

Good night

3 GAMES: MEMORY

MATCHING
& DEDUCTION

Bee!!



REGULI DE JOC

Noapte buna 3 in 1

TREI MODURI DE JOC: MEMORIE, POTRIVIRE ȘI DEDUCȚIE

Jucătorii aleg un mod de joc și îi trimit la culcare pe micii prieteni somnoroși.

A FOST ODATĂ CA NICIODATĂ...

... în îndepărtatul ținut al somnoroșilor, 18 prieteni foarte adormiți se pregătesc de culcare.

Număr de jucători: de la 2 la 5

Vârsta jucătorilor: de la 3 ani în sus

Durata unui joc: 10 minute

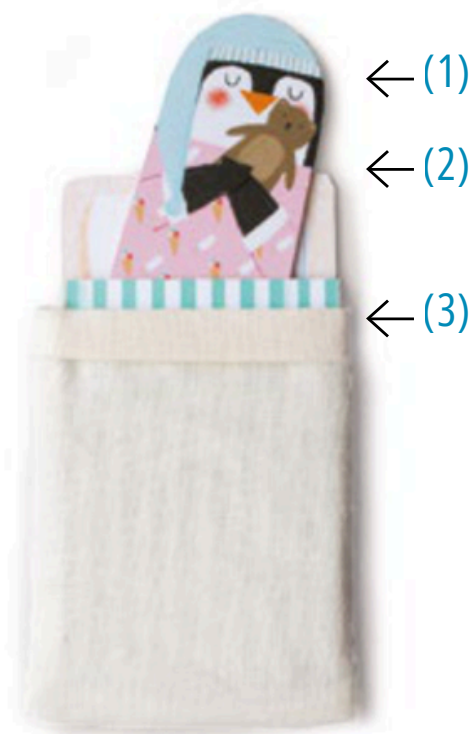
PIESE INCLUSE

- 18 plăcuțe din carton (2)
- 18 personaje cu două fețe (1): cu fața în sus (treji) sau cu fața în jos (adormiți)
- 18 săculeți din bumbac (3)
- 2 cărți cu monștri
- 12 cărți cu case

JOCUL 1: JOC DE MEMORIE

ÎNAINTE DE A ÎNCEPE

- Pregătiți paturile introducând cele 18 plăcuțe (2) în cei 18 săculeți (3).
- Puneți cele 18 personaje (1) cu fața în sus în fiecare pat, având pijamalele ascunse.
- Amestecați paturile și răspândiți-le pe suprafața de joc (4).



JOCUL:

Scopul este de a găsi perechi de personaje care poartă aceleași pijamale. Jucătorii joacă pe rând și scot câte două personaje din paturile lor pentru a le privi modelul de pe pijamale.

Dacă poartă pijamale diferite, jucătorul le lasă cu fața în sus în paturile lor, așa cum erau înainte, iar rândul trece la următorul jucător. Dacă poartă aceleași pijamale, înseamnă că acum pot merge la culcare; jucătorul întoarce personajele cu fața în jos în paturile lor și continuă să joace. Când jucătorii au colaborat pentru a potrivi toate perechile și au așezat toate personajele la somn cu fața în jos, este timpul să stingă luminile și toată lumea merge la culcare.

Varianta mai dificilă

Dacă știți deja ce pijamale poartă fiecare personaj, încercați să jucați invers: începeți jocul cu personajele cu fața în jos și întoarceți-le pe rând pe măsură ce găsiți perechile potrivite.

JOCUL 2: FAMILII

ÎNAINTE DE A ÎNCEPE

- Introduceți cele 18 plăcuțe în cei 18 săculeți.
- Puneți cele 18 personaje la întâmplare în fiecare pat, unele cu fața în sus și altele cu fața în jos, având pijamalele ascunse.
- Amestecați paturile și răspândiți-le pe suprafața de joc.
- Formați un pachet din cele 12 cărți cu case și lăsați-le cu fața în jos.

JOCUL:

Scopul fiecărui jucător este de a găsi toți membrii aceleiași familii dintr-o singură încercare. Fiecare jucător ia o carte cu casă din pachet. La sfârșitul jocului, câștigă jucătorul care a completat cele mai multe case.

Jucătorii joacă pe rând. Primul jucător scoate un personaj din patul său și îl privește. Ceilalți jucători trebuie, de asemenea, să poată vedea cartea. Dacă pe cartea cu casă a jucătorului există un membru al familiei cu aceleași caracteristici, jucătorul mai scoate un personaj din patul său. Dacă acest personaj nu are aceleași trăsături cu niciunul dintre membrii familiei, jucătorul pune personajul înapoi în patul lui, iar rândul trece la următorul jucător.

Când un jucător reușește să găsească toți membrii familiei de pe cartea sa cu casă în timpul aceleiași ture, fără nicio greșală, câștigă jocul. Jucătorul păstrează cartea cu casă și ia una nouă din pachet pentru a continua jocul la tura următoare.

Când nu mai rămân cărți cu case în pachet, jocul se termină și cu toții putem merge la culcare.

JOCUL 3: UNDE ESTE MONSTRUL DE SUB PAT?

ÎNAINTE DE A ÎNCEPE

- Pregătiți paturile introducând cele 18 plăcuțe în cei 18 săculeți.
- Puneți cele 18 personaje cu fața în sus în fiecare pat, având o parte din pijamale la vedere.
- Amestecați paturile și răspândiți-le pe suprafața de joc.

JOCUL:

Scopul este de a descoperi unde se ascunde monstrul de sub pat.

În acest joc avem nevoie de un coordonator de joc, care va fi responsabil cu ascunderea unui monstru și cu răspunsul la întrebările celorlalți jucători.

Pentru început, toți jucătorii închid ochii în timp ce coordonatorul de joc ascunde o carte cu monstru sub unul dintre paturi.

Jucătorii pun întrebări pe rând coordonatorului pentru a descoperi unde se ascunde monstrul. Jucătorii pot adresa în total doar cinci întrebări, iar coordonatorul poate răspunde doar cu „da” sau „nu”. De exemplu:

- Monstrul se ascunde sub patul unui pinguin?
- Monstrul se ascunde sub patul unui personaj care poartă ochelari?

După ce au pus întrebările, jucătorii arată spre patul sub care cred că se ascunde monstrul. Dacă ghicesc corect, câștigă jocul.

Jucătorii pot întoarce personajele cu fața în jos dacă sunt siguri că monstrul nu se află sub patul lor, sau pot juca bazându-se doar pe memorie.

Varianta mai dificilă

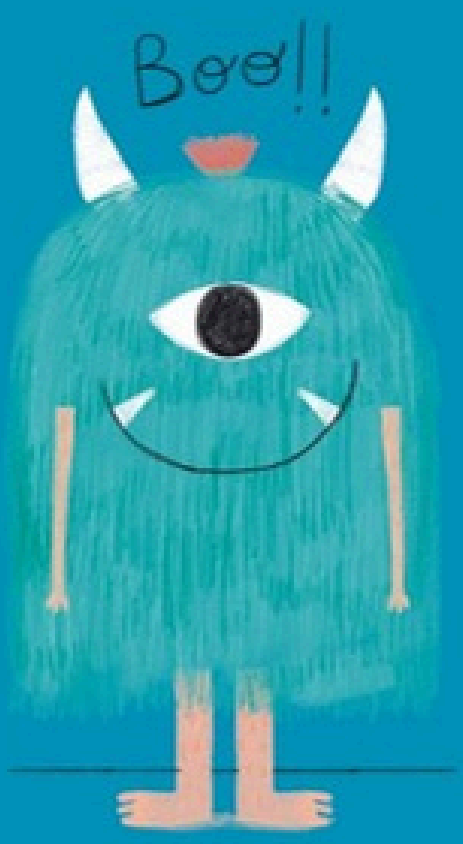
Coordonatorul de joc ascunde doi monștri sub paturi diferite. Întrebările trebuie să aibă același format, însă răspunsurile nu mai sunt întotdeauna exclusive, având în vedere că acum există doi monștri.

La final, jucătorii indică cele două paturi sub care cred că se ascund monștrii și trebuie să le ghicească corect pe amândouă pentru a câștiga.

DINCOLO DE JOC

Iată un joc care...

- Exersează memoria.
- Încurajează jucătorii să facă conexiuni logice.
- Solicită deducția.
- Stimulează emoțiile.



loñdji.[®]
B A R C E L O N A