

Po co żyrafie długa szyja?



Gra dla 2-4 graczy o długich szyjach w wieku od 3 do 99 lat.

Autor: Felix Beukemann
Ilustracje: Gabriela Silveira
Redakcja: Christiane Hüpper
Czas trwania: około 10 min.

Sympatyczne żyrafy Gigi, Gerry, Greta i Gil przed południem spotykają się na wspólne drugie śniadanie. Ich przysmak, czyli soczyste liście rosną na najwyższych gałęziach drzew. Gerry mówi: A może urządzimy sobie zawody? Komu uda się najbardziej wydłużyć szyję, aby dosięgnąć smakowitej zieleniny? Tak! Załóżmy się! Odpowiedzieli zgodnie pozostałe żyrafy!

Papuga Pepe słysząc dyskusję żyraf zaskrzeczała: a ja zostanę waszym sędzią! Zaczynajcie! Żyrafie szyje coraz bardziej pną się do góry. Komu uda się najbardziej wydłużyć szyję i dosięgnąć soczystych liści?

Przed pierwszą rozgrywką: Nawleczyć papugę na sznureczek. Na obydwu jego końcach zawiązać supełek tak, aby papuga się z niego nie zsunęła. Pod koniec gry będzie wam potrzebny do zmierzenia długości żyrafiej szyi.



Zawartość:

4 głowy żyrafy, 4 tułowia żyrafy, 24 karty szyja, 1 papuga, 1 sznurek, 24 kart z symbolami, zestaw instrukcji.

Przygotowanie

Wymieszajcie 24 karty szyja i rozłóżcie pośrodku stołu zwrócone symbolami do góry.

Każdy z was wybiera sobie jeden tułów żyrafy i pasującą do niego głowę (dopasujecie po kolorowych elementach ubioru). Z dwóch elementów złożcie swoją żyrafę i ułóżcie ją przed sobą. Podczas gry głowa waszej żyrafy będzie się pięła coraz bardziej do góry, więc upewnijcie się, że macie przed sobą wystarczającą ilość miejsca.

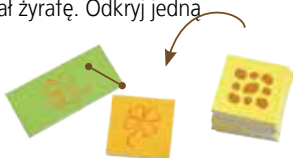
Wymieszane, zakryte karty z symbolami ułóżcie pośrodku stołu w 4 kolumnach mniej więcej tej samej wysokości. Mieście pod ręką sznureczek z papugą. Pod koniec gry może posłużyć za miarękę.



Układ gry dla 4 graczy

Rozgrywka

Grajcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto ostatnio widział żyrafę. Odkryj jedną dowolną kartę z symbolem z dowolnej talii. Teraz wybierz jedną z kart szyja z takim samym symbolem i odkryj ją.



Ułóż kartę pomiędzy tułowiem, a głową twojej żyrafy. Szyja twojej żyrafy wydłużyła się o jedną kartę. Wykorzystana karta z symbolem zostaje wyeliminowana z gry. Gracz odkłada ją do pudełka. Kolej gry przechodzi na następną osobę.

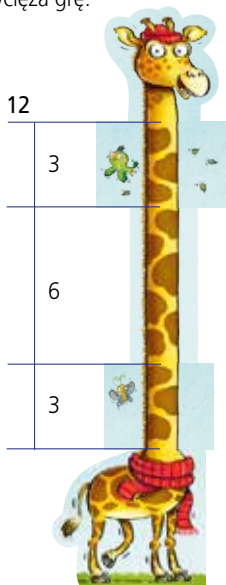
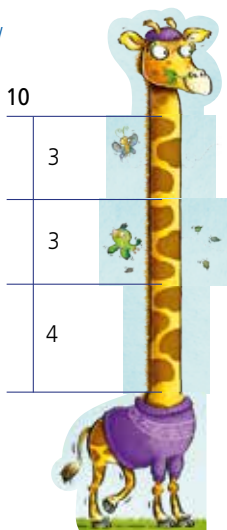
Ostatnia karta szyja została ułożona, jako element żyrafy?

W tym momencie gra dobiegła końca.

Teraz porównajcie długość szyi waszych żyraf. Zmierzcie długość od tułowia do szyi: każde z dzieci liczy łatki na szyi swojej żyrafy.

Żyrafa z największą ilością łatek na szyi zwycięża grę.

Przykład



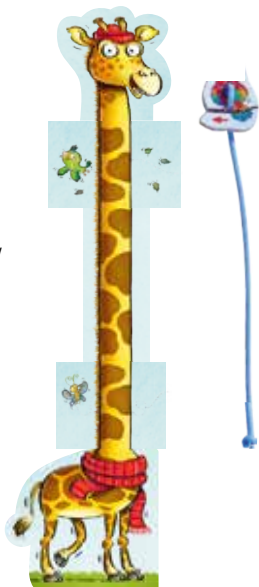
Nie potraficie jeszcze liczyć? Użyjcie sznureczka z papugą, jako miarki.

Dziecko, które grało, jako ostatnie bierze do ręki sznureczek z papugą.

Zacznijcie od mierzenia żyrafy, która na oko wydaje się być najniższa.

Przyłóż supełek na wysokości początku szyi, następnie przesun papugę po sznurku na wysokość, gdzie czerwona strzałka styka się z głową żyrafy. Teraz w ten sam sposób zmierzcie żyrafę, która wydaje się być drugą najniższą w kolejności. Kontynuujcie do momentu, aż papuga podfrunie do najwyżej położonej głowy. Tak! Mamy żyrafę o najdłuższej szyi.

Kto ma najwyższą żyrafę?
Wspaniale, wygrałeś i zostajesz ogłoszony królem żyraf!
Teraz twoja żyrafa może spokojnie delectować się drugim śniadaniem.



Papuga ma dla was jeden warunek: podczas pomiaru nie można naciągać sznurka, tak, aby wydawał się dłuższy.