



OR 057 Számok hegye - Counting Mountain

Legyen játék a tanulás!

A gyermekek játszva tanulnak, és mi az Orchard Toys-nál szenvedélyesen igyekszünk olyan fejlesztő játékokat és kirakókat készíteni, melyekkel tökéletes egyensúlyba kerül a játék és a tanulás.

Ennek az Orchard Toys játéknak a gondos megtervezésében a következő célok vezettek:

- fejlessze a számlálást és számolást
- késztesse megfigyelésre
- bevezesse az egyjegyű számok összeadását

Életkor: 4-8 éveseknek

Játékosok száma: 2-4

A készlet tartalma: 4 részből összerakható kerek játékmező, 2 részből álló hegy, 4 hegymászó bábu, 4 talp a bábukhoz, egy hegycsúcsselem, 10 számos lábnyomkártya, 3 jetics lábnyomkártya, 1 útmutató

Fordítsd meg a kártyákat, add össze számokat, és mássz fel a hegyre. De óvakodj a jektiktől, mert visszakergetnek! Aki elsőként ér a csúcsra, megnyeri a játékot.

A játék előkészítése:

Állítsátok össze a játékmezőt, pattintsátok ki belőle a hegyet támasztó nyílásokat fedő darabkákat. Rakjátok össze a hegy két darabját úgy, hogy az egymás felé néző oldalakon azonos színűek legyenek a nyilak. Pattintsátok ki a hegyoldalakból a kis korongokat, amik a kapaszkodó nyílásokat fedik. Úgy helyezték el a mezőn a hegyet, hogy a mezőselet és a felé néző hegyoldalak nyilainak színe egyezzen. Illesszék fel a hegy tetejére a fehér csúcsselemet. Minden játékos válasszon egy hegymászt, és húzza rá a megfelelő színű talpat. A lábnyomkártyákat lefelé fordítva terítsék szét az asztalon.

Mielőtt elkezdik a játékot, ellenőrizzék a játékosok, hogy a feljüket eső mindkét hegyoldalt jól látják, s kövessék végig tekintetükkel a nyilakkal jelzett útvonalat a sátorról a hegycsúcsig. Ki-ki állítsa a sátorra a hegymászó bábuját.

A játék menete:

- A legfiatalabb játékos kezd. Megfordít két lábnyomkártyát. Később a többiek is ezt teszik, mikor rajtuk a sor.
- Ha mindkét kártyán szám van, ezeket a játékos összeadja, és az összegnek megfelelően lép előre a bábujaival. Ezután mindkét kártyát lefordítva visszateszi a többi közé.
- Ha az egyik kártyán számjegy van, a másikon jeti, két eset lehetséges. Ha még a mezőn van a bábu, nem tesz mást a játékos, csak lép vele annyit, amennyit a szám mutat. Ez nem változik akkor sem, ha közben elindul felfelé a hegyre. Ha viszont már fent van a hegyen, a jeti megkergeti: annyit lép vissza, amennyit a számos kártya mutat. Ezután mindkét kártyát visszarakja a többi közé lefordítva.
- Ha mindkét kártyán jeti van, a jetik általános támadásba lendültek, ami azt jelenti, hogy MINDEN játékos visszalép kettőt a hegyoldalon. Ezután a két kártyát lefordítva visszarakják a többi közé az asztalon.

A győztes

Az a játékos győz, aki elsőként ér fel a hegycsúcsra. Ehhez nem kell pontos számot húznia.

Változat kisebbeknek

Kisebb gyerekek játszhatnak jetik nélkül, vagy kevesebb jetivel.

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza:

Katica Játék Kft.

1077 Bp. Király u. 101. (Lövölde térnél)

Tel./fax:06-1-462-23-88/87

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu