

# „Ein Sack voller Hafer”

Erstellt: Bertold Bence Berkó

Klasse 5. c.

Szekszárdi Dienes Valéria Általános Iskola

Valéria Dienes Grundschule

## **Tartalomjegyzék:**

1. A játék menete
2. A játék elkészítése
3. Szójegyzék hivatkozással
4. Kártyák
5. Adatok

## 1. A játék menete:

### a. A játék célja:

A játék célja

A Dobble 5-féle mini-játékot tartalmaz. Minden mini-játékban az a lényeg, hogy minél gyorsabban találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal. Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a mindkét kártyán megtalálható szimbólum nevét. Ezután a kártyapárt a választott játéktól függően vagy egy paklira kell tenni vagy el kell dobni.

### b. Játéklehetőségek:

#### - A torony:

Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy lapot. A maradék lapokat képpel felfelé tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli. A játék célja: A játékosok megpróbálják a lehető legtöbb lapot összegyűjteni.

A játék menete: Mindenki egyszerre felfordítja lapját, és megpróbálja megkeresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és a játékos saját kártyáján. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét (például „levél”), elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé saját lapjának tetejére teszi. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy. A játék győztese: A játékot az nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte a paklijába.

#### - A kút:

Előkészületek: Tegyük egy lapot képpel felfelé az asztal közepére. Keverjük meg a maradék paklit, és osszuk szét annak összes lapját egyenlően a játékosok között. Kiosztott lapjaikat a játékosok képpel lefordítva tartják maguk előtt – ez lesz a játékosok saját paklija. A játék célja: A játékosok megpróbálnak a lehető leggyorsabban megszabadulni lapjaiktól. Kezdőállás 3 játékos esetén.

A játék menete: A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a saját paklijukat, és elkezdik keresni azt a szimbólumot, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és saját kártyájukon. Az első játékos, aki kimondja a közös szimbólum nevét (például „gyertya”), saját paklija legfelső lapját a középben lévő lap tetejére teszi. Innen kezdve ez lesz az a lap, amellyel a játékosoknak össze kell hasonlítaniuk saját felső lapjukat. A játék ugyanígy folytatódik egészen addig, amíg valaki meg nem szabadul összes lapjától. A játék győztese: A játékot az nyeri, akinek először fogy el saját paklija összes lapja.

#### - Forró krumpli (előre meghatározott számú kört kell játszani)

Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak képpel lefordítva egy-

egy lapot. A többi lapot egyelőre tegyetek félre. Döntsétek el, hány kört fogtok játszani (legalább 5 kört játszatok). A játék célja: A játékosok célja, hogy minél kevesebb kártyát gyűjtsenek össze a megállapodott számú kör lejátszása után. Ehhez minden körben meg kell próbálniuk megszabadulni kezükben tartott lapjuktól.

A játék menete: A játékosok egyszerre képpel felfelé fordítják a lapjukat, és jól láthatóan tenyerükben tartják őket. Aki megtalálja az azonos szimbólumot saját és egy játékosársa lapján, hangosan kimondja azt (például „szív”), és lapját képpel felfelé ennek a játékosársának tenyerébe teszi. Minden játékos a kezébe tartott lapok közül a legfelsővel játszik, de ha párt talál, akkor az összes lapját átadja játékosársának, és ebben a körben már nem vesz részt tovább. A játék addig folytatódik, amíg az összes lap egyetlen játékos kezébe kerül. Ez a játékos a kör vesztese, és félreteszi az összes lapot – ezeket a lapokat a játék végén kell összeszámolni. Ezután osszunk mindenkinek egy újabb lapot, és kezdődhet a következő kör. A játék vesztese: A játék vesztese az lesz, aki az utolsó kör végére a legtöbb lapot gyűjtötte össze.

- **Szerezd meg mind!**

Előkészületek: Minden fordulóban tegyetek egy kártyát képpel felfelé az asztal közepére, és tegyetek köré annyi kártyát képpel lefelé, ahány játékos játszik. A maradék kártyákat tegyetek félre, a következő forduló során szükség lesz rájuk. A játék célja: A játékosok megpróbálnak minél gyorsabban a többiekénél több kártyát gyűjteni. A játék menete: A játékosok egyszerre (egyidőben) felfordítják a középső kártya körüli lapok egyikét. A játékosoknak meg kell találniuk a középső kártya és valamelyik felfordított kártya közös ábráját. Amint valakinek sikerül, megnevezi az ábrát, megkapja az éppen felfordított kártyát és félreteszi (figyelem: a középső kártyát soha nem szabad elvenni). A játék győztese: Amint az összes felfordított kártyát elvitte valaki, a középső kártyát a pakli aljára kell tenni, és új forduló kezdődik. A játékosok megtartják a megszerzett lapokat. Ha már nincs több kártya a húzópakliban, a játék véget ér, és az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze.

- **A mérgezett alma**

Előkészületek: Keverés után osszunk minden játékosnak egy lapot, amelyet képpel lefordítva maguk elé tesznek. A maradék lapokat képpel felfelé fordítva tegyük az asztal közepére – ez lesz a húzópakli. A játék célja: A játékosok megpróbálják a lehető legkevesebb lapot összegyűjteni.

A játék menete: Mindenki egyszerre felfordítja lapját, és megpróbál olyan szimbólumot keresni, ami egyszerre szerepel a húzópakli felső lapján és egy játékosársa kártyáján. Az első játékos, aki kimondja egy ilyen közös szimbólum nevét (például „fa”), elveszi a húzópakli felső lapját, és azt képpel felfelé ennek a játékosársa lapjainak tetejére teszi. Ez a „mérgezett alma”, az ajándék, melynek senki sem örül igazán. Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. A fenti procedúrát ismételjük egészen addig, amíg a húzópakli el nem fogy. A játék győztese: A játékot az nyeri, aki az utolsó kör végére a legkevesebb lapot gyűjtötte össze.

## 2. A játék elkészítése:

A történet meghallgatása után arra gondoltam, hogy egy dobble-t készítek, mert nem akartam rajzolni és ezzel a játékkal szívesen játszok.

A történettel kapcsolatos képeket töltöttem le, amit mappába rendeztem. A mappát feltöltöttem anyukám számítógépén a google drive-ra és egy script.google.com nevű alkalmazásba linkeltem a drive mappát. Az alkalmazás elkészítette a kártyákat, amit letöltöttem és beszúrtam a dokumentumba. Háromszori mennyiség nyomtatása után kivágtam a kártyákat és lelamináltam. A szabályok ismertetése után indulhat a játék!

## 3. Szójegyzék hivatkozással:

der Steuermann: [https://de.wikisource.org/wiki/Der\\_Steuermann](https://de.wikisource.org/wiki/Der_Steuermann)

der Spinnrad: <https://flinkhand-shop.de/spinnen/spinnraeder/243/ashford-elisabeth-2-spinnrad>

die Schusterwerkzeuge: <https://www.ebay.de/itm/Altes-Schusterwerkzeug-Schuhmacher-Schuster-Werkzeug-Werkstatt-Ausruestung-/293798485101>

die Egge: <https://www.landwirt.com/ez/index.php/kleinanzeigen/anfrage/529374>

der Taler: <https://www.ma-shops.com/raffler/item.php?id=28302>

die Kirche: <http://nagyvofely.hu/tolna/templomok>

die Blume

:[https://www.google.com/search?q=wildblumenstrauß&tbm=isch&bih=754&biw=1496&client=opera&hs=893&hl=hu&sa=X&ved=2ahUKEwiL0Kv\\_tNfuAhXjt6QKHZKCC6oQBxoECAEQOw#imgrc=U-GxoXxQEgWNFM](https://www.google.com/search?q=wildblumenstrauß&tbm=isch&bih=754&biw=1496&client=opera&hs=893&hl=hu&sa=X&ved=2ahUKEwiL0Kv_tNfuAhXjt6QKHZKCC6oQBxoECAEQOw#imgrc=U-GxoXxQEgWNFM)

Kassel:

[https://www.kassel.de/buerger/kunst\\_und\\_kultur/parks\\_und\\_gaerten/wilhelmshoehe/index.php](https://www.kassel.de/buerger/kunst_und_kultur/parks_und_gaerten/wilhelmshoehe/index.php)

Ulmer Schachtel: <https://hu.pinterest.com/pin/514958538623492163/>

die Donau: <http://mozs.blogspot.com/2012/10/setak-tolnan-holt-dunanal.html>

die Kutsche:

[https://www.pinterest.com.au/pin/333688653631894172/#details?amp\\_client\\_id=amp-cqjzAvG5jEWE3mwtY8C6YQ&mweb\\_unauth\\_id=136076d4f1e549549c65b188c5aefaad&amp\\_url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.com.au%2Famp%2Fpin%2F333688653631894172%2F](https://www.pinterest.com.au/pin/333688653631894172/#details?amp_client_id=amp-cqjzAvG5jEWE3mwtY8C6YQ&mweb_unauth_id=136076d4f1e549549c65b188c5aefaad&amp_url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.com.au%2Famp%2Fpin%2F333688653631894172%2F)

der Bibel: <https://www.zvab.com/Bibel-ganze-Heilige-Schrift-Alten-Neuen/8924599017/bd>

der Hafersack: <https://de.dreamstime.com/stockfotos-getreide-im-sack-image36369213>

Játékszabály: <http://jatekdij.hu/tartalom/tarsasjatek/Dobble.pdf>

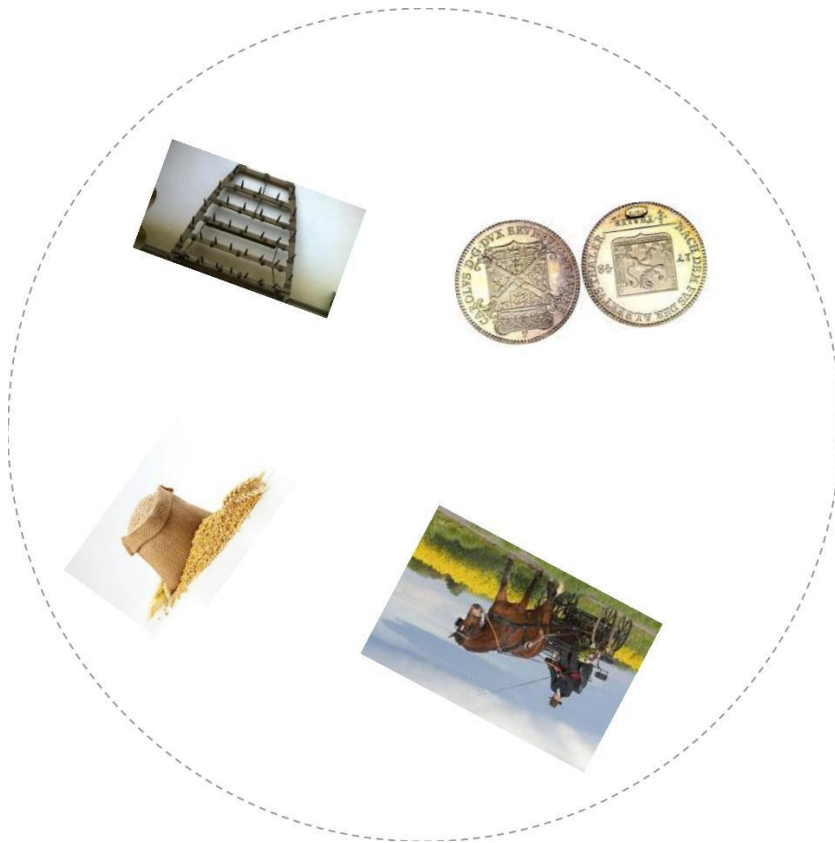
#### 4. Kártyák:













## **5. Adatok:**

Készítette: Berkó Bertold Bence

Beküldő: Szekszárdi Dienes Valéria Általános Iskola

Valéria Dienes Grundschule

7100 Szekszárd, Szent-Györgyi Albert utca 6.

[titkarsag@dienessuli.hu](mailto:titkarsag@dienessuli.hu)

74/511-471

Felkészítő: Mikola Péterné