

COLORAMA

Mäng on 1 - 6 osalejale, soovitatav vanus 3 - 8.

See on tore värvide ja kujundite mäng igas vanuses lastele. Colorama õpetab lapsi olema tähelepanelik, arendades ka laste loogilist mõtlemist.

Mängukarp sisaldab: 1 mängualuse, 40 mängunuppu (4 eri värvi ja 5 eri kujundit), 1 värvitäring, 1 kujunditäring

Mängujuhendis on 4 erineva mängu õpetused. Väiksemad lapsed peaksid alustama esimese variandiga ja võtma keerulisemad variandid käsile oskuste täienedes.

Mäng 1 - mängunuppude tundma õppimine. 1 - 6 mängijale alates 3 eluaastast.

Sega mängunupud ja jaga need võrdsetelt kõigi mängijate vahel. Nupu värv ja kuju ei ole tähtsad. Kõik ülejäänud nupud tuleb panna õigetele kohtadele alusel.

Laste ülesandeks on oma mängukorra ajal panna nuppe nii kujult kui värvilt sobivale kohale (üks korraga). N: kollane kolmnurk pannakse vastavale ruudule alusel.

Mäng on läbi siis, kui kõik tühikud alusel on täidetud. Selles mängus ei ole võitjaid ega kaotajaid.

Mäng 2 - täringu tundma õppimine. 2 - 6 mängijale alates 4 eluaastast

Kõik nupud tuleb panna oma kohtadele alusel. Oma mängukorra ajal viska vaid värvitäringut ja seejärel võta endale aluselt üks sama värvi nupp. N: veeretades roheline, võid võtta sama värvi ruudu jne. Veeretades narri võib võtta suvalise nupu. Kui mängu lõpu poole sobivat värvi nuppe alusel enam ei ole, läheb mängukord järgmisele. Veeretades täringul tühja külje, jääd sa vahele. Mäng on lõppenud, kui kõik nupud on aluselt ära võetud. Võitjaks on mängija, kellel nuppe kõige rohkem.

Mängu võib mängida ka kujunditäringuga. Sel juhul näitab täring, millist kujundit tohib aluselt võtta.

Mäng 3 - colorama. 2 - 6 mängijale alates 5 eluaastast.

Põhireeglid on samad, mis eelmise mänguvariandi korral, kuid kasutusel on korraga kaks täringut. Seega võib aluselt võtta vaid sama kuju ja värvi nupu, mis täringutel veeretati. Veeretades tühja külje, jääd vahele. Mõned näited võimalikest kombinatsioonidest:

* veeretades roheline ja ruudu - võta roheline ruut

* veeretades roheline ja narri - võta suvalise kujuga roheline nupp

* veeretades kuusnurga ja narri - võta suvalist värvi kuusnurk

* veeretades tühja külje ja ringi - jääd vahele

Mäng 4 - proffide colorama. 2 - 6 mängijale alates 5 eluaastast.

Põhireeglid coloramaga samad, on vaid väikesed erinevused:

Mängunuppe ei panda alusele vaid jagatakse võrdsetelt kõigi mängijate vahel. Kujud ja värvid ei oma tähtsust. Ülejäänud nupud pannakse mängualusele. Mängijate ülesandeks on oma nupud võimalikult kiiresti alusele saada, kasutades selleks kahte täringut. Võitjaks on mängija, kes sellega esimesena valmis saab.

Ravensburgeri toodete müüja Eestis AS Rekato, Paavli 2a, Tallinn Tel 6500 005,