



Helstáb Ákos



Tanári kézikönyv

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető	3. oldal
Játékkártyák	4. oldal
A kártyákon levő jelek jelentései	5. oldal
Gombák, növények, mikrobák	7. oldal
Ásványok, trükkök, helyszínek, építmények, kiegészítők	8. oldal
Egyéb jelek:	19. oldal

JÁTEKLEHETŐSÉGEK

Játékok óvodás kortól	9. oldal
1.Vidd el a párját!	
2.Mire gondoltam?	9. oldal
3.Vadmemória	10. oldal
4.Állatmentők	11. oldal
5.Ki vagyok én?	12. oldal
Játékok iskolás kortól	13. oldal
6.Vadászat	
7.Kvíz	13. oldal
8.ACE Ventura – Állati nyomozó	14. oldal
9. Tápláléklánc kereső	15. oldal
10. Halmazok	
11. Villámvadászat	16. oldal
12. Kinek lesz előbb állatkertje	17. oldal

Bevezető

A Vadak Ura kártyajáték egy természettudományos kártyajáték, melyből több, mint nyolcszáz féle lap létezik, lehetőséget adva a különböző természettudományi témakörök játékos feldolgozására. A lapok nem csak kártyajátékok, csoportos játékok, kvízzjátékok alkotói, hanem társasjáték is készült hozzájuk. A különféle játékok lehetővé teszik, hogy minden korosztály, egészen az óvodástól az egyetemistáig megfelelő kihívást találjon benne.

Bár a játék, a játékkártyák felépítése miatt első ránézésre bonyolultnak látszik, a gyerekek hamar kiismerik és könnyen használják.

A játékokhoz készült csomagok nem csak állatokat, növényeket és gombákat, hanem a stratégiai játékokban fontos ásványokat, helyszíneket, építményeket, kiegészítőket és úgynevezett trükk lapokat is tartalmaznak.

Az oktatócsomagok állatokból, növényekből, gombákból, egysejtűekből, baktériumokból és vírusokból állnak. Minden csomag 32 lapot tartalmaz.

A csomagok szabadon keverhetők, variálhatók a foglalkozások jellegétől függően.

Eddig elkészült játéksomagok:

Lombhullató erdők, Füves puszták, Szavannák, Esőerdők, Sivatagok, Hegyvidékek, Háziállatok, Tavak-folyók, Tengerszék-óceánok.

Eddig elkészült oktatócsomagok:

Vizek, vízpartok élővilága (természetismeret 6.)

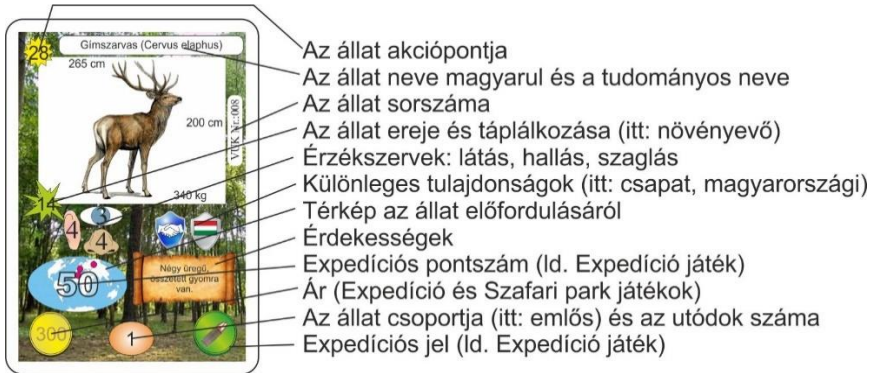
Mérsékelt öv élővilága (biológia 7.)

Halak, Madarak, Emlősök 1, Emlősök 2, (biológia 7.)

Kórokozók (biológia 10.)

Játékkártyák

1. Állatok



Akciópont: a kártya pontértéke.

Sorszám: A játékhoz több száz lap létezik. Ezek sorszáma itt van feltüntetve.

Az állat ereje: Minél nagyobb szám van itt, annál nagyobb méretű/tömegű az állat.

Táplálkozás: a zöld szín a növényevő, a piros a ragadozó, a lila a mindenevő, a kék a rovarevő, a barna a dögevő, a sárga pedig a plankton, vagy humuszt fogyasztó.

Érzékszervek: 0-5 -ig terjedő szám

Különleges tulajdonságok: ld. következő oldal.

Expedíciós pontszám: Minél magasabb, annál ritkább az állat.

Ár: A társasjátékokban van szerepe.

Az állat csoportja: a csoportok színei: Emlős: narancssárga, Madár: szürke

Hüllő: világoszöld, Hal: sötétkék, Kétlábú: világoskék, Ízeltlábú: piros,

Puhatestű: sárga, Féreg: barna, Szivacs: halványsárga, Csalánozó: bíbor,

Őshüllő: lila, Tüskésbőrű: sötétzöld.

Expedíciós jel: Az Expedíció társasjátékban van szerepe.

A kártyákon levő jelek jelentése:

			
Az állat Magyarországon is előfordul	Az állat ásni, vagy túrni szokott élelem után, esetleg üregben él, vagy üreget készít magának.	Az állat éjszaka és nappal is aktív.	Az állat védekezése 1-el nő. Valamiféle páncéllal, vagy védelmi berendezéssel rendelkezik.
			
Mászás: az állat könnyen felmászik fára, vagy falakra.	Téli álmom: az állat a hideg időszakban téli álmomba vonul.	Az állat csapatban, vagy párban él.	Mérgező állat. 1, 2, vagy 3 vérsepp jelzi a mérgezés súlyosságát.
			
Védett állat.	Repülő állat	Úszni tudó, vagy jól úszó állat.	Az állat áttámadhat a védősoron akkor is, ha a központban van és akkor is, ha a határon van.
			
Éjszakai állat.	Ha az állatot építéshez használod, +1-et építhetsz vele minden körben.	A lap gyógyít egy mérgezést, ha felhasználod. Két csepp kettőt gyógyít. A lap a gyógyítás után a gyűjtőbe kerül.	Az állat egy körben kétszer támadhat.



Csapda. A megcsapdázott állat elpusztul.



Csapda. A megcsapdázott állat nem támadhat abban a körben.



Az ilyen jellel ellátott lapokat csak bizonyos feltételekkel lehet leütni. (Itt 8-as erő).



Tengeri állat.



Ha a lap aktív, akkor +1 Ap-t hoz körönként.



Az állatok védekezése 1-el nő.



Az állatok ereje 1-el nő.



Húzó. A játékos +1 (vagy több) lapot húzhat körönként.



Parazita. Körönként 1 Ap-t loophat egy ellentől.



Megakadályozza egy parazita Aplopását.



Dögevő. Ha a gyűjtőben van már állat, akkor az ereje 1-el nő.



Csapdafigyelő. Megnézheti támadás előtt az ellenfele csapdait.



Őrző: ha a központban van, a többi játékos állatait megnézheti.



Őrző: ha a központban van, a többi játékos lapjait megnézheti.



Ha az állat a központban van, a másik játékos kezéből a gyűjtőbe vihet egy lapot.

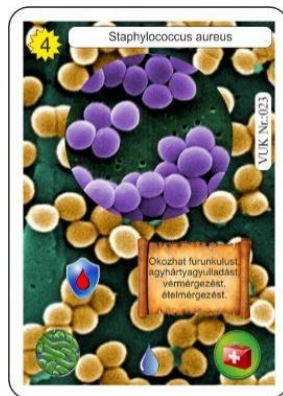


Szimbionta (sárga alapon). A vele egy poszton levő állatok erejét növeli 1-el.

2. Gombák, növények, mikrobák



A gombákat alul középen egy gomba jelzi, míg a növényeknél egy falevél van ugyanezen a helyen. A mikrobáknál itt egy vízcsepp található, de baloldalt alul, ahol a gombáknál és a növényeknél „pénzt” találunk, a mikrobáknál vírus, baktérium, vagy egysejtű (protocista) jel látható.



3. Ásványok, trükkök, helyszínek, építmények, kiegészítők

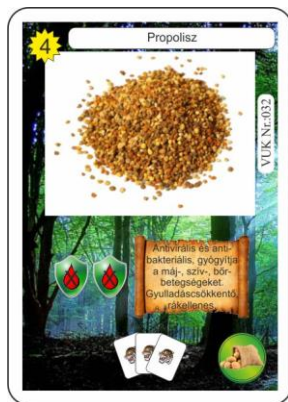


A csapda hatása

Milyen állatokra hat

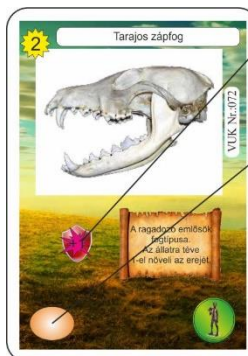
A csapda kivédése

Ugyanígy a helyszínlapok, kiegészítők és építmények is a stratégiai játékban szerepelnek.



A lap hatása

Az itt élő élőlényekre hat.



A kiegészítő hatása

Csak erre az állatcsoportra tehető rá



Ennyi forduló alatt építhető fel

Az építmény hatása

A kipusztult állatokon ez a jelzés látható:



Játékok óvodás kortól

1. Vidd el a párját!

Megfigyelőkészség és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 3 éves kortól

Létszám: 2-6 fő

Játékidő: 10-20 perc

A megkevert és lefordított pakliból minden játékos húz öt lapot.

Az első játékos kiválaszt egy jelet valamelyik kártyáján, majd a lapot leteszi és elmondja, hogy mire gondolt. A többi játékos sorban egymás után tesz rá egy-egy lapot az óramutató járásának megfelelően. Akinek utoljára sikerült a kiválasztott jellel rendelkező lapot rátennie, az viszi a kártyákat. Ezután mindenki húz egy lapot.

A következő fordulót az kezdi, aki az előző körben nyert.

A játékban nem csak az állat kártyák használhatók, hanem a helyszínek (földgömb), csapdák, betegségek, kiegészítők (csont), növények, gombák, építmények is.

2. Mire gondoltam?

Megfigyelőkészség, kommunikáció és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 4 éves kortól

Létszám: 2-6 fő

Játékidő: 10-20 perc

Szükséges: papír, íróeszköz

Barkóba játék a Vadak Ura kártyákkal. A játékosok megbeszélik a sorrendet, majd kiterítik az összes kártyát képpel felfelé. Az első játékos kiválaszt egyet a lapok közül úgy, hogy a többiek közben becsukják a szemüket, majd felírja a papírra. Ezt a lapot kell a többieknek kitalálni.

A játékosok sorban kérdezhetnek egyet-egyet (pl: Mérgező?, Repül?, Állat?, Növény?, Tud úszni?, Téli álmot alszik?, Ásó a jele? stb.). Minden kérdés után egyszer rá is kérdezhetnek. Ha nem találják el a választott lapot, a következő játékos jön.

A válasz csak igen, vagy nem lehet!

A játékot az nyeri, aki elsőként találja ki, hogy a másik melyik lapra gondolt.

3. Vadmemória

Megfigyelőkészség és koncentrációkészség fejlesztő játék

Korosztály: 5 éves kortól.

Létszám: 2-4 fő.

Játékidő: 10-15 perc

A pakliból ki kell válogatni az állat kártyákat és ezekkel a lapokkal lehet játszani!

A játékosok szétszórva lefordítják az összes kártyát. A feladatuk az, hogy egyforma tulajdonságokkal rendelkező lapokat találjanak. Minimum kettő, de maximum négy lapot fordíthatnak fel egyszerre. Ha a felfordított lapok között van olyan tulajdonság, amiben mindegyik megegyezik, akkor megkapják a kártyákat. Ha nincs, akkor vissza kell fordítani! A játék akkor ér véget, ha a lefordított lapok között már nem lehet párt találni.

A játékosok egymás után fordíthatnak az óramutató járásának megfelelően.

4. Állatmentők

Kooperatív játék.

Korosztály: 6 éves kortól

Létszám: 2-4 fő

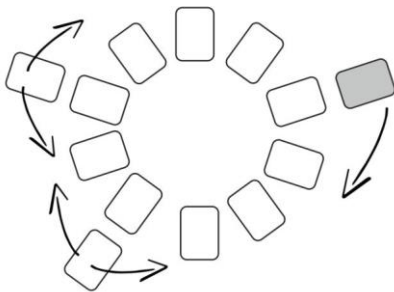
Játékidő: 10-20 perc

Szükséges: dobókocka

A játékosok leraknak körbe legalább tíz lefordított állatkártyát (ld. lent). Ezeket az állatokat kell kiszabadítani. A maradék lap közül választanak maguknak egy állatot. Ezzel az állattal kell kiszabadítaniuk a fogságba esett állatokat. A választott lapot az egyik lefordított állat mellé kell helyezni. Ezután választanak egy állatot, amelyik az orvvadász lesz. Ezt szintén egy lefordított kártya mellé kell helyezni.

A játékosok egymás után dobnak, majd a dobott számot bármilyen irányban a kártyák mellett haladva lelépik. Amelyik állat mellé lépnek, azt fel lehet fordítani. Ha minden játékos lépett, dobniuk kell az orvvadásznak is. Az orvvadász mindig az óramutató járásának megfelelő irányban lép! Amelyik állat mellé lép, azt ismét elfogja, ezért újra le kell fordítani.

Ha az orvvadász olyan mezőre lép, ahol játékos áll, akkor a játékos is fogságba kerül. Ennek a játékosnak is be kell állnia a foglyul ejtett állatok közé. Csak úgy szabadulhat, ha egy játékosára rálép és kiszabadítja! A kiszabadított játékos újra elindulhat, hogy megmentse az állatokat!



Ha egy játékos rálép az orvvadászra, akkor az orvvadász tovább menekül a legközelebbi még fogságban levő állathoz (vagy játékoshoz). A játék akkor ér véget, ha az orvvadász már nem tud hová menekülni, azaz minden állatot (és játékost) sikeresen kiszabadítani.

5. Ki vagyok én?

Megfigyelőkészség, kommunikáció és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 6 éves kortól

Létszám: 2-6 fő

Játékidő: 10-20 perc

Játék előtt érdemes kiválasztani annyi élőlényt, amennyit a gyerekek még meg tudnak jegyezni. Ezután minden játékos húz egy lapot a lefordított, összekevert pakliból, de nem nézheti meg, hogy mit húzott, hanem a homlokára kell tennie. Mindenkinek az a feladata, hogy kitalálja, melyik lapot húzta. Sorban tehetnek fel egy-egy kérdést, amire a többiek igennel, vagy nemmel válaszolhatnak. Ezután tippelhetnek is. Ha nem talált, a következő játékos jön. Az a játékos nyeri, aki elsőként jön rá, hogy melyik kártyát húzta. Ha van idő rá, érdemes kívánni, míg mindenki megfejt, hogy ki is ő.

Játékok iskolás kortól

6. Vadászat

Megfigyelőkészség, kommunikáció, kreativitás és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 7 éves kortól

Létszám: 2-6 fő, vagy 2-6 csapat

Játékidő: 10-20 perc

Activity játék Vadak Ura kártyákkal. A játékosokat/csapatokat meg kell számozni, majd kijön egy játékos és húz egy Vadak Ura kártyát. Nem szabad beszélnie, csak mutogatnia, vagy rajzolni (írni tilos!) szabad. A megoldást be lehet kiabálni, de aki rosszul tippel, az, vagy a csapata arra a fordulóra kiesik a játékból.

7. Kvíz

Megfigyelőkészség, értelmi intelligencia és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 7 éves kortól

Létszám: 2-6 fő, vagy 2-6 csapat

Játékidő: 10-20 perc

A játékosok kapnak két percet, hogy átnézzék a kártyákat. Ezekről fog kérdezni a játékvezető (csapatban), illetve a soron következő játékos (egyéni). A két perc leteltével a kártyákat össze kell keverni, majd a játékos/játékvezető kihúz egy lapot és állításokat mond róla. Ez lehet a lapon levő érdekesség is, de lehet az is, hogy emlős, madár, 3 tojást is rakhat, stb. A lényeg, hogy az állítás igaz legyen. Az a játékos/csapat nyer, aki először mondja ki a jó megoldást. Ha valaki rosszul tippel, abból a fordulóba kiesik.

8. ACE Ventura – Az állati nyomozó

Megfigyelőkészség, kommunikáció és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 7 éves kortól

Létszám: 2-6 fő

Játékidő: 10-30 perc

Ebben a kártyajátékban a játékosok feladata, hogy megtalálják a másik játékos által kiválasztott lapot. A játékot ketten, vagy többen is játszhatják, de minél többen vannak, annál nehezebb a játék és annál tovább tart.

A játék menete:

A játékosok megkeverik a lapokat (minimum 20), majd elhelyezik szabályos rendben az asztalon (pl. 5 sorban 4-4 lapot húsz lap esetében). Minden játékos kiválaszt egy kártyát, amit majd a többi játékosnak meg kell keresnie. Ezt a lapot feljegyzik maguknak úgy, hogy a többiek ne lássák. Ezen később már nem lehet változtatni.

A nyomozás: Minden játékos egymás után mond egy-egy állítást a következő módon:

-A saját maga által választott lapról nem mondhat semmit!

-A többi lap közül kiválaszt egyet és arról mond egy tulajdonságot, majd megmondja, hogy ez a lap milyen távolságban van az ő választott lapjától.

(pl. Az én állatomtól két lapnyira van egy repülni tudó állat, vagy az én állatomtól három lapnyira van egy 100-as értékű állat).

-Ugyanaz a tulajdonság nem szerepelhet kétszer! (Pl. ha már volt repülni tudó, akkor ez a tulajdonság nem szerepelhet többször az állításban.)

-Ha a tulajdonságnak értéke van, akkor azt meg kell nevezni! (Pl. testhossz, erő, pont, érték, tömeg, stb.)

A többi játékosnak a kapott információk alapján kell rájönnie, hogy melyik lap a kiválasztott.

Ha a nyomozó rosszul tippel, akkor egy fordulóból kimarad!

A játékos annál több pontot kap, minél kevesebb kérdésből sikerül kitalálnia a keresett lapot. A játékot az nyeri, akinek három forduló után több pontja van. A maximum kapható pontszám 21. Minden feltett kérdéssel egy pontot veszít a kérdező, illetve ha rosszul tippel, akkor kettőt, mivel egyszer ki kell maradnia.

Példa (ld. lenti három lap): A választott lap mellett éjszakai állat van.

A választott laptól kettővel mérgező állat van.

A játék ideje: 15-20 perc

Választott lap



9. Tápláléklánc kereső

Megfigyelőkészség, értelmi intelligencia és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 8 éves kortól

Létszám: 2-6 fő

Játékidő: 5-10 perc

Ebben a játékban a csapatnak szét kell válogatni a kártyákat élőhely szerint, majd táplálékláncot kell alkotniuk a lerakott lapokból. A táplálékláncok helyességét a játékvezető ellenőrzi.

10. Halmazok

Megfigyelőkészség, értelmi intelligencia és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 8 éves kortól

Létszám: 2-6 fő

Játékidő: 5-10 perc

A játékosok feladata, hogy a játékvezető által meghatározott halmazokba rendezzék a lapokat. Az állatokat például táplálkozás, besorolás, élőhely, vagy szaporodás alapján lehet csoportosítani. A növényeket a besorolásuk, megporzásuk módja, elterjedésük alapján lehet jól halmazokba tenni, de egyéb szempontok is kitalálhatók.

11. Villámvadászat

Megfigyelőkészség, értelmi intelligencia és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 8 éves kortól

Létszám: osztály/2-6 fős csoportok

Játékidő: 5-20 perc

Az első csoport kiválasztott játékosa 60 másodpercet kap, majd sorban felhúzza a lefordított kártyák közül és szavakkal körülírja a húzott lapot. Az élőlény nevét, vagy annak részét nem mondhatja ki! A csapattársainak minél több élőlényt el kell

találnia. Az a csapat nyer, amelyik egy perc alatt a legtöbb élőlényt találja el. Több fordulóban célszerű játszani, hogy minél többen sorra kerüljenek a körülírásban.

Ha a húzott lapot a játékos nem tudja szavakkal leírni, akkor passzolhat és húzhat egy másik lapot. Egyébként a következő lapot akkor húzhatja, ha a csapattársai kimondták az állat teljes nevét.

Nehezebb verzióban csak rajzolni lehet, beszélni nem. Ilyenkor célszerű 2 percet adni. Még nehezebb verzióban csak mutogatni lehet. Ilyenkor legalább 3 percet kell adni.

12.Kinek lesz előbb állatkertje?

Megfigyelőkészség, értelmi intelligencia és koncentrációkészség fejlesztő játék.

Korosztály: 8 éves kortól

Létszám: 2-4 fő

Játékidő: 10-20 perc

Ebben a kártyajátékban a játékosok feladata, hogy benépesítsék az állatkertjüket. A játékban a Vadak Ura kártyajáték állatkártyáit lehet felhasználni. A játékot az nyeri, akinek elsőként sikerül benépesíteni az állatkert összes helyét.

A játék menete:

A játékosoknak egy db 5 állatos, 1 db 4 állatos, 2 db 3 állatos és 2 db két állatos területe van. Egy területre csak olyan állatok helyezhetők, melyeknek van legalább egy közös tulajdonságuk.

A legfiatalabb játékos kezd. Felváltva húznak egy-egy lapot a megkevert, lefordított Vadak Ura pakliból, majd az állatokat elhelyezik a területeken. Ha a kihúzott lapot már sehova nem tudják elhelyezni, akkor vissza kell tenniük a pakli aljára.

Ha a játékos át akarja rendezni az állatkertjét, akkor arra egy fordulót fel kell használnia, azaz abban a fordulóban nem húzhat!

Közös tulajdonság lehet: élőhely (pl. mindegyik él Európában), táplálkozás (pl. mindegyik növényevő), különleges tulajdonság (pl. mindegyik repül),

egyforma érzékszervek (pl. 4-es látás), vagy a közös taxon (pl. mindegyik emlős).

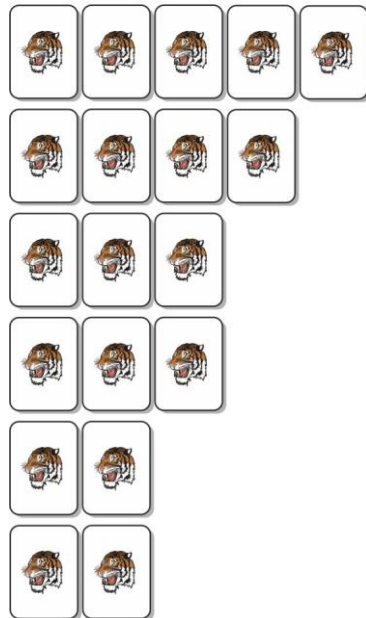
Példák teljes állatkertekre:

1. terület: 5 db Magyarországon élő
2. terület: 4 db európai
3. terület: 3 db repül
4. terület: 3 db mérgező
5. terület: 2 db repül
6. terület: 2 db növényevő

vagy

1. terület: 5 db ragadozó
2. terület: 4 db 5-ös látású
3. terület: 3 db kipusztult
4. terület: 3 db madár
5. terület: 2 db 2-es látású
6. terület: 2 db éjszakai

Az állatkert:





Veszélyes
állat



Távcső



Sátor



Töltény



Térkép



Nagyító



Ásó



Élelmiszer



Kutatóhajó



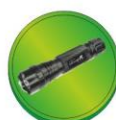
Kötél



Hordó



Motorcsónak



Zseblámpa



Kés



Egészségügyi
készlet



Teherhordó benszülött



Terepjáró

A játékokhoz jó szórakozást kívánunk!



Fehér Sólyom Kiadó
Cím: Pécs, Lőtér dűlő 3.
Honlap: www.fehersolyom.hu
e-mail: fehersolyomkiado@gmail.com
Felelős kiadó: Helstáb Ákos
Telefon: +36 30 3622632