



NA336182

Séta az erdőben

Az erdőben sétálva a közismert Piroska és a farkas mese szereplőivel számlálni tanulnak a gyermekek.

Fejlesztési területek

Számlálás 1-10-ig

Összeadás és kivonás tízes számkörben

A mennyiség különböző ábrázolásai

Szabálykövetés

Együttjátás, közös játékstratégia kialakítása (két 2 tagú csapat játszhat egymás ellen)

A játék célja

Elérni a Nagymama házához, és minél több üveg lekvárt vinni neki ajándékba.

A játékosok száma: 2-4

Játékidő: 30 perc

Ajánlott életkor

5 éves kortól

A készlet tartalma

- Egy kanyargós erdei ösvényt ábrázoló vastag karton *játéktábla*.
- 2 mágnesezett karton *kosártábla*, amit meg kell tölteni 5 különböző, erdőben gyűjthető terméssel (szamóca, gesztenye, makk, mogyoró és gomba).
- 100 mágnesezett karton *terméskorong* (20 mindegyik fajtából)
- Összesen 58 *helyzetkártya* három kategóriában:
 - *A kártyák hátlapján a nagymama képe*: ezeken a kártyákon különböző jelek (pöttyök, számok, termések, ujjak) és +/- jelek mutatják, hogy hány termést tegyünk be a kosarunkba, vagy vegyünk ki belőle.
 - *A kártyák hátlapján egy fa*: képek mutatják, hogy milyen termést kell betenni a kosárba, vagy kivenni belőle (áthúzott termés). Olyan kártyák is vannak, amik csak a betenni vagy kivenni való termések számát jelzik, ilyenkor választhatunk a termések közül.
 - *A kártyák hátlapján kérdőjel van*: megmutatják, hogy hányat vagy hova lépjenek a szereplők. Ha a Farkas-játékos olyan kártyát húz, amin Piroska részére található utasítás, Piroska elvégzi a lépéseket. Ugyanez fordítva is érvényes.
- 2 „védekező” *kártya*: a favágó fejszéje Piroskának; a Nagymama főkötője és szemüvege a Farkasnak.
- 10 *lekváros üveg-kártya* kartonból
- 2 *fabábu*: a piros Piroskát, a fekete a Farkast jelképezi
- 1 *dobókocka 1-3 pöttyel* a továbbhaladáshoz
- 1 *számozott oldalú dobókocka*, ami eldönti, hány termést tehetünk a kosárba.
- 5 zacskó a termések szétválogatásához
- 1 játékszabály

Játékszabály

- A játékosok két csapatot alkotnak. Ehhez mindenki dob az egyik kockával, aki a legnagyobbat dobja, kiválasztja a csapattársát, és eldönti, hogy Piroska vagy a Farkas lesz a csapatuk.
- Mindegyik csapat kap egy kosarat, leteszik maguk elé az asztalra.
- A szétválogatott helyzetkártyákat három pakliba rakjuk (1 nagymama, 1 fa, 1 kérdőjel kártyapakli) hátoldalukkal felfelé úgy, hogy minden játékos elérje őket.
- A két bábút Piroska és a Farkas képére helyezzük a táblán.
- Az a csapat kezd, amelyikben a legfiatalabb játékos van. Ő dob elsőként a pöttyös dobókockával, és annyit lép előre, ahányat dobott (először a kerek, termés-mezőkön, aztán tovább az ösvényen), majd a következő szabályok szerint folytatódik a játék:
 - Ha **termés-mezőre** lépett, dob a számozott kockával, és a mezőn lévő termésből annyit tehet a kosarába, amennyit dobott. A terméskorongokat a kosáron lévő pöttyökön gyűjtik a csapatok. A kosáron 5 féle színű 10-10 pötty van, egy-egy fajta gyümölcsöt lehetőleg azonos színű pöttyre tegyünk, így könnyebben lehet követni, hogy melyik termésből hány van a kosárban. Ha mind a 10 azonos színű korong megtelik egyfajta termékkel, akkor a terméseket visszateszük a közösbe, és kapunk értük egy lekváros üveget. Amennyiben a dobásunk alapján túllépjük a 10-et egy termésből, 10-et beváltunk lekvárra, a különbözet pedig marad a kosárban, s folytathatjuk a gyűjtögetést.
 - Ha **nagymamát, fát vagy kérdőjelet ábrázoló mezőre** lép a játékos, húz egyet a megfelelő kártyapakkból, és a kártyán lévő utasítás szerint jár el.
 - Ha a **nyilat ábrázoló mezőre** ér, annyit lép a nyíl irányába (előre vagy vissza), amennyit a nyíl mutat, majd elvégzi, amit a mező megkíván az előző szabályok szerint.
 - Ha **dobókockát ábrázoló mezőre** lép, még egyet dobhat.
 - **Virágos rétet ábrázoló mezőre** lép: egyszer kimarad.
 - **Álarcos farkas mező:** ha a Farkas csapat lép erre a mezőre, megkapják a Nagymama főkö-tőtjét és szemüvegét ábrázoló „védekező kártyát”, és később, ha a Fejszés favágó mezőre lépnek, a favágó nem bántja őket. Ha Piroska lép erre a mezőre, nem történik semmi.
 - **Fejszés favágó mező:** ha Piroska lép erre a mezőre, megkapja a fejszét ábrázoló „védekező kártyát”. Ha a *Farkas* lép erre a mezőre, és nála van a Nagymama főkö-tőtje és szemüvege”védekező kártya”, nem történik semmi. Ha nincs nála a védekező kártya, *befejezi a játékot*.
 - **Farkas mező.** Ha *Piroska* lép erre a mezőre, és nála van a fejsze, nem történik semmi. Ha nincs nála a fejsze, *befejezi a játékot*. Ha a Farkas lép erre a mezőre, nem történik semmi.

Játék közben minden csapat igyekszik minél több lekvárt összegyűjteni. Ehhez bizonyos stratégiára van szükség: amikor nincs meghatározva, hogy milyen gyümölcsöt kell kitenni a kosárból vagy beletenni, akkor aszerint gondolkodjunk, hogy minél előbb meglegyen egyfajta gyümölcsből a 10 darab, amit be lehet váltani lekvárra.

A játéknak akkor van vége, ha:

- egyik csapat elérkezik a nagymama házához.
- ha a Farkas a Fejszés favágó mezőre lép, és nincs nála a „védekező kártya”.
- ha Piroska a Farkas mezőre lép, és nincs nála a „védekező kártya”.

Az a csapat nyer, akinek a játék végén több üveg lekvárja van. Ha egyezik a lekvárok száma, akkor összeszámolják a többi gyümölcsöket, és akinek egyfélelől több van, az győz.

Jó szórakozást!

Importálja és forgalmazza: Katica Játék Kft.

1077 Bp. Király u. 101.

Tel./Fax: 46 22 388/ 387

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu