



THE ENVIRONMENT



“Az állatok nagyítása”

Ref. 20827





Az állatok nagyítása

Ref. 20827



TARTOZÉKOK

A játék 28 megfordítható dominó kártyát és 15 kerek kártyát tartalmaz, amelyek számlálóként szolgálnak, hogy tudják, hány játékot nyertek az egyes játékosok. Vastag, robusztus, nagyon strapabíró, kiváló minőségű kartonból készülnek.

Dominó kártya méretei: 13 x 6,5 cm.

A használt karton környezetbarát és fenntartható erdőkből származik. Nagy százalékban tartalmaz újrahasznosított anyagot, 100%-ban újrahasznosítható.

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY

3 és 8 éves kor közötti korosztálynak ajánlott.

Ez a látványos dominó játék nagy, valóság-hű képekkel ad közeli pillantást lenyűgöző tényleírásokkal az állatokról.

Tekintettel a kártyák méretére és képeire, ideális játék felnőttek és gyermekek számára egyaránt.

OKTATÓ CÉLJAI

- Szokatlan tények felfedezése az állatokról.
- Hogy segítsen kialakítani a környezet iránt érzett felelősségtudatot és a természeti világ tiszteletét.
- Figyelemfelkeltő készségek fejlesztése.
- A megfigyelési és koncentrációs készségek javítása.
- Logikai asszociáción dolgozni.
- A vizuális-térbeli intelligencia javítása.



JÁTÉK MENETE

A kártyák mindkét oldala értelmezett, így kétféle játékot tesz lehetővé:

- **KLASSZIKUS DOMINÓ**
- **DOMINÓ KÉPEKKEL**
Mielőtt elkezdi a játékot, a játékosokkal meg kell ismertetni a kártyán lévő ikonokat, így képesek lesznek asszociációkra:



Szarvak



Mancsok, paták, karmok és körmök



Lábnyomok



Szemek



Szőrme, tollak



Farkak



Fogak

Miután eldöntötte melyik játékot játsza:

1. Keverje össze az összes kártyát, és ossza ki a játékosoknak (játékosonként legfeljebb 7 kártya). Ha maradt kártya, tegye őket egy pakliba arccal lefelé az asztalra.
2. A **klasszikus dominó** játékban a legmagasabb dupla számmal rendelkező játékos kezd játszani.
A **dominó képekkel** játékban az a legfiatalabb játékos, aki dupla kártyával rendelkezik, kezdi a játékot (azaz ugyanaz az ikon a kártyák mindkét részén).
3. A játékosoknak minden fordulóban le kell tenniük az egyik kártyájukat úgy, hogy az egyik vége megfeleljen az asztalra már elhelyezett kártya egyik végének. Ha a játékosnak nincs megfelelő kártyája, akkor a pakliból húz egyet addig, amíg el nem tud helyezni egy kártyát. Ha nem marad kártya a pakliban, a forduló a következő játékosé.
4. A győztes az az első játékos, aki minden kártyáját felhasználta.
5. Ha a játék nem folytatódhat, a győztes az a játékos, aki a legkevesebb kártyával rendelkezik. Döntetlen esetén a győztes(k) lesznek azok a játékosok, akik a legkevesebb kártyát használták fel.
6. A győztes, vagy a nyertesek csillagok gyűjtésével tartják számon a megnyert játékok számát.