

Állatpiramis – Memótorony

Toronyépítő memóriajáték

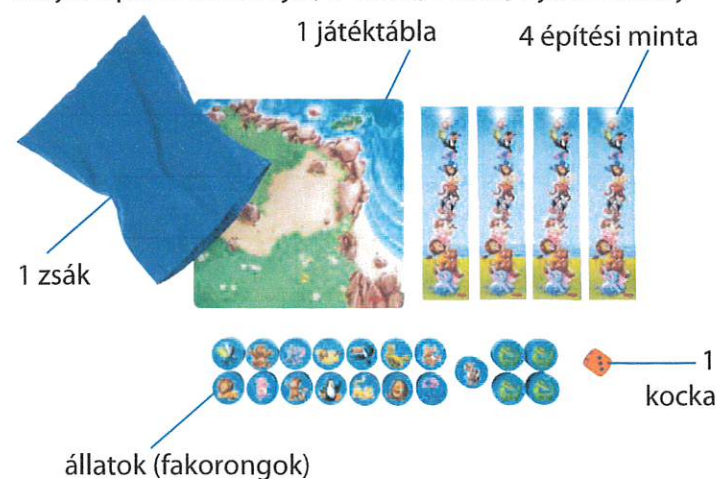
Állati építkezős játék 2–4 ügyes memóriamester részére,
5 éves kortól

Tervezők: Christoph Behre, Klaus Miltenberger
Grafika: Daniel Döbner
Játékidő: Kb. 15 perc

A tengerpartra kiránduló állatok felfedeznek egy világítótornyot. Támad egy örült ötletük – ők is ilyen magasra akarnak érn! Ezért a mackó felmászik az elefántra, az oroszlán a mackóra... Mindig kisebb állat mászik a nagyobbra. Az állattorony tetején egy szentjánosbogár világít, ezért olyan az egész, mint egy igazi világítótorony. De a krokodil megsértődik, mert nem lehet legfelül. Ezért időről időre kilök néhány állatot a helyéről, és mindent összezavar. Hamarosan a torony ingadozni kezd, és már egyetlen állat sem tudja, hogy megfelelő sorrendben vannak-e. De az állattorony csak akkor sikerül jól, ha az állatok a megfelelő sorrendben állnak egymáson, anélkül, hogy leesnének!

A DOBOZ TARTALMA

19 állat (fakorong), 4 kép, amely mutatja az állattorony helyes építési sorrendjét, 1 kocka, 1 zsák, 1 játékszabály



ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. Mindenki kap egy építési mintát, amit maga elé tesz. A főlösleges mintákat tegyétek vissza a dobozba. Tegyétek az összes állatot a zsákba, a kockát pedig mindenki által könnyen elérhető helyre.

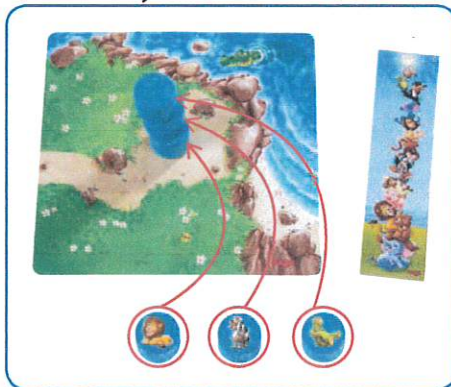
A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járási irányban követik egymást. Az kezd a játékot, aki a legutóbb látta a tengert. Az első játékos kivesz három állatot a zsákba. Ha az első játékos krokodilt húz, azt vissza kell tennie a zsákba, és új állatot kell húznia helyette.

A többi játékos is megnézi a kihúzott állatokat. Ezt követően a játéktábla közepén a játékos egymásra tornyozza a három

állatot a legnagyobbtól a legkisebbig, odafigyelve arra, hogy a torony építési mintáját betartsa. Fontos! Az állatkorongok mindig képpel lefelé fordítva kell, hogy a toronyba kerüljenek; a játékosoknak a memóriájukat kell használniuk, hogy emlékezzenek, melyik állat hol helyezkedik el.

Példa: Veronika ezt a három állatot húzta a zsákba: kutya, oroszlán és teknős. Az oroszlán kerül legalulra, arra a kutya, majd a teknős.



Ez után a következő játékos jön – húz egy állatot a zsákba, folytatja az állattorony építését azzal, hogy oda teszi az állatot, ahova szerinte az illik a sorrend szerint.

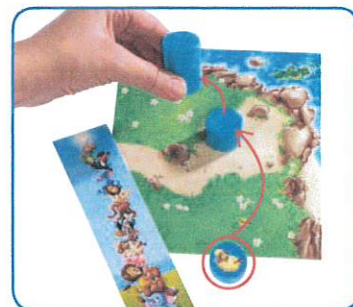
Állatok egymásra tornyozása

Húzz egy állatot a zsákba anélkül, hogy belekukucskálnál. Mutasd meg és mondd meg a többi játékosnak, milyen állatot húztál. Ezt követően tedd az állatot a megfelelő helyre az állattoronyba.

Fontos tornyozási szabályok:

- Döntsd el, szerinted hol van a kihúzott állat megfelelő helye.
- Mindkét kezdet használhatod.
- Mindig képpel lefelé fordítva tedd az állatot a toronyba.
- Óvatosan vedd le a torony felső felét, és tedd le óvatosan a játéktáblára.
- Helyezd el a zsákba húzott állatkorongot.
- Ez után tedd vissza a torony felső felét a torony tetejére.
- A torony részeinek mozgatása közben a játékosok nem lehetnek meg az állatokat.
- Vigyázz, hogy az állattorony ne dőljön le, amikor a toronyt építed!

Példa: Misi a bárányt húzta a zsákba. Az állattoronyban már benne van az oroszlán, a kutya és a teknős. A bárányt az oroszlán és a kutya közé kell berakni.



Misi felveszi a két felső állatot, a bárányt képpel lefelé fordítva ráteszi a lentebbi állatra (az oroszlánra), majd a másik két állatot (a kutyát és a teknőst) visszateszi a tetejére. Így a következő állatok vannak – megfelelő sorrendben – az állattoronyban: oroszlán, bárány, kutya és teknős.



Krokodil

Ha krokodilt húztál, el kell távolítanod egy állatot a toronyból. Dobj a kockával! Számold meg, hány pöttyöt látsz, majd a torony aljától kezdj el számolni felfelé. Vedd ki azt az állatot, amely a dobott értéknek megfelelő helyen van a toronyban. Tedd ezt az állatot vissza a zsákba, de vigyázz, senki ne lássa meg, melyik állat volt az!

Ha a kocka olyan értéket mutat, amely nagyobb, mint a toronyban található állatok száma, akkor nem kell állatot kivenni a toronyból, a krokodilt egyszerűen vissza kell tenni a játék dobozába.

Példa: Borcsa krokodilt húz, és 2-est dob. Alulról a második állatot (a bárányt) kell kivennie a toronyból.



Borcsa krokodilt húz, és 5-öst dob. De csak négy állat van a toronyban, ezért nem kell eltávolítania állatot. A krokodilt ezt követően vissza kell tenni a játék dobozába (többet nem lesz rá szükség), és a következő játékoson van a sor.



A JÁTÉK VÉGE

Az örült, állati tornyozós játék háromféleképpen érhet véget.

1. Álljon meg a toronyépítés!

Az állatoknak a toronyban mindig a megfelelő sorrendben kell állniuk. Ha te jössz, és úgy gondolod, az állatok sorrendje nem megfelelő, befejezheted a játékot, hogy megnézzétek a toronyt. Ehhez azt kell kiáltanod, „Álljon meg a toronyépítés!”

Óvatosan, egyesével vegyétek le a toronyból az állatokat, és tegyétek őket egymás mellé, képpel felfelé fordítva a tábla mellett. A játékosok hasonlítsák össze az állatok sorrendjét az építési mintával.

• Hibás az állatok sorrendje?
Nagyszerű! Ügyesen figyeltél, így megnyerted a játékot!

• Helyes az állatok sorrendje?
Jaj, ne! Nem figyeltél eléggé, és a toronyt főlöslegesen kellett szétszedni. A többi játékos megnyerte a játékot.

2. Az állati világítótorony ledől

Ha a torony egy része vagy az egész torony az ledől építés közben, a játék véget ért. Ebben az esetben a torony lebontását előidéző játékos elvesztette a játékot, és a többiek nyernek.

3. Elkészül az állati világítótorony

Jól raktátok egymásra az állatokat, és befejeztétek a toronyt? Nagyszerű! De minden állat megfelelő sorrendben van a toronyban?

• Ha az utolsó állatot felrakó játékos után következő játékos úgy gondolja, nem jó a sorrend, még elkiálthatja magát, „Álljon meg a toronyépítés!” (ld. a szabályokat az „Álljon meg a toronyépítés!” résznél).

• Ha az utolsó állatot felrakó játékost követő játékos nem vonja kétségbe a sorrend helyességét, akkor a játékosok együttesen megnyerték a játékot.

Tipp:

Minden állat berakása előtt nézzétek meg az építési mintát, hiszen ez mutatja a megfelelő építési sorrendet.



Forgalmazza: Dioné Kft.
Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, dione@dione.hu