

Legelő játék - Éjszaka az istállóban

Meine ersten Spiele – Nachts im Stall

„Jó éjt társasjáték” állatokkal 1–4 játékos részére,
2 éves kortól
Fejlesztőjáték variációt is tartalmaz.
Szerző és dizájn: Anna Lena Räckers
Játékidő: 10 perc

Kedves Szülők!

A szabad játékban gyermekek a kakassal, a szalmabálával és a fiatal állatokkal modellezheti le egy farm mindennapjait. A játék bevezeti a gyermekeket a szabályok világába, és megismerteti őket az alapszabályok használatával, betartásával. A játékos szabályleírással megismertethetjük a gyermekeket a szerepjátékok birodalmával, továbbá segíthetjük értelmezni és értékelni a játék elemeit. A kooperációs alapjáték különösen fejleszti a gyermekekben a csapatszellem kialakulását és a különböző tapasztalatok elsajátítását. Jásztható egymás ellen, versengő variációban is.

A gyermekeddel együtt beszélgetsek az állatokról és az életről a farmon. Gondolkodjatok együtt az állatok életéről, szokásairól, utánozzátok a különböző állatok hangjait is, ezzel fejlesztve a kreatív képességeket, hogy minél több öröme legyen a gyermeknek benne. Jó szórakozást kívánunk!

A kíváncsi játékok fejlesztői

A játék tartalma

- 1 kakasfigura
- 1 szalmakazal, 3 részből összeállítható
- 12 állatkölyöklapka
- 5 nappal/éjszaka lapka
- 1 szimbólumos dobókocka
- játékszabály

A játékról

Az állatszülők épp egy nagy partin vannak a mezőn. Ezért ma Roy kakasnak a dolga, hogy lefektesse az állatkölyköket. Ez nem is annyira egyszerű feladat számára, aki általában kelteni szokta a kicsiket reggelenként. Nem meglepő tehát, ha néha-néha egy-egy kukorékolás kicsúszik a kakas száján, felkeltve ezzel a már majdnem alvó állatkölyköket. Tudsz segíteni Roynak az összes állatkölyköt csendben lefektetni?



Importálta: **Gémker-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

Legelő játék - Éjszaka az istállóban

Meine ersten Spiele – Nachts im Stall

„Jó éjt társasjáték” állatokkal 1–4 játékos részére,
2 éves kortól
Fejlesztőjáték variációt is tartalmaz.
Szerző és dizájn: Anna Lena Räckers
Játékidő: 10 perc

Kedves Szülők!

A szabad játékban gyermekek a kakassal, a szalmabálával és a fiatal állatokkal modellezheti le egy farm mindennapjait. A játék bevezeti a gyermekeket a szabályok világába, és megismerteti őket az alapszabályok használatával, betartásával. A játékos szabályleírással megismertethetjük a gyermekeket a szerepjátékok birodalmával, továbbá segíthetjük értelmezni és értékelni a játék elemeit. A kooperációs alapjáték különösen fejleszti a gyermekekben a csapatszellem kialakulását és a különböző tapasztalatok elsajátítását. Jásztható egymás ellen, versengő variációban is.

A gyermekeddel együtt beszélgetsek az állatokról és az életről a farmon. Gondolkodjatok együtt az állatok életéről, szokásairól, utánozzátok a különböző állatok hangjait is, ezzel fejlesztve a kreatív képességeket, hogy minél több öröme legyen a gyermeknek benne. Jó szórakozást kívánunk!

A kíváncsi játékok fejlesztői

A játék tartalma

- 1 kakasfigura
- 1 szalmakazal, 3 részből összeállítható
- 12 állatkölyöklapka
- 5 nappal/éjszaka lapka
- 1 szimbólumos dobókocka
- játékszabály

A játékról

Az állatszülők épp egy nagy partin vannak a mezőn. Ezért ma Roy kakasnak a dolga, hogy lefektesse az állatkölyköket. Ez nem is annyira egyszerű feladat számára, aki általában kelteni szokta a kicsiket reggelenként. Nem meglepő tehát, ha néha-néha egy-egy kukorékolás kicsúszik a kakas száján, felkeltve ezzel a már majdnem alvó állatkölyköket. Tudsz segíteni Roynak az összes állatkölyköt csendben lefektetni?



Importálta: **Gémker-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

Előkészületek

A szalmakazal két hosszabb részét illesszék össze úgy, hogy mind a négy sarkában különböző állatkölykök feküdjenek. Ezután helyezzék fel a kazal tetejét. Ellenőrizzék, hogy a kör alakú szalmakazal teteje megfelelően illeszkedik a kazal többi részéhez.

Az összerakott szalmabálát tegyék a játékosok közé, és helyezzék el a tetejére a kakas figuráját. Az azonos fajtájú állatkölykök lapkáit helyezzék el a szalmakazal köré, mindegyik, a szalmabálán látható azonos fajtához.

Az állatkölyök lapkákat ébren lévő felükkel felfelé fordítva helyezzük le, hogy legyen kiket elaltatni.

A nappal/éjszaka lapkákat napos oldalukkal felfelé fordítva helyezzük el a lerakott állatkölyök lapkák köré.

Készítsék elő a dobókockát.



A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos, aki a leghangosabban tudja utánozni a tehén hangját, lehet a kezdőjátékos. Segíteni szeretnél Roynak, a kakasnak lefektetni az állatkölyköket. Ehhez fogd meg Roy figuráját, és repülj vele bármelyik olyan állatkölyök lapkájára, aki még ébren van, majd dobj a kockával.

Mit mutat a kocka?

Holdat?

Az állatkölyök csendben, békésen elaludt. Fordítsd meg az állatkölyök lapkáját anélkül, hogy bármilyen zajt, hangot hallatnál.

Abban az esetben, ha az általad felfordított lapka lett a harmadik állatkölyök, akit sikerült ebből a fajtából elaltatni, annyit kell csak halkán mondanod nekik, hogy: „Jó éjszakát... (például báránynak), aludjatok jól!”

Kakast?

Kezdj kukorékolni, majd tedd a kezed a szád elé, hiszen a kukorékolásoddal nem akarsz felkelteni a már alvó állatkölyköket! Túl késő! A kukorékolásod felkeltette az összes, már alvó állatkölyköt. Az összes alvó állatkölyök lapkát át kell fordítanod az alvós oldalukról az ébren lévő oldalukkal felfelé abban a sarokban, ahol Roy, a kakas tartózkodik éppen!

Szalmabálát?

Fordítsd meg egy nappal/éjszaka lapkát. Így most egy csillagos égboltot mutat. Kezd sötétedni. Még Roy kakas is visszarepül a szalmakazal közepére egy kis szundításra.

Ezután a következő játékos kerül sorra. Megfogja Roy figuráját, és kiválaszt egy még ébren lévő állatkölyök lapkát, rászáll, majd dob a kockával.

A játék vége

Abban az esetben, ha sikerült minden állatkölyköt elaltatnotok, mielőtt mind az öt nappal/éjszaka lapka éjszakára fordult volna, mindannyian nyertetek. Nagyszerű! Roy kakasnak nyújtott segítségetek fantasztikus volt! Ezt nem tudta volna megoldani nélkületek!

Azonban ha az utolsó nappal/éjszaka lapka is éjszakára fordul azelőtt, minthogy minden állat elaludt volna, Roy kakas túl fáradt volt már, és elaludt. Milyen kár! Nem sikerült az összes állatkölyköt ágyba dugnia.

Egymás elleni játékvariáció

Az alapjáték szabályait követve játsszatok, az alábbi változtatásokat figyelembe véve:

Csak négy nappal/éjszaka lapkára lesz szükségetek. Rakjátok ezeket egy halomba a szalmakazal mellé. Az ötödik lapkát tegyétek vissza a játék dobozába.

Abban az esetben, ha szalmakazal jelenik meg a dobókockán dobás után, Roy kakas elfáradt, visszarepül a kazal tetejére. Nem kell nappal/éjszaka lapkát fordítani.

Az a játékos, aki bármelyik típusú állatkölyök lapkából az utolsót, tehát a harmadikat fordítja át/altatja el, kap egy nappal/éjszaka lapkát jutalmul.

Egészen addig tart a játék, amíg a 12 állatkölyköt nem sikerül elaltatni. Ezután a játékosok kupacba rendezik a saját nappal/éjszaka lapkáikat, és a legmagasabb kupaccal rendelkező játékos lesz a nyertes. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

Előkészületek

A szalmakazal két hosszabb részét illesszék össze úgy, hogy mind a négy sarkában különböző állatkölykök feküdjenek. Ezután helyezzék fel a kazal tetejét. Ellenőrizzék, hogy a kör alakú szalmakazal teteje megfelelően illeszkedik a kazal többi részéhez.

Az összerakott szalmabálát tegyék a játékosok közé, és helyezzék el a tetejére a kakas figuráját. Az azonos fajtájú állatkölykök lapkáit helyezzék el a szalmakazal köré, mindegyik, a szalmabálán látható azonos fajtához.

Az állatkölyök lapkákat ébren lévő felükkel felfelé fordítva helyezzük le, hogy legyen kiket elaltatni.

A nappal/éjszaka lapkákat napos oldalukkal felfelé fordítva helyezzük el a lerakott állatkölyök lapkák köré.

Készítsék elő a dobókockát.



A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos, aki a leghangosabban tudja utánozni a tehén hangját, lehet a kezdőjátékos. Segíteni szeretnél Roynak, a kakasnak lefektetni az állatkölyköket. Ehhez fogd meg Roy figuráját, és repülj vele bármelyik olyan állatkölyök lapkájára, aki még ébren van, majd dobj a kockával.

Mit mutat a kocka?

Holdat?

Az állatkölyök csendben, békésen elaludt. Fordítsd meg az állatkölyök lapkáját anélkül, hogy bármilyen zajt, hangot hallatnál.

Abban az esetben, ha az általad felfordított lapka lett a harmadik állatkölyök, akit sikerült ebből a fajtából elaltatni, annyit kell csak halkán mondanod nekik, hogy: „Jó éjszakát... (például báránynak), aludjatok jól!”

Kakast?

Kezdj kukorékolni, majd tedd a kezed a szád elé, hiszen a kukorékolásoddal nem akarsz felkelteni a már alvó állatkölyköket! Túl késő! A kukorékolásod felkeltette az összes, már alvó állatkölyköt. Az összes alvó állatkölyök lapkát át kell fordítanod az alvós oldalukról az ébren lévő oldalukkal felfelé abban a sarokban, ahol Roy, a kakas tartózkodik éppen!

Szalmabálát?

Fordítsd meg egy nappal/éjszaka lapkát. Így most egy csillagos égboltot mutat. Kezd sötétedni. Még Roy kakas is visszarepül a szalmakazal közepére egy kis szundításra.

Ezután a következő játékos kerül sorra. Megfogja Roy figuráját, és kiválaszt egy még ébren lévő állatkölyök lapkát, rászáll, majd dob a kockával.

A játék vége

Abban az esetben, ha sikerült minden állatkölyköt elaltatnotok, mielőtt mind az öt nappal/éjszaka lapka éjszakára fordult volna, mindannyian nyertetek. Nagyszerű! Roy kakasnak nyújtott segítségetek fantasztikus volt! Ezt nem tudta volna megoldani nélkületek!

Azonban ha az utolsó nappal/éjszaka lapka is éjszakára fordul azelőtt, minthogy minden állat elaludt volna, Roy kakas túl fáradt volt már, és elaludt. Milyen kár! Nem sikerült az összes állatkölyköt ágyba dugnia.

Egymás elleni játékvariáció

Az alapjáték szabályait követve játsszatok, az alábbi változtatásokat figyelembe véve:

Csak négy nappal/éjszaka lapkára lesz szükségetek. Rakjátok ezeket egy halomba a szalmakazal mellé. Az ötödik lapkát tegyétek vissza a játék dobozába.

Abban az esetben, ha szalmakazal jelenik meg a dobókockán dobás után, Roy kakas elfáradt, visszarepül a kazal tetejére. Nem kell nappal/éjszaka lapkát fordítani.

Az a játékos, aki bármelyik típusú állatkölyök lapkából az utolsót, tehát a harmadikat fordítja át/altatja el, kap egy nappal/éjszaka lapkát jutalmul.

Egészen addig tart a játék, amíg a 12 állatkölyköt nem sikerül elaltatni. Ezután a játékosok kupacba rendezik a saját nappal/éjszaka lapkáikat, és a legmagasabb kupaccal rendelkező játékos lesz a nyertes. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.