

RAJZOLJ A HÁTAMRA!

Annette Birlenbach játéka
Kártyajáték 3-6 játékos részére,
4 éves kortól
Játékidő: 5-20 perc

A DOBOZ TARTALMA:

15 „könnyű” képet/alakzatot ábrázoló kártya (sárga színnel rajzolva) 4 éves korosztálynak 15 „egyszerű” képet/alakzatot ábrázoló kártya (kék színnel rajzolva) az 5 éveseknek 30 „közepesen nehéz” képet/alakzatot ábrázoló kártya (piros színnel rajzolva) 6 éves korosztálynak

A kártyák hátoldalán 60 különböző szó (négy nyelven) a 9 évesnél idősebbek részére a Játék a szavakkal játékvariációhoz.
A játék lényege: egymás hátára rajzolnak a játékosok képeket, ábrákat a kártyalapok alapján. A legügyesebben rajzoló és a legtöbb képet felismerő játékos szerzi a legtöbb kártyát, tehát ő nyeri meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK:

- A kártyák közül válasszuk ki azt a csoportot, amely megfelel a játékosok életkorának.
- Keverjük össze a kiválogatott kártyákat, és képpel lefelé fordítva helyezzük egy pakliba az asztal közepére. A megmaradt kártyákat a játék során pontozókártyaként használni.
- Megjegyzés: a kártyák hátoldalán található szavakat csak a Játék a szavakkal verziónál kell figyelembe venni.
A kisebbeknek szóló játékvariációkban nincs jelentőségük.
- A közepre rakott kártyapakliból fordítsunk fel 6 lapot képpel felfelé és helyezzük el ezeket egymás mellé, minden játékos számára jól látható helyen.

A JÁTÉK MENETE:

- A játékosok kört alkotva álljanak vagy üljenek le.
- A legfitalabb játékos kezd, magában eldönti, hogy a 6 képpel felfelé fordított kép/ábra közül melyiket fogja játékosársra

hátára rajolni. A tőle baloldalra lévő játékos hátára kezdje el felrajzolni a kiválasztott motívumot az ujjával. A játékosok közül, mindig csak az éppen aktuálisan rajzoló játékos tudhatja, hogy melyik képet rajzolni, ezt az információt egészen a kitalálás pillanatáig meg kell magában tartania.

Megjegyzés: kisebb gyermekek esetében, akik még soha nem játszottak ilyet, érdemes lehet pár képet gyakorlásként a hátukra rajolni, rajzoltatni velük, hogy át tudják érezni, milyen érzés lesz a játék során.

- Abban az esetben, ha a játékosnak sikerül felismernie a hátára rajzolt képet, megkapja a helyesen megnevezett képet ábrázoló kártyát. A lefordított pakliból kell egyet felfordítani, hogy a sorra kerülő játékos szintén 6 kártya közül tudjon majd választani.
- A rajzoló játékos is kap jutalmat, ő a játék elején félrerakott „pontozó-pakliból” vehet el egy kártyát.

RAJZOLJ A HÁTAMRA!

Annette Birlenbach játéka
Kártyajáték 3-6 játékos részére,
4 éves kortól
Játékidő: 5-20 perc

A DOBOZ TARTALMA:

15 „könnyű” képet/alakzatot ábrázoló kártya (sárga színnel rajzolva) 4 éves korosztálynak 15 „egyszerű” képet/alakzatot ábrázoló kártya (kék színnel rajzolva) az 5 éveseknek 30 „közepesen nehéz” képet/alakzatot ábrázoló kártya (piros színnel rajzolva) 6 éves korosztálynak

A kártyák hátoldalán 60 különböző szó (négy nyelven) a 9 évesnél idősebbek részére a Játék a szavakkal játékvariációhoz.
A játék lényege: egymás hátára rajzolnak a játékosok képeket, ábrákat a kártyalapok alapján. A legügyesebben rajzoló és a legtöbb képet felismerő játékos szerzi a legtöbb kártyát, tehát ő nyeri meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK:

- A kártyák közül válasszuk ki azt a csoportot, amely megfelel a játékosok életkorának.
- Keverjük össze a kiválogatott kártyákat, és képpel lefelé fordítva helyezzük egy pakliba az asztal közepére. A megmaradt kártyákat a játék során pontozókártyaként használni.
- Megjegyzés: a kártyák hátoldalán található szavakat csak a Játék a szavakkal verziónál kell figyelembe venni.
A kisebbeknek szóló játékvariációkban nincs jelentőségük.
- A közepre rakott kártyapakliból fordítsunk fel 6 lapot képpel felfelé és helyezzük el ezeket egymás mellé, minden játékos számára jól látható helyen.

A JÁTÉK MENETE:

- A játékosok kört alkotva álljanak vagy üljenek le.
- A legfitalabb játékos kezd, magában eldönti, hogy a 6 képpel felfelé fordított kép/ábra közül melyiket fogja játékosársra

hátára rajolni. A tőle baloldalra lévő játékos hátára kezdje el felrajzolni a kiválasztott motívumot az ujjával. A játékosok közül, mindig csak az éppen aktuálisan rajzoló játékos tudhatja, hogy melyik képet rajzolni, ezt az információt egészen a kitalálás pillanatáig meg kell magában tartania.

Megjegyzés: kisebb gyermekek esetében, akik még soha nem játszottak ilyet, érdemes lehet pár képet gyakorlásként a hátukra rajolni, rajzoltatni velük, hogy át tudják érezni, milyen érzés lesz a játék során.

- Abban az esetben, ha a játékosnak sikerül felismernie a hátára rajzolt képet, megkapja a helyesen megnevezett képet ábrázoló kártyát. A lefordított pakliból kell egyet felfordítani, hogy a sorra kerülő játékos szintén 6 kártya közül tudjon majd választani.
- A rajzoló játékos is kap jutalmat, ő a játék elején félrerakott „pontozó-pakliból” vehet el egy kártyát.

RAJZOLJ A HÁTAMRA!

Annette Birlenbach játéka
Kártyajáték 3-6 játékos részére,
4 éves kortól
Játékidő: 5-20 perc

A DOBOZ TARTALMA:

15 „könnyű” képet/alakzatot ábrázoló kártya (sárga színnel rajzolva) 4 éves korosztálynak 15 „egyszerű” képet/alakzatot ábrázoló kártya (kék színnel rajzolva) az 5 éveseknek 30 „közepesen nehéz” képet/alakzatot ábrázoló kártya (piros színnel rajzolva) 6 éves korosztálynak

A kártyák hátoldalán 60 különböző szó (négy nyelven) a 9 évesnél idősebbek részére a Játék a szavakkal játékvariációhoz.
A játék lényege: egymás hátára rajzolnak a játékosok képeket, ábrákat a kártyalapok alapján. A legügyesebben rajzoló és a legtöbb képet felismerő játékos szerzi a legtöbb kártyát, tehát ő nyeri meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK:

- A kártyák közül válasszuk ki azt a csoportot, amely megfelel a játékosok életkorának.
- Keverjük össze a kiválogatott kártyákat, és képpel lefelé fordítva helyezzük egy pakliba az asztal közepére. A megmaradt kártyákat a játék során pontozókártyaként használni.
- Megjegyzés: a kártyák hátoldalán található szavakat csak a Játék a szavakkal verziónál kell figyelembe venni.
A kisebbeknek szóló játékvariációkban nincs jelentőségük.
- A közepre rakott kártyapakliból fordítsunk fel 6 lapot képpel felfelé és helyezzük el ezeket egymás mellé, minden játékos számára jól látható helyen.

A JÁTÉK MENETE:

- A játékosok kört alkotva álljanak vagy üljenek le.
- A legfitalabb játékos kezd, magában eldönti, hogy a 6 képpel felfelé fordított kép/ábra közül melyiket fogja játékosársra

hátára rajolni. A tőle baloldalra lévő játékos hátára kezdje el felrajzolni a kiválasztott motívumot az ujjával. A játékosok közül, mindig csak az éppen aktuálisan rajzoló játékos tudhatja, hogy melyik képet rajzolni, ezt az információt egészen a kitalálás pillanatáig meg kell magában tartania.

Megjegyzés: kisebb gyermekek esetében, akik még soha nem játszottak ilyet, érdemes lehet pár képet gyakorlásként a hátukra rajolni, rajzoltatni velük, hogy át tudják érezni, milyen érzés lesz a játék során.

- Abban az esetben, ha a játékosnak sikerül felismernie a hátára rajzolt képet, megkapja a helyesen megnevezett képet ábrázoló kártyát. A lefordított pakliból kell egyet felfordítani, hogy a sorra kerülő játékos szintén 6 kártya közül tudjon majd választani.
- A rajzoló játékos is kap jutalmat, ő a játék elején félrerakott „pontozó-pakliból” vehet el egy kártyát.

- Majd a következő két játékos kerül sorra.
- Ha nem sikerül kitalálnia, megfejtienie a játékosnak, hogy társa mit próbált a hátára rajzolni, kérhet további 2 lehetőséget. Ekkor a rajzoló játékosnak meg kell ismételnie a rajzolást. Akkor, ha a 3 rajzolás után sem sikerült megfejtieni a képet, egyik játékos sem kap jutalomkártyákat, és a következő játékosok kerülnek sorra.

Megjegyzés: a rajzoló szerepét a következő körben mindig az a játékos kapja, akinek előzőleg a hátára rajzoltak.

Megjegyzés: a felfordított, választható kártyalapok számának csökkentésével tudjuk a kisebb gyermekek számára könnyíteni a játékot. Míg a lapok számának növelésével nehezítjük, változatosabbá tesszük a gyakorlott játékosok részére.

- Miután minden játékos betöltötte egyszer a rajzoló szerepét, véget ér az első kör. A második kör megkezdése előtt a játékosok sorrendjének irányát fordítsuk

- Majd a következő két játékos kerül sorra.
- Ha nem sikerül kitalálnia, megfejtienie a játékosnak, hogy társa mit próbált a hátára rajzolni, kérhet további 2 lehetőséget. Ekkor a rajzoló játékosnak meg kell ismételnie a rajzolást. Akkor, ha a 3 rajzolás után sem sikerült megfejtieni a képet, egyik játékos sem kap jutalomkártyákat, és a következő játékosok kerülnek sorra.

Megjegyzés: a rajzoló szerepét a következő körben mindig az a játékos kapja, akinek előzőleg a hátára rajzoltak.

Megjegyzés: a felfordított, választható kártyalapok számának csökkentésével tudjuk a kisebb gyermekek számára könnyíteni a játékot. Míg a lapok számának növelésével nehezítjük, változatosabbá tesszük a gyakorlott játékosok részére.

- Miután minden játékos betöltötte egyszer a rajzoló szerepét, véget ér az első kör. A második kör megkezdése előtt a játékosok sorrendjének irányát fordítsuk

- Majd a következő két játékos kerül sorra.
- Ha nem sikerül kitalálnia, megfejtienie a játékosnak, hogy társa mit próbált a hátára rajzolni, kérhet további 2 lehetőséget. Ekkor a rajzoló játékosnak meg kell ismételnie a rajzolást. Akkor, ha a 3 rajzolás után sem sikerült megfejtieni a képet, egyik játékos sem kap jutalomkártyákat, és a következő játékosok kerülnek sorra.

Megjegyzés: a rajzoló szerepét a következő körben mindig az a játékos kapja, akinek előzőleg a hátára rajzoltak.

Megjegyzés: a felfordított, választható kártyalapok számának csökkentésével tudjuk a kisebb gyermekek számára könnyíteni a játékot. Míg a lapok számának növelésével nehezítjük, változatosabbá tesszük a gyakorlott játékosok részére.

- Miután minden játékos betöltötte egyszer a rajzoló szerepét, véget ér az első kör. A második kör megkezdése előtt a játékosok sorrendjének irányát fordítsuk

meg. Tehát a 2. körben minden rajzoló a jobb oldali szomszédjának a hátára kell, hogy rajzoljon.

A JÁTÉK VÉGET ÉR

- 3 játékos esetén 4 kör után
- 4 játékos esetén 3 kör után
- 5 vagy 6 játékos esetén 2 kör után.

A játékot az a játékos nyeri meg, akinek a legtöbb kártyája gyűlt össze a körök végére.

JÁTÉK A SZAVAKKAL –JÁTÉKVARIÁCIÓ 9 ÉVES KOROSZTÁLYTÓL

A játék menete a fentiekhez hasonló, az alábbi kiegészítésekkel:

- Az összes, 60 lapot képpel felfelé fordítva (a szavakkal lefelé) egy pakliba rendezve helyezzük az asztal közepére
- A játékosok a pontozókártyákat ebből a pakliból veszik el a játék során.
- Arajzolandó szót megmutató kártyalapot a rajzoló játékosnak minden esetben a pakli tetejéről kell levennie.

meg. Tehát a 2. körben minden rajzoló a jobb oldali szomszédjának a hátára kell, hogy rajzoljon.

A JÁTÉK VÉGET ÉR

- 3 játékos esetén 4 kör után
- 4 játékos esetén 3 kör után
- 5 vagy 6 játékos esetén 2 kör után.

A játékot az a játékos nyeri meg, akinek a legtöbb kártyája gyűlt össze a körök végére.

JÁTÉK A SZAVAKKAL –JÁTÉKVARIÁCIÓ 9 ÉVES KOROSZTÁLYTÓL

A játék menete a fentiekhez hasonló, az alábbi kiegészítésekkel:

- Az összes, 60 lapot képpel felfelé fordítva (a szavakkal lefelé) egy pakliba rendezve helyezzük az asztal közepére
- A játékosok a pontozókártyákat ebből a pakliból veszik el a játék során.
- Arajzolandó szót megmutató kártyalapot a rajzoló játékosnak minden esetben a pakli tetejéről kell levennie.

meg. Tehát a 2. körben minden rajzoló a jobb oldali szomszédjának a hátára kell, hogy rajzoljon.

A JÁTÉK VÉGET ÉR

- 3 játékos esetén 4 kör után
- 4 játékos esetén 3 kör után
- 5 vagy 6 játékos esetén 2 kör után.

A játékot az a játékos nyeri meg, akinek a legtöbb kártyája gyűlt össze a körök végére.

JÁTÉK A SZAVAKKAL –JÁTÉKVARIÁCIÓ 9 ÉVES KOROSZTÁLYTÓL

A játék menete a fentiekhez hasonló, az alábbi kiegészítésekkel:

- Az összes, 60 lapot képpel felfelé fordítva (a szavakkal lefelé) egy pakliba rendezve helyezzük az asztal közepére
- A játékosok a pontozókártyákat ebből a pakliból veszik el a játék során.
- Arajzolandó szót megmutató kártyalapot a rajzoló játékosnak minden esetben a pakli tetejéről kell levennie.

- Ebben a játékváriációban minden játékos láthatja, hogy mit kell a rajzolóknak lerajzolni, kivéve természetesen az a játékos, akinek a hátára éppen történik a rajzolás.

- Ebben a játékváriációban minden játékos láthatja, hogy mit kell a rajzolóknak lerajzolni, kivéve természetesen az a játékos, akinek a hátára éppen történik a rajzolás.

- Ebben a játékváriációban minden játékos láthatja, hogy mit kell a rajzolóknak lerajzolni, kivéve természetesen az a játékos, akinek a hátára éppen történik a rajzolás.