



4+ 2-4 15

### Jocul mancarii

pentru 2 pana la 4 pasari parinti, cu varsta de 4 ani si peste.

Mare forfota in cuib! Puii nou nascuti, cer cu voce tare mancare. Bine ca esti o pasare parinte inteligenta, care stie cum sa prinda viermisorul devreme. Trebuie sa bagi multi nutrienti in ciocurile larg deschise ale bobocilor infometati.. Desigur, poti vedea care pui nu vor sa fie hraniti, asai? Minunat, deci toata lumea va primii mancare suficienta!

### Materialele si Instalare

- 4 pasari parinti (tu decizi daca sunt mame sau tati...)
- 20 de viermisorii

- 1 disc cuib
- 1 inel cu imagini
- 1 strat perforat
- 4 picioare de sustinere
- 1 zar
- 12 ciocuri inchise
- 6 etichete de colt

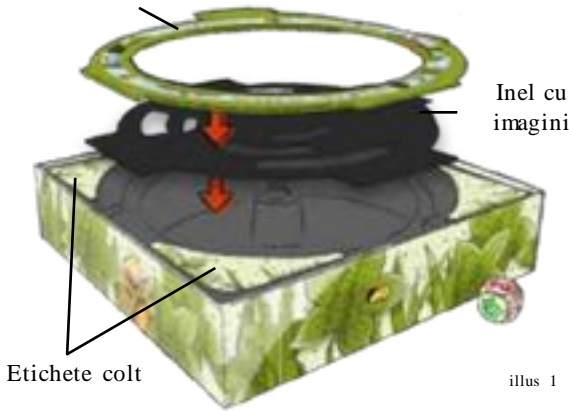
[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

Inainte de primul joc, indepartati cu grija toate piesele de pe foaia pop-out.

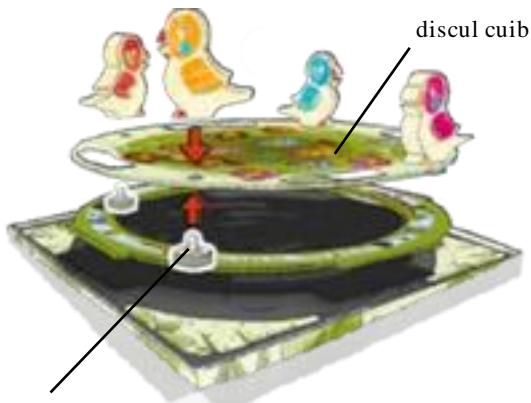
Inainte de inceperea jocului, introduceti stratul perforat in cutia de joc (ilus 1). Esti liber sa alegi cu care parte o pui in sus. Alege patru etichete de colt si lipestele in cele patru colturi ale cutiei.

Dupa ce introduceti cele 4 picioare de sustinere pe dedesubt in gaurile discului cuib, il positionatinn pe inelul cu imagini (ilus 2).

Acum pasarile parinti, aterizeaza: Doar le montati pe picioarele de sustinere vizibile (illus 2). Ciocurile si zarul trebuie sa fie pregatite langa tabla de joc. Alaturi, se pun cei 20 de viermisorii ca si sursa comuna. Acum, hranirea vrabioarelor vioraie poate incepe!



ilus 1



## Scopul jocului

Puii de pasare sunt infometati. Odata ce sunt satui si au ciocurile inchise, toti jucatorii sunt castigatori! Totusi, se poate intampla sa ramaneti fara viermisori ,pentru ca ati dat prea multa mancare puiilor neinfometati. In cazul acesta, vrabiutele nu primesc suficienta mancare si pierdeti jocul cu totii.

## Cursul jocului

Cel mai tanar jucator incepe jocul.

1. Alege o pasare si dai cu zarul

Cand e randul tau, alege o pasare pe care vrei sa o muti. Trebuie sa fie o pasare cu cel putin un pui infometat de aceeași culoare cu ciocul. Apoi arunci cu zarul. Imaginea prezentata de zarul aruncat, iti indica unde sa muti pasarea (ex: la soseta (🍄) la sarma de rufe (🧺)).

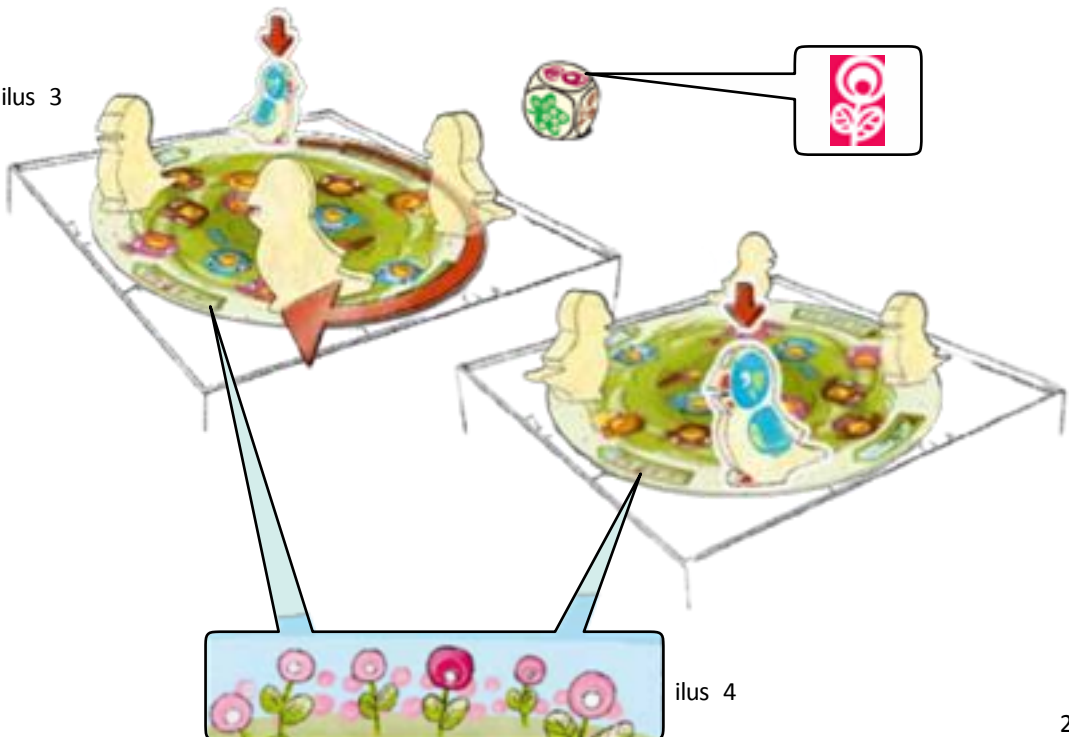
Exemplu (ilus 3):

Trixie alege pasarea albastra si nimereste o floare cu zarul (🎲). Asta inseamna ca pasarea albastra ar vrea sa viziteze campul cu flori urmatoare.

Pastreaza pasarea aleasa. Spune cu voce tare ce peisaj ai nimerit. Acum muta pasarea cu discul cuib pana apare imaginea completa a peisajului respectiv, in fata pasarii. .Daca este deja o imagine a peisajului in fata pasarii (inainte de a o muta), atunci muti pasarea la imaginea urmatoare al aceluiasi peisaj. Dupa cum vei vedea, prin mutarea asta, toate celelalte pasari si-au schimbat pozitia... (illus 4).

Exemplu (ilus 4): Acum, pasarea albastra este in fata campului cu flori urmatoare.

ilus 3



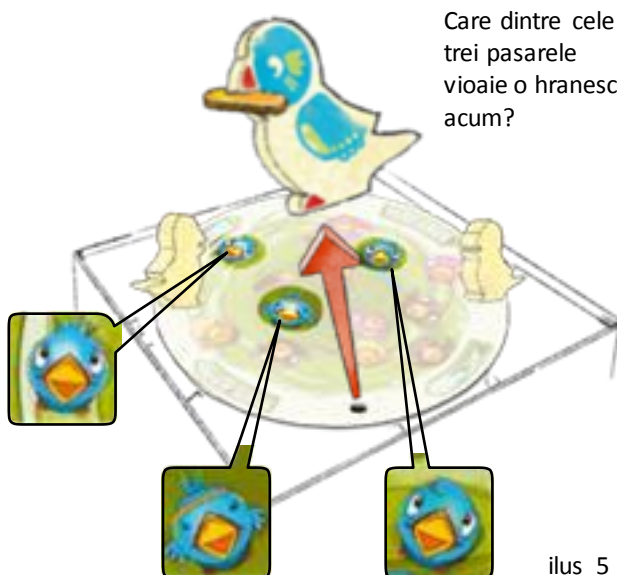
ilus 4

Acum alegi sa zboare pasarea. Detaseaz-o din piciorul de sustinere (ilus 5) si las-o sa ia un viermisor. Pune-i in cioc un viermisor din gramada.

Decide care dintre cei trei pui de aceasi culoare vrei sa il hranesti. (illus 5)!

Apoi zbori cu pasarea catre puiul infometat si incerci sa il hranesti cu viermisorul: In momentul asta, pui viermisorul in ciocul vrabiutei!

(Poti lua viermisorul in mana sau ii poti hranii direct din ciocul pasarii parinte- —asemenea pasarilor adevarate in cuiburile reale.)



Care dintre cele trei pasarele vrea sa ia o hranesc acum?

ilus 5

Sunt doua variante posibile:

A. Puiul mananca viermisorul.

Minutat, smack snack Dupa ce viermisorul a disparut complet in cioc, puiorul este satul. Inchidei ciocul prin montarea ciocului inchis (ilus 6).



ilus 6

B. Puiul

Oh nu! Viermisorul nu intra complet in cioc; ramane blocat (ilus 7). Din pacate, acum puiorul infometat pierde viermisorul... Atunci pune viermisorul pe masa in fata ta.



ilus 7

Apropo: Ceilalti jucatori iti pot da indicii si sfaturi pentru a te ajuta sa decizi care pui il vei hranii. Deci poti primi ajutor din partea jucatorilor inainte de a te decide in final care vrabiuta o alegi.

Dupa aceea pui pasarea inapoi pe piciorul de sustinere.

Randul tau e acum gata, iar jucatorul din stanga ta arunca zarul...

## Sfarsitul jocului

A. Toate ciocurile sunt inchise – Ai castigat!

Daca ai reusit sa inchizi toate ciocurile, toti puisorii sunt plini. In acest caz, incheiati jocul, prin castigarea in echipa!

B. Toti viermisorii au disparut – Ai pierdut!

In momentul in care au fost folositi toti viermisorii din rezerva fara ca toate ciocurile sa fie inchise, nefiind satui toti puisorii. Din pacate, toti jucatorii vor fi numiti pierzatori. Va-ti straduit sa hraniti cat mai multi puisori iar data viitoare cu siguranta va fi mai bine. Incercati din nou!

Sau incercati asta:

Varianta de joc: Cine satura puisorii, castiga!

La inceput, fiecare jucator primeste 5 viermisorii. (Aici nu avem o rezerva comuna.)

Cand incepi nsa zbori cu o pasare, ii pui unul din viermisorii tai in cioc. Daca nu reusesti sa hranesti nici un puisor, iei viermisorul inapoi in rezerva proprie – si incerci din nou sa il hranesti la tura urmatoare.

De indata ce inchizi ciocul ultimei vrabiute (a treia), celelalte doua de acea culoare devin infometati din nou. Deschidele ciocurile (si pune piesele „ciocuri inchise“ inapoi in rezerv a proprie. (ilus 8).

Castigi jocul daca esti primul care a hranit toti viermisorii vrabiutelor.



Dupa terminarea jocului

Cand vine timpul de strangere, puteti lasa picioarele de sustinere bagate in discul cuib. Partea de jos a cutiei are 4 mici gauri. Aici vin bagate picioarele de sustinere, daca intoarceti usor discul cuib si il puneti inapoi in cutie.



Ilus 8

