

NAVODILA ZA 270198 IGRA MEMO LICENCE CLEMENTONI 23814

VSEBINA : 80 KARTIC SPOMINA (40 PAROV), NAVODILA ZA UPORABO

KARTICE MEMO : 80 KARTIC SPOMINA JE RAZDELJENIH V 2 RAZLIČNI SKUPINI S SLEDEČIMI KARAKTERISTIKAMI:

SKUPINA 1 : 40 KARTIC SPOMINA Z ILUSTRACIJAMI Z ENO SAMO OSEBNOSTJO.

SKUPINA 2 : 40 KARTIC SPOMINA Z ILUSTRACIJO DVEH ALI VEČ OSEBNOSTI. VSE KARTICE SPOMINA SKUPINE 2 SO OZNAČENE S SIMBOLOM – BELA ZVEZDICA.

STOPNJE ZAHTEVNOSTI:

SKUPINA 1 (40 KARTIC SPOMINA): LAHKA STOPNJA

SKUPINA 2 (40 KARTIC SPOMINA): SREDNJA STOPNJA

SKUPINA 1+ SKUPINA 2 (80 KARTIC SPOMINA): TEŽKA STOPNJA

KAKO SE IGRA ?

IGRA ŠT. 1 - TRADICIONALNA IGRA SPOMINA (RAZLIČNE ZAHTEVNOSTNE STOPNJE – 1 ALI VEČ IGRALCEV)

NA RAVNO POVRŠINO PORAZDELITE VSE KARTICE SPOMINA TAKO, DA SE NE VIDI SLIKIC. KARTICE SPOMINA SO LAHKO RAZPOREJENE PO KAKRŠNEM KOLI PRAVILU. UPORABIMO LAHKO KARTICE SPOMINA SKUPINE 1, SKUPINE 2 ALI PA KAR VSE KARTICE SPOMINA NAENKRAT, DA POVIŠAMO NIVO ZAHTEVNOSTI IGRANJA.

IGRO ZAČNE NAJMLAJŠI OTROK. IGRALEC ODKRIJE DVE KARTICI SPOMINA ZAPOREDOMA TAKO, DA JU VIDIJO TUDI OSTALI IGRALCI. ČE STA KARTICI SPOMINA IDENTIČNI, JU ODSTRANI IN NAMESTI PRED SEBOJ. ČE KARTICI SPOMINA NISTA IDENTIČNI, JU IGRALEC VRNE NA SVOJE MESTO, DA SE NE VIDI SLIČIC. IGRO NADALJUJE IGRALEC NA NJEGOVI DESNI STRANI. IGRALEC, KI ODKRIJE IDENTIČNI KARTICI SPOMINA, LAHKO NADALJUJE Z ODKRIVANJEM OSTALIH KARTIC SPOMINA DO TAKRAT, KO ODKRIVA IDENTIČNE PARE KARTIC SPOMINA. KO SE ZMOTI, NADALJUJE Z ODKRIVANJEM IGRALEC NA NJEGOVI DESNI STRANI. KO SO VSE KARTICE SPOMINA ODKRITE, JE IGRE KONEC. IGRALEC, KI ZBERE NAJVEČ IDENTIČNIH PAROV KARTIC SPOMINA, JE ZMAGOVALEC.

IGRA ŠT. 2 (RAZLIČNE ZAHTEVNOSTNE STOPNJE – 2 ALI VEČ IGRALCEV)

VZEMITE KARTICE SPOMINA ENE IZMED OBEH SKUPIN IN JIH RAZDELITE V DVA LOČENA KUPA TAKO, DA NA ENEM KUPU NI NOBENEGA IDENTIČNEGA PARA KARTIC SPOMINA. RAZDELITE MED IGRALCE KARTICE SPOMINA TAKO, DA VSI DOBIJO ENAKO ŠTEVILO KARTIC SPOMINA. IGRALCI POSTAVIJO KARTICE SPOMINA TAKO, DA SE VIDIJO SLIKICE TER DA SO DRUGA POLEG DRUGE V VODORAVNI VRSTI. NA TEJ STOPNJI IGRALCI POZORNO OPAZUJEJO KARTICE SPOMINA V NJIHOVI LASTI, IN SI POSKUŠAJO ZAPOMNITI NJIHOVO PODOBO IN POZICIJO. PO PRIBLIŽNO ENI MINUTI BODO OBRNILI KARTICE SPOMINA TAKO, DA SE SLIČICE NE BODO VIDELE IN DA SE NE SPREMEMI NJIHOVA POZICIJA. ZAČNE NAJMLAJŠI IGRALEC. VSAK IGRALEC, KI JE NA VRSTI, SI MORA ZAPOMNITI OSEBNOSTI NJEGOVE SPOMINSKE KARTICE V PRAVILNEM ZAPOREDJU. ZAČNEMO S PRVO KARTICO SPOMINA NA LEVI. IGRALEC OPIŠE ZNAČILNOSTI KARTICE SPOMINA IN PODOBO OSEBNOSTI NA KARTICI SPOMINA. ČE JO PRAVILNO OPIŠE, NADALJUJE Z OPISOVANJEM NASLEDNJE KARTICE SPOMINA VSE DO TEDAJ, DOKLER SE NE ZMOTI. KO SE ZMOTI, SE VSE KARTICE SPOMINA OBRNEJO TAKO, DA SE SLIKIC NE VIDI. ZMAGOVALEC JE TISTI IGRALEC, KI PRVI PRAVILNO OPIŠE VSE SVOJE KARTICE SPOMINA NA ENKRAT. PRIPOROČAMO, DA VSAKEMU IGRALCU ZA ZAČETEK RAZDELITE 5 KARTIC SPOMINA. KO IGRALCI – OTROCI POSTANEJO BOLJ ZANESLJIVI IN IZKUŠENI, LAHKO IGRAJO Z VEČJIM ŠTEVILOM KARTIC SPOMINA (6, 7, 8,...) IN UPORABIJO ŠE KARTICE SPOMINA DRUGE SKUPINE.

IGRA ŠT. 3 (RAZLIČNE ZAHTEVNOSTNE STOPNJE – 2 ALI VEČ IGRALCEV)

VZEMITE KARTICE SPOMINA ENE IZMED OBEH SKUPIN IN JIH RAZDELITE V DVA LOČENA KUPA TAKO, DA NA ENEM KUPU NI NOBENEGA IDENTIČNEGA PARA KARTIC SPOMINA. VZEMITE KARTICE SPOMINA Z ENEGA KUPA IN JIH PORAZDELITE PO SREDINI MIZE V DVE VRSTICI TAKO, DA SE SLIKICE NE VIDIJO. RAZDELITE KARTICE SPOMINA Z DRUGEGA KUPČKA MED IGRALCE NA ENAK NAČIN. IGRALCI BODO POSTAVILI SVOJE KARTICE SPOMINA PRED SEBOJ TAKO, DA SE SLIKIC NE VIDI. ZAČNE NAJMLAJŠI IGRALEC. KO JE IGRALEC NA VRSTI, IGRALEC OBRNE ENO IZMED KARTIC SPOMINA V SREDINI MIZE, IN JO POKAŽE TUDI DRUGIM IGRALCEM. NATO OBRNE ENO IZMED KARTIC SPOMINA, KI JIH IMA NA SVOJEM KUPČKU. POSKUŠA NAJTI IDENTIČNO KARTICO SPOMINA MED SVOJIMI KARTICAMI SPOMINA. ČE ODKRITA KARTICA SPOMINA ODGOVARJA NJEGOVI KARTICI SPOMINA, JU OBRŽI IN JU POSTAVI PRED SEBOJ. ČE PA IZBRANI KARTICI SPOMINA NE USTREZAJO, JU VRNE NAZAJ NA NJUNO MESTO IN IGRO NADALJUJE NASLEDNJI IGRALEC. V OBEH PRIMERIH IGRO NADALJUJE NASLEDNJI IGRALEC. ZMAGOVALEC JE TISTI, KI PRVI USPE POISKATI VSE KARTICE SPOMINA, KI USTREZAJO NJEGOVIM KARTICAM SPOMINA. ČE ŽELITE POVEČATI ZAHTEVNOST IGRE ALI ŠTEVILO IGRALCEV, LAHKO UPORABITE ŠE KARTICE SPOMINA DRUGE SKUPINE.

IGRA ŠT. 4 (RAZLIČNE ZAHTEVNOSTNE STOPNJE – 2 ALI VEČ IGRALCEV)

VZEMITE KARTICE SPOMINA ENE IZMED OBEH SKUPIN IN JIH RAZDELITE V DVA LOČENA KUPA TAKO, DA NA ENEM KUPU NI NOBENEGA IDENTIČNEGA PARA KARTIC SPOMINA. VZEMITE KARTICE SPOMINA Z ENEGA KUPA IN JIH PORAZDELITE PO MIZI ENO ZRAVEN DRUGE TAKO, DA SE SLIKICE NE VIDIJO TER TAKO, DA ISTOČASNO OBLIKUJETE VELIK KROG. RAZDELITE KARTICE SPOMINA Z DRUGEGA KUPČKA MED IGRALCE TAKO, DA VSAK DOBI ENAKO ŠTEVILO KARTIC SPOMINA. ODVEČNE KARTICE SPOMINA POSTAVITE NA STRAN. RAZDELJENE KARTICE SPOMINA POSTAVITE PRED VSAKEGA IGRALCA V ENO VRSTO TAKO, DA SE SLIKICE NE VIDIJO. IGRALCI IMAJO Približno MINUTO ČASA ZA POZORNO OPAZOVANJE SVOJIH KARTIC SPOMINA, IN SI POSKUŠAJO ZAPOMNITI NJIHOVO POZICIJO IN PODOBO. PO Približno ENI MINUTI, IGRALCI OBRNEJO SVOJE KARTICE SPOMINA TAKO, DA SE SLIKICE NE VIDIJO. ZAČNE NAJMLAJŠI IGRALEC. CILJ IGRE JE POISKATI MED POKRITIMI KARTICAMI SPOMINA V KROGU TISTE, KI USTREZAJO KARTICAM SPOMINA POSAMEZNIH IGRALCEV. IGRALEC, KI JE NA VRSTI, ODKRIJE ENO KARTICO SPOMINA IZ KROGA NA MIZI IN ENO SVOJO. ČE IZBRANI KARTICI SPOMINA USTREZAJO DRUGA DRUGI, JU IGRALEC POSTAVI V SREDINO KROGA. ČE KARTICI SPOMINA NE USTREZATA DRUGA DRUGI, JU IGRALEC VRNE NAZAJ NA NJUNO MESTO. V OBEH PRIMERIH IGRO NADALJUJE NASLEDNJI IGRALEC.

POZOR : KARTICE SPOMINA, KI SO V KROGU, IN SO ENKRAT ODPRTE, OSTANEJO ODPRTE DO TRENUTKA, DOKLER ENEMU IZMED IGRALCEV NE USPE POISKATI USTREZNEGA IDENTIČNEGA PARA. SAMO KARTICE SPOMINA, KI SO V LASTI POSAMEZNIH IGRALCEV, MORAJO OSTATI POKRITE NA NJIHOVEM MESTU. NA TA NAČIN BO ISKANJE USTREZNIH KARTIC SPOMINA Z VSAKIM KROGOM LAŽJE IN ZABAVNEJE. ZMAGOVALEC JE TISTI, KI PRVI USPE ZBRATI USTREZNE PARE SPOMINSKIH KARTIC. ČE ŽELITE POVEČATI ZAHTEVNOST IGRE ALI PA ŠTEVILO IGRALCEV, LAHKO UPORABITE ŠE KARTICE SPOMINA DRUGE SKUPINE.

IGRA ŠT. 5 (RAZLIČNE ZAHTEVNOSTNE STOPNJE – 2 ALI VEČ IGRALCEV)

VZEMITE KARTICE SPOMINA ENE IZMED OBEH SKUPIN IN JIH RAZDELITE V DVA LOČENA KUPA TAKO, DA NA ENEM KUPU NI NOBENEGA IDENRIČNEGA PARA KARTIC SPOMINA. RAZDELITE KARTICE SPOMINA IZ KUPČKA TAKO, DA VSAK IGRALEC DOBI ENAKO ŠTEVILO KARTIC SPOMIN. PRIPOROČAMO, DA VSAK IGRALEC V ZAČETKU DOBI 5 KARTIC SPOMINA, Z VEČJO IZKUŠENOSTJO IGRALCEV PA ŠTEVILO KARTIC SPOMINA LAHKO POVEČUJETE. ODVEČNE KARTICE SPOMINA PUSTITE NA STRANI. KARTICE SPOMINA POSTAVITE PRED VSAKEGA IGRALCA V ENO VRSTO, TAKO DA SE VIDIJO SLIKICE. DRUGI KUPČEK POSTAVITE NA MIZO TAKO, DA SE SLIKIC NE VIDI. IGRALCI Približno ENO MINUTO OPAZUJEJO SVOJE IN NASPROTNIKOVE KARTICE SPOMINA, NATO PA JIH OBRNEJO TAKO, DA SE SLIKICE NE VIDIJO IN DA NJIHOVE POZICIJE OSTANEJO NESPREMENJENE. KO JE IGRALEC NA VRSTI, VZAME ENO KARTICO SPOMINA IZ KUPČKA NA MIZI IN JO POKAŽE TUDI NASPROTNIKU. IGRALEC, KI JE NA VRSTI, SI POSKUŠA ZAPOMNITI KOMU PRIPADA KARTICA SPOMINA, KI JO JE POTEGNIL IZ KUPA OZ. KDO IMA IDENIČNO KARTICO SPOMINA. ČE IGRALEC UGANE, KOMU PRIPADA IZVLEČENA KARTICA SPOMINA, LAHKO OBRŽI IDENTIČNA PARA KARTIC SPOMINA. ČE SE ZMOTI, BO VRNIL ODKRITE KARTICE SPOMINA NAZAJ NA NJIHOVO MESTO (ODKRITO KARTICO SPOMINA POLOŽI NA DNO KUPA). V OBEH PRIMERIH IGRO NADALJUJE NASLEDNJI IGRALEC. IGRE JE KONEC, KO SO NAJDENI VSI IDENTIČNI PARI KARTIC SPOMINA. ZMAGOVALEC JE TISTI, KI MU USPE ZBRATI NAJVEČJE ŠTEVILO IDENTIČNIH PAROV KARTIC SPOMINA.