Arty Mouse™

ČIČKE ČAČKE, KJE SO TAČKE

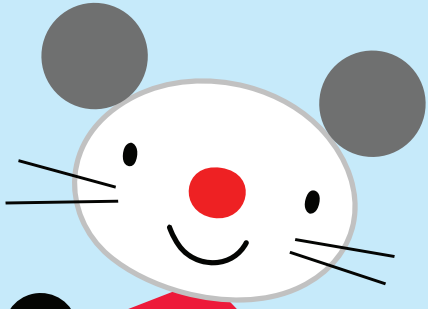
3+

1–4

Zgodnje učenje skozi umetnost

Arty Mouse™

ČIČKE ČAČKE, KJE SO TAČKE



S pomočjo zabavne in ustvarjalne igre **ČIČKE ČAČKE, KJE SO TAČKE** bodo otroci vzljubili učenje. Preko igre bodo urili pozornost, spomin, koncentracijo in kritično razmišljanje.

Cilj igre je preprost: igralec si mora zapomniti, kje na mizi se skrivajo mišek Arty in njegovi prijatelji. Igralec, ki ima zbranih največ kartic, zmaga.

Zadnje strani ploščic imajo piši-briši površino, tako da lahko vsak igralec uporabi svojo domišljijo in označi ploščice s poljubnimi oblikami in simboli ter si tako lažje zapomni, kje je vsak izmed junakov skrit.

Pa začnimo!

Število igralcev: 1–4
Starost: 3 leta in več
Čas igranja: 5–20 minut

IGRA VSEBUJE

ploščic z ilustracijo na eni strani in belo piši-briši površino na drugi strani	x 30

12 ploščic za osnovno igro
(z zeleno obrobo)

18 ploščic za napredno igro
(z belo obrobo)

piši-briši flomaster	x 1
vrteče kolo z miškom Artyem in njegovimi prijatelji Dot, Scribble in Stripy	x 1
piši-briši podlaga, na kateri so prikazane vse ploščice	x 1

PRIPOROČILO ZA STARŠE IN VZGOJITELJE PRED PRVO UPORABO IGRE

Pred začetkom igranja **naj otroci poimenujejo junake** na ploščicah, ki jih nameravate uporabiti.

Otrokom lahko pomagate pri opisovanju vsakega junaka in pri pomnjenju njihovih imen, saj bo to otrokom pomagalo pri prvem igranju.

Ko so otroci seznanjeni z junaki, jih **spodbudite, naj s flomastrom na zadnjo stran ploščic narišejo oblike in simbole**, s pomočjo katerih si bodo lažje zapomnili, kateri junak je na sprednji strani ploščice.

Pustite jih, da uporabijo svojo domišljijo in označijo ploščice tako, kot želijo. Opazujte, kako bodo verjetno šele sčasoma ugotovili, da je iste junake lažje prepoznati, če se jih označi z enakimi oznakami. Na začetku jim bo označevanje vzelo precej časa, vendar je urjenje v označevanju namen te igre, zato potrpežljivo opazujte napredek.

OSNOVNA IGRA (STAROST 3–5 LET)

Cilj osnovne igre si je **s pomočjo oznak zapomniti**, kje na mizi se nahajajo mišek Arty in njegovi prijatelji. Igro je mogoče igrati **tekmovalno** ali **sodelovalno**.

PRIPRAVA IGRE IN PLOŠČIC

- Igralci položijo **kolo** in **12 ploščic** z zeleno obrobo, obrnjene navzgor, na mizo.

  18-ih ploščic z belo obrobo v osnovni igri ne boste potrebovali.

- Najmlajši igralec vzame **eno izmed navzgor obrnjenih ploščic po svoji izbiri**. S flomastrom na zadnjo stran ploščice nariše oznako, s pomočjo katere si bo zapomnil, kaj je na zgornji strani ploščice.

  Narišejo lahko, kar želijo. Vseeno jih spomnite, da si bodo s pomočjo teh oznak zapomnili, kje se nahajajo posamezni junaki.

Primer: Ploščice z Dot bi lahko na primer označili s krogi, ploščice s Scribble pa z vijugastimi črtami. No, takšne oznake bi verjetno uporabili odrasli; otroci so veliko bolj ustvarjalni.

Primeri oznak, ki jih narišejo otroci:

- Igralci položijo označeno ploščico nazaj na mizo, **z označeno stranjo navzgor**.
- Igralci v smeri urinega kazalca izmenično označujejo vsak po eno ploščico, dokler niso **označili vseh ploščic**.

Vse ploščice morajo biti obrnjene navzdol, tako da so vidne le pravkar dodane oznake. Pa brez kukanja. Ploščice ob koncu vsake igre pobrišete, kar omogoča otrokom, da si lahko vsakič izmislijo nove in nove tehnike pomnjenja (t. i. mnemonike).

POTEK IGRE

1. Prvi igralec naj **zavrti kolo** in pove **ime junaka**, na katerem se je kolo ustavilo.

Če se kolo ustavi na polju z vsemi štirimi junaki, si izberete in glasno poveste ime junaka, ki ga želite poiskati v tej potezi. Če se kazalec ustavi na polju z junakom, ki se ne nahaja na nobeni ploščici več, vrtite kolo toliko časa, dokler se ne ustavi na junaku, ki se še vedno nahaja na eni izmed ploščic na mizi.

2. Nato naj igralec poišče **ploščico s tem junakom**.

Pri prvi igri je včasih najmlajše potrebno spomniti, da razmišljajo o oznakah na ploščicah, kasneje pomoč ni več potrebna.

3. Izbrano ploščico pogleda in če je na ploščici:

   a. **junak**, ki ga je iskal, naj ploščico vzame in **položi obrnjeno navzgor predse.**

   b. **drug junak**, naj **odloži ploščico v škatlo.**

4. Nato je potrebno sliko te ploščice **poiskati tudi na piši-briši podlagi**. Igralec jo prečrta (ne glede na to, ali si je ploščico prislužil ali jo je odložil v škatlo). Piši-briši podlaga vam bo kasneje v pomoč, saj lahko sproti spremljate, katere ploščice so še na mizi.

5. Nato je na potezi **naslednji igralec** v smeri urinega kazalca.

KONEC IGRE

Igra se konča, ko so **vse ploščice razkrite**.

TOČKOVANJE V TEKMOVALNI IGRI

Igralec z največ ploščicami zmaga.

TOČKOVANJE V SODELOVALNI IGRI

Če sodelujoči niso tekmovalno razpoloženi ali če so otroci različnih starosti in si niso enakovredni, se lahko odločijo tudi za sodelovalno igro, kjer ni zmagovalca, ampak skušajo vsi sodelujoči skupaj pridobiti čim več točk. Igra poteka enako kot OSNOVNA IGRA, le da ploščice zbirajo vsi skupaj.

Vsaka **pravilno izbrana ploščica je vredna 1 točko**. Seštejte točke vseh igralcev. Skupni seštevek predstavlja rezultat skupine. S pomočjo spodnje tabele lahko ugotovite, kako dobro vam je šlo (točkovanje za 12 ploščic):

Število pravilno izbranih ploščic	**Kako dobro vam je šlo**
1-3	**Dober začetek**
4-7	**Dobro**
8-10	**Odlično**
11-12	**Neverjetno**

Igrajte še enkrat in skušajte premagati sami sebe in doseči najboljši rezultat!

RAZLIČICE

IGRA ZA ENEGA IGRALCA

Priprava igre, potek igre in točkovanje so enaki kot v osnovni igri, z naslednjimi spremembami:

1. Med **pripravo igre** naj igralec **eno za drugo označi vse ploščice** in nato igra po osnovnih pravilih.
2. Ko je **med igro na voljo le še 5 ploščic**, naj igralec, ne vrti več kolesa, ampak naj glasno **pove, katerega junaka želi poiskati** (tako kot da bi se kolo ustavilo na polju z vsemi junaki) in obrne eno izmed preostalih ploščic. Igro nadaljuje na ta način, dokler niso razkrite vse ploščice.
3. Igralec za **točkovanje uporabi pravila točkovanja za sodelovalno igro** in skuša rezultat naslednjič še izboljšati.

IGRA SPOMINA

Cilj te različice si je brez oznak **zapomniti**, kje na mizi se skrivajo mišek Arty in njegovi prijatelji. Igralci jo lahko igrajo **kot igro za enega igralca ali več igralcev**.

PRIPRAVA IGRE IN PLOŠČIC

- Igralci položijo **vrteče kolo** in **12 ploščic** z zeleno obrobo, obrnjene navzgor, na mizo.

Ploščice lahko razporedite po mizi poljubno (v obliki kvadrata, trikotnika itd.). Ko so ploščice postavljene, jih ne smete več prerazporejati. V tej različici ploščic ne označujete.

- Ploščice si dobro oglejte in si **zapomnite, kje se kakšen junak nahaja**.
- Ko so si vsi igralci ogledali ploščice, jih **obrnite navzdol** (tako da junaki niso več vidni).

POTEK IGRE

1. Prvi igralec zavrti kolo in kot v osnovni igri poimenuje junaka, ki ga kaže puščica.
2. Igralec izbere ploščico, na kateri misli, da je dotičen junak, in jo obrne. Če je na izbrani ploščici:
   a. **pravi junak**, ga vzame in **obrnjenega navzgor položi predse**.
   b. **nek drug junak**, igralec ploščico **vrne nazaj na svoje mesto**, kjer je bila.
3. Nato je na vrsti naslednji igralec. To igro lahko igrate **tudi kot igro za enega igralca**, in sicer tako da nadaljujete z obračanjem ploščic in štejete poteze, ki ste jih porabili.

KONEC IGRE

Igra se konča, ko so **vse ploščice pobrane**.

TOČKOVANJE

Igra za več igralcev
Igralec z največ ploščicami zmaga.

Igra za enega igralca
Preštejte število potez, ki ste jih porabili, da ste uspešno razkrili vse ploščice. Svoj rezultat skušajte naslednjič še izboljšati!

NAPREDNA IGRA (STAROST 5 LET IN VEČ)

Priprava igre in točkovanje so enaki kot v osnovni igri, z naslednjimi spremembami:

- Igralci uporabijo **vseh 30 ploščic** in jih razporedijo po mizi.
- Namesto da bi igralci označili vse ploščice, vsak **igralec označi omejeno število ploščic** (sledite tabeli spodaj).

V igri z	Vsak igralec označi	Število neoznačenih ploščic
2 igralcema	9 ploščic	12 ploščic
3 igralci	7 ploščic	9 ploščic
4 igralci	5 ploščic	10 ploščic

Nekatere ploščice bodo ostale neoznačene in bodo na tej točki še vedno obrnjene navzgor.

- Igralci naj si vzamejo nekaj časa, da si **ogledajo neoznačene ploščice, ki so še vedno obrnjene navzgor**, in si skušajo **zapomniti, kje se kakšna nahaja**. Nato tudi te ploščice obrnejo navzdol.
- Ko je igralec na potezi zavrti kolo in skuša med ploščicami odkriti junaka, ki ga je pokazal kazalec, enako kot pri osnovni igri.
- V kolikor odkrije pravo ploščico, jo obdrži, v kolikor ne, pa ploščico vrne nazaj na mesto, kjer jo je dobil.
- Za označevanje kartic na piši-briši podlagi, ki so že najdene, uporabijo igralci tisto stran, na kateri je vseh 30 kartic.
- Če se tekom igre kolo ustavi na **junaku, ki ga ni na nobeni izmed ploščic, ki so še na mizi,** (kar je razvidno na piši-briši podlagi s prikazanimi vsemi ploščicami), naj igralec **zavrti kolo še enkrat. Zavrti ga lahko največ trikrat.** Če tudi v tretje ne zavrti uspešno, je na potezi naslednji igralec.

KONEC IGRE

Igra se konča, ko so **vse ploščice pobrane.**

TOČKOVANJE

Igralec z največ pobranimi ploščicami zmaga.

SAMO ZA NAJBOLJ POGUMNE IGRALCE!

Izberite najljubšo različico igre, vendar za vsako ploščico uporabite popolnoma drugačno oznako! Enake oblike ali simbola ne smete uporabiti večkrat.

Uživajte pri odkrivanju vseh različic igre!

Snovalci igre: Pádraic MacOireachtaigh, Patrycja Kaźmierska - Szmyt, Kacper Szarmach

Grafično oblikovanje in postavitev: Rok Bračko, Toaster Studio

Posebne zahvale: Vsem učiteljem, učencem, predšolskim otrokom in njihovim staršem, ki so nam pomagali pri testiranju igre. Vrtcu Kekec (enota Pika Šmarje – Sap), Elin Henrysson in Joey, Maxime Rioux, Michael Schemaille, Maja Milavec, Neja Šmid, Patricia Kovač, Sara in Tinkara Hartman.

Izdaja in razvoj:
Value Add Games d.o.o.
Mestinje 2b, Podplat, Slovenia.
www.valueaddgames.com

Mnenja, predloge in vprašanja z veseljem sprejemamo na mail: sales@valueaddgames.eu.

Arty Mouse and all related titles, logos and characters are trademarks of Imagine That Group Ltd.
© Copyright 2019 Imagine That Group Ltd.
All rights reserved