



KALÓZ KALAND – Pirate Party

Felhívjuk a figyelmét, hogy a játék a szülőtől, játékvezetőtől előzetes előkészítést igényel.

- Először is állítsa össze a kincses ládát, és töltsé meg „kincsekkel” (édességekkel, kis ajándékokkal)! Ez az, amit a gyerekek igyekeznek megnyerni minél több pont elérésével.

Játékosok száma: 4 - 16 fő

Életkor: 5 - 9 éveseknek

Tartalom:



14 tárgyseton



2 zsetonfedő



2 kincses térkép



2x20 áthelyezhető nyomjelző matrica



1 eredménytábla a pontok követéséhez



1 kincsesláda

A KALÓZ PARTI SZERVEZÉSE:

A játékvezető (szülő) a gyerekeket két, nagyjából azonos képességű csapatba osztja.

Az 5 különböző játék során a csapatok megpróbálnak minél több pontot megnyerni, hogy győztes a kinyithassa a kincsesládát. Melyik lesz a győztes csapat?

1 • KINCSEVDÁSZAT: az elrejtett tárgysetonok megkeresése.

Előkészítés: (úgy, hogy a gyerekek ne lássák!)

- a játékvezető 5 tárgysetont rejtsen el a házban vagy a kertben,
- majd ragassza az 5 rejtekhelynek megfelelően a nyomokat a kincses térképekre.

Hogyan kell játszani: a játékvezető egy-egy kincses térképet ad a csapatoknak. Ezután a gyerekek az 5 elrejtett tárgylapkát megkeresik. Minden tárgyért, amit megtalál a csapat 1 pontot nyer, és azt jelzi az eredménytáblán a saját oszlopában.

2 • MEGFIGYELŐ JÁTÉK: a hiányzó tárgyak azonosítása.

Előkészítés: a játékmester (szülő) a 14 tárgysetont az asztalon felfelé fordítva helyezi el, és előkészíti a zsetonfedőket.

Hogyan kell játszani: a gyerekek az asztalon lévő zsetonokat néhány másodpercig alaposan megnézik, hogy emlékezzenek rájuk, mert az egyik zseton eltűnik...

Aztán a játékmester megkéri a gyerekeket, hogy forduljanak háttal az asztalnak és csukják be a szemüket. Ez után elveszi az egyik zsetont az asztalról, és elrejtja a zsetonfedő alatt.

A maradék zsetonokat átmozgatja, hogy a helyzetük megváltozzon. Ezután megkéri a játékosokat, hogy forduljanak vissza. Az első játékos, aki megnevezi a hiányzó zsetont, 1 pontot szerez a csapatának, amit azonnal jeleznek az eredménytáblán.

És így tovább, amíg 5 zsetont ki nem találtak.

3 • KÖVETKEZTETŐ JÁTÉK (barkóba): a kiválasztott zseton kitalálása kérdésekkel.

Előkészítés: a 14 zsetont helyezze a zsetonfedő alá. Készítse ki a másik zsetonfedőt.

Hogyan kell játszani: jelöljön ki egy gyermeket "kérdező"-nek, aki fordítson háttal az asztalnak. A többi gyermek véletlenszerűen választ egy 1 tárgysetont, amelyet gondosan megfigyelnek. Takarják le a másik zsetonfedővel, hogy a kérdező ne láthassa. A többi lapka a másik zsetonfedő alatt marad.

A gyerekek jelzik a kérdező játékosnak, hogy visszafordulhat. A kérdező játékos kérdést tesz fel az első játékosnak. Úgy kérdez, hogy ki tudja találni, hogy melyik kincset rejtették el. (A kérdésben nem használhatja a képek megnevezéseit. A játékosok válasza egyszerűen igen vagy nem lehet).

A kérdező egymás után teszi fel a kérdéseket a másik csapat tagjainak, amíg készen áll arra, hogy megnevezzék az elrejtett zsetont. Ha kitalálja, hogy mi van lefedve, 1 pontot szerez a csapatának és jelöli az eredménytáblán. Ha tévedett, akkor a csapata nem nyer pontot. Ezután jelöljön ki új kérdezőt a másik csapatból, és a játék az eddigiek szerint folytatódik, amíg sikerül 6 pontot megszereznie az egyik csapatnak.

4 • RAJZOLÓ JÁTÉK: a kiválasztott zseton kitalálása rajzolás alapján.

Előkészítés: a játékmester papírt és ceruzát készítsen elő. A 14 zsetont takarjuk le a zsetonfedővel. Készítse ki a másik zsetonfedőt.

Hogyan kell játszani: jelöljön ki egy gyereket a rajzoláshoz. A többi gyerek csukja be a szemét. A rajzoló véletlenszerűen kiválaszt egy zsetont, gondosan megfigyeli, majd elrejtja a rendelkezésre álló zsetonfedő alatt.

Amikor azt mondja: "Mehet!", a többi gyerek kinyitja a szemét, és megpróbálja azonosítani a rejtett zsetont a rajzoló vázlatából.

Az első gyermek, aki kitalálja 1 pontot szerez a csapatának, amelyet azonnal beír a csapat eredményoszlopába.

A tárgyat sikeresen azonosító gyermek lesz a következő rajzoló. És így tovább, amíg 5 kártyát nem húznak.

5 • IMITÁCIÓS JÁTÉK: mozdulatokkal utánozott zseton azonosítása.

Előkészítés: A 14 zsetont takarjuk le a zsetonfedővel. Készítse ki a másik zsetonfedőt.

Hogyan kell játszani: jelöljön ki egy gyermeket az első utánozás elvégzésére. A többi csukja be a szemét. A kijelölt gyermek véletlenszerűen kiválaszt egy zsetont, amelyet titokban tart és elrejtja a rendelkezésre álló zsetonfedő alá.

Amikor azt mondja "Mehet!", a többi gyerek kinyitja a szemét, és megpróbálja azonosítani a rejtett zsetont a mutogatás alapján.

Az első gyermek, aki kitalálja 1 pontot szerez a csapatának, amely azonnal megjelölésre kerül a csapat eredményjelző tábláján.

A tárgyat sikeresen azonosító gyermek lesz a következő mutogató. És így tovább, amíg 5 zseton húzásig.

A KALÓZ PARTY VÉGE: Miután mind az öt játék véget ért, a két csapat összeszámolja a megnyert pontjait. A magasabb pontot elért csapat nyeri meg a kalóz partit, és kinyithatja a kincses ládát! Ezután a győztes ossza szét igazságosan a kincset a két csapat között.