



## HERCEGNŐ PARTY – Princesse Party

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

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

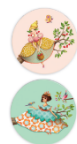
**Játékosok száma:** 4 - 16 fő

**Életkor:** 5 - 9 éveseknek

**Tartalom:**



14 tárgyseton



2 zsetonfedő



2 kincses térkép



2x20 áthelyezhető nyomjelző matrica



1 eredménytábla a pontok követéséhez



1 kincsesláda

### A HERCEGNŐ 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 • KINCSDVÁDÁSZAT:** az elrejtett tárgysetonok megkeresése.

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

- a játékvezető 5 tárgysetont rejtse 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 készítse 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 HERCEGNŐ PARTY VÉGE:** Miután mind az öt játék véget ért, a két csapat összeszámolja a megnyert pontjait. A magasabb pontot elért csapat nyeri meg a hercegnő partit, és kinyithatja a kincses ládát! Ezután a győztes ossza szét igazságosan a kincset a két csapat között.