

little ACTION

Az én vidám dzsungelem



2^{1/2} évek
-5

Akcójáték
az ügyesség fejlesztésére

little ACTION

Az én vidám dzsunglem

Játéktartalom



x12



x20



x6



Kor: 2,5 – 5 év



Játékosok száma: 2 – 4



Játékidő: 10 perc.

Jó móka a dzsungelben! Építs piramist, egyensúlyozz, dobj és kapj el... Vegyél részt kisebb versenyeken és nyerj érmekeket. Egy társasjáték a legkisebbeknek, amely a tárgyak manipulálására és a motoros készségek fejlesztésére összpontosít.

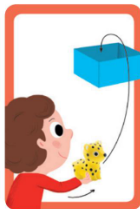
Tartalom: 6 állat, 20 kártya, 12 érme.

Játék előkészítése: Helyezd az állatokat, a doboz alját és az érmekeket az asztal közepére. Keverd meg a kártyákat, és helyezd őket képpel lefelé egy kupacba a doboz mellé.

Játék előrehaladása: A játékot az óramutató járásával megegyezően játsszák. A legfiatalabb játékos kezd. Ő húzza a legfelső lapot a pakliból, és megpróbálja végrehajtani a kártyán látható akciót. Három próbálkozása van.



1



2



3

- **1. feladat: Piramis.** A játékos elvesz 2, a kártyán látható állatot, és a kártyán látható módon egymásraahelyezi őket. A piramisnak legalább 30 másodpercig stabilan kell állnia ahhoz, hogy a kísérlet érvényes legyen.

- **2. feladat: Dobás a dobozba.** A játékos elveszi a kártyán látható állatot, és megpróbálja bedobni a dobozba. A doboznak legalább 20 cm-re kell lennie a játékostól, és az állatnak a dobozban kell maradnia ahhoz, hogy a kísérlet érvényes legyen.
- **3. feladat: Egyensúlyozás.** A játékos elveszi a kártyán látható állatot, és megpróbálja a fejére helyezni anélkül, hogy leesne. Az állatnak legalább 30 másodpercig a fején kell maradnia ahhoz, hogy a kísérlet érvényes legyen.



4



5



6

- **4. feladat: Körhinta.** A játékos fogja a kártyán látható állatot, és megpróbál egy kört írni a teste körül úgy, hogy a háta mögött egyik kezéből a másikba adja. Három ilyen kört kell leírnia, és az állatnak nem szabad elesnie ahhoz, hogy a kísérlet érvényes legyen.
- **5. feladat: Üss és ejts.** A játékos elvesz 2, a kártyán látható állatot. Ráhelyez egy dobozt, és megpróbálja onnan lelökni a másik állatot. A dobozt legalább 20 cm-re kell helyezni a játékostól. A kísérlet érvényes, ha a doboz is leesik, amikor az állatot eltalálják, és leesik. Érvénytelen, ha az állat azért esik le, mert a játékos csak a dobozt találta el.
- **6. feladat: Dobás és elkapás.** A játékos elveszi a kártyán látható állatot, és megpróbálja egyik kezével magasra dobni, majd ugyanazzal a kezével elkapni.

Ha a játékosnak sikerül teljesítenie a feladatot, kap egy érmet. Ha nem, akkor nem kap érmet, és a következő játékos következik.

A játék vége:

Amikor az összes érem elfogyott, az a játékos nyer, akinek a legtöbb érme van.

little ACTION

Az én vidám dzsunglem



DJ08557



3, rue des Grands Augustins - 75006 Párizs - Franciaország

www.djeco.com

Made in China

Designed in France