

## Noé bárkája

Találd meg az állatok párját, és ültess fel őket Noé bárkájára, hogy elhajózhassanak a szivárvány felé.

### Fejlesztési célok:

- megfigyelés
- szociális érzék
- személyiség fejlesztés
- kézügyesség
- környezetismeret

**Ajánlott életkor:** 3-6 éveseknek

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

### A játék célja:

Elsőként kell megtalálni minden állatod párját, és biztonságban elindítani velük a bárkát.

### A játék előkészítése:

Helyezzük a bárkát a játéktér közepére. Az esőfelhő kártyákat tegyük külön, majd párosítsuk az állatos kártyákat.

Ezután rakjuk az állatos kártyákat két külön csomóba úgy, hogy mindkét csomóba jusson egy minden állatból. Az egyik csomó kártyát a felhőkártyákkal együtt összekeverjük, és színükkel lefelé szétosztjuk az asztalon. A másik csomó kártyát kiosztjuk egyenlően a játékosok között.

Minden játékos leteszi maga elé a kártyáit színükkel felfelé.

### A játék menete:

- A legkisebb játékos kezd: találmra húz egy kártyát a csomóból, és megnézi, nála van-e a kihúzott kártya párja. Ha talált, a két azonos állatot ábrázoló kártyát biztonságba helyezi a bárkában, s a soron következő játékos húz.
- Ha a húzott kártya párja nincs nála, visszarakja színével lefelé az asztalra, ugyanoda, ahonnan kivette, s a játék megy tovább.
- Addig folytatódik a játék, míg egy játékos megtalálta az összes nála lévő állat párját, és elhelyezte őket a bárkában. Ettől kezdve ő arra törekszik, hogy egy felhőkártyát találjon, mert a bárka akkor kap szelet, akkor tud elindulni, ha egy esőfelhő-kártyát is beletesznek.
- Vége a játéknak, ha az első esőfelhő belekerül a bárkába.

**A játék győztese:** az, aki elsőként tudja minden állatát betenni a bárkába, és egy esőfelhővel el is tudja indítani a bárkát.

**Megjegyzés:** Ha hárman játszanak, a játék előtt vegyünk ki, és tegyünk félre két pár állatot.

**A készlet tartalma:** 1 3D-s Noé bárkája, 42 kártyalap