



2↑
GAME LEVELS

basic
2+
anni • years

advanced
4-99
anni • years

Play now, play tomorrow

יש לקרוא בעיון את ההוראות שלהלן לפני השימוש, ולשמור עליהן לצורך התייחסות בעתיד.

דבורים שמחות וחצופות משחקות בכיף בשדה. מטרת המשחק היא להיות מהירים מהן ולעזור להן לעוף לעבר השמיים הכחולים. כדי לנצח במשחק נחוצים מבט מהיר וזריזות, אבל צריך גם קצת מזל כדי להמוק מהעכבישים השובבים שמסתובבים בחוץ.

משחק זה מסייע לפתח את החשיבה והמיומנויות של ראייה חזותית וחשיבה אסוציאטיבית. המשחק מסייע ללמוד מושגים חדשים, לפתור בעיות, לקבל כללים לפתח את הכישורים החברתיים בהדרגה וללמוד לשחק בשיתוף פעולה. משחק זה מאפשר לשחק ולצבור חוויות משותפות כמשפחה.

לוח משחק 1 X



דבורים
(6 דבורים שונות 2x מכל סוג)
12 X



18 X
אסימונים עם עכבישים



קלפי דבורים
(6 סדרות עם מסגרות צבע שונות)
36 X



2+ **רמה בסיסית:** החל מגיל שנתיים (מס' שחקנים 1-4)
מטרת המשחק: משחק זיכרון המקנה יכולות של שיתוף פעולה, אסוציאציה וראייה חזותית.

הכנת המשחק:



3. ערבב את הקלפים וסדר אותם מסביב ללוח המשחק עם הפנים כלפי מטה.



2. קח 2 סדרות "קלות" מקלפי הדבורים, עם המסגרת האדומה או הצהובה, ובחר 4 קלפים אקראים עם מסגרת כתומה, (סה"כ 16 קלפים) וצור ערימת קלפים.



1. מקם את לוח המשחק במרכז השולחן. קח 6 דבורים שונות ופרד אותן על לוח המשחק.

איך משחקים? השחקן הצעיר ביותר מתחיל את המשחק וממשיכים עם כיוון השעון. השחקן המתחיל בוחר קלף אקראי מהקלפים מסביב ללוח המשחק.





האם יצא כרטיס עם 5 דבורים (מסגרת כתומה)?
 אם בחרת קלף המראה את כל 5 הדבורים... כמה חבל! משהו הפחיד אותן וגרם להן לעוף הרחק. בסיבוב זה אינך יכול להמשיך ולגרום להן ל"עוף".

האם יצא כרטיס עם דמות דבורה?
 אם בחרת קלף עם דבורה אחת יש לחפש את הדבורה המקבילה ולגרום להם "לעוף" מחוץ ללוח. כעת העבר את התור לשחקן הבא.

סוגי הקלפים:

- ישנם 2 סוגי קלפים:
- קלף דבורה, המסמן איזו דבורה מתאימה לקחת.
- קלף חפץ, המסמן איזו דבורה לקחת לפי פרטי החפץ המשווים.



את הקלפים הפתוחים יש למיין ולסדר בשורות לפי סוג וצבע המסגרת.



כעת התור עובר לשחקן הבא שבוחר קלף חדש.



ניצחת!

השחקן שהצליח להשלים שורה שלמה של 6 קלפים מאותו סוג לעומת אלה עם תמונה אחת בלבד, אתה מנצח, כל הכבוד!



הפסדת?

לא נורא, פעם הבאה תנסה שוב... מי שהשלים שורה שלמה עם הקלפים של 5 הדבורים, נפסל עם כל הקלפים שלו.

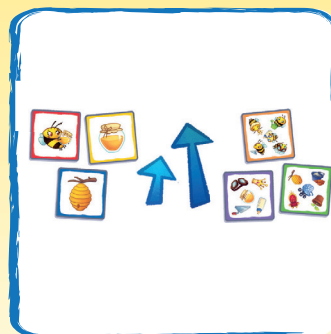
4+

רמה מתקדמת: החל מגיל 4 (מס' שחקנים 2-6)
מטרת המשחק: משחק תחרותי עם מגוון חוקים, המסייעים לפיתוח החשיבה והיכולת של הילד, מעודדים כישורים חברתיים.

הכנת המשחק:



3. ערבב את הקלפים שבחרת והנח אותם הפוך. ערבב את האסימונים והנח אותם הפוך בסמוך לערמת הקלפים.



2. בחירת רמת קושי המשחק: בחר את הקלפים לפי רמת קושי המשחק הרצויה: השתמש בקלפים "הקלים" עליו מופיעה דבורה אחת) או "הקשים" (קלף עליו מופיעות 5 דבורים). באפשרותך לבחור להשתמש בכל הקלפים ביחד.



1. מקם את לוח המשחק במרכז השולחן. פזר את כל הדבורים באופן אקראי על גבי הלוח. למשחק עם שני שחקנים יש להשתמש בסדרת דבורים אחת.

סוגי הקלפים:

רמת קושי קלה-

ישנם 3 סוגי קלפים:

- קלף המסמן איזו דבורה מתאימה לקחת.
 - קלף חפץ, המסמן איזו דבורה לקחת לפי פרטי החפץ המשווין.
 - קלף "דמות מקשרת", המסמן לאיזה קלף לשייך את הדבורה לפי החפץ המקשר.
- הקלפים הם: מלכת הדבורים/ כס המלכות, דבורה חמדנית/כוורת, דבורה טייסת/ רוחות, דבורה גנן/ אגרטל, בייבי דבורה/עריסה, דבורה פועלת/ לבנים ודלי.



רמת קושי קשה-

ישנם 3 סוגי קלפים:

- קלפים המייצגים את כל הדבורים למעט אחד
 - קלפים המייצגים את החפצים ע"י הדבורים למעט אחד
 - קלפים המייצגים את כל הדמויות המקשרות למעט אחד (לפי שיטת השלילה).
- לדוגמא: בקלף ראשון אין דבורה חמדנית, בקלף השני אין צנצנת דבש ובקלף השלישי אין כוורת...עליך לקחת קלף דבורה חמדנית.



איך משחקים?

2. על כל השחקנים לנסות ולהעיף את הדבורים המסומנות ע"י הקלפים הנבחרים, פשוט לקחת אותה ולהעיף אותן גבוה.



1. השחקן הצעיר ביותר מתחיל את המשחק וממשיכים עם כיוון השעון. השחקן המתחיל מקבל את ערמת הקלפים. כאשר כולם מוכנים, השחקן קורא "Happy!" (שמח!) והופך במהירות את הקלף העליון ומניח אותו על השולחן. במשחק עם 5/6 שחקנים, יש להפוך שני קלפים במקום אחד.



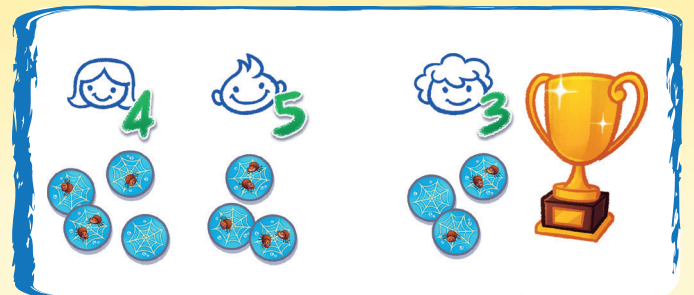
3. השחקן/שחקנים שנתרו ללא דבורים... יאלץ לקחת אסימון אקראי אשר חייב לשמור אותו בסוד משאר השחקנים עד סוף המשחק.



4. החזר את כל הדבורים אל לוח המשחק ושים בצד את הקלפים ששחקת בהם. כעת התור עובר לשחקן הבא לפי כיוון השעון, אשר מקבל את ערימת הקלפים. ברגע שערימת הקלפים נגמרת, יש להחזיר את כל הקלפים ולערבב לערימה חדשה.

ניצחת!

המשחק מסתיים כאשר נותרים רק 4 או פחות אסימונים. כל השחקנים הופכים את האסימונים שלהם: השחקן שאסף הכי פחות עכבישים על גבי האסימונים הוא המנצח. במקרה של שוויון, השחקן שיש לו הכי פחות אסימונים הוא המנצח, בכל מקרה יכולים להיות כמה זוכים.



ניתן לשחק ללא הלוח. פשוט לפזר את הדבורים ברחבי החדר, הבית ובחצר ולצאת להרפתקה מאתגרת וחוויתית.