

Különféle játékok a memóriakártyákkal

Fekete Péter

A Fekete Péter egy gyűjtögetős kártyajáték. A játékot legalább 2 játékos játsza, felső határ pedig nincs. A szabályokat nézve a Fekete Péter minden korosztálynak megfelel, játékidője nagyon rövid. Ideális társ lehet olyan alkalmakkor, amikor valami könnyed időtöltésre vágytok, de nem szeretnétek komolyabb pontgyűjtős játékba kezdeni. Magatokkal vihetitek kirándulásokra, vagy akár otthon is játszhatjátok egy komolyabb játék bemelegítőjeként.

Előkészületek: A játék úgy kezdődik, hogy eldöntitek, melyik lap egyikét veszitek ki a készletből, a párja lesz a Fekete Péter. Fekete Péterként egy másik készlet egyik lapját is használhatjátok. A döntést követően megegyezhettek közösen egy büntetésben, amelyet a vesztesnek végre kell hajtania. PL: énekelnie kell egy népdalt, soroljon fel 5 népmesét stb.

A játék menete: A játékvezető a lapokat szétosztja a játékosok között egyenlő arányban. Egyik játékosnál mindig több lap lesz, tőle kell majd a balján ülő embernek lapot húznia. Először mindenki megnézi a kártyáit, majd lerakja azokat közülük, amelyek párt alkotnak. Miután mindenki végzett a lerakással, elkezdődik a húzás. A soron lévő játékos húz egy lapot társától, megnézi, hogy sikerült egy párt találnia vagy sem. Ha sikerült párt találnia, akkor ezektől rögtön meg is szabadul, majd ezután egyik társa tőle is elvesz egy lapot.

A játék vége és nyertese: A Fekete Pétert addig kell játszani, amíg egy játékos utolsó lapként ezt fogja a kezében tartani. Aki utoljára maradt a lappal, az lesz a játék vesztese és neki kell majd végrehajtani a büntetést. Nem kötelező minden alkalommal büntetést kitalálnotok, ezt csak akkor gyakoroljátok, amikor a társaság minden tagja beleegyezik.

„Játékos matematika”

Vegyünk ki pl. 5 db kártyát! Rakjunk alá ugyannyit!

Kettővel kevesebbet tegyünk fölé!

Helyezzünk mellé hárommal többet!

Tegyünk annyit mellé, hogy összesen nyolc legyen!

Vegyünk el annyi kártyát, hogy csak három maradjon!

A kártyák sorba állításával a számneveket is gyakorolhatjuk. Hányadik a sorban? Pl. jobbról a második, balról a harmadik...

Alkothatunk a kártyákkal sorozatokat, amelyeket a játékosoknak kell folytatniuk megadott ritmus alapján.

Találjunk ki együtt minél több feladatvariációt!

Emlékezz!

Tegyünk le pár kártyát az asztalra (a lapok számát az életkornak megfelelően növelhetjük), majd megjegyzés után a lapokon (sorrend, irány) változtatunk valamit. Ki kell találni, mi változott meg.

Ezt a játékot játszhatjuk nem csak változtatással, hanem elvétellel is. Mondd el, melyiket vettem el, hányadik volt a sorban!

Igaz - hamis

A játékvezető mond állításokat és a játékosoknak el kell dönteniük, hogy az igaz-e vagy hamis.

Például:

Igaz-e, hogy minden szív alapja piros színű? (Nem.)

Igaz-e, hogy van köztük olyan, amely alapja barna színű? (Igaz.)

Nem minden minta fehér. Igaz vagy hamis? (Hamis.)

Találjunk ki együtt minél több feladatvariációt!

Figyeljünk arra, hogy a játékvezető mindig más-más személy legyen!

Barkochba

Hazánkban talán a legismertebb és leggyakrabban játszott kitalálós játék a barkochba (barkóba).

Egy szóbeli játék, amelynek során egy játékosnak eldöntendő kérdéseket feltéve kell rájönni egy szóra vagy kifejezésre, amit egy másik játékos gondolt, jelen esetben a képekre kérdezzük.

A gondoló játékos csak az igen, nem – esetleg előzetes megállapodás esetén az is vagy a nem jellemző választ adhatja.

Előkészületek: Tegyük a játékosok elé az összes, vagy bizonyos számú kártyát (a nehézségi szintet most is a gyermektől tegyük függővé)! Gondolatban válassz ki egyet, és már indulhat is a kérdés.

A játék menete: A válasz mindig csak „igen” és „nem” lehet. Illetve, amennyiben a kérdés értelmetlen a kitalált dolog szempontjából, vagy olyan tulajdonságra kérdez rá, ami az adott dologra nem jellemző, úgy a „nem jellemző” választ adjuk.

A gondoló fél kötelessége, hogy legjobb tudása szerint és őszintén válaszoljon.

Előfordul, hogy a kitalálónak nincs több ötlete: nem tud annyit, hogy rákérdezzen, ekkor feladhatja a játékot, hagyományosan a „Szabad a gazda!” kifejezés használatával. Ha a kitaláló elakad, a gondoló segíthet összefoglalni azt, amit korábban már kitalált. Ez többnyire úgy történik, hogy a kitaláló hangosan gondolkodva felsorolja, mi mindent tud már. S ha valami fontosat kifelejt, a gondoló figyelmeztetheti:

A játék vége és nyertese: A kitaláló fél a játék folyamán mindössze egyszer élhet az ún. rákérdezés lehetőségével.

1. Amennyiben a rákérdezés helyes volt, a kitaláló nyer.
2. Ha hibásan kérdezett rá, vagyis amit kimondott nem egyezik meg a feladvánnyal, a gondoló fél nyer.

A játék mindkét esetben véget ér.