

Zubály Sándor

Okos kertész

Szabálykönyv és
feladatgyűjtemény



4+



1-12



20

Gondoskodó játékok



TARTALOM

Vidám játékok okos kertészeknek	3
A doboz tartalma	3
Ki melyik játékváltozatot próbálja ki először?.....	3
Előkészületek a játékokhoz	4
Általános szabályok	4
Játékváltozatok	4
Óvodásoknak	4
<i>Ügyes manócsapat</i>	4
Iskolásoknak	5
<i>Vidám kertésziskola</i>	5
<i>Szerencsés kertész</i>	6
<i>Szerencsés kertész fejtörő</i>	7
A családnak vagy baráti társaságnak.....	7
<i>Okos kertész</i>	7
<i>Gyors kertész</i>	8
1. szintű feladatok	10
2. szintű feladatok	15
3. szintű feladatok	20
4. szintű feladatok	25

Vidám játékok okos kertészeknek

Az „Okos kertész” egy különleges logikai játékgyűjtemény. Egyszerre rejt fejtörőket az egyszemélyes logikai fejlesztőjátékok szerelmeseinek, ugyanakkor társasjátékokat is az egész családnak. A feladat kezdetben egyszerű: virágokat kell elhelyezni a virágágyásba úgy, hogy a színek és formák jól illeszkedjenek. A nagyobbak feladványaiban és társasjátékaiban azonban egyre komolyabb kihívást jelent az okos kertészkedés.

Az alapötlet a Gémklub játékötlet pályázatának egyik nyertese. A játékváltozatokat tapasztalt játékfejlesztők dolgozták ki, pedagógusok, pszichológusok tesztelték, természetesen gyerekekkel.

A doboz tartalma

1 db kétoldalas tábla

12 db viráglapka (2-2 db az 1, 2, 3, 4, 5, 6 virágot mutató lapkákból)

1 db dobókocka

1 db játékszabály (társasjáték szabályváltozatokkal és 48 feladvánnyal)

Ki melyik játékváltozatot próbálja ki először?

A játékszabályokat 4 csoportba osztottuk: óvodásoknak, iskolásoknak és az egész családnak való társasjátékokra, illetve egyszemélyes fejtörőkre. Az óvodások és iskolások játékainak esetében fontos, hogy hasonló korú és képességű gyerekek játsszanak egymással. A „Szerencsés kertész” a legalkalmasabb kifejezetten iskolásoknak a matematikai alpműveletek játékos gyakorlására. A családi játékokat gyerekek és felnőttek hasonló eséllyel játszhatják, de itt is van jelentősége annak, hogy milyen gyakorlottak az egyes játékosok. Az „Okos kertész” az a játék, amit 7 éves kortól bárki hamar játszani tud, de az idősebb és gyakorlottabb játékosok tudják igazán kihasználni a taktikai lehetőségeit. 9 éves kortól kifejezetten ezt ajánljuk! Ezenkívül a szabályfüzet végén 4 fokozatban nehezedő, egyszemélyes feladványok is találhatóak. Ezek közül az első 3 fokozatot óvodás kortól ajánljuk, míg a 4. szint feladványai közt néhány nagyobb gyerekeknek és felnőtteknek is fejtörést okozhat.



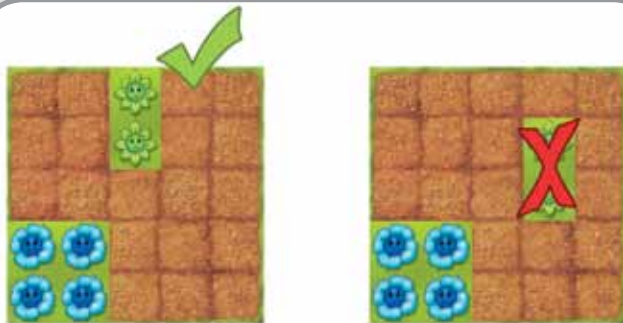
ELŐKÉSZÜLETEK A JÁTÉKOKHOZ

Minden játékot a következőképpen készítünk elő:
A doboz alsó részébe behelyezzük a táblát úgy, hogy az üres kertet mutassa. Külön szerepel a szabályban, hogyha nehezítésként a bogaras oldallal felfelé kell használni a táblát.
A viráglapkákat a tábla mellé helyezzük, hogy mindenki számára egyformán láthatók és elérhetőek legyenek.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

A játékosok viráglapkákat helyeznek a táblára, és így beültetik a kertet virágokkal. Minden lapkának legalább egy virággal kapcsolódnia kell a kert széléhez vagy egy már betett lapka virágaihoz, anélkül, hogy a már beültetett lapkákat elmozdítanánk, vagy bármelyiket (részben vagy egészen) lefednénk.

A játékszabályok végén nehezítési lehetőségeket is megadunk, melyek az alapszabályok betartása mellett érvényesek. Érdekes külön-külön kipróbálni a nehezítő szabályokat, és a játékosok gyakorlottságától függően akár többféle nehezítést is lehet kombinálni. Fontos, hogy a játékosok a játék elején egyértelműen állapodjanak meg, melyik változatot érvényes!



JÁTÉKVÁLTOZATOK

ÓVODÁSOKNAK

ÜGYES MANÓCSAPAT

Kooperációs (együttműködős) játék

1–5 játékosnak

3 éves kortól

A játékot néhány alkalom után már akár egyedül is játszhatják a gyerekek, de kezdetben elkél a felnőtt segítsége. A felnőtt készítse elő a játékot (lásd „Előkészületek a játékhoz”), és mondja el a szabályt egy kis történetbe, mesébe illesztve:

„A virágkertész elment aludni. A játékosok kis manók, akik segítenek neki a virágoskertet teljesen beültetni, hogy egyetlen üres hely se maradjon.”

A gyerekek rögtön elkezdik berakosgatni a viráglapkákat a kertbe. Együtt játszanak, együtt próbálják kitölteni a kertet virágokkal.

Megjegyzés: természetesen kialakul az „erőviszonyok” szerinti dominancia. Kezdetben csak arra kell ügyelni, hogy mindenkinek legyen alkalma betenni virágot a kertbe.

A játék akkor ér véget, ha sikerült a lapkákkal teljesen kitölteni a kertet, úgy, hogy egyetlen hely sem maradt üresen.

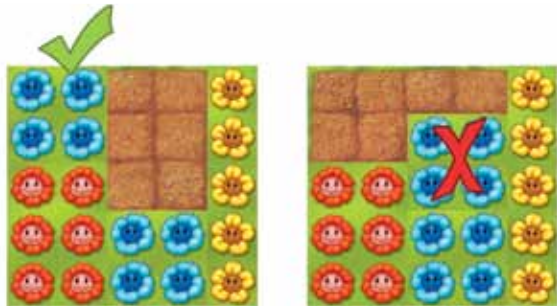
Amikor a játék működését már ismerik a gyerekek, akkor fokozatosan el lehet kezdeni az első „társasjátékos” szabály bevezetését: a játékosok sorban követik egymást, és mindenki egy-egy viráglapkát tehet le a táblára.

Nehezítések gyakorlott gyerekeknek 4–6 éves kortól

Első nehezítés: a soron következő játékos kiválaszt egy viráglapkát a közös készletből, majd azt a szabályok szerint beülteti a kertbe. Nem szabad áthelyezni már betett lapkát! Ha a játékos nem tud viráglapkát betenni a közös készletből a kertbe, az üres helyekre, akkor kivessz egy viráglapkát a kertből, és visszateszi a közös készletbe.

Megjegyzés: a gyerekeknek rá kell jönniük, hogy milyen viráglapkát kell kivenni a kertből ahhoz, hogy ezzel elősegítsék a játék sikeres befejezését.

Második nehezítés: újabb szabály a viráglapkák lerakásakor, hogy nem szabad megegyező színű virágokat egymás mellé letenni.



ISKOLÁSOKNAK

VIDÁM KERTÉSZISKOLA

Kooperációs (együttműködős) játék

1–5 játékosnak

6 éves kortól

Ajánlott iskolai előkészítésnek és alsósoknak a számfogalom, valamint az összeadás és kivonás műveletek gyakorlására.

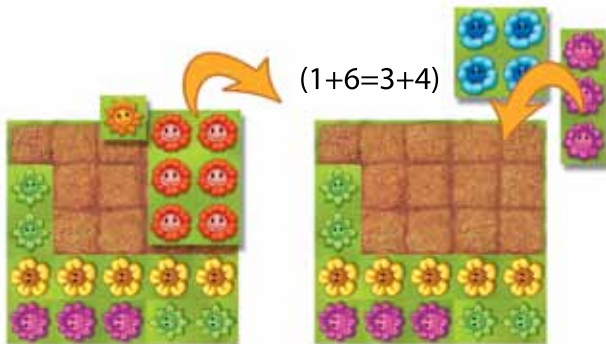
A játékosok megpróbálják a kertet virágokkal beültetni, hogy egyetlen üres hely se maradjon. A legidősebb játékos kezdi a játékot.

A soron következő játékos kiválaszt egy tetszőleges viráglapkát a közös készletből, és beteszi azt a kertbe.

Ha nincs olyan a közös készletben, amit a kertben az üres helyekre be lehetne tenni, akkor kivethet egy vagy kettő viráglapkát a kertből, és helyette betehet egy vagy kettő viráglapkát. Megteheti azt is, hogy ugyanazt vagy ugyanolyan viráglapkát tesz vissza a kertbe, mint amilyet kivett, egy másik helyre. A játékos választhat, hogy egy lapkát vesz ki és kettőt tesz a kertbe, vagy két lapkát vesz ki és egyet tesz be, illetve kettőt vesz ki és kettőt tesz be, de van egy fontos feltétel: a kivett és betett lapokon a virágok számának összesen meg kell egyeznie!

A kertből kivett virágok visszakérülnek a közös készletbe. A játékosok segíthetnek egymásnak. Ha sikerül a kertet teljesen kirakni virágokkal, mindenki nyert.

Ha olyan helyzet alakul ki, hogy sehogyan sem lehet maradéktalanul kirakni a virágokertet, akkor csak tapasztalatot szereztek a játékosok, és újra kell kezdeni a játékot, ha nyerni szeretnének.



Nehezítések gyakorlott kertészeknek

Első nehezítés: újabb szabály a viráglapkák lerakásakor, hogy nem szabad megegyező színű virágokat egymás mellé letenni.

Második nehezítés: a játéktáblát a bogaras felével fordítjuk felfelé! Bogaras helyekre nem szabad a bogár színével megegyező színű virágot tenni. Vigyázat, az első nehezítéssel együtt csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk!

SZERENCSES KERTÉSZ

Kombinálós játék

1–5 játékosnak

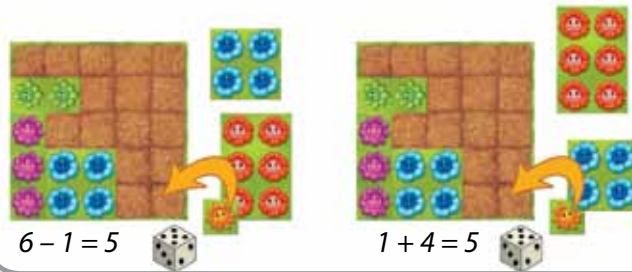
8 éves kortól, a nehezítések 9 éves kortól

Ajánlott iskolai előkészítésnek és alsósoknak a számfogalom és a matematikai alapműveletek gyakorlására.

A játékosok megpróbálják elsőként beültetni a kertet virágokkal. Mindenki dob a kockával, és az kezd, aki a legnagyobb értéket dobja. A játékosok az óramutató járásának megfelelően elvesznek egy-egy tetszőleges viráglapkát a közös készletből, és maguk elé teszik.

Amikor minden viráglapka gazdára talált, a soron következő játékos dob a kockával. Ezután megpróbál a dobott érték szerint úgy kombinálni, hogy minél több saját viráglapkáját betegye a virágoskertbe. Ehhez 1–3 lapkát használhat fel a saját készletéből. A dobott értéket a lapkákon szereplő virágokkal kell kiszámolni, összeadás és kivonás műveletek felhasználásával. A számoláshoz használt lapkákat ültethetjük be a virágoskert üres területére.

Példa: Feri előtt van egy 1-es, 4-es és 6-os lapka. Ő kerül sorra és ötöst dob. Az 1 és 4 lapkákkal összeadást, az 1-es és 6-os lapkával pedig kivonást használva is két lapkát helyezhet el a kertben, ha van nekik hely. ($1+4=5$, $6-1=5$)



Aki nem tud egyetlen viráglapkát sem betenni a sajátjaiból a kertbe, annak el kell vennie egy tetszőleges lapkát a kertből. Ha valaki így nem használta fel a dobott értéket, akkor a következő játékos eldöntheti, hogy ő felhasználja, vagy újat dob, és ennek megfelelően kombinál a lapkákkal.

Egy fordulónak háromféleképpen lehet vége:

- A. valaki befejezi a kertet és ezzel rögtön vége a játéknak, ő lesz a győztes, vagy
- B. egy körön át senki sem tesz virágot a kertbe, vagy
- C. valakinek elfogynak a lapkái

Ha egy fordulónak vége, de a kert még nincs befejezve, akkor mindenkinek annyi büntetőpontot kell felírni, ahány lapkája maradt. Ezután kivesszük a virágokat a kertből, és új forduló következik. Ha egy forduló végén valaki eléri a 7 pontot, a játék véget ér. Ekkor az a játékos lesz a győztes, akinek a legkevesebb büntetőpontja van. Döntetlen esetén több győztest hirdetünk.

Példa: Ferinek 3, Marinak 2, Zsuzsinak pedig 5 büntető pontja van a második forduló végén. Ha Zsuzsi a harmadik forduló végén 2 vagy több büntető pontot kap, a játéknak vége és a győztes valószínűleg Feri vagy Mari lesz. Ha viszont Zsuzsinak sikerül befejeznie a kertet, vagyis ő ülteti be az utolsó virágot úgy, hogy nem marad üres hely, akkor azonnal megnyeri a játékot.

Nehezítés gyakorlott kertészeknek

Az alábbi nehezítések külön-külön, de kombinálva is a játékhoz adhatók.

Első nehezítés: már 1–4 lapkát lehet felhasználni a kombináláshoz, és közülük az egyik lehet egy már beültetett, kertben lévő lapka. Az így kivett lap a saját készletünkbe kerül.

Példa: Feri előtt van egy 1-es, 4-es és 6-os lapka. Ő kerül sorra és ötöst dob. Szeretné a 6-os és a 4-es lapját beültetni, ezért kivesz egy 3-as és egy 2-es lapot és beteszi a saját lapjait. (10-5=5)



Második nehezítés: az osztás és szorzás műveleteket is használhatjuk a kombináláskor.

Harmadik nehezítés: újabb szabály a viráglapkák lerakásakor, hogy nem szabad megegyező színű virágokat egymás mellé letenni.

Negyedik nehezítés: a játéktáblát a bogaras felével fordítjuk fölfelé! Bogaras helyekre nem szabad a bogár színével megegyező színű virágot tenni. Vigyázat, a harmadik nehezítéssel együtt csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk!

SZERENCSÉS KERTÉSZ FEJTÖRŐ

Egyszemélyes játék

8 éves kortól

Felnőtteknek is!

A „Szerencsés kertész” szabályai szerint dobj a kockával, és próbálj meg minél több viráglapkát betenni a kertbe. Próbálj úgy kombinálni a 4 matematikai alpművelettel, hogy minél jobban kitöltsd a kertet. Ha a dobott értéket kétszer egymás után nem tudod felhasználni, vesztettél. Ha sikerült kirakni a kertet, győztél. Minél kevesebb dobás kell hozzá, annál értékeesebb a győzelem.

A CSALÁDNAK VAGY BARÁTI TÁRSASÁGNAK

OKOS KERTÉSZ

Furfangos taktikai játék

2–4 játékosnak

7 éves kortól

A játékosok megpróbálják elsőként beültetni a kertet virágokkal. Mindenki dob a kockával, és az kezd, aki a legnagyobb értéket dobja. A játékosok az óramutató járásának megfelelően kerülnek sorra.

A kezdő játékos még egyszer dob, és betesz a kertbe egy olyan lapkát, amilyen értéket dobott.

A soron következő játékosnak már nem kell dobnia.

Ő a következő lehetőségek közül választhat:

- A. elvesz egy tetszőleges viráglapkát a közös készletből és maga elé teszi, vagy
- B. beteszi egy egyes vagy kettes viráglapkáját a kertbe (ha van ilyenje), vagy
- C. cserél (lásd alább), vagy
- D. ha egyiket sem tudja kivitelezni, akkor passzol.

Csere esetén a játékos egy vagy kettő viráglapkát kivehet a kertből, és betehet szintén egy vagy kettő lapkát úgy, hogy

pontosan 1 vagy 2 virággal több kerüljön a kertbe, mint amennyit kivett. A játékos visszateheti ugyanazt a lapkát is egy másik helyre, amit kivész.

Ha a játékos szabályosan végre tudja hajtani az első három lehetőség valamelyikét, kötelező megtennie. Ha nincs már lapkája, de a kert még nincs készen, el kell vennie egy lapkát a közös készletből, ha ott még van.



$2+5=7$ virág ki,
 $3+6=9$ virág be,
azaz plusz 2 virág



$3+2=5$ virág ki,
 $1+5=6$ virág be,
azaz plusz 1 virág



Egy fordulónak kétféleképpen lehet vége:

- A. ha valaki befejezi a kertét, vagy
- B. ha egy körön át mindenki passzol.

Értékelés: minden játékostól le kell vonni annyi pontot, ahány viráglapkája maradt (függetlenül attól, hogy hány virág van a megmaradt lapkákon). Ha valaki befejezi a kertét, annak is jár pontlevonás a megmaradt lapkáiért, de a befejezésért ő kap 6 nyereménypontot.

3 játékos esetén 3 pontot kap még az a játékos, aki a befejező játékos előtt utoljára tett a kertbe vagy cserélt lapkát (mert hozzásegítette a befejező játékost a befejezéshez).

4 játékos esetén a befejező előtt utoljára cselekvő játékos 4 pontot, az ő előtte utoljára cselekvő játékos pedig 2 pontot kap. A következő fordulóban az a játékos kezd, aki az előző körben befejezte a kertét.

A pontokat felírjuk, és az győz, aki először eléri a 20 pontot.

Nehezítés gyakorlott kertészeknek

Első nehezítés: a viráglapkák lerakásakor nem szabad azonos színű virágokat egymás mellé letenni.

Második nehezítés: a játéktáblát a bogaras felével fordítjuk fölfelé! Bogaras helyekre nem szabad a bogár színével megegyező színű virágot tenni. Vigyázat, az első nehezítéssel együtt csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk!

Egyszemélyes játékváltozat

Logikai feladványként a következő kiegészítésekkel lehet az Okos kertész szabályai szerint játszani:

A játékos minden lépése egy dobással kezdődik, és a készletből elveszi a dobás értékének megfelelő lapkát. Ha nincs megfelelő lapka a készletben, akkor újra kell dobni. Ezután a nála lévő lapkákkal a lerakás szabályai szerint egy vagy két virággal növeli a kertben a virágok számát. Ha nem sikerül rakni vagy cserélni, akkor addig kell újra dobni a kockával, és a megfelelő lapkákat elvenni a készletből, amíg ez nem sikerül. A cél a kertet teleültetni úgy, hogy közben minél kevesebb saját lapka gyűlik össze nála.

GYORS KERTÉSZ

Logikai reakciójáték

8 éves kortól

2–12 játékosnak

A legidősebb játékos kezd: dob a kockával, és a dobott értéknek megfelelő számú virágos lapkát a készletből kiteszi a kert mellé, majd ezt még egyszer végrehajtja. Ezután a két viráglapka közül a tetszése szerint választott egyiket beülteti

a kertbe. A be nem ültetett viráglapka a kert mellett marad. Ezt a műveletet a játékosok az óramutató járása szerint megismétlik: a soron következő dob, kiteszi a megfelelő lapkát a kert mellé, ahol már van legalább egy másik viráglapka. Ha nincs már a készletben a dobott értéknek megfelelő számú virágos lapka, akkor azt a lapkát kell a kert mellé tenni, amelyiken eggyel több virág látható. Ha ilyen sincs, akkor azt kell mellé tenni, amelyiken még eggyel több virág látható és így tovább. Ha nincs 6 virágos lapka, akkor az 1-est kell kitenni; ha nincs 1-es, akkor a 2-est stb.

Ezután a játékos a kert mellé félretett lapkák közül az egyiket beteszi a kertbe. Ha az egyik félretett lapkának sincs hely, akkor a következő játékos kerül sorra anélkül, hogy újabb lapka került volna be a kertbe. Azokat a viráglapkákat, amelyek bekerültek a kertbe, már nem lehet áthelyezni.

A játékosok egyszerre figyelik, mikor lehet a tábla mellett lévő lapkák felhasználásával teleültetni a kertet, vagy mikor alakul ki olyan helyzet, hogy már semmilyen dobással sem lehetséges a megmaradt viráglapkákkal befejezni a kertet. Aki úgy véli, hogy a tábla mellé félretett lapkákkal befejezhető a kert, gyorsan bemondja, hogy „Kész!”, és megmutatja a megoldást. Akkor is bemondhatjuk, hogy „Kész!”, ha a kert befejezéséhez már csak egy bizonyos lapkára van szükség, ami még a készletben van. Ilyenkor a virágok számának bemondása után mondhatjuk, hogy „Kész!”.

Példa: A félrerakott lapkák: 3-as és 4-es. A kertben egy kettes hely van már csak szabadon. Feri 6-ost dob, így a 6-os lapkát a készletből a kert mellé teszi, de nem tudja beültetni. Mivel a

Készlet



Félrerakott lapkák



készletben már csak egyetlen lapka van, amivel be lehetne fejezni a kertet (a 2-es lapka), bármelyik játékos rögtön bemondhatja, hogy „Kettessel kész!”, amint felfedezi ezt a helyzetet.

Ha egy játékos szerint nem lehet kirakni már a kertet pontosan, az bemondja, hogy „Nem lehet!”. Utóbbi akkor is bemondhatja egy játékos, ha elérnek ugyan a félretett lapkák a virágoskertben, de ezután egyik készletben lévő lapkával sem lehet befejezni a kertet.

A játékosok ellenőrzik az eredményt, és aki bemondta, hogy „Kész!”, vagy azt, hogy „Nem lehet!”, kap 1 pontot, ha helyesen tippelt, vagy 1 pontlevonást, ha helytelenül tippelt. Ha két vagy több játékos egyszerre mondja, hogy „Kész!” vagy „Nem lehet!”, akkor többen is megkapják az 1-1 pontot vagy pontlevonást.

A legidősebb játékos felírja a szerzett pontokat és pontlevonást egy papírra, a játékosok kiveszik a viráglapkákat a kertből, és kezdődhet egy új menet. Az nyer, aki több forduló után elsőként gyűjt össze 3 pontot.

Nehezítés gyakorlott kertészeknek

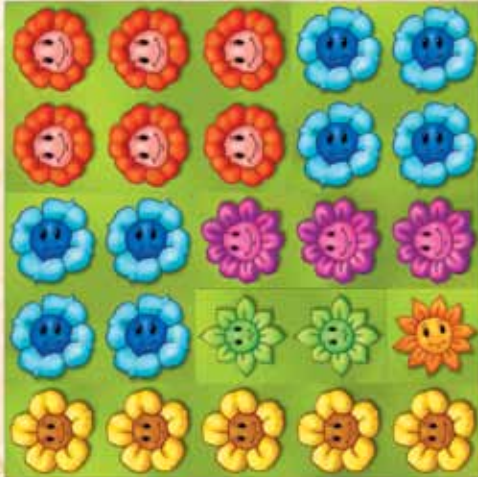
Első nehezítés: a kezdő játékos nem kétszer, hanem háromszor dob, és 3 viráglapkát tesz a kert mellé. A soron következő játékos tehát mindig legalább 3 lapka közül választ egyet, amit betesz a kertbe. A játékosoknak így eggyel több lapkát kell figyelniük, amelyekkel befejezhető a kert.

Második nehezítés: újabb szabály a viráglapkák lerakásakor, hogy nem szabad megegyező színű virágokat egymás mellé letenni.

Harmadik nehezítés: a játéktáblát a bogaras felével fordítjuk fölfelé! Bogaras helyekre nem szabad a bogár színével megegyező színű virágot tenni. Vigyázat, a második nehezítéssel együtt csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk!

Ezt rakd ki!

1



2



Ezt rakd ki!

3



4



Ezt rakd ki!

5



6



Ezt rakd ki!

7



8

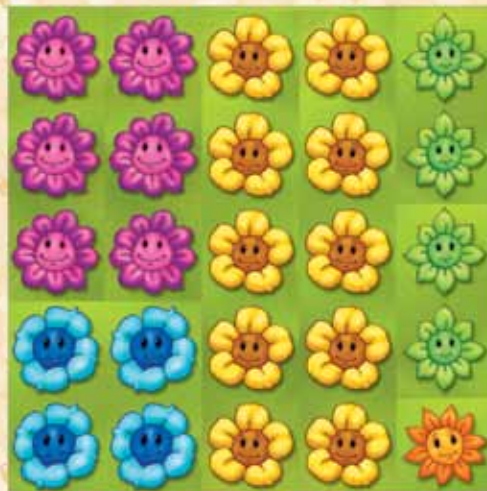


Ezt rakd ki!

9



10



Készítsd elő így a kertet, majd ültess be a kert alatt látható virágokkal!

11



12



Készítsd elő így a kertet, majd ültess be a kert alatt látható virágokkal!

13



14



Készítsd elő így a kertet, majd ültess be a kert alatt látható virágokkal!

15

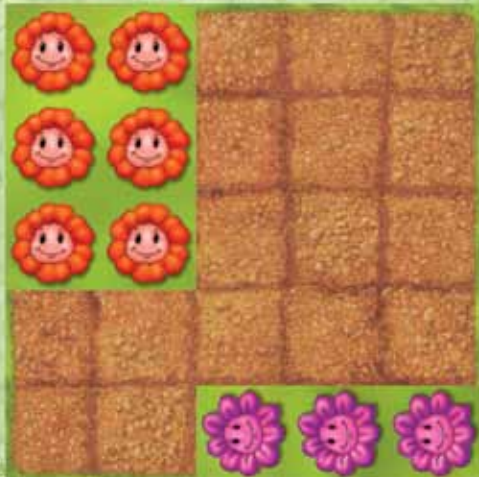


16



Készítsd elő így a kertet, majd ültess be a kert alatt látható virágokkal!

17

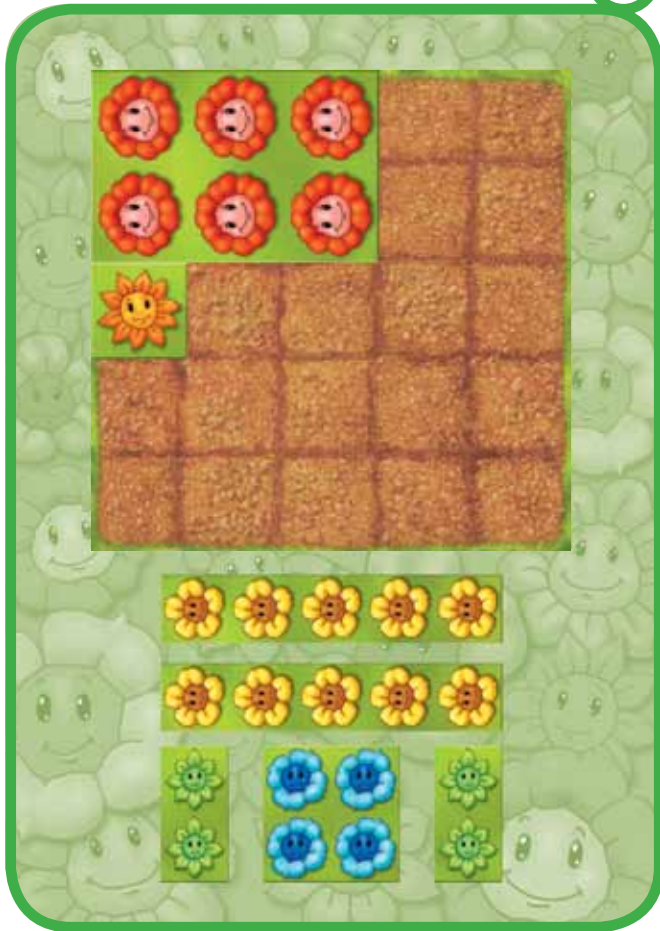


18

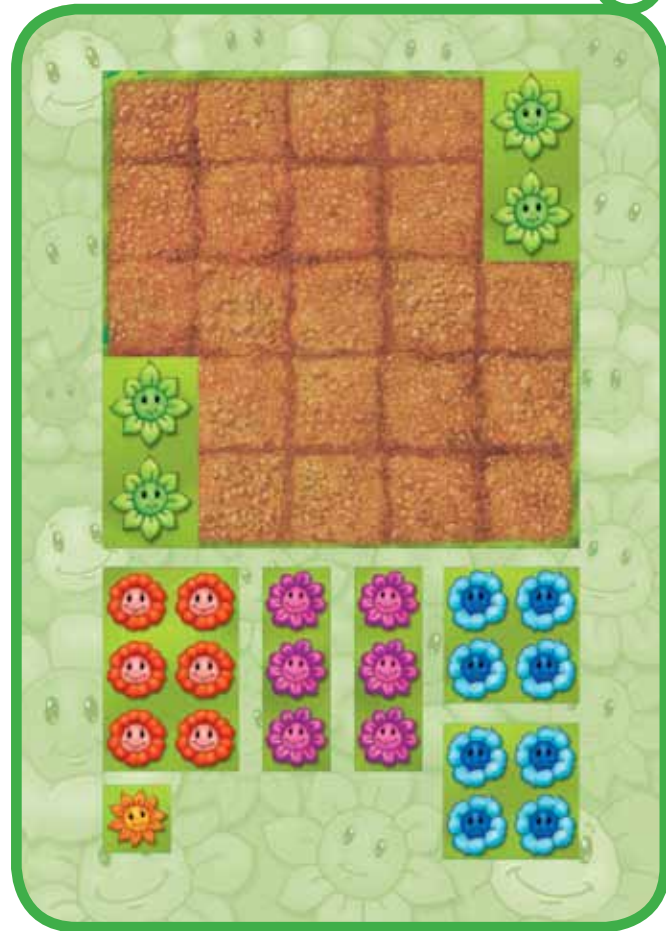


Készítsd elő így a kertet, majd ültess be a kert alatt látható virágokkal!

19



20



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

21



22



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

23

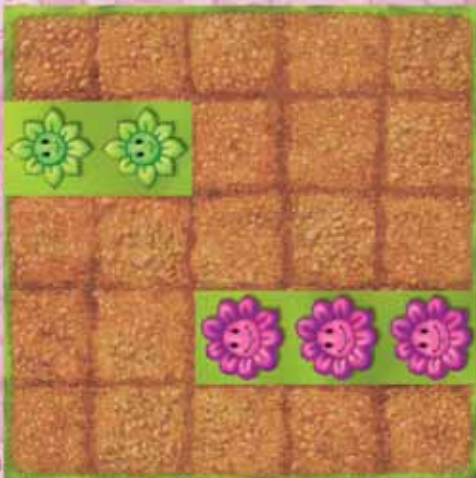


24



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

25



26

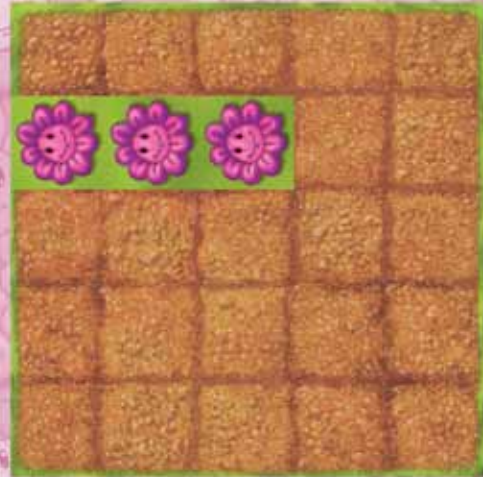


Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

27



28

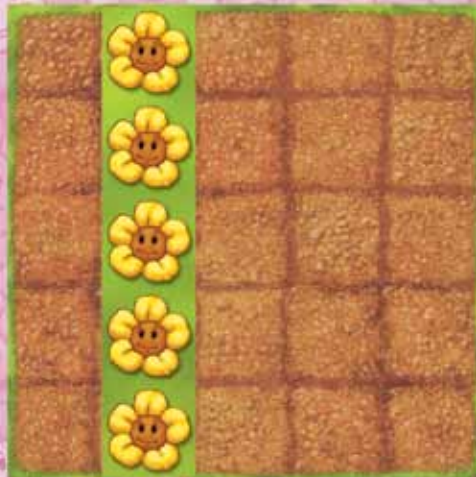


Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

29



30



A kék feladatoknál (31-50) nem kerülhet virág a színével azonos bogárra. Itt szabad egymás mellé azonos színű virágokat tenni. A legügyesebbek azonban az utolsó nyolc feladványt (43-50-ig) úgy is kirakhatják, hogy az azonos színű virágok sem kerülhetnek egymás mellé.



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

31



32



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

33



34



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

35



36



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

37



38



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

39



40



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

41



42



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

43

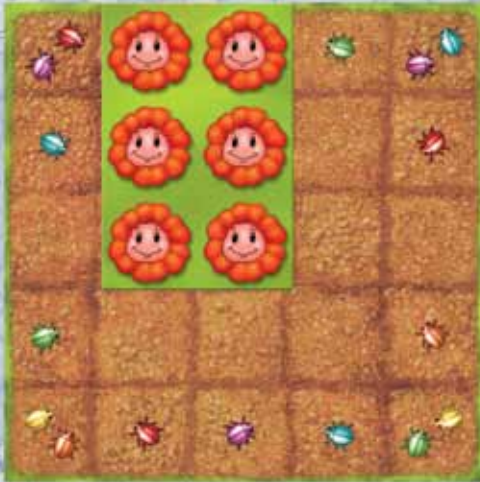


44



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

45



46



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

47



48



Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

49



50







Az
„Okos kertész” egy külön-
leges logikai játékgyűjtemény.
Egyszerre rejt fejtörőket az egyszemélyes
logikai fejlesztőjátékok szerelmeseinek, ugyanakkor
társasjátékokat is az egész családnak. A feladat kezdet-
ben egyszerű: virágokat kell elhelyezni a virágágyásba úgy,
hogy a színek és formák jól illeszkedjenek. A nagyobbak
feladványaiban és társasjátékaiban azonban egyre komolyabb
kihívást jelent az okos kertészkedés. A játékok:

ÜGYES MANÓCSAPAT

Kooperációs (együttműködős) játék 1–5 óvodás korú játékosnak

VIDÁM KERTÉSZISKOLA

Kooperációs (együttműködős) játék 1–5 játékosnak 7 éves kortól

SZERENCSÉS KERTÉSZ

Kombinálós játék 1–5 játékosnak 7 éves kortól

GYORS KERTÉSZ

Logikai reakciójáték 7 éves kortól, akár 12 játékosnak is!

OKOS KERTÉSZ

Ravasz kirakójáték 8 éves kortól, felnőtteknek is!

VIRÁGOSKERT FEJTÖRŐ

Egyszemélyes játék 8 éves kortól,
felnőtteknek is!



Szerző és illusztrátor:
Gyártja és forgalmazza:

Zubály Sándor
Gém Klub Kft
1092 Budapest
Ráday u 30/b
www.gemklub.hu
Magyarország

Származási hely:
Minden jog fenntartva
Cikkszám: 751540



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!

