



Ajánlott életkor: 3-6 év | **Játékidő:** 15 perc

Játékosok száma: 1 gyerek/1 felnőtt játékos részére

A játék tartalma: 1 játéktábla, 4 állatos árnykép, 4 színjelölő, 3 méretjelölő és 48 feladatkártya

A játék célja:

A kártyán látható állatokat kategorizálni, beazonosítani fajta, méret és szín szerint.

Előkészületek:

A játék megkezdése előtt ismerkedjünk meg az állatokkal, a szín- és formajelölőkkel!

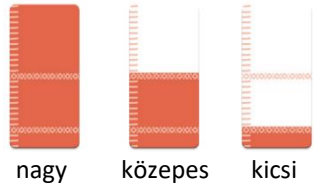
1. Nevezzük meg a játék szereplőit:



2. Nézzük meg a játékban előforduló 4 színt:



3. Azonosítsuk be a 3 lehetséges méretet:



4. A különböző típusú jelölőket és kártyákat külön pakliba rendezzük az asztalon.

5. A játékos maga elé veszi a játéktáblát.

A játék menete:

- A játékos elveszi az 1. feladatkártyát és a játéktáblára állítja. →
- Megnevezi a képen látható állatot (oroszlán), a színét (sárga) és a méretét (közepes). A pakliból megkeresi az ezeknek megfelelő jelölőket.
- A jelölőket berakja a táblán kijelölt helyükre. →
- Ha elkészült a játékos, megfordítja a feladatkártyát és ellenőrzi a megoldást. ↓



Ha jó lett a megoldás, jöhet a következő feladatkártya!

Design: David Partington



Ajánlott életkor: 3-6 év | **Játékidő:** 15 perc

Játékosok száma: 1 gyerek/1 felnőtt játékos részére

A játék tartalma: 1 játéktábla, 4 állatos árnykép, 4 színjelölő, 3 méretjelölő és 48 feladatkártya

A játék célja:

A kártyán látható állatokat kategorizálni, beazonosítani fajta, méret és szín szerint.

Előkészületek:

A játék megkezdése előtt ismerkedjünk meg az állatokkal, a szín- és formajelölőkkel!

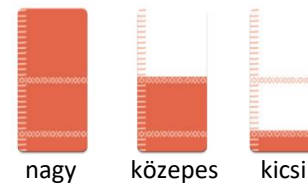
2. Nevezzük meg a játék szereplőit:



3. Nézzük meg a játékban előforduló 4 színt:



4. Azonosítsuk be a 3 lehetséges méretet:



4. A különböző típusú jelölőket és kártyákat külön pakliba rendezzük az asztalon.

6. A játékos maga elé veszi a játéktáblát.

A játék menete:

- A játékos elveszi az 1. feladatkártyát és a játéktáblára állítja. →
- Megnevezi a képen látható állatot (oroszlán), a színét (sárga) és a méretét (közepes). A pakliból megkeresi az ezeknek megfelelő jelölőket.
- A jelölőket berakja a táblán kijelölt helyükre. →
- Ha elkészült a játékos, megfordítja a feladatkártyát és ellenőrzi a megoldást. ↓



Ha jó lett a megoldás, jöhet a következő feladatkártya!

Design: David Partington