

Smyslová hra - Hmat

SentoSphere, 137

Užijte si zábavu při hledání 12 zvířecích párů pomocí svého hmatu a vytvořte znovu Noemovu archu! Některá zvířátka jsou pichlavá jako ježek, jiná jsou velmi měkká jako lama a další jsou kluzká jako ryba.

Obsah:

12 párů zvířátek s různou texturou

1 skládací kartonová zástěna

1 manuál s 2 pravidly

Cíl hry:

Rozeznat po hmatu zvířecí páry, aby mohly nastoupit na Noemovu archu.

Na zítřek se očekává velká povodeň. Do té doby musíte pomoci Noemovi najít všechny zvířecí páry, aby je mohl vzít na archu a zachránit je. Použijte pouze svůj hmat, abyste zvířátkům, jako je ježek, lední medvěd, želva, lama, opice, ovce, rejnok, ryba, pes a dokonce i motýl, našli jeho protějšek do páru.

Hráč, který najde nejvíce párů, vyhrává hru a stane se Noemovým nejlepším přítelem.

Bezpečnostní upozornění:

Před každou hrou si důkladně umyjte ruce, abyste zvířátka nezašpinili.

Pravidla 1: hmat (2-4 hráči)

Sestavení hry

Rozložte kartonovou zástěnu, postavte ji kolmo na spodní část krabice a přikryjte víkem, aby udržela tvar. Umístěte ji doprostřed mezi hráče.

Do krabice dejte 8 zvířecích párů. Zbývající 4 páry se přidají později během hry. Jak bude v krabici zvířátek ubývat, stane se hra postupně jednodušší.

Jak hrát

Hru začíná nejmladší hráč tím, že dá ruce do krabice. Nyní má 30 sekund na to, aby našel zvířecí pár, který má stejný tvar i texturu.

Jakmile si hráč myslí, že našel obě zvířátka do páru, musí je z krabice vyndat. Pokud skutečně tvoří pár, nechá si je. V opačném případě je vrátí do krabice.

Pokaždé, když hráč získá zvířecí pár, můžete dát do krabice jeden pár navíc. Jestliže se z krabice žádný pár nevyndá, další nepřidáváme.

Na řadu přijde další hráč po směru hodinových ručiček. V každém kole má každý z hráčů jeden pokus na nalezení páru.

Hra končí v okamžiku, kdy v krabici nezůstanou žádná zvířátka.

Konec hry

Vyhrává ten hráč, který získal nejvíce zvířátek a stává se tak Noemovým nejlepším přítelem.

Pravidla 2: pozorování a hmat (2 hráči)

Sestavení hry

V tomto provedení hry dejte do krabice všechny samičky (poznáte je podle očí, rtů nebo šperků).

Samečky umístěte mimo krabici.

Jak hrát

Oba hráči se posadí proti sobě a krabici dají mezi sebe doprostřed tak, aby každý dosáhl jednou rukou dovnitř.

Na začátku kola vezmou hráči prvního samečka v řadě a položí ho nahoru na krabici. Každý z hráčů má 5 sekund na to, aby si zvířátko osahal a zapamatoval si jeho tvar a texturu. Jakmile to udělají, oba najednou sáhnou do krabice a snaží se najít odpovídající samičku do páru. První hráč, který si myslí, že našel správné zvířátko, ho musí vyndat z krabice.

Pokud je to správná samička, hráč získává celý pár.

V opačném případě vrátí samičku do krabice a samečka umístí na konec řady. Další kolo začíná tedy s novým samečkem. Hra skončí v okamžiku, kdy nezůstane žádný pár.

Pozor:

- Hráčům není dovoleno dívat se do krabice, aby našli chybějící zvířátko. Mohou používat pouze svůj hmat.

- Hráči se nesmějí chovat tak, aby uvnitř krabice došlo ke zranění, ani nesmějí tahat za zvířátko, které již drží v ruce jiný hráč.

Konec hry

Vyhrává ten hráč, který získal nejvíce zvířátek a stává se tak Noemovým nejlepším přítelem.