SZABÁLYFÜZET

SZÓ KINCS TÁR

PARAKLETOS JÁTÉKOK®

TARTOZÉKOK

- 2 × 49 képkártya
- 60 db szókártya (narancssárga), alapszókészlet
- 60 db szókártya (zöld), szókincsbővítő 1.
- 60 db szókártya (lila), szókincsbővítő 2.
- 60 db bibliai szókártya (barna), szókincsbővítő 3.
- 30 db jelkártya (narancssárga):
  15 kettős nyíl + 15 homokóra-jel
- 2 db dobókocka
- 6 db játékbábu
- homokóra (1 perces)
- szabályfüzet

A Szókincstár két azonos képsorozatot és négy szókártya-sorozatot tartalmaz, melyekkel többféle nyelvi és kommunikációs játék játszható. A képeken olyan képzeletet megmozgató karaktereket, élőlényeket, tárgyakat és helyszíneket találunk, amelyek segítségével mesét és valóságos történetet is alkothatnak a játékosok, életkortól függetlenül.

A szókártya-sorozatok között van egy alapszókészlet (narancssárga), amit általában érdemes használni, illetve ezzel érdemes a játéktanulást kezdeni. Már kezdetben érdemes az alapszókészletet az egyik szókincsbővítő készlettel kiegészíteni: 7-12 évesek számára a szókincsbővítő 1. csomagjával (zöld), 12 év fölött a szókincsbővítő 2. csomagjával (lila), bibliaismerettel rendelkező játékosok számára a szókincsbővítő 3. csomagjával (barna). Családi játék esetén, amikor különböző korú játékosok játszanak együtt, három-négy kártyacsomagot is egybekeverhetünk, de a kicsik dobhatják az ibolyaszínű lapokat, és helyettük húzhatnak másikat. A jelkártyákat csak a vakjátéknál használjuk, a többi esetben ki kell válogatni a szókártyák közül. A képes játékokat is az alapszókészlettel érdemes kezdeni, majd valamelyik szókincsbővítő csomaggal folytatni. Később össze lehet keverni a játékhoz több szókártyacsomagot.

Valamennyi játéklehetőséget játszhatják kicsik, nagyok és családok is. Játékonként megtaláljuk az életkori és létszám ajánlást, amitől el lehet térni. Az alsó tagozatos gyerekeknek ajánlott játékok olyan csoportok számára is hasznosak, ahol gondot okoz a szövegalkotás, a kommunikáció. A képes verziókat pedig nemcsak a kicsik, hanem a felnőttek is élvezettel játszhatják.

KÉPKÁRTYÁK

- ágy
- ajtó
- asztal
- barlang
- egér
- erdő
- fa
- farkas
- fészek
- gyümölcs
- házikó
- hegy
- hintó
- hold, csillagok
- hópehely
- íj
- kard
- kémény
- királyfi
- királylány
- kisfiú
- kislány
- kutya
- mókus
- nap
- oroszlán
- öregasszony
- öreg király
- ösvény
- őszi levél
- palota
- patak
- róka
- sárkány
- sas
- szamár
- szegény ember – koldus
- szék
- szekér
- szekrény
- táltos paripa
- törpe
- tűzhely
- út
- vár
- városkapu
- virág
- vitéz, lovag
- vitorlás hajó

Lásd a 10. oldalon 7 × 7-es játéktáblaként kirakva. (Játék során nem ezt a kirakást kell követni, a képek elrendezése minden új táblánál más lehet.)

ALAPSZABÁLYOK

A játék egyik fő célja, hogy az adott szó- és képkártyák segítségével összefüggő szöveget: mesét, történetet alkossanak a játékosok.

- A történetszövés elemeként nem fogadhatók el olyan felsorolások, melyekben egymás után húzott szavak, egymás után rakott szókártyák következnek. (Pl. Palkó csak hisztizett, rinyált, totojázott.)
- A szókártyán szereplő szó, kifejezés nem alkothat egyedül mondatot. (Pl. Felnyerít. Köti az ebet a karóhoz.) Vagy bővítménnyel, vagy újabb tagmondattal kell kiegészíteni. (Pl. Felnyerít örömében. Köti az ebet a karóhoz, makacsul tagad.)
- Névszóhoz nem elég egy létigét kapcsolni a mondatban. (Pl. Kuka van. Nincs utcabál.) Legalább egy bővítménnyel kell még kiegészíteni. (pl. Tele van a kuka. Nincs ma utcabál.)
- A szókártyán szereplő szó, kifejezés a szövegbe megváltozott szórenddel és megfelelő toldalékkal is bekerülhet. (Pl.: „kardot ránt” – A vitéz hirtelen rántott kardot.)
- Képkártya történetbe illesztésekor nemcsak a képen látható lény, személy, dolog stb. konkrét neve (pl. hegy), hanem a hozzá kapcsolódó asszociációk is használhatók (pl. gyalogtúra, jó kilátás, stb.).

FOLYTASD VAKON!

7 év fölött

3-6 fő

30-40 perc

Tartozékok

- alapszókészlet
- 1-3. szókincsbővítő készlet
- jelkészlet • homokóra

Induláskor minden játékos kap 5 szókártyát (jelkártya nélkül), amit csak ő láthat. A többi szókártyát és a jelkártyákat összekeverve középre tesszük, lefordítva. A játékosok a kezükben lévő 5 kártyával kezdik majd történetüket (mindenki saját mesét mond). Amikor egy játékos kártyái megfogyatkoznak, a pakliból kiegészíti azokat 5-re.

Az első játékos megfordítja a homokórát, és mesélni kezd. 1 perc áll a rendelkezésére. Amikor egy szókártyát beépít a mesébe, leteszi a kártyát maga elé. Ha az 5 kártyája elfogyott a kezéből, húz egy újabbat, és „vakon", vagyis azonnal beépíti azt is a mesébe. Majd megint húz és mesél, és így tovább. Cél: minél több szót beleszőni a történetbe. Miután letelt az egy perc, a felhasznált szókártyákat maga elé teszi az asztalon, és újabb 5 szókártyát húz. (Az utolsó szókártya csak akkor lehet az övé, ha egy percen belül hangzott el, és legalább egy bővítménnyel bővült.)

Amikor jelkártyát húz a játékos:

↔ Nyíl-jelnél a sorban utána következő játékos ad neki egy kártyát a saját 5 kártyájából (majd a kártyát adó játékos kiegészíti kártyáit 5-re). Ezalatt a homokórát vízszintesen lefektetik, majd ugyanúgy állítják vissza.

Homokóra-jelnél a homokórát megfordítják (ez rövidítheti és hosszabbíthatja is a játékos meseidejét).

A következő játékos hasonlóképpen folytatja a játékot. Új mesét kezd, de folytathatja az előzőt is. Egy mesekör végén újat kezdhetünk. Játszhatunk egészen addig, míg el nem fogy a pakli (ügyelve arra, hogy mindenkire egyforma számban kerüljön sor).

A játék végén az összegyűjtött szókártyákat kell összeszámolni (a jelkártyákat nem). Minden összegyűjtött kártya (1 helyesen történetbe ágyazott szó, kifejezés) 1 pontot ér.

STOP!

- **alapszókészlet**
- **1-3. szókincsbővítő készlet**

Mindenki kap 3 szókártyát, amit a többiek nem láthatnak. Az indító játékos húz egy szókártyát a pakliból, és azonnal mesélni kezd, majd új kártyát húz, és mesél tovább. (A felhasznált kártyákat a mesekezdésnél a húzó-pakli mellé teszi.) Most nem a homokóra szabja meg a meseidő végét, hanem mindaddig mesél, míg valaki „Stop!”-ot nem kiált. Ezt bármelyik játékos megteheti, amikor úgy érzi, hogy a saját szavai közül valamelyikkel tudja folytatni a mesélést. A „Stop!”-ot kiáltó játékos vár, amíg a mesélő befejezi a gondolatot (aki új szókártyát már nem használhat fel, ha kihúzta, visszateszi). A „Stop!”-pal játékba lépő bemutatja a kártyáját, aminek a szavát, kifejezését bele kell szőnie a már elkezdett történetbe. Ezután ő is húz a pakliból, és mesél, egészen a következő „Stop!”-ig. A játékosoknál lévő 3-3 előre kiosztott kártyalap a „belépőkártya” a „Stop!”-hoz és a meséhez. Így egy játékos összesen csak 3-szor veheti át a történetmesélő szerepét, ezért jól meg kell gondolnia, ezt mikor érdemes.

Egy játékkör addig tart, amíg mindenki háromszor mesélt. Az utolsó játékos három szókártyát szőhet bele a saját történetébe (háromszor húzhat a pakliból, amivel három pontot szerezhet). A játékkörök száma itt is több lehet, megegyezés szerint.

Az nyer, aki a legtöbb szót tudta felhasználni a játék során (a legtöbb szókártyát gyűjtötte össze). A felhasznált kártyákat maguk előtt gyűjtik a játékosok. A meseindító szókártyák viszont kimaradnak a számolásból, a mesét indító játékos csak az első „Stop!” után felhasznált szavait számolhatja össze. Tehát a mese kezdete nem számít be a pontozásba. Ez azért is jó, mert nem kell kapkodnia, játékostársai is nyugodtan várhatnak, amíg a történet kikerekedik. A „Stop!” után viszont többnyire felgyorsul a játék.

KÖZÖS SZÓKINCS

7-10 év

3-6 fő

15-20 perc

Tartozékok

- alapszókészlet
- 1. szókincsbővítő készlet
- homokóra

A játékosok kapnak 5-5 szókártyát, és maguk elé teszik, úgy, hogy mindenki láthassa. A szókártyák a játék végéig felfedve az asztalon maradnak. A játékosok megpróbálnak egy összefüggő történetet kitalálni az asztalon lévő szavakkal. A soron következő játékos felemel egyet a saját szókártyái közül, és elkezdi vele a mesét. A továbbiakban bárkinek a szókártyáját kiemelheti, és beépítheti a történetbe. A mesélésre 1 perce van. Úgy kell a történetet alakítania, hogy minél több szókártyát beépítsen (ezeket maga előtt gyűjti). Annyi pontot kap, ahány szót sikerült összefüggően történetbe szőnie. A játékosok előtt mindig öt kártya kell, hogy legyen, tehát a következő mesélés előtt kártyáikat kipótolják 5-re. Megegyezés szerint egy vagy több körön át is játszhatnak.

Ha kevésbé jó olvasáskészséggel rendelkező gyerekek játszanak, érdemes az asztalon lévő szavakat még a homokóra indítása előtt felolvastatni a gyerekekkel.

KÖZÖS SZÓKINCSMEMÓRIA

7-10 év

3-6 fő

15-20 perc

Tartozékok

- alapszókészlet
- 1. szókincsbővítő készlet
- homokóra

A játékosok 3-3 szókártyát kapnak, és felfedve maguk elé teszik. Most csak egy percig vannak kiterítve a kártyák, azután mindenki kézbe veszi a saját kártyáit. A mesélőnek emlékezetből kell a szavakat a történetébe illeszteni, s amikor valamelyiket sikerült, a szókártya tulajdonosa leteszi a kártyát az asztalra. (Kicsi eltérés lehet, pl. más toldalék, szórendcsere stb.) A saját kártyáit viszont bármikor megnézheti a mesélő a kezében, és beépítheti a történetbe. Ahány kártya szavait sikerült beleszőni, a mesélése annyi pontot ér (mindegy, hogy a sajátja vagy a másé volt a kártya eredetileg). Felhasznált kártyáit minden mesélő maga előtt gyűjti. Itt is 1 perces a meseidő.

A játékosok egymás után mesélnek. Minden mesekezdésnél félreteszik a kézben maradt lapokat, és újakat húznak. Ezeket is megmutatják egymásnak egy percig, majd kézbe veszik az új lapokat. Egy mesekör addig tart, amíg mindenki volt mesélő egyszer. Több kört is játszhatnak, attól függően, mennyire fáradnak el a játékosok.

FOLYTASD, AHOGY MONDOM!

7-10 év

3-6 fő

15-30 perc

Tartozékok

- alapszókészlet
- 1. szókincsbővítő készlet
- homokóra

A játékosok kapnak 5-5 szókártyát, és maguk elé teszik, úgy, hogy mindenki láthassa. A szókártyák a játék végéig felfedve az asztalon maradnak. A játékosok ismerik tehát a szavakat, csak azt nem tudják, hogy melyik szó mikor kerül sorra.

A kezdő játékos kiemel egy szókártyát a sajátjai közül, és elkezd vele egy mesét. Saját szavait bármikor használhatja. Viszont a társai is közbeszúrhatnak saját szókártyáik közül egyet-egyet. Ilyenkor a mesélőnek a beszúrt szóval, kifejezéssel kell folytatnia a történetet. A mesélésre most 2 perce van (egyszer meg kell fordítani a homokórát). A játékostársak egyik célja lehet, hogy kizökkentsék a mesélőt a történetből, és megnehezítsék a dolgát. Így csavaros, vicces megoldások születhetnek. De a játékostársak célja lehet az is, hogy minél érdekesebb, fordulatosabb, de azért összefüggő történet alakuljon ki. Egyszóval, szabad a gazda, az adott szókészlettel bármi történhet, amiben csak az idő jelent korlátot. A történet jutalomértéke is önmagában van (nem a kártyák pontértéke számít).

A játékosok a következő mesélés előtt kártyáikat kipótolják 5-re, majd a soron következő játékos kezd új mesét. Megegyezés kérdése, hány körön keresztül tart a játék, de mindenki legalább egyszer legyen mesélő.

FOLYTASD TE, HA TUDOD!

7-10 év

3-6 fő

10-20 perc

Tartozékok

- alapszókészlet
- 1. szókincsbővítő készlet

Láncmesélés, közös történetalkotás következik. 5-5 szókártyát kap minden játékos, amit kiterít maga elé. A mesélő a saját kártyái közül választ először, úgy mesél. Majd amikor úgy érzi, valakinek a szava beleillik a történetbe, az illető kártyáját kiteszi az asztal közepére. Az újonnan választott szóval/kifejezéssel a szókártya tulajdonosa folytatja a mesét. Ő hasonlóan jár el, mint az előtte mesélő, így jár játékostól játékosig a mesestaféta, amíg minden szókártya el nem fogy. Nincs korlátozott meseidő, a játék jutalma maga a mese, a kerek történet. Új kártyákat húzva több mesét is lehet alkotni egymás után.

KÉPES TÁRSAS - 4 SZAKASZBÓL ÁLLÓ JÁTÉK

1. KÉPKINCSGYŰJTÉS

Tartozékok: **két képsorozat, alapszókészlet, egy szókincsbővítő készlet (1-3.), két dobókocka, játékbábuk, homokóra**

Életkor: **5 év felett**

Résztvevők: **3-6 fő, egy játékvezető**

Játékidő: **20-30 perc**

Kipakoljuk az egyik képsorozatot 7 × 7-es szabályos elrendezésben, képekkel felfelé, ez lesz a játéktábla. A képek elrendezése véletlenszerű, így minden játéknál más játéktábla keletkezik. Minden játékos elhelyezi bábuját a tábla egy-egy sarkán levő képen (4-nél több játékos esetén az oldalak mentén is lehet még egy-egy képet választani). Egymás után indulnak a játékosok kincset keresni, amihez dobniuk kell mindkét kockával. Egyik kocka értékével vízszintes irányban, a másik kocka értékével függőleges irányban léphetnek. Pl. a játékos 2-est és 4-est dob. Ekkor választhat, hogy vízszintes irányban lép 2-t és függőleges irányban 4-et, vagy vízszintesen 4-et, függőlegesen 2-t. Minden képkártya egy-egy lépésmezőnek számít (akkor is, ha már le van fordítva). Hogy jobbra vagy balra indul a játékos, illetve felfelé vagy lefelé,

azt is ő döntheti el (átlósan nem mozoghat). Ha nagyobbat dob, mint amennyit adott irányban léphet, a tábla széléhez érve visszafordul, és így számolja tovább a lépéseit.

Amelyik képre rálép a játékos, azt a kincset szerezheti meg. A kép alapján kell olyan szavakat (kifejezéseket) mondania, ami eszébe jut. Bármilyen szóasszociáció elfogadható, kivéve a trágár vagy sértő kifejezések, illetve a személynevek. A több szóból álló kifejezések (szólások, közmondások stb.) is egy szónak számítanak (számoláskor 1-et érnek). Hogy hány új szót tud mondani 1 perc alatt, azt a játékvezető számolja, és az időt homokórával méri. Ha sikerült legalább 20-at mondani, a játékosé a kép. A játékvezetőtől megkapja a kép párját, a játéktábla képét pedig lefordítjuk. Plusz ahány szót mondott a játékos 20-on felül, annyi szókártyát kap a képe mellé. Kisebbekkel játszhatjátok 10 vagy 5 szavas határértékkel is a szóasszociációt, lényeg, hogy a csoport nyelvi szintjéhez igazítva se túl könnyű, se túl nehéz ne legyen a kincsgyűjtés. Sőt, különböző életkorú és nyelvi fejlettségű játékosok esetén már a játék elején meg lehet egyezni eltérő határértékekben (5: ovis, 10: alsós, 15: felsős, 20: ifis és felnőtt, stb.).

A kincsgyűjtés több körön keresztül zajlik, s ahogy fogynak a képek (egyre több a lefordított kép a táblán), egyre nehezebb képet szerezni. Ha előfordul olyan eset, hogy semmilyen lépésvariációval nem tud a játékos képhez jutni, akkor az számára egy üres kör. Közös megegyezéssel, bizonyos számú játékkör után fejeződhet be az első játékszakasz, a kincsgyűjtés.

A kincsgyűjtés önálló játékként is játszható (főleg a kisebbekkel). Ebben az esetben a végén értékelhetitek a következő átváltás szerint: 1 képkártya = 5 arany, 1 szókártya = 1 arany. Ki hány arany értékű kincset tudott összegyűjteni?

2. KINCSES TÖRTÉNET

Tartozékok: **képsorozat, alapszókészlet, egy szókincsbővítő készlet (1-3.), homokóra**

Életkor: **7 év felett**

Résztvevők: **3-6 fő**

Játékidő: **10-15 perc**

A társasjáték második szakaszában a megszerzett kincset lehet játékba hozni. Minden játékos kiválasztja a sajátjai közül azt a képet, amelyhez kapcsolódva egy történetet fog elmondani. Kiválaszt hozzá a szókártyái közül ötöt, ezek szavait, kifejezéseit kell a történetébe beépíteni. Aki bőséges kincset gyűjtött, az jobban tud a történetébe illő kifejezéseket választani. Ha valakinek kevesebb szókártyája van ötnél, a hiányzó szavakat a legtöbbet gyűjtő játékosok adják neki kölcsön (a kölcsönadó dönti el, hogy melyiket).

A játékosok egymás után mondják el a történeteiket. Homokórával lehet ezt is mérni (1-2 perc), hogy ne legyen túl hosszú. A *Kincses történet* jutalomértéke önmagában van.

3. TÖRTÉNETCSAVAR

Tartozékok: **képsorozat, alapszókészlet, egy szókincsbővítő készlet (1-3.), homokóra**

Életkor: **7 év felett**

Résztvevők: **3-6 fő**

Játékidő: **15-20 perc**

A játék harmadik szakaszában a játékosok a maradék kártyáikkal gazdálkodnak. Megint kiválaszt sorban mindenki egy képet, amihez elkezd egy történetet. Most nem mondhatja nyugodtan végig, mert időnként valaki bedob neki egy szót/kifejezést a saját szókártyái közül. Ilyenkor ezt be kell építenie a történetbe. A többiek célja, hogy a bedobott szókártyákkal érdekes csavarokat hozzanak létre a történetben. Szókártyáikkal szabadon gazdálkodhatnak, de egy játékos egy mesélőnek legfeljebb három kártyát dobhat be. (Ezzel meg kell várnia, míg az előző kártya szavát a mesélő felhasználta.) A mesemondás ideje itt 2-3 perc lehet. A *Történetcsavar* jutalomértéke szintén önmagában van. Ezzel be is fejeződhet a társasjáték.

4. KÉPES TÖRTÉNET
KIEGÉSZÍTŐ SZAKASZ

Tartozékok: képsorozat, alapszókészlet, egy szókincsbővítő készlet (1-3.)

Életkor: 7 év felett

Résztvevők: 3-6 fő

Játékidő: 5-10 perc

Ha még mindig van játékkedv, a maradék képekkel és szókártyákkal alkossatok közösen mesét, történetet. Mindenki annyiszor kapcsolódhat be a történetmondásba, ahány képe és szókártyája maradt (nem muszáj mindet felhasználni). A jutalomérték szintén egyértelmű: az egyéni teljesítményt a megszólalások száma és minősége jelzi, a közös teljesítményt pedig a történet, a mese. Az időt sem fontos mérni.

KÉPMEMÓRIA ÉS MEMÓRIAMESE

5 év felett

3-6 fő

20-30 perc

Tartozékok

• két képsorozat

Két képes kártyacsomaggal klasszikus memóriajáték is játszható, amihez előbb kiválogatjuk a játékba vont kártyapárokat. Kicsik vagy kezdő csoport számára 24 pár bőven elég. 36 pár gyakorlott játékosoknak való, a 49 páras memória pedig kihívás a tapasztalt játékosoknak is. A párok felismerésében a két kártyasorozat eltérő háttérszíne segít.

A kártyákat összekeverve, képpel lefelé kirakjuk az asztalra. A kezdő játékos megfordít két kártyát, úgy, hogy mindenki jól lássa. Ha a kártyák nem egymáshoz tartozó párok, mindkettőt visszafordítja, és a következő játékos forgat. Ha kártyapárt talál, kiveszi magának, és újabb két kártyát fordíthat meg. A soron következő játékos hasonlóan folytatja. A játék akkor fejeződik be, amikor minden kártyapár gazdára talál. Az a győztes, aki a legtöbbet találta meg.

A játék végén tarthattok történetmesélést a képek segítségével. Ki-ki a saját képei alapján alkosson mesét vagy történetet.

MESEPASZIÁNSZ

10 év felett

1 fő

20-40 perc

Tartozékok

- egy képsorozat
- két-három szókártyacsomag

Egy személy játszik. Kirakja az egyik képkártyacsomagot 7 × 7-es rendezett sorokba, szélesebb sorközökkel. Majd kezébe veszi az egyik szókártyacsomagot, és olvassa sorban a szavakat, kifejezéseket. Közben figyeli a képeket, és ha valamelyikhez egy szó/kifejezés jól kapcsolódik, a kép alá teszi. Bármilyen kapcsolat, asszociáció megfelel, ami eszébe jut. Azokat a szókártyákat, amik nem kerültek rá egyik képre sem, félreteszi. Ha elfogyott a szókártyacsomag, és még van üres kép, a következő csomaggal is végigjátszhatja ugyanezt (sőt, megismételheti többször is). Ha még mindig van üres kép, azokat lefordítja. Majd előbb soronként, aztán oszloponként olvassa végig a szavakat, nézi meg újra a képeket. Minden sorban és oszlopban lefordítja a „leggyengébb láncszemet", vagyis a legkevésbé találó szó-kép kapcsolatot tartalmazó képet. Ezt megismétli többször, míg csak 7 kép és hozzá tartozó szó marad, és ezekkel alkot egy mesét. Elmondhatja magának hangosan (úgy egészen más, mintha csak gondol rá), vagy le is írhatja azt.

Jó egyéni szórakozás, amiből mindig más mese és történet kerekedik ki. Hiszen már az is a pillanatnyi hangulattól függ, hogy melyik képhez melyik szó/kifejezés kerül.

Miklya Luzsányi Mónika • Baracsi Gabriella

SZÓKINCSTÁR

Játékterv © Miklya Luzsányi Mónika, 2016
Grafika © Baracsi Gabriella, 2016

Felelős szerkesztő: Miklya Zsolt
Felelős kiadó: Damásdi Dénesné
Dobozterv, tördelés: Raster Stúdió Kft., Kecskemét

Kiadja a Parakletos Könyvesház
6100 Kiskunfélegyháza, Pacsirta utca 10.
Telefon: 76/463-106 • Mobil: +36 30/331-32-84
E-mail: parakletoskonyveshaz@gmail.com
Webbolt: www.parakletos.hu • www.konyves.hu

PARAKLETOS JÁTÉKOK®