

Logopédiai háttér információk szülőknek, pedagógusoknak.

Ezt a játékot osztrák logopédusok fejlesztették ki. Azzal a céllal, hogy egyszerre szórakoztasson és segítse a beszédfejlődéséhez kapcsolódó területek fejlődését.

Mozgáskészség (test)
Finommotorika (száj és kéz)
Általános gondolkodóképesség
Érzékelés

A beszéd-készség kifejlődése más területekkel például a látás, a hallás is összefüggésben áll. Ugyanolyan fontos az érzékelés, a környezet személyes megtapasztalása, a mozgásügyesség fejlődése például egyensúlyérzék, képesség, kisebb és nagyobb mozdulatok végrehajtása. Ezért ebbe a játékba a beszéd-készség fejlesztése mellett egyéb területeket fejlesztését is bevonták.

Minden bolygón más terület fejlesztésére irányuló feladatok vannak:

A Mobilix bolygón:

A képen látható szituáció megértése.
A mozdulat szavakkal történő leírása.
A hallott információk megértése, feldolgozása.
A hallottak mozdulattá történő alakítása.
Az eredmény összehasonlítása. (helyes-hibás)



A Kaotix bolygón:

Dolgok felismerése, megjegyzése
A látott dolgok szavakká alakítása



Az Animalix bolygón:

A hallottak megjegyzése
Hangadás, asszociáció
Sorba rendezés



→ I-ÁÁÁ HUUU BEEE RÖF

A fújásról:

A rakéta fújásához használni kell a nyelv és az arc izmait.
Írányítani, adagolni kell a kilégzés erősségét.

A játékosok ügyességétől függően a bolygókhoz tartozó kártyákat variálni lehet.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU

Figyelem!

3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

www.piatnik.com



RAKETOFIX

Egy vidám, szórakoztató játék a mozgás,
a gondolkodás és a beszéd fejlesztésére!



2-4 játékos, vagy csapat részére, 5 éves kortól.

A játékot a népszerű Grimassmix játék alkotói tervezték:
Elisabeth Draxler, Katharina Poteranski, Herta Strehl és Sonja Trausmuth.

Termékkód: 786143 • © 2013 Piatnik Wien • Printed in Austria

Már biztosan te is álmodtál arról, hogy milyen lenne egy színes rakétával ismeretlen bolygókra ellátogatni. Ebben a játékban megteheted, az „fix”! Vár rád a világűr! Repülj távoli bolygókra, ismerd meg az érdekes bolygólakókat: mobilinok, kaotikolinok és animalinok.

Amit a dobozban találsz:

3 bolygó, rövid ismertetővel; 2 rakéta, amit össze kell hajtogatnod; 1 homokóra; 102 kártya: 34 bolygónként: Mobilix, Kaotix és Animalix; 1 kocka etikettekkel; 7 jokerkártya; 1 csillagos lapokból álló blokk; és ez a játékszabály.

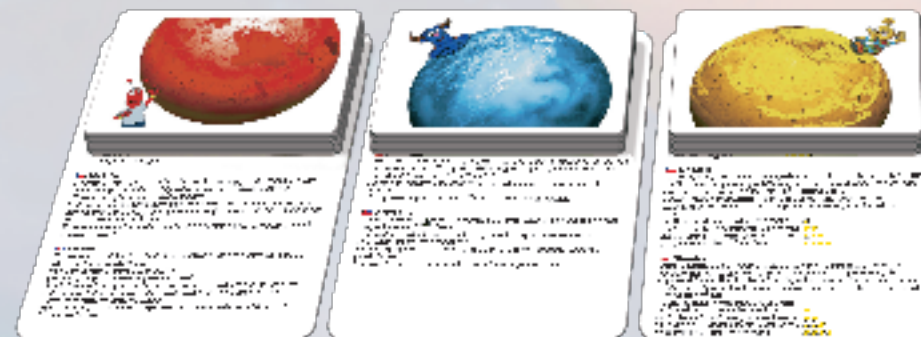
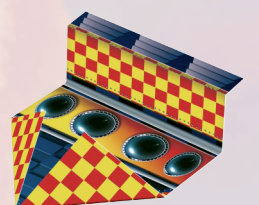
A játékhoz vegyetek elő színes filctollakat a csillagok kifestéséhez.

A cél a játékban:

Az a cél, hogy minél több csillagot gyűjtsetek! A rakétát az egyik bolygóhoz kell fűjni, ahol meg kell oldani a bolygón kapott feladatot. A helyes megoldásért csillag jár. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb csillagja van.

Az előkészületek:

- Az első játék megkezdése előtt ki kell emelni a kartonelemekből a három bolygót és a két rakétát. Egy rakétát használtok a játékban, egyet pedig eltesztek tartaléknak.
- A három bolygót fektessétek az asztalra.
- A kártyákat hátlapjuk szerint válogassátok szét, majd külön-külön keverjétek meg. A megkevert paklikat tegyétek a bolygókra.
- A jokerkártyákból egy különálló paklit kell kialakítani.
- Az első játék megkezdése előtt a kockákra fel kell ragasztani a matricákat.
- A homokórát, a kockákat és a színes filctollakat tegyétek készenlétbe.
- Mindenki kap egy oldalt a csillagos blokkból.



Az itt következő játékleírás kettőtől négy játékosra érvényes.
A csapatokra vonatkozó leírás a játékszabály végén áll.

Hogyan kell játszani?

Az kezd, aki a leghosszabb ideig tud fújni. Továbbiakban az óramutató járásával ellentétes irányban következtek. Aki soron van, dob.



A rakétát tedd magad elé az asztalra, majd fújd el Mobilixre.



A rakétát tedd magad elé az asztalra, majd fújd el Kaotixre.



A rakétát tedd magad elé az asztalra, majd fújd el Animalixre.



Kimaradsz egy körből, a rakétád meghibásodott.



Válassz bolygót, majd a rakétát tedd magad elé és fújd el a kiválasztott bolygóra.



Húzz egy jokerkártyát és a lépésed ezzel véget ért, a játékot a következő folytatja. A jokerkártyát bármikor felhasználhatod, ha ismét te kerülsz sorra. Használhatod arra, hogy kicserélj egy felhúzott bolygós kártyát ugyanabból a pakliból egy új kártyára. Vagy arra, hogy a kidobott bolygó helyett egy másik bolygót válassz úti célnak. A jokerkártyát használat után vissza kell tenned a paklira.

Hogyan kell a rakétát fújni?

A legjobb, ha a rakétát leteszed magad elé úgy, hogy a hátulja (a felhajtott része) feléd legyen. Ha óvatosan fújod a rakéta hátulját, akkor elindul. Nem kell nagyon erősen fújnod. Ezért javasoljuk, hogy az első játék előtt próbáljátok ki a rakétafújást. A rakétát több levegővel, több fújással is eljuttathatod az úti célohoz. Mindig ott folytatod a fújást, ahol a rakéta állva maradt. Egészen addig, míg eléred a célt.

Megjegyzés: Minél messzebb van tőled az a bolygó, ahová a rakétát el akarod fújni, annál nehezebb lesz odajuttatnod.

• A bolygó meglátogatása után a következő játékos kerül sorra, függetlenül attól, hogy sikerült-e helyesen megoldanod a feladatot, avagy sem.

Mi történik a bolygókon?

A Mobilix bolygón:

A Mobilix lakói sosem csücsülnek nyugodtan. Alig várják, hogy új mutatóványokat tanuljanak. Ha erre a bolygóra érkeztél, vedd el a bolygóhoz tartozó pakli legfelső lapját, és alaposan nézd meg a lapon látható mozdulatot. A te baloldali szomszédod most egy mobilino. Magyarázd el neki a mozdulatot, anélkül, hogy te azt bemutatnád. (Ez azt jelenti, hogy beszélhetsz, de a kezed és a lábad nyugalomban marad!)

Példa: „Feküdj hasra és emeld fel a lábaidat és a kezeidet!” Vagy: „Csinálj úgy, mintha kötélén egyensúlyoznál!”

A többi játékos ellenőrzi, hogy a mobilino mozdulata helyes-e. Ha a mozdulat helyes, akkor annyi piros csillagot kapsz a lapodra, amennyi a kártyán látható. Ezt besatírozhatod a lapodon. A mobilino pedig egy extra zöld csillagot kap. Ha a mozdulat nem egyezik a kártyával, akkor még egyszer megpróbálhatod elmagyarázni a mobilinonak, hogy mit tegyen. Ha másodszor sem sikerül, akkor a következő játékos jön és ti nem kaptok csillagot.

A Kaotix bolygón:

A kaotikolinok nagyon rendetlen népség! Valamit mindig keresnek, amit különböző helyeken veszítettek el, úgy mint vulkánkráterben, sivatagban, őserdőben, vízben, úrhajóban stb. Ha erre a bolygóra érkeztél, segíthetsz a lakóknak megtalálni az elveszett dolgokat. Fordítsd meg a homokórát és húzd fel a legfelső lapot. Most 30 másodperced van arra, hogy a kártyán álló dolgokat megjegyezze. Add át a kártyát egy játékostársadnak, fordítsd le a homokórát és sorold fel az összes dolgot, amit a kártyáról megjegyeztél.



A helyes megoldásokért csillag a jutalom:

3, vagy 4 helyes megoldásért egy,
5, vagy 6 helyes megoldásért kettő,
7, vagy 8 helyes megoldásért három,
9 helyes megoldásért négy sárga csillag a jutalom.

A kapott csillagokat színezd ki a lapodon.

Az Animalix bolygón:

Az Animalixon az igazán állatbarát animalinok élnek, akik minden állat nyelvét beszélik. Ha erre a bolygóra érkeztél, bizonyítsd be a lakosoknak, hogy te is beszéled az állatok nyelvét. Húzd fel a pakli legfelső lapját, és megnézés nélkül add oda a bal oldali szomszédodnak. Ő hangosan felmondja neked a kártyán lévő állatokat.

Példa: Kutya – macska – tehén – béka.

És te ezt lefordítod állatnyelvre: Vau – miau – múú – brekeke.

Minden helyes megoldásért kapsz egy kék csillagot. Ha nem jó sorrendben mondtad az állathangokat, akkor levonunk tőled egy csillagot. A következő állatok hangját kell tudnod utánozni:

Kutya, macska, tehén, malac, szamár, kígyó, méh, ló, kakas, birka, bagoly, béka.

Tipp: Az első játék előtt nézzétek végig a kártyákat és gyakoroljátok be az állathangokat.



A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos az összes bolygót meglátogatta és minden színben gyűjtött csillagot. Azaz a lapján mind a három színben van csillag kiszínezve. Ez a játékos három extra csillagot kap jutalmul. Most számoljátok meg, hogy kinek hány csillagot sikerült szereznie. Az nyer, akinek a legtöbb csillagot sikerült gyűjtenie (az extra csillagokat is beleszámítva).

Játékszabály 2-4 csapat részére

Alkossatok két csapatot. Ha nem egyezik a játékosok száma a csapatokban, akkor három csapatot is alkothattok. Minden csapat kap egy csillagos lapot.

A játék menete az eddig leírtakkal megegyezik. Amikor egy bolygóra értek, akkor oldjátok meg a feladatot. A megoldó szerepét minden körben másik játékos vegye át.

A Mobilix bolygón:

Ha a csapat erre a bolygóra érkezett, akkor a csapat egyik játékosa húzza fel a pakli legfelső lapját. Nézze meg, majd magyarázza el egy csapattársának a kártyán lévő mozdulatot.

Ha a másik csapat tagja a mozdulatot helyesnek ítéli meg, akkor a csapat a kártyán álló piros csillagokat megkapja. Csapatjátékban zöld csillagot nem kap senki.

A Kaotix bolygón:

Ha a csapat erre a bolygóra érkezett, akkor a csapat egyik tagja fordítsa le a homokórát. Egy másik csapattag húzza fel a legfelső lapot. 30 másodperce van arra, hogy a kártyán álló dolgokat megjegyezze. Adja át a lapot a másik csapatnak, fordítsa le a homokórát és sorolja fel a kártyán látott dolgokat. A helyes megoldásokat a másik csapat számolja. Minden helyes megoldásért egy csillag a jutalom.

Az Animalix bolygón:

Ha a csapat erre a bolygóra érkezett, akkor a csapat egyik tagja húzza fel a legfelső lapot, és megnézés nélkül adja oda egy csapattársának, aki hangosan elmondja neki a kártyán lévő állatokat. A lapot felhúzó játékosnak végig kell mondania az állatok által adott hangokat, méghozzá helyes sorrendben. Minden helyes megoldásért egy csillag jár.

