TUOTE: 095420 Etsi Monty

- **Pelityyppi:** muisti- ja tilanhahmotuspeli
- **Pelaajat:** 2 - 5 pelaajaa
- **Ikäsuositus:** yli 4-vuotiaille
- **Peliaika:** -

Sisältö

- kissa
- sänky
- tyyny
- peitto
- 34 kuvakorttia
- pelialusta
- kuvanoppa

Peli kehittää

- tilan hahmottamista ja kuvailemista
- muistia
- sanavarastoa
- kommunikointitaitoja

Monty-kissa on mennyt taas piiloon! Kun koira jahtaa Montya, se piiloutuu vihreään sänkyyn ja siirtelee jopa peittoa ja tyynyjä. Missä Monty on nyt? Sängyn vieressä, päällä, takana vai peräti alla?

Lyhyt ohje

Kuvakorteissa kissa on piiloutunut erilaisiin paikkoihin, esimerkiksi sängyn alle, päälle, viereen tai taakse. Pelaajan pitää muistaa, mitä hän on nähnyt kuvassa ja luoda kuvassa ollut tilanne uudelleen pelin esineillä tai kuvailla se sanallisesti.
Tilanteen oikein kuvaillut tai esineillä esittänyt pelaaja saa pitää kortin. Ensimmäisenä neljä korttia kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Pelin valmistelut

Pelilauta laitetaan keskelle pöytää ja sen jälkeen sänky, tyyny, peitto ja kissa laitetaan sen päälle. Kaikki 34 kuvakorttia sekoitetaan ja laitetaan pinoon pelilaudan viereen kuvapuoli alaspäin. Mikäli pelataan yli 5-vuotiaille tarkoitettua nopallista versiota, noppa pitää ottaa esille.
Viimeksi kissaa silittänyt saa aloittaa pelin. Jos kukaan ei ole koskaan silittänyt kissaa, nuorin pelaaja aloittaa. Vuoro vaihtuu myötäpäivään.

Peliversio yli 4-vuotiaille

Pelaajat ottavat vuorollaan kortin. Pelaaja katsoo korttia sovitun ajan ja sen jälkeen laittaa sen eteensä kuvapuoli alaspäin. Sitten pelaaja yrittää muodostaa pelissä olevilla esineillä samanaisen tilanteen kuin kortissa oli kuvattuna. Kun pelaaja on valmis, pelaajan kortti käännetään ympäri ja tarkistetaan, onnistuiko pelaaja luomaan samanlaisen tilanteen kuin kortissa.
Mikäli kortissa kuvattu tilanne on muodostettu oikein, pelaaja saa pitää kortin.
Mikäli kortissa kuvattua tilannetta ei ole muodostettu oikein, kortti laitetaan takaisin pinoon, alimmaiseksi.

Tevella Oy
Pihkanokankatu 6
33900 TAMPERE
Puh. (03) 380 5300
Faksi (03) 380 5353
www.tevella.fi
S-posti: myynti@tevella.fi
Y-tunnus: 2575744-8

TUOTE: 095420 Etsi Monty

Pelaaja voi myös halutessaan kuvailla kortissa esitetyn tilanteen sanallisesti harjoituksen vuoksi.

Peliversio yli 5-vuotiaille

Aloittava pelaaja heittää noppaa ja pelaa peliä sen mukaan, mikä symboli nopasta tuli.

Sänky: Pelaaja ottaa pelilaudan ja kaikki sen esineet eteensä. Pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja ottaa kuvakortin pinosta ja näyttää sen vuorossa olevalle pelaajalle. Hän sanoo sen jälkeen kahdesti (hitaasti) "Missä Monty on?". Sitten hän laittaa kuvakortin pöydälle kuvapuoli alaspäin. Nyt vuorossa olevan pelaajan pitää muodostaa kuvassa ollut tilanne pelin esineillä. Kun pelaaja on valmis, vasemmalla puolella oleva pelaaja kääntää kortin ympäri ja vertaa sitä pelaajan luomukseen. Jos se on oikein tehty, pelaaja saa pitää kortin.

Päälläseisominen: Pelataan samalla tavalla kuin sängyn kohdalla. Ainoa ero on, että vasemmalla puolella oleva pelaaja näyttää kuvakorttia vuorossa olevalle pelaajalle ylösalaisin.

Suu: Pelaaja valitsee itselleen rakentajan, ottaa sitten kuvakortin ja katsoo sitä. Muut pelaajat eivät saa nähdä korttia. Muut pelaajat kysyvät vuorossa olevalta pelaajalta yhteen ääneen (hitaasti) kahdesti "Missä on Monty?" Sen jälkeen vuorossa olevan pelaajan on välittömästi laskettava kortti pöydälle kuvapuoli alaspäin. Sitten pelaajan on ulkomuistista kuvailtava valitulle rakentajalle, missä kaikki esineet ja kissa sijaitsevat. Se on helpompaa, mikäli menee rakentajan taakse seisomaan. Kun rakennelma on valmis, joku muu pelaaja tarkistaa, onko se oikein tehty. Jos tilanne on oikein rakennettu, vuorossa ollut pelaaja saa pitää kortin.

Sitten on seuraavan pelaajan vuoro. Vuoro vaihtuu myötäpäivään.

Peliversio yli 6-vuotiaille

Säännöt ovat melkein samat kuin yli 5-vuotiaiden peliversiossa. Kun nopasta tulee suu, yli 6-vuotiaan pelaajan on kuvailtava kortissa ollut tilanne ainoastaan sanallisesti. Pelaaja ei siis saa osoitella sormella paikkoja. Tämän ansiosta käsitteitä vasen ja oikea tulee harjoiteltua. On suositeltavaa, että tilannetta kuvaileva pelaaja laittaa silmänsä kiinni ja kääntyy ympäri.

Pelin päättyminen

Ensimmäisenä neljä kuvakorttia kerännyt pelaaja voittaa pelin. Kun peliä pelaa viisi pelaajaa, ensimmäisenä kolme korttia kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Vinkki pelaajille: Ainoa tärkeä asia pelissä on esineiden ja kissan sijainti: vieressä, päällä, alla, vasemmalla, oikealla, edessä tai takana. Sillä ei ole väliä onko tyyny täsmälleen samalla tavalla aseteltu kuin kuvassa tai mihin suuntaan kissa katsoo. Nuoremmat lapset voivat kuvaillessan hieman osoitella, mutta hekään eivät saa koskea mihinkään. Tuotannollisista syistä kuvakortit on numeroitu etupuolelta. Numeroilla ei ole pelin kannalta mitään merkitystä.

Vinkki opettajille: Peliä voidaan käyttää myös vieraiden kielten opetuksessa.

Tevella Oy
Pihkanokankatu 6
33900 TAMPERE
Puh. (03) 380 5300
Faksi (03) 380 5353
www.tevella.fi
S-posti: myynti@tevella.fi
Y-tunnus: 2575744-8