



Ajánlott életkor: 4 - 6 éves korig

Játékosok száma: 1 gyermek / 1 felnőtt

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

A játék célja: Egy ösvényt kiépíteni, mely segít az állatoknak 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 feladtnál 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).

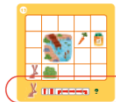
Vigyázat! Az állatok átlósan nem tudnak közlekedni!

Amikor a gyermek elkészül az ösvénnyel, megnézheti a megfelelő kártyán a megoldást.

Sikerült 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.

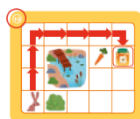


A nyulacska útja:

Vajon hova vezet az út?

Hova fut a kis nyulacska?

Ahhoz, hogy ezt megtudjuk, helyezze a gyermek a nyilakat a tábla négyzethálójára! (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!**