



A három kismalac

Fejlesztési célok

Az Orchard játékok serkentik a gyermekek kommunikációját, személyiségfejlődését. Ez a játék különösen alkalmas a következő területek fejlesztésére:

- számfelismerés, számlálás
- kommunikáció, szociális érzék

Ajánlott életkor: 3-6 éves kor **Játékosok száma:** 2-4 gyermek

A készlet tartalma: 4 kismalacos kártya, mindegyiken három kismalac képével, 4 talp a kismalacos kártyákhoz,

1 pörgető, 1 dobókocka, 1 hat darabból összerakható játéktábla 12 két darabból összeilleszthető 3D-s ház, 1 játékleírás

Segíts a három kismalacodnak megépíteni a házukat, de vigyázz, mert a nagy, gonosz farkas egy fújással romba tudja dönteni az épületet.

Előkészület

Állítsuk össze a játéktáblát.

A játékosok választanak egy kismalacos kártyát, és a színben hozzá illő talpra illesztik.

Az elkészült játékoskártyákat a start nyílra helyezik disznó anyó házához.

A farkas pörgetőt az asztalra tesszük.

A házelemeket három csomóban (szalmaházak, faházak, téglaházak) egymásra rakjuk a játéktábla mellett.

A játék célja

Fel kell építeni egy szalma-, fa- és egy téglaházat magad elé, mielőtt a kismalacaid a tábla közepén lévő menedékbe érkeznek. **A játék menete**

A legfiatalabb játékos kezd. Dob a dobókockával, és annyit lép az óra járásával megegyező irányba, amennyit dobott. Ha olyan mezőre ér, amelyik szalmát, fát vagy téglát ábrázol, a megfelelő házcsoombsól maga elé tesz egy elemet. Ha már van olyan háza, amelyen alapanyagra lépett, nem tesz semmit, a soron következő játékos dob. A játékosok mindhárom féle ház mindkét elemét össze kell, hogy gyűjtsék ahhoz, hogy belépjenek a menedékre.

Ha a játékos farkast ábrázoló mezőre lép, megforgatja a pörgetőt. Ha a nyíl gerendaházra vagy szalmaházra mutat, a játékos így szól: „Most felmérgeződtem, és elfújom a házadat”, és ezzel elvehet egy ugyanolyan alapanyagú házelemet valamelyik játékosársától. Ha neki már nincs szüksége arra az elemre, mert kész a háza, a társától elvett elemet visszarakja az asztalon lévő megfelelő alapanyagú házelem-csomóba.

Ha a nyíl a téglaháznál áll meg, a farkas azt nem tudja elfűjni, ezért a játékos nem vehet el házelemet senkitől.

Ha egy játékos már mindhárom házát felépítette, tovább folytatja a lépegetést, mindaddig, míg el nem érkezik a tábla közepén lévő menedékhelyre – úgy, hogy a végén pont annyit dob, vagy többet, mint ahány lépés elválasztja a céltól.

Ezalatt a többiek még elvehetnek az 1 már elkészült szalma- vagy faházaiból elemeket, s amíg a lebontott házat újra nem építi, nem léphet be a menedékhelyre.

Győztes

Az a játékos győz, aki elsőként ér a menedékhelyre úgy, hogy mindhárom háza áll.