

Colorama fából

Előzetes: az itt következő játékok nehézségi fokuknak megfelelő sorrendben követik egymást. Kisebb gyerekekkel célszerű az elsőt játszani, majd életkoruk szerint egymás után a többit.

1. Játék: Ismerkedés az idomokkal (1-6 gyerek számára, 3 éves kortól)

a) Az idomokat megpróbáljuk a madzagra fűzni, először szín szerint, majd forma szerint. Ebben a játékban nincs se győztes, se vesztes.

b) Az idomokat összekeverjük, és egyenlő darabszámban szétosztjuk a játékosok között. Az idomok színének és formájának ebben nincs szerepe. Ha maradt fölös idomunk a szétosztás után, akkor ezeket mindjárt felrakjuk a táblára. Egymás után mindegyik gyerek odatesz egy-egy idomot a tábla szín és forma szerinti megfelelő helyére. Példa: egy „sárga kerek” idom egy sárga mezőben lévő kör alakú mélyedésbe való. A játék akkor ér véget, ha minden mezőre rákerült az odaillő idom. Ebben a változatban nincsen se győztes, se vesztes.

2. Játék: Ismerkedés a dobókockával (2-6 gyerek számára, 4 éves kortól)

Készítsük elő a szín-dobókockát, és rakjuk fel az idomokat a tábla megfelelő mezőire. Egymás után sorban dobunk a szín-dobókockával, majd a dobott színnel azonos színű idomot veszünk le a tábláról és magunk elé tesszük. Ha például zöld színt dobtunk, akkor az azt jelenti, hogy elvehetünk egy zöld négyzetet vagy egy zöld trapézt. Ha a kockán a macik láthatók, akkor ez bármelyik színt jelentheti: magunk dönthetjük el, milyen színű idomot kívánunk levenni. Ha a játék vége felé úgy adódik, hogy már nem látható a dobott színnek megfelelő idom a táblán, akkor nincs mit tennünk, a következő játékosra kerül a sor. A kocka üres oldala balszerencsét jelent, ilyenkor kimaradunk egyszer. A játék akkor ér véget, ha az utolsó idomot is levettük a tábláról. Aki előtt most a legtöbb idom látható, az nyert. A következő alkalommal ugyanezt a játékot a forma-dobókockával is játszhatjuk, s akkor a mindig elveendő idom alakja lesz adott, azaz bármilyen színű, de ilyen alakú idomot levehetünk a tábláról. A macik itt is tetszésünkre bízzák a választást.

3. Játék: Colorama (2-6 gyerek számára, 5 éves kortól)

Ezt a játékot a 2. játékkal megegyező módon játsszuk, csak hogy most mindkét dobókockával. Ezúttal olyan idomot vehetünk el, amely egyidejűleg mind a dobott színnek, mind a dobott formának megfelel – persze amíg még van ilyen a táblán. A színdobókocka üres oldala azt jelzi, hogy pillanatnyilag sajnos nincs mit tennünk, a következő játékos dobhat. Az alábbi példák a dobókockák között előforduló lehetséges kombinációkat mutatják:

1. zöld és négyzet: egy zöld négyzetet vehetünk el
2. zöld és macik: bármilyen alakú zöld idomot vehetünk el
3. hatszög és macik: bármilyen színű hatszögű idomot vehetünk el
4. üres oldal és kör: sajnos kimaradunk

4. Játék: Colorama profi (2-6 gyerek számára, 5 éves kortól)

E változatot az előbb leírt Colorama változathoz hasonlóan játsszuk, azzal a különbséggel, hogy: a játék kezdetén az idomokat nem rakjuk fel a táblára, hanem összekeverjük, és egyenlő darabszámban szétosztjuk a játékosok között. Az idomok színének és formájának ebben nincs szerepe. Ha maradt fölös idomunk a szétosztás után, akkor ezeket mindjárt felrakjuk a táblára. A cél itt az elsőnek tudjuk elhelyezni idomainkat a táblán. Egyszerre mindkét dobókockával dobunk. Az a győztes, akinek elsőként sikerült valamennyi idomát a táblára felraknia.