

DJECO: **HOP! HOP! HOP!** - az együttműködés játéka **DJ08408**

Játék, melyben mindenki a szél ellen játszik.

A pásztorlánynak, a juhainak és a kutyának fedezékbe kell érniük a karámba mielőtt a szél elviszi a hidat. Vajon sikerül a játékosoknak együttműködni és átvezetni a juhokat a karámba?

Életkor: 4 éves kortól

Játékosok száma: Min. 2 fő

A játék időtartama: 15 perc.

A játék célja: A karámhoz vinni a pásztorlányt, a juhait és a kutyát, mielőtt a szél elviszi a hidat.

A játék tartalma: 4 tábla, 1 karám fagerendával, 1 híd, 10 fa elem (a híd pillérjei), 1 fa bot, 1 pásztorlány, 9 juh, 1 kutya, 1 dobókocka

A játék előkészülete:

- tegyük egymás mellé a táblákat a következő sorrendben:
hegyvidék - vidéki út - folyó - falusi udvar
- a hegyvidék táblára állítsuk fel a bábúkat (pásztorlány, juhok, kutya)
- a folyóra építsük fel a hidat,
- az udvaron állítsuk fel a karámot.

A játék menete:

A játék az óramutató járásával megegyező irányban haladhaladjunk. A legfiatalabb játékos kezdi a dobást a dobókockával.

- Hegy: tedd a kiválasztott bábút a hegyről a vidéki útra.
- Virág: vidd a kiválasztott bábút a vidéki útról a hídhoz.
- Híd: vidd a kiválasztott bábút a hídról a karámhoz.
- Nap: vidd a kiválasztott bábút a következő táblára.
- Dupla juh: vidd a kiválasztott bábút a következő táblára.
- Szél: vedd el a híd egyik pillérét a fa bottal. (Ügyesen válassz, hogy a híd minél tovább ellenálljon a szélnek)

Fontos! A pásztorlány mindig megelőzi a nyáját egyik helyről a másikra lépéskor és a kutya mindig hátul zárja a sort.

A játék vége: A játékosok akkor nyernek, ha minden bábút összegyűjtöttek a karám alatt, mielőtt a szél elvinné hidat. Másrészről pedig ha összedől a híd mielőtt minden bábú bekerülne a karámba, akkor minden játékos veszít.

DJECO: **HOP! HOP! HOP!** - az együttműködés játéka **DJ08408**

Játék, melyben mindenki a szél ellen játszik.

A pásztorlánynak, a juhainak és a kutyának fedezékbe kell érniük a karámba mielőtt a szél elviszi a hidat. Vajon sikerül a játékosoknak együttműködni és átvezetni a juhokat a karámba?

Életkor: 4 éves kortól

Játékosok száma: Min. 2 fő

A játék időtartama: 15 perc.

A játék célja: A karámhoz vinni a pásztorlányt, a juhait és a kutyát, mielőtt a szél elviszi a hidat.

A játék tartalma: 4 tábla, 1 karám fagerendával, 1 híd, 10 fa elem (a híd pillérjei), 1 fa bot, 1 pásztorlány, 9 juh, 1 kutya, 1 dobókocka

A játék előkészülete:

- tegyük egymás mellé a táblákat a következő sorrendben:
hegyvidék - vidéki út - folyó - falusi udvar
- a hegyvidék táblára állítsuk fel a bábúkat (pásztorlány, juhok, kutya)
- a folyóra építsük fel a hidat,
- az udvaron állítsuk fel a karámot.

A játék menete:

A játék az óramutató járásával megegyező irányban haladhaladjunk. A legfiatalabb játékos kezdi a dobást a dobókockával.

- Hegy: tedd a kiválasztott bábút a hegyről a vidéki útra.
- Virág: vidd a kiválasztott bábút a vidéki útról a hídhoz.
- Híd: vidd a kiválasztott bábút a hídról a karámhoz.
- Nap: vidd a kiválasztott bábút a következő táblára.
- Dupla juh: vidd a kiválasztott bábút a következő táblára.
- Szél: vedd el a híd egyik pillérét a fa bottal. (Ügyesen válassz, hogy a híd minél tovább ellenálljon a szélnek)

Fontos! A pásztorlány mindig megelőzi a nyáját egyik helyről a másikra lépéskor és a kutya mindig hátul zárja a sort.

A játék vége: A játékosok akkor nyernek, ha minden bábút összegyűjtöttek a karám alatt, mielőtt a szél elvinné hidat. Másrészről pedig ha összedől a híd mielőtt minden bábú bekerülne a karámba, akkor minden játékos veszít.