

BałaGAny

Szukaj i Graj z całą rodziną

Witajcie w świecie BałaGANów! W Waszym domu, garażu i ogrodzie zapanował kompletny chaos. Wszystko leży tam, gdzie nie powinno – zabawki są w kuchni, nuty w łazience, a klucze i karty ktoś porzucił po całym domu. Czy uda się Wam przywrócić porządek, snując przy tym fascynujące opowieści? Podejmijcie wyzwanie!

Świetna zabawa gwarantowana!

Zawartość



instrukcja



duża dwustronna
plansza złożona
z 12 puzzli



55 kart:

10 kart z zadaniami
za 1 punkt
(z 1 gwiazdką)



22 karty z zadaniami
za 2 punkty
(z 2 gwiazdkami)



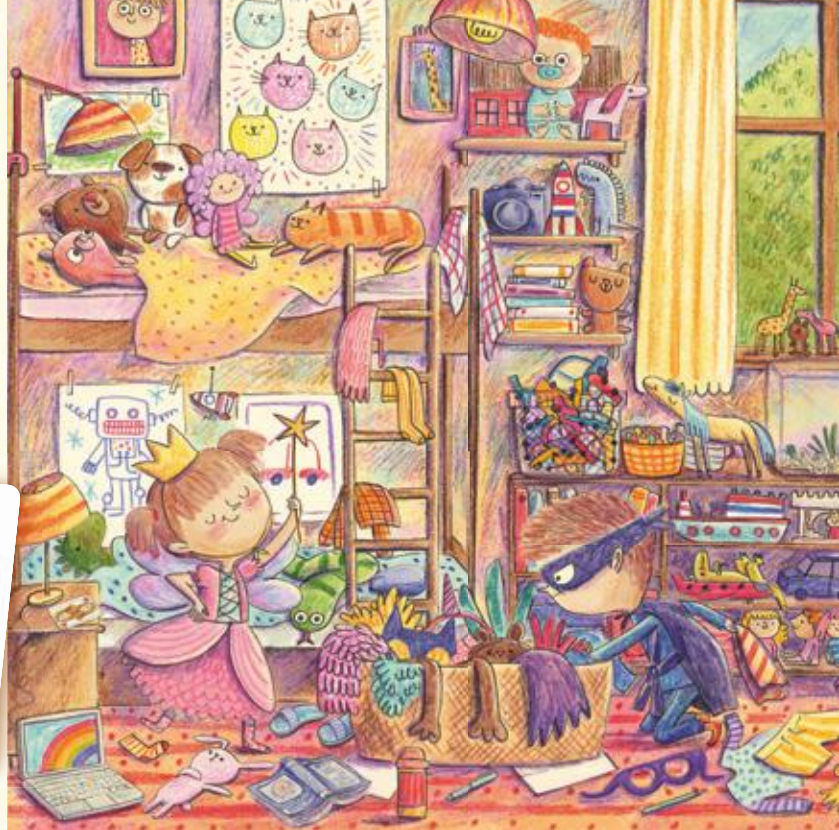
23 karty z zadaniami
za 3 punkty
(z 3 gwiazdkami)

Wielkie poszukiwania czas zacząć

[wariant kooperacyjny]

- ★ Ułóżcie planszę z puzzli kolorowymi obrazkami do góry.
- ★ Potasujcie karty i połóżcie je w zakrytym stosie obok planszy.
- ★ Weźcie 1 kartę z wierzchu stosu. Przyjrzyjcie się dużej planszy i wspólnie spróbujcie odnaleźć na niej wszystkie przedmioty widoczne na karcie.

Przykład. Wylosowaliście kartę z zadaniem „Zrób ciasto”. Odszukajcie na dużej planszy mikser, mąkę, cukier oraz tortownicę. Gdy uda się Wam znaleźć wszystkie przedmioty, zatrzymajcie kartę przy sobie. Zadanie wykonane! Zdobywacie 1 punkt.



Jeśli zadanie okaże się zbyt trudne i szukanie przedmiotów z wylosowanej karty zajmie Wam zbyt dużo czasu, śmiało możecie przejść dalej. Po prostu odłóżcie kartę na stos kart odrzuconych i wylosujcie kolejną.

Gdy zdobędziecie minimum 10 punktów – możecie świętować zwycięstwo!

Jak grać z młodszymi dziećmi?

- ★ Możecie zacząć od ułożenia planszy szarymi obrazkami do góry. Szukane przedmioty będą wyróżnione kolorami.
- ★ Możecie na początku grać wyłącznie kartami za 1 punkt. Te z zadaniami za 2 i 3 punkty odłóżcie na razie do pudełka. Wróćcie do nich, gdy nabierzecie wprawy.

Uwaga! Na końcu instrukcji znajdziecie tabelkę, która podpowie Wam, gdzie znajdują się poszczególne przedmioty. Możecie zaglądać do niej w dowolnym momencie, aby ułatwić sobie poszukiwania.



Wymyślamy historyjki

[wariant kooperacyjny]

- ★ Ułóżcie planszę z puzzli kolorowymi obrazkami do góry.
- ★ Potasujcie karty i wylosujcie ich tyle, ilu jest graczy. Ułóżcie wylosowane karty obok planszy obrazkami do góry.
- ★ Pierwszy gracz wybiera 1 kartę spośród wszystkich ułożonych obok planszy i wymyśla fragment historii, w której muszą się znaleźć przedmioty pokazane na karcie. Gdy skończy, kolejny gracz wybiera drugą kartę i kontynuuje opowiadanie.
- ★ W trakcie opowiadania historyjki wskazujecie na planszy przedmioty znajdujące się na kartach. Możecie sobie nawzajem pomagać w poszukiwaniach.

Przykład dla 3 graczy. Wylosowane karty.



Historyjka

Gracz 1: To był piękny sobotni poranek. Zuzia wstała w świetnym humorze i postanowiła *posłuchać muzyki*. Wybrała się więc na poszukiwania swoich **2 ulubionych płyt** oraz **gramofonu**. Jedną płytę znalazła w kuchni, a drugą w salonie. Gramofon ukrył się w łazience! Zuzia przeniosła wszystkie przedmioty do salonu, włączyła głośno muzykę i zaczęła tańczyć w jej rytm.

Gracz 2: Głośna muzyka obudziła Karola, brata Zuzi, przez co był nie w humorze. Zuzia nie mogła patrzeć obojętnie na naburmuszoną minę brata. Uznała, że na pewno poprawi mu się humor, jeśli *upiecze dla niego ciasto*! Mimo bałaganu szybko odnalazła potrzebne rzeczy, czyli **mikser**, **mąkę**, **cukier** oraz **tortownicę**. O dziwo, wszystkie były w kuchni.

Gracz 3: Po zjedzeniu pysznego ciasta Karol był jeszcze bardziej śpiący. Stwierdził, że *spacer* pomoże mu się rozbudzić. Przywołał z pokoju numer 1 **pieska Karmelka**, a jego ulubioną **kostkę** znalazł w pokoju numer 4. Długo rozglądał się za **smyczą**. Już prawie zrezygnował z poszukiwań, ale postanowił jeszcze sprawdzić, czy nie ma jej przypadkiem w pokoju numer 2. Bingo! Smycz się odnalazła i mogli wreszcie wyjść na spacer!





- ★ Teraz czas na ruch kolejnego gracza.
- ★ Gra toczy się do chwili, gdy w dowolnym stosie skończą się karty. Wtedy przerywacie rozgrywkę i podliczacie punkty.
- ★ Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Wskazówka. Jeśli macie ochotę, możecie użyć stopera i ustalić, ile czasu ma trwać tura jednego gracza (np. 30 sekund). Jeśli w wyznaczonym czasie graczowi nie uda się odnaleźć wszystkich przedmiotów, musi on odłożyć kartę na stos kart odrzuconych. Gracz nie zdobywa w tej rundzie punktów, a kolejka przechodzi na następnego uczestnika.



Szybkie poszukiwania

[wariant rywalizacyjny]

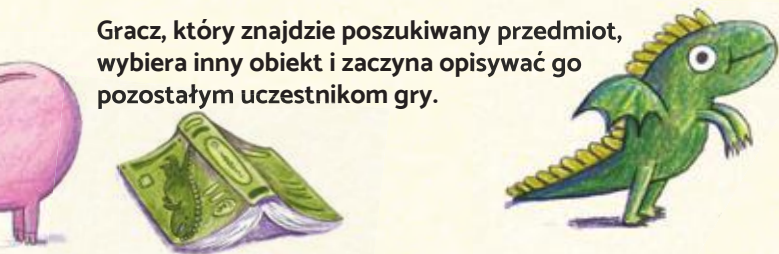
- ★ Ułóżcie planszę z puzzli kolorowymi obrazkami do góry.
- ★ Rozdzielcie talię kart na 3 stosy: w pierwszym będą karty za 1 punkt, w drugim – za 2 punkty, a w trzecim – za 3 punkty.
- ★ Potasujcie każdy ze stosów i ułóżcie je obok planszy obrazkami do dołu.
- ★ Zaczyna najmłodszy uczestnik rozgrywki, a dalej gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- ★ W swojej turze gracz bierze 1 kartę z wierzchu dowolnego stosu i rozpoczyna poszukiwania.
- ★ Zadaniem gracza jest odnalezienie w jak najkrótszym czasie wszystkich przedmiotów znajdujących się na karcie. Jeśli mu się to uda, pokazuje wszystkim graczom, gdzie znajdują się te przedmioty, i zatrzymuje kartę dla siebie. Na koniec gry za zdobytą kartę otrzyma tyle punktów, ile gwiazdek na niej widnieje.



Gra w ciepło-zimno

- ★ Ułóżcie planszę z puzzli kolorowymi obrazkami do góry. (W tym wariancie karty nie będą Wam potrzebne).
- ★ Jeden z graczy wybiera przedmiot widoczny na planszy i opisuje go, ale tak, by nie wymówić jego nazwy.
- ★ Gdy któryś z graczy zgadnie, co to za przedmiot, stara się go odszukać na planszy.
- ★ Szukający może sunąć palcem po planszy, żeby gracz, który opisywał przedmiot, zdołał go pokierować słowami „ciepło/zimno”. „Ciepło” będzie oznaczać, że szukający zbliża się do przedmiotu, a „zimno” – że szuka w złym miejscu.

Gracz, który znajdzie poszukiwany przedmiot, wybiera inny obiekt i zaczyna opisywać go pozostałym uczestnikom gry.



Opinia psychologa

Bałagany. Szukaj i graj z całą rodziną poza dobrą zabawą pozwalają na trenowanie funkcji wzrokowo-przestrzennych. Każdy z graczy musi wykazać się spostrzegawczością i dobrą koordynacją oko-ręka.

Jak każda wspólna, rodzinna aktywność gra może stać się przestrzenią do rozmowy o emocjach, a tym samym przyczynić się do rozwoju emocjonalnego dziecka.

Aleksandra Radomska-Budnik
*psychoterapeutka młodzieży i młodych dorosłych,
gospodyni podcastu Fantastyczna Kozetka*

Pełną opinię psychologa możecie znaleźć na naszej stronie **sklep.muduko.com**



Podpowiedzi

Poniżej znajdziecie rozkład domu oraz tabelkę z zadaniami z kart i podpowiedziami wskazującymi, w którym pomieszczeniu szukać poszczególnych przedmiotów.

Rozkład domu



- P1 pokój pierwszy
- P2 pokój drugi
- P3 pokój trzeci
- P4 pokój czwarty
- Ł łazienka
- K kuchnia
- S salon
- G garaż
- O ogródek

Zadania za 1 punkt ★

Zrób ciasto	mąka (K), cukier (K), tortownica (K), mikser (K)
Przygotuj śniadanie	płatki (K), mleko (K), misa (K)
Wyłącz komputer	laptop (P3), myszka (P3), głośniki (P3)
Weź kąpiel	wanna (Ł), kaczka (Ł), szampon (Ł)
Umyj ręce	mydło (Ł), ręcznik (Ł), umywalka (Ł)

Ubierz się na deszczową pogodę	parasol (G), kalosze (G), kurtka (G)
Umyj zęby	pasta (Ł), szczoteczka (Ł), kubek z wodą (Ł)
Przygotuj się do spania	poduszka (P4), kołdra (P4), łóżko (P4), przytulanka (P4)
Naładuj telefon	telefon (P2), ładowarka (P2), kontakt (P2)
Pomaluj ścianę	korytko (G), farba (G), pędzel (G)

Zadania za 2 punkty ★★

Wyprowadź psa	smycz (P2), pies Karmelek (P1), kostka (P4)
Zrób sok	pomarańcza (S), cytryna (K), jabłko (S), wyciskarka (K)
Pobaw się z kotem	kot Burek (O), kocimiętka (P3), drapak (P2)
Zaparz herbatę	puszka na herbatę (S), kubek (K), czajnik (K)
Zaparz kawę	kawa (K), filizanka (Ł), ekspres (S)
Spakuj się na mecz	korki (G), getry (G), piłka (O)
Nakryj do stołu	talerz (S), widelczyk (K), nóż (K), serwetka (S)
Odrób lekcje	globus (P1), zeszyt (P2), pióro (P1), linijka (P4)
Potrenuj	hantle (G), bidon (O), gumy (O), sztanga (G)
Podlej kwiatki	konewka (O), kran z wodą (O), kwiatek 1 (O), kwiatek 2 (O)

Zrób sałatkę	pomidor (K), papryka (K), ogórek (Ł), sałata (K)
Wynieś śmieci	pudełko po pizzy (G), worek na plastik (O), worek na odpady szklane (G)
Zrób lemoniadę	butelka z wodą (K), cytryna (K), limonka (K), karafka (K)
Posłuchaj muzyki	gramofon (Ł), płyta winylowa 1 (K), płyta winylowa 2 (S)
Pstryknij fotki	aparat (P3), obiektyw (P2), statyw (P1)
Posprzątaj w szafie	szafa (S), bluzka (Ł), spodnie (K), wieszak (S)
Oszczędzaj prąd	TV (S), lampa 1 (P2), lampa 2 (P1)
Umyj podłogę	mop (Ł), wiadro (Ł), płyn (K), kran (Ł)
Pozbieraj lalki	lalka 1 (P1), lalka 2 (P3), lalka 3 (P4)
Pochowaj samochodziki	garaż (G), auto 1 (G), auto 2 (O), auto 3 (O)
Zrób pranie	pralka (G), suszarka (G), kosz brudów (Ł)
Zagraj w badmintona	rakieta 1 (O), rakieta 2 (G), lotka (G)

Zadania za 3 punkty ★★★

Posprzątaj	odkurzacz (G), miotła (O), szmatka (Ł)
Porysuj	kredki (P2), kartka (S), farbki (P4)
Nakarm kota	puszka z jedzeniem (K), miska (S), kot Ciapek (P4)
Nakarm psa	karma (G), miska (K), pies Karmelek (P1)
Przygotuj się do rajdu rowerowego	rower (G), kask (O), bidon (P1)
Spakuj się na basen	strój kąpielowy (P2), czepek (G), okulary (G), klapki (P3)
Ubierz się na słoneczną pogodę	krótkie spodenki (P3), sandały (O), okulary przeciwsłoneczne (S), czapka (G)
Nakarm żółwia	żółw (S), sałata (K), terrarium (P3)
Zagraj na instrumencie	pianino (S), gitara (G), skrzypce (P4), nuty (Ł)
Zbierz zabawki	pluszowy jednorożec (O), pluszowy królik (G), czerwony samochodzik (P2), zielony dinozaur (P4)
Umyj naczynia	brudny talerz (P4), kubek (S), garnek (K), zlew (K)

Znajdź klucze	klucz 1 (P2), klucz 2 (S), klucz 3 (O), klucz 4 (Ł)
Poczytaj	książka (S), komiks (P1), gazeta (G)
Zagraj w karty	talia kart (P2), as (P4), król (P1), dama (P3)
Ułóż klocki	kłoczek 1 (O), kłoczek 2 (S), kłoczek 3 (G), kłoczek 4 (P2)
Ugotuj barszcz	burak (O), garnek (K), seler (O), pietruszka (O)
Uporządkuj planszówki	regał (P4), planszówka 1 (S), planszówka 2 (P2)
Dobierz buty w pary	but prawy 1 (O), but lewy 1 (Ł), but prawy 2 (G), but lewy 2 (P4)
Oszczędzaj wodę	kran w kuchni (K), kran w łazience (Ł), wanna (Ł), wąż ogrodowy (O)
Posprzątaj po psie	worek (K), kupa (O), kosz (O)
Namaluj obraz	farby (Ł), pędzelek (S), płótno (O)
Włóż pieniądze do skarbonki	świnka (P1), 5 PLN (O), 10 PLN (Ł), 10 PLN (S), 20 PLN (P4)
Pograj na konsoli	konsola (P4), pad 1 (P1), pad 2 (P2), TV (S)



ilustracje Monika Filipina



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© Muduko by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Autorzy gry: Roksana Hibner, Michał Friedrich

Ilustracje: Monika Filipina

Koordinacja projektu: Roksana Hibner

Redakcja, korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek

Ta instrukcja nie jest elementem gry.