

Játékszabály nr. 4712



Nyomás libák!

kártyajáték

Habermas game nr. 4712

Nyomás libák!



Kooperatív akciójáték 2-6 játékos részére
3-6 éves korig.

Játékidő: kb. 10 perc

Minden reggel a kislibák találkoznak a réten, hogy együtt menjenek az óvodába.
De Liba Lujza megint későn ébredt. Ezért miután kikecmereg a kényelmes
szénaágyából, minden nap pár ébresztő fizikai gyakorlatot kap.
De vigyázat! A kis róka sunyin figyeli a gágogó libákat...

A játék tartalma

1 róka

8 aktivty kártya (sárga kerettel)

24 mezőkártya (16 libakártya és 8 rókakártya)

8 aktivty kártya



24 mezőkártya



A játék célja

A játékosok a réten szaladgáló kislibák. A libák nyolc különböző gyakorlatot végeznek el. Vajon a játékosok legalább egyszer meg tudják-e csinálni az egyes gyakorlatokat, mielőtt a róka megkerüli a mezőt?

A játék kezdete előtt nézzétek meg a nyolc activity kártyát és próbáljátok ki a gyakorlatokat.



Ugráló liba

Állj egy lábon, a másikat emeld fel. Ha tudsz, ugorj párat így féllábon.



Repdeső liba

Ugrálj és közben karodat fel-le mozgasd, mintha repdesnél.



Tapsoló liba
Tapsolj a kezeddal.



Guggoló liba
Hajlítsd be a térded és tapsolj a kezeddal a térded mögött.



Libatánc
Állj fel, dugd ki a popsid és rázd meg.



Libabicikli

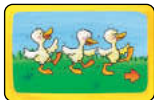
Válassz egy másik játékost. Üljetek le a földre egymással szemben és érintsétek a talpatokat a másik talpához. Ha tudjátok, próbáljatok a lábaitokkal bicikliző mozgást végezni. Ezt a mozgást egyszerre több játékos is csinálhatja.



Körtánc a Nincs szebb madár, mint a lúd népdalra

Válassz egy másik játékost, fogd meg a kezét és táncoljatok körbe, miközben énekeltek.

Ezt a mozgást egyszerre több játékos is csinálhatja.



Libasor

Együtt kiáltásatok: Nyomás libák! Ezután mindenki kövesse az első játékost és totyogjon körbe az asztal körül vagy a szobában.

Az a játékos vezetheti a sort, aki a kártyát húzta.

Miután az összes gyakorlatot kipróbáltátok, kezdődhet a játék.

Előkészületek

Tegyétek le a nyolc activity kártyát kör alakban. Állítsátok a rókát a Libasor kártya mellé. Keverjétek össze a mezőkártyákat és a mező oldalukkal felfelé fordítva helyezzétek el azokat az activity kártyák körül.



A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék.
Az a játékos kezdhet, aki legjobban tudja utánozni a libagágogást.
Ha nem tudtok megegyezni, úgy a legfiatalabb játékos kezd.
Fordíts fel egy mezőkártyát.

Milyen fajta kártya ez?

- **Egy libakártya?**

Egy vagy több liba látható rajta?

' Ha **egy liba** látható rajta, úgy állj fel és mutasd be a gyakorlatot.

Ezután ülj vissza.

' Ha **több liba** látható rajta, úgy álljatok fel többen vagy mindannyian és végezzétek el a gyakorlatot. Ezután üljetek vissza.

A libakártyát ezután tedd felfordítva a megfelelő activity kártyára.

Ha már van rajta, úgy tedd rá arra a kártyára.

- **Egy rókakártya?**

Gyorsan kiáltsd: Rókaveszély! A róka megijeszti a libákat, ezért a játékosok fussanak egy kört az asztal körül. Amint mindenki visszaült a helyére, lépj a rókával a következő activity kártya mellé.

A felhasznált rókakártyát vegyétek ki a játékból.

Ezután a következő játékos fordítson fel egy mezőkártyát.



A játék vége

Mindannyian nyertek, ha minden activity kártyát sikerül letakarnotok libakártyával. Ha a róka körbeér a mezőn és újra a Libasor kártya mellé áll, úgy mindannyian elvesztettétek a játszmát a róka ellenében. A róka még utoljára megijeszt benneteket: fussatok még egy kört az asztal körül!

Megjegyzés:

- *A játékot játszhatjátok természetesen a padlón is.*
- *Néhány gyakorlat egy gyermeknek szól, néhány többnek. Ám ha szeretnétek, csinálhatjátok az összes gyakorlatot mindannyan együtt.*

Memória variáció

Ha a játékot már többször játszottátok, úgy próbáljátok ki a következő variációt:

A felfordított rókakártya játékban marad, tegyétek vissza lefelé fordítva az asztalra. Ezután jól jegyezzétek meg a helyét.