



Златната риба

Една приказка с еко урок



Ева Фалковска

Възраст:



3-5

Играчи:



2-4

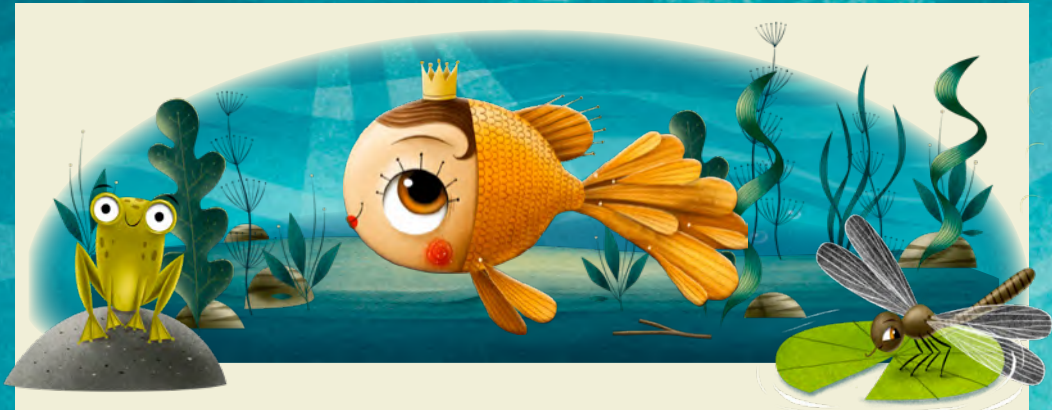
Време:



15'



Мачей Шиманович



На брега на едно голямо, безбрежно езеро, в стара колиба живеел беден рибар с жена си. Един ден в мрежата му се хванала чудна златна рибка. Зарадвал се рибарят, а за негова огромна изненада тя му проговорила с човешки глас:

- Моля те, рибарю, пусни ме и в замяна ще изпълня всяко твое желание, защото аз не съм обикновена рибка, а вълшебна...

Почудил се рибарят, помаял се, пък що да стори - накрая пуснал рибката обратно във водата, защото де се е чуло и видяло, рибка да говори...

Прибрал се в схлупената си къщурка и разказал на жена си, какво чудо преживял.

А тя само му се сопнала и наредила да се върне при езерото и да си пожелае рибката да превърне опърпаната им колиба в красива къща. Речено - сторено. Рибарят съвсем точно изпълнил заръчаното от жена му и златната рибка наистина превърнала колибата им в чудно красива къща.



Това обаче не било достатъчно за ненаситната съпруга. Няколко дни по-късно му наредила отново да открие златната рибка, за да му изпълни друго желание. Този път съпругата му искала голям замък и прислуга. Рибарят, що да стори, послушно свършил заръчаното и рибката изпълнила и това желание. Но за жена му отново и то не било достатъчно.

Още веднъж рибарят трябвало да се върне при езерото и този път да поиска от рибката да направи жена му господарка на дълбините, а рибката да ѝ стане слугиня. Рибката не отвърнала нищо, а само подскочила и се гмурнала в дълбоките води.

Върнал се рибарят при жена си и що да види - открил я не в красив замък или нова къща, а в старата им опърпана колибка, със старото пробито корито отпред. - Като нямаш мяра, виж докъде ни докара, жено! - въздъхнал с огорчение рибарят.

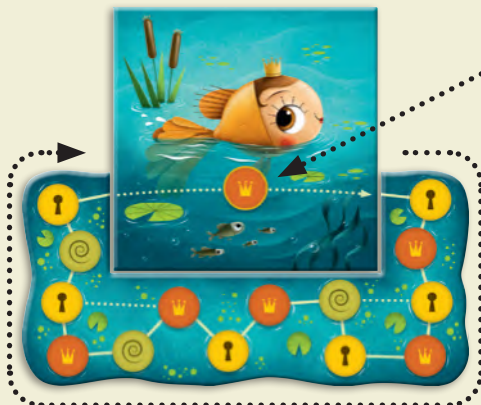
Цел на играта

По време на играта трябва да направите всичко възможно рибката да изпълни вашите три желания.

Освен това, може да ѝ помогнете да почисти езерото от замърсяващи отпадъци. Тя ще ви се отблагодари подобавашо.



Компоненти



- 16 плочки с желания



- 16 плочки от езерото



- Игрално поле

Внимание: рибката ще се движи по очертанията, изобразени на П-образното табло и на вложката на кутията. Преди да започнете играта, ще поставите рибката на полето, към което сочи стрелката.

- Златната рибка



- 4 плочки с отпадъци
(бутилка, стара обувка, кенче и торбичка)



- 4 облака на желанията

В началото на играта всеки играч ще постави по **3 плочки** с желания върху всеки облак (виж стр. 5).



- Дървен зар



Начална погрeгба

Раздайте на всеки от играчите по един облак. Плочките в играта са два вида - **плочки с желания** (кръгли) и **плочки от езерото** (квадратни). Поставете всички **плочки с желания** (кръглите) с лицето нагоре върху масата, така че да са видими от всички играчи. След това, започвайки с най-младия играч, избирайте по едно желание, докато всеки събере общо **три плочки** върху **облака си**. Отстранете неизползваните **плочки с желания** – те няма да се използват в тази игра.



Поставете кутията с вложката по средата на масата. Поставете таблото така, че да съвпада с изображението и пунктира от вложката. Обърнете всички **плочки от езерото** и **плочките с отпадъци** с лицето надолу и ги разбъркайте. Наредете ги до таблото, както е показано по-горе. Плочките трябва да са близо една до друга и да оформят решетката на езерото. Поставете **фигурката** на златната рибка на **стартовата позиция**, на коронката под рисунката на рибката.



Хог на играта

Играчът, който последен е виждал златна рибка :) или най-младият играч, започва пръв. По време на своя ход той хвърля зара и премества рибката по посока на часовниковата стрелка с толкова позиции напред, колкото е числото на хвърления зар. Играчът решава дали да движи рибката по плътните или пунктираните линии. След това изпълнява действието на полето, на което е спряла рибката. А те биват:



КОРОНКА – Играчът избира и обръща произволна **плочка от езерото**, така че всички да я виждат ясно. Ако отгоре е изобразено едно от неговите желания, той **обръща** кръглата **плочка със съответното желание** върху облака си и то вече се брои за **сбъднато** желание. Независимо дали съвпада с някое от желанията на играча, езерната плочка се обръща отново с лицето надолу и **остава** на мястото си на масата.

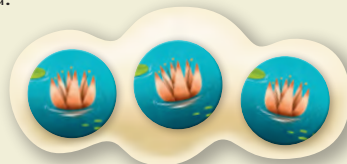


КЛЮЧАЛКА – Играчът може да погледне една от **езерните плочки** без да я показва на останалите играчи. След това той връща плочката с лицето надолу на същото място на масата.



ВОДОВЪРТЕЖ – Играчът може да размени местата на **две плочки от езерото** с лицето надолу без да ги поглежда.

След това на ход е следващият играч по часовниковата стрелка. Когато рибката стигне до последната позиция на игралното поле, тя продължава да се мести в кръг по посоката, обозначена със стрелката.



Така изглежда облак с три **сбъднати желания**.



Отпадъци

Златната рибка е изключително благодарна, когато почиствате нейния воден дом. Когато играч, попаднал на поле с коронка, открие плочка с отпадъци, той **запазва** плочката с лицето нагоре на масата пред себе си. По време на някой свой следващ ход, след като е хвърлил зара, играчът може да постави в съответния цветен контейнер за отпадъци една или няколко от своите плочки с отпадъци. Това му дава право да премести рибката с толкова допълнителни полета напред, колкото е броят на отпадъците, които е върнал в контейнерите. Тоест играчът премества рибката с **общо** толкова полета напред, колкото е сборът от хвърления зар и върнатите отпадъци.



На дъното на капака на кутията ще откриете 4 различни контейнера за отпадъци. Знаете ли в кой контейнер трябва да отиде всеки отпадък?

Край на играта

Играта печели този играч, който първи обърне (сбъдне) трите желания от своя облак.



А ето го и отговорът на въпроса от предишната страница –
в кой контейнер, какви отпадъци изхвърляме:

Черен контейнер
(поякога и сив):
смесени отпадъци



Жълт контейнер:
пластмаса и
метал



Зелен контейнер:
стъкло



Син контейнер:
хартия



Скъпи играчи,

нашите игри са изработени със специално внимание. Въпреки това, ако има нещо повредено, моля, свържете се с нас на имейл: service@granna.pl. Не забравяйте да напишете името си, адрес (улица, номер, пощенски код, град, държава) и да обозначите какво липсва или е повредено в играта Ви (най-добре със снимка). Ако искате да получавате информация относно нови продукти по електронен път, пишете ни имейл с тази молба на: info@bigbag.bg.

© 2023 Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa
www.grana.pl
[Facebook/grannagry](https://www.facebook.com/grannagry)



Всички права запазени.
Произведено в Полша.

Българско издание 2023
Фантасмагория ООД
онлайн магазин: BigBag.bg
София, ул Лъвски рид 6
[facebook/fantasmagoria.bg](https://facebook.com/fantasmagoria.bg)
kingdom@fantasmagoria.bg
+359 895 61 88 10



Превод:
Силвия Стоянова
Редакция:
Леда Герова
Александър Геров

www.fantasmagoria.bg