



Zubály Sándor

# Okos kertész

Szabálykönyv és  
feladatgyűjtemény



*Gondoskodó játékok*





## TARTALOM

<b>Vidám játékok okos kertészeknek .....</b>	<b>3</b>
<b>A doboz tartalma .....</b>	<b>3</b>
<b>Ki melyik játékváltozatot próbálja ki először?.....</b>	<b>3</b>
<b>Előkészületek a játékokhoz .....</b>	<b>4</b>
<b>Általános szabályok .....</b>	<b>4</b>
<b>Játékváltozatok .....</b>	<b>4</b>
Óvodásoknak .....	4
<i>Ügyes manócsapat</i> .....	4
Iskolásoknak .....	5
<i>Vidám kertésziskola</i> .....	5
<i>Szerencsés kertész</i> .....	6
<i>Szerencsés kertész fejtörő</i> .....	7
A családnak vagy baráti társaságnak.....	7
<i>Okos kertész</i> .....	7
<i>Gyors kertész</i> .....	8
<b>1. szintű feladatok .....</b>	<b>10</b>
<b>2. szintű feladatok .....</b>	<b>15</b>
<b>3. szintű feladatok .....</b>	<b>20</b>
<b>4. szintű feladatok .....</b>	<b>25</b>





## OKOS KERTÉSZ

### **Vidám játékok okos kertészeknek**

Az „Okos kertész” egy különleges logikai játékgyűjtemény. Egyszerre rejt fejtörőket az egyszemélyes logikai fejlesztőjátékok szerelmeseinek, ugyanakkor társasjátékokat is az egész családnak. A feladat kezdetben egyszerű: virágokat kell elhelyezni a virágágyásba úgy, hogy a színek és formák jól illeszkedjenek. A nagyobbak feladványaiban és társasjátékaiban azonban egyre komolyabb kihívást jelent az okos kertészkedés.

Az alapötlet a Gémklub játékötlet pályázatának egyik nyertese. A játékváltozatokat tapasztalt játékfejlesztők dolgozták ki, pedagógusok, pszichológusok tesztelték, természetesen gyerekekkel.

### **A doboz tartalma**

1 db kétoldalas tábla

12 db viráglapka (2-2 db az 1, 2, 3, 4, 5, 6 virágot mutató lapkákból)

1 db dobókocka

1 db játékszabály (társasjáték szabályváltozatokkal és 48 feladvánnyal)

### **Ki melyik játékváltozatot próbálja ki először?**

A játékszabályokat 4 csoportba osztottuk: óvodásoknak, iskolásoknak és az egész családnak való társasjátékokra, illetve egyszemélyes fejtörőkre. Az óvodások és iskolások játékainak esetében fontos, hogy hasonló korú és képességű gyerekek játsszanak egymással. A „Szerencsés kertész” a legalkalmasabb kifejezetten iskolásoknak a matematikai alpműveletek játékos gyakorlására. A családi játékokat gyerekek és felnőttek hasonló eséllyel játszhatják, de itt is van jelentősége annak, hogy milyen gyakorlottak az egyes játékosok. Az „Okos kertész” az a játék, amit 7 éves kortól bárki hamar játszani tud, de az idősebb és gyakorlottabb játékosok tudják igazán kihasználni a taktikai lehetőségeit. 9 éves kortól kifejezetten ezt ajánljuk! Ezenkívül a szabályfüzet végén 4 fokozatban nehezedő, egyszemélyes feladványok is találhatóak. Ezek közül az első 3 fokozatot óvodás kortól ajánljuk, míg a 4. szint feladványai közt néhány nagyobb gyerekeknek és felnőtteknek is fejtörést okozhat.



3





## ELŐKÉSZÜLETEK A JÁTÉKOKHOZ

Minden játékot a következőképpen készítünk elő:

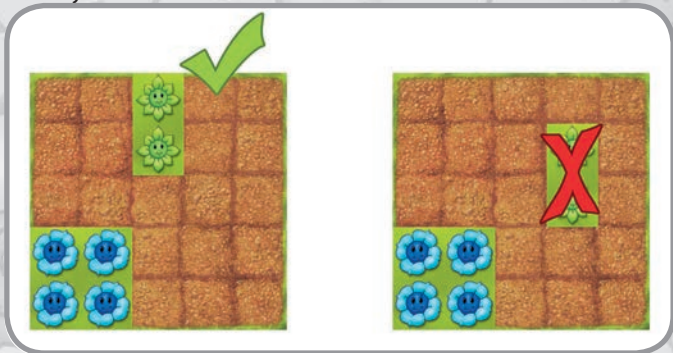
A doboz alsó részébe behelyezzük a táblát úgy, hogy az üres kertet mutassa. Külön szerepel a szabályban, hogyha neheztésként a bogaras oldallal felfelé kell használni a táblát.

A viráglapkákat a tábla mellé helyezjük, hogy mindenki számára egyformán láthatók és elérhetők legyenek.

## ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

A játékosok viráglapkákat helyeznek a táblára, és így beültetik a kertet virágokkal. Minden lapkának legalább egy virággal kapcsolódnia kell a kert széléhez vagy egy már betett lapka virágaihoz, anélkül, hogy a már beültetett lapkákat elmozdítanánk, vagy bármelyiket (részben vagy egészen) lefednénk.

A játékszabályok végén nehezítési lehetőségeket is megadunk, melyek az alapszabályok betartása mellett érvényesek. Érdeemes külön-külön kipróbálni a nehezítő szabályokat, és a játékosok gyakorlottságától függően akár többféle nehezítést is lehet kombinálni. Fontos, hogy a játékosok a játék elején egyértelműen állapodjanak meg, melyik változat érvényes!



## JÁTÉKVÁLTOZATOK

### ÓVODÁSOKNAK

#### ÜGYES MANÓCSAPAT

*Kooperációs (együttműködős) játék*

*1–5 játékosnak*

*3 éves kortól*

A játékot néhány alkalom után már akár egyedül is játszhatják a gyerekek, de kezdetben elkél a felnőtt segítsége. A felnőtt készítse elő a játékot (lásd „Előkészületek a játékhoz”), és mondja el a szabályt egy kis történetbe, mesébe illesztve:

„A virágkertész elment aludni. A játékosok kis manók, akik segítenek neki a virágoskertet teljesen beültetni, hogy egyetlen üres hely se maradjon.”

A gyerekek rögtön elkezdik berakosgatni a viráglapkákat a kertbe. Együtt játszanak, együtt próbálják kitölteni a kertet virágokkal.

*Megjegyzés: természetesen kialakul az „erőviszonyok” szerinti dominancia. Kezdetben csak arra kell ügyelni, hogy mindenkinek legyen alkalma betenni virágot a kertbe.*

A játék akkor ér véget, ha sikerült a lapkákkal teljesen kitölteni a kertet, úgy, hogy egyetlen hely sem maradt üresen.

Amikor a játék működését már ismerik a gyerekek, akkor fokozatosan el lehet kezdeni az első „társasjátékos” szabály bevezetését: a játékosok sorban követik egymást, és mindenki egy-egy viráglapkát tehet le a táblára.



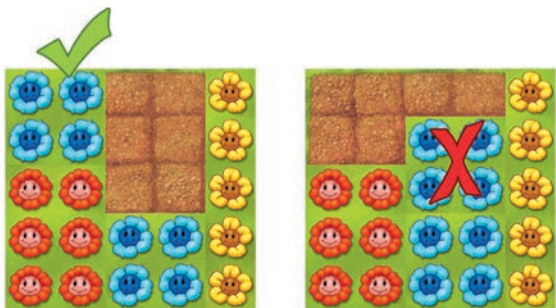


## Nehezítések gyakorlott gyerekeknek 4–6 éves kortól

**Első nehezítés:** a soron következő játékos kiválaszt egy viráglapkát a közös készletből, majd azt a szabályok szerint beülteti a kertbe. Nem szabad áthelyezni már betett lapkát! Ha a játékos nem tud viráglapkát betenni a közös készletből a kertbe, az üres helyekre, akkor kivessz egy viráglapkát a kertből, és visszateszi a közös készletbe.

*Megjegyzés: a gyerekeknek rá kell jönniük, hogy milyen viráglapkát kell kivenni a kertből ahhoz, hogy ezzel elősegítsék a játék sikeres befejezését.*

**Második nehezítés:** újabb szabály a viráglapkák lerakásakor, hogy nem szabad megegyező színű virágokat egymás mellé letenni.



## ISKOLÁSOKNAK

### VIDÁM KERTÉSZISKOLA

Kooperációs (együttműködős) játék

1–5 játékosnak

6 éves kortól

Ajánlott iskolai előkészítésnek és alsósoknak a számfogalom, valamint az összeadás és kivonás műveletek gyakorlására.

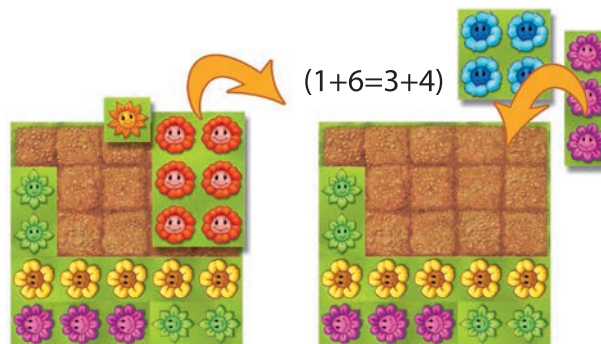
A játékosok megpróbálják a kertet virágokkal beültetni, hogy egyetlen üres hely se maradjon. A legidősebb játékos kezdi a játékot.

A soron következő játékos kiválaszt egy tetszőleges viráglapkát a közös készletből, és beteszi azt a kertbe.

Ha nincs olyan a közös készletben, amit a kertben az üres helyekre be lehetne tenni, akkor kivethet egy vagy kettő viráglapkát a kertből, és helyette betehet egy vagy kettő viráglapkát. Megteheti azt is, hogy ugyanazt vagy ugyanolyan viráglapkát tesz vissza a kertbe, mint amelyet kivett, egy másik helyre. A játékos választhat, hogy egy lapkát vesz ki és kettőt tesz a kertbe, vagy két lapkát vesz ki és egyet tesz be, illetve kettőt vesz ki és kettőt tesz be, de van egy fontos feltétel: a kivett és betett lapokon a virágok számának összesen meg kell egyeznie!

A kertből kivett virágok visszakérülnek a közös készletbe. A játékosok segíthetnek egymásnak. Ha sikerül a kertet teljesen kirakni virágokkal, mindenki nyert.

Ha olyan helyzet alakul ki, hogy sehogyan sem lehet maradéktalanul kirakni a virágokkertet, akkor csak tapasztalatot szereztek a játékosok, és újra kell kezdeni a játékot, ha nyerni szeretnének.





## Nehezítések gyakorlott kertészeknek

**Első nehezítés:** újabb szabály a viráglapkák lerakásakor, hogy nem szabad megegyező színű virágokat egymás mellé letenni.

**Második nehezítés:** a játéktáblát a bogaras felével fordítjuk fölfelé! Bogaras helyekre nem szabad a bogár színével megegyező színű virágot tenni. Vigyázat, az első nehezítéssel együtt csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk!

## SZERENCSES KERTÉSZ

*Kombinálós játék*

*1–5 játékosnak*

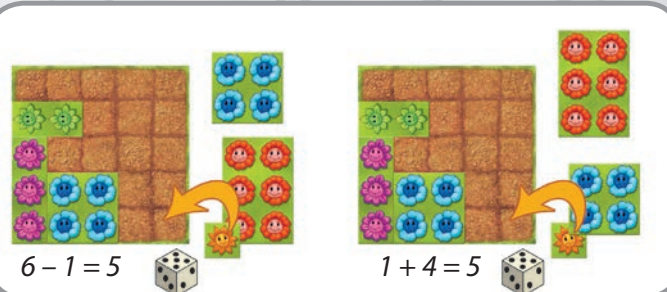
*8 éves kortól, a nehezítések 9 éves kortól*

*Ajánlott iskolai előkészítésnek és alsósoknak a számfogalom és a matematikai alapműveletek gyakorlására.*

A játékosok megpróbálják elsőként beültetni a kertet virágokkal. Mindenki dob a kockával, és az kezd, aki a legnagyobb értéket dobja. A játékosok az óramutató járásának megfelelően elvesznek egy-egy tetszőleges viráglapkát a közös készletből, és maguk elé teszik.

Amikor minden viráglapka gazdára talált, a soron következő játékos dob a kockával. Ezután megpróbál a dobott érték szerint úgy kombinálni, hogy minél több saját viráglapkáját betegye a virágoskertbe. Ehhez 1–3 lapkát használhat fel a saját készletéből. A dobott értéket a lapkákon szereplő virágokkal kell kiszámolni, összeadás és kivonás műveletek felhasználásával. A számoláshoz használt lapkákat ültethetjük be a virágoskert üres területére.

*Példa: Feri előtt van egy 1-es, 4-es és 6-os lapka. Ő kerül sorra és ötöst dob. Az 1 és 4 lapkákkal összeadást, az 1-es és 6-os lapkával pedig kivonást használva is két lapkát helyezhet el a kertben, ha van nekik hely.  $(1+4=5, 6-1=5)$*



Aki nem tud egyetlen viráglapkát sem betenni a sajátjaiból a kertbe, annak el kell vennie egy tetszőleges lapkát a kertből. Ha valaki így nem használta fel a dobott értéket, akkor a következő játékos eldöntheti, hogy ő felhasználja, vagy újat dob, és ennek megfelelően kombinál a lapkákkal.

- Egy fordulónak háromféleképpen lehet vége:
- A. valaki befejezi a kertet és ezzel rögtön vége a játéknak, ő lesz a győztes, vagy
  - B. egy körön át senki sem tesz virágot a kertbe, vagy
  - C. valakinek elfogynak a lapkái

Ha egy fordulónak vége, de a kert még nincs befejezve, akkor mindenkinek annyi büntetőpontot kell felírni, ahány lapkája maradt. Ezután kivesszük a virágokat a kertből, és új forduló következik. Ha egy forduló végén valaki eléri a 7 pontot, a játék véget ér. Ekkor az a játékos lesz a győztes, akinek a legkevesebb büntetőpontja van. Döntetlen esetén több győztest hirdetünk.

*Példa: Ferinek 3, Marinak 2, Zsuzsinak pedig 5 büntető pontja van a második forduló végén. Ha Zsuzsi a harmadik forduló végén 2 vagy több büntető pontot kap, a játéknak vége és a győztes valószínűleg Feri vagy Mari lesz. Ha viszont Zsuzsinak sikerül befejeznie a kertét, vagyis ő ülteti be az utolsó virágot úgy, hogy nem marad üres hely, akkor azonnal megnyeri a játékot.*

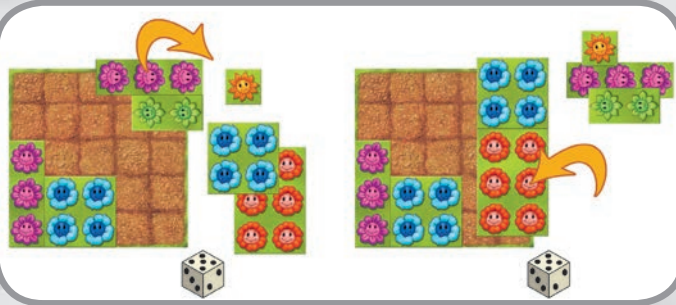


### Nehezítés gyakorlott kertészeknek

Az alábbi nehezítések külön-külön, de kombinálva is a játékhoz adhatók.

**Első nehezítés:** már 1–4 lapkát lehet felhasználni a kombináláshoz, és közülük az egyik lehet egy már beültetett, kertben lévő lapka. Az így kivett lap a saját készletünkbe kerül.

*Példa: Feri előtt van egy 1-es, 4-es és 6-os lapka. Ő kerül sorra és ötöst dob. Szeretné a 6-os és a 4-es lapját beültetni, ezért kivesz egy 3-as és egy 2-es lapot és beteszi a saját lapjait. (10-5=5)*



**Második nehezítés:** az osztás és szorzás műveleteket is használhatjuk a kombináláskor.

**Harmadik nehezítés:** újabb szabály a viráglapkák lerakásakor, hogy nem szabad megegyező színű virágokat egymás mellé letenni.

**Negyedik nehezítés:** a játéktáblát a bogaras felével fordítjuk fölfelé! Bogaras helyekre nem szabad a bogár színével megegyező színű virágot tenni. Vigyázat, a harmadik nehezítéssel együtt csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk!

### SZERENCSÉS KERTÉSZ FEJTÖRŐ

Egyszemélyes játék

8 éves kortól

Felnőtteknek is!

A „Szerencsés kertész” szabályai szerint dobj a kockával, és próbálg meg minél több viráglapkát betenni a kertbe. Próbálg úgy kombinálni a 4 matematikai alpművelettel, hogy minél jobban kitöltsd a kertet. Ha a dobott értéket kétszer egymás után nem tudod felhasználni, vesztettél. Ha sikerült kirakni a kertet, győztél. Minél kevesebb dobás kell hozzá, annál értékeőbb a győzelem.

### A CSALÁDNAK VAGY BARÁTI TÁRSASÁGNAK

#### OKOS KERTÉSZ

Furfangos taktikai játék

2–4 játékosnak

7 éves kortól

A játékosok megpróbálják elsőként beültetni a kertet virágokkal. Mindenki dob a kockával, és az kezd, aki a legnagyobb értéket dobja. A játékosok az óramutató járásának megfelelően kerülnek sorra.

A kezdő játékos még egyszer dob, és betesz a kertbe egy olyan lapkát, amilyen értéket dobott.

A soron következő játékosnak már nem kell dobnia.

Ő a következő lehetőségek közül választhat:

A. elvesz egy tetszőleges viráglapkát a közös készletből és maga elé teszi, vagy

B. beteszi egy egyes vagy kettes viráglapkáját a kertbe (ha van ilyenje), vagy

C. cserél (lásd alább), vagy

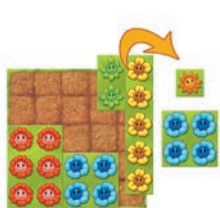
D. ha egyiket sem tudja kivitelezni, akkor passzol.

Csere esetén a játékos egy vagy kettő viráglapkát kivehet a kertből, és betehet szintén egy vagy kettő lapkát úgy, hogy

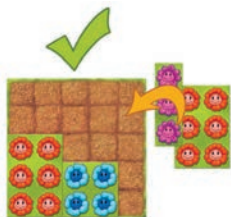


pontosan 1 vagy 2 virággal több kerüljön a kertbe, mint amennyit kivett. A játékos visszateheti ugyanazt a lapkát is egy másik helyre, amit kivessz.

Ha a játékos szabályosan végre tudja hajtani az első három lehetőséget valamelyikét, kötelező megtennie. Ha nincs már lapkája, de a kert még nincs kész, el kell vennie egy lapkát a közös készletből, ha ott még van.



2+5=7 virág ki,  
3+6=9 virág be,  
azaz plusz 2 virág



3+2= 5 virág ki,  
1+5=6 virág be,  
azaz plusz 1 virág



Egy fordulónak kétféleképpen lehet vége:

- A. ha valaki befejezi a kert, vagy
- B. ha egy körön át mindenki passzol.

Értékelés: minden játékostól le kell vonni annyi pontot, ahány viráglapkája maradt (függetlenül attól, hogy hány virág van a megmaradt lapkákon). Ha valaki befejezi a kert, annak is jár pontlevonás a megmaradt lapkáiért, de a befejezésért ő kap 6 nyereménypontot.

3 játékos esetén 3 pontot kap még az a játékos, aki a befejező játékos előtt utoljára tett a kertbe vagy cserélt lapkát (mert hozzásegítette a befejező játékost a befejezéshez).

4 játékos esetén a befejező előtt utoljára cselekvő játékos 4 pontot, az ő előtte utoljára cselekvő játékos pedig 2 pontot kap. A következő fordulóban az a játékos kezd, aki az előző körben befejezte a kert.

A pontokat felírjuk, és az győz, aki először eléri a 20 pontot.

### Nehezítés gyakorlott kertészeknek

**Első nehezítés:** a viráglapkák lerakásakor nem szabad azonos színű virágokat egymás mellé letenni.

**Második nehezítés:** a játéktáblát a bogaras felével fordítjuk fölfelé! Bogaras helyekre nem szabad a bogár színével megegyező színű virágot tenni. Vigyázat, az első nehezítéssel együtt csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk!

### Egyszemélyes játékváltozat

Logikai feladványként a következő kiegészítésekkel lehet az Okos kertész szabályai szerint játszani:

A játékos minden lépése egy dobással kezdődik, és a készletből elveszi a dobás értékének megfelelő lapkát. Ha nincs megfelelő lapka a készletben, akkor újra kell dobni. Ezután a nála lévő lapkákkal a lerakás szabályai szerint egy vagy két virággal növeli a kertben a virágok számát. Ha nem sikerül rakni vagy cserélni, akkor addig kell újra dobni a kockával, és a megfelelő lapkákat elvenni a készletből, amíg ez nem sikerül. A cél a kertet teleültetni úgy, hogy közben minél kevesebb saját lapka gyűlik össze nála.

### GYORS KERTÉSZ

Logikai reakciójáték

8 éves kortól

2–12 játékosnak

A legidősebb játékos kezd: dob a kockával, és a dobott értéknek megfelelő számú virágos lapkát a készletből kiteszi a kert mellé, majd ezt még egyszer végrehajtja. Ezután a két viráglapka közül a tetszése szerint választott egyiket beülteti







a kertbe. A be nem ültetett viráglapka a kert mellett marad. Ezt a műveletet a játékosok az óramutató járása szerint megismétlik: a soron következő dob, kiteszi a megfelelő lapkát a kert mellé, ahol már van legalább egy másik viráglapka. Ha nincs már a készletben a dobott értéknek megfelelő számú virágos lapka, akkor azt a lapkát kell a kert mellé tenni, amelyiken eggyel több virág látható. Ha ilyen sincs, akkor azt kell mellé tenni, amelyiken még eggyel több virág látható és így tovább. Ha nincs 6 virágos lapka, akkor az 1-est kell kitenni; ha nincs 1-es, akkor a 2-est stb.

Ezután a játékos a kert mellé félretett lapkák közül az egyiket beteszi a kertbe. Ha az egyik félretett lapkának sincs hely, akkor a következő játékos kerül sorra anélkül, hogy újabb lapka került volna be a kertbe. Azokat a viráglapkákat, amelyek bekerültek a kertbe, már nem lehet áthelyezni.

A játékosok egyszerre figyelik, mikor lehet a tábla mellett lévő lapkák felhasználásával teleültetni a kertet, vagy mikor alakul ki olyan helyzet, hogy már semmilyen dobással sem lehetséges a megmaradt viráglapkákkal befejezni a kertet. Aki úgy véli, hogy a tábla mellé félretett lapkákkal befejezhető a kert, gyorsan bemonджа, hogy „Kész!”, és megmutatja a megoldást. Akkor is bemonджаjuk, hogy „Kész!”, ha a kert befejezéséhez már csak egy bizonyos lapkára van szükség, ami még a készletben van. Ilyenkor a virágok számának bemonджása után mondhatjuk, hogy „Kész!”.

*Példa: A félrerakott lapkák: 3-as és 4-es. A kertben egy kettes hely van már csak szabadon. Feri 6-ost dob, így a 6-os lapkát a készletből a kert mellé teszi, de nem tudja beültetni. Mivel a*



*készletben már csak egyetlen lapka van, amivel be lehetne fejezni a kertet (a 2-es lapka), bármelyik játékos rögtön bemonджаhatja, hogy „Kettessel kész!”, amint felfedezi ezt a helyzetet.*

Ha egy játékos szerint nem lehet kirakni már a kertet pontosan, az bemonджаja, hogy „Nem lehet!”. Utóbbi akkor is bemonджаhatja egy játékos, ha elférnek ugyan a félretett lapkák a virágoskertben, de ezután egyik készletben lévő lapkával sem lehet befejezni a kertet.

A játékosok ellenőrzik az eredményt, és aki bemonджаta, hogy „Kész!”, vagy azt, hogy „Nem lehet!”, kap 1 pontot, ha helyesen tippelt, vagy 1 pontlevonást, ha helytelenül tippelt. Ha két vagy több játékos egyszerre mondja, hogy „Kész!” vagy „Nem lehet!”, akkor többen is megkapják az 1-1 pontot vagy pontlevonást.

A legidősebb játékos felírja a szerzett pontokat és pontlevonást egy papírra, a játékosok kiveszik a viráglapkákat a kertből, és kezdődhet egy új menet. Az nyer, aki több forduló után elsőként gyűjt össze 3 pontot.

### Nehezítés gyakorlott kertészeknek

**Első nehezítés:** a kezdő játékos nem kétszer, hanem háromszor dob, és 3 viráglapkát tesz a kert mellé. A soron következő játékos tehát mindig legalább 3 lapka közül választ egyet, amit betesz a kertbe. A játékosoknak így eggyel több lapkát kell figyelniük, amelyekkel befejezhető a kert.

**Második nehezítés:** újabb szabály a viráglapkák lerakásakor, hogy nem szabad megegyező színű virágokat egymás mellé letenni.

**Harmadik nehezítés:** a játéktáblát a bogaras felével fordítsuk fölfelé! Bogaras helyekre nem szabad a bogár színével megegyező színű virágot tenni. Vigyázat, a második nehezítéssel együtt csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk!



# Ezt rakd ki!

1



2







Ezt rakd ki!

3



4





Ezt rakd ki!

5



6







Ezt rakd ki!

7



8





Ezt rakd ki!

9



10

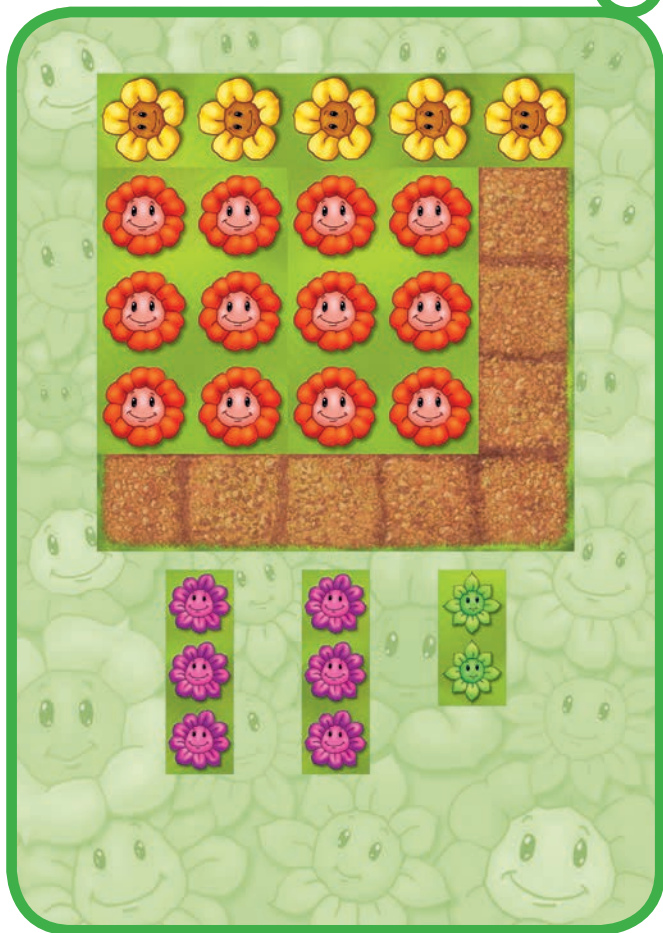






Készítsd elő így a kertet, majd ültess be a kert alatt látható virágokkal!

11



12



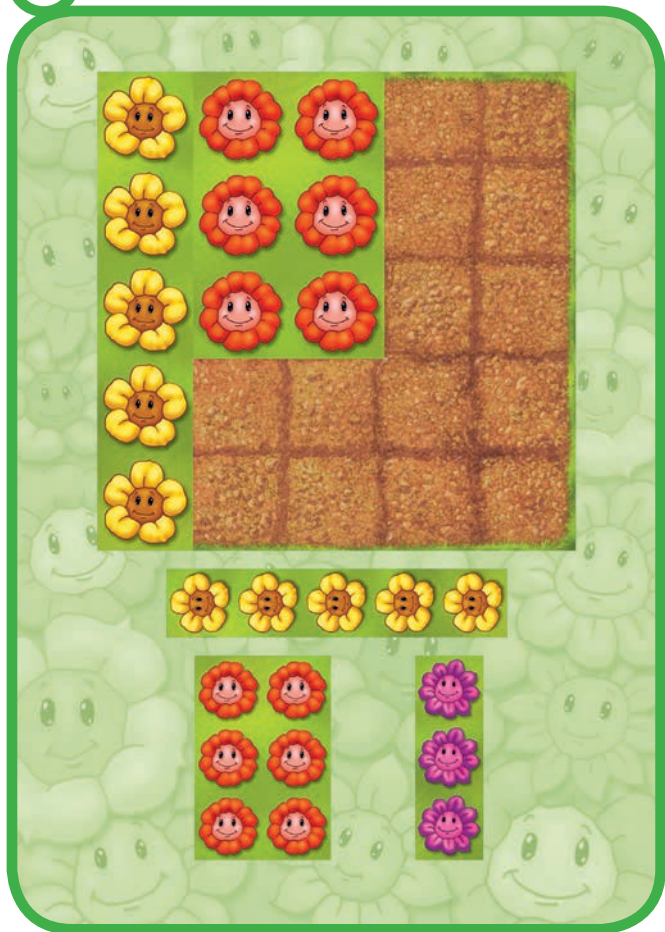
15





Készítsd elő így a kertet, majd ültess be a kert alatt látható virágokkal!

13



14



16







Készítsd elő így a kertet, majd ültess be a kert alatt látható virágokkal!

15



16



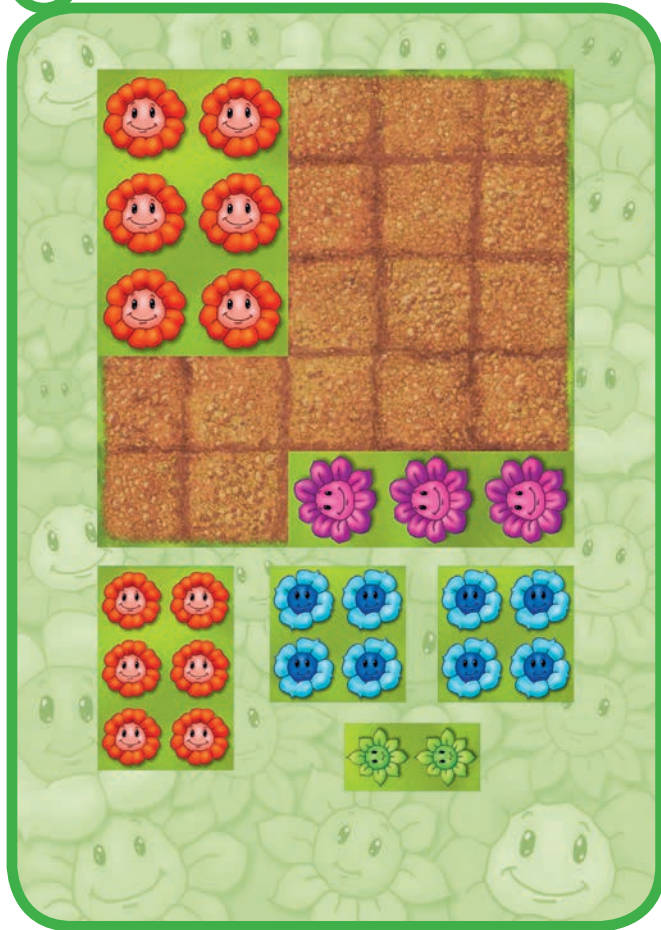
17





Készítsd elő így a kertet, majd ültessz be a kert alatt látható virágokkal!

17



18



18

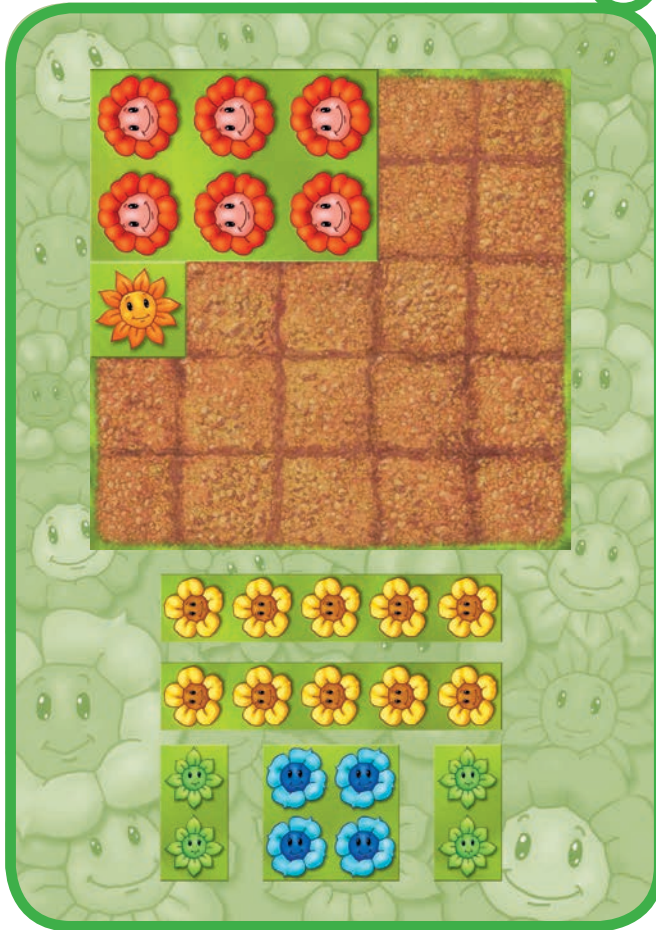




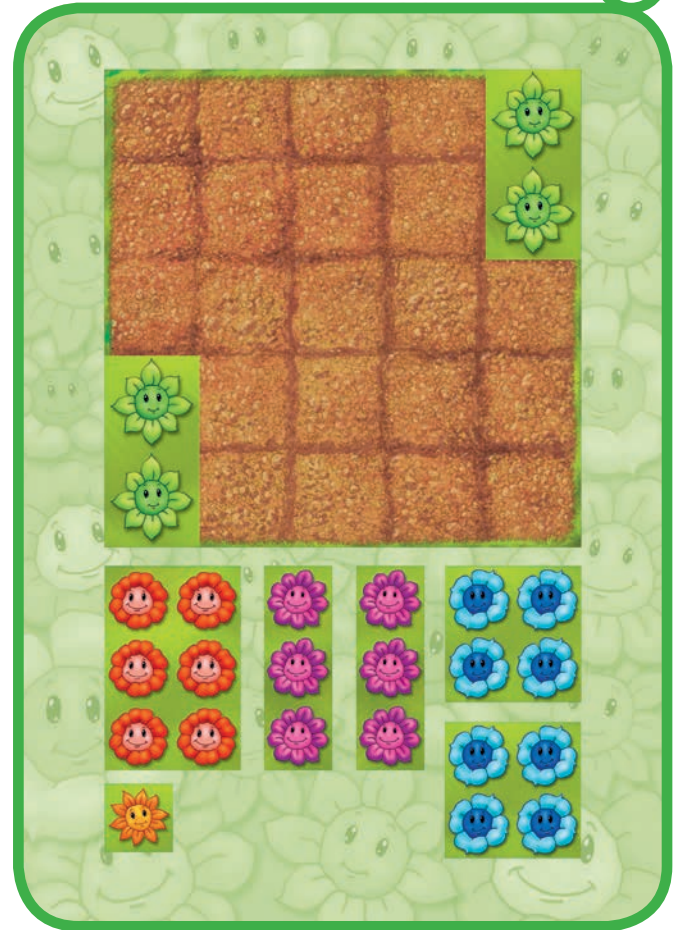


Készítsd elő így a kertet, majd ültessz be a kert alatt látható virágokkal!

19



20



19





Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

21



22



20







Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

23



24



21





Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

25



26



22







Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

27



28



23





Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy azonos színű virágok ne kerüljenek egymás mellé!

29



30



24







A kék feladatoknál (31-50) nem kerülhet virág a színével azonos bogárra. Itt szabad egymás mellé azonos színű virágokat tenni. A legügyesebbek azonban az utolsó nyolc feladványt (43-50-ig) úgy is kirakhatják, hogy az azonos színű virágok sem kerülhetnek egymás mellé.





Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

31



32

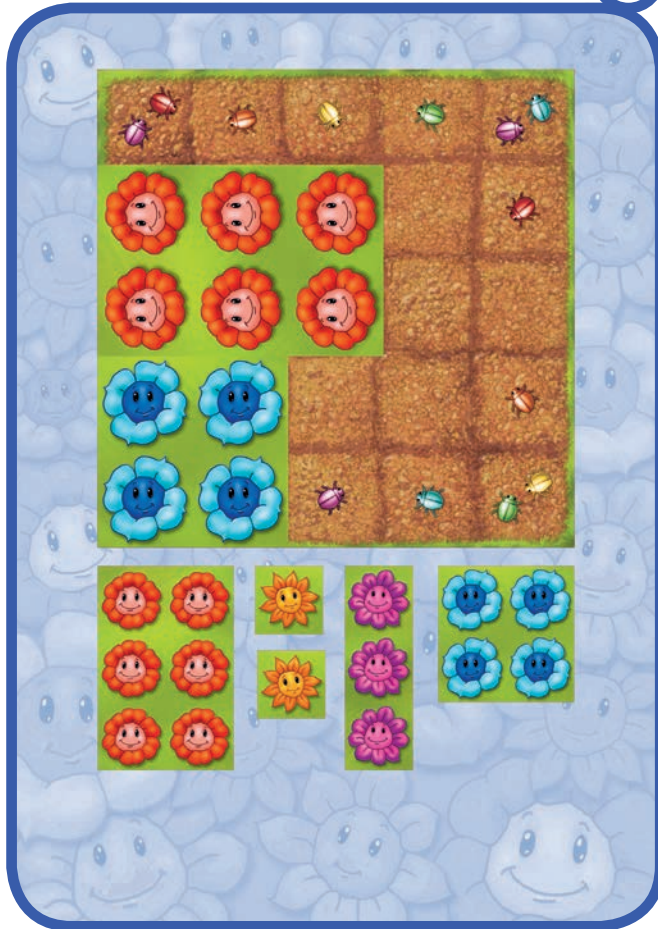






Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

33



34



27





Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

35



36





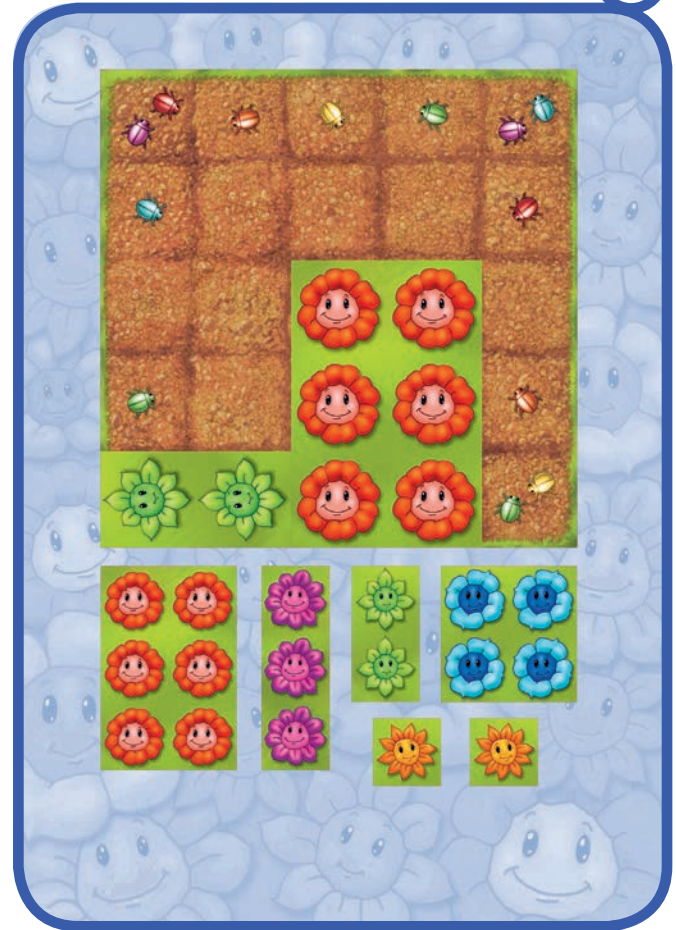


Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

37



38



29





Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

39



40



30







Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

41



42



31





Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

43

Puzzle 43 shows a 5x5 grid of soil tiles. Insects are present in the following positions: (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (2,1), (2,5), (3,1), (3,5), (4,1), (4,5), (5,1), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5). Two Sunflower tiles are placed at (1,1) and (2,5). Below the grid are inventory tiles: 2 Green flowers, 3 Purple flowers, 3 Orange flowers, and 4 Blue flowers.

44

Puzzle 44 shows a 5x5 grid of soil tiles. Insects are present in the following positions: (1,1), (1,2), (1,5), (2,1), (2,5), (3,1), (3,5), (4,1), (4,5), (5,1), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5). Four Blue flowers are placed in a 2x2 block at (1,3), (1,4), (2,3), and (2,4). Below the grid are inventory tiles: 5 Yellow flowers, 3 Purple flowers, 3 Orange flowers, 2 Green flowers, and 3 Pink flowers.

32







Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

45



46



33





Úgy ültess be a kertet ezekkel a virágokkal, hogy nem kerülhet virág a színével azonos bogárra!

47



48



34









Az  
 „Okos kertész” egy külön-  
 leges logikai játékgyűjtemény.  
 Egyszerre rejt fejtörőket az egyszemélyes  
 logikai fejlesztőjátékok szerelmeinek, ugyanakkor  
 társasjátékokat is az egész családnak. A feladat kezdet-  
 ben egyszerű: virágokat kell elhelyezni a virágágyásba úgy,  
 hogy a színek és formák jól illeszkedjenek. A nagyobbak  
 feladványaiban és társasjátékaiban azonban egyre komolyabb  
 kihívást jelent az okos kertészkedés. A játékok:

**ÜGYES MANÓCSAPAT**

Kooperációs (együttműködős) játék 1–5 óvodás korú játékosnak

**VIDÁM KERTÉSZISKOLA**

Kooperációs (együttműködős) játék 1–5 játékosnak 7 éves kortól

**SZERENCSÉS KERTÉSZ**

Kombinációs játék 1–5 játékosnak 7 éves kortól

**GYORS KERTÉSZ**

Logikai reakciójáték 7 éves kortól, akár 12 játékosnak is!

**OKOS KERTÉSZ**

Ravasz kirakójáték 8 éves kortól, felnőtteknek is!

**VIRÁGOSKERT FEJTÖRŐ**

Egyszemélyes játék 8 éves kortól,  
 felnőtteknek is!

Szerző és illusztrátor:  
 Gyártja és forgalmazza:

Zubály Sándor  
 Gém Klub Kft  
 1092 Budapest  
 Ráday u 30/b  
 www.gemklub.hu  
 Magyarország

Származási hely:  
 Minden jog fenntartva  
 Cikkszám: 751540



Figyelem!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére.  
 Fulladásveszély!

