



Portret pamięciowy

ZASADY GRY



6-106 lat
2-6 graczy

Portret Pamięciowy

Gra dla 2-6 graczy w wieku 6-106 lat

Rysuj, ćwicz swoją pamięć oraz baw się, grając w *Portret pamięciowy*. Zdobywaj punkty za dobre zapamiętywanie postaci. Aby cieszyć się grą, nie trzeba umieć pięknie rysować! Tutaj liczy się wyłącznie doskonała zabawa!



Elementy gry

- 50 kart postaci
 - klepsydra
 - plansza
 - bloczek do rysowania
 - 6 ołówków
- (gdy już wyczerpiez kartki w bloczku, odwiedź stronę www.krainaplanszowek.pl i wydrukuj więcej stron)

Rozwijane umiejętności

- zapamiętywanie
- rysowanie
- rozróżnianie kształtów
- wyobraźnia przestrzenna

Cel gry

Zadaniem graczy jest zapamiętywanie i rysowanie postaci. Za każdą poprawnie narysowaną cechę gracze dostają 1 punkt. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

Przygotowanie gry

- Przed pierwszą grą zapoznajcie się z różnymi cechami postaci widocznymi na planszy.
- Potasujcie wszystkie **karty postaci** i ułóżcie je w stos obrazkami do dołu.
- Rozdajcie każdemu graczowi **ołówek** oraz **5 kartek** z bloczku do rysowania.
- Wybierzcie gracza, który będzie **prowadzącym rundę**.

Przebieg gry

Gra dzieli się na 5 rund. Każda runda składa się z 2 faz:

- fazy zapamiętywania,
- fazy rysowania.

FAZA ZAPAMIĘTYWANIA

- Na środku stołu należy położyć złożoną planszę – obrazkami do dołu.
- Każdy gracz zapisuje na kartce z bloczku do rysowania swoje imię oraz numer rozgrywanej rundy.
- Każdy gracz bierze **po jednej karcie postaci** i kładzie ją przed sobą **obrazkiem do dołu**. Gracze nie mogą jeszcze sprawdzić, jaka postać znajduje się na karcie.



- Gracz prowadzący rundę **przekręca klepsydrę** i mówi „**START!**”. Wszyscy gracze w tym momencie odkrywają karty postaci znajdujące się przed nimi. Mają **30 sekund** na zapamiętanie **sześciu cech** swojej karty postaci: kształtu głowy, oczu, uszu, nosa, ust oraz elementu dodatkowego (np. kolczyk, szalik, czapka).

- **Gracz prowadzący rundę** dodatkowo musi sprawdzać upływ czasu. Gdy przesypie się piasek w klepsydrze, woła „**STOP!**”. Wszyscy gracze odwracają swoje karty postaci obrazkiem do dołu.

Po fazie zapamiętywania następuje faza rysowania.

FAZA RYSOWANIA

- Planszę należy rozstawić na środku stołu tak, aby powstał namiot, obrazki na planszy powinny być widoczne dla wszystkich graczy.
-
- **Gracz prowadzący rundę** mówi „**START!**” i wszyscy gracze rysują zapamiętaną wcześniej postać na swojej kartce z bloczku.
 - **UWAGA!** Każda postać składa się z głowy, oczu, uszu, nosa, ust oraz elementu dodatkowego. Podczas rysowania korzystajcie z obrazków na planszy, by przypomnieć sobie, jakie cechy miała wasza postać. Przerysowujcie kolejne elementy, tworząc z nich kompletny obrazek postaci z karty.
 - Gracz, który pierwszy skończy swój rysunek, woła „**SKOŃCZYŁEM!**” i **odwraca klepsydrę**. Pozostali gracze mają **30 sekund** na dokończenie swoich rysunków. Po przesypaniu się piasku, gracz, który przekreślił klepsydrę, woła „**STOP!**”. Gracze muszą odłożyć ołówki, od tej chwili już nie można rysować.

Zdobywanie punktów

Każdy gracz przekazuje swoją kartę postaci oraz rysunek **graczowi po lewej stronie**. W następnej rundzie karta postaci oraz rysunek przekazywane będą graczowi siedzącemu o jedną osobą dalej w lewo. W ten sposób co rundę będzie się zmieniać osoba oceniająca rysunek gracza.

SĄ DWA SPOSOBY OCENIANIA: DLA POCZĄTKUJĄCYCH ORAZ ZAAWANSOWANYCH GRACZY.

Punktacja dla początkujących graczy:

- Porównajcie wszystkie cechy na rysunku gracza z tymi na karcie postaci. Jeżeli gracz narysował właściwą cechę, zaznaczcie to w kratce obok tej cechy. W wariancie dla początkujących graczy nie zwracacie uwagi na dokładność rysunku.
- Jeżeli jakaś cecha jest trudna do rozpoznania, skonsultujcie się z osobą, która ją narysowała. Kwestie sporne rozstrzygane są na korzyść autora rysunku.

Punktacja dla zaawansowanych graczy:

Porównajcie wszystkie cechy rysunku gracza z tymi na karcie postaci. Zaznaczcie kratkę obok, jeżeli spełnione są wszystkie poniższe warunki:

- cecha na rysunku jest tą z karty postaci,
- cecha jest w prawidłowym miejscu (na przykład uszy są nad linią oczu),

- cecha jest dokładnie przerysowana (nie brakuje żadnej linii, jest odpowiednio pokolorowana).
- Jeżeli macie jakieś wątpliwości dotyczące rysunku, skonsultujcie się z osobą, która go narysowała, korzystając ze wskazówek w „A co, jak się nie zgadzam?” na stronie 9.

Przykład:



karta postaci

Portret Pamięciowy
Zapamiętaj! Rysuj! Wypiszuj!

Imię: Olinier Punkty: 0 2 3 4 5

Głowa

Oczy

Uszy

Nos

Węsa

Dodałki

Strona

6

Suma

dobrze

Portret Pamięciowy
Zapamiętaj! Rysuj! Wypiszuj!

Imię: Ola Punkty: 0 2 3 4 5

Głowa

Oczy

Uszy

Nos

Węsa

Dodałki

Strona

3

Suma

źle

Po zakończeniu punktacji wykonajcie następujące czynności:

- zaznaczcie kratkę „bonus”, jeżeli gracz skończył swój rysunek **jako pierwszy**,
- policzcie wszystkie zaznaczone kratki i wpiszcie wynik w polu „suma”,
- oddajcie kartkę z rysunkiem autorowi rysunku,
- odłóżcie kartę postaci do pudełka,
- runda się kończy, gracz siedzący po lewej stronie prowadzącego rundę zostaje nowym prowadzącym.

Koniec gry

Gra kończy się po **5 rundzie**. Każdy gracz sumuje wyniki na wszystkich swoich kartkach z rysunkami. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę!

W razie remisu gracze, którzy zremisowali, rozgrywają dodatkową rundę. Runda przebiega jak poprzednie – z jednym wyjątkiem. W fazie rysowania klepsydra nie jest przekręcana. Gracz, który pierwszy skończy rysunek, krzyczy „SKOŃCZYŁEM!”, pozostali gracze nie mają dodatkowego czasu na dokończenie swoich rysunków.

Gracze podliczają punkty, dodatkowy punkt przyznawany jest graczowi, który jako pierwszy skończył rysunek. Wygrywa gracz, który w tej dodatkowej rundzie zdobył więcej punktów.

A co, jeżeli się nie zgadzam?

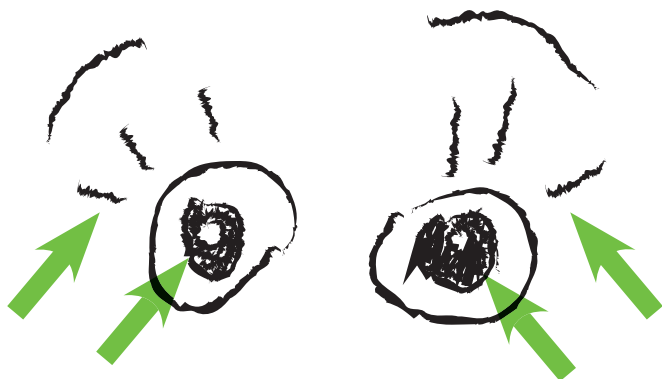
Czasami gracz oceniający i autor rysunku mogą się nie zgadzać w kwestii poprawności narysowanej postaci. W takim przypadku należy sprawdzić poprawność rysunku według poniższych wskazówek.

- Poproście autora rysunku, by pokazał na planszy, którą cechę narysował.
- Jeżeli wskazana cecha na planszy jest prawidłowa (rysujący dobrze zapamiętał cechę), poproście o opisanie danej cechy, która jest narysowana zarówno na jego rysunku, jak i na planszy. Każda cecha posiada kluczowe elementy, które odróżniają ją od innych cech.
- Jeżeli rysujący potrafi wskazać kluczowe elementy w swoim rysunku i zgadzają się one z rysunkiem na planszy, należy przyznać punkt za tę cechę.
- Ostateczna decyzja należy zawsze do oceniającego.

Przykład:

Gracz miał narysować oczy nr 2. Gracz oceniający nie przyznał punktu za tę cechę, gdyż uznał, że gracz narysował oczy nr 6. Autor rysunku nie zgadza się z tym i korzystając z obrazków na planszy, udowadnia, że narysował oczy nr 2. Zarówno na jego rysunku, jak i na rysunku oczu nr 2 występują dwie pary rzęs, w przeciwieństwie do oczu nr 6. Źrenice na rysunku gracza są duże, tak jak oczy nr 2, zaś oczy nr 6 charakteryzują się małymi źrenicami. Oceniający przyznaje punkt, gdyż autor rysunku potrafił wskazać charakterystyczne cechy swojego rysunku, które pasują do rysunku oczu nr 2.

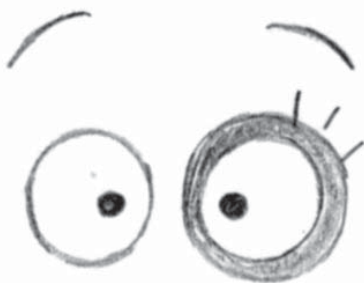
narysowane oczy



oczy nr 2



oczy nr 6



Warianty gry

WARIANT DLA NAJMŁODSZYCH

W tym wariacie gracze mają nieograniczony czas na rysowanie postaci. Nie przyznaje się też punktu za najszybciej narysowaną postać.

WARIANT DLA ZAAWANSOWANYCH GRACZY

W tym wariacie gracze mają mniej czasu na zapamiętanie postaci ze swoich kart. Czas na zapamiętywanie ustalany jest przez graczy przed grą, np. 5 sekund.

0 autorach gry

Joyce Johnson jest autorem wielu edukacyjnych i rozrywkowych gier dla graczy w każdym wieku. **Christopher Hart** jest autorem podręczników do rysowania o tematyce fantasy, komiksowej oraz edukacyjnej. *Portret pamięciowy* jest pierwszą grą, którą razem stworzyli.

Przewodnik dla rodziców

Portret pamięciowy jest zarówno grą pamięciową, jak i świetnym narzędziem do nauki rysowania.

Zapamiętując i rysując poszczególne cechy postaci, gracze szybko nabiorą wprawy w rysowaniu.

Dzięki grze gracze nauczą się techniki rysunku, jednocześnie rozwijając pamięć, zdolności motoryczne oraz przestrzenne.

Kilka wskazówek, jak w pełni wykorzystać potencjał gry z dziećmi

- **Poznaj grę.**

Młodszy gracze powinni przed grą na punkty najpierw zapoznać się ze wszystkimi cechami postaci na planszy. Zaproponuj zabawę w swobodne rysowanie postaci, korzystając przy tym z cech podanych na planszy.

- **Zwracaj uwagę na detale.**

Dzieci często będą rysować nos do góry nogami czy oczy w nieodpowiednim miejscu. Porównuj głośno ich rysunki z kartami postaci, wskazuj różnice, komentując jak dana cecha powinna być poprawnie narysowana.

- **Ćwicz rysowanie.**

Gra *Portret pamięciowy* to świetna okazja do nauki rysowania. Proponujemy poniższe zabawy.

- Rysuj to, co widzisz. Zorganizuj lekcję rysowania, na której będziesz podawać nazwę cechy oraz jej numer, np. nos nr 3, a pozostali gracze będą mieli za zadanie przerysować ją z planszy. Takie ćwiczenie pomoże nauczyć się rozróżniać poszczególne cechy i poprawi umiejętność rysowania.
- Twórz własne postacie. Gracze podają numery 6 cech, z których ma składać się ich postać. Na przykład: głowa nr 2, oczy nr 4, nos nr 1 i tak dalej.
- **Ćwicz pamięć.**
Korzystając z kart postaci lub własnych rysunków stworzonych podczas gry, ćwicz zapamiętywanie 6 poszczególnych cech. Zapamiętujcie postacie, po czym wskazujcie cechy na planszy zamiast je rysować.
- **Baw się!**
Portret pamięciowy to wesoła gra dla wszystkich niezależnie od wieku. Mamy nadzieję, że da wam wiele radości!

SPRAWDŹ 3 ŁAMIGŁÓWKI Z SERII THINKFUN!



Rush Hour

Wyjedź z zakorkowanego parkingu!
Łamigłówka rozwija umiejętności
planowania oraz logicznego myślenia.



Hop! Hop!

Twoim zadaniem będzie takie
przeskakiwanie żabek, by na planszy
pozostała tylko jedna - czerwona!



Czekoladki

Ta łamigłówka to smakowita porcja
zabawy dla graczy w każdym wieku!

Trenuj swoje zwoje!

ThinkFun to światowy lider na rynku łamigłówek i gier rozwijających umiejętność logicznego myślenia. Innowacyjne produkty ThinkFun – zarówno tradycyjne gry, jak i aplikacje mobilne – kształtują wyobraźnię dziecka, uczą przez zabawę, rozwijają umiejętność planowania i strategicznego myślenia, a jednocześnie zapewniają całej rodzinie doskonałą zabawę.

**Więcej o ThinkFun na stronie:
www.ThinkFun.com**



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA

© 2010 ThinkFun Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Chinach, 137. #8201-POL. IN01.