

SZIVÁRVÁNYOS LEPKÉK KERTJE



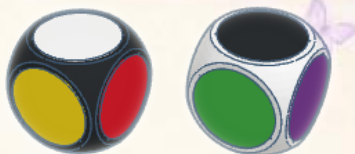
A játék elemei:



Békakirály



kisbéka 3x2 db



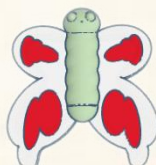
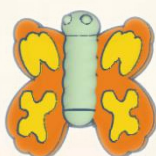
színkocka 2x2 db



időjáráskocka



jelkocka



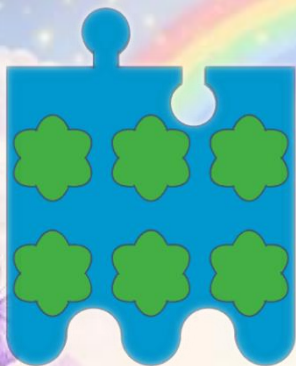
pillangók 12 db



kertlapka 12 db



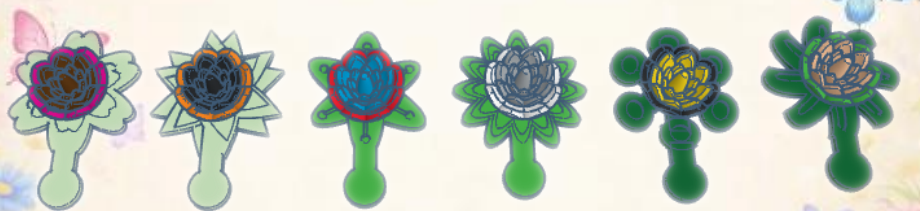
sebes-pataklapka



folyólapka



Békakirály trónja



virágok 12 db

A játékot kétéves kortól hatéves korig játszhatják a gyermekek. A játék 1-3 gyermek részére készült. Egy gyermek esetén a másik játékos a szülő legyen.

A Pillangók kertje több, egymástól független játékot tartalmaz. Minden játékhoz külön szabályok tartoznak. Kérjük, minden játék megkezdése előtt olvassátok el a hozzá tartozó leírást.

A különböző játékokhoz más-más számú bábura és kertlapkára lehet szükség. Mindig kövesd az adott játék leírásában szereplő előkészületeket.



Fogalmak:

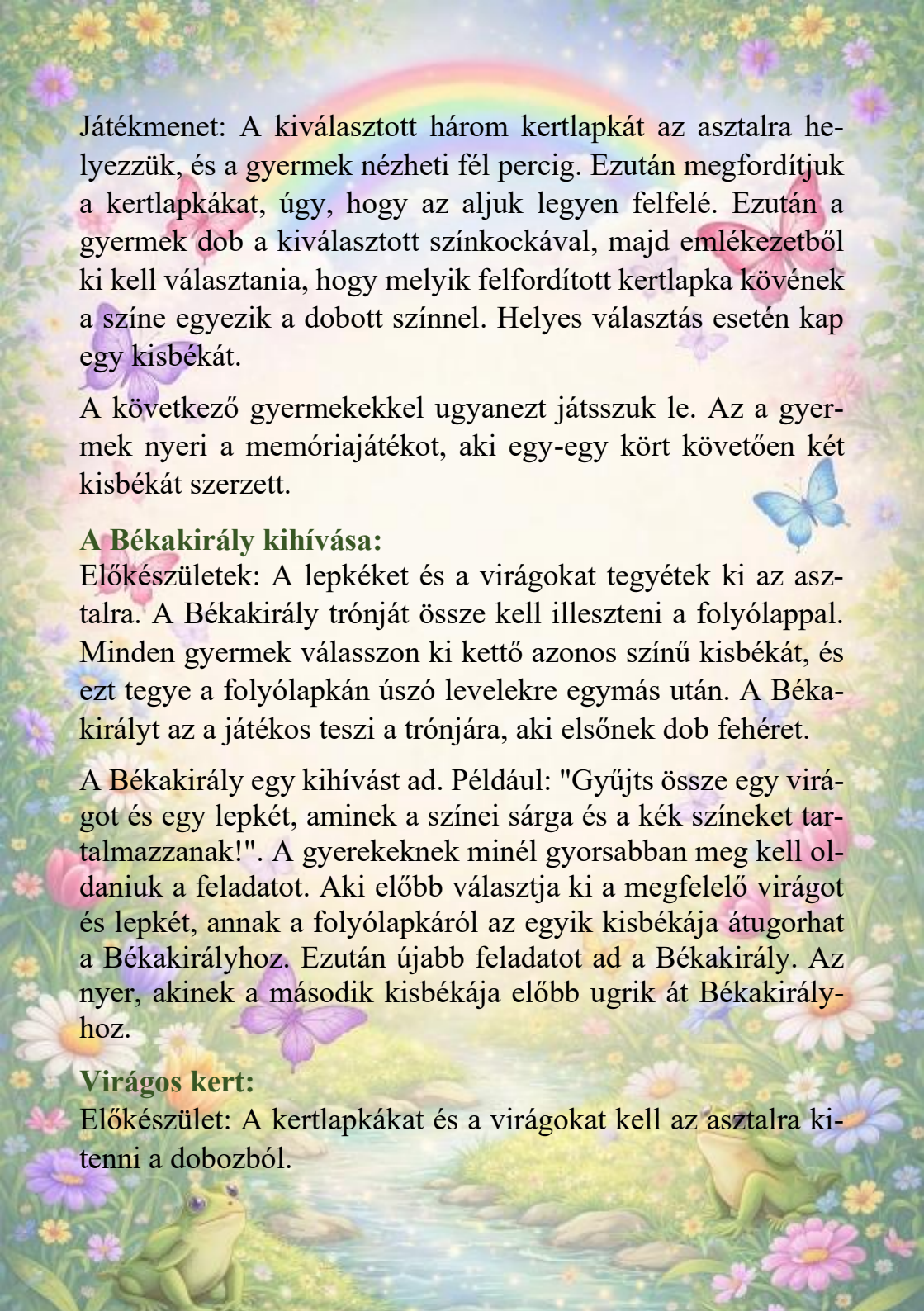
- Színsor: A kertlapkák olyan sorrendje, amelyben az előző kertlapka színe és a következő kertlapkán lévő kő színe azonos. A színsorba rakott kertlapkák alkothatnak kört vagy szabadon kigyózó formát. Virágoknál a virágok szírmainak színei, lepkéknél a lepkék szárnyainak színei alkotnak színsort.
- Szinkavalkád: A kertlapkák olyan sorrendje, amelyben egymás mellett nincsenek azonos színeket tartalmazó kertlapkák. Amennyiben virágokat is kell ezekhez a kertlapkákhoz illeszteni, akkor azok szírmainak színei sem lehetnek azonosak a kertlapka színeivel.
- Kertlapka köve: Minden kertlapkán van egy kör vagy egy hatszög, vagy egy keresztvirág forma, aminek a színe eltér a kertlapka színétől. Ezek a kertlapkák kövei.
- Színkockadobás: Ha több színkockával kell dobni, akkor a kisebb gyermekek egyesével dobják el a kockákat egymás után, a nagyobbak kettesével.



Játékok:

A kert színei:

Előkészületek: Ki kell választani egy színkockát, és színkocka színeivel egyező kőszínű kertlapkákat (3 db).



Játékmenet: A kiválasztott három kertlapkát az asztalra helyezzük, és a gyermek nézheti fél percig. Ezután megfordítjuk a kertlapkákat, úgy, hogy az aljuk legyen felfelé. Ezután a gyermek dob a kiválasztott színekkel, majd emlékezetből ki kell választania, hogy melyik felfordított kertlapka kövének a színe egyezik a dobott színnel. Helyes választás esetén kap egy kisbékát.

A következő gyermekekkel ugyanezt játszuk le. Az a gyermek nyeri a memóriajátékot, aki egy-egy kört követően két kisbékát szerzett.

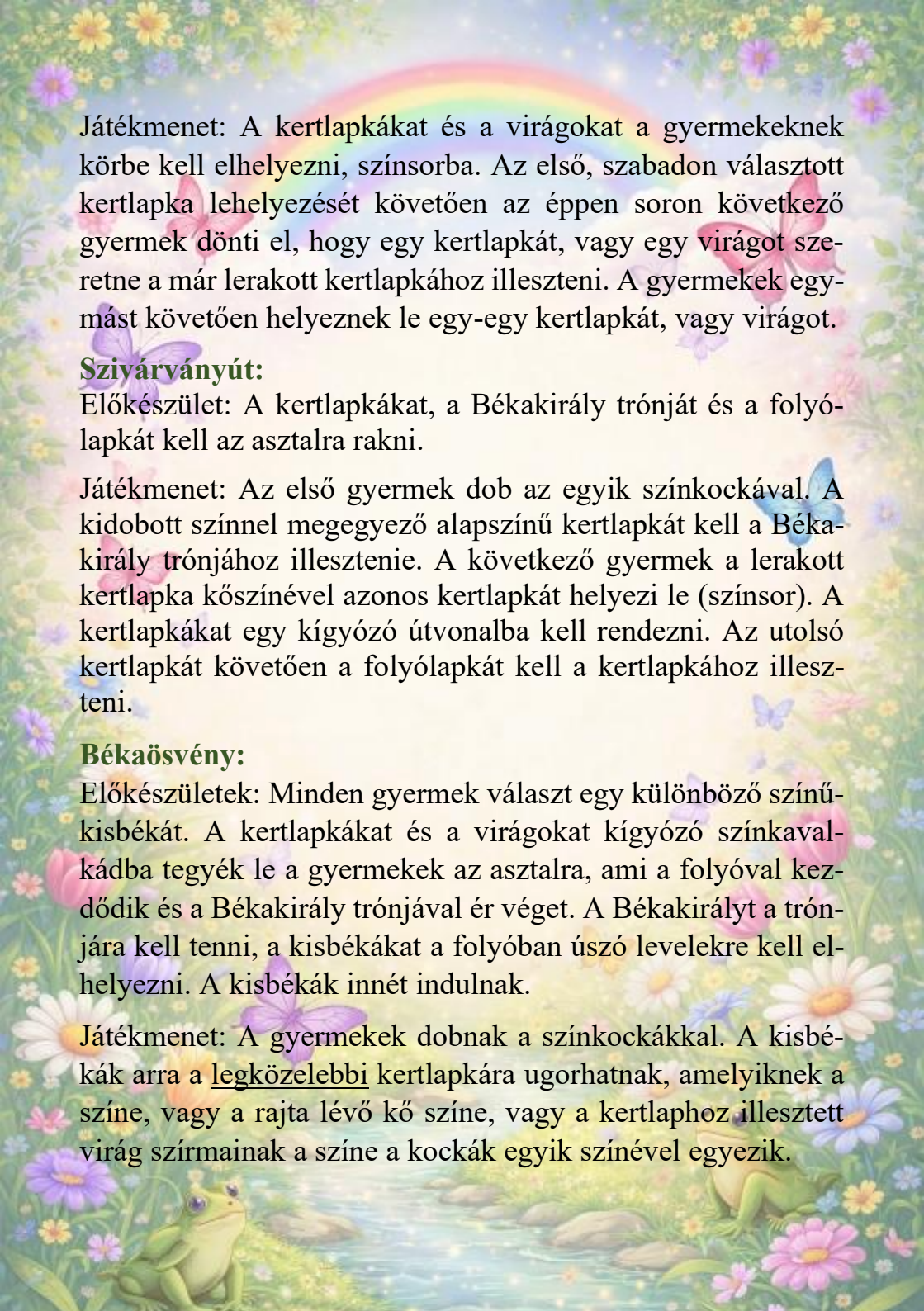
A Békakirály kihívása:

Előkészületek: A lepkéket és a virágokat tegyék ki az asztalra. A Békakirály trónját össze kell illeszteni a folyólappal. Minden gyermek válasszon ki kettő azonos színű kisbékát, és ezt tegye a folyólapkán úszó levelekre egymás után. A Békakirályt az a játékos teszi a trónjára, aki elsőnek dob fehéret.

A Békakirály egy kihívást ad. Például: "Gyűjts össze egy virágot és egy lepkét, aminek a színei sárga és a kék színeket tartalmazzanak!". A gyerekeknek minél gyorsabban meg kell oldaniuk a feladatot. Aki előbb választja ki a megfelelő virágot és lepkét, annak a folyólapjáról az egyik kisbékája átugorhat a Békakirályhoz. Ezután újabb feladatot ad a Békakirály. Az nyer, akinek a második kisbékája előbb ugrik át Békakirályhoz.

Virágos kert:

Előkészület: A kertlapkákat és a virágokat kell az asztalra kitenni a dobozból.



Játékmenet: A kertlapkákat és a virágokat a gyermekeknek körbe kell elhelyezni, színsorba. Az első, szabadon választott kertlapka lehelyezését követően az éppen soron következő gyermek dönti el, hogy egy kertlapkát, vagy egy virágot szeretne a már lerakott kertlapkához illeszteni. A gyermekek egymást követően helyeznek le egy-egy kertlapkát, vagy virágot.

Sziyárványút:

Előkészület: A kertlapkákat, a Békakirály trónját és a folyólapkát kell az asztalra rakni.

Játékmenet: Az első gyermek dob az egyik színekockával. A kidobott színnel megegyező alapszínű kertlapkát kell a Békakirály trónjához illeszteni. A következő gyermek a lerakott kertlapka kőszínével azonos kertlapkát helyezi le (színsor). A kertlapkákat egy kígyózó útvonalba kell rendezni. Az utolsó kertlapkát követően a folyólapkát kell a kertlapkához illeszteni.

Békaösvény:

Előkészületek: Minden gyermek választ egy különböző színű kispékát. A kertlapkákat és a virágokat kígyózó színekavalkádba tegyék le a gyermekek az asztalra, ami a folyóval kezdődik és a Békakirály trónjával ér véget. A Békakirályt a trónjára kell tenni, a kispékákat a folyóban úszó levelekre kell elhelyezni. A kispékák innét indulnak.

Játékmenet: A gyermekek dobnak a színekockákkal. A kispékák arra a legközelebbi kertlapkára ugorhatnak, amelyiknek a színe, vagy a rajta lévő kő színe, vagy a kertlaphoz illesztett virág szírmainak a színe a kockák egyik színével egyezik.

Ahhoz, hogy a kisbéka beugorhasson a Békakirályhoz, az utolsó kettő lapka egyikén kell állnia. Akkor ugorhat be, ha a dobott szín megegyezik annak a lapkának valamelyik színével vagy az ahhoz kapcsolt virág szírmainak a színével, amelyen a kisbéka épp áll.

Az a gyermek nyer, akinek az adott kör végén a kisbékája beért a Békakirályhoz.

A kert színekavalkádja:

Előkészületek: Ki kell választani kettő, három vagy négy színekockát, és a színekockák színeivel egyező kőszínű kertlapkákat.

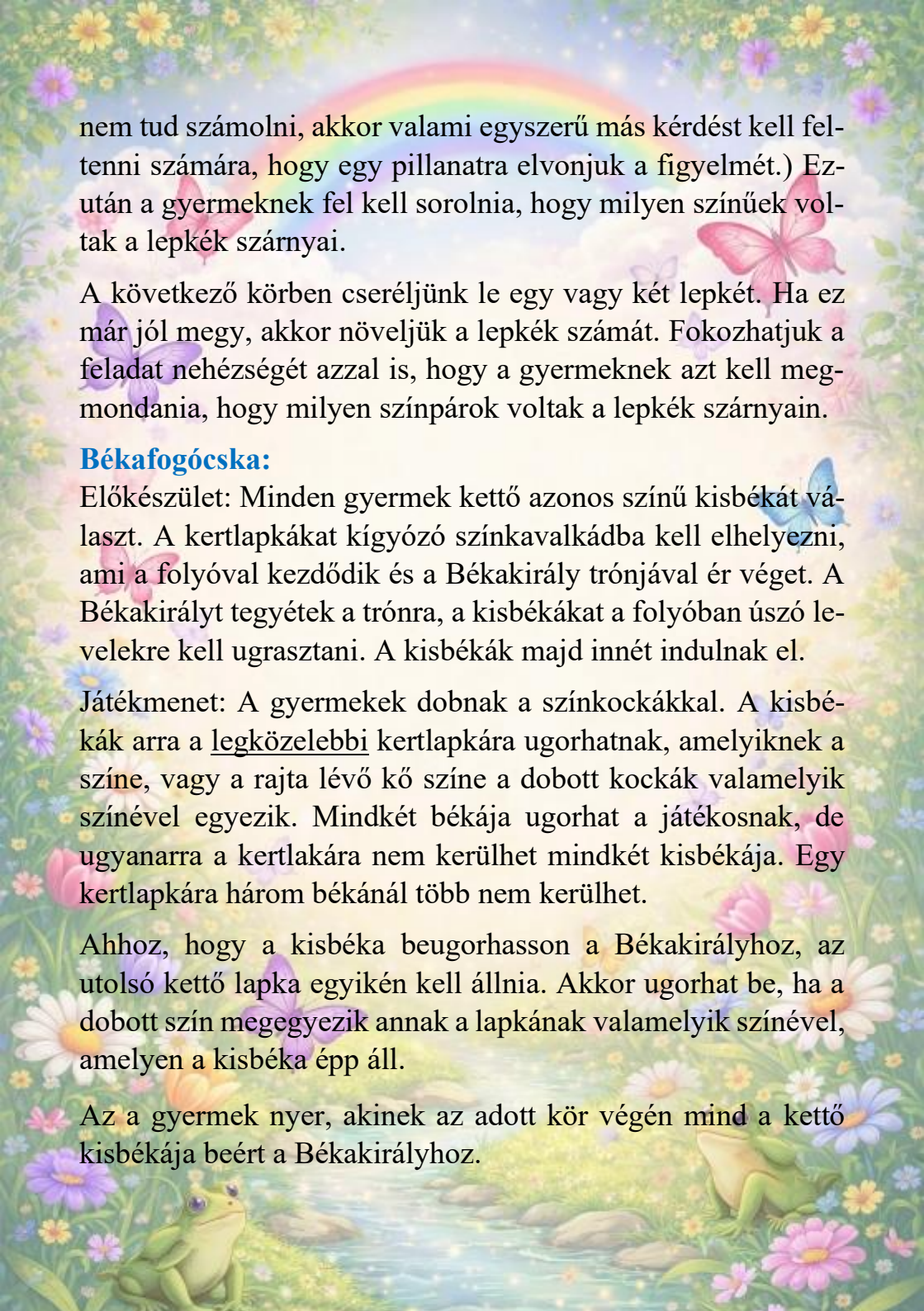
Játékmenet: A kiválasztott hat, kilenc, tizenkettő kertlapkát az asztalra helyezzük, és a gyermek nézheti fél percig. Ezután a megfordítjuk a kertlapkákat, úgy, hogy az aljuk legyen felfelé. Ezután a gyermek válasza ki az egyik színekockát és dobjon vele, majd emlékezetből válasza ki, hogy melyik felfordított kertlapka kövének a színe egyezik a dobott színnel. Helyes választás esetén kap egy kisbékát.

A következő gyermekekkel ugyanezt játszuk le. Az a gyermek nyeri a memóriajátékot, aki egy-egy kört követően két kisbékát szerzett.

Lepkeszárnyak:

Előkészületek: Kiválasztunk három lepkét. Az asztalra rakjuk a játék dobozának tetejét. A lepkéket lerakjuk az asztalra. Kiválasztunk egy vagy kettő virágot. Azt is az asztalra rakjuk.

Játékmenet: A lepkéket fél percig nézheti a gyermek. Ezután, a játék dobozának tetőjével lefedjük a lepkéket, majd megkérdezzük, hogy hány virág van az asztalon. (Ha a gyermek még



nem tud számolni, akkor valami egyszerű más kérdést kell feltenni számára, hogy egy pillanatra elvonjuk a figyelmét.) Ezután a gyermeknek fel kell sorolnia, hogy milyen színűek voltak a lepkék szárnyai.

A következő körben cseréljük le egy vagy két lepkét. Ha ez már jól megy, akkor növeljük a lepkék számát. Fokozhatjuk a feladat nehézségét azzal is, hogy a gyermeknek azt kell megmondania, hogy milyen színpárok voltak a lepkék szárnyain.

Béka fogócska:

Előkészület: Minden gyermek kettő azonos színű kisbékát választ. A kertlapkákat kígyózó színekavalkádba kell elhelyezni, ami a folyóval kezdődik és a Békakirály trónjával ér véget. A Békakirályt tegyék a trónra, a kisbékákat a folyóban úszó levelekre kell ugrasztani. A kisbékák majd innét indulnak el.

Játékmenet: A gyermekek dobják a színekockákkal. A kisbékák arra a legközelebbi kertlapkára ugorhatnak, amelyiknek a színe, vagy a rajta lévő kő színe a dobott kockák valamelyik színével egyezik. Mindkét békája ugorhat a játékosnak, de ugyanarra a kertlapkára nem kerülhet mindkét kisbékája. Egy kertlapkára három békánál több nem kerülhet.

Ahhoz, hogy a kisbéka beugorhasson a Békakirályhoz, az utolsó kettő lapka egyikén kell állnia. Akkor ugorhat be, ha a dobott szín megegyezik annak a lapkának valamelyik színével, amelyen a kisbéka épp áll.

Az a gyermek nyer, akinek az adott kör végén mind a kettő kisbékája beért a Békakirályhoz.

A Békakirály meséje:

Előkészületek: minden játékelemet tegyetek az asztalra, a játék dobozát is.

Játékmenet: A gyermekek találjanak ki egy egy-egy rövid kis mesét a játék elemeivel, és miközben mesélnek, a játék elemeivel játszó az el. A gyermekek egymás meséit is kiegészíthetik, vagy közösen, együttműködve alkotják meg a történetet.

Békakeringő:

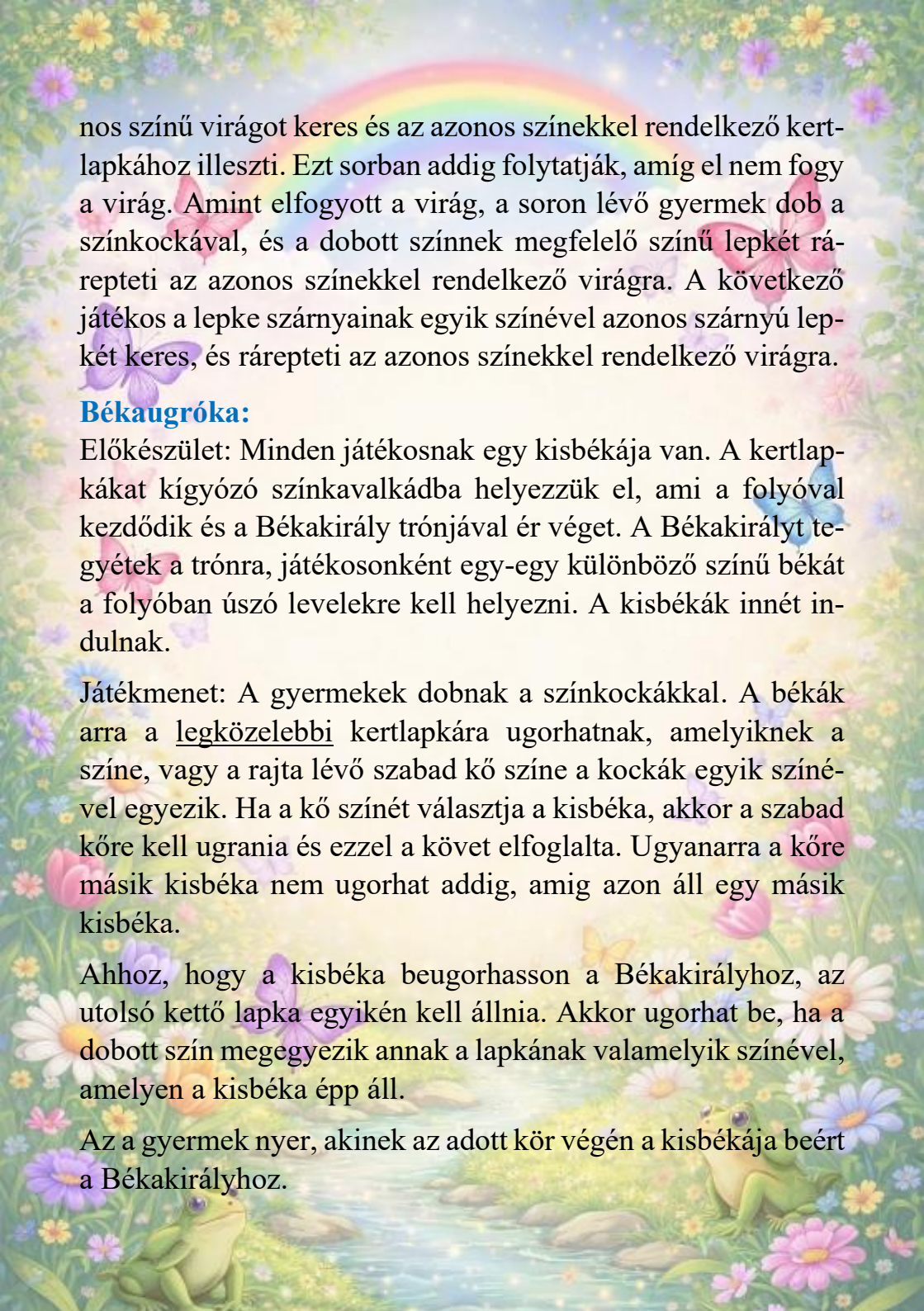
Előkészületek: A kertlapkákat körbe kell építeni. A Békakirályt a trónjára kell helyezni. Mindegyik gyermek választ egy kisbékát. Rövid zenéket kell keresnie a szülőknek.

Játékmenet: Mindegyik gyermek dob az egyik színekockával. A szülő elindítja a zenét. A gyermekek a békáikat a zenére táncoltatják a lapkákon. Ha a zene megáll, a kisbékákat minden gyermeknek az általa dobott alapszínű kertlapkára kell helyezni.

Lepkesor:

Előkészületek: A kertlapkákat, a virágokat és a lepkéket kell kitenni az asztalra.

Játékmenet: Az első gyermek dob az egyik színekockával, majd a dobott színnek megfelelő színt tartalmazó kertlapkát elhelyezi, a többi kertlapkát körben színsorba kell felváltva elhelyezni a gyermekeknek. Ha ez elkészült, akkor a következő gyermek dob egy színekockával, és a dobott színnek megfelelő virágot az azonos színekkel rendelkező kertlapkához illeszti. A következő játékos ennek a virágnak az egyik színével azo-



nos színű virágot keres és az azonos színekkel rendelkező kertlapkához illeszti. Ezt sorban addig folytatják, amíg el nem fogy a virág. Amint elfogyott a virág, a soron lévő gyermek dob a színekkel, és a dobott színnek megfelelő színű lepkét rárepteti az azonos színekkel rendelkező virágra. A következő játékos a lepke szárnyainak egyik színével azonos szárnyú lepkét keres, és rárepteti az azonos színekkel rendelkező virágra.

Békaugróka:

Előkészület: Minden játékosnak egy kisbékája van. A kertlapkákat kígyózó színek kavalkádba helyezük el, ami a folyóval kezdődik és a Békakirály trónjával ér véget. A Békakirályt tegyék a trónra, játékosonként egy-egy különböző színű békát a folyóban úszó levelekre kell helyezni. A kisbékák innét indulnak.

Játékmenet: A gyermekek dobják a színekkel. A békák arra a legközelebbi kertlapkára ugorhatnak, amelyiknek a színe, vagy a rajta lévő szabad kő színe a kockák egyik színével egyezik. Ha a kő színét választja a kisbéka, akkor a szabad köre kell ugrania és ezzel a követ elfoglalta. Ugyanarra a köre másik kisbéka nem ugorhat addig, amíg azon áll egy másik kisbéka.

Ahhoz, hogy a kisbéka beugorhasson a Békakirályhoz, az utolsó kettő lapka egyikén kell állnia. Akkor ugorhat be, ha a dobott szín megegyezik annak a lapkának valamelyik színével, amelyen a kisbéka épp áll.

Az a gyermek nyer, akinek az adott kör végén a kisbékája beért a Békakirályhoz.

Köves békaösvény:

Előkészület: Minden játékosnak egy kisbékája van. Helyezzük le először a folyólapkát, majd egy szabadon választott kertlapkát. Ezután kígyózó színsorba tegyük le a megmaradt kertlapkákat. Az utolsó lapka a Békakirály trónja legyen. Így egy hosszú kígyózó útvonalat kapunk. Minden gyermek egy-egy különböző színű kisbékát tegyen a folyóban úszó levelekre. A kisbékák majd innét indulnak. A Békakirályt az a játékos teszi a trónjára, aki elsőnek dob kéket.

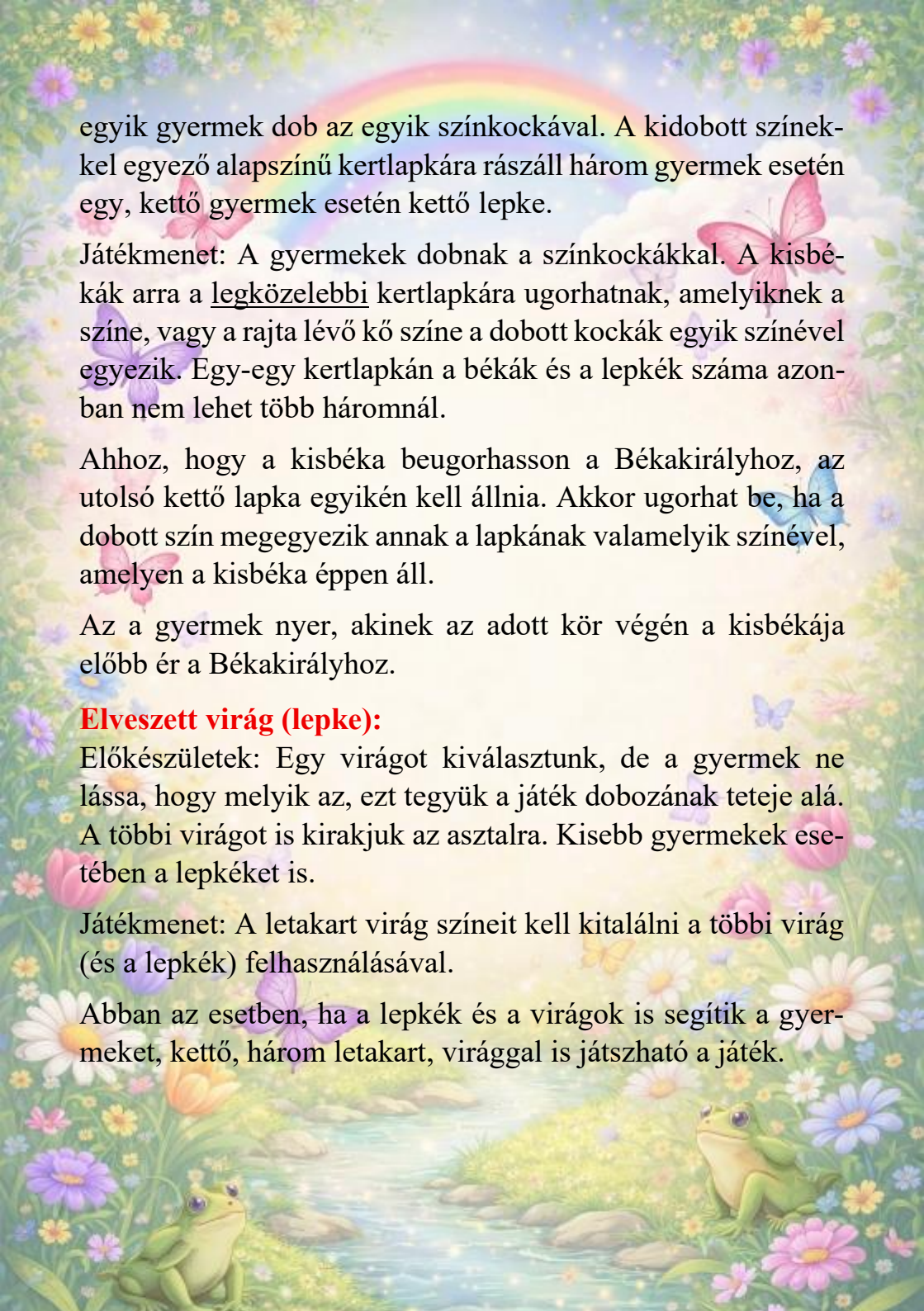
Játékmenet: A gyermekek a jelkockával dobnak. A kisbékák arra a legközelebbi kertlapkára ugorhatnak, amelyiknek köve azonos alakú a dobott jelkocka alakjával. A kertlapkán a kisbékák bárhol állhatnak.

A Békakirály trónjához az utolsó három kertlapkáról lehet átugrania a kisbékáknak, ha olyan jelet dob a gyermek, amilyen alakú kő már nincs a kisbéka előtti kertlapkákon.

Az a gyermek nyer, akinek az adott kör végén a kisbékája előbb ér a Békakirályhoz.

Lepkés békaösvény:

Előkészület: Minden játékosnak egy kisbékája van. A kertlapkákat kígyózó színek kavalkádba helyezzük le, ami a folyólapkával kezdődik és a Békakirály trónjával ér véget. Minden gyermek egy-egy különböző színű kisbékát tegyen a folyóban úszó levelekre. A kisbékák majd innét indulnak. A Békakirályt az a játékos teszi a trónjára, aki elsőnek dob sárgát. Ezután mind-



egyik gyermek dob az egyik színekockával. A kidobott színekkel egyező alapszínű kertlapkára rászáll három gyermek esetén egy, kettő gyermek esetén kettő lepke.

Játékmenet: A gyermekek dobnak a színekockákkal. A kisbékák arra a legközelebbi kertlapkára ugorhatnak, amelyiknek a színe, vagy a rajta lévő kő színe a dobott kockák egyik színével egyezik. Egy-egy kertlapkán a békák és a lepkék száma azonban nem lehet több háromnál.

Ahhoz, hogy a kisbéka beugorhasson a Békakirályhoz, az utolsó kettő lapka egyikén kell állnia. Akkor ugorhat be, ha a dobott szín megegyezik annak a lapkának valamelyik színével, amelyen a kisbéka éppen áll.

Az a gyermek nyer, akinek az adott kör végén a kisbékája előbb ér a Békakirályhoz.

Elveszett virág (lepke):

Előkészületek: Egy virágot kiválasztunk, de a gyermek ne lássa, hogy melyik az, ezt tegyük a játék dobozának teteje alá. A többi virágot is kirakjuk az asztalra. Kisebb gyermekek esetében a lepkéket is.

Játékmenet: A letakart virág színeit kell kitalálni a többi virág (és a lepkék) felhasználásával.

Abban az esetben, ha a lepkék és a virágok is segítik a gyermeket, kettő, három letakart, virággal is játszható a játék.

Békaút:

Előkészület: Minden játékosnak egy kisbékája van. A kertlapkákat kígyózó színekavalkádba helyezzük le, ami a folyólapkával kezdődik és a Békakirály trónjával ér véget. A Békakirályt tegyéték a trónra, játékosonként egy-egy különböző színű békát a folyóban úszó levelekre kell rakni. A kisbékák innen kezdi meg az ugrást.

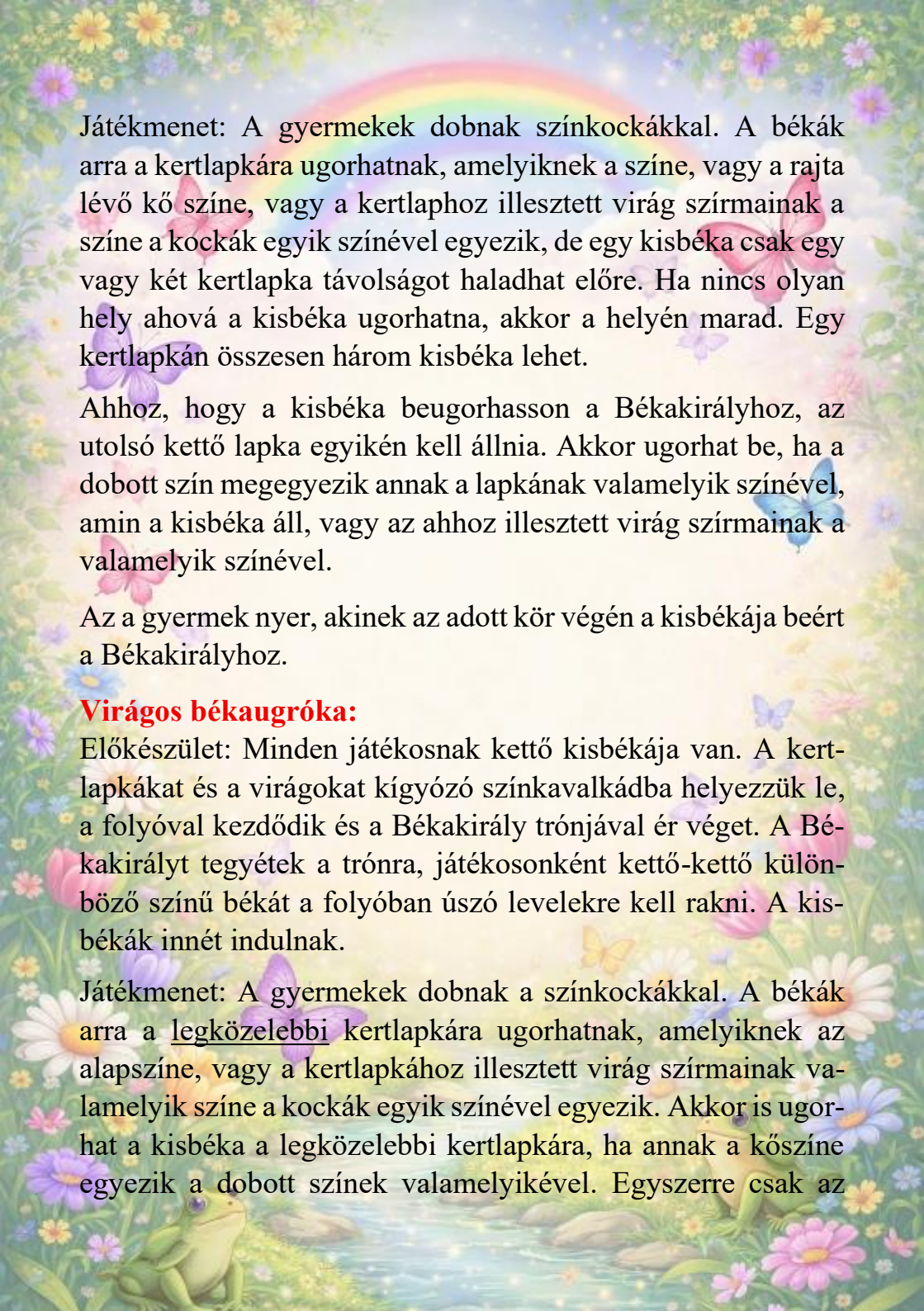
Játékmenet: A gyermekek dobják a színekockával. A kisbékák arra a kertlapkára ugorhatnak, amelyiknek a színe, vagy a rajta lévő kő színe a kockák egyik színével egyezik, de egy kisbéka csak egy vagy két kertlapka távolságot ugorhat előre. Ha nincs olyan hely ahová a kisbéka ugorhatna, akkor a kisbéka nem mozdul.

Ahhoz, hogy a kisbéka beugorhasson a Békakirályhoz, az utolsó kettő lapka valamelyikén kell állnia. Akkor ugorhat be, ha a dobott szín megegyezik annak a kertlapkának valamelyik színével, amelyen a kisbéka éppen áll.

Az a gyermek nyer, akinek az adott kör végén a kisbékája beért a Békakirályhoz.

Virágos békaút:

Előkészület: Minden játékosnak egy kisbékája van. A kertlapkákat és a virágokat kígyózó színekavalkádba helyezzük, ami folyólapkával kezdődik és a Békakirály trónjával ér véget. A Békakirályt tegyéték a trónra, játékosonként egy-egy különböző színű békát a folyóban úszó levelekre kell rakni. A kisbékák majd innét indulnak.



Játékmenet: A gyermekek dobnak színekkel. A békák arra a kertlapkára ugorhatnak, amelyiknek a színe, vagy a rajta lévő kő színe, vagy a kertlaphoz illesztett virág szírmainak a színe a kockák egyik színével egyezik, de egy kisbéka csak egy vagy két kertlapka távolságot haladhat előre. Ha nincs olyan hely ahová a kisbéka ugorhatna, akkor a helyén marad. Egy kertlapkán összesen három kisbéka lehet.

Ahhoz, hogy a kisbéka beugorhasson a Békakirályhoz, az utolsó kettő lapka egyikén kell állnia. Akkor ugorhat be, ha a dobott szín megegyezik annak a lapkának valamelyik színével, amin a kisbéka áll, vagy az ahhoz illesztett virág szírmainak a valamelyik színével.

Az a gyermek nyer, akinek az adott kör végén a kisbékája beért a Békakirályhoz.

Virágos békaugróka:

Előkészület: Minden játékosnak kettő kisbékája van. A kertlapkákat és a virágokat kigyózó színekbe helyezzük le, a folyóval kezdődik és a Békakirály trónjával ér véget. A Békakirályt tegyék a trónra, játékosként kettő-kettő különböző színű békát a folyóban úszó levelekre kell rakni. A kisbékák innét indulnak.

Játékmenet: A gyermekek dobnak a színekkel. A békák arra a legközelebbi kertlapkára ugorhatnak, amelyiknek az alapszíne, vagy a kertlapkához illesztett virág szírmainak valamelyik színe a kockák egyik színével egyezik. Akkor is ugorhat a kisbéka a legközelebbi kertlapkára, ha annak a kőszíne egyezik a dobott színek valamelyikével. Egyszerre csak az

egyik békája ugorhat a játékosoknak, a másik helyben marad. Egy kertlapkán összesen három kisbéka lehet. Előfordulhat, hogy egyik békája sem tud ugrani valamelyik gyermeknek.


Ahhoz, hogy a kisbéka beugorhasson a Békakirályhoz, az utolsó kettő lapka egyikén kell állnia. Akkor ugorhat be, ha a dobott szín megegyezik annak a kertlapkának valamelyik színével vagy a kertlapkához illesztett virág szírmainak valamelyik színével, amelyen a kisbéka éppen áll.

Az a gyermek nyer, akinek az adott kör végén mind a kisbékája beért a Békakirályhoz.

Virágos béka fogócska:

Előkészület: Minden játékosnak kettő kisbékája van. A kertlapkákat kigyózó színekavalkádba rakjuk le a gyermekek, és a folyólapkát tegyék az elejére, a békakirály trónját pedig a végére. A Békakirályt tegyék a trónra, játékosonként kettő-kettő különböző színű békát a folyóban úszó levelekre kell rakni. A kisbékák innét indulnak majd el.

Játékmenet: A gyermekek dobnak a színekockákkal. A békák arra a legközelebbi kertlapkára ugorhatnak, amelyeknek az alapszíne, vagy a kertlapkához illesztett virág szírmainak valamelyik színe a kockák egyik színével egyezik. Akkor is ugorhatnak a kisbékák a legközelebbi kertlapkára, ha annak a közszíne egyezik a dobott színek valamelyikével, és a kövön még nem áll kisbéka. Ilyenkor a kisbéka a kertlapka kövére ugrik, és ezzel elfoglalja azt. Egyszerre csak egy kisbéka állhat egy-egy kövön. Mindkét békája ugorhat a játékosnak (ha tud), de ugyanarra a kertlapkára nem kerülhet mindkettő kisbéka. Egy



kertlapkán összesen három kiséka lehet, ebből az egyik a kövön áll, kettő a kertlapkán. Előfordulhat, hogy a gyermekeknek egyik kisékájaja sem tud ugrani.

Ahhoz, hogy a kiséka beugorhasson a Békakirályhoz, az utolsó kettő lapka egyikén kell állnia. Akkor ugorhat be, ha a dobott szín megegyezik annak a lapkának valamelyik színével, amelyen a kiséka épp áll.

Az a gyermek nyer, akinek az adott kör végén mind a kisékájaja beért a Békakirályhoz.

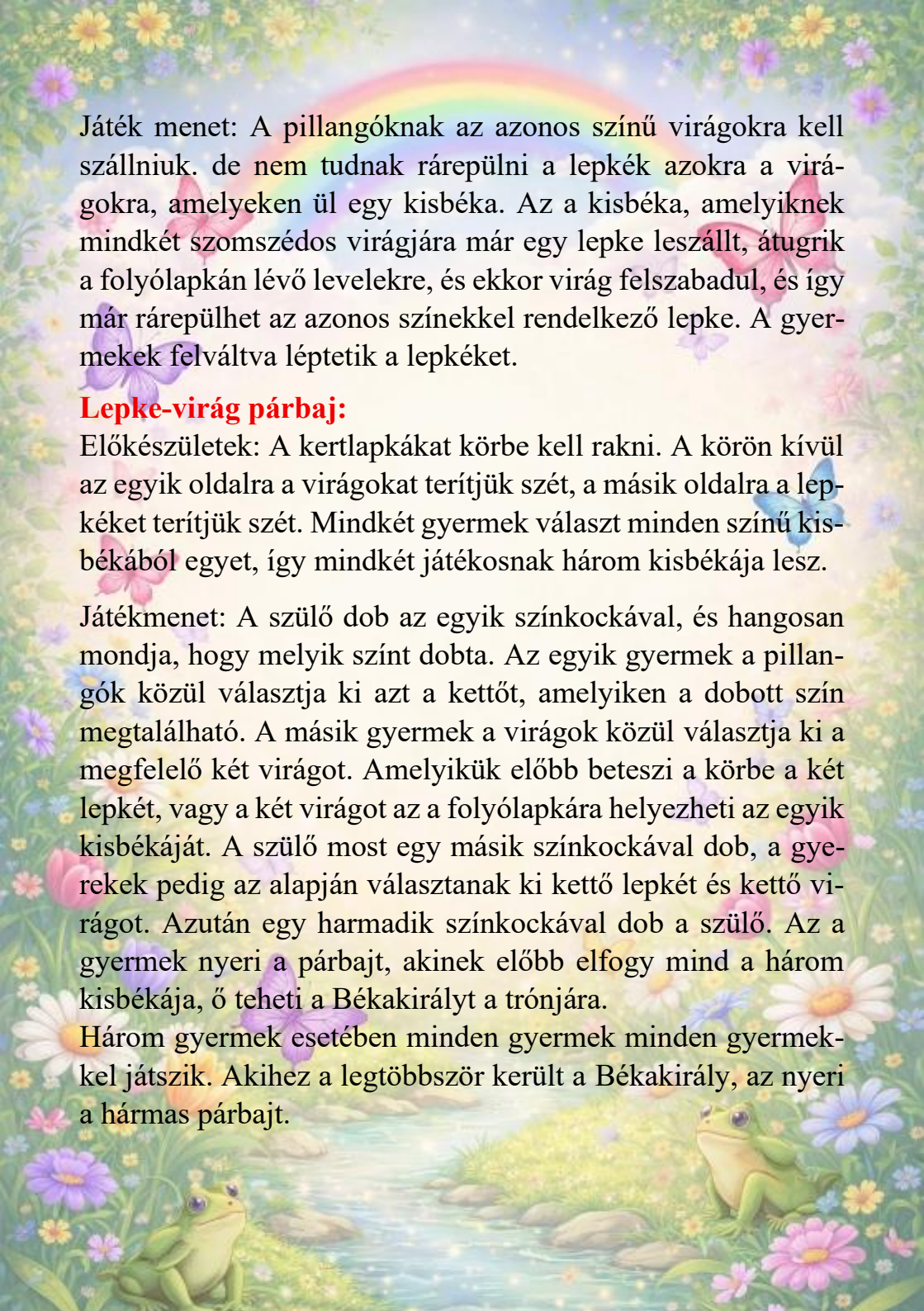
Szárnyaló lepkék:

Előkészületek: A kertlapkákat és a virágokat körbe kell rakni, színsorba. Három lepkét a kert közepébe kell tenni, a többi lepkét olyan virágra kell reptetni, amelyiknek a szirmai színe eltér a lepkék szárnyainak színétől.

Játék menete: A gyermeknek addig kell a lepkéket átrepíteni egyik virágról egy másik szabadon lévő virágra, míg minden lepke a szárnyaival azonos színű virágra kerül. A végén a kertben lévő lepkék is e helyükre tudnak repülni. Egyszerre csak egy lepke repülhet. A nehézséget fokozhatjuk a kert közepébe tett lepkék számának csökkentésével.

Órzött virágok:

Előkészítés: A kertlapkákat és a virágokat kör alakú színekavalkádba kell lehelyezni. Egy-egy kisékát rá kell rakni minden második virágra. A pillangókat középre kell elhelyezni. A folyólapkát a kerten kívül kell lerakni.



Játék menet: A pillangóknak az azonos színű virágokra kell szállniuk, de nem tudnak rárepülni a lepkék azokra a virágokra, amelyeken ül egy kisbéka. Az a kisbéka, amelyiknek mindkét szomszédos virágjára már egy lepke szállt, átugrik a folyólapkán lévő levelekre, és ekkor virág felszabadul, és így már rárepülhet az azonos színekkel rendelkező lepke. A gyermekek felváltva léptetik a lepkéket.

Lepke-virág párbaj:

Előkészületek: A kertlapkákat körbe kell rakni. A körön kívül az egyik oldalra a virágokat terítjük szét, a másik oldalra a lepkéket terítjük szét. Mindkét gyermek választ minden színű kisbékából egyet, így mindkét játékosnak három kisbékája lesz.

Játékmenet: A szülő dob az egyik színekkel, és hangosan mondja, hogy melyik színt dobta. Az egyik gyermek a pillangók közül választja ki azt a kettőt, amelyiken a dobott szín megtalálható. A másik gyermek a virágok közül választja ki a megfelelő két virágot. Amelyikük előbb beteszi a körbe a két lepkét, vagy a két virágot az a folyólapkára helyezheti az egyik kisbékáját. A szülő most egy másik színekkel dob, a gyermekek pedig az alapján választanak ki kettő lepkét és kettő virágot. Azután egy harmadik színekkel dob a szülő. Az a gyermek nyeri a párbajt, akinek előbb elfogy mind a három kisbékája, ő teheti a Békakirályt a trónjára.

Három gyermek esetében minden gyermek minden gyermekkel játszik. Akihez a legtöbbször került a Békakirály, az nyeri a hármas párbajt.

Átkelés a sebes patakon:

Előkészületek: A kertlapkákat kígyózó alakban kapcsolják egymáshoz a gyerekek színsorba. A kertlapkák egyik végére a folyólapkát, a másakra a békakirály trónlapkáját kell illeszteni. A hatodik és hetedik kertlapka közé a Sebes-pataklapkát kell elhelyezni. Játékosonként kettő kisbékát kell letenni a folyólapkán úszó levelekre. A Békakirályt a trónjára kell állítani. A virágokat a kertlapkákhöz kell illeszteni, a lepkéket pedig a virágokra kell reptetni. A virágok és a lepkék sorrendje nem kött.

Játékmenet: A gyermekek a jelkockával és az időjárás kockával dobznak. A gyermek az egyik kisbékájával a legközelebbi dobott jelkocka jelével egyező kertlapkára lép, majd megvizsgálja az időjárás kocka jelét.

Ha az időjárás kocka jele nap (**sárga nap**), akkor egy kertlapkát hátra lép a kisbékájával, mert a tűző napon a kisbékák lassabban tudnak haladni. Előfordulhat, hogy a kisbéka egy kertlapkányit sem tud haladni előre. Abban az esetben, ha a Sebes-pataklapka a kisbéka mögött van, és a gyermek sárga napot dobott, akkor a Sebes-pataklapka előtti kertlapkára kell visszalépnie a kisbékának.

Ha az időjárás kocka jele eső (**kék csepp**), akkor egy kertlapkával előrébb léphet (ez nem kötelező) a kisbékájával, mert az esőben a kisbékák gyorsabban tudnak haladni. Ha a kisbéka előtt a Sebes-pataklapka van, és a gyermek kék esőt dobott, akkor a kisbéka a patakot átugorva a patakot követő kertlapkára lép.

Ha szelet dob az időjárás kockával (**zöld nyíl**), akkor a kisbékája nem tud kiugrani a folyón lévő levélről, nem tud átugrani a Sebes-patak felett és nem tud beugrani a Békakirály trónjához, mert azoknak nagyon felkorbácsolja a vizét a szél, és a nagy hullámoktól félnek a kisbékák. A széljelnek egyébként nincs hatása a kisbékák lépésére.

Amikor egy kertlapkára érkezik egy kisbéka, a játékos elveszi az ahhoz kapcsolódó virágon ülő lepkét, vagy ha már azt egy játékos elvette (akár korábban ő maga), akkor a virágot. Az elvett lepkéket és virágokat a gyermek maga elé teszi.

A Békakirály trónjához az utolsó kettő kertlapkáról lehet átugrania a kisbékáknak, ha olyan jelet dob a gyermek, amilyen alakú kő már nincs a kisbéka előtti a kertlapkákön.

A játék akkor ér véget, ha minden játékos kisbékája beért a célba.

Az a gyermek nyeri a játékot, akinek a kisbékái a legtöbb lepkét és virágot gyűjtötte.




Fontos szülői figyelmeztetés és biztonsági tudnivalók:

A játékelemek anyaga: Ez a társasjáték **3D nyomtatási technológiával** készült, **PLA (politejsav)** anyagból, amely egy biológiailag lebontható, kukoricakeményítőből készült, általában biztonságosnak tekinthető műanyag.

Figyelmeztetések és Használati Útmutató:

1. Fulladásveszély – Apró Alkatrészek!

- 
- A játékot **2 éves kortól** ajánljuk, szülői felügyelettel. A játék apró elemeket (kisbékákat, dobókockát, lepkéket stb.) tartalmaz, amelyek **lenyelve fulladásveszélyt okozhatnak, különösen a 3 év alatti gyermekek számára.**
 - **Soha ne hagyja a 3 év alatti gyermekeket felügyelet nélkül** a játékkal. A játék során mindvégig **aktív szülői felügyelet** szükséges!
 - Még az idősebb, de 6 év alatti gyermekek esetében is kérjük, ellenőrizze, hogy ne vegyenek apró alkatrészeket a szájukba.

2. Ne rágja, ne nyelje le!

- A 3D nyomtatott tárgyak réteges szerkezetűek, ami miatt a szájba vétel, rágás vagy lenyelés **potenciális veszélyeket** rejt. Kérjük, magyarázza el gyermekének, hogy a játék nem élelmiszer.

3. Sérülésveszély – Éles szélek:

- Bár igyekeztünk minden elemet gondosan utólagosan feldolgozni, a 3D nyomtatás során előfordulhatnak **enyhén élesebb szélek vagy kiálló szálak**. Kérjük, minden használat előtt **vizsgálja meg az alkatrészeket**, és távolítsa el az esetleges laza vagy éles részeket.

4. Hőhatás és Tisztítás:

- A PLA anyag **érzékeny a magas hőmérsékletre**. Kérjük, tartsa távol a játékot közvetlen napfénytől, fűtőtestektől, forró felületektől, gőzölő vagy mosogatógép használatától, mivel ez **deformálódáshoz** vezethet.

- Tisztításhoz elegendő egy **enyhén nedves ruha**, vagy szükség esetén antibakteriális törlőkendő használata. Ne áztassa vízbe!

5. Tartósság és törés:

- A 3D nyomtatott alkatrészek erősebb ütésekre vagy leejtésre **eltörhetnek**. Ha egy darab eltörik, **azonnal távolítsa el** a gyermek környezetéből, mivel az éles, törött szélek sérülést okozhatnak.

A szülő felelőssége: A szülő, illetve a felnőtt felügyelő felelőssége a játék rendszeres ellenőrzése, a fent leírt biztonsági előírások betartása, és annak biztosítása, hogy a gyermek az életkorának és fejlettségének megfelelően, biztonságosan használja a társasjátékot.

don Gioco

Rátkai Erika @ Carlo

