

# Játsszunk aktívan!

A gyerekek alkossanak 3-4 fős csoportokat. Két csoport játszik egymás ellen.

A kezdő játékos húz egy kártyát, amelyen egy energiatakarékos vagy éppen energiapazarló tárgy látható. Feladata, hogy adott idő alatt (2-3 perc), a kártya instrukciója alapján (mutogatás, rajzolás, körülírás) kitaláltassa csapattársaival a kártyán szereplő energiatakarékos fogalmat, tárgyat.

A csavar a dologban, hogy ennek kitalálása után még nem ér véget a kör, hiszen a tárgy kitalálása után meg kell mondaniuk, hogy mi lehet a kártyán szereplő tárgy, fogalom ellentéte (például, ha az elektromos fogkefe szerepelt a kártyán, akkor a helyes megoldás a hagyományos fogkefe).

A válasz helyességét ellenőrizhetik a kártyákon szereplő számok segítségével.

Az időn belüli helyes megoldás 1 pontot ér.

Amennyiben a megszabott időn belül kitalálják a kártyán szereplő tárgyat, akkor adható még plusz 1 perc az ellentétes tárgy megfejtésére, amennyiben ezen idő alatt sem sikerül, akkor a csapat nem szerez pontot.

Az a csapat nyer, amelyik a kártyák elfogyása után a legtöbb pontot szerzi.

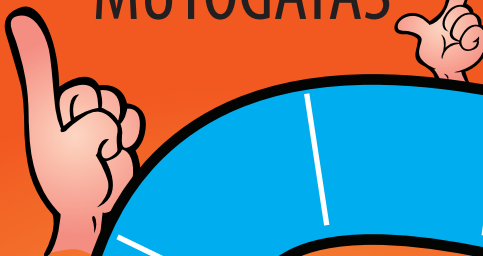
Megjegyzés: A Játsszunk aktívan! és a Keressünk alternatívát! játékokhoz tartozó kártyák egyformák, így a kétféle játék játszható ugyanazzal a pakli kártyával. Így nem kell olyan sokat nyomtatnia, és nem terheli feleslegesen a környezetet. Emellett, amennyiben lehetőség van rá, a játékkártyákat érdemes 300 grammos papírra nyomtatni, ezáltal időtállóak lesznek.

**START**

RAJZ

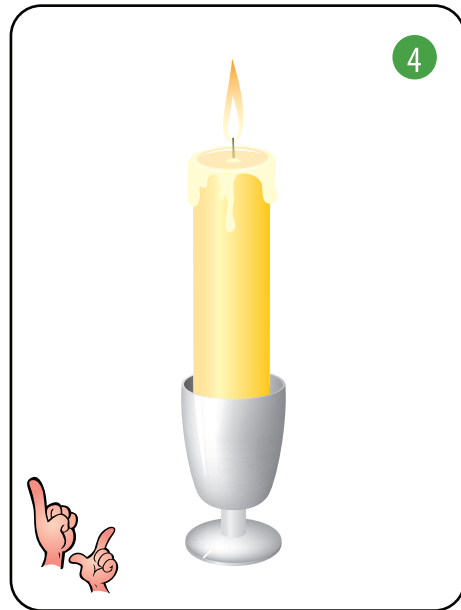
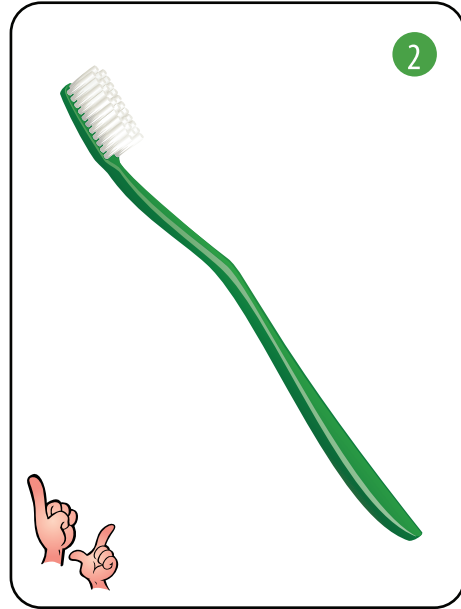
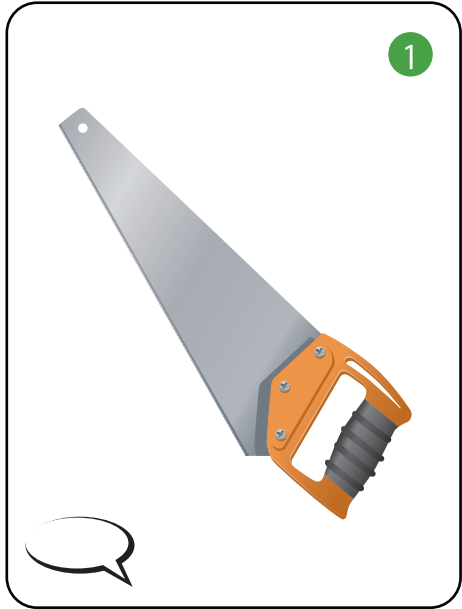


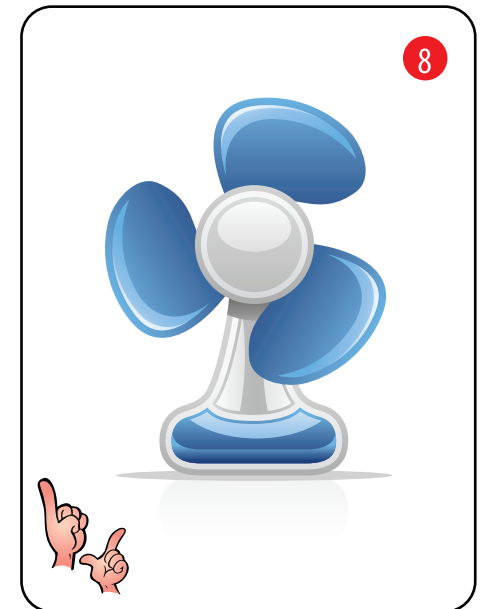
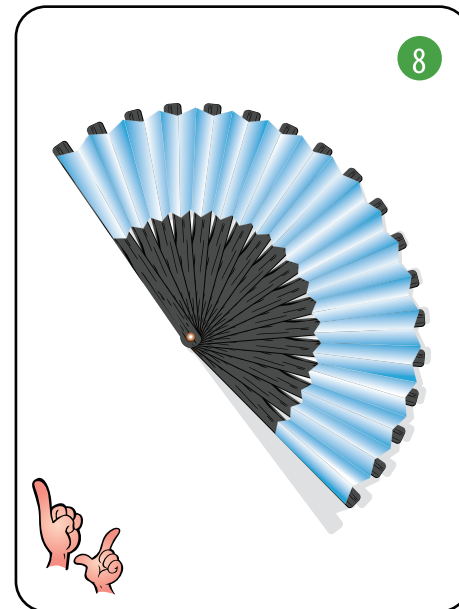
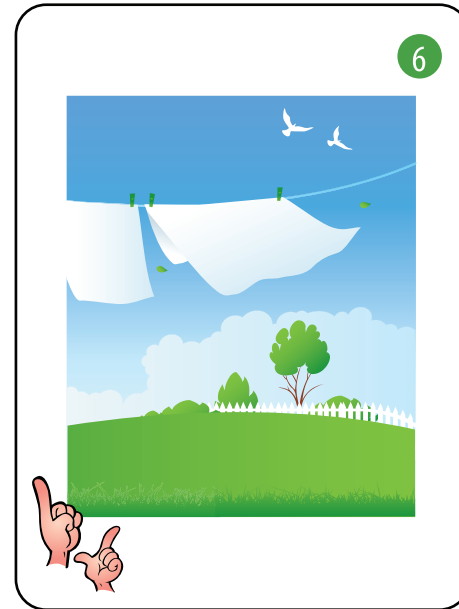
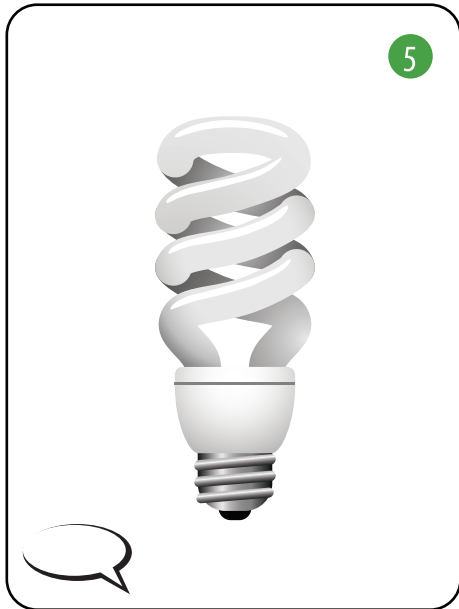
MUTOGATÁS



BESZÉD

**CÉL**





9



9



10



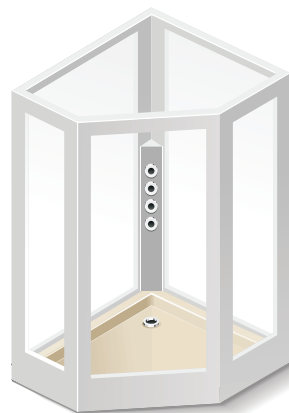
10



11



11



12



12



