



## OR120 Első Kígyók és létrák játék MY FIRST SNAKES AND LADDERS

Az első Kígyók és Létrák játék ideális bevezetés a társasjátékok világába a fiatalabb játékosok számára, tartós 3D-s játékelemekkel, színes illusztrációkkal.

**Ajánlott életkor:** 3-6 éves korig

### **A doboz tartalma:**

1 db hat darabból álló játéktábla, 4 db kétrészes karakter bábu, 4 db karakter korong, 1 db dobókocka

### **A termék leírása:**

A gyerekek a játékon keresztül tanulnak. Az Orchard Toys játékok azért ilyen nagyszerűek, mert képesek tökéletes egyensúlyt teremteni az oktatás és a szórakozás között, hogy a gyerekek játszva tanulhassanak. Ideális bevezetés a társasjátékok világába a fiatalabb játékosok számára.

Ez egy klasszikus Kígyók és Létra játék. Amikor a kisgyermek megismerkednek a társasjátékokkal, egyben megismerkednek a körsorrenddel, a nyertes/vesztes fogalmával, számképekkel és a számolással is. A társasjátékok fejlesztik a szem-kézkoordinációt, és kézügyességet a kockadobások, bábu mozgások során. A játék kiválóan fejleszti a számképek felismerését, a számolási készséget, a szabálytudatot, a szín-és formafelismerést, a szem-kéz koordinációt, és a türelmet.

### **Játékszabályok:**

#### **Előkészület:**

Rakjátok össze a játéktáblát. Minden játékos választ egy karakter korongot, és a hozzáillő karakter bábút (rakjátok össze a karakter darabokat). Helyezzétek a karakter korongot magatok elé, hogy emlékeztessen benneteket a választott karakterre. Helyezzétek a bábút az asztalra, a játéktábla 1-es mezője mellé. Helyezzétek el a dobókockát egy mindenki által elérhető helyen.

1 Játékmenet: A legfiatalabb játékos kezd, dob a dobókockával, majd a dobott értéknek megfelelően előre mozgatja a karakterét.

2 Ha a létra alsó fokára lépsz: Ha a legalsó létrafokra lépsz, akkor felmászhatasz egészen a létra tetejéig. Ezután a következő játékoson a sor.

3 Ha egy kígyó fejére lépsz: Ha óvatlanul egy kígyó fejre lépsz, akkor a karaktered lecsúszik egészen a kígyó farkáig. Ezután a következő játékoson a sor.

4 A győztes: A győztes az lesz, aki hamarabb eljut az út végén álló házba. Nem kell pontosat dobni, hogy bemehess a házba. *Ha befejeztétek a játékot, akkor közösen fedezzétek fel a játéktábla titkait! Íme, néhány nyomravezető kérdés, hogy megtaláljátok a tábla kincseit:*

#### Számolási készségek:

- Hány hernyót látsz a képen?
- Mennyi gomba van?
- Hány napraforgó van a táblán, meg tudod találni?
- Hány méhecskét veszel észre?

#### Megfigyelő képesség:

- Megtalálsz az öntözőkannát?
- Látsz valahol katicabogarat?
- Tudsz mutatni valamit, aminek csőre van?
- Látsz olyan állatot, aminek páncélja van?

#### Színfelismerés

- Látsz valahol piros virágot?
- Hol látsz rózsaszín teknőst?
- Tudsz mutatni valamit, ami sárga?
- Meg tudod találni a kék színű kígyót?

#### Kreativitás:

- Mire használják az ásót?
- Milyen hangot adnak a madarak?
- Miért van szükség öntözőkannára?
- Hogyan kötődik egymáshoz a hernyó és a pillangó?

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza: **Katica Játék Kft.**

Tel.: 06-1-462-23-88

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

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