

Vario Tino

Könnyű színeket keverni!

Izgalmas szintanító játék, meglepő, színes hatásokkal, 2-4 kicsi manó számára, 4 éves kortól. Van hozzá egy bővítés, más variáns szerinti játéklehetőség is.

Tartalma: 1 tábla 1 forgó nyíllal

4 manó kartonból

4 fabábú

36 db ruhadarab kartonból (12 sapka, 12 ing, 12 nadrág),

4 színkártya különböző színfóliával

1 keverőkártya

1 játékszabály

Útmutatás szülőknek

Vario Tino egy SZÍNtanuló játék, amely segítségével a gyerekek a három alapszint tanulják meg, ill. játékosan megismerik, hogy milyen kevert színtípusok léteznek. Ebből kifolyólag a játék fejleszti a vizuális megkülönböztető képességet. A játék alapjául szolgáló szubsztraktív színkeverés színmodellje a három alapszínből: sárga, cián és magenta színből indul ki, amit mi, leegyszerűsítve, a gyerekeknek a játékban sárga, kék és rózsaszínnel jelöltünk.

Gondoskodjanak a játék előtt elegendő megvilágításról. Ajánlatos a gyerekekkel együtt a színkártyákat egyenként megtekinteni és a színét megnevezni. Ezek a sárga, kék és rózsaszín színek. Továbbá van egy átlátszó színkártya is.

Végül fektessen maximum két színkártyát egymásra és magyarázza el a játékban résztvevő gyerekeknek, milyen kevert szín adódik.

sárga a rózsaszínen = piros

sárga a kéken = zöld

sárga az átlátszón = sárga

kék a rózsaszínen = lila

kék a sárgán = zöld

kék az átlátszón = kék

rózsaszín a sárgán = piros

rózsaszín a kéken = lila

rózsaszín az átlátszón = rózsaszín

Ráadásul minden lehetséges szín a színkártyák külső peremén látható, úgyhogy a gyerekeknek van ellenőrzési lehetőségük. Következő lépésként vegye a kezébe a játéktáblát, fektesse a színkártyákat a táblán található ruhadarabokra és mutassa meg itt is a játszó gyerekeknek, milyen színek jönnek létre.

Történet

Tino, a kis manó és barátai szeretik a színes kavalkádot. Minden nap teljes egészében egy adott színbe öltöznek; egyik nap kékbe, másik nap pirosba vagy sárgába.

E cél érdekében a kertbe mennek és a ruhákat direktbe a ruhaszárító kötélről veszik le, vagy

ruhát cserélnek barátaikkal.

Akinek elsőre sikerül a saját manója számára azonos színű három ruhadarabot megkaparintania, az győz.

Előkészületek

Az első játék előtt a forgatni-való nyilat a táblán található nyílásba kell belehelyezni.

A játék megkezdéséhez a táblát, mindenki számára jól elérhető módon az asztal közepére kell tenni. Minden játékos kap egy karton-manót, amit a játékos maga elé tesz, valamint egy színkártyát, amit a tábla startmezejére tesz (a startmező a ruháskosár).

A ruhadarabokat színük szerint kell szétválogatni és a tábla mellé elhelyezni, mint készletet.

A négy fabábú és a színkeverő kártya ebben a változatban (alapváltozat) nem szükséges.

A játék célja

Az a játékos, akinek először sikerül a manója számára egy sapkát, egy inget és egy nadrágot azonos színben szereznie, az nyer.

A játék lefolyása/menete

A gyerekek egymásután megpörgetik a forgatókorongot. Aki először forgat egy rózsaszín mezőre, az kezdhet. Az óramutató járásával megegyező irányban zajlik a játék.

A játékos megforgatja a nyilat és leteszi a színkártyáját – a kiinduló mezőtől számolva – az első ruhamezőre, amelynek a színe megegyezik azzal a színnel, amit a forgónyíl is mutat. A ruháskosár a startmezőt jelöli, ahol a játékosok a színkártyáikkal startolnak. A következő ruhamezőkön az alábbi akciók zajlanak:

SAPKA Egy sapka a keletkezett színben elvehető a készletből és a saját manóra tehető.

ING Egy ing a keletkezett színben elvehető a készletből és a saját manóra tehető.

NADRÁG Egy nadrág a keletkezett színben elvehető a készletből és a saját manóra tehető.

ZOKNI A játékos egy tetszőleges ruhadarabot egy másik játékos, megegyező ruhadarabjával kicserélheti. (pl. Egy játékos egy sárga sapkát kicserélhetne egy zöld sapkára, de egy zöld ingre nem. Ha egyetlen játékos sem rendelkezik a kívánt ruhadarabbal, akkor nem jöhet létre csere, és a következő játékos folytatja a játékot.)

KESZTYŰ ha egy játékos ide kerül (erre a mezőre lép) elemelhet egy tetszőleges ruhadarabot a többi játékos egyikétől. Ha egyetlen játékos sem rendelkezik a kívánt ruhadarabbal, akkor nem történik semmi és a következő játékos folytatja a játékot.

Végezetül a következő játékos van a soron. Megforgatja a forgatni-való nyilat és a saját színkártyáját, a startmezőtől kiindulva, a legközelebbi szabad ruhamezőre teszi, aminek a színe a nyíl által mutatott szín. Ha ez foglalt, át kell ugrani a következő ilyen színű szabad mezőre. Ha a játék során valaki ismét a startmezőre lép, nem történik itt semmi, és a következő játékoson van a sor.

A játékos már rendelkezik egy adott ruhadarabbal

Mindig, amikor egy játékos egy ruhadarabot elvehetne, amit a manója már hord, dönthet: vagy

megtartja az eddigi ruhadarabot, amit a manója már hord, vagy kicseréli az újra. Például: A manónak van már egy piros nadrágja és a játékos a dobása alapján zöld nadrágot vehetne el. Most a következő választás előtt áll: megtartja a piros nadrágot vagy ezt a zöld nadrágra cserélheti. Ilyen módon egy játékos megpróbálhatja a manóját gyorsan egy másik színbe öltöztetni.

A ruhadarab már elfogyott

Mivel minden ruhadarabból csak kettő van színenként, megtörténhet, hogy egy szükséges ruhadarab nincs már a készletben. Ha ez megtörténik, akkor a játékos sajnos üres kézzel megy el és a játék megy tovább körbe.

A játék vége

A játék befejeződik, ha egy játékos a manója számára egy sapkát, egy inget és egy nadrágot azonos színben össze tud gyűjteni.

Változat a színekártyákkal

Előkészületek

A játékot úgy kell előkészíteni mint ahogy fentebb le van írva. Minden játékos kap egy bábut.

A keverőkártyákat, a sárga-, a rózsaszín- és a kék színekártyákat a tábla mellé készítjük. Az átlátszó színekártyára nem lesz szükségünk.

A játék célja

Az a játékos, aki a saját manóját elsőként azonos színű sapkába, ingbe és nadrágba tudja öltöztetni, az lesz a nyertes.

A játék menete

A játék úgy zajlik, ahogy fentebb leírtuk, csak a játékos ahelyett, hogy a színekártyákat mozgatná a táblán, a bábukát mozgatja. Ha egy játékos a bábujaival egy ruhamezőre lép, akkor ebben a változatban a következő események lehetségesek:

Egy játékos egy sapka, ing vagy nadrág mezőre lép, egyetlen lehetősége van, hogy a megfelelő ruhadarabot elveheti a készletből. Választ egy színekártyát és ráteszi a keverőkártya három mezeje közül valamelyikre. Abból a ruhadarabból, amelyikre rálépett a bábuja csak olyan színűt választhat, amilyen szín a színekártyának a keverőkártyára való ráhelyezésével jött létre.

A zokni és a kesztyű mezőkön való akciók ugyanazok, mint az alapjátékban. A játék úgy folytatódik, ahogy az alapszabályban le van írva.

A játék vége

A játék befejeződik, ha egy játékos a manóját azonos színű sapkába, ingbe és nadrágba fel tudja öltöztetni. Ez a játékos a győztes.

Sok szerencsét a színes ruhadarabok utáni vadászathoz!