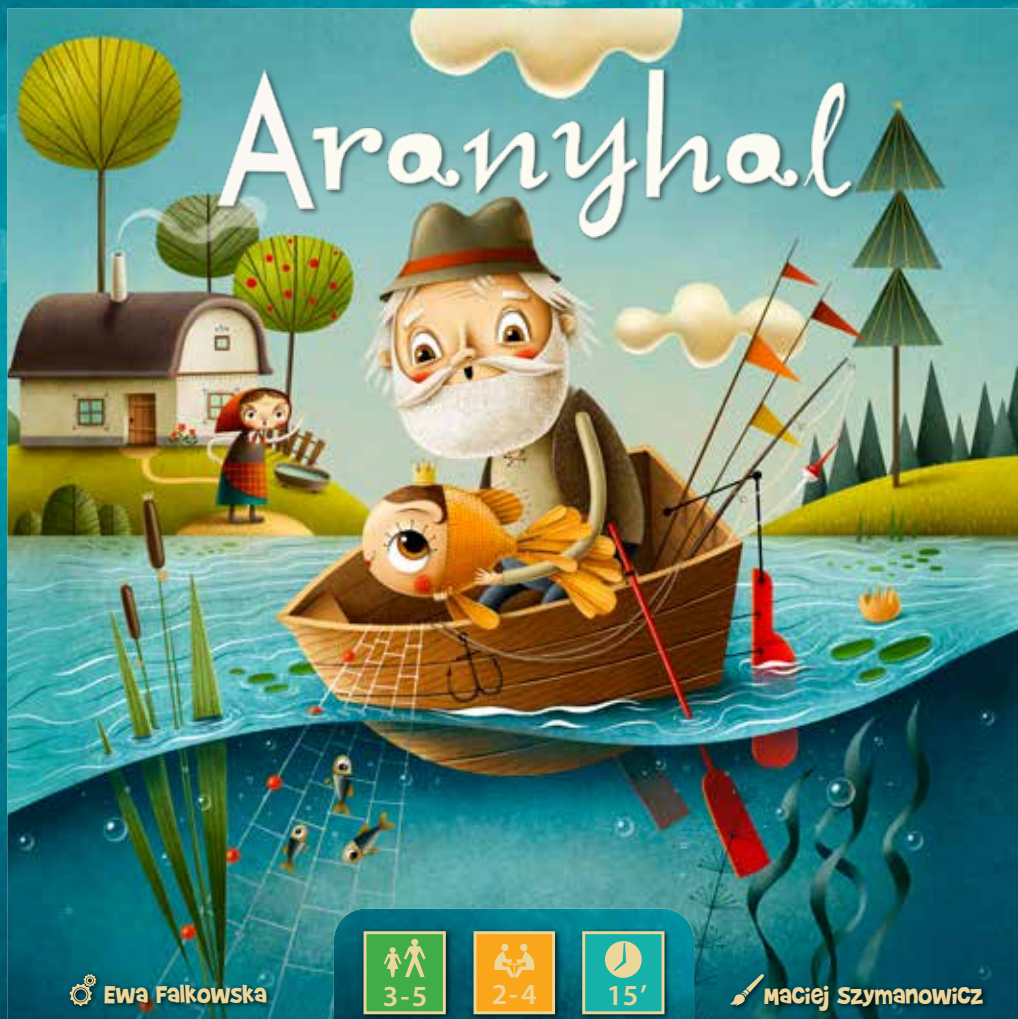


KÖRNYEZETVÉDŐ MESE

Aranyhal



Ewa Falkowska



3-5



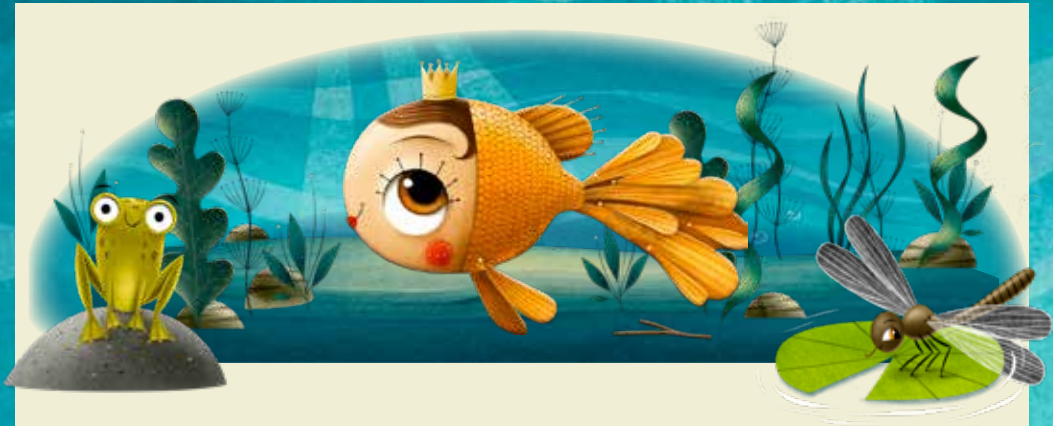
2-4



15'



Maciej Szymanowicz



A hatalmas tó partján, egy roskadozó kunyhóban élt a szegény halász a feleségével. Egy napon aranyhalat fogott ki, de az a legnagyobb meglepetésére emberi hangon kérlelni kezdte: „Engedj szabadon, cserébe teljesítem egy kívánságodat.” A halász úgy megijedt, hogy visszadobta a tóba a halacskát és hazasietett, anélkül, hogy bármit is kért volna tőle.

Mikor este beszámolt a furcsa esetről a feleségének, az nagyon megharagudott. Megparancsolta neki, hogy menjen vissza a tóhoz,



és kérjen a haltól egy új házat a kunyhó helyett. A halász követte az asszony utasítását, és mire hazaért, egy nagy tágas ház állt a régi helyén.

A halász feleségének ez nem volt elég, pár nap múlva elküldte a halászt, hogy kérjen az aranyhaltól egy palotát. A férfi engedelmesen felkereste az aranyhalat az újabb kívánsággal, és az azt is teljesítette.

De az asszonynak még ez sem volt elég.

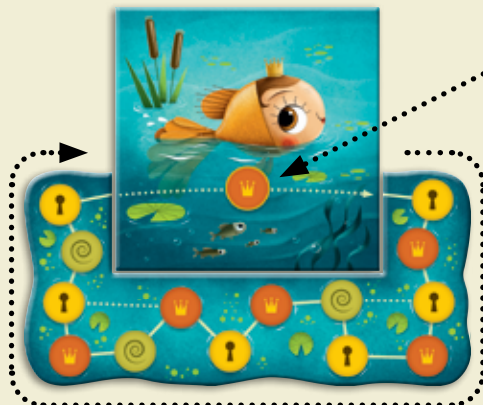
Ismét leküldte a tóhoz a halászt, de ezúttal arra vágyott, hogy az aranyhal őt magát ruházza fel isteni hatalommal. Erre a hal visszaküldte a halászt a feleségéhez, hogy mondja meg neki, mire jut, aki nem ismer mértéket. Hazatérve a halász sem a házat, sem a palotát nem találta, az asszony a rogyadozó kunyhóban sírdogált.

A játék célja

A játék során a játékosok mindent megtesznek azért, hogy az aranyhal teljesítse kívánságaikat. Emellett segíthetnek megtisztítani a szeméttől a tavat, az aranyhal hálás lesz ezért.



A doboz tartalma:



- Játéktábla

Nézd! – Az aranyhal a játéktáblán és a dobozban található képen kijelölt útvonalon mozog. A játék megkezdése előtt helyezték a halat a nyíllal jelzett mezőre.

- 1 aranyhal bábu



- 4 **szeméztseton** (palack, rossz cipő, konzervdoboz, műanyag zacskó)



- 16 **kívánságzseton**



- 4 kívánságfelhő

A játék elején tegyetek

3 kívánságzsetont mindegyik felhőre.

- 16 **tőzseton**



- Fa dobókocka
- Játékszabály



A játék előkészítése

Osszatok ki minden játékosnak egy felhőt. A játékhoz (kerek) **kívánságzsetonokat** és (négyszögletes) **tőzsetonokat** melléeltünk. Tegyétek az összes **kívánságzsetont** minden játékos számára jól láthatóan, képpel felfelé az asztalra. A legfiatalabb játékos válasszon elsőként egy kívánságot, és addig folytassátok, amíg mindenkinek 3 **kívánságzsetonja** nem lesz a felhőjén. Tegyétek félre a fel nem használt **kívánságzsetonokat** – nem lesz szükség rájuk a játék során.



Helyezzétek a dobozt a betétképpel az asztal közepére. A táblát úgy tegyétek le, hogy a doboz a kivágásba kerüljön. Fordítsátok az összes **tő- és szeméztsetont** képpel lefelé, keverjétek jól össze, és tegyétek le a tábla mellé. A zsetonokat szorosan egymás mellett kell elhelyezni, de nem takarhatják egymást. Tegyétek az aranyhalat a bekeretezett mezőre.



Hogyan játszunk?

A legfiatalabb játékos kezd, vagy az, aki utoljára látott aranyhalat. Dob a kockával, és az óramutató járásával megegyező irányban pontosan annyit lép az aranyhallal, ahányat dobott. A játékos eldöntheti, hogy a folytonos vagy szaggatott vonalak mentén mozgassa a halat.



KORONA – A játékos felfed egy tetszőleges **tózsetont**, hogy mindenki megnézhesse. Ha az ő kívánsága látható rajta, akkor a felhőjén megfordítja a megfelelő **kívánságzsetont**. Függetlenül attól, hogy a **tózsetonon** lévő kép egyezik-e a játékos valamelyik **kívánságával**, a zsetont vissza kell fordítania és a helyén kell hagynia.



KULCSLYUK – a játékos megnéz egy **tózsetont**, anélkül, hogy a többiek látnák, majd visszateszi a helyére.



ÖRVÉNY – a játékos felcserélheti két **tózseton** helyét, anélkül, hogy megnézné.

Ezután a következő játékos lépése következik. Ha a játékos eléri a játéktábla utolsó mezőjét, a bábuval a nyíl irányában kell továbblépegetnie.





*Így néz ki a felhő, ha
a játékos valamennyi
kívánsága teljesült.*

Szemét

Az aranyhal nagyon hálás, ha megtisztítják a vizet, ahol él. Ha egy játékos koronával jelölt mezőre lép, felvesz egy **szeméztzsetont** és felfedve maga elé teszi. A játékos a lépése során, miután dobott a kockával, bármelyik **szeméztzsetont** a megfelelő kukába helyezheti, majd az aranyhállal annyit lép, ahány zsetont kukába helyezett.



A dobozban 4 különböző hulladéktárolót talál. Tudja, hogy az egyes hulladékok melyik konténerbe kerüljenek?



A játék befejezése

Akinek először teljesül minden kívánsága (az összes zsetont megfordította a kívánságfelhőjén), megnyeri a játékot.

**És itt a válasz az előző oldal kérdésére
– melyik konténerbe milyen szemetet dobunk:**

**Fekete, zöld
(néha szürke) kuka:**
vegyes szemét



Zöld vagy fehér kuka:
üveg



Sárga kuka:
műanyag és fém



Kék kuka:
papír



Kedves Vásárlónk!

Játékainkat mindig gondosan állítjuk össze, de ha mégis hiányozna valami (amiért elnézést kérünk), kérjük, jelezze e-mailben a következő címen: info@kekkobra.hu. Ne felejtse el megadni a nevét, a pontos címét (irányítószám, település, utca, házszám, emelet, ajtó), valamint azt, hogy mi hiányzik.

Ha elektronikus úton akar értesülni az újdonságokról, akkor ezt a kérést a neve feltüntetésével küldje el az info@kekkobra.hu címre.

Forgalmazó: Kék Kobra Kft.
1097 BUDAPEST, Gyáli út 31/b.
Telefon: +36 20 999 8644

E-mail: info@kekkobra.hu granna.hu/jatekmakettcentrum.hu

GRANNA

© 2023 Granna
Minden jog fenntartva!
Gyártás helye: Lengyelország