



# Monkies

A Legfincsisztikusabb Banán

Fejlesztő Társasjáték Szabálykönyv

## A játékról

A Mon kies egy kooperatív társasjáték, amelyben 10 játék található (egyenként két szinttel és egy nehezítéssel). A cél az, hogy közösen szerezzük meg a legfincsisztikusabb banánt Trollilla, a gorilla előtt, miközben a feladatok játékosan fejlesztik a gyerekek képességeit.

## Hol volt, hol nem volt...

...volt egyszer egy sziget, Monkiestánia, ahol minden csupa dzsungel volt, az erdőket pedig benépesítették a Monkie-k. A kis Monkie-k okosak, ügyesek, erősek, mindig csapatban dolgoznak, és a kedvenc eledelük a szuperfincsiséges banán. Azonban a legfincsisztikusabb banánból minden évben csak egy darab terem a dzsungel legnagyobb fájának legeslegtetején.

Sajnos ezt a banánt eddig minden évben Trollilla, a gorilla szerezte meg, és teljesen egyedül szokta befalni. Soha senkinek nem adott belőle. Legyetek Ti a legügyesebb Monkie-k, szerezzétek meg a fa megmászásához szükséges tudást, hogy végül Ti falhassátok be a banánok legbanánabbikát, a legfincsisztikusabb banánt.

## Szellemiség

Ez nemcsak egy szórakoztató családi társasjáték, hanem egy képességfejlesztő eszköztár is. A tippek azért születtek, hogy a szülőknek lehetősége legyen színesíteni a játékokat. Ha valamelyik feladat nehézséget okoz, az nem baj, így tudjuk, mit érdemes fejleszteni, és erre lehetőséget is ad a játék. Használd ki őket, igazítsd gyermekedre a tevékenységet, segítsd őt bátran. Csak játsszatok, és élvezzétek az együtt töltött időt. Bár... néha a szülő is megtapasztalja majd, hogy egy egy könnyűnek tűnő feladat igazi kihívást jelenthet.

## Néhány szó az alkotókról

Egy ízig-vérig családi társasjátékot tartasz a kezvedben, abban az értelemben is, ami a készítőket illeti. Egy grafikai tervező, egy tanító-gyógypedagógus és egy 1. osztályos kislány hosszú, közös munkája, amit nagy szeretettel bocsátunk közre. Reméljük sok örömetöket lelitek majd benne.



## Tartalom



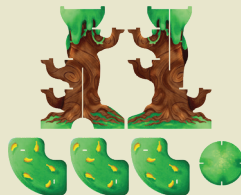
### 4 db Monkie figura

Ők lesznek a játékfigurák. Együtt kell megmászniuk a banánfát. Állítsuk őket a műanyag talpakba.



### 1 db Trollilla, a gorilla

Sajnos ő sohasem osztozik a legfincsisztikusabb banánon. Állítsuk őt is a műanyag talpba.



### 1 db banánfa

2 db törzs, 3 db lomb és 1 db lombkorona. Rakd össze!



### 1 db legfincsisztikusabb banán

A játék fő célja, amit a Monkie-knak közösen kell megszerezniük. Állítsuk bele a műanyag talpba.



### 1 db pörgettyű

1 db alaplóból és 1 db nyílból áll. Megmutatja a Monkie-k következő lépését.



### 10 db feladatkártya

A kártyákról megtudjuk, milyen tudás szükséges a banánfa megmászásához.



### 24 db játékkártya

Sokszor használjuk majd utánzásra, táncolásra, keresgélésre.



### 6 db barátkártya

A Monkie-k barátai, rendkívül szeretnek bújócskázni.



### 4 db színes iránykártya

A színek és irányok jelölésére használjuk majd.



### 3 db minidob

Ezekkel a dobokkal fülelni tanulunk és számolni fogunk.



### 5 db fabanán

Hiszen a banánfákon banán terem.



### 1 db mágneses korong és fogó

Ezekkel eddük a Monkie mancsokat.



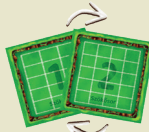
### 4 db állítható színes karkötő

Ezekkel a színes kis karkötőkkel „táncolni” fogunk.



### 16 db fakorong

Figyeljük, pöcköljük és még csúsztatni is fogjuk őket.



### 1 db kétoldalas táblázatos lap

A Monkie-k gondolkodását fogja pallérozni.



### 1 db írható-törölhető lap

Hiszen mókából sosem elég.



### 1 db szivacsos táblafilc

Nyomot hagyni jó móka.



### 2 db kétoldalas matematikai jel

Amivel gyakoroljuk a fejszámolást.

## Előkészületek



**01** Vegyük ki a banánfa részeit, állítsuk össze, és tegyük az asztal közepére. A nagy lombokat bármelyik ágra helyezhetjük, míg a kör alakú elem a fa teteje lesz, ahová a legfincsisztikusabb banán kerül.

**02** Minden játékos vegyen magához egy Monkie-figurát, illesse a talpba, és helyezze a banánfa alá. Tegyük a Monkie-k mellé Trollillát, a gorillát is.

**03** Helyezzük az asztalra a pörgettyűt. Keverjük meg, és rakjuk mellé a 10 db feladatkártyát. A doboz maradjon a közelben, hogy mindig ki tudjuk venni a megfelelő eszközöket.

## Feladatkártya

Feladatkártya címe

Fülelj Monkie!

Szükséges eszközök



2 perc

Időkeret

Első szint



A ledobolt számot kell mutatni.

Második szint



A művelet eredményét kell mutatni vagy 2 dob közé kitenni a < > = jelet.

Gorilla kihívás

Az első vagy második szinten lévő feladatot nehezítsük a gorilla kihívásával.



Trollilla össze akar zavarni, a végén adj hozzá 1-et az eredményhez és azt mutasd.

Emlékeztető leírás

A Segítő dobjon le egy számot vagy egy műveletet, a Monkie pedig tegye annyi ujját az eredményjelzőre, amennyi a megoldás. További info a játékszabályzatban!

## Indulhat a játék

Indulás előtt egyezzzünk meg abban, hogy az **első**, vagy a **második** szinten szeretnénk játszani a Monkie-kkal. Az pörget először, aki utoljára evett banánt, majd a tőle balra ülő játékos folytatja és így tovább. A pörgető játékosat hívjuk „**Monkie**”-nak, aki mindig választ magának egy „**Segítőt**”. Ő lesz a párja az adott feladat vagy a gorilla kihívás során. Ha ketten vagyunk, ez a választás egyértelmű. Az adott feladat **sikeres teljesítése esetén csak a Monkie lép feljebb a fán**.

A Segítő kiválasztása után a **Monkie pörget a pörgettyűn** és a kipörgetett utasítás szerint cselekszik, azaz:



**Húz egy feladatkártyát**, majd a megbeszéltek alapján az első vagy második szintet választva **végrehajta a leírásnak megfelelő játékot** a Segítőjével; sikeres teljesítés esetén, csak a Monkie lép feljebb.



Húz egy feladatkártyát és **a gorilla kihívást teljesíti a Segítőjével**; (olvassd el a választott szinthez tartozó leírást és **egészítsd ki** a gorilla kihívás nehezítésével). Ha nem sikerül teljesíteni a játékot, **Trollilla lép egyet feljebb a fán**.



Gorilla pörgetése esetén a Monkie nem tesz semmit, **Trollilla lép egyet feljebb a fán** és a következő játékos pörget.

Egy lejátszott feladatkártya után a **soron következő** játékos lesz a Monkie. Ő választ magának egy Segítőt, pörget, végrehajta a feladatot, majd feljebb lép és így tovább, amíg minden Monkie Felér a fa tetejére.

### ✓ Sikeres teljesítés

**SIKERES** teljesítés esetén a Monkie **feljebb lép a következő lombra**.

### ✗ Sikertelen teljesítés

**SIKERTELEN** teljesítés esetén a Monkie marad a helyén. Ne feledd! Ha a feladatot Gorilla kihívás közben nem sikerül teljesíteni, Trollilla egyet feljebb lép a fán.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az **összes** kis Monkie felért a fa tetejére még Trollilla előtt. Az utolsó Monkie addig pörget, amíg fel nem ér Ő is. Ha sikerült összedolgozni, gratulálunk, hiszen közösen sikerült megszerezni a banánok legbanánabbikát, a legfincsisztikusabb banánt! Ha azonban Trollilla, a gorilla ért fel előbb, most ő volt a gyorsabb. Több szerencsét legközelebb kis Monkie-k!

## Játékváltozatok

„**Jaj, letörött egy ág**”: Csak egy gyors játékra van idő? Semmi gond! Ha kivesszünk egy lombot, időt spórolhatunk. 3-4 játékos esetén ajánljuk.

**Gyorsításáv**: Ha nincs sok időnk, válasszuk ki a kedvenc játékainkat (vagy akár csak egyet) és játsszunk csak azokkal.



# Pöckölj Monkie!



Finommotorika

Türelem




Szem-kéz koordináció

A szem és a mancs összehangolt munkája fontos a fa megmászásához és a fincsi banán megszerzéséhez.





## Ajáték folyamata

A Segítő vegye elő a színes pályát. A Monkies feliratú kezdősávra helyezzünk **5 db korongot**: ●●●●● (1 db kék, 1 db zöld, 1 db sárga és 2 db piros). Egy-egy korongot **max. háromszor** pöccintve szerezzük meg a szintnek megfelelő pontszámot. Ha egy korong elhagyja a pályát (lerepül vagy kipöckölődik), értéke 0 pontra csökken. A pont akkor érvényes, ha a korongnak több mint a fele a sávban található.

## Feladatok

-  **1. szint:** Gyűjts össze legalább 5 pontot.
-  **2. szint:** Gyűjts össze legalább 10 pontot.
-  **Gorilla kihívás:** Csak a sáv színével **megegyező** korongokat lehet számolni. Sikertelen teljesítés esetén Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép.

## Mikor sikerült?

-  A feladat teljesítésére 2 percedek van.
-  **Sikeres teljesítés:** Ha időn belül elértük a szintnek megfelelő pontszámot.
-  **Sikertelen teljesítés:** Ha nem értük el a megadott pontszámot vagy kifutottunk az időből.
-  **Tipp:** Túl nehéz vagy túl könnyű a feladat? Nyugodtan módosítsátok a pöccintések számát.



# Fülelj Monkie!



Hallási észlelés

Figyelem

Logika

Munkamemória

Monkiestánia dzsungelében minden nesznek jelentősége van, ezért a Monkie-k hallása rendkívül kifinomult.

## Ajáték folyamata

A Segítő számokat dobol le, majd kirakja a szintnek megfelelő matematikai jeleket a dobok közé. Az így alkotott matematikai feladványt a Monkie megoldja, és az ujjával mutatja a végeredményt. Ezt ismételjétek 2 percig.

## Feladatok

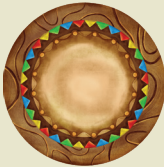
**1. szint:** Csak 1 db sima és 1 db mancsos dobra lesz szükség. Közéjük helyezzétek az egyenlőségjelet (=).



1. A Segítő dobol egy számot (1–10-ig).

2. A Monkie pedig annyi ujját teszi a mancsos dobra, amennyit hallott.

**2. szint:** A Segítő tegye sorba a 3 minidobot. A sor végére kerüljön a mancsos dob, közvetlenül elé pedig tegye le az egyenlőségjelet (=).



1. A Segítő dobol egy számot az első dobbon.

2. A két dob közé beteszi a + vagy - jelet.

3. Dobol egy másik számot a második dobbon.

4. A Monkie számol, és annyi ujját teszi a mancsos dobra, amennyi a végeredmény.

**Gorilla kihívás:** A fejben kiszámolt eredményhez **mindig adj hozzá egyet (+1)**, és ezt a számot mutasd az ujjaddal. Sikertelen teljesítés esetén Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép. **+1**

## Mikor sikerült?

**⌚** A feladat teljesítésére 2 percek van.

**✓ Sikeres teljesítés:** 2 perc alatt max. 2 hiba.

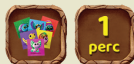
**✗ Sikertelen teljesítés:** 2 perc alatt 3 vagy több hiba.

**💡 Tipp:** Játszatok közben a dobolás tempójával! Hol gyorsabb, hol lassabb lehet a dobolás.

**Extra játék:** A Segítő dobol két számot a két dobbon. A Monkie ezek közé helyezi a megfelelő jelet (>, < vagy =).



# Ne tedd Monkie!



Munkamemória

Hallási észlelés

Figyelem

Feladattudat

A csapatmunkához leleményessé és agyafúrttá kell válniuk a Monkie-knak, hiszen csak így előzhetik meg Trollillát.

## Ajáték folyamata

A Segítő tegye ki az összes barátkártyát! Ezután mondjon színt vagy barátot, a Monkie pedig **NE azokra**, hanem mindig **két másik** kártyára csapjon a kezeivel.

## Feladatok

**1. szint:** A Segítő mondjon 2 színt vagy 2 barátot.



**1. példa:** A Segítő azt mondta, hogy Gyiki és Pötty. Monkie ezekre **nem csaphat rá**, 4 helyes választás marad.



**2. példa:** A Segítő azt mondta, hogy piros és sárga. Monkie ezekre **nem csaphat rá**, 4 helyes választás marad.

**2. szint:** A Segítő mondjon 2 színt és 2 barátot.



**1. példa:** A Segítő azt mondta, hogy Gyiki és Pötty, kék és lila. Monkie ezekre **nem csaphat rá**, 3 helyes választás marad.



**2. példa:** A Segítő azt mondta, hogy Pókica és Csigi, zöld és rózsaszín. Monkie ezekre **nem csaphat rá**, 2 helyes választás marad.

**Gorilla kihívás:** Trollilla keveredést okoz, **most a hallott tulajdonságokra kell csapnia a Monkie-nak**. A Segítő barátot és színt is mondhat! Sikertelen teljesítés esetén Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép.



**1. példa:** A Segítő azt mondta, hogy Pókica és lila. Ezekre **kell** rácsapnia a Monkie-nak. Tehát 2 helyes válasz van!



**2. példa:** A Segítő azt mondta, hogy rózsaszín és sárga. Ezekre **kell** rácsapnia a Monkie-nak. Tehát 2 helyes válasz van!

## Mikor sikerült?

A feladat teljesítésére 1 perccel van.

**Sikeres teljesítés:** 1 perc alatt max. 2 hiba.

**Sikertelen teljesítés:** **Tipp:** Adhattok saját nevet a barátoknak. 1 perc alatt 3 vagy több hiba.

# Egyél Monkie!



Finommotorika

Szem-kéz koordináció




Koncentráció

Egy Monkie-nak igazán erős és ügyes mancsokra van szüksége ahhoz, hogy felmásszon a legmagasabb fára.

## Ajáték folyamata





A Segítő filccel rajzoljon utat a pálya aljától a szájacskáig. Ezután a Monkie a lap alá teszi a mágneses fogót, felülre pedig a mágneses korongot, úgy, hogy azt a fogóval irányítani tudja. Így vezeti végig az úton a „banánt”, bele a Monkie szájába.

## Feladatok

-  **1. szint:** A Segítő egyszerűbb útvonalat rajzoljon fel, és a Monkie 3x vezesse végig a banánt. Ha menet közben lekopik az útvonal, rajzold át, vagy rajzolj egy újat.
-  **2. szint:** A Segítő bonyolultabb útvonalat rajzoljon fel és a Monkie 3x vezesse végig a banánt. Ha menet közben lekopik az útvonal, rajzold át, vagy rajzolj egy újat.
-  **Gorilla kihívás:** A kiválasztott szintnek megfelelően használd az **ügyetlenebb kezedet** a feladat megoldásához. Sikertelen teljesítés esetén Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép.



## Mikor sikerült?

-  A feladat teljesítésére 2 percetek van.
-  **Sikeres teljesítés:** 2 perc alatt sikerül 3x megetetni Monkie-t.
-  **Sikertelen teljesítés:** 2 perc alatt nem sikerült 3x megetetni Monkie-t.
-  **Tipp:** Haladóknak a három alkalommal rajzolhatunk 3 különböző útvonalat is.

Egyszerűbb útvonal példák:



Bonyolultabb útvonal példák:



# Majmolj Monkie!



Munkamemória

Nagyozgás

Vizuális emlékezet

A Monkie-k imádják utánozni egymást, ezzel együtt pedig a memóriájukat is edzik, miközben remekül szórakoznak.

## A játék folyamata



1. A Monkie húz egy lapot, megnézi és megjegyzi a mozdulatot. Lefordítva leteszi a kártyát az asztalra, és bemutatja a mozdulatot.



2. A Segítő húz egy lapot, megnézi és megjegyzi a mozdulatot. Lefordítva leteszi a kártyát az előző mellé, és ő már **két** mozdulatot utánoz (az elsőt és a sajátját).






3. A Monkie folytatja a sort. Megnézi a harmadik kártyát, megjegyzi, lefordítva leteszi a sor végére, és ő már **három** mozdulatot utánoz az elejétől kezdve.







4. Folytassuk a szintnek megfelelően a sort. Ne feledjétek, nem az a lényeg, hogy tökéletesen másoljátok a mozdulatot, inkább nevesetek sokat játék közben!

## Feladatok

-  **1. szint:** Haladzatok felváltva összesen 4 kártyáig.
-  **2. szint:** Haladzatok felváltva összesen 6 kártyáig.
-  **Gorilla kihívás:** Trollilla végig visszafelé szeretné látni a mozgássort, tehát a második kártyától kezdve mindig az utoljára felhúzott kártyán lévő mozdulat utánzásával kezdjétek. Sikertelen teljesítés esetén Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép.

## Mikor sikerült?

-  A feladat teljesítésére 2 percek van.
-  **Sikeres teljesítés:** 2 perc alatt sikerül max. 2 hibával teljesíteni a szintnek megfelelő kártyaszámot.
-  **Sikertelen teljesítés:** Ha kifutunk az időből, vagy 2-nél többször hibázunk.
-  **Tipp:** A kártyák mennyiségét szabjuk magunkra, bátran kísérletezzünk több vagy kevesebb kártyával.

# Agyalj Monkie!



Türelem

Logika

Finommotorika

Koncentráció

Feladattudat

Trollilla, a gorilla kicselezéséhez és lerázásához bizony éles elmére van szüksége egy Monkie-nak.

## Ajáték folyamata

A Segítő helyezze el a különböző színű korongokat a legfelső sorban (az 1. szinten három, a 2. szinten négy színt).

A többi korongot keverve tegye fel a táblára úgy, hogy a „szökősort” végig üres maradjon.

**A cél:** A Monkie-nak minden korongot a saját színének megfelelő oszlopba kell rendeznie.

**Mozgatás:** Egyszerre csak egy korongot szabad csúsztatni (fel, le, jobbra, balra), mindig az éppen üres mezőre lépve.

## Feladatok



**1. szint:** Az 1-es pályát használjátok. Ameddig kell, alkalmazzátok a szökősort.



**2. szint:** A 2-es pályát használjátok. Ameddig kell, alkalmazzátok a szökősort.



**Gorilla kihívás:** Húzd át a szökősort a filccel, mert nem használhatjátok. Ne feledd, **az egyik színből eggyel kevesebbet rakjatok fel**, hogy tudjatok mozogni. Sikertelen teljesítés esetén a Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép.

## Mikor sikerült?



A feladat teljesítésére 2 percetek van.



**Sikeres teljesítés:** Minden korong a saját oszlopába kerül 2 percen belül.



**Sikertelen teljesítés:** Letelik a 2 perc mielőtt a rendezés befejeződik.



**Tipp:** Jól megy a játék? Próbáld meg az ügyetlenebb mancsoddal!

## Példa az 1. szinthez

### Szökőssorral

Használjátok a szökősort a mozgatáshoz! Így sokkal könnyebb megoldani a feladatot.



### Szökősort nélkül

Ilyenkor valamelyik színből eggyel kevesebbet tegyetek a táblára.



**Cél:** Minden oszlopban azonos színű korongoknak kell lenniük.



# Mozdulj Monkie!



Hallási észlelés

Testséma

Nagymozgás

Koncentráció

A dzsungel indáin az igazán fürge és ruganyos Monkie-k tudnak jól manőverezni.

## Ajáték folyamata



1. Tegyük a földre az iránykártyákat a színes felükkel felfelé, egy sorba. A sorrend nem számít.



### 1. szint példa:

Egy mancs pirosra,  
egy láb sárgára.

### 2. szint példa:

Bal mancs pirosra,  
bal láb sárgára.

2. A Segítő mindig új kártyát tesz az asztalra, és az ott található ikonok alapján mozgatja a Monkie-t, aki a kezeit és a lábait a hallottak alapján ráteszi a földön található kártyalapokra. Ezt addig csináljuk, amíg van időnk, vagy elfogy az összes kártya.

## Feladatok



**1. szint:** Ne használjátok a „jobb” és „bal” kifejezéseket.



**2. szint:** Használjátok a „jobb” és „bal” kifejezéseket is.



**Gorilla kihívás:** 2 perc alatt kell teljesíteni az összes játékkártyán lévő mozdulatot. Sikertelen teljesítés esetén Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép.

## Mikor sikerült?



A feladat teljesítésére 2 percet van.



**Sikeres teljesítés:** Ha 2 perc alatt max. 2x hibázunk.



**Sikertelen teljesítés:** Ha 2 perc alatt 2-nél többször hibázunk.



**Tipp:** Ha a jobb és bal megkülönböztetése még nehezen megy, de próbálkoznátok vele, a Monkie bal kezére tegyétek fel a piros karkötőt! Ez segíthet a bal oldal felismerésében.



# Táncolj Monkie!

2  
perc

Figyelem

Nagymozgás

Hallási észlelés

Testséma

Monkiestánia hatalmas dzsungelében a Monkie-k gyakran bolondoznak és imádnak táncolni.

## Ajáték folyamata

1. A Monkie felveszi a karkötőket a kezeire és a lábaira. Mindegy, hogy melyik színt hova teszi.

2. A Segítő takarva tetszőleges irányokba állítja a 4 iránykártyát. (A játékdoboz teteje pont eltakarja ezt a 4 kártyát).


3. A Segítő diktál (szín + irány), amit a Monkie azonnal végrehajt. (Ha a lábán lévő szín lefelé mutat, spicceljen. Ezzel tudja jelezni a lábával a lefelé mutató irányt).





4. Ezt a négyes kombinációt háromszor ismételjük, miközben a Monkie memorizálja.

5. Végül a Monkie-nak egyszer, teljesen emlékezetből kell „eltáncolnia” a 4 elemből álló mozgássort.

## Feladatok


 **1. szint:** A Segítő csak fel-le irányba helyezze a kártyákat. (pl.: kék fel, zöld le, sárga le, piros fel).


 **2. szint:** A Segítő használja a jobbra és balra irányokat is. (pl.: kék fel, zöld le, sárga jobbra, piros balra).


 **Gorilla kihívás:** Hallgasd végig háromszor, és utánózd mind a 4 mozdulatot a helyes sorrendben, majd egyedül mutasd be őket **visszafelé** is kétszer. Sikertelen teljesítés esetén Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép.

## Mikor sikerült?

 A feladat teljesítésére 2 percet van.

 **Sikeres teljesítés:** Ha 2 perc alatt sikerül egyszer emlékezetből is „eltáncolni” a mozgássort.

 **Sikertelen teljesítés:** Ha 2 perc alatt nem sikerül a mozgássort „eltáncolni” a helyes sorrendben.

 **Tipp:** Ha még nehezen megy a jobb és bal megkülönböztetése, akkor a Monkie szemszögéből segítségképpen tehetünk az asztal bal oldalára egy piros korongot, a jobb oldalára pedig egy kéket.

# Figyelj Monkie!



Figyelem

Türelem

Vizuális emlékezet

Koncentráció

A legfincsisztikusabb banán megszerzéséhez a részletek mesterévé kell válnia a Monkie-knak.

## Ajáték folyamata

**1.** A Monkie húzzon **3 barátkártyát**, nézze és jegyezze meg a sorrendjüket, majd a szintnek megfelelő utasítás szerint tegye le őket az asztalra.



2. szinten lefordítva helyezd le a barátkártyákat.



**2.** A Segítő megkeveri a kártyapaklit majd folyamatosan **egyesével** elkezd el egymásra rakni a kártyákat.

**3.** A kártyákon „elbújtak” a kisbarátok. A Monkie feladata az, hogy azonnal megállítsa a Segítőt, **ha megtalálta az első kisbarátot**. Vegye el a kártyát, és tegye az azonos barátkártya fölé.

**4. Fontos! A barátkártyák**

**sorrendjét tartani kell!** (Hacsak Trollilla mást nem akar). Azaz hiába jön egy olyan kártya, amin a második kisbarát szerepel, ha előtte még nem találtad meg az elsőt, nem veheted fel. Ne izgulj, sokan vannak, előbb-utóbb előkerülnek!

**5.** Ha minden kisbarát előkerült, ideje, hogy ellenőrizzük őket. A feladat akkor sikerült, ha Monkie mindenkit megtalált a helyes sorrendben!

## Feladatok



**1. szint:** A 3 barátkártya maradjon felfordítva egymás mellett, hogy **LÁSD** a barátokat.



**2. szint:** A 3 barátkártya legyen lefordítva egymás mellett, hogy **NE LÁSD** a barátokat.



**Gorilla kihívás:** A barátokat **VISSZAFELÉ** kell keresni, a legutoljára felhúzottal kezdve. Ha a végső sorrend hibás, Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép.

## Mikor sikerült?



A feladat teljesítésére 2 perccel van.



**Sikeres teljesítés:** Ha 2 percen belül, helyes sorrendben sikerül megtalálni a kisbarátokat.



**Sikertelen teljesítés:** Ha kifutunk az időből, vagy eltévesztjük a barátot, illetve a sorrendet.



**Tipp:** Ha már jól megy a játék, a barátok számának növelésével emelhetitek a tétet.

# Gyorsulj Monkie!



Finomotorika

Hallási észlelés

Reakcióidő

A fürgeség különösen fontos, hiszen azé lesz a legfincsisztikusabb banán, aki előbb odaér érte.

## Ajáték folyamata

1. A Segítő tegye ki a 4 színes iránykártyát a színes oldalukkal felfelé, és helyezzen mindegyikre egy-egy banánt. Az ötödik banánt a Monkie tartsa a kezében.

2. A Segítő egyesével, **tegye le a színes fakorongokat** az asztalra egymás után.



3. A Monkie feladata az, hogy a kezében lévő banánt mindig azzal a banánnal cserélje ki, amelyik az **éppen lerakott korong színének megfelelő kártyán van.**

4. A játék célja, hogy minél gyorsabban elfogyjanak a korongok.

## Feladatok

**1. szint:** A Monkie **mindig a lerakott korong színének megfelelő** banánra cserélje a kezében lévőét.

**2. szint:** A piros korongnál tilos cserélni (állj meg)! A cserét csak a következő, nem piros színnél szabad folytatni.

**Gorilla kihívás:** A Segítőnek 1 perc alatt kell lepakolnia az összes korongot. Két hiba esetén Monkie a helyén marad, míg Trollilla feljebb lép.

## Mikor sikerült?

A feladat teljesítésére 1 perctek van.

**Sikeres teljesítés:** Ha 1 perc alatt legfeljebb 2 hibát ejt a Monkie.

**Sikertelen teljesítés:** Ha kifutunk az időből, vagy kettőnél többször hibázunk.

**Tipp:** A Monkie korához és gyorsaságához mérten gyorsítsuk vagy lassítsuk a korongok lehelyezésének sebességét.



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

További részletek, kiegészítők, ajándékok