

Moje pierwsze gry

Pierwszy sad

Gra kooperacyjna dla 1-4 graczy od 2 lat.

Pomysł: Anneliese Farkaschovsky

Projekt graficzny: Jutta Neundorfer

Czas gry: około 10 minut

Drodzy Rodzice,

niniejsza gra jest uproszczoną wersją naszej klasycznej gry „Sad”. Została dostosowana do potrzeb najmłodszych dzieci, a jej elementy są zaprojektowane w taki sposób, by pasowały do dziecięcych rączek. Gra rozwija umiejętności motoryczne dziecka i sprawia, że może również grać swobodnie i kierować się własną wyobraźnią. Nazywajcie kolory i kształty drewnianych elementów, gdyż w ten sposób stymulujecie język, słuch oraz kreatywność dziecka. Ono z kolei odnajdzie w grze dużą przyjemność.

Życzymy Wam wspaniałych chwil zabawy z Waszymi dziećmi!

Twórcy gier dla dzieci

Zawartość gry

1 kruk, 1 kosz na owoce,

4 jabłka zielone, 4 jabłka czerwone,

4 żółte gruszki, 4 niebieskie śliwki
5 kart tworzących drogę, 4 drzewa,
1 kostka z symbolami i różnymi kolorami
1 instrukcja gry

Cel gry

Gracze starają się wspólnie zebrać owoce z drzew, zanim w sadzie zjawi się kruk.

Przygotowanie do gry

Ustawić cztery drzewa pośrodku stołu i rozłożyć na nich odpowiednie owoce. Pięć kart z drogą ułożyć w rzędzie obok drzew, jak na zdjęciu poniżej.

Ustawić kruka przed pierwszą kartą z drogą.

Przygotować kosz oraz kostkę.

Przebieg partii

Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Grę zaczyna gracz, który jako ostatni zjadł jabłko. Jeśli nie udaje się osiągnąć porozumienia w tej kwestii, grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Rzuca on kostką.

Na którą ściankę upadnie kostka?

- **Kolor czerwony, żółty, zielony lub niebieski**

Zbierz owoc w kolorze kostki z odpowiedniego drzewa i włóż go do kosza. Jeśli na drzewie nie ma już owoców, nic się nie dzieje. Następny gracz rzuca kostką.

- **Kosz na owoce**

Zbierz owoc z dowolnego drzewa i włóż go do kosza.

- **Kruk**

O nie! Kruk zbliża się do sadu. Postaw go na kolejnej karcie z drogą.

Następnie kolejny gracz rzuca kostką.

Zakończenie partii

Jeśli graczom uda się zebrać wszystkie owoce przed przybyciem kruka do sadu, wszyscy wygrywają partię. Okazali się być szybsi od łakomego kruka.

Jeśli kruk przekroczy ostatnią kartę z drogą i znajdzie się w sadzie przed zebraniem wszystkich owoców, wtedy wszyscy gracze przegrywają partię.