



Cikkszám: DJ05063

DJECO társasjáték:

## little MIME – Utánzoo

A állatok gyerekei eltévedtek.

Segítsetek nekik gyorsan megtalálni a hazafelé vezető utat!

**Ajánlott életkor:** 2,5-5 éves korig

**A játék tartalma:** 30 állatot formázó lap

**A játék célja:** Segíts az állatoknak hazatalálni úgy viselkedve, mint az anyukájuk.

**Előkészületek:** Tegyen 4 „állat” lapot az asztal közepére, képpel felfelé fordítva. Magyarázza el a gyerekeknek, hogy ezek az állatok eltévedtek, és nekik kell segíteniük az állatkáknak abban, hogy hazataláljanak. Úgy tudnak segíteni, ha utánozzák az állatok szüleinek a hangját és/vagy a mozgását.



**Játékszabály:** A soron lévő játékos, titokban (gondolatban) választ egy állatot az asztalról anélkül, hogy bárkinek elmondaná. Utánozza az állat hangját, mozdulatait, vagy mindkettőt.

A többi játékos megpróbálja felismerni, hogy milyen állatot hív haza az utánozó játékos. Amikor valamelyikük úgy gondolja, hogy felismerte az állatot, hangosan kimondja (a kisebb gyermekeknél a képre mutat):

- Ha ez a megfelelő állat, akkor hazamehet a családjához. A kártyát félreteszik az asztalról. Ezután a következő játékoson a sor, aki új állatot választ és utánozza ...
- Ha a játékosok közül senki nem ismeri fel az utánozott állatot, az ott marad az asztalon. Az utána következő játékoson a sor. Dönthet úgy, hogy ugyanannak vagy másik állatnak viselkedését utánozza.

**Megjegyzés:** Az első körben a legjobb, ha felnőtt kezdi az utánzást.

**A játék vége:** Amikor mind a 4 állat hazatalált, a játékosok megnyerték a játékot!

**Változat idősebb gyermekek számára:** A játékot már nem csapatként, hanem versenyjátékként játszzák: az a játékos nyeri a kártyát, aki a leggyorsabban felismeri az állatot.

*A játékot tervezte: Babayaga*



Cikkszám: DJ05063

DJECO társasjáték:

## little MIME – Utánzoo

A állatok gyerekei eltévedtek.

Segítsetek nekik gyorsan megtalálni a hazafelé vezető utat!

**Ajánlott életkor:** 2,5-5 éves korig

**A játék tartalma:** 30 állatot formázó lap

**A játék célja:** Segíts az állatoknak hazatalálni úgy viselkedve, mint az anyukájuk.

**Előkészületek:** Tegyen 4 „állat” lapot az asztal közepére, képpel felfelé fordítva. Magyarázza el a gyerekeknek, hogy ezek az állatok eltévedtek, és nekik kell segíteniük az állatkáknak abban, hogy hazataláljanak. Úgy tudnak segíteni, ha utánozzák az állatok szüleinek a hangját és/vagy a mozgását.



**Játékszabály:** A soron lévő játékos, titokban (gondolatban) választ egy állatot az asztalról anélkül, hogy bárkinek elmondaná. Utánozza az állat hangját, mozdulatait, vagy mindkettőt.

A többi játékos megpróbálja felismerni, hogy milyen állatot hív haza az utánozó játékos. Amikor valamelyikük úgy gondolja, hogy felismerte az állatot, hangosan kimondja (a kisebb gyermekeknél a képre mutat):

- Ha ez a megfelelő állat, akkor hazamehet a családjához. A kártyát félreteszik az asztalról. Ezután a következő játékoson a sor, aki új állatot választ és utánozza ...
- Ha a játékosok közül senki nem ismeri fel az utánozott állatot, az ott marad az asztalon. Az utána következő játékoson a sor. Dönthet úgy, hogy ugyanannak vagy másik állatnak viselkedését utánozza.

**Megjegyzés:** Az első körben a legjobb, ha felnőtt kezdi az utánzást.

**A játék vége:** Amikor mind a 4 állat hazatalált, a játékosok megnyerték a játékot!

**Változat idősebb gyermekek számára:** A játékot már nem csapatként, hanem versenyjátékként játszzák: az a játékos nyeri a kártyát, aki a leggyorsabban felismeri az állatot.

*A játékot tervezte: Babayaga*