

760114 Catowl - Kispöllö

2–5 pelaajaa

Ikäsuositus 4+, 6+

Pelikaika 10–15 minuuttia

Pelipaketin sisältö

- 30 korttia
- 2 noppaa
- 3 toteemia
- ohjevihko

Pelissä:

- Pelaajat oppivat hahmottamaan lukumääriä laskematta.
- Peli kehittää keskittymistä, tarkkaavaisuutta ja nopeaa reagointia samalla kun treenaa muistia.
- Kortit, nopat ja toteemit ovat värikkäitä ja epätavallisia, eli juuri sellaisia, joista lapset pitävät!

Noidat tunnetusti rakastavat kissoja ja pöllöjä. Noitien kanssa elämisessä on kuitenkin riskinsä: et voi koskaan tietää, mikä liedellä porisevista padoista sisältääkin taikajuomaa. Ja entäs jos noita keksii käyttää sinua loitsunsa koekaniinina? Ei siis ihme, että kissa- ja pöllöraukat muuttuvat sinisiksi ja oransseiksi, tai jopa pilkullisiksi ja raidallisiksi. Silloin vaaditaan tarkkaavaisuutta, jotta huomaa, missä kukakin piileksii!

Ole valppaana ja laske kissat ja pöllöt muita pelaajia nopeammin. Pelaaja, joka kerää eniten kortteja, voittaa pelin.

Peruspeli ”Laske!” (4+, päättelypeli)

Poista taikakortit (kortit, joissa on vain yksi eläin) pakasta. Pelissä käytetään joko ominaisuus- tai lukumääränoppaa.

Peli 1. Aseta korttipakka pöydälle kuvapuoli alaspäin. Nuorin pelaaja aloittaa, vuoro siirtyy myötäpäivään. Ensimmäinen pelaaja nostaa eteensä pakasta päällimmäisen kortin. Pelaaja heittää ominaisuuksia kuvaavaa noppaa ja sanoo, kuinka monta tällä ominaisuudella varustettua eläintä

hänen nostamassaan kortissa on. Jos vastaus on oikein, pelaaja saa pitää kortin. Jos vastaus on väärin, kortti laitetaan pakan pohjimmaiseksi ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Peli jatkuu, kunnes pakasta loppuvat kortit. Eniten kortteja kerännyt pelaaja voittaa.

Peli 2. Pelin kulku on samanlainen kuin pelissä 1, mutta pelaajat käyttävät lukumääränoppaa. Pelaajan pitää nimetä ominaisuus, joka on nopan silmäluvun näyttämällä eläinmäärällä.

“Muista!” (5+, päättelypele)

Taikakortit poistetaan pakasta myös tässä pelissä.

Peli 1. Aseta pakka pöydälle kuvapuoli alaspäin. Vuoro siirtyy myötöpäivään. Ensimmäinen pelaaja nostaa pakasta kortin ja asettaa sen kaikkien nähtäville. Pelaajat tutkivat korttia 5–10 sekuntia, jonka jälkeen kortti käännetään kuvapuoli alaspäin. Pelaaja heittää lukumääränoppaa, ja yrittää muistaa ja nimetä yhteisen ominaisuuden, joka oli nopan silmäluvun näyttämällä eläinmäärällä.

Muut pelaajat kertovat oman vastauksensa vuorollaan, myötöpäivään kortin nostaneesta pelaajasta. Kun kaikki ovat kertoneet vastauksensa, kortti käännetään. Se, joka on nimennyt ensimmäisenä oikean ominaisuuden, saa kortin. Jos kukaan ei osannut nimetä oikeaa ominaisuutta, kortti laitetaan pakan pohjimmaiseksi.

Peli jatkuu, kunnes pakasta loppuvat kortit. Eniten kortteja kerännyt pelaaja voittaa.

Peli 2. Pelin kulku on samanlainen kuin pelissä 1, mutta pelaajat heittävät ominaisuusnoppaa ja yrittävät muistaa, kuinka monella kortissa olevalla eläimellä on nopan ilmaisema ominaisuus.

“Nappaa!” (6+, nopeuspeli)

Laita kaikki kortit pakkaan ja ota toteemit mukaan peliin.

Peli 1. Aseta toteemit pöydän keskelle. Aseta pakka pöydälle, kuvapuoli alaspäin.

Ensimmäinen pelaaja heittää lukumääränoppaa ja nostaa päällimmäisen kortin pakasta. Kaikkien pelaajien pitää nopeasti päätellä mikä ominaisuus on nopan määrämällä lukumäärällä eläimistä ja yrittää napata ominaisuutta vastaava toteemi pöydältä ensimmäisenä. Huom! Yhdessä toteemissa on aina kaksi ominaisuutta!

Jos pelaaja nostaa vain yhden eläimen kuvan sisältävän taikakortin, pelaajien pitää yrittää napata pöydältä se toteemi, jonka ominaisuuksia EI ole taikakortissa. Esimerkiksi, jos taikakortissa on sininen pilkullinen pöllö, pelaajan pitää napata toteemi, jossa on oranssi kissa, koska kortissa ei ole ominaisuuksia “oranssi” tai “kissa”.

Pelaaja, joka nappaa toteemin ensimmäisenä, saa kortin itselleen. Jos pelaaja nappaa väärän toteemin, hän joutuu sakkona palauttamaan yhden aiemmin hankkimistaan korteista pakkaan. Jos kaksi pelaajaa tarttu toteemiin samanaikaisesti, toteemin saa pelaaja, joka käsi on toteemissa kiinni alempana.

Peli jatkuu, kunnes pakasta loppuvat kortit. Eniten kortteja kerännyt pelaaja voittaa.

Peli 2 (todellisille mestareille). Peliä pelataan kuten pelissä 1, mutta pelaajat saavat katsoa korttia vain 5–10 sekuntia, jonka jälkeen kortti käännetään takaisin, ja vasta sen jälkeen pelaajat heittävät noppaa.

Katso englanninkielinen video: www.thebrainyband.com