



Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 4-6 játékos részére

A játék tartalma: 3 szett 9 darabból álló átlátszó állatkártya, 3 szett 9 darabból álló színekártya, 30 feladatkártya

A játék célja: Elsőként (csapatként) összegyűjteni 5 feladatkártyát.

A „Twist up” egy kommunikációs csapatjáték. A csapatok egyik játékos megpróbálja elmagyarázni a társának, hogy az adott feladatkártyán látható állat hol és miként helyezkedik el. Az „aktív játékos” természetesen nem láthatja a feladatkártyát, a „mesélő” pedig nem érhet az állat- és színekártyákhoz.

Előkészületek: Alkossunk 2 vagy 3 csapatot, csapatonként 2-2 fővel! A csapatok egyik tagja a „mesélő”, aki az instrukciót adja, a másik az „aktív játékos”, aki a feladatot végrehajtja. A szerepek körönként cserélődnek. Minden csapat elvesz egy 9 állatkártyából és egy 9 színekártyából álló szettet. A csapattársak egymással szemben foglalnak helyet.

A feladatkártyákat pakliba rendezve az asztal közepére helyezzük, képpel lefelé.

A játék menete: A csapatok „mesélői” egyenként húznak egy feladatkártyát, amit csak ők néznek meg, az „aktív játékosok” nem! Ha mindenki készen áll, egy kezdő jelzésre indulhat a játék! A „mesélők” egyszerre, párhuzamosan adják át a legfontosabb információkat saját társuknak, akik igyekeznek helyesen összeilleszteni az állat- és színekártyákat.

Nagyon fontos, hogy a „mesélő” helyes irányba tartsa a feladatkártyát, s úgy adja át az információt, különben az állatkák nem jó irányba fognak tartani!

Csak a „mesélő” beszélhet, az „aktív játékos” figyel és cselekszik, pontosítás céljából sem kérdezhet semmit!

Ahogy egy csapat végez egy feladvánnyal, véget ér a kör, és ellenőrzik az eredményt a feladatkártya segítségével:

- Ha a megoldás helyes, a csapat megkapja a feladatkártyát
- Ha a megoldás hibás, a csapat elveszt egy korábban elnyert feladatkártyát, és az aktuális kártya visszakerül a pakli aljára

Minden el nem nyert feladatkártyát vissza kell tenni a pakli aljára. Új kör kezdődik, melyben a csapattagok szerepet cserélnek.

A játék vége: az első csapat, amely összegyűjt 5 feladatkártyát, megnyeri a játékot.



Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 4-6 játékos részére

A játék tartalma: 3 szett 9 darabból álló átlátszó állatkártya, 3 szett 9 darabból álló színekártya, 30 feladatkártya

A játék célja: Elsőként (csapatként) összegyűjteni 5 feladatkártyát.

A „Twist up” egy kommunikációs csapatjáték. A csapatok egyik játékos megpróbálja elmagyarázni a társának, hogy az adott feladatkártyán látható állat hol és miként helyezkedik el. Az „aktív játékos” természetesen nem láthatja a feladatkártyát, a „mesélő” pedig nem érhet az állat- és színekártyákhoz.

Előkészületek: Alkossunk 2 vagy 3 csapatot, csapatonként 2-2 fővel! A csapatok egyik tagja a „mesélő”, aki az instrukciót adja, a másik az „aktív játékos”, aki a feladatot végrehajtja. A szerepek körönként cserélődnek. Minden csapat elvesz egy 9 állatkártyából és egy 9 színekártyából álló szettet. A csapattársak egymással szemben foglalnak helyet.

A feladatkártyákat pakliba rendezve az asztal közepére helyezzük, képpel lefelé.

A játék menete: A csapatok „mesélői” egyenként húznak egy feladatkártyát, amit csak ők néznek meg, az „aktív játékosok” nem! Ha mindenki készen áll, egy kezdő jelzésre indulhat a játék! A „mesélők” egyszerre, párhuzamosan adják át a legfontosabb információkat saját társuknak, akik igyekeznek helyesen összeilleszteni az állat- és színekártyákat.

Nagyon fontos, hogy a „mesélő” helyes irányba tartsa a feladatkártyát, s úgy adja át az információt, különben az állatkák nem jó irányba fognak tartani!

Csak a „mesélő” beszélhet, az „aktív játékos” figyel és cselekszik, pontosítás céljából sem kérdezhet semmit!

Ahogy egy csapat végez egy feladvánnyal, véget ér a kör, és ellenőrzik az eredményt a feladatkártya segítségével:

- Ha a megoldás helyes, a csapat megkapja a feladatkártyát
- Ha a megoldás hibás, a csapat elveszt egy korábban elnyert feladatkártyát, és az aktuális kártya visszakerül a pakli aljára

Minden el nem nyert feladatkártyát vissza kell tenni a pakli aljára. Új kör kezdődik, melyben a csapattagok szerepet cserélnek.

A játék vége: az első csapat, amely összegyűjt 5 feladatkártyát, megnyeri a játékot.