

22490 Calculino

Gra rozwija:



poznawanie liczb, umiejętność liczenia, grupowania przedmiotów



rozpoznawanie, nazywanie i grupowanie kolorów



sprawność ruchowa przy układaniu pionków drewnianych



rozwój języka przy układaniu i zbieraniu pionków drewnianych



poznawanie zwierząt, takich jak ośmiornica, kalmary i inne

Wiek: 4+

Ilość graczy: 1-4

Czas gry: 10 - 20 min.

Autor

Martin Nedergaard Andersen mieszka razem ze swoją żoną i obydwojema dziećmi w Kopenhadze w Danii. W roku 2007 jego pierwsza autorska gra wygrała konkurs na najlepszą grę rodzinną „Family Game of the Year“ w Danii. Następna gra jego autorstwa, opracowana wspólnie z pięcioletnią córką autora wygrała główną nagrodę za najlepszą grę dziecięcą „Children’s Game of the Year“ w Danii. Od roku 2011 autor całkowicie poświęcił się tworzeniu gier i wydał przez ostatnie 3 lata 84 gry. W roku 2012 Martin Nedergaard Andersen otrzymał nagrodę TAGIE w Chicago w kategorii największej wschodzącej gwiazdy w branży „Rising Star Designer“. Oprócz gier, autor pisze również książki z różnymi śmiesznymi cytatami dzieci oraz przewodniki turystyczne. Poza tym autorem jest docentem studiów magisterskich.

„Calculino“ to pierwsza gra autora publikowana w beleduc.

Zawartość opakowania:

- 4 plansze drewniane do gry
- 78 pionków (24 niebieskie, 24 żółte, 24 czerwone i po 2 zapasowe w każdym kolorze)
- 3 kostki z liczbami
- 3 kostki kolorystyczne
- 3 koszyczki z filcu

Idea gry:

W wielkim morzu mieszka wiele małych i większych stworków. Do mieszkańców morskich otchłani zalicza się również ośmiornica „Calculino“ i rozgwiazdy w różnych kolorach. Mieszkańcy najchętniej spędzają czas wolny opalają się w słońcu i leżąc na bojach pływających na całym morzu. Calculino poznał już dobrze całe morze i doskonale wie, gdzie są najlepsze miejsca na opalanie. Opowiedział właśnie o nich rozgwiazdom i chce je zabrać na swoją ulubioną boję. Potem wrócić razem do domu. Ośmiornica może zabrać w podróż po cztery rozgwiazdy tego samego koloru, które chwyci przyssawkami na swoich ramionach. Pomóż ośmiornicy Calculino zebrać jak najszybciej po cztery niebieskie, cztery żółte i cztery czerwone rozgwiazdy na pokład, aby rozpocząć wielką podróż przez morza.

Wariant podstawowy**Przygotowanie do gry:**

Niebieskie, żółte i czerwone pionki dzielimy na kolory i umieszczamy w trzech oddzielnych koszyczkach z filcu. Każdy gracz posiada swoją własną planszę do gry „Calculino“. Przygotować kostki kolorystyczne. W tym wariancie gry nie używamy kostek z liczbami. Każdy gracz bierze po sześć pionków w każdym kolorze (6x niebieskich, 6x żółtych, 6x czerwonych) z koszyczków. Każdy gracz ma taką samą ilość pionków. Gracz ustawia pionki w zupełnie dowolnej kolejności w otworach na planszy w linii ponad powierzchnią wody.

Na jednym (tym samym odcinku 1-6) nie wolno ustawiać pionków w tym samym kolorze. Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni widział ośmiornicę. Kolejność następnych graczy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

Informacje o planszy do gry

Nad linią wody narysowaną na planszy znajduje się szereg otworów na pionki podzielony na trzy odcinki, na których opisane są otwory - od 1 do 6. Otworom przypisane są również symbole z kostki. Boje dodatkowo rozdzielają poszczególne odcinki i ułatwiają odpowiednie dobranie kostek. Nad otworami znajdują się symbole identyczne z symbolami znajdującymi się na kostce. Pod otworami znajdują się liczby.

W wodzie widzimy naszego bohatera - ośmiorniczkę „Calculino“. W trakcie gry ustawiamy pionki na jego ramiona, na których umieścić trzeba cztery niebieskie, cztery żółte i cztery czerwone pionki.

Przebieg gry

Po wstawieniu pionków do otworów na planszy można rozpocząć właściwą grę. Pierwszy gracz wyrzuca trzy kostki kolorystyczne na raz. Następnie każdą z trzech kostek układa nad wybranym dowolnie odcinkiem z wstawionymi pionkami.

Z każdego odcinka gracz wybiera po jednym pionku w kolorze, który został wyrzucony na kostce. Pionek ten może ustawić na odpowiednim polu na ramionach ośmiorniczki.

<p>Wyrzucam y kostki</p> <p>Kostka 1:</p>  <p>Kostka 2:</p>  <p>Kostka 3:</p> 	 <p>Ustaw kostki nad poszczególnymi odcinkami szeregu pionków.</p>  <p>Tutaj można ustawić i wykorzystać niestety tylko dwie kostki.</p>	 <p>Z każdego odcinka można zabrać tylko jeden pionek w kolorze wyrzuconym na kostce.</p>	 <p>Gracz zabiera trzy pionki z linii pionków i ustawia je na odpowiednich polach ramion ośmiorniczki.</p>  <p>W tym przypadku gracz może zebrać tylko dwa pionki z linii pionków i ustawia je na odpowiednich polach ramion ośmiorniczki.</p>
--	---	--	---

Im dłużej trwa gra, tym więcej strategii wymagane jest od graczy w ustawianiu i wybieraniu pionków. Które kolory już mam? Których kolorów wciąż poszukuje moja ośmiorniczka? Na którym odcinku położyć kostkę, aby wybrać i ustawić pionki w wymaganym kolorze?

Kolory, które już są wykorzystane i ustawione na ośmiorniczce, pozostają w linii pionków nad powierzchnią wody.

Koniec gry

Gracz, który jako pierwszy wypełnił wszystkie ramiona ośmiornicy „Calculino” pionkami wygrywa grę.

Wariant z kostkami liczbowymi dla dzieci starszych niż 4 lata:


Przygotowanie do gry:

Przygotowanie do gry identycznie jak opisano powyżej. Zamiast trzech kostek kolorystycznych w wariantcie korzystamy z trzech kostek liczbowych.

Przebieg gry

Pierwszy gracz wyrzuca trzy kostki liczbowe na raz. Następnie każdą z trzech kostek układa nad wybranym dowolnie odcinkiem z pionkami na planszy. Symbole ścianek kostki nadają się doskonale dla mniejszych dzieci, które w ten sposób o wiele łatwiej znaleźć mogą odpowiednie miejsca. Przy okazji dzieci uczą się od razu liczb nadrukowanych pod paskiem z pionkami.

W pierwszej rundzie odpowiednie dobranie kostek nie jest jeszcze trudne. Ale wraz z postępowaniem gry odpowiednia strategia staje się coraz ważniejsza. Które kolory już mam? Których kolorów wciąż poszukuje moja ośmiorniczka? Na którym odcinku położyć kostkę, aby wybrać i ustawić pionki w wymaganym kolorze, które wypełnią ramiona mojej ośmiornicy?

<p>Wyrzucamy kostki</p> <p>Kostka 1:</p>  <p>Kostka 2:</p>  <p>Kostka 3:</p> 	 <p>Ustaw wszystkie kostki z liczbami przy odcinkach linii pionków.</p>	 <p>Z każdego odcinka można zabrać tylko jeden pionek w kolorze wyrzuconym na kostce.</p>	 <p>Gracz zabiera trzy pionki z linii pionków i ustawia je na odpowiednich polach ramion ośmiorniczki.</p>
--	---	--	--

Z każdego odcinka gracz wybiera po jednym pionku w kolorze, który został wyrzucony na odpowiedniej kostce liczbowej i pionek ten może ustawić na odpowiednim polu na ramionach ośmiorniczki.

Kolory, które już są wykorzystane i ustawione na ośmiorniczce, pozostają w linii pionków nad powierzchnią wody.

Koniec gry

Gracz, który jako pierwszy wypełnił wszystkie przysawki ośmiornicy „Calculino“ pionkami wygrywa grę.






Wariant zaawansowany dla dzieci powyżej 6 lat (dodatek):

Przygotowanie do gry:

Przygotowanie do gry identycznie jak dla wariantu z kostkami liczbowymi. W tym wariantcie gry zalecamy nakleić pasek z papieru z ciągiem liczb (1-18) nad linią z pionkami i trzema oddzielnymi odcinkami liczbowymi (1-6). Nie powinno się jednak zakrywać obrazków z symbolami kostki.

Przebieg gry

Pierwszy gracz wyrzuca trzy kostki liczbowe na raz. W tym wariantcie gry gracze decydują sami, czy wykorzystają liczby wyrzucone na jednej, dwóch lub trzech kostkach. Podczas każdej rundy wyciągamy tylko **jeden** pionek. Również w tym wariantcie gracze muszą opracować strategię działania i zastanowić się, których kolorów im brakuje na ramionach ośmiornicy i gdzie znaleźć mogą brakujące pionki w odpowiednich kolorach.

<p>Wyrzucamy kostki</p> <p>Kostka 1:</p>  <p>Kostka 2:</p>  <p>Kostka 3:</p> 	<p>Gracz ma następujące możliwości:</p> <p>Wersja 1: $3+5+1 = 9$</p> <p>→ zabieramy pionek z pola numer 9</p> <p>Wariant 2: $3+5 = 8$</p> <p>→ zabieramy pionek z pola numer 8</p> <p>Wariant 3: $3+1 = 4$</p> <p>→ zabieramy pionek z pola numer 4</p>	<p>Wersja 1:</p>  <p>Wariant 2:</p>  <p>Wariant 3:</p>  <p>Wariant 4:</p>
--	--	---

Wariant 4: $5 + 1 = 6$

→ zabieramy pionek z pola numer 6

Wariant 5: 1 lub 3 lub 5

→ zabieramy pionek z pola numer 1, 3 lub 5



Wariant 5:



lub






lub



Koniec gry

Gracz, który jako pierwszy wypełnił wszystkie przysawki ośmiornicy „Calculino“ pionkami wygrywa grę i otrzymuje tytuł Króla Liczenia.

Wskazówki dla opiekunów:

	Grupowanie (wiek: 4+): Pozwól dzieciom rozdzielić wszystkie pionki wg kolorów. W ten sposób dzieci poznają i utrwalają sobie podstawowe kolory. Poza tym zapoznają się z podstawowymi pojęciami opisującymi ilości.
	Życie ośmiornicy (wiek: 4+): Opowiedz dzieciom o życiu w morzach. Opowiedz więcej o szczególnych cechach adaptacyjnych organizmów zwierzęcych do życia w takim środowisku. Gra stanowi znakomitą okazję do bliższego zapoznania się z życiem naszych bohaterów. Znakomitym rozwinięciem tematu może być wizyta w akwarium.
	Liczenie (wiek: 5+): W tym wariancie gra służy do liczenia pionków. Dzięki temu możesz wyjaśnić dzieciom w prosty sposób podstawowe działania arytmetyczne. Dla młodszych dzieci ogranicz zakres liczb do 5, w razie możliwości możesz dodawać następne liczby, jak np. 3 pionki niebieskie + 1 pionek czerwony = 4 pionki. Dzięki temu dzieci uczą się postrzegania ilości i rozwijają wyobraźnię w tym zakresie. Dzieci zawsze mogą policzyć ilość pionków i sprawdzić, czy otrzymały prawidłowy wynik.

Wskazówki dla rodziców:

Naucz swoje dziecko rozpoznawania podstawowych kolorów, a z czasem połącz je z pierwszymi zadaniami arytmetycznymi. Poszukaj razem z dzieckiem przedmiotów w mieszkaniu w podstawowych kolorach niebieskim, żółtym i czerwonym. Policz, ile przedmiotów, w jakim kolorze udało się wam znaleźć? Wybierz się z dzieckiem na wycieczkę do akwarium. Które rybki są niebieskie, żółte a które czerwone? Ile jest ich w każdym kolorze? Być może uda się wam znaleźć w akwarium naszego głównego bohatera, czyli ośmiornicę. Poznawanie, obserwacja ośmiornicy może być wielką frajdą zarówno dla dzieci, jak i dorosłych.

Opis na opakowaniu:

W wielkim morzu mieszka wiele małych i większych stworków. Do mieszkańców morskich otchłani zalicza się również ośmiornica „Calculino“ i rozgwiazdy w różnych kolorach. Mieszkańcy najchętniej spędzają czas wolny opalają się w słońcu i leżąc na bojach pływających na całym morzu. Calculino poznał już dobrze całe morze i doskonale wie, gdzie są najlepsze miejsca na opalanie. Opowiedział właśnie o nich rozgwiazdom i chce je zabrać na swoją ulubioną boję. Potem wrócą razem do domu. Ośmiornica może zabrać w podróż po cztery rozgwiazdy tego samego koloru, które chwytą przyssawkami na swoich ramionach. Pomóż ośmiornicy Calculino zebrać jak najszybciej po cztery niebieskie, cztery żółte i cztery czerwone rozgwiazdy na pokład, aby rozpocząć wielką podróż przez morza.

Gra rozwija: umiejętność liczenia, pierwsze działania matematyczne, rozpoznawanie, nazywanie i grupowanie kolorów, zdolności manualne