

Camuflaj

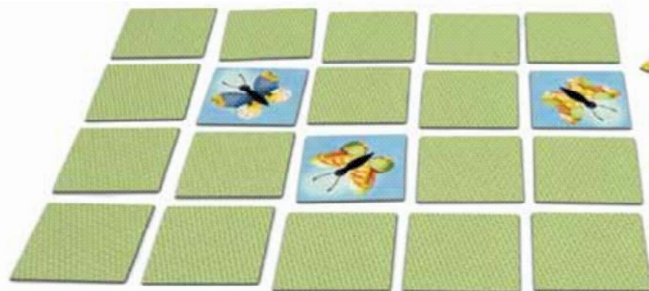
pentru 2-4 fluturasi de la 6 ani in sus

Acesti fluturi se pot camufla foarte bine! Din fericire, ai o camera speciala cu tine. Acum poti gasi locurile in care cei mai frumosi fluturi poposesc si le poti fotografia modelele sclipitoare de pe aripi! Si daca se intampla ca unul sa-si ia zborul, tu il ai oricum pentru ca l-ai fotografiat, asa-i?

Continut:

www.happycolor.ro

20 cartonase cu fluturi



5 cartonase subiect



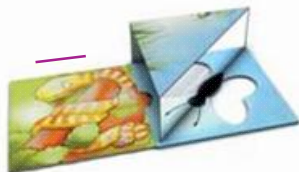
1 camera speciala (cutie pliata cu fete oglinda)

Obiectivul jocului

Jucatorul care aduna cei mai multi fluturi castiga.

Pregatirea jocului

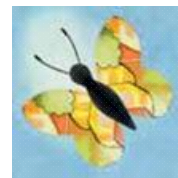
Inainte de a juca pentru prima oara, trebuie sa te familiarizezi cu materialele jocului. Introdu complet un cartonase subiect in camera/dispozitiv (poza 1a). Acum vezi un fluture (poza 1b). Exista un cartonase cu fluture care arata exact ca acesta (poza 1c). Il poti gasi?



Poza 1a

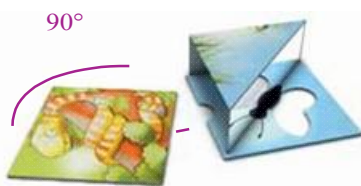


Poza 1b

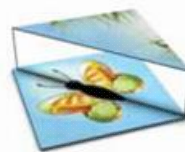


Poza 1c

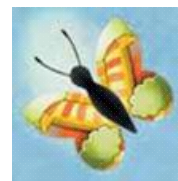
Bine! Scoate apoi cartonasele subiect din obiectiv si intoarce-le la 90 de grade (Poza 2a). Cand o vei introduce inapoi in dispozitiv, vei vedea un fluture diferit (Poza 2b). Si acest fluture se regaseste pe un cartonase. (Poza 2c).



Poza 2a



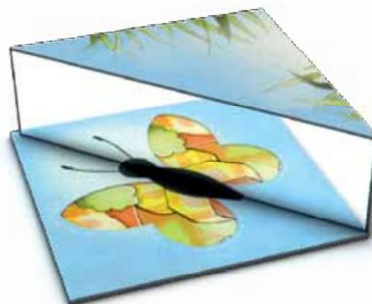
Poza 2b



Poza 2



Apoi, cand vezi ca te descurci foarte bine, poti juca foarte usor cu toate cele 5 cartonase subiect si cele 20 cartonase cu fluturi. Pentru inceput vei juca cu 4 carti subiect. Scoate un cartonase subiect si 4 cartonase corespunzatoare cu fluturi si pune-le inapoi in cutie! Pentru a fi mai usor, la finalul instructiunilor jocului poti vedea care cartonase subiect se potriveste cu fiecare cartonase cu fluturi. Acum amesteca aceste cartonase subiect si aseaza-le intr-un teanc cu fata in jos. Apoi, amesteca si cartonasele cu fluturi corespunzatoare si aseaza-le una cate una, cu fata in jos, in mijlocul mesei.



Poza3: Cand te uiti in oglinda dispozitivului, vei vedea si a doua aripa a fluturelui.

Desfasurarea jocului

1. Introducerea unui cartonase subiect

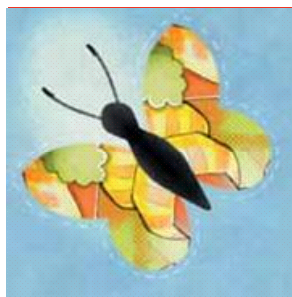
Jocul se desfasoara, pe rand, in sensul acelor de ceasornic. Jucatorul care a vazut ultima data un fluture primeste dispozitivul special si incepe jocul. El ia primul cartonase subiect din teanc si, in vazul tuturor il introduce complet in dispozitiv. Apoi pune dispozitivul pe masa in asa fel incat toti jucatorii sa poata vedea fluturele din acesta...

2. Cautarea unui fluture

Jucatorul care a introdus cartonasele subiect in dispozitiv incepe. El intoarce un cartonase cu fluture sperand sa gaseasca fluturele corespunzator celui din dispozitiv.

Fluturele de pe cartonasele intorse nu este cel cautat? In acest caz, jucatorul lasa cartonasele cu fata in sus (si pastreaza dispozitivul). Acum, jucatorul urmator intoarce un alt cartonase cu fluture. Pe rand, jucatorii continua acest lucru pana cand unul din ei descopera cartonasele corecte. Acel jucator pune cartonasele cu fata in sus si la vedere, in fata lui. Apoi se vor intoarce iarasi toate cartonasele cu fluture in mijlocul mesei. Cartonasele subiect se scoate din dispozitiv si se pune deoparte cu fata in sus. Doar din acest moment dispozitivul poate fi luat de urmatorul jucator. Jocul continua la fel ca si in cazul primului jucator...

Un mic sfat: Odata cu trecerea timpului, vei putea memora locul unde se ascund fluturii. Apoi vei incerca sa introduci cartonasele subiect astfel incat imaginea din dispozitiv sa se potriveasca cu cartonasele fluturi. In acest fel vei reusi sa intorci imediat cartonasele corecte!



Poza4: Acesta este fluturele dorit! Jucatorul care l-a descoperit il pune in fata sa cu fata in sus.



Dupa ce toate cartonasele subiect s-au jucat, ele se vor amesteca din nou si vor fi reasezate intr-un teanc cu fata in jos. De acum inainte, cand se introduce urmatorul cartonas subiect, trebuie sa AVETI GRIJA: dispozitivul trebuie sa arate un fluture pe care nici un jucator nu l-a asezat pana acum in fata!

Daca nu reusesti, vei da dispozitivul, cu tot cu cartonasa subiect jucatorului din stanga. Acum, acesta va incerca sa introduca acelasi cartonasa subiect in asa fel incat sa apara un fluture pe care nici un alt jucator nu l-a prins deja. Daca si el esueaza, da dispozitivul cu acest cartonasa subiect mai departe si tot asa pana cand unul din jucatori reuseste sa gaseasca un fluture ce se ascunde in mijlocul cartonaselor de pe masa. Apoi jucatorul cauta acest fluture intorcand un cartonasa de pe masa (asa cum este descris in Sectiunea 2, "Cautarea unui fluture").

www.happycolor.ro



Poza5a: Fred a introdus un cartonasa subiect in dispozitiv dar Iris detine deja fluturele respectiv.



Poza5b: Fred da mai departe dispozitivul si cartonasa subiect, lui Oswald. Oswald reintroduce cartonasa subiect in alt fel. Bine: Acesta este un fluture pe care nu-l are inca nimeni. Oswald poate intoarce un cartonasa de pe masa pentru a gasi fluturele cautat.



Poza5c: Ce pacat! Acesta nu este fluturele dorit. Oswald pastreaza dispozitivul.



Poza5d: Dupa ce jucatorul din stanga, Sophia, nu a gasit nici ea fluturele cautat, Iris incearca si reuseste. Gaseste fluturele dorit. Oswald ofera dispozitivul Sophiei care introduce acum primul cartonasa subiect din teanc.

Finalul si castigarea jocului

Jocul se termina dupa ce ultimul carton cu fluturi este adunat. Jucatorul care are cei mai multi fluturi este castigator. Pot fi mai multi castigatori.

Imagini.: Imagini cu toate cartonasele subiect si fluturi



Cartonas subiect



Cartonas fluture 1



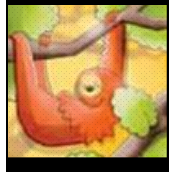
Cartonas fluture 2



Cartonas fluture 3



Cartonas fluture 4



Cartonas subiect



Cartonas fluture 1



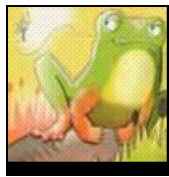
Cartonas fluture 2



Cartonas fluture 3



Cartonas fluture 4



Cartonas subiect



Cartonas fluture 1



Cartonas fluture 2



Cartonas fluture 3



Cartonas fluture 4



Cartonas subiect



Cartonas fluture 1



Cartonas fluture 2



Cartonas fluture 3



Cartonas fluture 4



Cartonas subiect



Cartonas fluture 1



Cartonas fluture 2



Cartonas fluture 3



Cartonas fluture 4

Autor: Brigitte Pokornik
Ilustratia: Lena Hesse
Art.Nr.: 60 110 5038

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

© Zoch GmbH Briener Str. 54a 8033 München
www.zoch-verlag.com

