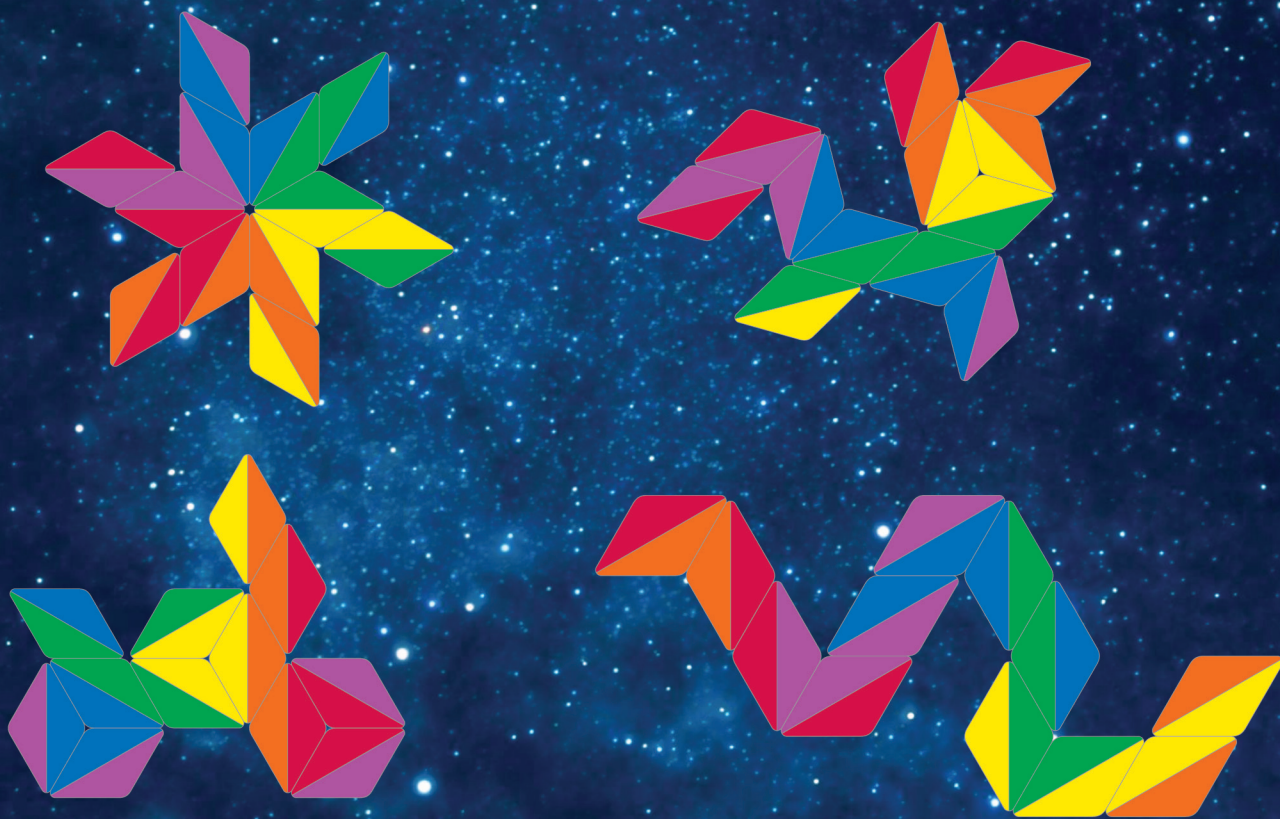




Horváth Gábor, Aczél Zoltán

SZÍNVIILÁG GYEREKEKNEK



Társasjátékszabályok és egyszemélyes feladványok
gyerekeknek 5 éves kortól



Ez a füzet a Színvilág gyermekjátékainak leírását tartalmazza. Ezek a játékok felfedik a színek csodálatos világát, ugyanakkor alkalmasak arra is, hogy a kicsiket bevezessék a társasjátékozás örömébe. A gyermekek megismerhetik és megszerethetik a közös játék első, egyszerű szabályait. Az egyszemélyes feladványokat hamar elkezdik önállóan megoldani, és saját képeket is kitalálnak. Fontos azonban, hogy ebben a felfedezésben egy szerető felnőtt vagy gyakorlott nagyobb testvér segítsen játékmesterként! A játékmesternek is izgalmas lesz a játék, mert a Színvilág egyszerre nyújt esztétikai és logikai élményt.

Tartalom

Előkészületek – ismerkedés a színes lapkákkal

A LEGSZEBB KÉP: Társasjáték 3–6 játékosnak 5 éves kortól

KÍGYÓNEVELDE: Társasjáték 2–6 játékosnak 6 éves kortól

KÍGYÓMEMÓRIA: Társasjáték 2–6 játékosnak 6 éves kortól

22 egyszerű feladvány kicsiknek

Előkészítés – ismerkedés a színes lapkákkal

A Színvilág 120 lapkájából a gyermekfeladványokhoz csak 12-re lesz szükség, a gyermektársasjátékokhoz pedig 60 lapkára. Válogasd ki azokat a lapkákat, amelyeken a két szín választóvonal a lapkát hosszában vágja ketté.

A játék lapkáin összesen 18 féle szín szerepel 30 féle párosításban. 30 féle ilyen lapka van a játékban, és mindegyikből 2-2 darab. Ez a 60 kell a gyermek társasjátékokhoz. A többit tedd vissza a dobozba.



Kezdetben csak ezeket a lapkákat használjátok:

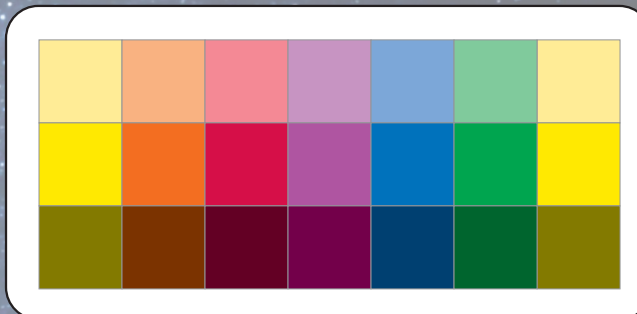
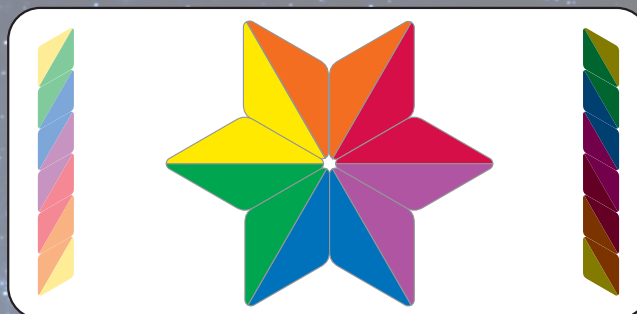


A többit tegyétek félre addig, amíg a gyerek az összes feladatot meg nem oldotta. Ha ezután még nagyobb kihívásra vágyik, add oda neki mind a 60 lapkát, és motiváld, hogy saját képeket találjon ki magának. Persze a gyermek szívesen játszana kezdettől fogva az összes lapkával, ezt azonban mégsem javasoljuk. Add meg neki a felfedezés örömét! Ha már megismerte a 12 lapkában rejlő lehetőségeket, utána add oda neki a 60 hosszában elválasztott színű lapkát, és csak ha ezeket is mind felhasználta néhány szép képhez, ezután javasoljuk az összes, 120 lapkát odaadni.

Adj a gyermeknek egy segédlapot. Kezdetben azzal az oldalával, amelyen a színek vannak. Ez megmutatja, milyen színek vannak egymás mellett, és segít a képek kirakásánál.

Amikor mind a 60 lapkát előveszitek, fordítsátok meg a segédlapot, és vizsgáljátok meg a 18 féle szín kapcsolatait.

Vegyetek kézbe egy-egy rombusz alakú, színes lapkát. Keressétek meg a lapka két színét az ábrán. Nézzétek meg ezeket a színek kapcsolatokat hasonló módon még néhány lapkán. Így hamar felfedezitek, hogy a Színvilág minden lapkáján olyan színpárok vannak, amelyek a segédlapon is szomszédosak egymással valamelyik irányban.



Színvilág felfedező

A játék dobozában található egy „Színvilág Felfedező” füzet, amelyben érdekes tudnivalók olvashatók a színekről. A játék játszható ezek ismerete nélkül is. Sőt a színek sok összefüggésére a játék közben maguktól is rájönnek a játékosok – a játék maga is tanít. A „Színvilág Felfedező” egy lépéssel tovább megy, és beavat a színek néhány titkába.

A LEGSZEBB KÉP

Társasjáték 3–6 játékosnak 5 éves kortól (felnőtt segítséggel)

A játék menete

- *Tegyétek a 60 lapkát képpel felfordítva az asztal közepére, hogy mindenki jól lássa és elérje! Ez a közös kincstár.*
- *A legfiatalabb játékos kezd. Vedd el középről azt a lapkát, amelyik a legjobban tetszik.*
- *A játékosok egymást követik sorban. Miután a játékos választott, a bal oldali szomszédjának szól: Most válassz te egy lapkát!*
- *Így tovább, és amikor mindenkinek van már két lapkája, mindenki elkezdhet készíteni a saját lapkáiból egy-egy képet. Aki sorra kerül, válasszon magának lapkát, szépen, sorban – mindenki mindig olyat, amelyik szerinte jól illik a már lerakott lapkájához.*
- *Az újabb lapkákat is illesszétek a készülő képekhez..*
- *Ha valaki nem talál olyat, amit szívesen megszerezne, nem muszáj elvennie lapkát. Ilyenkor kimarad, és a következő választ.*
- *A játék akkor ér véget, ha egy körön át senki sem akar elvenni lapkát, vagy nem tud, mert elfogyott. Ekkor értékeljük az elkészült képeket.*

Értékelés

- *Nézd meg a többiek képeit! Titkosan válaszd ki, melyik tetszik legjobban, de még ne áruld el senkinek! A sajátodat nem választhatod.*
- *Mindenki választott? Aki igen, emelje fel a kezét!*
- *Ha mindenki felemelte a kezét, a játékmaster elszámol háromig. Amikor azt mondja, hogy három, mindenki gyorsan mutasson rá arra a képre, amit választott. Akinek a képére több játékos mutat, az lesz a győztes. Egyenlőség esetén több győztest hirdetünk.*

Ügyes játékváltozat

6 éves kortól (gyakorlott játékosoknak)

Csak úgy szabad a lapkákat egy másikhoz illeszteni, hogy azok mindenhol csak egyforma színű oldalukkal érintkezzenek!

KÍGYÓNEVELDE

Társasjáték 2–6 játékosnak 6 éves kortól (felnőtt segítséggel)

A játék menete

- *Tegyétek a 60 lapkát képpel felfordítva középre, hogy mindenki jól lássa és elérje! Ez a közös kincstár.*
- *Mindenki húzzon egy lapkát és fordítsa fel maga előtt!*
- *A legfiatalabb játékos kezd. Elvesz középről egy lapkát, és hozzáilleszti a nála lévőhöz, ahogy neki tetszik.*
- *A játékosok egymást követik sorban: miután a játékos választott, a bal oldali szomszédjának szól: Most válassz te egy lapkát!*
- *Olyat kell választani, amit hozzá lehet illeszteni azonos színű oldalával egy másik lapkájához. A lapkák csak egyforma oldalukkal illeszkedhetnek egymáshoz.*
- *A játékmester sorban, az óramutató járása szerint felszólítja a játékosokat, hogy válasszanak. Amikor mindenkinek van már két lapkája, ezt mondja: Most mindenkinek van egy picike kígyója. Őt kell minél nagyobbra felnevelni. A lapkákat a kígyó bármelyik oldalához illeszthetitek, de két lapka mindig csak azonos színnel kapcsolódhat egymáshoz!*
- *A játékosok ennek megfelelően folytatják a lapkák felhúzását és a kígyójukhoz illesztését.*
- *Ha valaki nem talál olyan lapkát, amit a kígyójához tud illeszteni, akkor a játékmester a többiekhez fordul: Segítsünk! Talál valaki olyat, ami illik a játékos kígyójához?*
- *Ha igen, akkor azt muszáj felvennie és a kígyójához illesztenie. Ha több lehetőség is van, akkor az választ, akié a kígyó.*
- *Ha nincs illeszthető lapka (ahogy fogynak, ez egyre gyakrabban fog előfordulni), kimarad az a játékos, aki nem tud felvenni lapkát, és a következő játékos választ magának.*
- *A játék akkor ér véget, ha egy körön át már senki sem tudja a kígyóját növesztetni. Ekkor értékelünk.*

Kis győzelem

Az győz, akinek a leghosszabb a kígyója. Egyenlőség esetén több győztes is lehet.

Nagy győzelem

Egy szuper csapat elérheti, hogy mindenkinek egyforma hosszú a kígyója. Ilyenkor mindenki nyer!

KÍGYÓMEMÓRIA

Társasjáték 2–6 gyakorlott játékosnak 6 éves kortól

A játék menete

- A Kígyómemóriát a Kígyónevelde szabályai szerint játsszuk, a következő különbségekkel:
- A játék elején képpel lefelé fordítva tegyék középre a 60 lapkát, amelyekből először mindenki egyszerre húzzon magának egyet, amit felfordítva tegyen maga elé.
- A soron következő játékos fordítson fel középen egy szabadon választott lapkát.
- Ha olyan lapkát fordít fel, amivel az illesztés szabályait betartva növelheti a kígyóját, azt a kígyójához illeszti, majd egy újabb lapkát fordíthat fel. Ezt annyiszor teheti meg, ahányszor csak megfelelő lapkát fordít fel.
- Ha nem tudja a felfordított lapkát a kígyójához illeszteni, akkor visszafordítja azt oda, ahonnan felfordította, és a következő játékos jön.
- A játék során fontos megjegyezni, hogy hol, milyen színpárok vannak, hiszen ez segíthet a győzelemben.
- A játék akkor ér véget, ha az ellenőrzéskor kiderül, hogy a középső lapkák közül nincs már olyan, amit bármelyik kígyóhoz illeszteni lehet, vagy elfogynak a lapkák közepén.
- Az győz, akinek a leghosszabb a kígyója. Egyenlőség esetén több győztes is lehet.

SZÍNVILÁG KÉPKERESŐ

EGYSZEMÉLYES FELADVÁNYOK

Ezekből a lapkákból állítsd össze a következő oldalakon látható képeket!

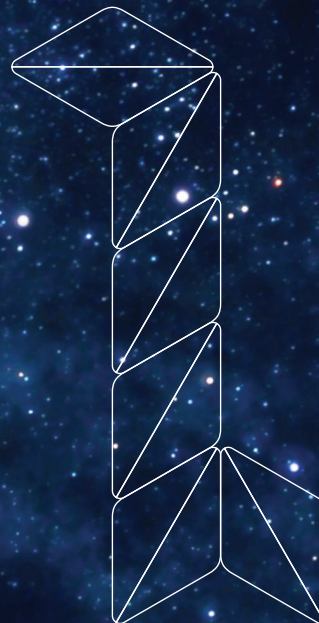


A fehér ábrák mutatják a feladatokat, a következő oldalon látható színesek egyet a lehetséges megoldások közül. Többféle színezetű megoldás lehetséges.

1. Bot



2. Zsiráf

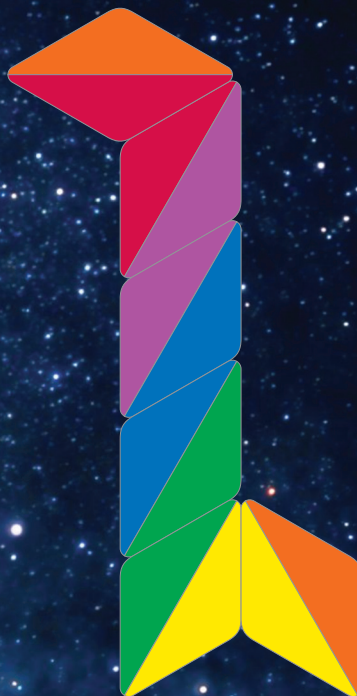




1. Bot

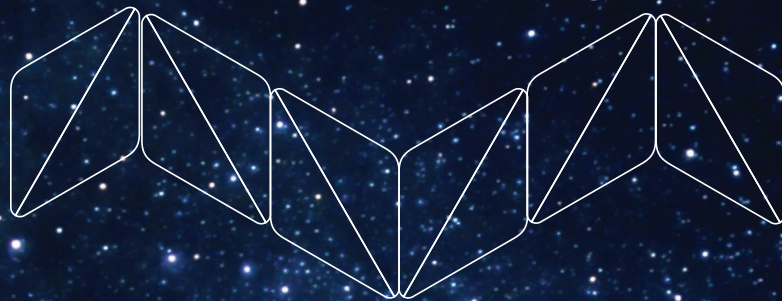


2. Zsiráf

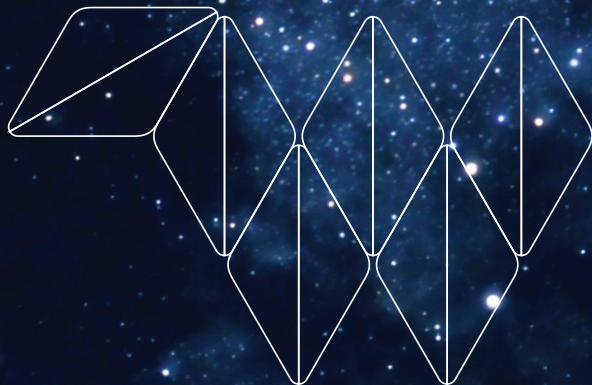




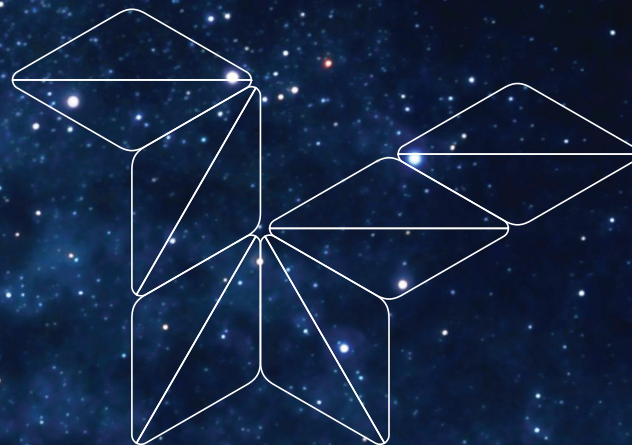
3. Sirály



4. Teve



5. Róka





3. Sirály



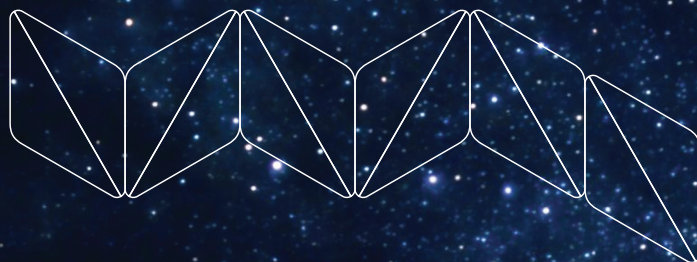
4. Teve



5. Róka



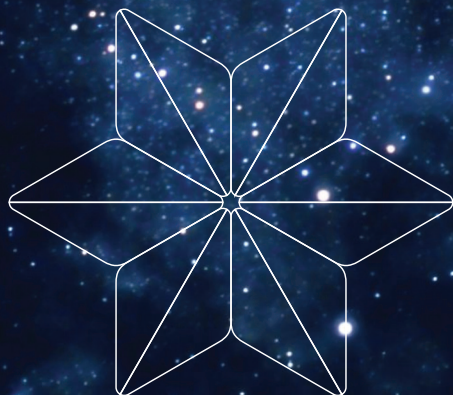
6. Kiskígyó



8. Fóka



7. Csillag





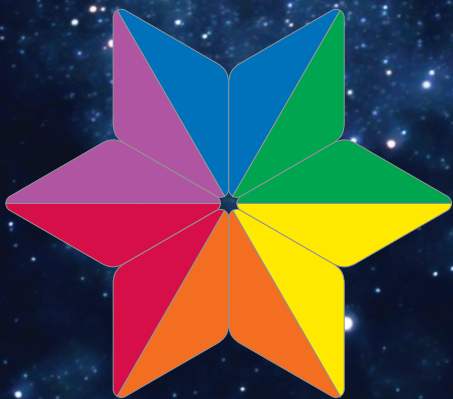
6. Kiskígyó



8. Fóka



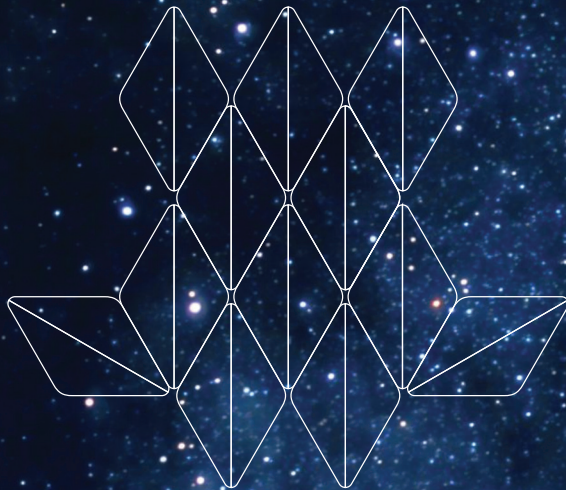
7. Csillag



Innentől ebből a 12 lapkából állítsd össze a képeket.



9. Béka



10. Kapu

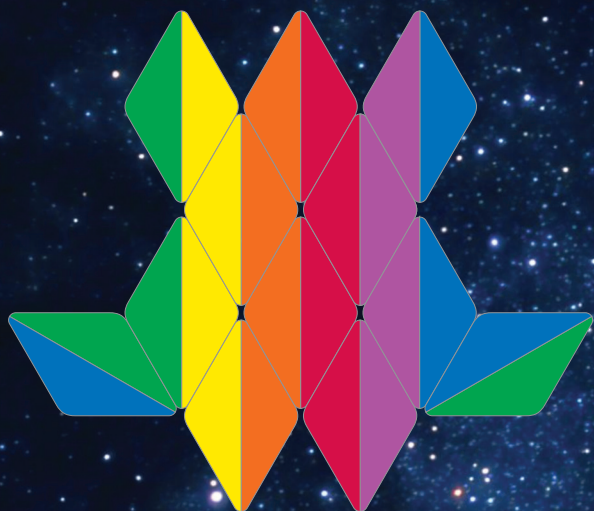


11. Vízisikló





9. Béka



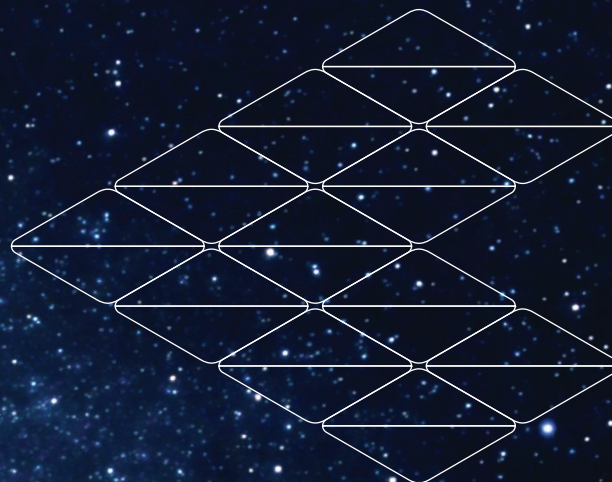
10. Kapu



11. Vízisikló



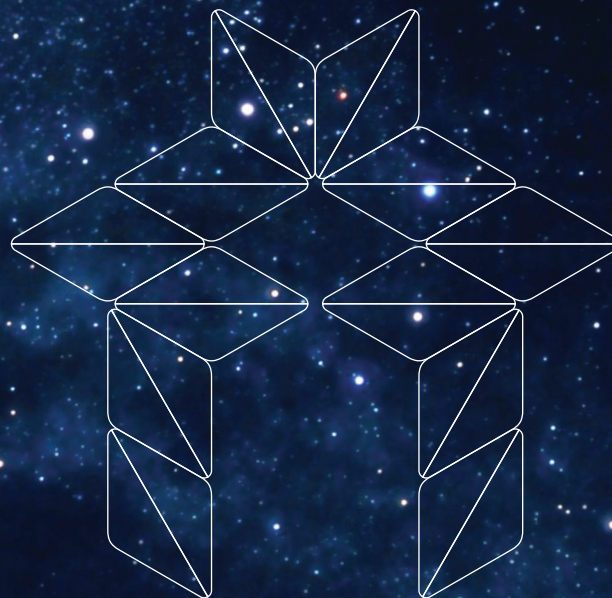
12. Vadászrepülő



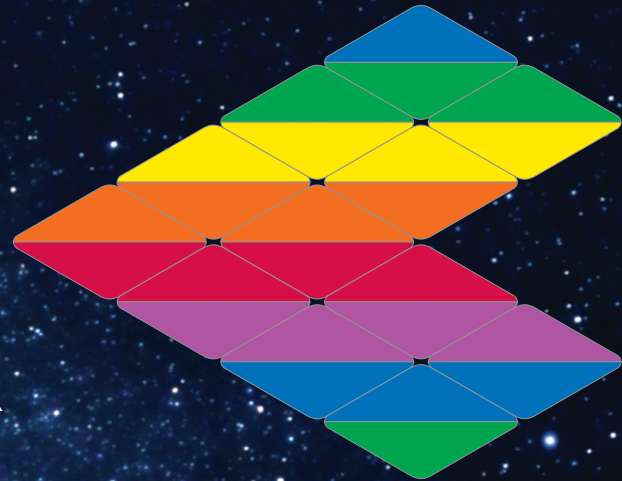
13. Szélkerék



14. Palota



12. Vadászrepülő



13. Szélkerék

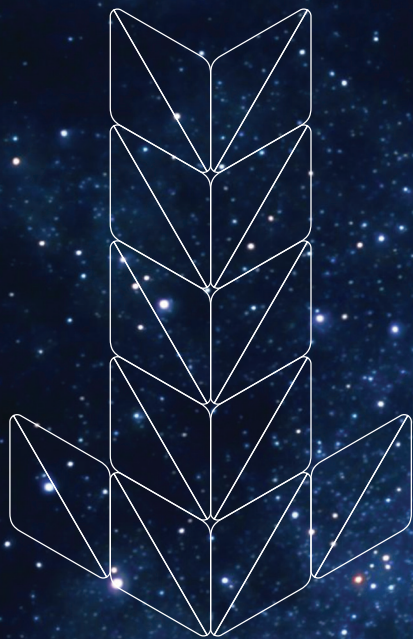


14. Palota





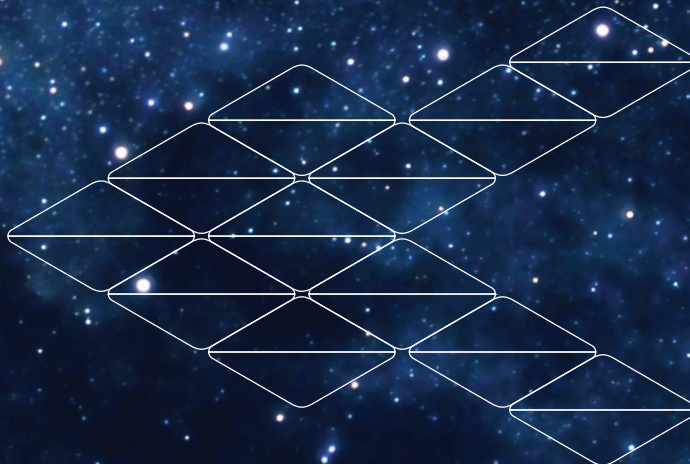
15. Liliom



16. Virág

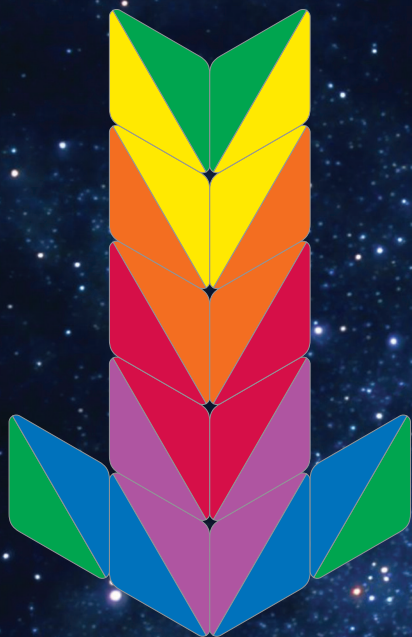


17. Rakéta





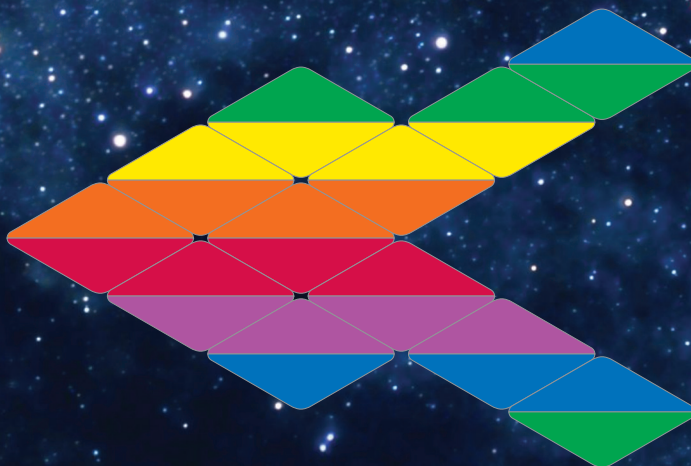
15. Liliom



16. Virág

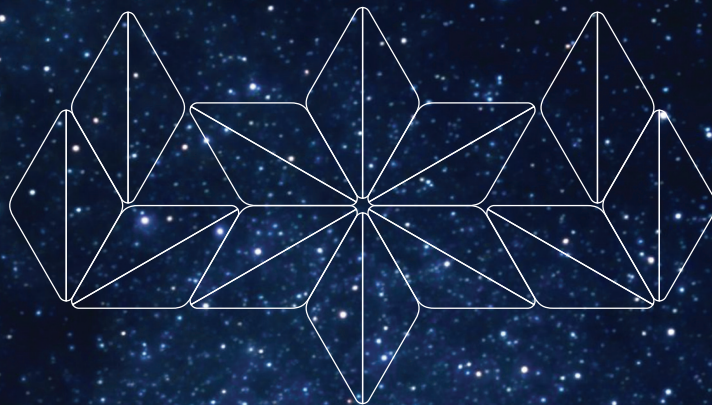


17. Rakéta





18. Lótusz

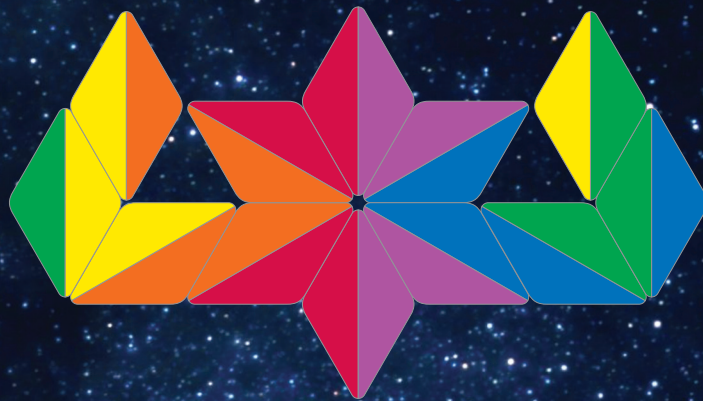


19. Rák





18. Lótusz



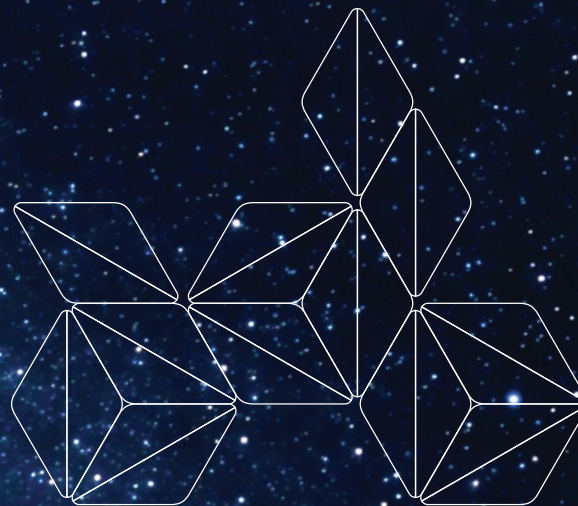
19. Rák



20. Kiskutya



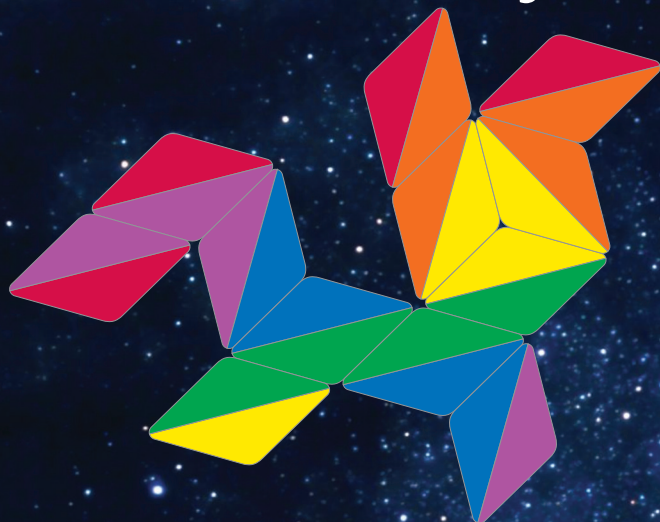
21. Motor



22. Szivárványcsillag



20. Kiskutya

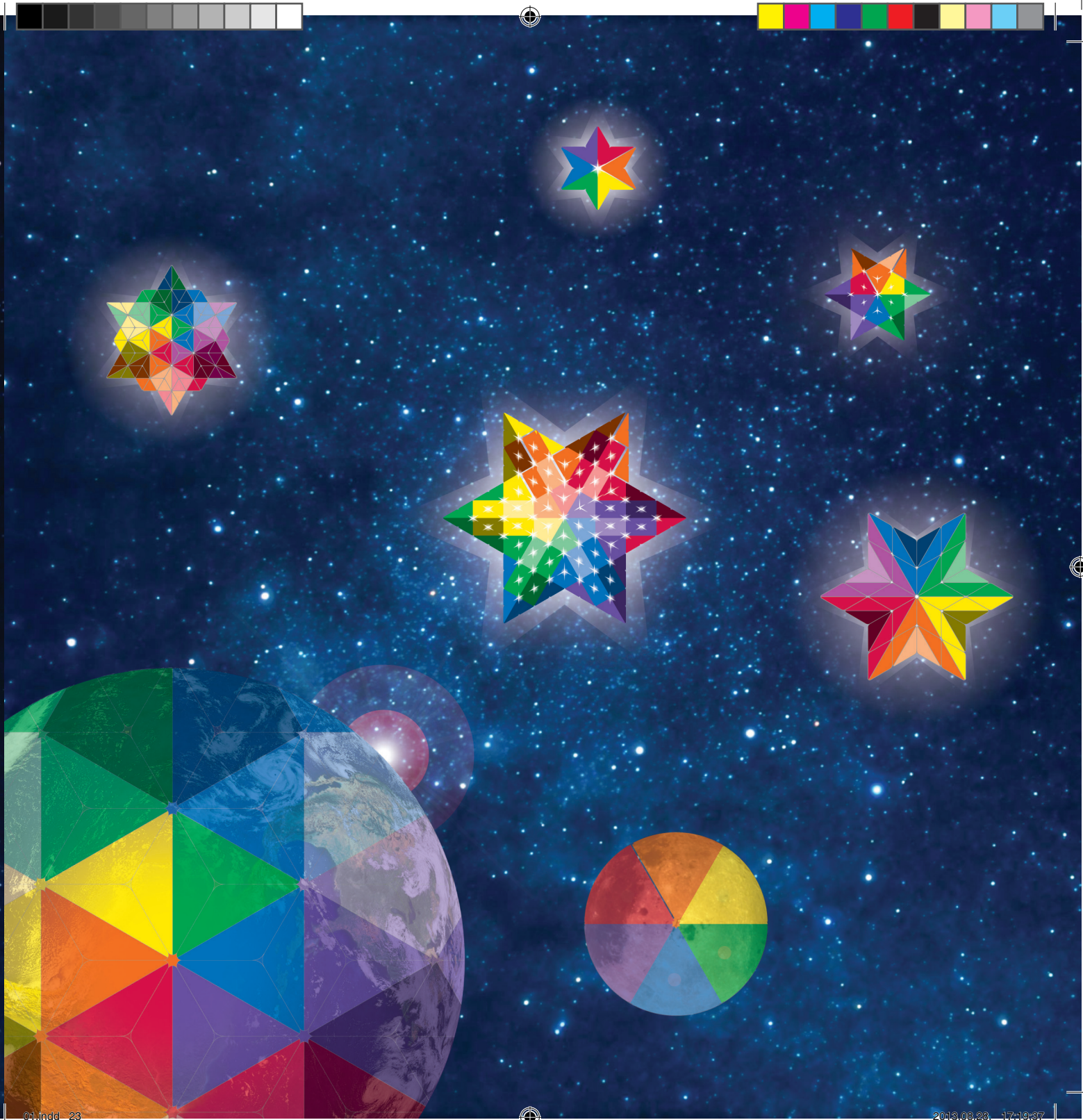


21. Motor



22. Szivárványcsillag







Szerző: Horváth Gábor, Aczél Zoltán

Fejlesztők:

Tuska Miklós

Kiss Norbert

Gönci Péter



Gyártja és forgalmazza:

Gém Klub Kft.

1002 Budapest, Ráday u. 30/b

www.gemklub.hu

Származási hely: Magyarország



Minden jog fenntartva
Cikkszám: 751670

