethet a többi játékos között. A többi játékosnak 30 másodperce lesz megtalálni az egyezést. Ha nem találnak egyezést, a csempét az a játékos kapja, aki a kihívást kikiáltotta. Ha találnak egyezést, az a játékos kapja a csempét, aki megtalálta az egyezést, és büntetésként elvehet egy csempét a kihívó játékostól. Megjegyzés: ha a kihívó játékosnak jelenleg nincs csempéje, a büntetés nem érvényesíthető

Hoppá...

Ha egy játékos kihívást hirdet, és téved, büntetésként csendben kell ülnie, amíg a többi játékos folytatja a keresést. Ez a szabály akkor is érvényes, amikor a kihívás zajlik.

.....

Variációk

Paszíánsz: Próbáld meg minél gyorsabban megtalálni az összes egyezést, majd dönts meg saját időrekordod. Ha olyan csempét húzol, amelyhez nem találsz egyezést, tedd félre. Miközben folytatod a többi csempével, próbáld meg a csempéket elforgatni a játéktáblán, ezzel megtalálva az egyezést. Még nagyobb kihívást jelenthet egy 5x5 vagy 4x6-os játéktábla.

Közös játék: A szabályok megegyeznek a pasziánsz szabályaival. A játékosok együtt dolgoznak, mint egy csapat, nem egymás ellen. Állítsunk be egy időzítőt 5 percre, és nézzük meg, hogy a csapat képes-e a megtalálni az összes csempe egyezését, mielőtt lejár az idő.

Pontozásos játék: A játékosok pontokat kapnak aszerint, hogyan találnak egyezést. Egy pontot jár, ha a játékos egy csempe elforgatásával talál egyezést. Két pont jár a természetes egyezésért, amikor nem kell elforgatni csempét.

Verseny: Miután felépítettük a játéktáblát, osszunk ki minden játékosnak egyenlő számú csempét. Az első játékos, aki megtalálja minden csempe egyezését nyer. Amikor egy játékos azt mondja, "Látom!", a játékos balján lévő játékosnak kell ellenőrizni az egyezést. Tartsátok meg azokat a csempéket, amelyekről úgy gondoljátok, hogy nem egyeznek. Ha elfogynak a csempék, kiáltsd ki magad győztesnek. A többi játékosnak 30 másodperce lesz arra, hogy megpróbáljanak egyezést találni az általad nem talált csempékkal. Ha senki sem talál egyezést, nyertél. Ha valaki mégis talál egyezést, a többi játékos folytatja a próbálkozást, amíg nem születik győztes.

Haladó pasziánsz játék: A játékot 2x2-es játéktáblával kell kezdeni. Ha nem találsz egyezést, adj hozzá bármelyik széléhez egy csempét. Tedd próbára magad, maradjon a lehető legkisebb a játéktábla.

Fiatalabb játékosoknak

Számos módja van annak, hogy a fiatalabb játékosok előnyhöz jussanak a Mintafigyelő játék elsajátításakor:

- Engedd meg a fiatalabb játékosoknak, hogy mindenki más előtt lássák az éppen kihúzott csempét.
- Számoljatok tízig, mielőtt kihívást hirdetnétek, így a fiatalabb játékosok több időt kapnak.
- A kihívás kihirdetése előtt mutassátok meg a hozzávetőleges területet, ahol az egyezés található és engedjétek meg a fiatalabbaknak, hogy ők vigyék el a kihívást.
- Az idősebb játékosok nem találhatnak egyezést a játéktábla külső részén.
- Az idősebb játékosok vagy csak csempe elforgatásával, vagy csak természetes egyezést találhatnak, mindkettőt nem.



Fat Brain Toy Co.
800.355.5621
www.fatbraintoyco.com
Elkhorn, NE

Kérjük tartsa be a javasoltakat.
Kínában készült.