

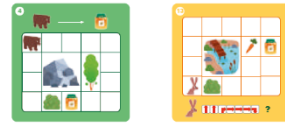


Ajánlott életkor: 4 - 6 éves korig

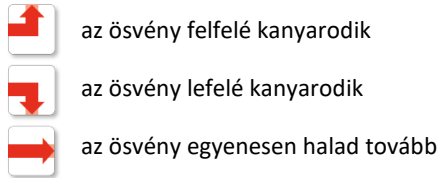
Játékosok száma: 1 gyermek / 1 felnőtt

A játék tartalma: 12 kétoldalas játéktábla, 15 nyílseton, 24 megoldáskártya

A játék célja: Egy ösvényt kiépíteni, mely segít az állatkáknak megtalálni a helyes utat (lásd a zöld táblák) vagy elérni a megfelelő célt (sárga táblák).



A gyermek elé helyezünk egy játéktáblát, mellé rakjuk a nyilakat. Ezután átbeszéljük együtt, melyik mit jelent:



az ösvény felfelé kanyarodik

az ösvény lefelé kanyarodik

az ösvény egyenesen halad tovább

A játék menete

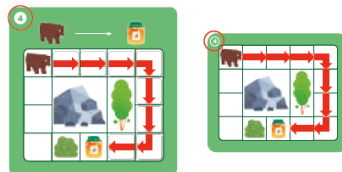
- **A zöld játéktáblák** (1-12-ig számozva): A gyermek megnézi a kártya felső részét, melyről kiderül, hogy melyik állatkának, hova kell eljutnia.



Ennél a feladatnál a maci mézet keres.

A gyermeknek nyilak lerakásával kell ösvényt építenie a tábla négyzethálóján úgy, hogy az állatka az akadályok elkerülésével tudjon végighaladni (az állat képétől a célmezőig).

Vigyázat! Az állatok átlósan nem tudnak közlekedni! Amikor a gyermek elkészül az ösvénnyel, megnézheti a megfelelő kártyán a megoldást. Sikertől megtalálni a helyes ösvényt? **Gratulálunk!**

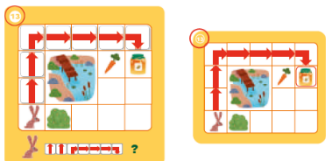


- **A sárga játéktáblák** (13-24-ig számozva): a gyermek a tábla alsó részét nézi meg, amelyről kiderül, hogy melyik állatka, milyen irányba kell haladjon.



A nyulacska útja:
Vajon hova vezet az út?
Hova fut a kis nyulacska?

Ahhoz, hogy ezt megtudjuk, helyezze a gyermek a nyilakat a tábla négyzethálóira! (A nyilak sorrendjére és irányára is figyelni kell.)



Vigyázat! Az állatok átlósan nem közlekednek! Miután a gyermek kirakta az ösvényt, a megfelelő sorszámú megoldókártyán ellenőrizheti is a munkáját. Célba ért a kis ugri-bugri? **Ügyes voltál!**



Ajánlott életkor: 4 - 6 éves korig

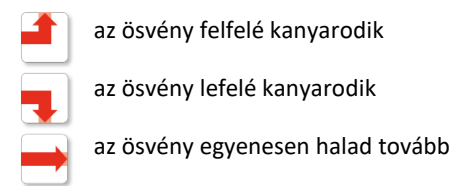
Játékosok száma: 1 gyermek / 1 felnőtt

A játék tartalma: 12 kétoldalas játéktábla, 15 nyílseton, 24 megoldáskártya

A játék célja: Egy ösvényt kiépíteni, mely segít az állatkáknak megtalálni a helyes utat (lásd a zöld táblák) vagy elérni a megfelelő célt (sárga táblák).



A gyermek elé helyezünk egy játéktáblát, mellé rakjuk a nyilakat. Ezután átbeszéljük együtt, melyik mit jelent:



az ösvény felfelé kanyarodik

az ösvény lefelé kanyarodik

az ösvény egyenesen halad tovább

A játék menete

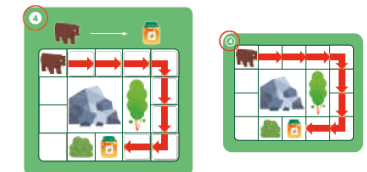
- **A zöld játéktáblák** (1-12-ig számozva): A gyermek megnézi a kártya felső részét, melyről kiderül, hogy melyik állatkának, hova kell eljutnia.



Ennél a feladatnál a maci mézet keres.

A gyermeknek nyilak lerakásával kell ösvényt építenie a tábla négyzethálóján úgy, hogy az állatka az akadályok elkerülésével tudjon végighaladni (az állat képétől a célmezőig).

Vigyázat! Az állatok átlósan nem tudnak közlekedni! Amikor a gyermek elkészül az ösvénnyel, megnézheti a megfelelő kártyán a megoldást. Sikertől megtalálni a helyes ösvényt? **Gratulálunk!**

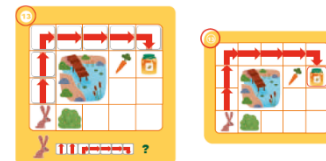


- **A sárga játéktáblák** (13-24-ig számozva): a gyermek a tábla alsó részét nézi meg, amelyről kiderül, hogy melyik állatka, milyen irányba kell haladjon.



A nyulacska útja:
Vajon hova vezet az út?
Hova fut a kis nyulacska?

Ahhoz, hogy ezt megtudjuk, helyezze a gyermek a nyilakat a tábla négyzethálóira! (A nyilak sorrendjére és irányára is figyelni kell.)



Vigyázat! Az állatok átlósan nem közlekednek! Miután a gyermek kirakta az ösvényt, a megfelelő sorszámú megoldókártyán ellenőrizheti is a munkáját. Célba ért a kis ugri-bugri? **Ügyes voltál!**