

A KIS BORZ MESÉJE

Egy mesélős memóriajáték

Reiner Knizia játéka

2-5 fő részére

4 éves kortól

A játék tartozékai

5 kétoldalas mesetábla

40 képlapka

1 karton borzfigura műanyagtalppal

1 dobókocka

A kis borz izgalmas meséket gyűjtögetve járja a világot. Ki lesz az, aki emlékszik hol rejtőztek el barátai, és ki emlékszik a történetükre?

A játék célja

A játékot az nyeri, aki a legtöbb képlapkát gyűjti össze. Ehhez arra kell emlékezni, milyen lapkák vannak a mesetáblák mellett.

A játék előkészületei

Tegyétek a nagy mesetáblákat az asztal közepére egymás mellé sorakozva. Döntsétek el, hány képlapkát akartok használni – ez fogja meghatározni a játék hosszát. Például használhattok 20 lapkát, ha rövid játékot akartok, és mind a 40-et, ha hosszút. A nem használt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.

Keverjétek meg a lapkákat, és alkossatok belőlük képpel lefelé fordított húzópaklit, amit tegyétek a mesetáblák mellé. Készítsétek elő a borzfigurát és a dobókockát.

A játék menete

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A többiek az óramutató járásának irányában kerülnek sorra.

A soron lévő játékos felhúzza a húzópakli felső lapkáját, megmutatja a többieknek, majd választ egy képet a mesetáblák közül, és a lapkát képpel felfelé mellé teszi. Hangosan kimondja, mi van a lapkán, majd kitalál egy kis történetet, amelyben szerepel mind a húzott lapka, mind a mesetáblán lévő kép, amely mellé a lapkát tette.

Példa egy kis történetre: „Nagyon meleg van. Egy hosszú, csíkos állat a strandra indult, de sajnos elfelejtett fűrdőruhát vinni.”

Figyelem!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.

Fulladásveszély! Származási hely: Németország

Importálja: Gém Klub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30/b www.gemklub.hu



Ezután fordítsd a lapkát képes oldalával lefelé úgy, hogy az eredeti pozíciójában maradjon a mesetábla képe mellett. Próbáljátok megjegyezni a történetet és a szereplőjét.

Ezután a következő játékos kerül sorra, aki szintén húz egy lapkát, és leteszi azt egy még üres mesetábla kép mellé, és ő is kitalál egy történetet a húzott lapkával és a mesetábla képével.

Addig folytassátok ezt, amíg a mesetáblák minden képe mellé kerül egy-egy lapka.

Minden mesetáblán 2 kép van, és minden kép mellé egy-egy képlapka kerül. A borzfigura a mesetábla képein lépked körbe a játék folyamán (lásd az illusztrációt).

A kis borz megjelenik

Tegyétek a borzfigurát az egyik mesetábla egyik képére. Ismét a legfiatalabb játékos kezd. Dobj a kockával, és lépj a borzfigurával az óramutató járásának irányában a mesetábla képein, ahányat dobtál. Emlékszel még, milyen képet rejt a lefordított képlapka amellel a mesetábla kép mellett, ahol a kis borz megállt? Emlékszel még a képekhez tartozó történetre? Meséld el a történetet a többieknek, majd fordítsd fel a lapkát.

Tudtad, mi volt a lapkán?

Ha jól emlékeztél, és helyesen mondtad meg, kit vagy mit ábrázolt a lapka, elveheted és megtarthatod a lapkát. Ezután húzz egy újat a húzópakliról, mutasd meg a többieknek, és tedd le képpel felfelé fordítva az elvett lapka helyére. Mondd ki, mit ábrázol a kép, majd meséld el egy történetet, amelyben szerepel a mesetábla képe és a húzott lapka is, majd fordítsd képpel lefelé a képlapkát. Ezután a bal oldali szomszédod kerül sorra: dob a kockával és lépj. Megjegyzés: a történet segít megjegyezni, mit látható a képen, de ha nem emlékszel a történetre, csak a képre, az is elég a lapka megszerzéséhez.

Nem tudtad, mi volt a lapkán?

Ha nem tudtad, mit ábrázolt a lapka, fordítsd vissza képpel felfelé, és köröd be is fejeződött. A bal oldali szomszédod következik.

A játék vége és a győztes

Ha a húzópakli lapkái elfogytak, az elvett lapkák helyett már nem kell újat húzni. Ezután addig folytassátok a játékot, amíg a borzfigura egy olyan kép mellett áll meg, ahol már nincs lapka – a játék ekkor véget ér. A győztes az lesz, aki a legtöbb lapkát gyűjtötte össze.

Játékváltozat kisebb gyerekeknek

Mivel a kisebbek számára sokszor nehezebb feladat egy saját történetet kitalálni, nekik elég, ha kimondják, mit látnak a húzott képlapkán. De javasoljuk, hogy az idősebbek segítsenek a kisebbeknek egyszerű történetek kitalálásában.

Szerző: Reiner Knizia
Illusztráció: Irene Wanitschke

A KIS BORZ MESÉJE

Egy mesélős memóriajáték

Reiner Knizia játéka

2-5 fő részére

4 éves kortól

A játék tartozékai

5 kétoldalas mesetábla

40 képlapka

1 karton borzfigura műanyagtalppal

1 dobókocka

A kis borz izgalmas meséket gyűjtögetve járja a világot. Ki lesz az, aki emlékszik hol rejtőztek el barátai, és ki emlékszik a történetükre?

A játék célja

A játékot az nyeri, aki a legtöbb képlapkát gyűjti össze. Ehhez arra kell emlékezni, milyen lapkák vannak a mesetáblák mellett.

A játék előkészületei

Tegyétek a nagy mesetáblákat az asztal közepére egymás mellé sorakozva. Döntsétek el, hány képlapkát akartok használni – ez fogja meghatározni a játék hosszát. Például használhattok 20 lapkát, ha rövid játékot akartok, és mind a 40-et, ha hosszút. A nem használt lapkákat tegyétek vissza a dobozba.

Keverjétek meg a lapkákat, és alkossatok belőlük képpel lefelé fordított húzópaklit, amit tegyétek a mesetáblák mellé. Készítsétek elő a borzfigurát és a dobókockát.

A játék menete

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A többiek az óramutató járásának irányában kerülnek sorra.

A soron lévő játékos felhúzza a húzópakli felső lapkáját, megmutatja a többieknek, majd választ egy képet a mesetáblák közül, és a lapkát képpel felfelé mellé teszi. Hangosan kimondja, mi van a lapkán, majd kitalál egy kis történetet, amelyben szerepel mind a húzott lapka, mind a mesetáblán lévő kép, amely mellé a lapkát tette.

Példa egy kis történetre: „Nagyon meleg van. Egy hosszú, csíkos állat a strandra indult, de sajnos elfelejtett fűrdőruhát vinni.”

Ezután fordítsd a lapkát képes oldalával lefelé úgy, hogy az eredeti pozíciójában maradjon a mesetábla képe mellett. Próbáljátok megjegyezni a történetet és a szereplőjét.

Ezután a következő játékos kerül sorra, aki szintén húz egy lapkát, és leteszi azt egy még üres mesetábla kép mellé, és ő is kitalál egy történetet a húzott lapkával és a mesetábla képével. Addig folytassátok ezt, amíg a mesetáblák minden képe mellé kerül egy-egy lapka.

Minden mesetáblán 2 kép van, és minden kép mellé egy-egy képlapka kerül. A borzfigura a mesetábla képein lépked körbe a játék folyamán (lásd az illusztrációt).

A kis borz megjelenik

Tegyétek a borzfigurát az egyik mesetábla egyik képére. Ismét a legfiatalabb játékos kezd. Dobj a kockával, és lépj a borzfigurával az óramutató járásának irányában a mesetábla képein, ahányat dobtál. Emlékszel még, milyen képet rejt a lefordított képlapka amellet a mesetábla kép mellett, ahol a kis borz megállt? Emlékszel még a képekhez tartozó történetre? Meséld el a történetet a többieknek, majd fordítsd fel a lapkát.

Tudtad, mi volt a lapkán?

Ha jól emlékeztél, és helyesen mondtad meg, kit vagy mit ábrázolt a lapka, elveheted és megtarthatod a lapkát. Ezután húzz egy újat a húzópakliról, mutasd meg a többieknek, és tedd le képpel felfelé fordítva az elvett lapka helyére. Mondd ki, mit ábrázol a kép, majd meséld el egy történetet, amelyben szerepel a mesetábla képe és a húzott lapka is, majd fordítsd képpel lefelé a képlapkát. Ezután a bal oldali szomszédod kerül sorra: dob a kockával és lépj. Megjegyzés: a történet segít megjegyezni, mit látható a képen, de ha nem emlékszel a történetre, csak a képre, az is elég a lapka megszerzéséhez.

Nem tudtad, mi volt a lapkán?

Ha nem tudtad, mit ábrázolt a lapka, fordítsd vissza képpel felfelé, és köröd be is fejeződött. A bal oldali szomszédod következik.

A játék vége és a győztes

Ha a húzópakli lapkái elfogytak, az elvett lapkák helyett már nem kell újat húzni. Ezután addig folytassátok a játékot, amíg a borzfigura egy olyan kép mellett áll meg, ahol már nincs lapka – a játék ekkor véget ér. A győztes az lesz, aki a legtöbb lapkát gyűjtötte össze.

Játékváltozat kisebb gyerekeknek

Mivel a kisebbek számára sokszor nehezebb feladat egy saját történetet kitalálni, nekik elég, ha kimondják, mit látnak a húzott képlapkán. De javasoljuk, hogy az idősebbek segítsenek a kisebbeknek egyszerű történetek kitalálásában.

Figyelem!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.

Fulladásveszély! Származási hely: Németország

Importálja: Gém Klub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30/b www.gemklub.hu



Szerző: Reiner Knizia
Illusztráció: Irene Wanitschke