



# KUTYÁS

## MESEJÁTÉK

### JÁTÉKLEÍRÁS

**A Kutyas Okos Mesejátékkal többféle játék is játszható, és minden esetben a gyerek fejlettségi szintjéhez igazítható.**

A Kutyas Okos Mesejátékkal saját meséket alkothatnak a gyerekek (és a felnőttek). A 7 db bábu, a 12 db helyszínkártya és a 36 db OkosZseton segítségével a mesék száma végtelen, és szárnyalhat a fantázia!

### JÁTÉKOK

#### 1. Alapjáték

2 játékos részére

Előkészületek:

1. A helyszínkártyákat megkeverjük, majd képpel felfelé sorba rakjuk. (pl. 4x3-as elrendezésben)
2. Az OkosZsetonokat megkeverjük, és minden helyszínkártyára teszünk egyet képpel lefelé.
3. A mesélő kiválasztja azt a bábút, amelyik a mese főszereplője lesz.

A játék menete:

1. A mesélő a főszereplő bábuval az első helyszínkártyára lép (a bal felső sarokba). Kezdődhet a mesélés!
2. A mesét úgy kell alakítani, hogy főszereplőt és az adott helyszínt is bele kell szőni a történetbe.
3. Most jön a csavar! A másik játékos, a történet egy tetszőleges pontján, megfordítja az adott helyszínkártyán található OkosZsetont. A mesélőnek az OkosZsetonon található figurát is bele kell szőnie a történetbe. Ha ez sikerült, továbbléphet a következő helyszínkártyára.
4. A mese addig tart, míg a főszereplő bábu az összes helyszínt be nem járta.

#### 2. Meselánc

2 vagy több játékos részére

Ez esetben az előkészületek megegyeznek az Alapjáték előkészületeivel. A játék annyiban módosul, hogy minden helyszínkártyán más játékos folytatja majd a mesét, így a történet még érdekesebb fordulatokat vehet!

A játék menete:

1. Az 1. mesélő a főszereplő bábuval az első helyszínkártyára lép (a bal felső sarokba), és mesélni kezd.

2. A soron következő mesélő, a történet egy tetszőleges pontján, megfordítja az adott helyszínkártyán található OkosZsetont. Az 1. mesélőnek az OkosZsetonon található figurát is bele kell szőnie a történetbe. Ha ez sikerült, a 2. mesélő következik, akinek úgy kell továbbszőnie a mesét, hogy annak a története a következő helyszín-kártyával folytatódjon. Ezután a 3. játékos, majd a 4. játékos következik. Ha ketten játsszátok, újra az 1. játékos jön.
3. A mese addig tart, míg a főszereplő bábu az összes helyszínt be nem járta.

### 3. Fordulatos

2 vagy több játékos részére

#### Előkészületek:

A helyszínkártyákat és az OkosZsetonokat megkeverjük, és egyenlően elosztjuk a mesélők között. A mesélők közösen kiválasztják azt a bábút, amelyik a mese főszereplője lesz.

#### A játék menete:

1. Az 1. játékos letesz egy tetszőleges helyszínkártyát.
2. A 2. játékos elkezd a mesét.
3. A 3. játékos a mese egy tetszőleges pontján letesz az egyik OkosZsetonját a helyszínkártyára képpel felfelé.
4. Miután a 2. játékos sikeresen beleszötte az OkosZsetonon található figurát a történetébe, letesz az egyik helyszínkártyáját a soron következő játékos számára, aki folytatja a mesét.
5. Mindig a soron következő játékos teszi le az OkosZsetont, az aktuális mesélő pedig a sikeres mesélés után a következő helyszínkártyát.
6. A mese addig tart, míg a főszereplő bábu az összes helyszínt be nem járta.

### 4. játék - Visszamesélős

A játékot 1 mesélő és 1 visszamesélő játssza

Egy játékos meséli végig az összes helyszínkártyát az Alapjáték szerint. Ha végzett a mesével, akkor a visszamesélőnek előrről kell elmesélnie az elhangzott történetet lépésről lépésre, helyszínestől, OkosZsetonostól, főszereplőstől.

### 5. játék - Memóriás

2 vagy több játékos részére

A mesélés ugyanúgy zajlik, mint az első 3 játéktípus bármelyikében, azzal a különbséggel, hogyha végeztünk egy helyszínkártyával, visszafordítjuk az azon található OkosZsetonokat képpel lefelé.

Ha vége van a mesének, az 1. mesélőnek meg kell mondania, hogy mi volt az 1. helyszínkártyán található OkosZsetonon. Ha eltalálta, magához veszi. Ha nem találta el, akkor a zsetont a helyszínkártyán hagyja. Ezután a következő játékosnak kell kitalálnia a következő helyszínkártyán lévő zsetonon szereplő figurát. A játék addig tart, amíg az összes zsetont fel nem fordítottuk. Az a játékos nyer, aki a játék végére több OkosZsetont gyűjtött össze.

### Változatok kisebbeknek-nagyobbaknak

A legkisebb játékosok játszhatnak kevesebb helyszínkártyával.

A nagyobbak használhatnak egyszerre több OkosZsetont vagy szereplőt is.

### + 1 tipp szülőknek!

Ha már kipróbáltátok az összes játéktípust, az OkosMese MeseJátékkal akár egyedül is hagyhatod a gyermeked!



A szereplőkről ezen a linken találsz részletes leírást.

**Eresszétek el a fantáziátokat,  
és találjatok ki újabb szabályo-  
kat! Kombináljátok a játékokat!  
Meséljetek önfeledten, legyetek  
kreatívak, meglepőek, és  
játsszatok kedvetek szerint!**



Csatlakozzatok  
az OkosMese közösséghez!

Ha megörökítésre kerül  
a **Kutyás Okos Mesejáték**  
használatából adódó  
boldogság  
és büszkeség, bátran  
használhatóak az **#okosmese**  
**#okosgyerek** **#okosszülő**  
**#ügyesvagyok**  
és a **#dejóegyüttlenni**  
hashtag-ek.





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