



ACTIVITY[®]

Disney Classic



H Ajánlott: 4 éves kortól, 3-16 játékos részére • Tervezte: Hablit / Eberl / Catty • ©2011 Piatnik Wien • Termékkód: 773440

A játék tartalma: 1 játéktábla, 165 képes feladatkártya, 4 fa figura, 1 játékszabály

Az Activity Disney Classic játszva fejleszti a gyerekek kommunikációs és rajz készséget, valamint az előadó képességét. A kártyákon lévő feladványokat a feliratok mellett a Disney klasszikus mesékből megismert kedves szereplők is ábrázolják, így azok a gyermekek is könnyedén, vidáman részt vehetnek a játékban, akik még nem, vagy csak kicsit tudnak olvasni. A Disney mesehősök egy igazán varázslatos játékra hívják a gyerekeket. A kártyákon szereplő feladványok - a mesékből megismert szereplők és tárgyak - melyeket a lerajzolva, szavakkal körbeírva, vagy pedig elmutogatva adnak elő a játékosok.

A kártyák: A kártyák hátlapja sárga, piros, vagy kék színű. Az előlapon a Disney mesékből megismert szereplők, tárgyak vannak. Javasoljuk az első játék előtt a kártyán lévő rajzokat a legkisebbeknek egyenként megmutatni, hogy megismerjék őket.

Előkészületek: A start és a célmező letétele után tetszőlegesen illesszük közéjük a maradék négy részt. A gyerekek is eldönthetik, hogy a vízhez vezető utat egy nagy kanyarral építik fel, vagy esetleg kis kanyarokkal. A játékidő lerövidíthető, ha nem használjuk fel az összes részt a játékban, és rövidebb pályát építünk. A kártyákat jól össze kell keverni és az asztalra egy pakliban kell helyezni. A játékhoz szükség van még egy nagy papírra és ceruzára, vagy krétára és táblára.

Figyelem! A játék megkezdése előtt meg kell állapodni, hogy a játékosok mennyi időt használnak majd fel a fogalmak előadásához. Ezt az időt - persze a felnőttek figyelmével kísérve - a gyerekeknek kell megállapítaniuk és nem szabad túl szigorúan mérni. Mivel a játékidő emiatt esetenként nagyon különböző lehet, a játékhoz nincs homokóra.

A játék menete: Két csapatot kell alkotni. A csapatok minimum két játékosból kell, hogy álljanak. A csapaton belül meg kell állapodni, hogy ki kezdi a játékot. Minden csapatnak van egy bábuja, amit a startmezőre állít. Az első csapat kezdő játékos a húz egy kártyát. Ez a játékos a saját csapatának kell, hogy előadja a fogalmat anélkül, hogy kimondaná. A csapattagok megpróbálják kitalálni a fogalmat. Ha a csapatnak sikerül kitalálnia a feladványt, továbbhaladhat figurájával arra a mezőre, ami ugyanolyan színű, mint a kitalált kártya hátlapján lévő szín. Ha a feladványt nem sikerül kitalálni, a csapat figurája helyben marad, és a megoldatlan feladatot tartalmazó kártya a pakli aljára kerül. Ezután a másik csapat következik. Ebben a játékban a gyermekek dönthetik el, hogy a három előadásmód közül melyiket választják, ezt azután dönthetik el, miután a kártyát kihúzták. A játékosok a játék megkezdése előtt is meghatározhatják, hogy például mindegyik feladványt rajzolni szeretnék.

Lehetséges előadásmódok:

- **Rajzolás:** Az a játékos aki rajzol, nem beszélhet és nem mutogathat, ezen kívül azt sem árulhatja el, ha esetleg a feladvány egy részét helyesen találták ki.
- **Szavakkal körülírás:** Ilyenkor a feladványt szavakkal kell körülírni és a jelentését elmagyarázni anélkül, hogy a feladványt, vagy részeit kimondanánk a magyarázat közben.
- **Elmutogatás:** A feladványt el kell mutogatni. A játékos ilyenkor nem beszélhet, a szobában lévő, ill. az onnan látható tárgyakra nem mutathat rá, de a saját testrészeit felhasználhatja a mutogatásnál.

A játékot az a csapat nyeri, aki elefántjával elsőként ér a célba.

Közös játék: **Előkészületek:** ugyanazok, mint mikor két csapat játszik. • **A játék menete:** legalább három játékos szeretne egy figurát közösen a célba juttatni. A kezdő játékos felhúzza egy kártyát és megpróbálja a többi játékosnak előadni a feladványt. Ha a játékosársak kitalálják a feladványt, akkor továbbléphetnek a figurával a következő mezőre, ami ugyanolyan színű, mint a megfejtett kártya hátoldalán lévő szín. A játék akkor ér véget, ha a figura eléri a célmezőt.

Egyszerűsített játék: A játékot akár ketten is játszhatjuk, ekkor a feladat az, hogy a gyerek a kihúzott kártyát megpróbálja úgy előadni, hogy azt a szülő meg tudja fejteni. Ha ez sikerül, akkor az elefánt előre léphet.

Nehezített játék: A játékot nehezíthetjük úgy, hogy a játék elején meghatározzuk, hogy a piros kártyákat rajzolni, a kék kártyákat mutogatni és a sárga kártyákat pedig szavakkal kell körülírni.

Ha további kérdései, illetve észrevételei lennének az Activity Disney Classic-al kapcsolatban, forduljon hozzánk bizalommal! A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122 • email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU • Grafikai tervezés: Co-Libri
Engedélyszám: 0088/J/99 (Mertcontrol)

