

BABARÓKA KARÁCSONYA



3+ éves



2-4 fő



20 perc

Karácsony délutánján Babaróka Kiscicát várja vendégségbe. Épp nekiáll az anyukájával és az apukájával a karácsonyfa díszítésének, mikor Apróka kiborítja a díszek dobozát. A csillagok, gömbök, szaloncukrok és mézeskalácsszívek szanaszét gurulnak, és eltűnnek a szekrény mögött, a kanapé alatt, mindenfelé a szobában. Most mi lesz? Segítsetek együtt Babarókanak, hogy megtalálja az összes díszet, és időben feldíszítse a karácsonyfát!



Tartozékok

1 játéktábla

1 térbeli karácsonyfa 2 darabból

16 dísz (4x4 forma különböző színekben)

1 csúcsdísz

Kiscica

10 nagy bútokártya


20 ajándékkártya

1 segédkártya a díszekkel

műanyag talp

tépőzár



Mielőtt legegőször játszanátok, ragasszátok fel a tépőzárat a fenyőfára és a díszek hátuljára, erre a jelre: . A fenyőfához a tépőzár szúrós, a díszekhez a tépőzár puha felét rögzítsétek. Az ajándékkártyákat olvassátok át. Ha majd nyertek, egy ajándékkártya lesz a jutalmatok! Az üres lapokra a saját ötleteiteket is ráírhatjátok!

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek rá a nyitott dobozaljra a játéktáblát. Állítsátok össze 2 darabból a karácsonyfát, és helyezétek bele a táblába ütközésig. Kiscicát (műanyag talpban) állítsátok a játékoszámnak megfelelő kék karikás lépésbe. (2 játékosnál: II, 3 játékosnál: III és 4 játékosnál: IIII-es jelöléshez)
- 2 Minden játékos válasszon magának 2 bútorképét, amit maga elé tesz.
- 3 Lefordítva keverjétek össze a díszeket, és rejtsetek a bútorképek alá, az alábbiak szerint:
 - 2 JÁTÉKOS ESETÉN minden bútorkép alá 4 díszet rejtsetek
 - 3 JÁTÉKOS ESETÉN minden bútorkép alá 2 díszet rejtsetek, és a maradék 4 díszet osszátok szét nagyjából egyenlően a játékosok között
 - 4 JÁTÉKOS ESETÉN minden bútorkép alá 2 díszet rejtsetek
- 4 Helyezétek az asztalra a csúcsdíszet!
- 5 A szülők által előre titokban kiválasztott ajándékkártyát (ami a jutalmatok lesz, ha nyertek), tegyétek a karácsonyfa alá, becsúsztatva a résbe (hogy csak az ajándékokat ábrázoló hátlapját lássátok)



Előkészületek
2 fős játékhoz, mielőtt
a bútorképeket
rátettük volna
a díszekre.

Mielőtt elkezdtétek a játékot, mindenki titokban hajtsa fel a saját bútorképeit, és az alattuk lévő díszeket fordítsátok úgy képpel felfelé, hogy közben meg ne lássa őket senki. Ezután takarjátok le újból a díszeket a bútorképével. Kezdődhet a játék!

A JÁTÉK CÉLJA

Ez egy kooperatív játék. Derítsétek ki, hogy a mellettek ülő játékos bútorképe alá milyen alakú díszek gurultak. Ebben segít a segédkép, amin mind a 4 díszípust megtaláljátok (mézeskalácshív, csillag, gömb, szaloncukor). Ha eltaláljátok a díszet, az felkerül a fára. Ha nem, Kiscica mindig közelebb lép! Díszítsétek fel együtt a teljes karácsonyfát, még mielőtt Kiscica megérkezik!

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos a tőle balra ülőtől kérdez, megnevezve a keresett dísz formáját: gömb, szaloncukor, csillag vagy mézeskalácshív, és az egyik bútorképét, hogy alatta van-e a kért díszből.



Például: „Manka, van az asztalod alatt szaloncukor?”

A megszólított játékos ekkor bekukucskál az előtte lévő, a kérdésben szereplő bútorkép alá. Vigyázzatok, más nem láthatja a díszeket!

- Ha lát ott a kérdésben szereplő formájú díszet (a példában szaloncukrot), azt tegye fel a fára, tetszőleges helyre. Ha több szaloncukor is van, mind felkerül.
- Ha nem lát ott a kérdésben szereplő formájú díszet, Kiscica lép egyet a lábnyomokon a fenyőfa irányába.

Ezután a most megszólított játékos folytatja a kérdést a tőle balra ülőtől, és így tovább.

TIPP!

Ha a díszítés során a karácsonyfa egyik oldala betelt, nyugodtan forgassátok el finoman a dobozt, üres helyeket keresve!

Ha valakinek az egyik bútorkártyája alól elfogy az összes dísz, megjegyzi, hogy már csak „porci-cákat lát”, és megfordítja a kártyát (ha már nagyon jól megy a játék, lehet úgy nehezíteni, hogy nem szólunk, ha egy kártya alatt már nincs dísz).

Ha egy játékos mindkét bútorkártyája alól elfogytak a díszek, akkor tőle már nem kérdezhetnek, ő viszont tovább kérdez a tőle balra ülőtől a körében.

A JÁTÉK VÉGE

Ha mind a 16 dísz felkerül a fára, mielőtt Kiscica az utolsó, világoskék lábnyomra lép, nyertünk. A csúcspdísz felhelyezésével koronázzuk meg a munkánkat! Ezután nézzük meg az ajándékkártyát – ez a jutalmunk!

Ha Kiscica hamarabb eléri az utolsó, világoskék lábnyomot, vagyis megérkezik, akkor most nem nyertünk, de sebj! Nem történik mindig minden úgy, ahogy elterveztük, de örülhetünk a barátunknak.

JÁTÉK A LEGKISEBBEKNEK

A kicsiknek gondot okozhat, hogy eldöntsék, melyik bútor alá kellene bekukucskálniuk. Ezért ők kérdezhetnek csak annyit a tőlük balra lévő játékostól, hogy „Van nálad gömb?”, vagy más forma, és nem kell megmondani, pontosan hol keressenek.

Ekkor a megszólított játékos mindkét bútorkártyája alá bekukucskál, és ha talál a megnevezett díszből, mindet felteszi a fára.

