



Tippeld meg a LEGO® állatot

Felkészülés és játék

A játék menete

Egy gyermek kiválaszt egy állatos LEGO® kártyát a pakliból. Ezután LEGO kockákból megépíti a kártyán leírtakat, míg a többiek próbálják kitalálni, mit épít.

A gyerekek játszhatnak csapatokban, vagy úgy, hogy mindenki találgat, és felváltva építenek egy-egy LEGO állatot.



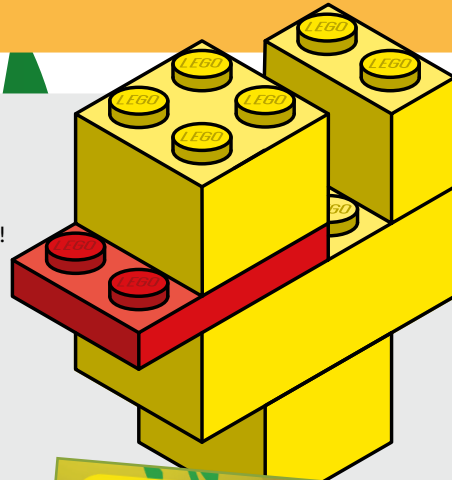
Teendők:

A zsúr előtt

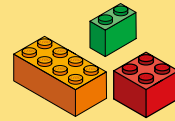
1. Nyomtasd ki, és vágd ki a sablonkártyákat!
2. Írd fel a megépítendő állatokat a kártyákra! A kisebb gyerekeknek könnyebb építményeket találj ki!

A zsúr napján

1. Helyezd a kártyákat fejjel lefelé egy vízszintes felületre!
2. Készítsd elő a LEGO® elemeket!
3. Magyarázd el a szabályokat, és válaszd ki, hogy ki kezdjen (mondjuk a születésnapos)!
4. Állítsd be a stoppert 5 percre, és kezdődjön a móka!



Szükséges dolgok:



LEGO® kockák



Óra vagy stopper



Állatos sablonkártyák

Utasítások, amiket a gyerekeknek követniük kell a LEGO állat megépítése során.



Opcionális extra

Díj a legjobb építményért!



Játszd le a mellékelt videót, és hagyd, hogy a LEGO minifigurák bemutassák a játékot!

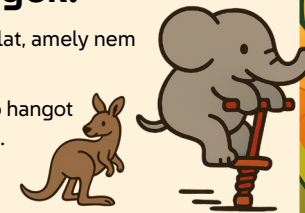


Állati érdekességek:

Az elefánt az egyetlen olyan állat, amely nem tud ugrani.

A rókák több mint 40 különböző hangot használnak a kommunikációhoz.

A kenguruk nem tudnak hátrafelé menni.



5 perc körönként

Tesztelheted LEGO® építési és tippelési készségeidet!