

# Színes mező





A színes mező egy készségfejlesztő fajáték 1-4 fő, elsősorban 4-5 éves gyermekek számára. A résztvevők egy, a szivárvány színeiben pompázó virágokkal és katicákkal teli réten érezhetik magukat, miközben egyszerre fejleszthetik finom motorikus és számolási képességüket. Minden játékos kap egy táblát, és a cél, hogy ez minél hamarabb megteljen a megfelelő színű és formájú figurákkal.

Játékidő: 10 - 15 perc

## TARTOZÉKOK

Összesen 72 db fából, illetve hullámkartonból készült elem (kisebb textil és fonal alkatrészekkel):

- 28 db különböző virág (1-7 szírommal, hétféle színben)



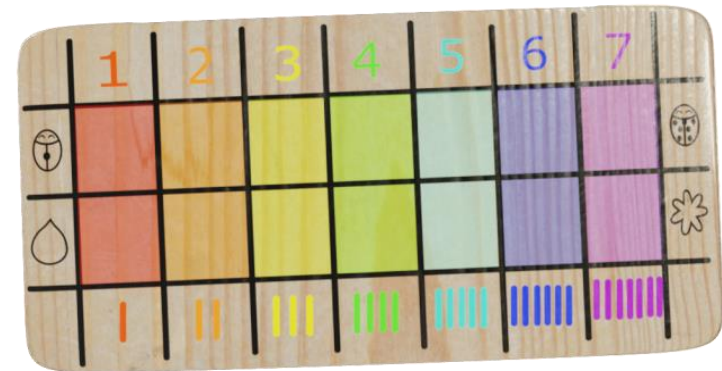
- 28 db különböző katica (1-7 pöttyel, hétféle színben)



- 8 db különböző számolólapka



- 4 db különböző játéktábla



- 4 db tárolóhenger



## ELŐKÉSZÜLETEK

Először a játékosok vagy a játékvezető az asztalra vagy a földre helyeznek a résztvevők számával megegyező játéktáblát. Ezután előveszik a tárolóhengereket, majd mindenki számára elérhető távolságra rakják ezeket a játékfelületre. Végül kiveszik az összes játékfigurát a tárolóhengerekből, majd egyenlően elosztva visszahelyezik a virágokat és a katicákat ezekbe. Ha felnőtt vezeti a játékot, a számolólapkák is bekeverhetők a többi figura közé.

## A JÁTÉK MENETE

A színes mező több játékmódot tesz lehetővé. Ezek a következők lehetnek:

### 1. EGYÉNI MÓD:

Ha csupán egy gyermek játszik, akkor egy táblát készít elő véletlenszerűen, a többi képpel lefelé fordítja. A játékos kihúz hét figurát az egyik hengerből, és felhelyezi a táblára az összes katicát és virágot, amelyet tud, majd a maradék bábut ismét kiegészíti hétre. Ha a hét figurából már egyik sem illik a táblára, akkor az összeset beledobja egy másik hengerbe, és újakat húz helyettük. Ha már nincs több hely a táblán, akkor választhat, hogy előlről kezdi a játékot, vagy folytatja a következő feladvánnyal, amíg mind a négy tábla meg nem telik. Ekkor beleteheti a számolólapkákat a hengerbe, és ezeket sorban kihúzza

összeszámolhatja egy-egy tábla feketével jelölt mezőinek értékét (hány szírom és pötty található rajtuk összesen). A megoldást a kártyák hátoldalán tudja ellenőrizni.

**Ha felnőtt vezeti a játékot,** akkor a gyermek játék közben is húzhat számolólapkákat. Ekkor a gyermek csak azoknak a megjelölt mezőknek az értékét számolja össze, amelyekre már helyezett figurát. Ebben az esetben nem kell a kártyák hátoldalát nézni, a megoldást a felnőtt mondja meg.

Alternatív játékmód:

A gyermek mind a négy táblát nézi egyszerre, és mindig, amikor elfogyott a hét figura, újabb hetet húz.



2. **KOOPERATÍV TÁRSASJÁTÉKKÉNT:** akárhányan játszhatják, de 2-4 fővel élvezhető a leginkább. Kő-papír ollóval döntik el, ki kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után a résztvevők. Ezután a játék menete megegyezik az egyéni módéval: a játékfelületre helyeznek 7 figurát, majd felváltva mozgatják ezeket a kapott táblára, amíg meg nem telik, és így folytatják, amíg a végére nem érnek az összes feladványnak.
3. **KOMPETITÍV TÁRSASJÁTÉKKÉNT:** 2-4 fő játszhatja. Mindenki kap egy táblát véletlenszerűen. Kő-papír-ollóval döntik el, ki kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után a résztvevők. Először ki kell húzni 7 tárgyat a tárolóhengerből. Az első játékos kiválaszt az asztalon lévő figurák közül egyet, amely illik a táblájára. Ha nem lát ilyet, húzhat egyet a hengerből, majd ezt leteheti a játékfelületre. Ha illik a táblájára, elveheti, és a következő játékos jön, ha pedig nem, akkor is vége van a körének. Ha valakinek megtelt a táblája, a számolólapkák közül kell választania egyet csukott szemmel, miután társai összekeverték azokat. Ezután össze kell számolnia a feketével jelölt mezőinek értékét. Végül ellenőrizheti a kártya hátlapján, hogy jól számolt-e. Ha helyes az eredmény, megtarthatja a számolólapkát, ha nem, vissza kell tennie, és egy tetszőleges virágot vagy katicát is vissza kell dobni a táblájáról az egyik hengerbe. Az nyer, aki a leghamarabb a legtöbb figurát gyűjti össze. A játéknak akkor van vége, ha minden kis elem elfogyott.  
**Ha felnőtt vezeti a játékot,** a résztvevők a hengerekből, még a tábla megtelése előtt is húzhatnak számolólapkát. Ekkor össze kell

számolniuk annak a megjelölt mezőknek az értékét, amelyekre már helyeztek figurát. Ebben az esetben nem nézik meg a kártya hátlapját, hanem a felnőtt mondja meg a helyes eredményt. Ha jól válaszolnak, húzhatnak még egyet, ha nem, vége a körüknek. Ha ismét számolólapkát húznak, akkor addig folytathatják a körüket, amíg nem találnak virágot vagy katicát, illetve el nem rontják a számolást. Előbbi lapkákat használat után félreteszik. Az nyer, akinek először megtelik a táblája, de a játéknak akkor van vége, ha minden figura elfogyott.

