

NEM KELL KOCKA, BÁBU, CSAK AZ UJJAJDRA VAN SZÜKSÉG!

A JÁTÉKOK

A részletes játékszabályokat itt találod, a játékok mellett csak rövid emlékeztetők vannak.

EGY-KÉT-HÁ!

Ráhangelődés 2-4 játékos részére 4 éves kortól

Az első játék egyetlen kérdése, hogy a játékosok mennyire képesek ráhangelődni a közös játékokra. A cél, hogy megbeszélés nélkül mindenki ugyanolyan színű várra mutasson.

Üljétek körbe a könyvet, és legyen egyértelmű, hogy kihez melyik négy vár tartozik! Három játékos esetén valaki két kézzel játszik, két négyes csoportból választ (mi azt javasoljuk, hogy a felnőtt legyen ez a játékos), ha csak ketten vagtok neki a könyvnek, akkor pedig 2-2 kézzel játsszatok!

A feladat egyszerű (vagy annak tűnik): emeljétek fel a mutatóujjatokat, és háromra, egyszerre tegyétek valamelyik várral! Ha mindenki ugyanolyan színű várat választott (pl. sárgát), akkor végighúzhatjátok az ujjakat a megfelelő színű úton, ha nem, akkor ismételjétek meg a választást addig, amíg nem mutat mindenki azonos színű várra. Figyelem! Beszélni tilos!

ERDEI PIHENŐ

Memóriajáték 2-4 fő részére 4 éves kortól

A játék célja, hogy mindenki felemelhesse az ujjait a könyvről. Mindenkihez 12 kavics tartozik. 3, 4 vagy 5 kavicsot takarjatok le fejenként – ne látszódjon a kép! 3 játékos esetén mindenképp 4-4 kavicsot takarjatok le.





A soron lévő játékos megnevezi és felemeli az egyik ujját. Ezután megnevezi valaki más ujját, és ha ugyanaz a kép van a két ujj alatt, akkor nem kell visszatakarítani a kavicsot. Ha tévedtél, akkor mindketten tegyétek vissza az ujjakat! Ha a soron lévő játékos nem tud vagy nem akar párt találni, akkor az egyik ujjával átléphet egy másik kavicsra, hogy új képet takarjon le. Vigyázzatok, ha valaki egyedül marad, nem nyerhetek!


LÁPFÖLDE


Versenyjáték 2-4 fő részére 5 éves kortól

A játék célja, hogy elsőnek érj be a célba, a zöld dombra. Mindenki válasszon egy lovat és tegye rá az ujját! A soron lévő játékos mindig a még szabadon lévő akciózászlókból választ, és végrehajtja az akciót. A választott akciót le kell

takarítani egy ujjaddal (használhatjátok mindkét kezetekeket!), ezt addig senki nem választhatja, amíg te nem választasz másikat! 3 vagy 4 játékos esetén több akció is választható, ezt ikonok jelzik, de nem választhatod újra ugyanazt az akciót.

 – 1 lépés;
 – 2 lépés;
 – a legközelebbi csillagmezőre léphetsz;
 – ráléphetsz a hozzád legközelebbi társad ujjára, így majd ő vihet magával. Az a mező van hozzád a legközelebb, ami a legkevesebb lépésből elérhető. Ha több ilyen mező van, akkor te döntesz, hogy melyikre lépsz.

 – kimarad egy körből az élen lévő játékos. Holtverseny esetén az akciót választó dönti el, hogy ki marad ki a körből. Az a játékos, akit mocsárban ragadásra ítélnék, nem hajthat végre akciót, viszont el kell lépnie a korábban választott akciózászlóról, és másikra kell tennie az ujját.

 – bármivel helyet cserélhetsz a táblán. Ha rálépsz valakinek az ujjára, akkor az ő akciója után lépj le mellé. Csak ebben az esetben állhat két ujj egy mezőn, különben tilos. Foglalt mezőn csak áthaladni lehet. Amint valaki kilép a dombra, a játék véget ér, és ő nyert!

ÉGIGÉRŐ FA



Kooperatív ügyességi játék 2-4 fő részére 4 éves kortól

A játék célja, hogy együtt felérjétek a fa legtetejére. Mindenki válasszon egy szintet, és tegye az egyik ujját a fa gyökeréhez a színével megegyező levélre. Ezt a levelet csak akkor lehet elengedni, ha már mindenki rátette a következő szinten lévő levélre is egy másik ujját. Egy kézzel játsszunk! Tehát ha mindenki megérkezett a második levelére, akkor el lehet engedni az elsőt, irány a fa harmadik szintje, és így tovább. Ha valaki úgy engedi el egy levelét, hogy a társai közül valaki még nem ért fel az új szintre, akkor előről kell kezdeni a játékot. Ha már gyakorlottak vagyunk, akkor a fa 3., 4. és 5. szintjén mindkét levelünket le kell fogni a továbblépéshez. Ha nagyon kicsikkel játszunk, akkor nem ördögtől való, hogy ő a szabályok betartásával, de két kézzel másszon!

MERRE TOVÁBB?

Mesejáték 2-4 játékos részére 5 éves kortól

A játék célja, hogy minden útjelző táblát felhasználjunk egy közös történet megalkotásához. Az első játékos (javasoljuk, hogy a felnőtt legyen az) belekezd egy történetbe, majd egy-két mondat után félbehagyja, és a tőle


balra ülőnek kell folytatnia. Először meg kell találnia azt az útjelzőt, amire az előtte lévő gondolhatott (a történet helyszíne, egy szereplő, valamilyen tárgy vagy bármi hasonlíthat egy táblán lévő formára), az adott formán végig kell húznia az ujját balról jobbra, majd tovább kell fűznie a történetet egy következő útjelzőig. A játékot bármikor lehet folytatni, de legalább egyszer az összes útjelzőt érintsék a történet során. **Példa:** Tavaly nyáron a hegyekbe mentünk kirándulni...  ...amikor megálltunk pihenni, és anyáék nem figyeltek, egy kicsit messzebbre merészkedtünk, és találtunk egy barlangot... 

DOMBFOGLALÓ

Gyorsasági játék 2-4 fő részére 5 éves kortól

A játék célja, hogy elsőként találjuk meg a megfelelő zászlót. Üljétek körbe a könyvet, és legyen egyértelmű, hogy kihez melyik két tulajdonság tartozik! Három játékos esetén valaki két kézzel játszik, két-két tulajdonságról dönt (mi azt javasoljuk, hogy a felnőtt legyen ez a játékos), ha csak ketten vagtok neki a könyvnek, akkor pedig 2-2 kézzel játsszatok!

A játék elején állapodjatok meg, hogy hány pontig játszatok (kezdetnek elég 3 pont, majd lehet növelni, akár 10-ig is), a pontokat pedig jelöljétek babbal, kavicssal, gyufaszállal, szóval bármivel, ami van a könyv környékén.

Ha készen álltok, akkor emeljétek fel a mutatóujjatokat, és háromra minden tulajdonságpárból takarjatok le egyet, és mindenki maga előtt egyet-egyet. Ezután 4 tulajdonság látszik csak, amelyeknek mindig csak egyetlen zászló felel meg. Példa: sárga, kék, téglalap alakú zászló, csikos = . Ha megtaláltad a megoldást, akkor a szabad keziddel (ha mindkét kézzel takarsz, akkor az egyiket engedd el) csapj le a zászlóra! Az lesz a győztes, aki a leggyorsabb volt. Ha ezt nehéz eldönteni, akkor nézzétek meg, kinek a keze van alul, de ha ezután sem biztos, akkor ebben a körben egyszerűen nincs győztes. Nem jár büntetés azért, ha valaki rosszra mutatott!

A gyorsasági játékok egyik nehézsége, hogy ha valaki sokkal jobb a másiknál (pl. a felnőtt a gyereknél), akkor folyamatosan és egyértelműen nyer. Két módon is érdemes lehet előnyt adni ebben a játékban, hogy mindenkinek izgalmas legyen. A legegyszerűbb, hogy a tulajdonságok letakarása után az ügyesebb játékos behunyja a szemét, és elszámol 3-ig, 5-ig, amennyi szükséges, és csak utána kezdi keresni a megoldást. Nehezítés lehet továbbá, ha az ügyesebb játékosnak nem azt a zászlót kell megtalálnia, ami a látható tulajdonságokból áll, hanem éppen az ellenkezőjét, ami azért bonyolultabb feladat. A két előnyadást akár kombinálhatjuk is!

LABIRINTUS

Kooperatív logikai játék 1-4 fő részére 4 éves kortól

A játék célja, hogy mindannyian kijussatok a labirintusból. Válasszatok feladatot: két kupát VAGY három kincsesládát VAGY mindenből egyet gyűjtötök össze. Helyezétek valamelyik ujjatokat a bejáratához legközelebb eső mezőre egyikére. Egy mezőn csak egy játékos állhat.

A soron lévő játékos vagy annyit lép, ahány kő van a mezőn, vagy átléphet a legközelebbi azonos színű köre, köcsoportra. De dönthet úgy is, hogy ezt a lehetőséget átadja egy játékos társának. Például ha valaki két kék kőn áll, akkor vagy lép kettőt, vagy átlép a legközelebbi kék köre, köcsoportra, vagy átadja ezt a lehetőséget, és valaki más lép ugyanígy.

Ha valaki rálép egy kincsre, akkor a játékos társai segítenek neki visszalépni, tehát amíg valaki nem adja át a lépését, addig nem tud megmozdulni.

A lyukakba nem szabad belelépni, de a lépésszámolásnál mezőnek számítanak.

A labirintusból csak pontos lépéssel lehet kilépni. Ha valaki kijutott, akkor válasszon egy zászlót, és amikor legközelebb sorra kerül, még egyszer, utoljára segíthet valakinek ezzel a színnel vagy lépésszámmal.

Ha mindenki kiér, akkor nyertetek! Vigyázat, ha valaki egyedül marad bent, és még nem gyűjtöttetek mindent össze, és segítségetek sem maradt, akkor veszítettetek! A játék egyedül is játszható, ilyenkor a kincsről egyet ki lehet lépni.

VÁROSTROM

Területfoglalós játék két fő részére 5 éves kortól

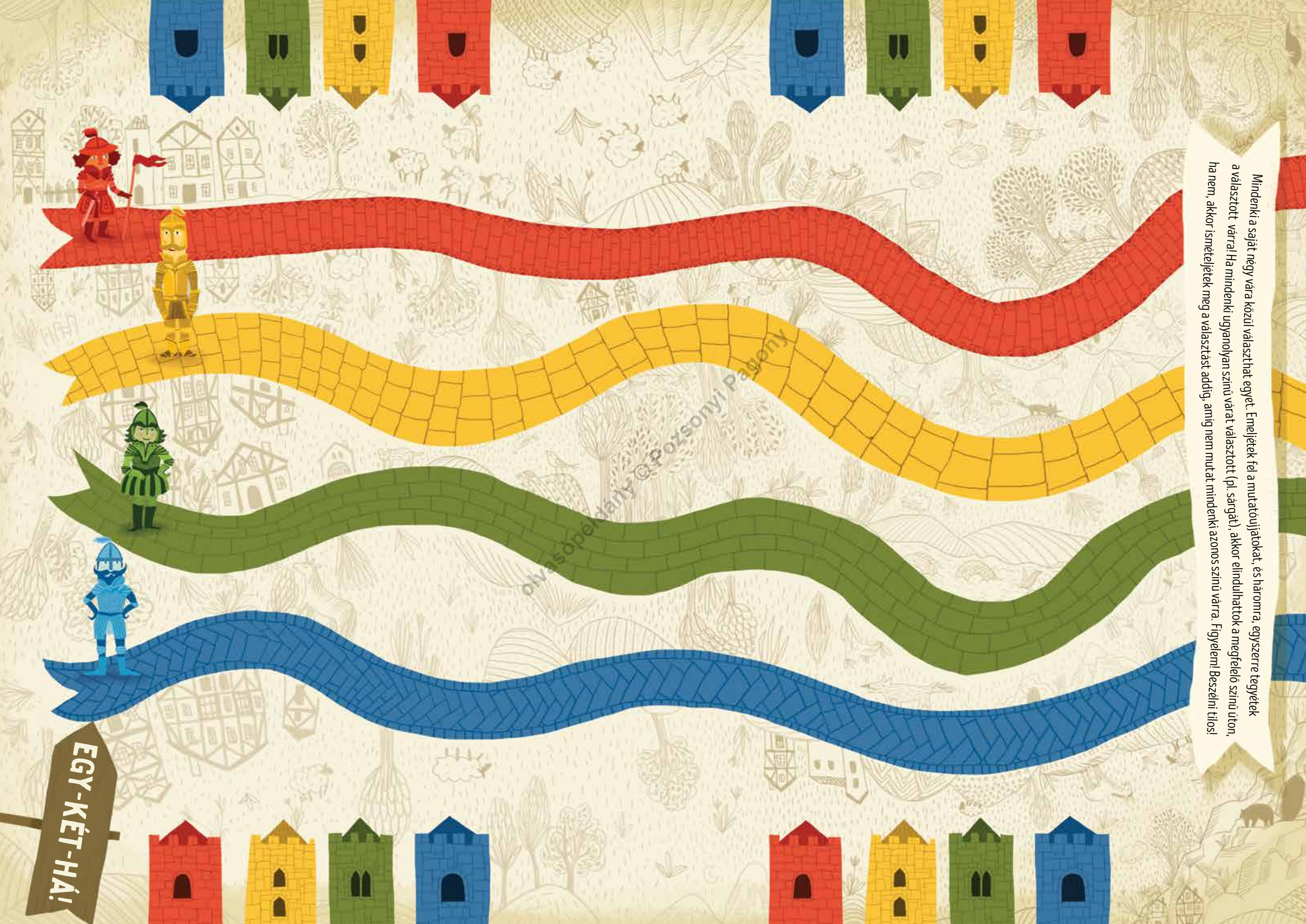
A játék célja, hogy vagy elfoglaljuk egy vár minden bástyáját, vagy bejussunk három különböző várba.

A két játékos felváltva lép. A kezdőjátékos (javasoljuk, hogy a gyengébb fél kezdjen) szabadon ráteszi az ujját egy bástyára. Innentől mindig két lehetőség közül kell választania a soron lévő játékosnak: vagy egy ugyanolyan színű, vagy egy másik várban ugyanott elhelyezkedő bástyára teszi az ujját, mint az ellenfél az előző lépésében. Tehát ha az előttünk lépő játékos egy bal alsó piros zászlós bástyára tette az ujját, akkor mi vagy egy piros bástyát keresünk, vagy egy másik várban foglaljuk el a bal alsót. Mindig csak üres bástyára helyezhetjük le az ujjunkat, amiket a játék végéig nem engedhetünk el, ha mégis megteszük, akkor elveszítettük az uralmat a bástya felett. Használhatjuk mindkét kezünket!

Mindenki a saját négy vára közül választhat egyet. Emeljétek fel a mutatóujjátokat, és háromra, egyszerre tegyétek a választott várral. Ha mindenki ugyanolyan színű várat választott (pl. sárgát), akkor elindulhattok a megfelelő színű úton, ha nem, akkor ismételjétek meg a választást addig, amíg nem mutat mindenki azonos színű várra. Figyelem! Beszélni tilos!

olvasópéldány © Pozsonyi Pádogy

EGY-KÉT-HÁI!

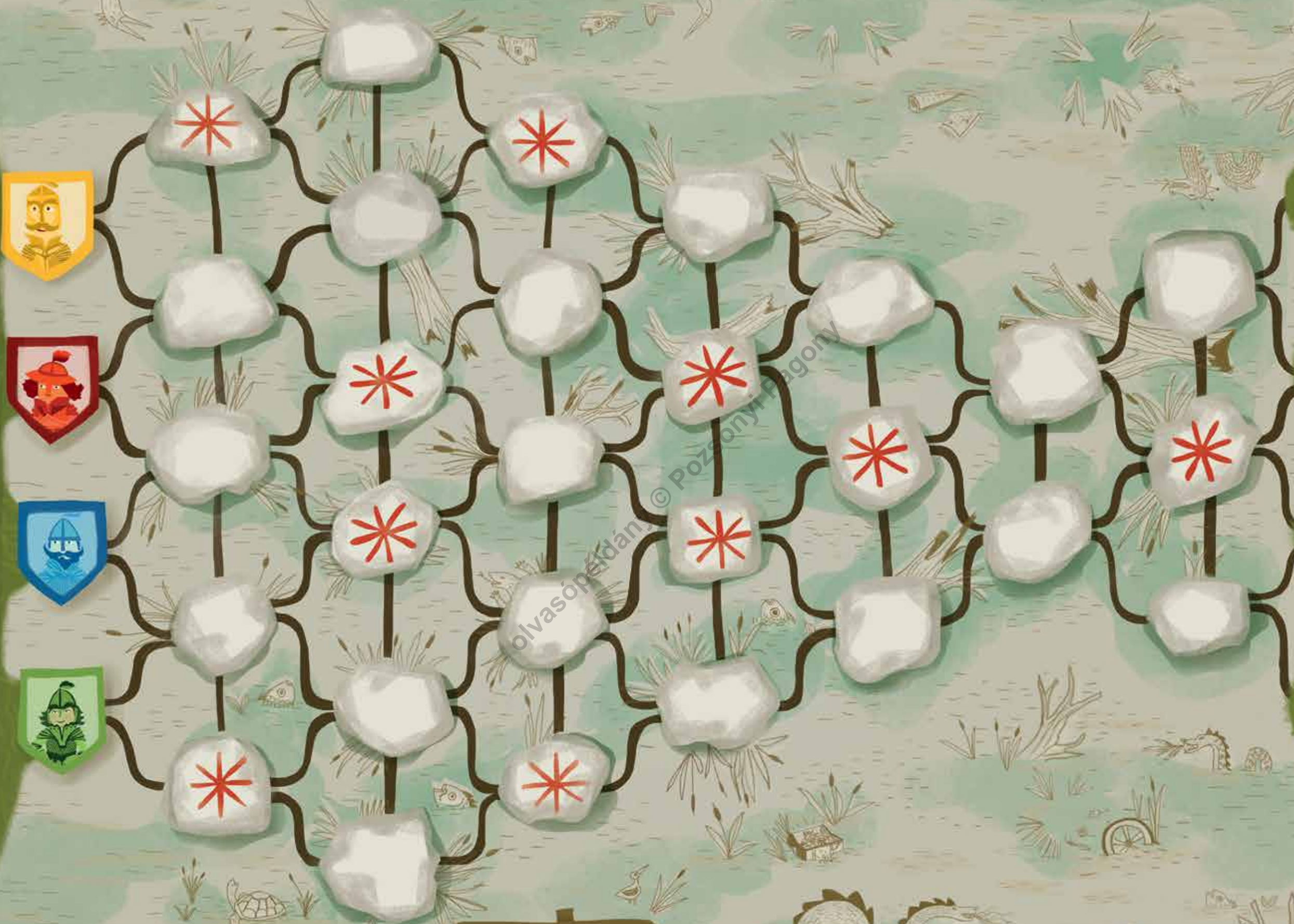


ERDEI PIHENŐ

Mindenki válasszon 3, 4 vagy 5 kavicsot a saját 12 kavicsa közül, és takarja le a rajta található képet az ujjaival! Ezután párokat keresünk az ujjak alatt, mint egy memóriában. Ha találunk párt, akkor az azokat takaró ujjak felszabadultak. A cél, hogy mindenki felemelhesse az ujjait!



LÁPFÖLDE



- 1 lépés;
- 2 lépés;
- a legközelebbi csillagmezőre léphetsz;
- ráléphetsz a hozzád legközelebbi társad ujjára, így majd ő vihet magával;
- kimarad egy körből az élen lévő játékos;
- bárkivel helyet cserélhetsz a táblán.

ÉGIGÉRŐ FA

Mindenki válasszon egy szintet,
és tegye az egyik ujját a fa gyökeréhez
a színével megegyező levelre.
Ezt a levelet csak akkor lehet
elengedni, ha már mindenki rátette
a következő szinten lévő levelére is

egy másik ujját, és így tovább.
Egy kézzel játszunk! Ha valaki úgy
engedi el egy levelét, hogy a társai
közül valaki még nem ért fel az
új szintre, akkor előről kell kezdenie
a játékot!




Meséljünk el közösen egy történetet, amelynek minden útjelző része lesz! Minden játékos egy-két mondatot mond, amibe beépíti az egyik útjelzőt úgy, hogy a rajta lévő ábrára utal a meséjében (kigyó, tenger, hal, domb stb.). Ezután a következő játékosnak ki kell találnia, hogy amit mondtunk, az melyik táblán lévő ábrához hasonlíthat, majd végighúzza rajta az ujját, és folytatja a történetet, és így megyünk körbe, míg minden tábla sorra nem kerül.



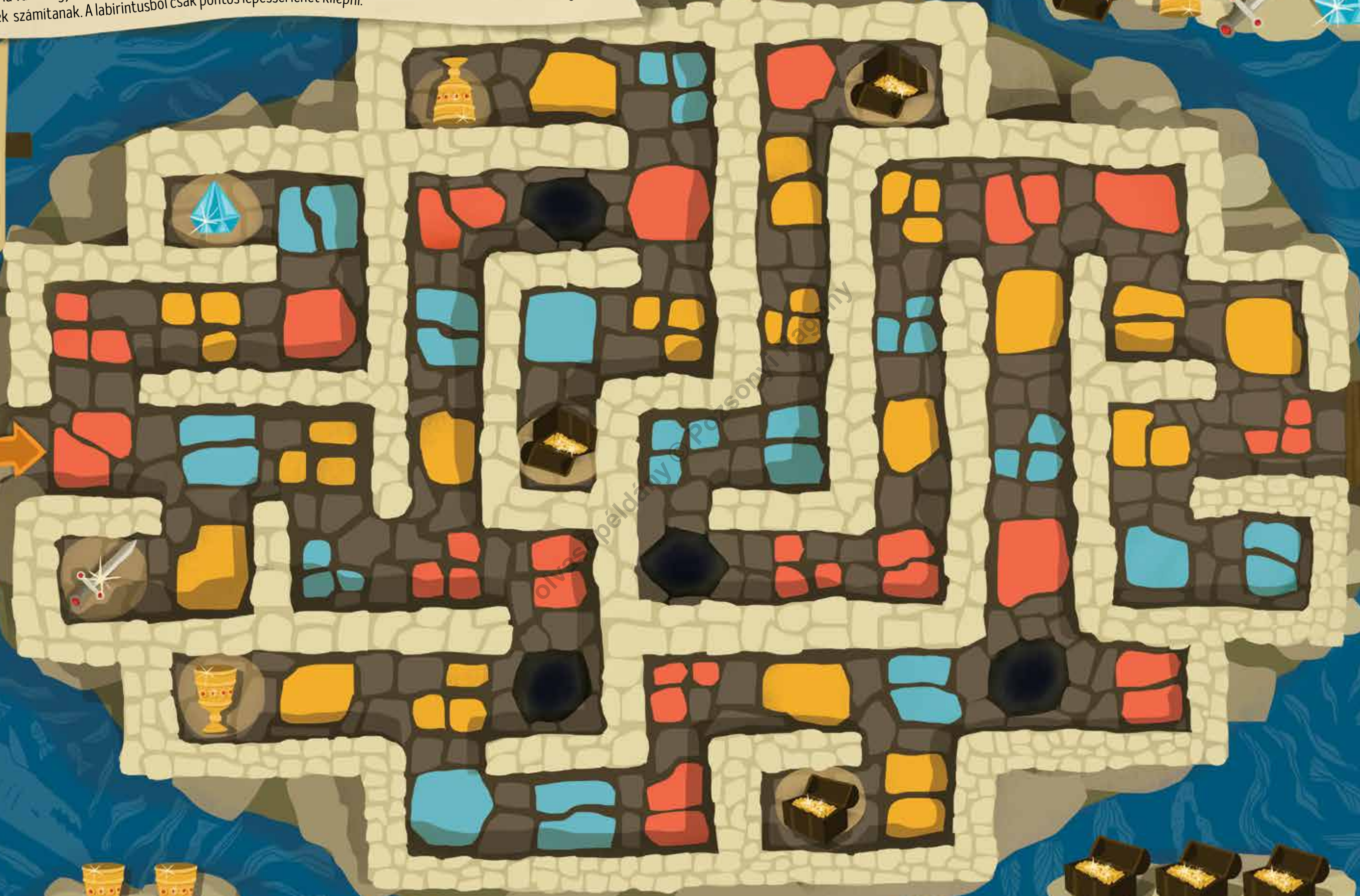
**MERRE
TOVÁBB?**



Allapodjatok meg abban, hogy hány pontot kell majd megszerezni a győzelemhez a játékban: 3-at, 5-öt vagy 10-et. Ha készen álltok, akkor emeljétek fel a mutatóujjaitokat, és háromra minden tulajdonságpárból takarjátok le egyet- mindenképpen maga előtt egyet- egyet. Ezután 4 tulajdonságlátszik csak, amelyeknek mindig csak egyetlen zászló felel meg. Példa: sárga, kék, téglalap alakú zászló, csikos = . Ha megtaláltad a megoldást, akkor a szabad kezű mutatóujjával böki rá a zászlóral. Az kapja a pontot, aki a leggyorsabb volt, büntetés pedig nem jár azért, ha valaki rosszra bökött.

A játék célja, hogy mind, együtt kijussatok a labirintusból, és teljesítsétek a választott küldetéseket! A soron lévő játékos vagy annyit lép, ahány kőn áll, vagy átléphet a legközelebbi azonos színű kőre, kőcsoportra, de át is adhatja a lépését. Ha valaki egy kincsre lép, akkor a játékosársai segítenek neki visszalépni. A lyukakon nem szabad megállni, de mezőnek számítanak. A labirintusból csak pontos lépéssel lehet kilépni.

LABIRINTUS



VÁROSTROM



Kétszemélyes játék! Ha négyen vagy összes bástyáját, vagy juss be három hárman vagytok, akkor többször játsszatok végig a várostromot, hogy mindenki sorra kerüljön! Foglald el egy vár különböző várba, hogy nyerj! A lépésedet az ellenfeled lépése határozza meg: vagy ugyanolyan színű bástyát foglalhatsz el, mint ő, vagy ugyanúgy elhelyezkedőt.