



### Népesítsd be a szavannát! - 2.rész

Rajzold meg a szavannán élő állatokat. 4 különböző állatfaj szükséges a játékhoz, de később bővítheted, így a játék nehezíthető is. Minden állatból 7 db-ra van szükség (például: oroszlán, gnú, zsiráf, zebra).

Mivel egy-egy állatképből több példányt kell készíteni, van olyan technika, ami leegyszerűsíti a munkát. Egy papírlapot harmonikaszzerűen meghajtogatva elég az felső lapra rajzolni és az összehajtogatottakat jól összefogni és együtt valamennyit kivágni. Ahogy az állatok között sincs két egyforma egyed, a rajzon is jó, ha ez tükröződik. Minden rajzot egyedi színezéssel készíts. Az állatok képeit helyettesítheted állatos matricával, ha gyűjtöd a matricát, vagy újságból kivágott képpel. A hurkapálcát egyforma hosszúságúra méretezd! Fontos szempont, hogy a dobozból elegendő rész nyúljon ki, amin látható lesz az állat képe. Összesen 28 egyforma hosszúságú pálcára van szükség. Amikor az összes állat képe kész, ragaszd rá azokat a pálcákra. Egy merevebb papírból hajtogasd meg az elvlasztót.



#### A játék leírása:

A kezdő játékos tetszőleges sorrendben, a másik játékos elől rejtve, az elvlasztó mögé elhelyezi 4 különböző állat képét a legnagyobb helyet biztosító játéksávban. A másik játékos feladata az, hogy kitalálja a fajok pontos sorrendjét. Így az első sorban elhelyez 4 különböző állatot jelző pálcát. A kezdő játékos eredményjelző pálcákkal a sáv szélén levő lukakba helyezett pálcákkal jelzi, hogy a másik játékos által elhelyezett pálcák képei megegyeznek-e az általa kirakottakkal. A sorrendet meg kell tartani. A hosszabb pálcá azt jelenti, hogy az állat nem a megfelelő helyen van, rövid pedig azt, hogy jó helyre került. Addig folytatódik a kirakás, amíg minden állat a helyére nem került, tehát minden eredményjelző pálcika rövid.