



## OR087 Focis játék

### Fejlesztési célok

Az Orchard játékok serkentik a gyermekek kommunikációját, személyiségfejlődését. Ez a játék különösen alkalmas a következő területek fejlesztésére:

- összpontosítás, interakció, kiváráás
- szabálykövetés, számlálás

**Életkor:** 5 éves kortól

**Játékosok száma:** 2-4

**A készlet tartalma:** 4 játéktábla, 4 focibábu, 4 talp a bábukhoz, 1 síppörgető, 1 gólpörgető, 1 dobókocka

**Előkészület:** Illesszük a focibábukat a talpakra. Minden játékos választ egy táblát, hozzá tartozó focibábút (a talp színe és a táblán a színes mezű játékos mezenek a színe egyezzen), majd a bábuját a tábla alján lévő focimezőre állítja.

**A játék célja:** Elsőként gólt rúgni.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos dob a dobókockával, és annyit lép a focijával, ahányat a kocka mutat. Ha a foci egy olyan mezőre érkezik, ahol saját játékos van (színes mezt visel), a focit arra a mezőre „rúgják” fel, ahova a játékostól kiinduló színes nyíl mutat. Ha a foci egy ellenfél játékos ábrázoló mezőre ér (a játékoson fehér mez van), a focit lefelé rúgjuk, oda, ahova a fehér nyíl mutat. Ha a foci egy sípot ábrázoló mezőn áll meg, a játékos megpörgeti a sípot. A síp megállhat a piros lapon, ekkor a bíró leküldi a pályáról, vissza a tábla alján lévő focis mezőre. Számára a játék újra kezdődik. Ha a sárga lapon áll meg a síp, a játékos a következő körből kimarad. Ha a síp a szabadrúgásra mutat, a játékos újra dobhat. Ha a foci újra egy olyan mezőre érkezik, ahol síp van, a játékos folytatja a játékot: megpörgeti a sípot.

**Megjegyzés:** Előfordul, hogy felfelé vagy lefelé „rúgáskor” olyan mezőre érkezik a labda, hol egy játékos áll. Akkor ez a játékos tovább rúgja a labdát arra a mezőre, ahova a lábától induló nyíl mutat. Ha ekkor egy sípmezőre érkezik, akkor meg kell pörgetnie a sípot a fentiek szerint. Amikor a játékos elérkezik a kapu előtti utolsó mezőre, amin a kapu felé mutató színes nyíl van (ehhez az kell, hogy pontosan annyit vagy többet dobjon, mint ahány lépés kell eddig a mezőig), esélyt kap arra, hogy gólt lőjön. Megpörgeti a gólpörgetőt. Ha a labda olyan helyen áll meg, ahol érinti a kapust akármilyen kis területen, a gólt kivédtek. A játékos vissza kell lépjen a fehér alapon fekete vagy fekete alapon fehér keresztet ábrázoló mezőre a táblán, attól függően, hogy deréktól felfelé vagy lefelé érte el a labda a kapust. Ha a gólpörgető labdája olyan területen áll meg, ahol nem érinti a kapust, sikerült gólt lőni, a játékos nyer.

**Megjegyzés:** A fekete és fehér kereszt mezők csak a góllövésnél számítanak, a játék folyamán úgy tekintjük őket, mintha üres mezők lennének.

**Győztes:** Az a játékos győz, akinek először sikerül gólt lőnie.

Jó szórakozást!

Importálja és forgalmazza:

**Katica Játék Kft.**

1033 Budapest, Szentendrei út 89-93.

Tel.: 06 1 4622 388

E-mail: [rendeles@katica.hu](mailto:rendeles@katica.hu)

Web: [www.katica.hu](http://www.katica.hu)