

Instrukcja język polski TURBINO

TURBINO

Zwierzęca farma (zielony krąg do grania ze zwierzętami)

Zbieranie zwierząt - gra dla początkujących

Zasady: Przed rozpoczęciem pomarańczowy gumowy krążek jest założony przy każdym obrazku zwierzęcia na obręczy dokoła gry. Śmigło z oznaczeniem pomarańczowym kółeczkiem ma wskazać pomarańczowy krążek na obwodzie gry. Zaczyna najmłodszy z graczy. Każdy z graczy dmucha w śmigło raz na turę i zabiera wskazany przez śmigło pomarańczowy krążek – zwierze. Jeżeli śmigło zatrzyma się na polu na którym już nie ma pomarańczowego krążka, dmucha następny gracz. Kiedy na planszy pozostają tylko trzy pomarańczowe krążki – zwierzęta każdy z graczy dmucha dwa razy zanim kolejka przejdzie do następnego. Gra kończy się po zebraniu wszystkich „zwierząt” z pola gry. Wygrywa ten kto zbierze najwięcej zwierząt.

Trenuje: koordynację ust oraz początki koordynacji kierunku i siły dmuchania

Łapania zwierząt – gra dla dwóch osób

Zasady: Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy wybiera swój kolor pomarańczowy lub szary. Za pole które wypadnie dla gracza z pomarańczowymi krążkami odpowiedzialne jest śmigło z pomarańczowym znaczkiem. To samo odpowiada graczowi z szarymi krążkami. Każdy gracz zaczyna grę z 10-cioma sztukami krążków w swoim kolorze położonymi na stole.

Gra rozpoczyna się od dmuchania ustami w śmigło przez obu graczy tak silnie jak potrafią, tam gdzie zatrzyma się śmigło rozpoczynamy grę. Kolejkę rozpoczyna młodszy z graczy.

Przed rozpoczęciem dmuchnięcia gracz określa pole na którym chce aby zatrzymała się jego część śmigła z jego kolorem – które zwierze łapie. Określa również w tym momencie iloma dmuchnięciami w rotor-śmigło osiągnie wskazany cel od 1 do 3 dmuchnięć. Kiedy właściwa część śmigła minie wskazane pole-zwierzaka gracz którego kolejka się właśnie odbywa może dmuchnąć w śmigło ponownie w kierunku przeciwnym jednakże tylko do określonej przez kolejką ilości dmuchnięć.

Można utrudnić grę w miarę potrzeb na przykład przez wprowadzenie utrudnienia polegającego na tym że śmigło musi zrobić pełny obrót przed zatrzymaniem się przy wybranym zwierzętku.

Jeżeli graczowi uda się trafić swoim kolorem śmigła idealnie to zwierze o którym mówił w tej liczbie dmuchnięć, którą wskazał to zakłada pierścień na zewnętrzną obręcz przy wskazanym zwierzętku i uważa je załapanie. Jeżeli gracz nie da rady wskazać określonego zwierzętku we wybranej liczbie dmuchnięć, swoją kolejkę zaczyna drugi gracz. Wygrywa pierwszy gracz któremu uda się złapać wszystkie zwierzęta.

Trenuje: siłę dmuchnięcia i poczucie ciągłości dmuchania, planowanie i koordynację siły i kierunku dmuchania, koordynację motoryki ust

Ryby i zwierzęta morskie (niebieski krąg do gry z rybkami założony na obręcz)

Dobieranie par – trudna gra dla starszych dzieci

Gra rozpoczyna się tak jak opisana w poprzednim rozdziale gra „Łapanie zwierząt”. Startuje najmłodszy gracz i wybiera kolor. Zaczyna przez dmuchnięcie w swój kolor śmigła i zakłada swój kolor pierścienia na miejscu gdzie zatrzyma się całkowicie na określonej rybie . Jeżeli na wskazanym miejscu już jest jakiś pierścień koloru drugiego gracza , usuwa go z planszy i w jego miejsce zapina swój własny. Jeżeli gracz już posiada pierścień w swoim kolorze zapięty na określonej figurze- rybie i wydmucha drugi kształt tego samego typu zapina swój kolor pierścienia na drugim z tego rodzaju tworząc parę i zabezpieczając tę rybę-zwierze . Nie można już usunąć z planszy tych pierścieni tworzących parę. Jeżeli śmigło w kolorze gracza zatrzyma się przy pomarańczowej gwiazdce oznacza to dodatkowe dmuchnięcie. Jeżeli śmigło zatrzyma się przy polu z dwukolorowym kształtem znacznika w kształcie litery C oznacza to zamianę kolorów pierścieni przez graczy. Pierścienie na planszy pozostają zatknięte w ten sam sposób jednakże gracze zamieniają się kolorami co daje możliwość wygrania nawet graczowi który wygląda na przegranego. Mamy możliwość wygrania gry nawet w ostatnim momencie przez dokładne dmuchnięcie. Grę uważa się za skończoną kiedy wszystkie zwierzęta są zaznaczone. Wygrywa gracz który ma największą ilość par zaznaczoną swoim kolorem.

Treduje: siłę dmuchnięcia i poczucie ciągłości dmuchania , planowanie i koordynację siły i kierunku dmuchania, koordynację motoryki ust

Stopień trudności gry może być podnoszony indywidualnie w miarę postępu i praktyki w precyzyjnym dmuchaniu.

- 1) Każdy gracz może dmuchać w śmigło tak długo jak jest ono w ruchu – jest to trudne ale daje to najlepsze możliwości kontrolowania śmigła
- 2) Dodatkowa możliwość aby kontrolować śmigło to dmuchanie na przeciwną stronę śmigła. Jest to trudne ale umożliwia zatrzymanie śmigła w wskazanym miejscu.

Powyższe opcje wprowadzają zasady strategicznego myślenia i dmuchania w sekwencjach tak aby osiągnąć cel.

Życzymy miłej zabawy.