

## Djeco: **Tip Top Clap** - cselekvés memória



Cikkszám: **DJ05120**

<b>Ajánlott életkor:</b>	6-99 év között
<b>Játékosok száma:</b>	2-5 fő
<b>A doboz tartalma:</b>	32 kártya (4x8 grimasz vagy cselekvés)
<b>A játék célja:</b>	Emlékezz a bemutatott grimaszokra vagy cselekvésekre a megadott sorrendben.
<b>A játék előkészülete:</b>	Keverjük meg jól a lapokat, és lefordítva tegyük az asztal közepére a paklit.

**Játékszabály:** A legfiatalabb játékos kezd. Húzzon egy kártyát és felfordítva helyezze a pakli mellé. Közben utánozza a kártyán látott mozdulatot vagy grimaszt. (FONTOS! A képen látott mozdulatot nem kimondani, hanem mímelni, utánozni kell!) Aztán a következő játékos húz és a felfordított lapot az előzőleg utánzott lapra helyezi, miközben az eddig bemutatott összes gesztust utánoznia kell a helyes sorrendben (először az elsőnek felhúzott lapon mutatottat, aztán a másodikat, stb...). Azután jöhet a harmadik játékos, ő is húz, és utánozza (vigyázva a helyes sorrendre) az eddig látottakat, majd hozzáteszi a saját kártyája által mutatott grimaszt. Mindezt addig ismételjük, míg valaki nem ront.

Ha egy játékos ront, azaz téved a sorrendben, akkor büntetőkártyát kap a már felfordított kártyák közül. A többi felfordított kártyát félrerakjuk. A büntetőkártyát „nyert” játékos a még lefordított pakliból húz, így új játékkör kezdődik. A fent ismertetett szabályoknak megfelelően a játékosok egymás után húznak és utánoznak. (Ha a felhúzható kártyák elfogynak, keverjük meg a már felfordított kártyákat tartalmazó paklit és újból használhatjuk a lapokat a játék folytatásához (természetesen lefordítva). Vita esetén a lapok visszanézésével ellenőrizhetjük a sorrendet.

**A játék vége:** a játék kezdetekor a játékosok döntsék el, meddig tartson a játék. (időre – pl. 5 perc - vagy büntetőkártyára is lehet játszani – pl. az a vesztes, akinek először lesz 5 büntetőkártyája)

**Nehezített játékvariáció:** a játék a fent ismertetett módon zajlik, ám ha valaki rontott, büntetőkártyát kell választania, a már felfordított kártyák közül. Ezt hangosan számolja ki a legelső kártyától kezdve és a választott kártyát meg is kell mutatnia a többi játékosnak. (pl. a 3. kártyát választottam!) A játék folytatódhat, ám a játékosoknak a büntetőkártyát ki kell hagyniuk az utánzás sorrendjéből!

### **A grimaszok, cselekvések a kártyákon:**

taps, madárfütty, kacsintás, pukizás, kézzel asztalra csapás, nyelvnyújtás, nyávogás, lábbal dobbantás

## Djeco: **Tip Top Clap** - cselekvés memória



Cikkszám: **DJ05120**

<b>Ajánlott életkor:</b>	6-99 év között
<b>Játékosok száma:</b>	2-5 fő
<b>A doboz tartalma:</b>	32 kártya (4x8 grimasz vagy cselekvés)
<b>A játék célja:</b>	Emlékezz a bemutatott grimaszokra vagy cselekvésekre a megadott sorrendben.
<b>A játék előkészülete:</b>	Keverjük meg jól a lapokat, és lefordítva tegyük az asztal közepére a paklit.

**Játékszabály:** A legfiatalabb játékos kezd. Húzzon egy kártyát és felfordítva helyezze a pakli mellé. Közben utánozza a kártyán látott mozdulatot vagy grimaszt. (FONTOS! A képen látott mozdulatot nem kimondani, hanem mímelni, utánozni kell!) Aztán a következő játékos húz és a felfordított lapot az előzőleg utánzott lapra helyezi, miközben az eddig bemutatott összes gesztust utánoznia kell a helyes sorrendben (először az elsőnek felhúzott lapon mutatottat, aztán a másodikat, stb...). Azután jöhet a harmadik játékos, ő is húz, és utánozza (vigyázva a helyes sorrendre) az eddig látottakat, majd hozzáteszi a saját kártyája által mutatott grimaszt. Mindezt addig ismételjük, míg valaki nem ront.

Ha egy játékos ront, azaz téved a sorrendben, akkor büntetőkártyát kap a már felfordított kártyák közül. A többi felfordított kártyát félrerakjuk. A büntetőkártyát „nyert” játékos a még lefordított pakliból húz, így új játékkör kezdődik. A fent ismertetett szabályoknak megfelelően a játékosok egymás után húznak és utánoznak. (Ha a felhúzható kártyák elfogynak, keverjük meg a már felfordított kártyákat tartalmazó paklit és újból használhatjuk a lapokat a játék folytatásához (természetesen lefordítva). Vita esetén a lapok visszanézésével ellenőrizhetjük a sorrendet.

**A játék vége:** a játék kezdetekor a játékosok döntsék el, meddig tartson a játék. (időre – pl. 5 perc - vagy büntetőkártyára is lehet játszani – pl. az a vesztes, akinek először lesz 5 büntetőkártyája)

**Nehezített játékvariáció:** a játék a fent ismertetett módon zajlik, ám ha valaki rontott, büntetőkártyát kell választania, a már felfordított kártyák közül. Ezt hangosan számolja ki a legelső kártyától kezdve és a választott kártyát meg is kell mutatnia a többi játékosnak. (pl. a 3. kártyát választottam!) A játék folytatódhat, ám a játékosoknak a büntetőkártyát ki kell hagyniuk az utánzás sorrendjéből!

### **A grimaszok, cselekvések a kártyákon:**

taps, madárfütty, kacsintás, pukizás, kézzel asztalra csapás, nyelvnyújtás, nyávogás, lábbal dobbantás