



# RAPIDO MÉTÉO

Autor: Babayaga - Dizajn: Sigrid Martinez



Sluchová paměťová hra

3-6  
rokov



COOL  
SCHOOL

Skvelá škola



**Obsah:** 3 tigre, 2 sady po 18 kusov oblečenia, 24 kariet.



**Cieľ hry:** Obliecť tigre podľa opisu oblečenia.

• **Pre 2 hráčov: kooperatívny variant**

Keď hrajú dvaja, je pre dieťa dôležité uvedomiť si, že musí pozorne počúvať a zapamätať si opis, aby úspešne splnilo zadanie. Podobne, keď opisuje dieťa, musí si uvedomiť, že opis má byť presný, aby spoluhráč dokázal splniť úlohu.

**Príprava:** Jednu sadu oblečenia poukladajte doprostred stola. Karty dajte otočené lícom nadol na kôpku vedľa oblečenia. Každý si zoberie tigre na obliekanie a položí ho pred seba.

**Postup hry:** Hráči si rozdelia úlohy na “vedúceho”, ktorý opisuje, čo má tiger oblečené a na “hráča”, ktorý oblieka tigre. Úlohy si počas hry striedajú.

Prvý v úlohe “vedúceho” je najstarší hráč a mladší oblieka tigre.

Vedúci si potiahne kartu a opíše, čo má tiger oblečené. Spoluhráč ho počúva so zatvorenými očami.



### Príklad

„Je zima a Teo má oblečenú modrú čiapku s ružovým brmbolcom, zelený kabát a červené kárované nohavice.“

Vedúci môže podľa znaku navrchu karty upresniť, aké je počasie, čím sa výber oblečenia zúži a ľahšie zapamätať.



Keď vedúci dokončí opis, hráč si otvorí oči a oblečie tigra podľa zapamätaného opisu.

Keď je hotový, zvolá „Oblečený!“ a skontroluje si kartu vedúceho:

- keď je zhodná s oblečením, hráči získajú kartu.
- keď nie je zhodná, hráči sa snažia zistiť, kde sa stala chyba (napr. hráč si niečo nezapamätal alebo vedúci nedostatočne opísal).

Potom dajte oblečenie späť doprostred stola a vymeňte si úlohy: vedúci bude hráčom a naopak. Vedúci si potiahne ďalšiu kartu atď.

**Koniec hry:** Keď hráči získajú 10 kariet, hra sa skončila.

### • Pre 3 hráčov: pamäťový a rýchlostný variant

Keď hrajú traja, nestačí pozorne počúvať a dobre si pamätať... treba byť aj rýchly!

**Príprava:** Všetko oblečenie (obe sady) poukladajte doprostred stola. Karty dajte otočené lícom nadol na kôpku vedľa oblečenia. Každý si zoberie tigra na obliekanie.



**Postup hry:** Hráči si rozdelia úlohy na “vedúceho” a 2 protihráčov. Otočia sa alebo si zavrú oči. Vedúci si potiahne kartu a nahlas opíše oblečenie.

Keď je s opisom hotový, protihráči si otvoria oči. Čo najrýchlejšie si musia zobrať oblečenie podľa opisu a obliecť tigra.

Najrýchlejší zvolá „Oblečený!” a overí si kartu vedúceho:

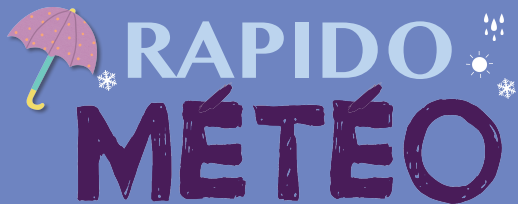
- keď je zhodná s oblečením, hráč získa kartu a položí ju pred seba.
- keď nie je zhodná, hráč nezíska kartu a dá ju späť na kôpku.
- keď nie je zhodná preto, že vedúci nepresne opísal oblečenie, musí vedúci vrátiť niektorú zo svojich získaných kariet (ak už nejakú má).

Oblečenie dajte späť doprostred stola a úlohu vedúceho prevezme ďalší hráč. Potiahne si novú kartu atď.

### **Koniec hry:**

Hra sa skončila, keď sa minie kôpka kariet. Hráč, ktorý získal najviac kariet, je víťazom hry.

**Autor hry: Babayaga**



# RAPIDO MÉTÉO

DJ08527

**Pozor. Malé diely.**



Djeco  
3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:  
Leuk s. r. o.  
[www.djeco.sk](http://www.djeco.sk)