



Fejlesztő játék, Főzés, Tanulj angolul! Captain Smart

CS6720

A családi játék: tanulj angolul a kedvenc ételeiddel!

Játékosok száma: 1-4 játékos

Játék időtartama: 10-20 perc

Ajánlott 3 éves kor felett

A játék tartalma: 4 tányér étel, 8 bevásárló lista (4 listán 6 db összetevő, 4 listán különböző termékek) 36 db zseton (24 db zseton élelmiszer-összetevőkkel és 12db zseton kiegészítő termékekkel)

Ez a játék nem csak abban segíti a gyerekeket, hogy megismerjék a környezetüket és a népszerű ételeket, hanem fejleszti a memóriájukat és a logikus gondolkodásukat is. Továbbá arra ösztönzi őket, hogy angolul tanuljanak és együtt főzzenek!

A Captain Smart termékek támogatják a gyermekek számára nélkülözhetetlen készségek fejlesztését és nagyszerű alternatívája a számítógépes vagy okostelefon játékoknak!

A játék az alábbi készségeket fejleszti:

a világ feltárása

logikus gondolkodás

memória

angol tanulás

A játékot 5 féle módon lehet játszani.

1. változat - Ne felejtse el a zöldeket! (2-4 játékos)

Az élelmiszer-összetevők listáival, a 4 tányér étel táblával és a 24 db élelmiszer-összetevők zsetonjával játszunk. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

Minden játékos húz egy listát és megkapja az ahhoz megfelelő táblát. Az összes zseton közepén helyezük el, a hátoldaluk felfelé nézzen (Smart Captain logója – összetevők nem láthatók).

A játékosok egyesével fordítják fel a zsetonokat megmutatják a többieknek. Ha a zseton megegyezik az összetevőlistával, a játékos a tányérjára helyezi, és még egyszer ő jön. Ha nem, a játékos visszahelyezi a zsetont lefordítva és a következő játékos jön. A győztes az, aki elsőnek gyűjti össze az összetevőket az ételhez.

2. változat – Vak főzés (2-4 játékos)

Az élelmiszer-összetevők listáival, a 4 tányér étel táblával és a 24 db élelmiszer-összetevők zsetonjával játszunk. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Az összes zsetont közepén helyezük el, a termékrajzok felfelé néznek.

Először is, a játékosok összegyűjtik a termékeket– egyenként választanak egy zsetont a preferenciáiktól függően. 4 játékos 6 zsetont választ, 3 játékos 8 zsetont választ, 2 játékos 12 zsetont. Ezután a játékosok húznak egy terméklistát és az ahhoz megfelelő táblát. Egyező zsetonokat tesznek a táblára. Nem egyező zsetonokat képpel lefele fordítják. Az első játékos kiválasztja bármelyik játékos egyik zsetonját, amiért kettőt adnak vissza annak a játékosnak saját zsetonjaikból. Azok a játékosok, akik cseréltek, megmutatják a zsetonokat a többieknek. Azokat a zsetonokat, melyek passzolnak a táblájukhoz, elhelyezik a tányéron. Amik nem passzolnak, azokat képpel lefele fordítják. Ha a cserélt zseton passzol a játékos bevásárló listájához, akkor folytathatja a játékot. Ha nem, akkor az óramutató járásával megegyező játékos van soron.

A győztes az, aki elsőnek gyűjti össze az összes hozzávalót az ételhez.

3. változat - Ki az első? (1) vagy több játékos)

Minden játékos egy csapat, és húz két listát az összetevőkből, hogy megosszák (játék egyénileg, a játékos két listát is húz). A másik két listát annak a képzeletbeli játékosnak adják, aki ellen a csapat játszik. A zsetonokat lefelé fordítják és a csapat egyszerre csak egy zsetont húz. Ha a zseton megegyezik a listájukon lévő bármely elemmel, megtartják azt. Ha a zseton megegyezik a képzeletbeli ellenfél listájával, a listájuk mellé teszik. A játékosok akkor nyernek, ha mindkét lista teljes lesz, mielőtt a listákat az ellenfél teljesítené.

4. változat – Tükrözés (2–4 játékos)

Játszunk az élelmiszer-összetevők listával és mind a 36 db zsetonnal. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Minden játékos húz egy listát az élelmiszer-összetevőkből és a kezében tartja úgy, hogy csak a listát látják és a többi játékos láthatja a lista másik oldalát. Az összes zsetont képpel lefelé fordítjuk. A játékosok egyenként fordítanak fel egy zsetont és megmutatják a többieknek. Ha a zseton megegyezik a listájukkal, elveszik; ha nem, akkor odaadja annak a játékosnak, akinek a kártyáján ez a termék szerepel a hátoldalon. Ha termék egyik játékos listájához sem passzol, akkor képpel lefelé visszateszi a zsetonok közé. A győztes az, aki elsőnek gyűjt össze 6 terméket – lehet a listájukról vagy a lista hátoldaláról.

5. változat –Angol kereskedő (2–4 játékos)

Az élelmiszer-összetevők listáival, a 4 tányér étel táblával és 24 zsetonjával játszunk. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

Az összetevők listáját a termékek nevének ellenőrzésére használják. Az összes zsetont szétosztják képpel lefelé fordítva. A játékosok egyenként fordítják meg őket és kimondják a termék nevét angolul. Ha a játékos helyesen mondja, akkor a zsetont a megfelelő tányérra helyezi. Ha nem, a következő játékos megpróbálhatja elnevezni a terméket vagy húz egy másik zsetont. A győztes az, aki elsőnek nevez meg helyesen 6 terméket.



Gyártja:
Captain Smart
Belgijska 11,
02-511 Warsaw, Poland
web: www.captainsmart.eu



Importálja és forgalmazza:
Játék Bolygó E.C.
Tel.: +36 30 295 0949
E-mail: info@jatekbolygo.hu
web: www.jatekbolygo.hu