

24 431 7

Poprzez zabawę gra wprowadza dzieci w świat kolorów i kształtów. Dla różnych grup wiekowych przewidziano różne warianty gry, w których odpowiednio dobrane kształtem i kolorem klocki trzeba we właściwy sposób dopasować do pól w planszy. Colorama rozwija spostrzegawczość, zdolność porównywania i dopasowywania, jak również sprawność manualną.

Uwagi wstępne

Poszczególne warianty gry zostały przedstawione według stopnia trudności: od najprostszego do najtrudniejszego. Młodsze dzieci powinny rozpocząć grę od pierwszego wariantu, a następnie, w zależności od wieku, przejść do kolejnych.

Wariant 1:

Poznaj klocki, Dla 1 – 6 dzieci w wieku od 3 lat

Wszystkie klocki należy pomieszać i rozdać w jednakowych ilościach poszczególnym graczom. Klocki, które pozostaną należy od razu umieścić w odpowiednich miejscach na planszy.

Dzieci kolejno układają po jednym klocku gładką, zamkniętą powierzchnią ku górze, na odpowiednie kształtem i kolorem pole na planszy. Przykład: "żółty okrągły" klocek ma swoje miejsce na żółtym polu z okrągłym zagłębieniem.

Gra kończy się w momencie, gdy na wszystkich polach znajdują się klocki. W tej grze nie ma ani zwycięzców ani pokonanych.

Wariant 2:

Poznaj kostki do gry, Dla 2 – 6 dzieci w wieku od 4 lat

Przygotujcie kostkę z kolorami. Następnie ułóżcie wszystkie klocki w odpowiednich miejscach na planszy do gry. Gra odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki gracz rzuca kostką i bierze z planszy klocek w kolorze, który pasuje do koloru wyrzuconego na kostce. Klocki zabrane z planszy gracze układają przed sobą. ZIELONY kolor na kostce do gry oznacza na przykład: zielony kwadrat albo zielony trapez.

Joker na kostce zastępuje wszystkie kolory. Po wyrzuceniu jokera można więc zabrać z planszy dowolny klocek.

Jeżeli pod koniec gry wyrzucony zostanie kolor, w którym nie ma już żadnego klocka na planszy, kolejka przepada i kostką rzuca następny gracz.

Pusta ścianka kostki oznacza „miałeś pecha” – niestety tracisz kolejkę. Gra kończy się w momencie, gdy z planszy zostaną zabrane wszystkie klocki. Wygrywa ten gracz, który zebrał najwięcej klocków.

Te same zasady można wykorzystać przy następnym wariantcie gry, używając tym razem kostki z kształtami. Kostka określa wylosowany kształt. Gracze mogą więc zdjąć z planszy odpowiedni klocek o dowolnym kolorze. Joker daje wolny wybór kształtu.

Wariant 3:

Colorama, Dla 2 - 6 dzieci w wieku od 5 lat

Gra toczy się według zasad wariantu 2, ale z użyciem dwóch kostek. Podczas swojej kolejki gracz rzuca kostkami i bierze z planszy klocek, który pasuje do koloru i kształtu wyrzuconych na kostkach. Klocki zabrane z planszy gracze układają przed sobą.

Pusta ścianka kostki oznacza, że kolejka przepada. A oto kilka przykładów, jakie kombinacje mogą wystąpić:

Przykład 1:

ZIELONY I KWADRAT:

Należy zabrać z planszy zielony kwadrat.

Przykład 2:

ZIELONY I JOKER:

Można zabrać zielony klocek w dowolnym kształcie.

Przykład 3:

SZEŚCIOKĄT I JOKER:

Można zabrać sześciokąt w dowolnym kolorze.

Przykład 4:

PUSTA ŚCIANKA I KOŁO:

Strata kolejki.

Wariant 4:

Colorama dla zaawansowanych, Dla 2 – 6 dzieci w wieku od 5 lat

Zasady gry Colorama poszerzamy o następujące zmiany:

Klocków nie układa się na planszy na samym początku gry lecz miesza i rozdaje pomiędzy graczy w równych ilościach. Klocki, które pozostaną należy umieścić w odpowiednich miejscach na planszy przed rozpoczęciem gry.

Każdy gracz próbuje teraz ułożyć swoje klocki na planszy, używając obu kostek. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy ułożył wszystkie swoje klocki na planszy.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia.

Dystrybutor: TM Toys Sp. z o.o., Ul. Pomorska 144, 70-812 Szczecin, www.tmtoys.pl