

ZASADY
GRY

Trefl
active

MATAŁAKI POTWORKI



5+

Witajcie w świecie wesołych potworków! Skaczcicie, kręcicie się i gimnastykujecie, po czym traficie woreczkiem w wylosowanego stwora. Pod prawą nogą, z zasłoniętym okiem, a może zza pleców? Potworki przygotowały wiele zadań, aby utrudnić Wam oddanie celnych rzutów!

ZAWARTOŚĆ:

- 1 płachta z potworkami
- 1 tarcza z zadaniami
- 1 strzałka losująca zadania
- 6 słupków
- 2 łuki
- 4 narożniki
- 2 łączniki typu „T”
- 1 łącznik prosty
- 4 kolorowe worki
- 4 gumki antypoślizgowe
- instrukcja




PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Wymagany montaż przez osobę dorosłą
- Połączcie wszystkie elementy konstrukcji zgodnie z obrazkiem powyżej.
- Przymocujcie strzałkę do tarczy losującej zadania.
- Przymocujcie płachtę z grafiką do konstrukcji przy pomocy rzepów. Do zestawu dołączone są samoprzylepne gumki, które dodatkowo stabilizują konstrukcję podczas zabawy w domu.
- Dostosujcie odległość rzutów do wieku i umiejętności uczestników. Dystans może być jednakowy dla wszystkich, ale nie musi. Starszym graczom punkt rzutu wyznaczyć można dalej niż młodszym. W ten sposób wyrównane zostaną szanse wszystkich uczestników zabawy.
- W zależności od rozgrywki wylosujcie lub wybierzcie dowolne worki.
- Połóżcie w dostępnym miejscu tarczę losującą zadania i zapoznajcie się z nimi. Ikony na tarczy przedstawiają 12 różnych zadań do wykonania w trakcie rozgrywki.
- Jesteście gotowi do gry!

Rozgrzywka 1 – Ćwicz, rzucaj, wygrywaj!

Celem gry jest poprawne wykonanie pięciu zadań – oddanie pięciu celnych rzutów woreczkiem do odpowiedniego otworu, wylosowanego za pomocą tarczy losującej w trakcie tury gracza.

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. W swojej turze gracz losuje przy użyciu tarczy zadanie do wykonania podczas rzutu. Strzałka na tarczy wskazuje także kolor potworka na płachcie, w którego należy trafić workiem. Następnie gracz rzuca do wylosowanego otworu na płachcie. Każdy uczestnik ma najwyżej 3 próby. Kiedy worek wpadnie do odpowiedniego otworu płachty, gracz otrzymuje punkt, po czym następuje tura kolejnego uczestnika. Punkty możecie liczyć w pamięci lub zapisywać je na kartce.

UWAGA! Wylosowanie na tarczy pola w kolorze zielonym  nakazuje graczowi trafienie woreczkiem w bossa potworków. Gracz, który wylosował

jedno z zielonych pól, wybiera dowolne zadanie z tarczy, które chce wykonać podczas rzutu w bossa.

Koniec gry. Wygrywa gracz, który jako pierwszy wykona poprawnie pięć zadań i trafi do wylosowanych otworków na płachcie. W tym momencie gra kończy się natychmiast.

Rozgrywka 2 – Wszyscy na potworki!

Celem gry jest poprawne wykonanie zadań wylosowanych za pomocą tarczy i oddanie celnych rzutów woreczkiem do wylosowanych potworków na płachcie podczas 5 rund.

Grę rozpoczyna najstarszy uczestnik. Na początku każdej rundy gracz losuje przy użyciu tarczy kolor potworka na płachcie, do którego rzucać będą wszyscy uczestnicy (wskazuje go strzałka). Kolejna osoba losuje, dla wszystkich uczestników, zadanie do wykonania podczas rzutu. Następnie wszyscy gracze po kolei rzucają do odpowiedniego otworu na płachcie, wykonując wyznaczone zadanie. Każdy ma najwyżej 3 próby, aby trafić wskazanego potworka. Kiedy worek wpadnie do odpowiedniego otworka płachty, gracz otrzymuje punkt i kolejka przechodzi na następną osobę. Gdy każdy wykona swoje rzuty, następuje kolejna runda i zmiana gracza losującego.

UWAGA! Wylosowanie na tarczy pola w kolorze zielonym  nakazuje


graczowi trafienie woreczkiem w bossa potworków. Gracz, który wylosował jedno z zielonych pól, wybiera dla wszystkich uczestników dowolne jednakowe zadanie z tarczy, które muszą wykonać podczas rzutu w bossa.

Koniec gry. Wygrywa gracz, który uzyska największą liczbę punktów podczas rozgrywki składającej się z 5 rund.

Rozgrywka 3 – Czas start!

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów za celne rzuty woreczkami do otworków na płachcie w czasie 1 minuty.

UWAGA! Możecie poprosić osobę dorosłą o pomoc w odmierzaniu czasu, na przykład za pomocą stopera w telefonie komórkowym.

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy. Każdy ma 1 minutę na trafienie jak największej liczby potworków. Gracz może wykonać tyle prób, na ile pozwoli mu czas 1 minuty. W każdej chwili można podbiec do płachty, zabrać woreczki i wrócić na wyznaczone miejsce do rzutów. Kiedy worek wpadnie do otworka bossa potworków  (zielone pole na płachcie), gracz otrzymuje 2 punkty. Za trafienie

każdego z pozostałych potworków gracz dostaje 1 punkt. Po upływie czasu kolejka przechodzi na następnego uczestnika zabawy. Punkty możecie liczyć w pamięci lub zapisywać je na kartce.

Koniec gry. Wygrywa gracz, który uzyska największą liczbę punktów podczas jednogminutowej rozgrywki.

Pamiętajcie, by przestrzegać zasad fair play. Należy zachowywać się w porządku wobec pozostałych graczy – nie wolno im przeszkadzać, gdy losują zadanie i wykonują swój rzut.

ZNACZENIE IKON NA TARCZY LOSUJĄCEJ



Uklęknij na lewym kolanie i rzuć prawą ręką.



Wykonaj 3 obroty w prawo i rzuć woreczkiem.



Uklęknij na prawym kolanie i rzuć lewą ręką.



Wykonaj 3 obroty w lewo i rzuć woreczkiem.



Stań na prawej nodze i rzuć prawą ręką.



Rzuć woreczkiem, mając jedno oko zastonięte dłonią.



Stań na lewej nodze i rzuć lewą ręką.



Rzuć woreczkiem położonym na lewej stopie.



Stań tyłem do płachty i rzuć woreczkiem między nogami.



Rzuć woreczkiem położonym na prawej stopie.



Podnieś ugiętą lewą nogę i rzuć pod nią.



Podnieś ugiętą prawą nogę i rzuć pod nią.



Trefl SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
trefl.com

Autor gry: Paweł Piątkowski

Zespół: Elżbieta Mistał-Kosk, Izabela Dawidowicz,
Beata Kaźmierczak, Małgorzata Iwan, Kamil Licbarski

Ilustracje: Sebastian Goyke

Opracowanie graficzne: Monika Duc, Iwona Murawska