

# Keresd a párját!

H. 3201

**Szörnyen gyors keresőjáték 2-6 játékos részére 4-99 éves korig.**

**Játékidő:** kb. 10 perc

A ruhásszekrényben nagy a rendetlenség. A Zokniszörny szétdőlt mindent!

Csak az talál párokat, aki odafigyel és fürge.

## A játék tartalma:

1 Zokniszörny

48 zokni (24 pár)

13 csipesz

1 játékleírás

## Előkészületek

Állítsa a Zokniszörnyet az asztal közepére. Tegye az összes zoknit a dobozba, zárja le és erősen rázza meg, hogy a zoknik összekeveredjenek.

Ezután borítsa ki a zoknikat az asztalra. A csipeszek maradjanak a dobozban.

## A játék menete

Az kezd, akinek két egyforma zokni van a lábán. Többen is vannak így?

Akkor az kezd, akinek a legnagyobb a lába. Hangosan kiáltsa a kezdőmondatot: „Keresd a párját!”

Mindenki egyszerre túrjon a zokni halomba. A játékosok próbálják meg a lehető legtöbb pár zoknit megtalálni, és maguk elé tenni.

**Vigyázat!** A zoknik nagyon hasonlóak. Ügyeljen arra, hogy tényleg összeillő párokat találjon – azaz a párok teljesen egyformák legyenek.

## Fontos:

- Csak az egyik kézzel szabad túrni, a másik keze legyen mindenkinek az ölében.
- Azt a zokni párat, amelyet már valaki maga elé rakott, nem veheti el tőle senki.

## Zoknistop!

Amint egy játékos öt pár zoknit gyűjtött maga elé, vegye magához az asztal közepén álló Zokniszörnyet is. Ezzel a zokni túrás véget ér. Ha valakinek még van zokni a kezében, dobja vissza a zokni halomra. Ezek a zoknik már nem kerülhetnek a gyűjteményébe.

Ellenőrizték közösen, hogy annál a játékosnál, aki a Zokniszörnyet magához vette, minden pár valóban összeillik-e.

- Ha minden pár megfelelő, jutalmul kap egy csipeszt.
  - Ha csak egy pár is hibás, nem kap jutalmat.
- Ebben az esetben a többi játékos is számolja össze a nála lévő zokni párokat. Az a játékos, aki a legtöbb össze illő párt gyűjtötte, jutalmul kap egy csipeszt. Ha több játékosnak is ugyanannyi pár zoknija van, mindegyik kap csipeszt.

## Új forduló kezdődik:

Tegye vissza a zoknikat a zokni halomba. Keverje meg jól a zokni halmot, mielőtt az újabb forduló kezdődne.

Az előző forduló győztese állítsa a Zokniszörnyet középre és mondja el a kezdő mondatot:

„Keresd a párját!” Ha az előző fordulóban több győztes is volt, a legidősebb játékos kezd.

## A játék vége

Véget ér a játék, amint valamelyik játékos három csipeszt gyűj, s így nyer.

Ha több játékosnál is három csipesz van, egy utolsó, döntő fordulóra kerül sor. Minden zoknit tegyen az asztal közepére. A kezdő mondat után a megfelelő játékosok egyszerre túrjanak a zokni halomba. Az a játékos nyer, aki az első összeillő párt teszi maga elé és elveszi középről a Zokniszörnyet.

A nagy Zokniszörny már várja a következő játékot. Elkészülni, vigyázz, kész, rajt!

## Változatok

Nehezebb a játék, ha minden forduló után visszatesz egy zoknit a dobozba. Így előfordulhat, hogy egy olyan zokni párját keresi, amelyik már nincs is játékban.

Forgalmazza: DIONÉ Kft.  
Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak  
[www.dione.hu](http://www.dione.hu), [www.haba.hu](http://www.haba.hu)