Rénszarvas szánútja

Kövesd a nyilakat! Melyik ajándékhoz érkezel?

 mackó	 kisvonat			 labda
				 könyv
		RAJT		
 építőkockák				
 sárkány			 baba	 dob

Indulhat a szán!

Tedd a rénszarvast a középső RAJT mezőre! Válassz egy útvonalkártyát, és kövesd a nyilakat balról jobbra!

Egy nyíl mindig egy mezőnyi lépést jelent. Ne fordítsd el a táblát vagy a kártyát: a nyilak a lapon látható irányba mutatnak.

A közben érintett ajándékoknál még ne állj meg! Csak az utolsó nyíl után mondd ki, melyik játékhoz érkeztél!

Minden új kártyánál indulj újra a RAJT mezőről! A táblát nem kell kivágni.

Merre mutat a nyíl?

fel · le · balra · jobbra

4-7 éveseknek • Egyedül vagy közösen is játszható.

Merre menjen a rénszarvas?

16 útvonalkártya • Minden út a középső RAJT mezőről indul.

A 3 lépés



B 3 lépés



C 3 lépés



D 3 lépés



E 3 lépés



F 3 lépés



G 3 lépés



H 3 lépés



I 5 lépés



J 5 lépés



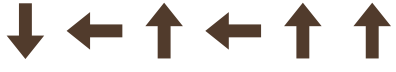
K 5 lépés



L 5 lépés



M 6 lépés



N 6 lépés



O 6 lépés



P 6 lépés



A-H: 3 lépés • I-L: 5 lépés • M-P: 6 lépés

Felnőtt segítségével vágjátok ki a kártyákat a szaggatott vonalakon!

www.kisfelfedezokklub.hu

Megérkezett az ajándékhoz!

Képes megoldókulcs és kivágható rénszarvasfigura

A  kisvonat

B  könyv

C  baba

D  építőkockák

E  kisvonat

F  könyv

G  baba

H  építőkockák

I  kisvonat

J  könyv

K  baba

L  építőkockák

M  mackó

N  labda

O  dob

P  sárkány

Kivágható figura



Vágjátok körbe a figurát a szaggatott vonalon! Fektessétek a táblára, és mezőről mezőre csúsztassátok!

Így készítsétek elő

Mindhárom lapból 1 példány elég. A4 fekvő tájolás, egyoldalas nyomtatás, 100%-os méret. A megoldásokat játék közben takarjátok le!

Játsszatok párban!

Egyikőtök mondja az irányokat, a másik léptesse a rénszarvast! A következő kártyánál cseréljetek szerepet!

Új kihívás: találj ki saját útvonalat, és mondd el, melyik ajándékhoz vezet!