

Thinkfun™  
**FRIENDS**

**3+**

3  
JÁTÉKSZINT



**Lombház**  
JÁTÉKSZABÁLY

**Szia!**  
**Bogi Béka vagyok.**



**A szupererőm a SORRENDBE  
HELYEZÉS. A sorrendbe helyezés azt  
jelenti, hogy egyszer te jössz, aztán én!**

**Amikor nagy leszek, TŰZOLTÓ  
szeretnék lenni!**

**Amiket igazán szeretek:  
a TŰZOLTÓAUTÓK, az UJJFESTÉS  
és a TÚRÓGOMBÓC!**

## Ebben a játékban...

Bogi meghívta a barátait a lombházába, és szeretné megmutatni nekik, hogy a sorrendbe helyezés hogyan segít abban, hogy mindenki együtt jól érezze magát. Tegyél be egy barát-zsetont a lombházba, és figyeld, ahogy egy másik barát lecsúszik a csúszdán. Ki lesz a következő?

A játékhoz 3 különböző nehézségi szintű játékmód tartozik. Kezdjétek az 1. szinttel, majd haladjatok tovább a 2. és 3. szintre, amikor a gyermek készen áll egy újabb kihívásra. Kezdődjön a játék!

## A csomag tartalma



**1. szint:**

12 állatpárosító korong



**2. szint:**

12 alakzatpárosító korong



**3. szint:**

12 számpárosító korong



**Lombház**

3 tárolózsák a zsetonoknak

## A játék célja

Bogi és a barátai a lombházban játszanak! Segíts nekik, hogy mindenki sorra kerülhessen, felmásszanak a lombházba, majd lecsússzanak a csúszdán, miközben követed az egyes szintek szabályait.

### MEGJEGYZÉS:

Mindig a színhez tartozó korongokat használjátok.

## 1. szint: Állatpárosító

### Előkészületek:

Fordítsd meg az összes 1. szintű zsetont úgy, hogy a zöld színű szegély legyen felfelé, és terítsd ki őket a faház elé, hogy látsd az összes barátot.

### A játék menete

1. Válassz ki egy barátot, aki elsőként játszhat a faházban!
2. Helyezd ezt a barátzsetont zöld szegéllyel felfelé a faház tetején lévő nyílásba.
3. Most a zseton piros szegélyű oldala bukkan elő, rajta egy újabb baráttal, jelezve, hogy ki a következő. Keresd meg a hozzá illő zöld szegélyű zsetonon ugyanazt az állatot. Ő a következő barát!



A zöld szegélyű teknős megy be először a faházba.



A piros szegélyű víziló előbújik. Keresd meg a hozzá tartozó zöld szegélyű vízilóvat.



A zöld szegélyű víziló következik.

4. Amikor megtaláltad a hozzá illő zöld szegélyű barátzsetont, helyezd be a faház tetején lévő nyílásba.
5. Ismételd addig, amíg az összes barátzseton piros szegélye nem kerül felülre – és NYERTÉL!

## 2. szint: Szín- és formapárosító

### Előkészületek:

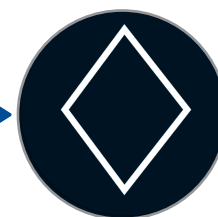
A 2. szint hasonlóan játszódik, mint az 1. szint, azzal a különbséggel, hogy most a zsetonok színét és formáját is párosítanod kell. Most a 2. szinthez tartozó zsetonokat vedd elő, majd az állatos oldalukkal felfelé fordítsd.

### A játék menete:

1. Helyezz be egy tetszőleges barátzsetont a faházba, az állatos oldalával felfelé. Nézd meg, melyik zseton jön ki a csúszdán, és keresd meg a hozzá illő barátzsetont, amelynek ugyanolyan a színe és az alakja. Minden zsetonnak csak egy megfelelő párja van.
2. Ismételd, amíg az összes zseton szín/alak oldala nem kerül felülre – és NYERTÉL!



A csillagos kacska megy be a lombházba.



Egy fekete gyémánt alak jön ki.



Keresd meg a fekete gyémántos barátot, és őt tedd be következőnek a lombházba!

### 3. szint: Számpárosító

#### Előkészületek:

A 3. szint ugyanúgy játszódik, mint a 2. szint, de ezúttal a zsetonokon látható számokat kell párosítanod. Most a 3. szinthez tartozó zsetonokat vedd elő, majd az állatos oldalukkal felfelé fordítsd.

#### A játék menete:

1. Helyezz be egy tetszőleges barátságos állatot a lombházba, az állatos oldalával felfelé. Nézd meg, melyik zseton jön ki a csúszdán. Keresd meg a hozzá tartozó barátságos állatot, amin ugyanaz a szám szerepel, és tedd be a faházba.
2. 2. Ismételd, amíg az összes zseton szín/szám oldala nem kerül felülre – és NYERTÉL!



Az 1-es számú malac megy be először a lombházba

A 10-es szám bukkan elő, keresd meg a barátot, akinél azonos szám van.

A 10-es számú elefánt megy be következőnek a faházba.

#### A játék alkotóiról:

Kim Vandenbrouche díjnyertes társasjáték-feltaláló, aki örömmel ötletel, gondolkodós sétákat tesz imádnivaló irodai kiskutyájával, és új ötleteit férjével és lányával teszteli. Az ő világában minden este játékest!

További fejlesztés: Creative Fold, LLC

## Útmutató felnőtteknek

Bogi Béka szuperképessége a sorba rendezés. A játékok remek lehetőséget nyújtanak arra, hogy a gyerekek játékos formában tanulják meg a sorba rendezés szabályait, miközben különböző készségeiket is fejlesztik. Használd az alábbi tippeket, hogy segíts gyermekednek fejlődni az alábbi területeken:

#### Finommotoros készségek:

A gyerekek gyakorolják a frusztráció leküzdését, miközben egyre ügyesebben bánnak a kis tárgyakkal.

- Hívd fel a figyelmüket fejlődő készségeikre például így: „Ugye már ügyesebben be tudod tenni a zsetonokat a faházba, most hogy gyakoroltál egy kicsit?”
- Próbáld meg a zsetonokat használni arra, hogy sorba rendezzék az 1-től 12-ig terjedő számokat az asztalon! Ez szórakoztató módja a számok gyakorlásának és a sorrendiség megértésének.

#### Párosítás:

- A játékosok kitartást tanulnak, miközben várnak vagy keresik a megfelelő párt!
- Segíts gyermekednek tudatosabbá válni azáltal, hogy felhívod a figyelmét egy olyan pillanatra, amikor nem adta fel, és tovább próbálkozott.



Kezdődhet a játék!



## A ThinkFun® küldetése: Izzítsd az elméd!

A ThinkFun a világ egyik vezető játékgyártó márkája, mely szórakoztató és gondolkodásra ösztönző játékokat készít, amelyek fejlesztik és élesítik az elmét. Legyen szó a gyerekek kíváncsiságának felkeltéséről vagy a családi szórakozásról, innovatív játékaik egyszerre gondolkodtatnak és mosolyt csalnak az arcodra.

[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)



Figyelem! Három éven aluli gyermekek részére nem alkalmas. Fulladásveszély!

Származási hely: Kína

Gyártó: ThinkFun

Importálja: REGIO Játékkereskedelmi Kft.

1119 Budapest Nándorfejérvár út 23-25

[www.regiojatek.hu](http://www.regiojatek.hu)