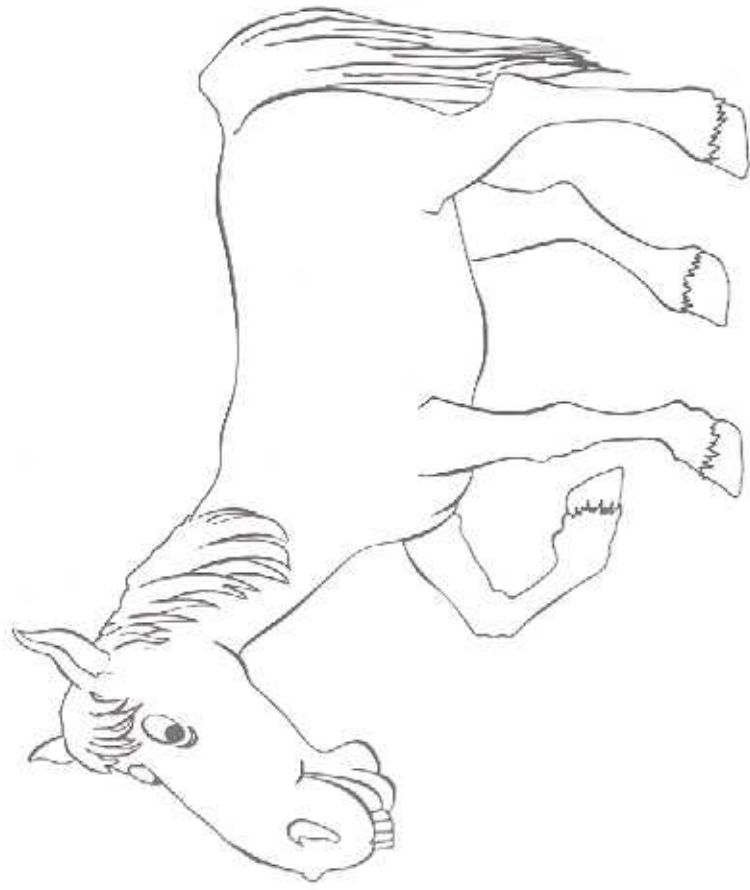


JÁTÉKLEÍRÁSOK

A

4 JÁTÉK KICSIKNEK

TÁRSASJÁTÉKHOZ



Ki nevet a végén?



A játék célja:

Gyermünk, füssünk versenyt a farm állataival! A jelképet ábrázoló dobókocka megmutatja, hova ugorhatunk. A szivecskéről a fényőre, napocskára, esetleg a lepkére. Kinek sikerül elsőnek a célba érnie?

Felkészülés:

Tegyük ki a játéktáblát az asztalra, hogy minden játékos számára könnyen elérhető és látható legyen.

A játékosok válasszanak maguknak egy színt, és válogassák ki a hozzá tartozó négy bábút, amelyeket a tábla négy sarkán található azonos színű mezőkre helyezzenek el.

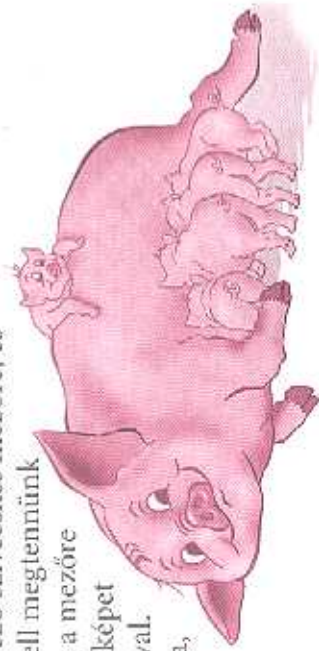
A dobókocka minden oldalára óvatosan ragasszuk fel a jelképes matricát. A legfiatalabb játékos kezd, utána az óramutató járásával meggyűzően követik egymást a játékosok.



A játék menete:

Ahhoz, hogy elkezdhessük a játékot, mindenféleképpen egy szivecskét kell dobunk a dobókockával. Ha sikerült, állítsuk az egyik bábunkat a bábunk színével megegyező szivecskés mezőre, és dobjunk újra. Egy kört kell megtennünk úgy, hogy mindig arra a mezőre

lépünk, amilyen jelképet dobunk a dobókockával.
(Ez lehet fényő, halacska,



szivecske, lepke, virág, napocska.) A kört az óramutató járásával megegyező irányba kell elkezdeni. Miután befejeztük a lépésünket, az utánunk következő játékosnak adjuk át a kockát. Egy kör kockadobásból és bábmozgatásból áll. Valahányszor azonban szivecskét dobunk, két lehetőség közül választhatunk: Vagy rálépünk a következő szivecskés mezőre, vagy

játékba hozzuk egy másik bábunkat is. Ha szivecskét dobunk, mindenféleképpen mi következünk, így azután egy kis szerencsével egészen messzire is eljuthatunk.

Kidobás:

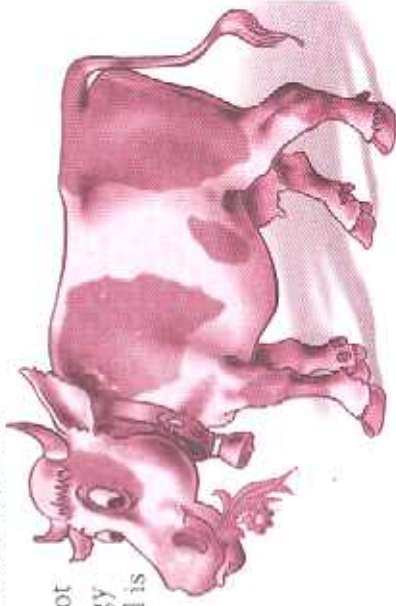
Egy mezőn mindig csak egy bábú állhat. Ha egy már foglalt mezőre lépünk, akkor a rajta álló játékos bábuját kidobhatjuk a játék útvonaláról. A kidobott bábú minden esetben a start mezőről indulva újra kezdi a játékot.

Az a játékos nyer, akinek elsőként sikerül bejuttatnia mind a négy figuráját a célba.

Kiseb gyerekek játékanál: nem fontos figyelembe venni a kidobási szabályt. Ha foglalt mezőre érnek, egyszerűen továbblépnek a dobott jelképet ábrázoló legközelebbi üres mezőre.

Ha kisgyerekekkel gyors játékot akarunk játszani, akkor négy helyett egy vagy két bábúval is lehet játszani.

Jó szórakozást kívánunk!



Kutyafutam

Melyik kutya

nyeri a futóversenyt?

3,5-7 éves gyerekeknek.
2-4 játékos számára.

A játék célja:

A kutyák écsenek, és versenyt rendeznek, hogy ki ér előbb a csonthoz. Olyan játék ez, ahol nemcsak az első, hanem az utolsó is győzhet.

Felkészülés:

A négy bábut a játék kezdetén a velük azonos színű, csigafejjel jelölt startmezőre kell felállítani: a piros bábut a piros csigafejre a zöld bábut a zöld csigafejre stb.

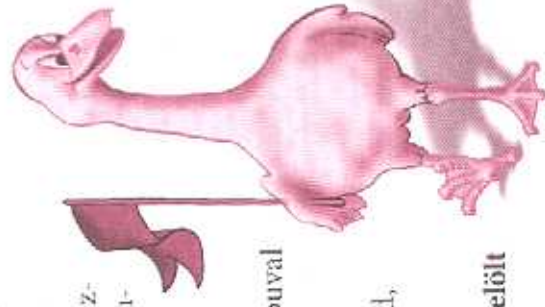
A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezdi a dobást, és az óramutató járásával megkezdődő irányba jön a következő.

A szindobókockával egyet kell dobni, és a bábuval a dobott színnek megfelelő mezőre kell lépni. Utána jön a következő játékos.

Fehér szín dobásakor a kutya egyszer kimarad, nem léphet tovább.

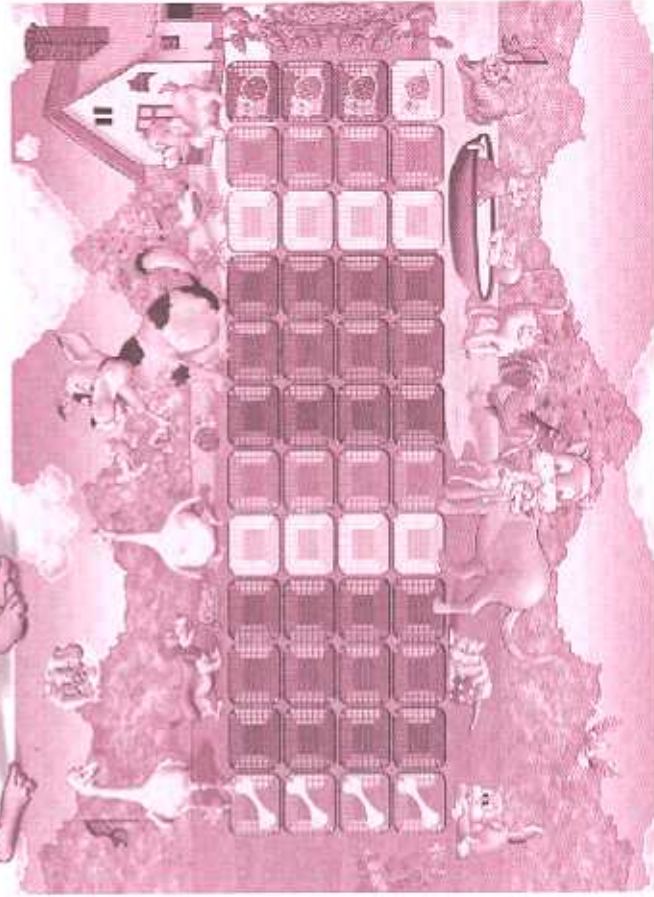
Az a nyertes, aki először lép a csonttal megjelölt mezőre, narancsszínű dobással.



A játék játszható úgy is, hogy nemcsak az első nyuzsi győz, hanem az is, amelyik utolsóként ér a célba. Ez különösen a kisebb gyermekeknek fontos, hogy a játék egészen a végéig izgalmas maradjon.

Ha több játszma is követi egymást, akkor az a nyerő, aki legtöbbször érte el elsőként a csontot.

Jó szórakozást kívánunk!



Süss fel nap!

A játékot 2 vagy 4 személy játszhatja.
4 éves kortól ajánlott.
Az átlagos játékidő kb. 15 perc.

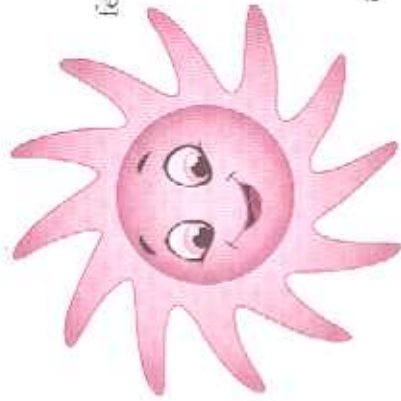


A játék célja:

A napocskát kell minél előbb megszabadítani a kis színes felhőktől. Az a játékos nyer, akinek először sikerül levennie az összes korongot a területén lévő felhőkről.

Játék-előkészületek:

A játéklapot attól függően két- vagy négyfelé osztjuk, hogy hányan játsszák a játékot. A játéktáblán lévő felhőkre színüknek megfelelő kis korongokat helyezünk.



A játék menete:

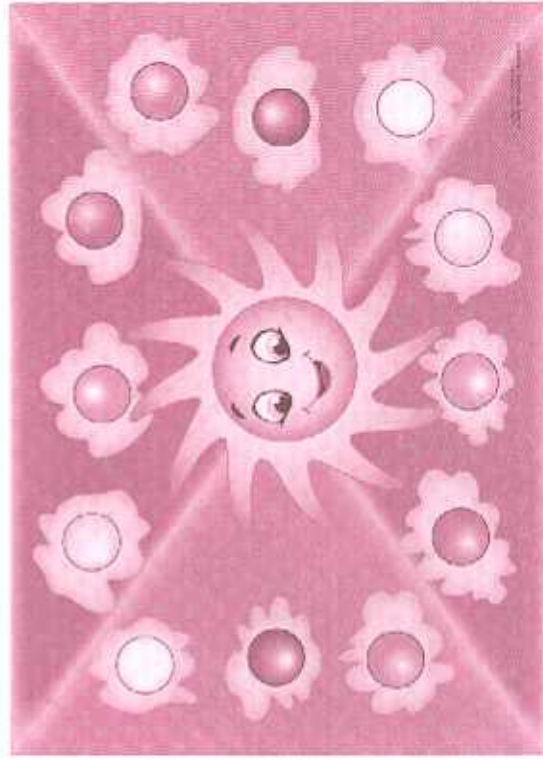
A legfatalabb játékos kezd, utána az óramutatójával megegyezően követik egymást a játékosok. A szindobókockával egyet kell dobni, és a területünkön lévő, dobott színnek megfelelő kis korongot le kell venni a felhőről. Utána jöna következő játékos. A játék mindaddig folytatódik, míg az összes korongot le nem vették a felhőkről.

Az a játékos nyeri a játékot, akinél először süt ki a nap, akinek a felhőiről legelőször fogynak el a korongok.

A játékot lehet úgy is játszani, hogy a dobott színnek megfelelő korongot le vesszük a felhőkről, és átesszük egy másik játékos felhőjére, amennyiben azon nincs már korong, így a játék tovább tart és szórakoztatóbb is.

A játéklap és a bábu színei a képtől eltérhetnek.

Jó szórakozást kívánunk!



Ki ér előbb a célba?



Egyszerű, hagyományos, lépegetős játék 4 éven felüli gyerekeknek, 2-4 játékos számára. Az átlagos játékidő kb. 15 perc.

A játék kellekai:

1 db játéktábla, játékfigurák, 1 db dobókocka.



A játék célja:

Az állatok összegyűlnek, hogy versenyt rendezzenek. Mindannyian ugyanazt szeretnék elérni, elsőként végigmenni a pályán és a célba jutni.

Előkészületek:

Minden játékos választ magának egy bábut, és a játéktáblára helyezi.

A játék menete:

1. A játékosok sorban egymás után dob-
nak a dobókockával.

A soron lévő játékos a dobott számnak
megfelelően lép, majd a következő játékos
kerül sorra.

Az nyer, aki elsőként ér a célba.

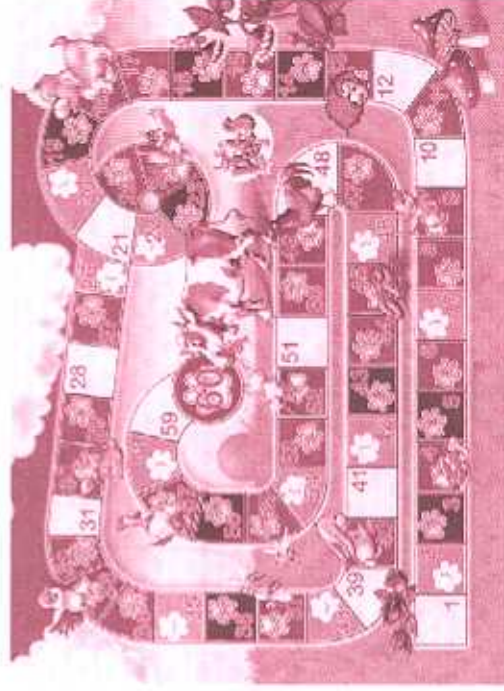
2. A játék úgy is játszható, hogy ha olyan
mezőre lépünk, ahol már van egy bábu,
akkor azt kiütjük, visszakerül a kezdő mezőre és újraindítja a játékot.

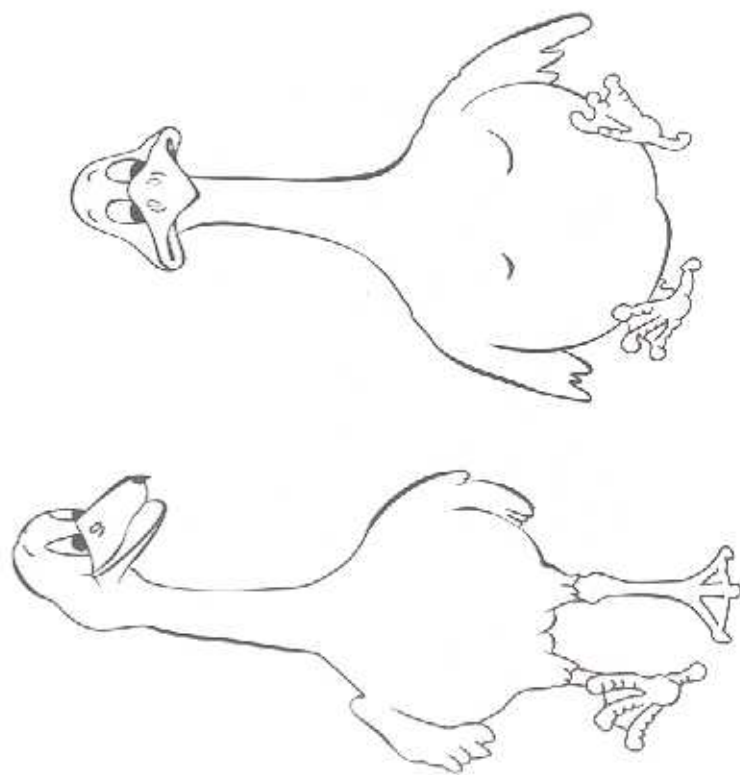


3. A játék úgy is játszható, hogy ha
piros mezőre lépünk, egy körből
kimaradunk, ha narancs mezőre,
akkor még egyszer dobhatunk, ha lila
mezőre, akkor előreléphetünk a következő
lila mezőre, ha sárgára, akkor vissza kell
lépnünk az előző sárga mezőre. Ha a dobás pillanatában ezt a játékos
elfelejti megtenni, akkor erre később már nincs lehetősége.

A játéklap és a bábu színei a képtől eltérhetnek.

Jó szórakozást kívánunk!





Színezd ki a képeket!