

DJ08557 Živali v akciji

Starost: 2,5–5 let | Število igralcev: 2–4 | Dolžina igre: 10 minut

V džungli je veselo! Postavi piramido, vzpostavi ravnotežje, vrzi in ujemi... Sodeluj na manjših tekmovanjih in osvoji medalje. Družabna igra za najmlajše, ki se osredotoča na rokovanje s predmeti in razvoj motorike.

Vsebina: 6 živali, 20 kart, 12 medalj.

Priprava igre:

Na sredino mize si pripravite živali, dno škatle in medalje. Karte premešajte in položite na kupček poleg škatle s sliko navzdol.

Potek igre:

Igra poteka v smeri urinega kazalca. Začne najmlajši igralec. S kupčka potegne zgornjo karto in poskuša izvesti dejanje, ki je prikazano na karti. Ima 3 poskuse.



- **Naloga 1: Piramida.** Igralec vzame 2 živali, ki sta prikazani na karti, in ju postavi drugo na drugo glede na sliko na karti. Piramida mora stati stabilno vsaj 30 sekund, da je poskus veljaven.

- **Naloga 2: Met v škatlo.** Igralec vzame žival, ki je prikazana na kartici, in jo poskuša vreči v škatlo. Škatla mora biti od igralca oddaljena vsaj 20 cm, živalca pa mora ostati v škatli, da je poskus veljaven.

- **Naloga 3: Vzdrževanje ravnesolja.** Igralec vzame žival, ki je prikazana na kartici, in jo poskuša postaviti na glavo, da ne pade. Da je poskus veljaven, mora žival ostati na glavi vsaj 30 sekund.



- **Naloga 4: Vrtiljak.** Igralec vzame žival, ki je prikazana na kartici, in poskuša z njo obrisati krog okoli lastnega telesa, tako da si jo za hrbtom poda iz ene roke v drugo. Obrisati mora 3 take kroge, pri čemer živalca ne sme pasti, da je poskus veljaven.

- **Naloga 5: Zadedeni in vreči.** Igralec vzame 2 živalci, ki sta prikazani na kartici. Postavi škatlo in nanjo da živalco, ki jo odslej poskuša podreti z drugo živalco. Škatla mora biti postavljena vsaj 20 cm stran od igralca. Poskus je veljaven, če med zadetkom in padcem živalce pade tudi škatla. Če živalca pade, ker je igralec zadel le škatlo, je poskus neveljaven.

- **Naloga 6: Vreči in ujeti.** Igralec vzame žival, ki je prikazana na kartici, in z eno roko jo poskuša vreči v zrak in jo z isto roko ujeti.

Če igralec uspešno opravi nalogo, prejme medaljo. Če ne, igralec ne dobi medalje in na vrsti je naslednji igralec.

Konec igre: Ko so porabljene vse medalje, zmagata igralec, ki je osvojil največ medalj.

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.