

RAPIDO MÉTÉO

Autor: Babayaga - Dizajn: Sigrid Martinez



Sluchová paměťová hra

3-6
rokov



COOL
SCHOOL

Nagyszerű iskola



Tartalom: 3 tigris, 2 szett 18 ruhadarabbal, 24 kártya.



A játék célja: Öltöztess fel a tigrist a ruházati leírás szerint.

• 2 játékos esetén: kooperatív változat

Amikor ketten játszanak, fontos, hogy a gyermek felismerje, hogy figyelmesen kell hallgatnia és meg kell jegyeznie a leírást a feladat sikeres elvégzéséhez. Hasonlóképpen, a gyermek leírásakor fel kell ismernie, hogy a leírásnak pontosnak kell lennie, hogy a partner el tudja végezni a feladatot.

Előkészítés: Helyezz egy ruhakészletet az asztal közepére. Helyezd a kártyákat képpel lefelé egy kupacba a ruhák mellé. Minden játékos fog egy tigrist, amit felöltöztet, és maga elé teszi.

Játékmenet: A játékosok felosztják a szerepeket: egy „vezetőre”, aki leírja, mit visel a tigris, és egy „játékosra”, aki felöltözteti a tigrist. A játék során felváltva töltik be a szerepeiket.

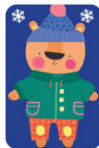
A legidősebb játékos először a „vezető” szerepét tölti be, a fiatalabb játékos pedig tigrisnek öltözik.

A vezető húz egy kártyát és leírja, mit visel a tigris. A csapattárs csukott szemmel hallgatja.



Példa

„Tél van, és Teo kék kalapot visel rózsaszín pomponnal, zöld kabátot és piros kockás nadrágot.”



A vezető a kártya tetején található szimbólum alapján meghatározhatja az időjárást, ami leszűkíti a ruhaválasztási lehetőségeket és megkönnyíti a megjegyezésüket.

Amikor a vezető befejezi a leírást, a játékos kinyitja a szemét, és a felidézett leírás szerint öltözteti fel a tigrist.

Amikor végzett, felkiált: „Öltözzve!”, és ellenőrzi a vezetőkártyáját:

- Amikor az illik a ruhához, a játékosok kapnak egy kártyát.
- ha nem egyezik, a játékosok megpróbálják kideríteni, hol történt a hiba (pl. a játékos nem emlékezett valamire, vagy a vezető nem írta le eléggé).

Ezután tegyék vissza a ruhákat az asztal közepére, és cseréljetez szerepet: a vezetőből játékos lesz, és fordítva.

A vezető húz egy másik lapot, stb.

A játék vége: Amikor a játékosok összegyűjtöttek 10 kártyát, a játék véget ér.

• 3 játékos esetén: memória és sebesség változat

Amikor hárman játszanak, nem elég figyelmesen hallgatni és jól emlékezni... gyorsnak is kell lenni!

Előkészítés: Helyezd az összes ruhát (mindkét készletet) az asztal közepére. Helyezd a kártyákat képpel lefelé egy kupacba a ruhák mellé. Mindenki vegyél egy tigris, amit felöltöztethetsz.



Játékmenet: A játékosok felosztják a szerepeiket egy „vezetőre” és két ellenfélre. Megfordulnak vagy becsukják a szemüket. A vezető húz egy kártyát és hangosan leírja a ruházatot.

Amikor befejezte a leírást, az ellenfelek kinyitják a szemüket. Gyorsan fel kell venniük a ruhákat a leírás szerint, és fel kell öltöztetniük a tigris.

A leggyorsabb játékos felkiált: „Öltözve!”, és ellenőrzi a vezetőkártyáját:

- Amikor az illik a ruhához, a játékos kap egy lapot, és maga elé teszi.
- ha nem egyezik, a játékos nem kapja meg a lapot, és visszatesszi a paklira.
- ha azért nem egyezik, mert a vezető pontatlanul írta le a ruházatot, a vezetőnek vissza kell adnia egy kártyáját (ha már van neki).

Tedd vissza a ruhákat az asztal közepére, és a következő játékos átveszi a vezető szerepét. Húzz egy új lapot, stb.

A játék vége:

A játéknak akkor van vége, amikor elfogy a kártyapakli. Az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze.

Játék szerzője: Babayaga



DJ08527

Figyelem: Kis alkatrészek.



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Párizs - Franciaország

www.djeco.co 32^m

Kínában készült - Franciaországban tervezték