



Vacuta Marvin Moo organizeaza cele mai distractive petreceri in pijama. De aceasta data ea si -a invitat o multime de prieteni in vizita, iar acestia s-au imbracat foarte colorat. La petrecere vei gasi prajituri gustoase, sucuri, baloane si cadouri. In plus, vei asculta si o multime de povesti interesante.

## Jocul 1

Obiectiv joc :

Gaseste primul vacuta imbracata in combinatia de culori indicata de zaruri. Castigator va fi jucatorul cu cele mai multe jetoane cu vacute.

Pregatirea pentru joc:

Cele 21 de jetoane cu prietenii lui Marvin sunt imprastiate cu fata in sus pe o suprafata dreapta. Tine zarurile la indemana.



## Reguli de joc

- Jucatorul care striga cel mai tare "Moo" incepe primul jocul. El trebuie sa dea cu ambele zaruri.
- Toti jucatorii incep sa caute cardul cu vacuta imbracata in combinatia de culori indicata de zaruri. Spre exemplu, daca ai dat cu zarurile rosu si albastru, atunci toti jucatorii cauta o vacuta imbracata cu hainute rosii si albastre. Primul jucator care atinge jetonul cu vacuta respectiva il castiga.

*Exista o singura vacuta imbracata in combinatia de culori nimerita la aruncarea zarurilor*

- Jocul continua. Urmatorul jucator da cu zarul si apoi toate lumea cauta vacuta imbracata in culorile indicate de zaruri.
- Daca aceeaasi combinatie de culori este obtinuta a doua oara (adica jetonul a fost deja castigat de un jucator), atunci cel care are acel jeton trebuie sa il arate celorlalti

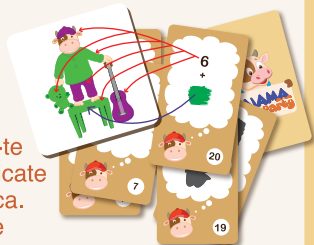
## Sfarsitul jocului:

Jocul se incheie cand jetonele se termina. Jucatorul cu cele mai multe jetoane cu vacute este castigator.

## Jocul 2

Obiectiv joc :

Gaseste primul vacuta, bazandu-te pe caracteristicile si cerintele indicate de cardurile cu probleme de logica. Jucatorul care are cele mai multe carduri castiga.



## Pregatirea pentru joc:

Cele 21 de jetoane cu prietenii vacutei Marvin Moo sunt imprastiate cu fata in sus pe o suprafata dreapta.

Amesteca cardurile cu probleme de logica si aseaza-le teanc cu fata in jos

## Familiarizeaza-te cu cardurile cu probleme de

- Toate cardurile cu probleme de logica au pe ele o vacuta ganditoare. In bula cu ideea vacutei vei gasi caracteristicile sau cerintele pentru identificarea jetonului cu vacuta corect. Acestea sunt grupate in 4 categorii:

*O cruce peste orice culoare/ obiect/ numar/ forma/model -insemna ca respectiva caracteristica nu trebuie sa se regaseasca pe jetonul cautat.*

- Culoare + un anumit obiect- Va trebui sa gasesti jetonul cu culoarea si obiectul respectiv.
- Culoare + numar- Va trebui sa gasesti jetonul pe care sunt reprezentate culorile si numarul respectiv de obiecte. Ex : tricou, pijama, palarie, papucei, prajitura etc.
- Model/forme- Aceste carduri te pun sa gasesti jetonul cu vacuta cu acel model sau forma- impreuna cu alte caracteristici: culoare, obiect sau numar.
- Recunoasterea umbrei obiectului- pe aceste carduri vei descoperi o umbra, iar tu trebuie sa gasesti jetonul cu vacuta al carui obiect se potriveste cu umbra.

Spre exemplu, daca pe card vei gasi o stea si cifra 6, trebuie sa cauti un jeton cu 6 obiecte si o vacuta care este imbracata intr-o pijama cu stea.

- Primul jucator care atinge jetonul corespunzator il ia si il arata celorlalti.
- Daca alegerea este corecta, jucatorul pastreaza cardul cu problema de logica si pune la loc jetonul.  
*Fiecare card cu problema de logica este numerotat, iar jetonul cu vacuta cu solutia potrivita este marcat cu acelasi numar pe spate.*  
*Cardurile cu problema de logica au o singura solutie, adica le va corespunde un singur jeton cu vacuta.*
- Jocul continua cu urmatorul jucator care trage un card cu o problema de logica si cu cautarea jetonului potrivit.

## Sfarsitul jocului:

Jocul ia sfarsit cand toate problemele de logica au fost rezolvate. Jucatorul care a strans cele mai multe carduri castiga.

*Nota: Pentru un joc mai usor, potrivit copiilor mai mici, atunci cand identificati o pereche corecta formata din jeton – card cu problema de logica, dati-o deoparte. Astfel, celor mici le va fi mai usor sa gaseasca jetoanele potrivite pentru cardurile cu probleme de logica ramase.*