

ZASADY
GRY

Trefl
active

MaTALAKI!

ZWIERZAKI



3+

Witajcie w świecie łakomych zwierzaków! Skaczcicie, kręcicie się i gimnastykujecie, aby poczęstować woreczkiem wybranego pupila. Po obrocie, z rozkroku, a może z zasłoniętym okiem? Podczas próby nakarmienia leśnych głodomorków czeka na Was wiele zabawnych zadań!

ZAWARTOŚĆ:

- 1 płachta ze zwierzakami
- 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. Kolory worków odpowiadają pokarmom spożywanym przez zwierzaki:
 - **zielony worek » sałata » ślimak**
 - **pomarańczowy worek » marchewka » królik**
 - **czerwony worek » jabłko » robak**
 - **brązowy worek » orzeszek » wiewiórka**
- 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 – Nakarm wszystkie zwierzaki!

Celem gry jest poprawne wykonanie zadań i oddanie celnych rzutów woreczkami do wszystkich 4 zwierzaków na płachcie w taki sposób, aby kolor woreczka (pokarmu) pasował do koloru otworu na płachcie.

Grę rozpoczyna najstarszy uczestnik. W swojej turze gracz losuje przy użyciu tarczy zadanie do wykonania podczas rzutu. Następnie rzuca w odpowiedni sposób kolorowym woreczkiem do pasującego otworu na płachcie (np. czerwonym woreczkiem do otworu przedstawiającego jabłko).

Podczas jednej tury gracz wykonuje rzuty wszystkimi woreczkami (łącznie 4 rzuty). Przed każdym rzutem uczestnik losuje za pomocą tarczy nowe zadanie. W wyniku poprawnie wykonanego rzutu zwierzak zostaje nakarmiony. Graczowi pozostają do nakarmienia pozostałe zwierzaki. Po 4 rzutach następuje tura kolejnego uczestnika. W tej rozgrywce punkty umieszczone na płachcie nie mają znaczenia.

Koniec gry. Wygrywa gracz, który po zakończeniu kolejki rzutów przez wszystkich uczestników nie będzie miał do nakarmienia już żadnego zwierzaka. Jeśli takich graczy jest więcej, ogłasza się remis.

Rozgrywka 2 – Punktuj zwierzaki!

Celem gry jest zdobycie 20 punktów. Punkty przyznawane są za poprawne wykonanie zadania wylosowanego za pomocą tarczy i oddanie celnego rzutu woreczkiem do otworu na płachcie.

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. W swojej kolejce gracz losuje przy użyciu tarczy zadanie do wykonania podczas rzutu. Następnie rzuca w odpowiedni sposób do dowolnego otworu na płachcie. Każdy ma 3 próby. W wyniku poprawnie wykonanego rzutu gracz otrzymuje tyle punktów, ile przypisanych jest do danego zwierzaka (punktacja znajduje się na płachcie). Gdy gracz wykona wszystkie swoje próby, kolejka przechodzi na następnego uczestnika. Punkty możecie liczyć w pamięci lub zapisywać je na kartce. W tej rozgrywce kolory woreczków nie mają znaczenia.

Koniec gry. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi 20 punktów. W tym momencie gra kończy się natychmiast.

Rozgrywka 3 – Czas na ucztę!

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 gracz. W swojej kolejce każdy uczestnik ma 1 minutę na nakarmienie jak największej liczby zwierzaków. Gracz może wykonać tyle prób, na ile pozwoli mu czas 1 minuty. Gracz w każdej chwili może podbiec do płachty, zabrać woreczki i wrócić na wyznaczone miejsce do rzutów. Za trafienie do otworu gracz otrzymuje tyle punktów, ile przypisanych jest do danego zwierzaka (punktacja znajduje się na płachcie). 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



Rzuć prawą ręką.



Rzuć lewą ręką.



Stań w rozkroku i rzuć rękami, wyrzucając woreczek spomiędzy nóg.



Uklęknij na oba kolana i rzuć prawą ręką.



Uklęknij na oba kolana i rzuć lewą ręką.



Rzuć z wysoku.



Wykonaj 1 obrót w prawo i rzuć woreczkiem.



Wykonaj 1 obrót w lewo i rzuć woreczkiem.



Rzuć woreczkiem, mając lewe oko zasłonięte dłonią.



Rzuć woreczkiem, mając prawe oko zasłonięte dłonią.



Wykonaj 3 pajacyki i rzuć.



Kłaśnij rękami 3 razy i rzuć.



Trefl
active

Trefl SA

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

Autor gry: Paweł Piątkowski

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

Ilustracje: Sebastian Goyke

Opracowanie graficzne: Monika Duc, Iwona Murawska