



# Adorable Race

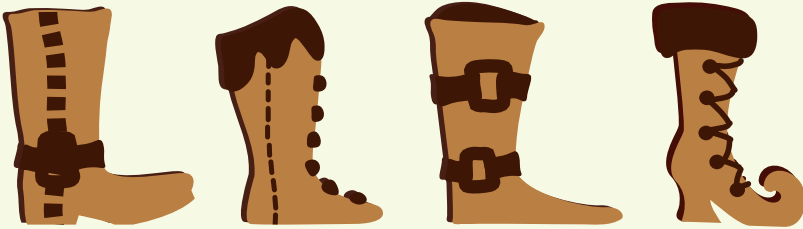
colour, shape & number game

## Familiarizeaza-te cu piesele de joc:

### • 12 rame de usi si 12 usi

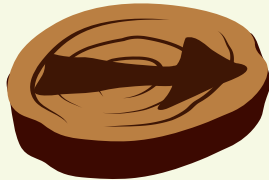
- Sunt 12 usi in 6 culori diferite, cu forme diferite, fiecare usa avand cate un numar inscriptionat pe ea. Fiecare usa poate fi identificata dupa culoare si dupa numarul si forma imprimate pe rama sa.

### • 4 pionii in forma de cizmulite



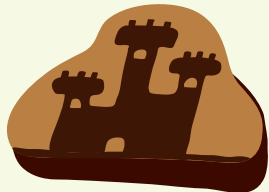
### • Jeton/Piesa cu sageata de

Se va aseza intotdeauna in fata primei usi, la inceputul traseului.

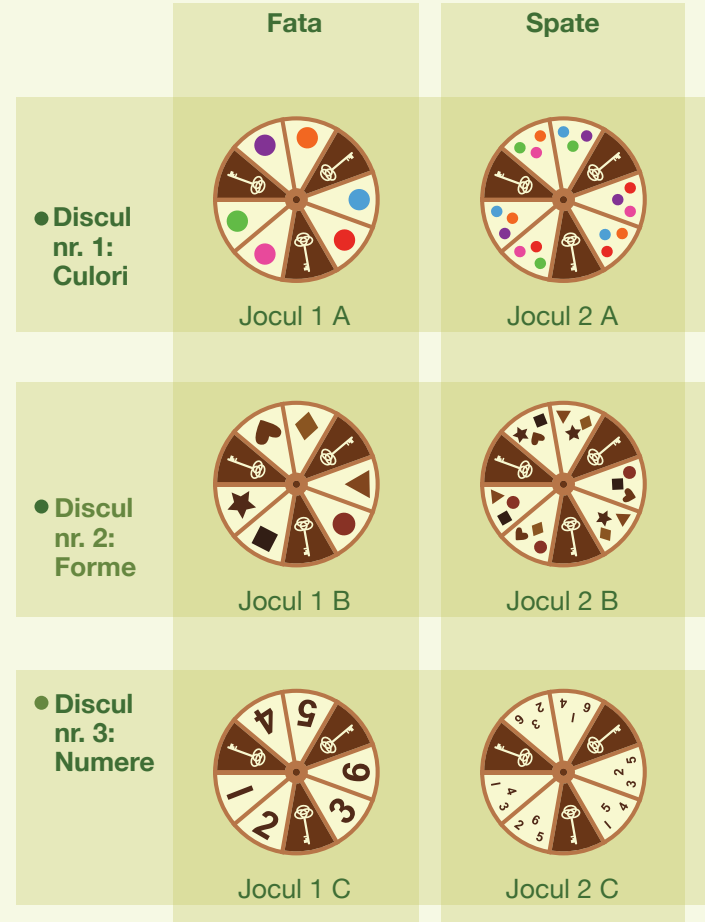


### • Jeton/Piesa cu castel

Se va aseza intotdeauna dupa ultima usa, la sfarsitul traseului, marcand linia de sosire.

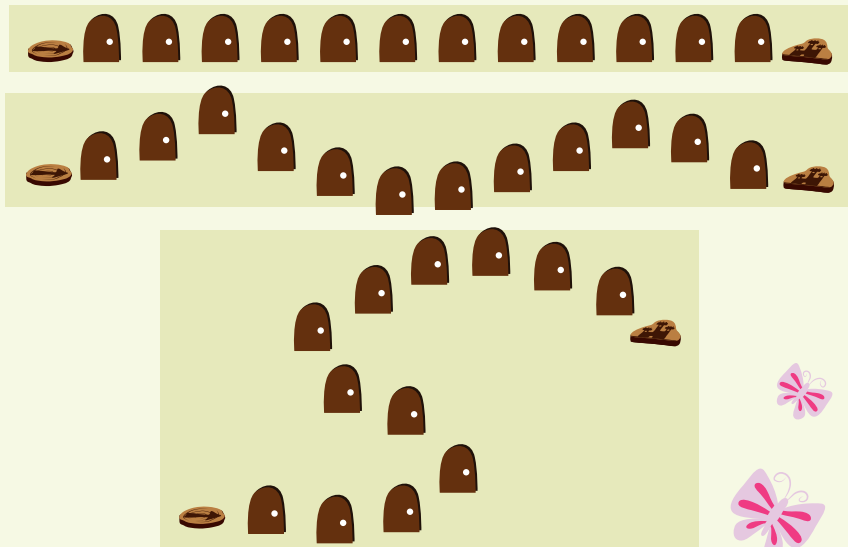


## • Spinner cu 3 discuri cu model fata- verso



## Pregatirea pentru joc

- Aranjeaza traseul pentru joc. Pune jetonul cu sageata de start oriunde in zona de joc ( pe o suprafata dreapta). Apoi aranjeaza cele 12 rame de usi si usile, in functie de culoare. Fiecare usa are o rama potrivita, de aceiasi culoare.
- Poti aranja usile intr-o multime de variante, care mai de care mai creative- fie in linie dreapta, fie poti forma un traseu ocolit.



- Pune jetonul cu castel la sfarsitul sirului de usi.
- Fiecare jucator isi va alege pionul cu cizmulita preferata si il va pune la linia de start.



### Pregatirea spinner-ului:

- Alege ce varianta de joc vrei sa joci si alege ce disc vei folosi pentru spinner.
- Asambleaza spinner-ul ca in imaginea din stanga

## Jocul 1: Sari peste usi ( 2 – 4 jucatori)

### Obiectivul jocului:

Fii primul care ajunge de la punctul de pornire la castel.

### Pregatirea pentru joc

- Aranjeaza usile astfel incat sa formezi un traseu de joc.
- Decide cu ce te vei juca: **culori, forme sau numere** si in functie de asta alege si discul potrivit pentru spinner. **Daca te decizi sa joci cu culori, alege discul pentru Jocul 1 A si pune-l pe spinner.**
- Fiecare jucator isi alege o cizmulita si o pune la linia de start.

## Reguli pentru a te deplasa de la o usa la alta (pentru Culori, Forme sau Numere)

- Cand este randul tau vei inainta la prima usa din traseu care corespunde cu culoarea, forma sau numarul indicat de spinner.
- Daca culoarea, forma sau cifra indicata de spinner nu corespunde cu nici una din usile aflate in fata ta pe traseu, atunci iti vei muta cizmulita inapoi, la prima usa care corespunde cu caracteristica indicata de spinner.
- Daca spinner-ul se opreste pe Cheita, te deplasezi la urmatoarea usa aflata pe traseu.

### Reguli de joc:

- Cel mai tanar jucator incepe jocul , invartind spinner-ul. Jucatorul isi muta cizmulita la prima usa a carei culoare corespunde cu cea indicata de spinner.
- Fiecare jucator va invarti spinner-ul si se va deplasa inainte sau inapoi, in functie de culoarea indicata de spinner.
- Cand ajungi la ultima usa din traseu trebuie sa nimeresti CHEITA atunci cand invarti spinner-ul pentru a putea sa inaintezi la castel si sa castigi jocul.

Nu uita, calatoria prin padure nu te duce direct la castel. Exact atunci cand credeai ca ai ajuns la ultima usa, spinner-ul te va face sa te intorci in mijlocul padurii sau chiar la inceputul traseului – in functie de culoarea pe care o nimeresti.

### Cine castiga jocul:

Primul jucator care ajunge la piesa cu castelul castiga jocul.

**Regulamentul de joc este valabil si pentru restul de variante de joc – cu forme sau numere. Trebuie doar sa alegeți discul potrivit pentru spinner.**

## Jocul 2: Din usa in usa ( 2 – 4 jucatori)

### Obiectivul jocului:

Fii primul care ajunge de la punctul de pornire la castel.

### Pregatirea pentru joc:

- Aranjeaza usile astfel incat sa formezi un traseu de joc.
- Decide cu ce te vei juca: **culori, forme sau numere** si in functie de asta alege si discul potrivit pentru spinner. **Daca te decizi sa joci cu culori, alege discul pentru Jocul 2 B si pune-l pe spinner.**
- Fiecare jucator isi alege o cizmulita si o pune la linia de start.

- Inverte spinner-ul pentru a vedea cat de departe poti inainta pe traseul cu usi.
- Poti inainta doar daca una din cele 3 culori/forme/ numere indicate de spinner se potriveste cu cele doar de pe usa din fata ta.
  - Ex: Daca spinner-ul indica culorile "portocaliu, roz si mov" te poti deplasa la prima usa din fata ta doar daca aceasta are una dintre culorile indicate de spinner. Spre exemplu, este roz. Te poti deplasa la cea de a doua usa daca aceasta este portocalie sau mov. Sa presupunem ca este mov. Poti inainta si la cea de a treia usa doar daca aceasta este portocalie. Daca urmatoarea usa nu se potriveste cu nici una din culorile indicate de spinner nu mai poti inainta la aceasta tura.
  - La fiecare tura, culorile indicate de spinner pot fi folosite doar o singura data. Spre exemplu, daca te deplasezi la usa portocalie si dupa ea se mai afla inca o usa portocalie nu te mai poti deplasa si la aceasta din urma.
- Daca spinner-ul se opreste pe "**Cheita**", te deplasezi la urmatoarea usa aflata pe traseu.

### Reguli de joc:

- Cel mai tanar jucator incepe jocul , invartind spinner-ul.
- Cand este randul tau, te poti deplasa intre 1 si 3 usi, in functie de combinatia de culori indicata de spinner si de usile care se afla in fata ta pe traseu.
- Fiecare jucator va invarti spinner-ul si se va inainta pe traseu folosind propria strategie de joc.
- Cand ajungi la ultima usa din traseu trebuie sa nimeresti CHEITA atunci cand invarti spinner-ul pentru a putea sa inaintezi la castel si sa castigi jocul.

### Cine castiga jocul:

Primul jucator care ajunge la piesa cu castelul castiga jocul.

**Regulamentul de joc este valabil si pentru restul de variante de joc – cu forme sau numere. Trebuie doar sa alegeti discul potrivit pentru spinner.**



## Deschide usa si descopera o poveste noua

### Joc ideal pentru dezvoltarea imaginatiei si pentru a invata sa spui povesti cat mai creative

Ce vezi cand privesti in jurul tau? Uita-te cu atentie s-ar putea sa descoperi lucruri noi! Micutii cu ochii ageri ca de vultur s-ar putea sa descopere o usa secreta care duce catre un taram magic in gradina din spatele casei, in bucatarie, dormitor sau chiar langa un copac. Te-ai gandit vreodata ca s-ar putea ca intrarea intr-o casa magica din Alta Lume sa fie chiar in preajma ta?

Foloseste usile pentru a crea povesti, pentru a visa cu ochii deschisi la Alte Lumii si pentru a te intreba ce creatura misterioasa locuieste dupa fiecare usa. Incotro duce oare aceasta usa? Daca te simti creativ poti completa povestea cu decoruri deosebite si personaje misterioase si cine stie incotro se va indrepta povestea si prin ce aventuri vei trece?

Creati Alte Lumi si sceanarii noi sau reconstituiti povestile preferate sau situatiile familiare de la scoala sau de acasa. Daca usa este pentru fiinte fermecate sa stii ca acestea abia asteapta sa faca schimb de cadouri si de idei creative cu copiii sau sa ii incurajezeze!

