

Buli van a dzsungelben!

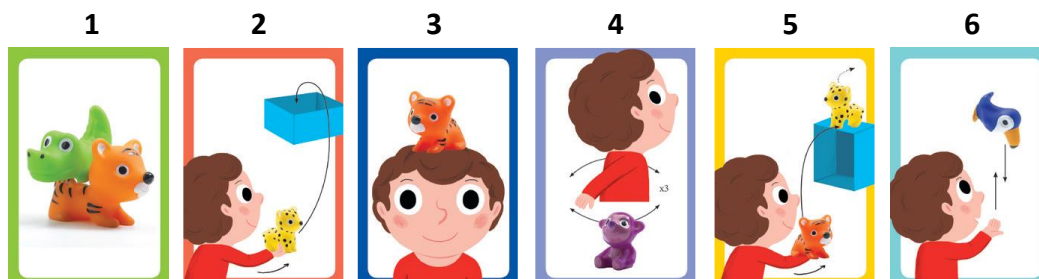
Építsünk piramist, tekézzünk, passzoljunk labdát... rengeteg féle kihívást találunk, amikkel medálokat nyerhetünk. Remek lehetőség kisgyerekeknek a finommotoros képességeik fejlesztésére.

Ajánlott életkor: 2,5 - 5 év
Játékosok száma: 2 - 4
Játékidő: 10 perc
Tartozékok: 6 állatka, 20 kártya, 12 medál

Előkészületek: A 6 állatkát tegyük az asztal közepére a doboz és a medálok mellé. Keverjük meg a kártyákat és egy pakliba rendezve tegyük a doboz mellé, képpel lefelé.

A játék menete: A játékosok órajrás szerint követik egymást. A legfiatalabb játékos húz egy lapot és megpróbálja teljesíteni a kártyán látható kihívást. Minden játékos háromszor próbálkozhat egy kihívással.

- 1. Kihívás: A piramis.** Fogjuk a kártyán látható két állatkát és pakoljuk őket egymásra, ahogy a képen látjuk. Az így épített piramisnak legalább 30 másodpercig állnia kell, hogy a kísérlet érvényes legyen.
- 2. Kihívás: A dobás.** Vegyük a kártyán látható állatkát és próbáljuk meg beledobni a dobozba. A doboznak a fedele távolságában kell lennie tőlünk (kb. 20 cm). Az állatkának a dobozban kell landolnia. Ha kipattan, vagy kiesik belőle, nem érvényes a kísérletünk.
- 3. Kihívás: Egyensúlyozás.** Fogjuk a kártyán látható állatkát és tegyük a fejünk tetejére. Legalább 30 másodpercig kell egyensúlyoznunk vele, hogy sikeresen teljesítsük a kihívást.
- 4. Kihívás: A körhinta.** Fogjuk a kártyán látható állatkát és megpróbáljuk a hátunk mögött átpasszolni a másik kezünkbe. Hogy érvényes legyen a kísérletünk, egyszer sem ejthetjük le az állatkát a három passz alatt.
- 5. Kihívás: Célzás.** Vegyük a kártyán látható két állatkát. Az egyiket tegyük a doboz tetejére, ahogy a képen látjuk. A dobozt állítva helyezzük el, egy fedélnyi távolságra (kb. 20 cm). Majd a dobjuk el a második állatkát és próbáljuk vele eltalálni azt, amelyik a dobozon van. Hogy sikeresen teljesítsük a kihívást, a felállított állatkának le kell esnie a dobozról. Ha közben a doboz is felborul, érvényes marad a kísérlet, de az állatkára kell céloznunk.
- 6. Kihívás: Dobás és elkapás.** Fogjuk a kártyán látható állatkát és dobjuk fel a levegőbe, majd kapjuk el ugyanazzal a kézzel.



Ha sikerrel jár egy kihíváson, a játékos nyer egy medált. Ha a háromból egyszer sem sikerül, a következő játékos jön.

Ki győz? Amikor elfogynak a medálok középről, az győz, akinek a legtöbbet sikerült megnyernie.