

Djeco társasjáték:



cikkszám: **DJ08557**

Egy kis cselekvés - LITTLE ACTION

Buli van a dzsungelben!

Építünk piramist, tekézzünk, passzoljunk labdát... rengeteg féle kihívást találunk, amikkel medálokat nyerhetünk. Remek lehetőség kisgyerekeknek a finommotoros képességeik fejlesztésére.

Ajánlott életkor: 2,5 - 5 év

Játékosok száma: 2 – 4 fő

Játékidő: 10 perc

Tartozékok: 6 állatka, 20 kártya, 12 medál

Előkészületek: A 6 állatkát tegyük az asztal közepére a doboz és a medálok mellé. Keverjük meg a kártyákat és egy pakliba rendezve tegyük a doboz mellé, képpel lefelé.

A játék menete: A játékosok órajárás szerint követik egymást. A legfiatalabb játékos húz egy lapot és megpróbálja teljesíteni a kártyán látható kihívást. Minden játékos háromszor próbálkozhat egy kihívással.

1. Kihívás: A piramis. Fogjuk a kártyán látható két állatkát és pakoljuk őket egymásra, ahogy a képen látjuk. Az így épített piramisnak **legalább** 30 másodpercig állnia kell, hogy a kísérlet érvényes legyen.



2. Kihívás: A dobás. Vegyük a kártyán látható állatkát és próbáljuk meg beledobni a dobozba. A doboznak a fedele távolságában kell lennie tőlünk (kb. 20 cm). Az állatkának a dobozban kell landolnia. Ha kipattan, vagy kiesik belőle, nem érvényes a kísérletünk.



3. Kihívás: Egyensúlyozás. Fogjuk a kártyán látható állatkát és tegyük a fejünk tetejére. Legalább 30 másodpercig kell egyensúlyoznunk vele, hogy sikeresen teljesítsük a kihívást.



4. Kihívás: A körhinta. Fogjuk a kártyán látható állatkát és megpróbáljuk a hátunk mögött átpasszolni a másik kezünkbe. Hogy érvényes legyen a kísérletünk, egyszer sem ejthetjük le az állatkát a három passz alatt.



5. Kihívás: Célzás. Vegyük a kártyán látható két állatkát. Az egyiket tegyük a doboz tetejére, ahogy a képen látjuk. A dobozt állítva helyezzük el, egy fedélnyi távolságra (kb. 20 cm). Majd a dobozunk el a második állatkát és próbáljuk vele eltalálni azt, amelyik a dobozon van. Hogy sikeresen teljesítsük a kihívást, a felállított állatkának le kell esnie a dobozról. Ha közben a doboz is felborul, érvényes marad a kísérlet, de az állatkára kell céloznunk.



6. Kihívás: Dobás és elkapás. Fogjuk a kártyán látható állatkát és dobjuk fel a levegőbe, majd kapjuk el ugyanazzal a kézzel.



Ha sikerrel jár egy kihíváson, a játékos nyer egy medált.

Ha a háromból egyszer sem sikerül, a következő játékos jön.

Ki győz? Amikor elfogynak a medálok középről, az győz, akinek a legtöbbet sikerült megnyernie.