

SA 860 Patamania – alkoss, hogy győzz

Családi játék



Vajon sikerül egy perc alatt készíteni valamit gyurmából, hogy a többiek ki tudják találni, mit ábrázol? Elsőre egyszerűnek tűnhet, de komoly kihívások elé állít a játék, amikor behunyt szemmel vagy félkézzel kell alkotnod. Garantáljuk, hogy sokat fogtok nevetni.

A készlet tartalma:

- 55 kártya, mindegyiken 6 tárgy neve, amelyeket meg kell formázni;
- 4 tégely gyurma
- 1 homokóra, melyben 1 perc alatt folyik le a homok
- 1 dobókocka
- 1 játéktábla
- 1 útmutató

A játékhoz szükséges bábukat a játékosok készítik el gyurmából.

Életkor: 7 éves kortól

A játékosok száma: 3-5 az egyéni játékhoz; 4-8 a csapatjátékhoz

A játék lényege: egy perc alatt készíts egy gyurmafigurát, miközben a többiek találgatnak, hogy vajon mi lehet

A játék pedagógiai lehetőségei:

A gyurmázás olyan tevékenység, mely fejleszti a tapintást, felkelti a kedvet a szobrászkodáshoz, elősegíti a megfigyelőképesség, a fantázia kibontakozását, lehetővé teszi a környező világ reprodukálását.

A találgatásnak szintén van fejlesztő funkciója, gyorsan fel kell idézni a különböző szinonimákat, ezzel pedig fejlődik mind a szókincs, mind a memória.

A játék előkészítése

Helyezzük a játéktáblát egy tiszta, sima asztalra. A játékosok foglaljanak helyet az asztal körül. Minden játékos (vagy csapat) vegyen egy darab gyurmát, és készítse el a saját bábuját. Ha elkészültek a bábuk, tegyük fel őket az egyik Patamania feliratú mezőre. A kártyákat rakjuk egymásra a tábla mellett, írott oldalukkal lefelé. Sorban mindenki dob a dobókockával, és aki a legtöbbet dobta, az kezdi a játékot.

Játékszabályok egyéni játékhoz (3-5 játékos)

Az előzőekben leírt módszerrel kiválasztjuk a kezdő játékost, aki dob a dobókockával. Felveszi a pakli tetején lévő kártyát. Az a feladata, hogy készítse el a kidobott értéknek megfelelő szám melletti tárgyat gyurmából. Mikor már kezében a gyurma, a többiek felfordítják a homokórát. A gyurmázó játékosnak egy perce van az alkotásra, a többiek közben próbálják kitalálni, mit készít.

Akinék elsőként sikerül kimondania a készülő tárgy nevét, dob a dobókockával, és húz egy kártyát. A gyurmázó játékos szintén dob, és előrelép annyit, amennyit dobott. Vigyázat! Aki hatost dob, visszalép 6 mezőt. Minden más esetben annyit lép előre, amennyit dobott. Ha egy perc alatt nem sikerült kitalálni, mi készült, egyik játékos sem lép előre. Az óra járásának megfelelően következő játékos dob, és húz egy kártyát, majd nekilát a kártyán a dobásnak megfelelő számjegyhez írt tárgy elkészítésének.

Az első alkotáson kívül, amikor minden játékos a Patamania mezőről indul, minden további esetben figyelembe kell venni, hogy a játékos bábujja milyen mezőn áll. A mezők színe és a rajtuk lévő ábra jelzi, milyen korlátozó szabály szerint kell gyurmázni:

Lila: vékony gyurmakígyókból rakja ki a tárgy nevének betűit, amit el kell készítenie;

Piros: nincs korlátozás;

Narancssárga: a feje fölött gyurmázzon;

Világoszöld: újra ő játszik, amint a mezőre érkezik az előző játéka végén;

Sötétzöld: behunyt szemmel alkosson;

Kék: félkézzel gyurmázzon.

Néhány esetben a gyurmázó visszalép 3 mezőt:

- ha mutogatással, egy szó kimondásával vagy bármi módon segít a többieknek kitalálni, mit alkot;
- ha elfeledkezik a korlátozó szabályról, amit a mező diktál, amelyen áll;
- ha nem azt a tárgyat készíti el, amit a dobása alapján kellene.

Az nyeri a játékot, aki elsőként ér el az út végén lévő másik Patamania mezőre.

Csapatjáték szabályok (4-8 játékos)

A csapat minden körben más játékost indít. A játékosnak egy perce van az alkotásra, és csapattársainak a találgatásra. Ha sikerül kitalálni, a csapat újra dob, és bábujuk előrelép annyit, amennyit dobtak. A szabályok megegyeznek az egyéni játék szabályaival, kivéve egy mező jelentését:

Világoszöld mező: minden csapat egyszerre találgat. Az első csapat, aki ráismer a készülő tárgyra, megszerzi a jogot, hogy dobjon, és előrelépjen.

A győztes csapat az lesz, amelyik elsőként ér a Patamania mezőre.

*Javasoljuk, hogy 8 év alatti gyermekek két percet kapjanak, és egyszerűsíthetjük a szabályokat.

További előírások

A játék végén minden alkalommal folyassunk vizet két másodpercig a használt gyurmákra, mielőtt egybegyúrnánk. Ez újr hidratálja az anyagot, visszaadja légyságát, megelőzi a kiszáradást. Tegyük vissza a gyurmát a dobozába, és zárjuk le a dobozt. Játék közben ne keverjük össze a különféle színű gyurmákat.

Ha nem tartottátok be ezeket a szabályokat, és elfogyott a gyurmátok, a gyurmákat külön is beszerezhetitek.

Importálja és forgalmazza:

Katica Játék Kft.

1077 Budapest, Király u. 101.

Tel/fax: 06(1)4622-388/387

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu