



*Egy „állati” jó játék a számokkal,
mennyiségekkel való ismerkedéshez*

Ajánlott életkor: 4-6 éves korig | **Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

A játék tartalma: 4 játéktábla, 1 szerencsekerék, 24 kétoldalas játékszeton.

A játék célja: megtölteni zsetonokkal a játéktáblát

Előkészületek:

A játékosok életkorától függően válasszuk ki, a zsetonok melyik oldalával fogunk játszani

- az egyik oldalán számok vannak
- a másik oldalon a dobókocka pöttyei láthatók



Minden játékos választ egy táblát, amit maga elé tesz.

A zsetonokat a választott oldalával felfelé a szerencsekerék mellé tesszük.



A játék menete:

- Az első játékos megpörgeti a kereket, ami egy állatkára fog mutatni.
- A játékos megszámolja, mennyit lát ebből az állatból a tábláján.
- Ezután a számnak megfelelően elvesz egy zsetont az asztalról.
- A zsetont elhelyezi a tábla megfelelő részére – kivéve, ha már korábban került oda zseton.
- Ezután a következő játékos pörget.



A játék vége:

Az a játékos nyeri a játékot, akinek elsőként megtelik a táblája.



Cóme Caffin és Sonia Lioret játéka



*Egy „állati” jó játék a számokkal,
mennyiségekkel való ismerkedéshez*

Ajánlott életkor: 4-6 éves korig | **Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

A játék tartalma: 4 játéktábla, 1 szerencsekerék, 24 kétoldalas játékszeton.

A játék célja: megtölteni zsetonokkal a játéktáblát

Előkészületek:

A játékosok életkorától függően válasszuk ki, a zsetonok melyik oldalával fogunk játszani

- az egyik oldalán számok vannak
- a másik oldalon a dobókocka pöttyei láthatók



Minden játékos választ egy táblát, amit maga elé tesz.

A zsetonokat a választott oldalával felfelé a szerencsekerék mellé tesszük.



A játék menete:

- Az első játékos megpörgeti a kereket, ami egy állatkára fog mutatni.
- A játékos megszámolja, mennyit lát ebből az állatból a tábláján.
- Ezután a számnak megfelelően elvesz egy zsetont az asztalról.
- A zsetont elhelyezi a tábla megfelelő részére – kivéve, ha már korábban került oda zseton.
- Ezután a következő játékos pörget.



A játék vége:

Az a játékos nyeri a játékot, akinek elsőként megtelik a táblája.



Cóme Caffin és Sonia Lioret játéka