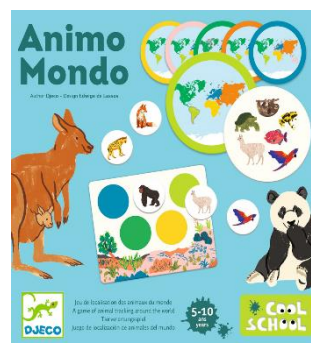


DJ08198 Geograafiamäng „Animo Mondo”

Vanus: 5–10 aastat

Mängijaid: 2–6

Komplekti kuulub: 6 lototahvlit, 36 looma žetooni, 6 maailmajao kaarti ja 1 riidest kott.



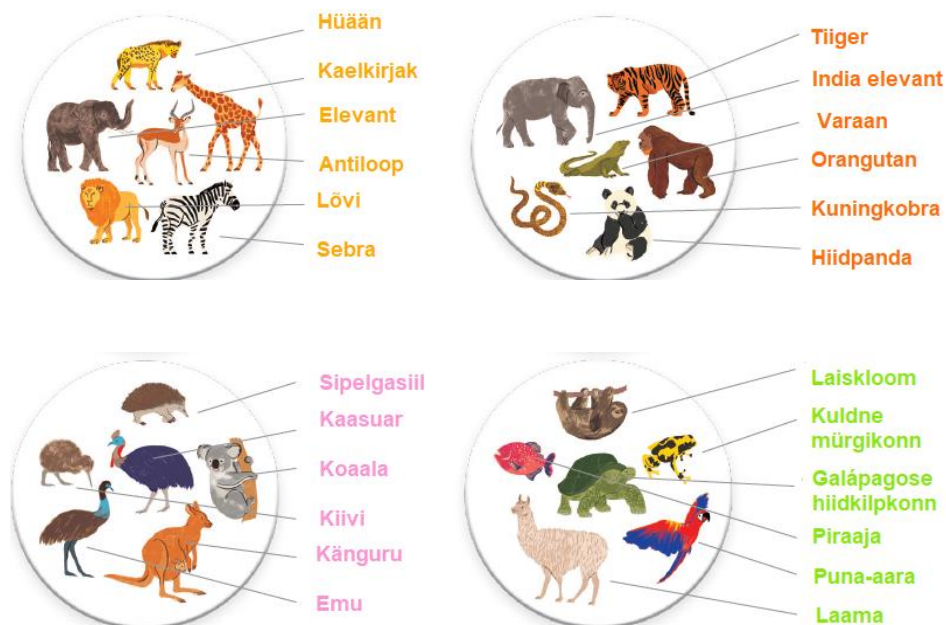
Mängu eesmärk: täita esimesena oma tahvel.

Mänguks valmistumine.

- Vaadake järele, mis värv on iga maailmajao kaart:



- Pöörake kõik maailmajagude kaardid ümber, et näha, mis loomad seal elavad:





Öökull

Hirv

Punarebane

Koopaorav

Siil

Jänes



Polaarhunt

Põhjapõder

Grislikaru

Pesukaru

Valgepea-
merikotkas

Ameerika piison

Vaadake järele, mis värvi on lototahvlitel olevad viis ringi. Iga värv vastab ühele maailmajaole.



Mänguks valmistumine

- Iga mängija valib endale lototahvli ja paneb selle enda ette.
- Pange laua keskele looma žetoonidega (36) riidest kott ja ka 6 maailmajaio kaarti, nii et maakaardi pilt jääb ülespoole.



Mängu käik

- Alustab noorim mängija, kes võtab riidest kotist välja ühe žetooni.
- Mängija püüab üles leida maailmajaio, kus žetoonil kujutatud loom elab.
- Mängija valib ühe maailmajaio kaardi välja ja pöörab selle kaardi ümber.



• Kui kaardi tagaküljel on saadud looma pilt, on mängija valinud õigesti. Seejärel paneb mängija looma žetooni oma tahvlile vastavat värvi kohale.

• Kui mängija tahvil ei ole looma maailmajaoga sama värvi ringi, paneb ta looma žetooni kotti tagasi. Nüüd on järgmise mängija kord mängida.

• Kui kaardi tagaküljel ei ole saadud looma pilti, on mängija valinud valesti. Mängija paneb looma žetooni kotti tagasi. Ja on järgmise mängija kord mängida.

Mängu võidab see, kes saab esimesena täis kõik oma tahvli ringid.