

ACTIVITY MY FIRST

Piatnik játék száma: 773549

3-16 játékos részére, 4 éves kortól

Szerzők: Hablit /Eberl/ Catty

A játék tartalma:

6 variálható játéktábla rész

165 játékkártya

2 faelefánt

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

A játék: Két elefánt sétál az őserdőben. Az ivóvízhez igyekeznek.

Ha ügyesen játszanak és találgatnak a játékosok, továbbléphetnek elefántjaikkal.

Vajon melyik elefánt ér elsőként a célba?

A játéktábla 6 összeilleszthető részből áll. A részek egy utat formáznak, amin sárga, kék, és piros elefántlábnyomok vannak. Az összeillesztendő részek egyikén van a startmező, egy másikon pedig a célmező.

A kártyák:

Minden kártya hátlapján van egy elefántnyom, ami sárga, piros, vagy kék színű.

Ésszerű az első játék előtt a kártyán lévő rajzokat a legkisebbeknek egyenként megmutatni, hogy megismerjék őket.

Előkészületek:

A start és a célmező letétele után tetszőlegesen illesszük közéjük a maradék négy részt.

A gyerekek is eldönthetik, hogy a vízhez vezető utat egy nagy kanyarral építik fel, vagy esetleg kis kanyarokkal. A játékidő lerövidíthető, ha nem használjuk fel az összes részt a játékban, és rövidebb pályát építünk.

A kártyákat jól össze kell keverni és az asztalra egy pakliban kell helyezni.

A játékhoz szükség van még egy nagy papírra és ceruzára, vagy krétára és táblára.

Figyelem!

A játék megkezdése előtt meg kell állapodni, hogy a játékosok mennyi időt használnak majd fel a fogalmak előadásához. Ezt az időt - persze a felnőttek figyelmével kísérvé - a gyerekeknek kell megállapítaniuk és nem szabad túl szigorúan mérni.

Mivel a játékidő emiatt esetenként nagyon különböző lehet, a játékhoz nincs homokóra.

A játék menete:

Két csapatot kell alkotni. A csapatok minimum két játékosból kell, hogy álljanak.

A csapaton belül meg kell állapodni, hogy ki kezdi a játékot.

Minden csapatnak van egy elefántja, amit a startmezőre állít.

Az első csapat kezdő játékosa húz egy kártyát. Ez a játékos a saját csapatának kell, hogy előadja a fogalmat anélkül, hogy kimondaná. A csapattagok megpróbálják kitalálni a fogalmat.

Ha a csapatnak sikerül kitalálnia a feladványt, továbbhaladhat az elefántjával arra a mezőre, ami ugyanolyan színű, mint a kitalált kártya hátlapján lévő lábnyom.

Ha a feladványt nem sikerül kitalálni, az elefánt helyben marad, és a megoldatlan feladatot tartalmazó kártya a pakli aljára kerül.

Ezután a másik csapat következik.

Ebben a játékban a gyermekek dönthetik el, hogy a három előadásmód közül melyiket választják, ezt azután dönthetik el, miután a kártyát kihúzták.

A játékosok a játék megkezdése előtt is meghatározhatják, hogy például mindegyik feladványt rajzolni szeretnék.

Lehetséges előadásmódok:

- **Rajzolás:** Az a játékos aki rajzol, nem beszélhet és nem mutogathat, ezen kívül azt sem árulhatja el, ha esetleg a feladvány egy részét helyesen találták ki.
- **Szavakkal körülírás:** Ilyenkor a feladványt szavakkal kell körülírni és a jelentését elmagyarázni anélkül, hogy a feladványt, vagy részeit kimondanánk a magyarázat közben.
- **Elmutogatás:** A feladványt el kell mutogatni. A játékos ilyenkor nem beszélhet, a szobában lévő, ill. az onnan látható tárgyakra nem mutathat rá, de a saját testrészeit felhasználhatja a mutogatásnál.

A játékot az a csapat nyeri, aki elefántjával elsőként ér a célba.

Közös játék:

Előkészületek: ugyanazok, mint mikor két csapat játszik.

A játék menete: legalább három játékos szeretne egy elefántot közösen a tengerhez juttatni.

A kezdő játékos felhúz egy kártyát és megpróbálja a többi játékosnak előadni a feladványt.

Ha a játékos kitalálja a feladványt, akkor továbbléphet az elefánttal a következő mezőre, ami ugyanolyan színű, mint a megfejtett kártya hátoldalán lévő elefántnyom.

A játék akkor ér véget, ha az elefánt eléri a célmezőt.

Egyszerűsített játék:

A játékot akár ketten is játszhatjuk, ekkor a feladat az, hogy a gyerek a kihúzott kártyát megpróbálja úgy előadni, hogy azt a szülő meg tudja fejteni. Ha ez sikerül, akkor az elefánt előre léphet.

Nehezített játék:

A játékot nehezíthetjük úgy, hogy a játék elején meghatározzuk, hogy a piros kártyákat rajzolni, a kék kártyákat mutogatni és a sárga kártyákat pedig szavakkal kell körülírni.

Ha további kérdései, illetve észrevételei lennének az Activity MY FIRST-el kapcsolatban, forduljon hozzánk bizalommal!

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu

Engedélyszám: 0088/J/99 (Mertcontrol)
Gyártási szám: 170.208.64.

