



Tebak hewan LEGO®

Cara menyiapkan & bermain

Langkah- langkah

Seorang anak memilih kartu hewan LEGO® dari tumpukan. Mereka kemudian merakit hewan yang tertulis di kartu menggunakan balok LEGO, sementara yang lain menebak hewan apa itu.

Anak-anak bisa bermain dalam tim atau atur sedemikian rupa agar masing-masing dari mereka dapat menebak dan merakit hewan LEGO® secara bergiliran.



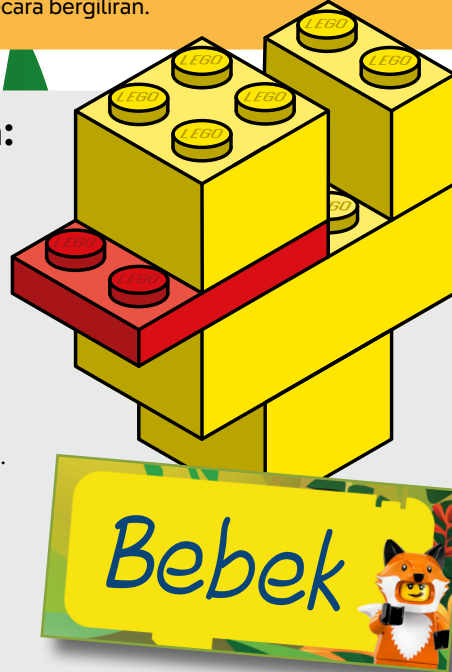
Yang perlu Anda lakukan:

Sebelum pesta

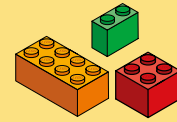
1. Cetak dan potong kartu templat.
2. Tuliskan hewan yang harus dirakit di kartu. Buat rakitannya lebih mudah untuk anak-anak yang lebih muda.

Saat pesta

1. Letakkan kartu secara terbalik di atas permukaan datar.
2. Letakkan komponen LEGO® di dekatnya.
3. Jelaskan aturannya dan pilih anak yang mulai terlebih dahulu (mungkin anak yang berulang tahun).
4. Atur stopwatch Anda selama 5 menit, lalu mulailah bersenang-senang!



Yang Anda perlukan:



Balok LEGO®



Jam atau stopwatch



Kartu templat hewan Petunjuk yang harus diikuti anak-anak saat merakit hewan LEGO®.



Tambahan opsional Hadiah untuk rakitan terbaik.



Biarkan minifigur LEGO memperkenalkan permainan dengan memainkan video yang disertakan.

Fakta hewan:

Gajah adalah satu-satunya hewan yang tidak bisa melompat.

Rubah menggunakan lebih dari 40 suara berbeda untuk berkomunikasi.

Kanguru tidak dapat berjalan mundur.



5 menit

per putaran
Menguji keterampilan merakit LEGO® dan menebak.