

BORIBON,

hogy vagy?



– beszélgetős játék –

érzelmi intelligenciát fejlesztő
kártyajáték 2-6 éveseknek



Kártyák:

24 arcocska kártya

14+2 mesekártya

10+1 kívánságkártya

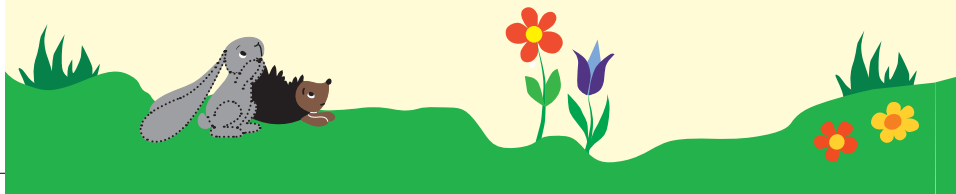


1. JÁTÉK KITALÁLÓS

Minden arcocskából egyet (azaz összesen 12-t) képpel felfordítva tegyük az asztalra. A többit rendezzük pakliba. A soron lévő kisgyerek húz egyet a pakliból, de senkinek nem mutatja meg, csak ő nézi meg a lapot, majd eljátssza, amit a lapon lát. A többieknek fel kell ismerni, hogy melyik arcocskát játszotta, és rá kell csapni a megfelelő kártyára. Aki rácsapott, meg is mondja, hogy mit érez Boribon a képen. Aki leggyorsabban csapott a megfelelő kártyára és mondta el jól, hogy mit jelent az arcocská, az megkapja azt. Ezután a következő játékos húz a pakliból, és folytatódik a játék, míg el nem fogynak a lapok. Aki a legtöbb lapot gyűjtötte, az nyer.

Páros (nehezített) változat

Ezt a változatot ketten játszunk! Most nem terítjük ki az arcocskákat az asztalra, hanem két pakliba válogatjuk, és mindkét gyereknek adunk



egy paklit. Az egyik gyerek húz a paklijából, és eljátssza a párjának, amit lát. A párja ennek alapján megnevezi, hogy milyen érzelmet játszott el a másik. Ha sikerül, megkapja és elteszi a kártyát, ha nem, akkor eldobják a lapot. Majd ő játszik el egy arcocskát a saját paklijából, és a másiknak kell kitalálnia. Aki több kártyát gyűjt, az nyer.

Memóriajáték

Ez a játék a legnehezebb! Keverjük meg a lapokat, és forgassuk le őket. Ahogy más memóriajátéknál, mindig sorban 2-2 lapot felfordítunk, és aki párt talál, az megnevezi, hogy mit érez a képen Boribon, és elviheti az arcocskákat. A játéknak akkor van vége, amikor minden lap elfogyott. Aki több párt gyűjtött, az nyer.





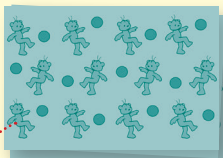
2. JÁTÉK

MI TÖRTÉNT BORIBONNAL?

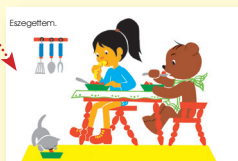
Párosjáték

Ebben a játékban rakjuk az mese- és kívánságkártyákat két külön pakliba. Az arcocskákat tegyük felfordítva az asztalra. A kezdőjátékos húz a mesekártyákból egy lapot, és választ egy arcocskát mellé. Elmeséli mi történt Boribonnal, és mit érez. Ezután a másik játékos kikeres egy kívánságkártyát, és kiegészíti a történetet, majd befejezi az elégedett arcocskával, hogy jelezze, a történetnek jó vége van. Így alkotnak közösen egy történetet. Majd visszateszik a kártyákat, és szerepcserével folytatják a játékot ugyanígy.

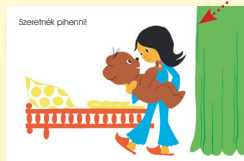




1. JÁTÉKOS



2. JÁTÉKOS



Boribon nagyon sok finom sajtos tésztát evett ebédre, és nagyon elálmosodott.

Annipanni lefektette Boribont. Amikor Boribon felébredt, nagyon jó kedve volt.



3. JÁTÉK

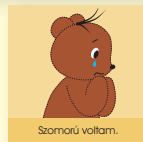
MI TÖRTÉNT MA VELED?

Ezt a játékot az anyukája vagy az apukája játssza a kisgyerekekkel!

Először is terítsük ki a mesekártyákat, és kérjük meg a gyereket, hogy válasszon közülük egyet, ami aznap történt vele. Mesélje el, mi történt vele, majd válasszon egy arcocskát, hogy hogyan érezte magát. Kérdezzessük mi is! (Például: Ízlett, amit ettél vagy nem? A barátaiddal játszottál vagy egyedül? Veszekedtetek?) Nevezzük is meg az érzelmet! (Például: Veszekedtünk a barátommal, mert nem adta oda a játékát. Szomorú voltam.) Ha ilyen módon átbeszéltük a napot, akkor kérjük meg, hogy a kívánságkártyák közül válassza ki, mire vágyik! Fontos, hogy tényleg teljesítsük is a kívánságot.



Ne aggódjunk, ha például mindig az ajándékot választja, akkor nyugodtan csomagoljunk be akár egy szem almát vagy rajzoljunk egy kedves kis képet, a lényeg többnyire a csomagolás és a meglepetés, nem maga a tárgy.



Erre vágyom:





A dobozban találtok három üres kártyalapot:
két mesekártyát és egy kívánságkártyát. Raj-
zoljátok rá a mesekártyára, mi szokott veletek
történni, mit szoktatok nap mint nap csinál-
ni! A kívánságkártyára pedig rajzoljátok le,
mire vágytok sokszor, ami nekünk nem
jutott eszünkbe! Rá is írhatjátok
szüleitek segítségével, hogy
mi van a képen.

Gyártja és forgalmazza a ©Pozsonyi Pagony Kft., 2018
www.pagony.hu

©Marék Veronika Boribon-sorozata alapján
készítette a Pozsonyi Pagony Kft.
Nyomdai előkészítés: Kelényi Gabriella
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére!
Szarmazási hely: EU