

NYÚLCIPŐ ÉS SASSZEM



Állati jó kérdések 1.
Beszélgetős társasjáték



Párosító kártyacsomag, általános és bibliai kérdésekkel, többféle játékszabállyal. A kártyákon levő kérdések az állatok tulajdonságain alapuló szólásokra, szólásértékű kifejezésekre épülnek. Az egyik kérdés a szólás konkrét jelentésére kérdez, a másik önismereti jelentéssel bír. A kérdéseket önállóan is alkalmazhatjuk beszélgetés vagy párkereső játék során.



Tartalom

Kártyapaklik – alapkészlet

- csemege (24 pár) – sárga alapszín
- bibliai csemege (24 pár) – zöld alapszín
- erős (24 pár, részben bibliai) – narancsvörös alapszín

Páronként összefüggő kérdésekkel, ugyanannak az állatnak két különböző képével. Egyes állatok több pakliban is szerepelnek, ezeket a háttérszín alapján lehet azonosítani.

Játékszabály

ÁLLATI párkereső

Nagyobb, akár 40 fős csoport játéka is lehet, páros számú játékosal játszható. Kiválasztunk annyi kártyapárt, hogy minden játékosnak jusson egy-egy lap. A kiválasztott kártyákat jól megkeverjük, majd kiosztjuk a résztvevőknek, vagy írásos oldallal lefelé szétterítjük az asztalon, és mindenki véletlenszerűen húz egy kártyát. Külön játéklehetőség, ha az alkalom előtt a lapokat elrejtjük a teremben, és a játék azzal kezdődik, hogy mindenki keres egy kártyalapot.

Miután minden játékosnál van egy kártyalap, keressék meg egymást a párok. Majd cserélik ki a kérdéseiket, és válaszoljanak egymásnak, illetve beszéljék meg a válaszaikat egymás közt. Így válik a játék páros ismerkedő játékká.

ÁLLATI párosító ALAPJÁTÉK

3-8 (esetleg 9-12) fő részvételével játszhatjuk a párosító alapjátékot és folytatásait. Kiválasztjuk az alapkészlet három paklija közül a megfelelőt, és jól megkeverjük. Nagyobb létszám esetén két paklival is játszhatunk egyszerre, illetve válogathatunk a kártyák közül a játékosok életkorának megfelelően. Minden játékosnak osztunk 5-5 lapot, a maradékot lefelé fordítva középre tesszük. A játékosok a kiosztott kártyákat kézbe veszik, és ellenőrzik, van-e közöttük összetartozó pár. Akinek egy vagy két pár van a kezében, maga elé teszi, amikor sorra kerül.

Az óramutató járásával megegyező irányban kezdjük a játékot, a kisorsolt vagy a legfiatalabb játékos kezdhet. Húz egy kártyát a pakliból, és ha a párja nála van, leteszi a párt maga elé a kezéből. A következő játékos hasonlóan cselekszik. Ha a pakli elfogyott, egymástól kérnek lapot a játékosok az állat és kártyaszín megnevezésével. A soron következő játékos bár-

kitől új lapot kérhet, akár többször is, amíg eltalálja, kinél van a kért lap. Addig játszunk, míg minden kártyapár az asztalra nem kerül. Akinek hamarabb elfogy a lapja a kezéből, megvárja míg a többiek is befejezik.

Győztes az, aki a legtöbb kártyapárt tudta összegyűjteni. Döntetlen esetén az dönt, akinek az állatnevei közül valamelyik előrébb áll a betűrendben (tehát a csiga legyőzi a darazsat). Ha valakinek nem sikerült párt szerezni, a legtöbb kártyapárral rendelkező játékos ad neki egy párt.

ÁLLATI kérdésparti

Először lejátsszuk az előző párosító alapjátékot, hogy mindenkinél legyen néhány kártyapár. Az alapjáték után nyílt lapokkal játszunk: most a kérdések kerülnek sorra. Az alapjátékban győztes kezdi a játékot. Kiválaszt maga elől egy kártyapárt, felolvassa az egyik kérdést, és válaszol. A másik kérdést felolvassa valakinek a játékosársai közül, aki szintén válaszol, ha tud. (Egyszer mindenki passzolhat a játék során. Ebben az esetben a kérdésfeltevőnek kell válaszolnia.)

A megszólított játékos hasonlóan folytatja: választ a saját kártyapárjai közül, az egyik kérdésre válaszol, a másikat felolvassa egy játékosársnak, aki szintén válaszol. A megválaszolt kérdéseket lefordítjuk. Játshatjuk addig, amíg minden játékos előtt van legalább egy lefordított pár. De játszhatjuk addig is, míg valaki előtt minden kártyapár le van fordítva, tehát megválaszolásra kerül. Bibliai kérdéseknél nem árt, ha kéznél van egy Biblia.

ÁLLATI kérdéslánc

Szintén az alapjáték után játszunk nyílt lapokkal, az alapjátékban győztes kezdi a játékot. Kiválaszt egy kérdést, amit elküld (átad) valakinek a játékosársai közül, az illető állatai közül megnevezve valamelyiket. Pl.: „Róka küldi a medvének.”

A megszólított felolvassa a rókakérdést, és válaszol, majd a megszólított állat egyik kérdését küldi tovább egy társának, az előbbihez hasonlóan. Pl.: „Medve küldi a nyúlnak.” És így tovább. A megválaszolt kérdéseket a megszólított állat tulajdonosa lefordítja maga előtt. Ha mindenki előtt van legalább 3 lefordított lap, befejezhetjük a játékot. Ha nagyon belejöttünk, játszhatunk addig is, míg minden kérdés válaszra nem talál. Azokat a kártyákat is játékba lehet hozni, amelyek párja már le van fordítva valaki előtt.

ÁLLATI meselánc

A kérdésparti vagy kérdéslánc során megválaszolt (lefordított) lapokkal folytathatjuk a játékot. Minden játékos maga elé teszi képpel felfelé a megválaszolt kártyáit, ezekkel az állat-karakterekkel szerepel majd egy közösen alkotott mesében. Az a játékos kezdheti a mesét, akinek a legtöbb állatkaraktere van. Azonos szám esetén szintén a betűrend dönt. A kezdő játékos beteszi állatkarakterét középre, és elkezdi a mesét néhány mondattal. Aki folytatni szeretné, jelzi, majd folytatja a mesét néhány mondattal úgy, hogy egyik állatkaraktere megjelenjen a mesében. Egy-egy állat többször is „aktiválható”, de törekedni kell rá, hogy előbb-utóbb minden állat megjelenjen a mesében.

ÁLLATI piramis

Egyszemélyes kirakójáték (pasziánsz), de párban is kiválóan játszható. Kiválasztjuk az egyik paklit, és jól megkeverjük (lehetőleg ne „ragadjanak” össze a párok). Piramis alakban kezdjük a kártyákat lerakni képpel felfelé fordítva: legfelül 1 lap, alá 2 lap, alá 3 lap és így tovább (1+2+3+4+5+6+7+8+9, ha a végéig elérünk).

A legfelső helyen álló lap a kihívó. Addig rakjuk alá a piramist, amíg a párja elő nem kerül.

Ekkor kivesszük a kihívó párt, és a piramis mellé helyezzük, arra a szintre, ahol találkozott a páros. A következő lapot ismét legfelülre tesszük, ő lesz a következő kihívó. Megnézzük, hogy a párja ott van-e már valamelyik szinten. Ha igen, kivesszük a párt, és a már ott lévő lap szintjén helyezzük el oldalt. Ha nincs még a piramisban, folytatjuk a kirakást a piramis alján (az utoljára lerakott lap után) addig, amíg a lap elő nem kerül. Ha mélyebb szinten kerül elő a pár, akkor azon a szinten helyezzük el oldalt a második kihívó párost. Ha azonos szinten kerül elő, mint a már kihelyezett kihívó pár, az új kihívás érvényét veszti, a felső sorból a kihívó visszalép a párjához (ráhelyezzük a lapot a piramisban). A harmadik (vagy újra a második) kihívóval hasonlóan játszunk, amíg ki nem derül, ki lesz a harmadik kihívó páros, akik oldalra kerülnek. A három kihívó pár közti végeredményt az dönti el, ki került felsőbb szintre (a piramis szintjeinek megfelelően).

Pl. játékban a zöld pakli:

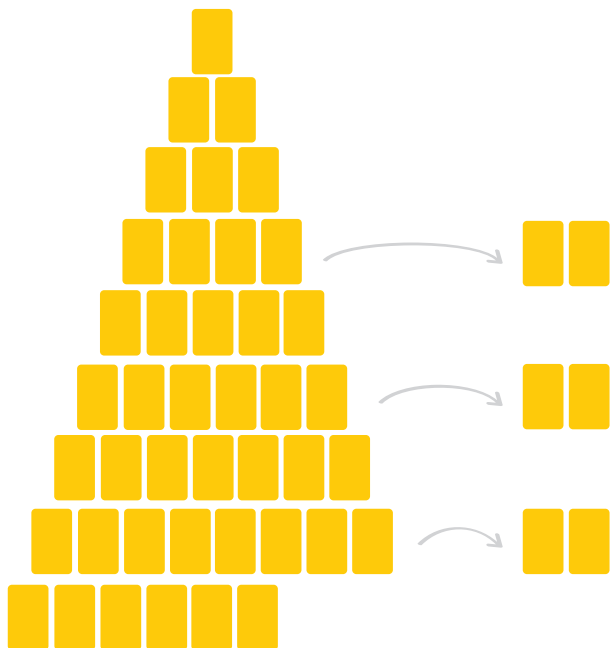
Első kihívó a krokodil, találkozás a 6. szinten – kitesszük a párt a 6. szint mellé.

Második kihívó a víziló, párja ott van már a 4. szinten – kitesszük a párt a 4. szint mellé.

Harmadik kihívó a kakas, párja ott van a 6. szinten, de azt a szintet oldalt már elfoglalta a krokodil, ezért a kihívás érvénytelen. A kaspár felső lapját rátesszük a 6. szinten álló kakaslapra a piramisban.

Új kihívás következik, harmadik kihívó most a juh, az ő párja még nincs a piramisban, ezért folytatjuk a kirakást. A 8. szinten kerül elő, kirakjuk a párt a szint mellé.

Végeredmény: arany pár: víziló (4. szint), ezüstpár: krokodil (6. szint), bronzpár: juh (8. szint)



Végül a kialakult értéksorrendben elolvashatjuk a kihívó párok kérdéseit, és elgondolkodhatunk rajtuk. (Lehet, hogy ez lesz az igazi kihívás.) Ha a játékot napi kérdéskirakónak szánjuk, az arany pár kérdései végigkísérhetik a napunkat, vagy tükröt tarthatnak a nap végén. Pl. a víziló nyomán elgondolkodhatunk a vízzel való viszonyunkon.



NYÚLCIPŐ SÁSSZEM

Állati jó kérdések 1.

Játékterv © Miklya Zsolt, 2023

Grafika © Ábrahám János, 2023

A bibliai idézetek forrása
a Magyar Bibliatársulat által kiadott
revideált új fordítású Biblia (RÚF 2014)

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



PARAKLETOS
JÁTEKOK®