

Djeco társasjáték – **Rapido Meteo**



Cikkszám: **DJ08527**

Ajánlott életkor: 3-6 éves korig

Játékosok száma: 2-3 játékos részére

A játék tartalma:

- 3 tigris,
- 2 szett 18 darabos ruhaösszeállítás,
- 24 feladatkártya



A játék célja: a saját tigris a megfelelő ruházatba öltöztetni.

2 személyes játék: csapatmunka

2 személyes játék esetén a gyermek megtapasztalja, hogy a feladat sikeres végrehajtásához mennyire fontos figyelni és megjegyezni az összes információt. Játékvezetői szerep esetén pedig azt kell megértse, milyen pontosan kell elmondani az instrukciókat ahhoz, hogy a másik jól teljesíthessen.

Előkészületek: Az egyik ruhaszettet az asztal közepére tesszük, a kártyapaklit képpel lefelé fordítva szintén. A játékosok maguk elé vesznek egy tigris.

A játék menete: A játékosok felváltva játsszák a „játékvezető” (aki leírja szóban a feladatkártyán lévő öltözetet) és a „játékos” (aki hallgatja a játékvezetőt, majd felöltözteti a tigris) szerepét.

Elsőként az idősebb játékos lesz a „játékvezető”, a fiatalabb öltözteti a tigris. A játékvezető húz egy feladatkártyát és körülírja a tigris öltözetét, miközben a másik játékos becsukja a szemét.

Például: „Hideg van. Theo rózsaszín pomponos kék sapkát visel, zöld kabátot és piros kockás nadrágot hord.”



A kártyákon felül látható egy jelzés az időjárásra vonatkozóan, így csökkentve a ruhák között a választási lehetőségeket.

A leírás végén a játékos kinyitja a szemét, és megpróbál visszaemlékezni a tigris ruházatára. Ahogy elkészül az öltöztetéssel, azt kiáltja: „felöltözött!” és összehasonlítják a feladatkártya öltözetével.

- ha hibátlan az öltözete, megkapják a játékosok a kártyát.
- ha nem sikerül hibátlanul az öltöztetés, akkor a játékvezetővel együtt megbeszélik, hogy lenne helyes a megoldás (megfigyelés, korrekt leírás...)

Ezután visszateszik a játékosok a ruhákat az asztal közepére, és szerepet cserélnek. A játékvezető húz egy újabb kártyát...

A játék vége: a játék akkor ér véget, ha a csapat elnyert 10 kártyát.

3 személyes játék: megfigyelés és gyorsaság

A 3 személyes játéknál nem elég a figyelem és a jó emlékezet, a gyorsaság is nagy szerepet kap!

Előkészületek: Helyezzétek mindkét ruhaszettet és a lefordított kártyapaklit az asztal közepére! Minden játékos vegyen magához egy tigris!

A játék menete: A játékosok váltják egymás között a játékvezetői szerepet. A két aktuális játékos elfordul a játékvezetőtől vagy becsukják a szemüket. A játékvezető húz egy kártyát, majd elmondja, mit lát. Ahogy a körbeírás véget ér, a játékosok kinyitják a szemüket és megpróbálják a lehető leggyorsabban felöltöztetni tigrisüket. Mikor elkészül, a gyorsabb játékos bekiáltja, hogy „felöltözött”! A tigris összehasonlítják a feladatkártyával:

- ha helyes a megoldás, a játékos elnyeri a feladatkártyát
- ha helytelen a megoldás, a feladatkártya visszakerül a pakli aljára
- ha a játékvezető hibájából nem sikerült a feladvány, akkor „büntetésül” vissza kell adjon egy kártyát (ha van neki)

Ezután a ruhadarabokat visszarakják az asztalközépre, másik játékos lesz a játékvezető, aki húz egy feladatkártyát... és így tovább.

A játék vége: a játék akkor ér véget, ha elfogynak a kártyák a pakliból. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte.