

little PANTOMIM

(Elveszett kölykeim)



Kor: 2,5 – 5 év



Tartalom: 30 állatos kártya



A játék célja: Segíts a csibéknek hazatérni az anyjuk példáját követve.

Eltévedtek a kölykök - segíts nekik hazatérni!



Játékmód:

Helyezd a 4 állatkártyát képpel felfelé az asztal közepére.

Magyarázd el a gyerekeknek, hogy ezek az állatok elvesztek, és segíteni kell nekik, hogy hazataláljanak.

Úgy fognak segíteni nekik, hogy úgy viselkednek, mint az anyjuk.



vau-vau



legyen



kuruzsló

Az első játékos kezd. Kiválaszt egyet a kirakott állatok közül, de nem mondja meg a többieknek, hogy melyiket. Vagy a hangját, vagy a viselkedését, vagy mindkettőt utánozza.

little PANTOMIM

(Elveszett kölykeim)

A többi játékos megpróbálja kitalálni, melyik állatról van szó.

Amikor egy játékos úgy gondolja, hogy felismerte az állatot, hangosan kimondja, vagy a megfelelő kártyára mutat:

- Ha a megfelelő állat, akkor mehet az anyjához.

Vedd le a kártyát az asztalról, mintha az állat elment volna. A következő játékos ezután választ egy másik állatot, amit utánozni fog...

- Ha a játékosok nem tudják kitalálni az állatot, a kártya az asztalon marad. A következő játékos felváltva játssza a lapot. Eldönthetik, melyik állatot utánozzák – akár ugyanazt az állatot is utánozhatják.

Jegyzet:

Az első játékhoz a legjobb, ha egy felnőttet választasz kezdőjátékosnak.

A játék vége:

Amikor minden állat hazatalál, a játékosok nyernek.

Játékváltozat idősebb gyermekeknek:

A játékot versenyszerűen, ne kooperatívan játsszák: az a játékos nyeri a kártyát, aki a leggyorsabban felismeri az állatot.