

Djeco játékok a legkisebbeknek - Egy kis asszociáció DJ08553

Ajánlott életkor: 2,5 éves kortól 5 éves korig
Játékosok száma: 2-4 fő
A játék időtartama: 10 perc

A játék tartalma:

- 3 állat (1 nyúl, 1 béka, 1 tehén),
- 3 db helyszíneket megjelenítő tábla (1 zöldségeskert, 1 tavacska, 1 legelő),
- 30 db részleteket megjelenítő kártya (a részletek a helyszíntáblákon megtalálhatóak):

Nyuszi-élőhely: a zöldségeskert	Béka-élőhely: a tó	Tehén-élőhely: a mező
- répa	- sás	- vályú
- saláta	- lepke	- alma
- sün	- kacsa	- kolomp
- csiga	- béka	- kerítés
- öntözőkanna	- szitakötő	- madárka
- gereblye	- hal	- margaréta
- madárijesztő	- teknős	- tejeskanna
- nyuszi	- kiskacsa	- tehén
- kosár	- kócsag	- kaptár
- paradicsom	- hajó	- méhecske

A játék előkészülete: tegyék a három állatot és a hozzájuk tartozó élőhelyeket az asztalra. Keverjék össze a részleteket tartalmazó 30 db kártyát és tegyék az asztal közepére, hogy egy paklit alkossanak.

Játékszabály: a legfiatalabb játékos fordítsa fel a pakli legfelső kártyáját. Minden játékos próbálja megtalálni, hogy a felfordított képrészlet melyik élőhelyhez tartozik. Ha rájöttek a megoldásra, akkor gyorsan meg kell markolniuk azt az állatot, akihez a képrészlet tartozik, és helyezték az élőhelyére. Az a játékos, aki sikeresen találja meg az állatot és az élőhelyet, megnyeri a felfordított kártyát.

(pl.: a felfordított kártya egy halat ábrázol. A hal a béka élőhelyének része, a tavacskában lakik; az a játékos, aki a leggyorsabban elkapja a békát és a tóba helyezi, nyeri meg a „hal” kártyát)

Azután a következő játékos fordít fel egy kártyalapot, és a játék a már ismertetett módon folytatódik.

Ki nyer? Attól függően, hogy a játékosok milyen hosszan szeretnének játszani, a játék elején eldönthetik, hogy:

- addig játszanak, amíg az összes felfordítandó kártya elfogy. Ebben az esetben az győz, aki a legtöbb kártyát nyerte.
- vagy pl. 5 megnyert kártyáig játszanak.

Djeco játékok a legkisebbeknek - Egy kis asszociáció DJ08553

Ajánlott életkor: 2,5 éves kortól 5 éves korig
Játékosok száma: 2-4 fő
A játék időtartama: 10 perc

A játék tartalma:

- 3 állat (1 nyúl, 1 béka, 1 tehén),
- 3 db helyszíneket megjelenítő tábla (1 zöldségeskert, 1 tavacska, 1 legelő),
- 30 db részleteket megjelenítő kártya (a részletek a helyszíntáblákon megtalálhatóak):

Nyuszi-élőhely: a zöldségeskert	Béka-élőhely: a tó	Tehén-élőhely: a mező
- répa	- sás	- vályú
- saláta	- lepke	- alma
- sün	- kacsa	- kolomp
- csiga	- béka	- kerítés
- öntözőkanna	- szitakötő	- madárka
- gereblye	- hal	- margaréta
- madárijesztő	- teknős	- tejeskanna
- nyuszi	- kiskacsa	- tehén
- kosár	- kócsag	- kaptár
- paradicsom	- hajó	- méhecske

A játék előkészülete: tegyék a három állatot és a hozzájuk tartozó élőhelyeket az asztalra. Keverjék össze a részleteket tartalmazó 30 db kártyát és tegyék az asztal közepére, hogy egy paklit alkossanak.

Játékszabály: a legfiatalabb játékos fordítsa fel a pakli legfelső kártyáját. Minden játékos próbálja megtalálni, hogy a felfordított képrészlet melyik élőhelyhez tartozik. Ha rájöttek a megoldásra, akkor gyorsan meg kell markolniuk azt az állatot, akihez a képrészlet tartozik, és helyezték az élőhelyére. Az a játékos, aki sikeresen találja meg az állatot és az élőhelyet, megnyeri a felfordított kártyát.

(pl.: a felfordított kártya egy halat ábrázol. A hal a béka élőhelyének része, a tavacskában lakik; az a játékos, aki a leggyorsabban elkapja a békát és a tóba helyezi, nyeri meg a „hal” kártyát)

Azután a következő játékos fordít fel egy kártyalapot, és a játék a már ismertetett módon folytatódik.

Ki nyer? Attól függően, hogy a játékosok milyen hosszan szeretnének játszani, a játék elején eldönthetik, hogy:

- addig játszanak, amíg az összes felfordítandó kártya elfogy. Ebben az esetben az győz, aki a legtöbb kártyát nyerte.
- vagy pl. 5 megnyert kártyáig játszanak.