

LOTTO DŹWIĘKOWE 4+

120 dźwięków do odkrywania świata

1 – 6 graczy

[schemat:]

Replay

Hiszpański – Portugalski

70 dźwięków (trudnych)

Włoski – Rosyjski

Start

Francuski – Angielski

50 dźwięków (łatwych)

Niemiecki – Niderlandzki

Niniejsza gra służy nie tylko rozwijaniu zmysłu słuchu, ale także obserwacji oraz szybkiego reagowania. Gra jest atrakcyjna zarówno dla dzieci, jak i dorosłych, ponieważ dzięki niej można poznawać odgłosy zwierząt, śpiew ptaków, odgłosy życia codziennego oraz instrumentów muzycznych. Poza tym, słuchając obcojęzycznych nazw odgłosów, można rozwinąć słownictwo aż w 8 językach!

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU

- 1 pudełko elektroniczne (bez baterii – potrzebne są 2 baterie AAA)
- 120 żetonów (50 żółtych oraz 70 czerwonych)
- 1 instrukcja gry

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę rozpocząć od 50 łatwych dźwięków, które są przedstawione na żetonach z żółtą obwódką. Żetony rozłożyć na stole. Wyznaczyć gracza, który kieruje grą i naciska na żółty guzik, aby za każdym razem wydobyć z niego dźwięk. Jeśli chce się grać z wykorzystaniem

najtrudniejszych dźwięków, rozkłada się na stole żetony z czerwoną obwódką i za każdym razem naciska się na czerwony przycisk pudełka.

PRZEBIEG GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby żetonów odpowiadających dźwiękom. Wszyscy gracze przyglądają się żółtym i czerwonym żetonom rozłożonym na stole. Gracz prowadzący grę rozpoczyna rozgrywkę, naciskając na przycisk **S (Start)**: sygnał dźwiękowy oznacza, że odgłosy będą się losowo wydobywały za każdym razem, kiedy naciśnie się na przycisk żółty – tak przebiega gra w przypadku grania żółtymi żetonami. Jeśli gra się żetonami czerwonymi, naciska się przycisk czerwony.

Turkusowy przycisk **R (Replay)** pozwala na ponowne odsłuchanie dźwięku, którego się nie usłyszało lub nie rozpoznało. 4 okrągłe przyciski odpowiadają nazwie odgłosu tłumaczonego na różne języki: **Przycisk jasnoniebieski: francuski – angielski, Przycisk ciemnozielony: niemiecki – niderlandzki, Przycisk pomarańczowy: hiszpański – portugalski, Przycisk fioletowy: włoski – rosyjski.**

Jeśli gracz się pomylił, odkłada żeton. Gracz, który poprawnie odgadnie dźwięk i dopasuje go do odpowiedniego obrazka, zdobywa żeton. Wygrywa ten, kto podczas gry zdobędzie najwięcej żetonów.

WARIANT

Jako że wraz z ubywaniem żetonów na stole gra staje się coraz łatwiejsza, proponujemy pozostawić co najmniej 30 obrazków na stole i dawać zapałkę za każdym razem, gdy gracz poprawnie wskaże palcem obrazek zgodny z dźwiękiem. Zapałki będą wymieniane na pionki.

ZAKOŃCZENIE PARTII

Kiedy wszystkie dźwięki w danej serii zostały już wykorzystane, a któryś z graczy usiłuje wydobyć nowy dźwięk z tej serii, słychać zdanie: **fin – the end**. Aby wyzerować lub rozpocząć nową partię należy nacisnąć przycisk **S (Start)**.

Gra wyłącza się automatycznie, kiedy przez 3 minuty nie jest naciskany żaden z przycisków.

ZALECENIA

Przechowywać grę z dala od źródła ciepła oraz słońca. Zachowywać 25-centymetrową odległość między pudełkiem dźwiękowym a uchem. Jeśli gra nie jest wykorzystywana przez kilka tygodni, wyjąć baterie z pudełka.

WYJMOWANIE I WKŁADANIE BATERII

Wymiana baterii powinna być zawsze dokonywana przez osobę dorosłą. Aby wymienić baterie: za pomocą śrubokręta odkręcić śrubkę na klapce od pojemnika na baterie, aby mieć do niego dostęp. Wyjąć zużyte baterie i włożyć dwie nowe baterie alkaliczne AAA o napięciu 1,5 wolta, pamiętając o ich właściwej polaryzacji (oznaczenie na produkcie). Nie mieszać baterii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) oraz ładowalnych. Klapkę od pojemnika na baterie umieścić z powrotem i dokładnie dokręcić śrubkę. Nie można ładować baterii nieprzeznaczonych do tego celu. Baterie ładowalne powinny być ładowane pod nadzorem osoby dorosłej. Przed ładowaniem baterie ładowalne powinny być wyjęte z urządzenia. Nie mieszać baterii nowych i zużytych. Zaciski baterii nie powinny być narażone na zwarcie. Powinno się zachować niniejszą instrukcję, gdyż zawiera ona ważne informacje.