



www.kodkod.com



2-4 שחקנים בamilai 3 ומעלה

הוראות

חיצים לנצח?
תפסו את הארץ!

1895-02236-00000 040815

© 2015 Goliath BV.

יבא ששווק הרצן בע"מ, נמל אל, 27, ערד, 8909365, ישראל.

יתכנו שיוצרים חכמים בצעדים או בורלבים המופיעים עיג אריה צר.

ההמנות להמחשה לבב און ופה האריה מעד בהרכה על גול המשחק.

ארהו! כנת חפה: אבל חלולים קטנים, און מועד לילדי מונת גאל 3 שנים.

אזורות און לון את המשחק לאייר העוינים והופס ובון המשחק.

אחרות כליזות יש לסלן חומר אריה לפני מת המשחק לילך.

און להונס פלה. מומלץ לשחק מתוך השחתה נבואה לא עליה.

הוראות כתובות בלשון זכר אקר מתייחסות לשם המים אחא.

מהלך המשחק:

כל השחקנים יושבים כ奢יפות ידיהם מונחות על השולחן. השחקן הצער ביותר מסובב ראשון את החוגה. שלפת גזר והארנב קופץ? נסה לתפואו אותו בעודו באויר.

שי גזרים שלמים: החזיאו
שי גזרים מהADMVA ווינחו
אותם בסל שברשותכם.



גזר שלם: החזיאו גזר
אחד מהADMVA ווינחו
אותם בסל שברשותכם.

אייסו אדום:
הפסדתם תור, המשחק
משיר לשחקן הבא.

המנצח:

אחד הגזרים יגרום לארנב לקפוץ מעלה. השחקן שבתוואר הארנב קופץ והוא מציל
لتפסו באוויר, לפני שהוא נפל מטה, הוא המנצח!
לא הצליח לתפוא את הארנב? השחקן שברשותו המספר הרב ביותר של הגזרים הוא המנצח.
לסבב משחק נסוף, החזיר את הגזרים לאדמת הגבעה ואת הארנב לראשת. השחקן שניצח
יפתח את סבב המשחק הבא.

דרך נספת למשחק:

כל השחקנים יושבים לשולחן ומניחים עליי את כפות ידיהם הפופרות. שחקן שתורו הגיע,
מנסה לשלוֹ גזר מתוך הגבעה. אם הארנב מרוחש ומזנק לעלה, כל השחקנים צריכים לסתות
ולתפואו אותו. מי שמצליח, הוא המנצח.
אף שחקן לא הצליח לתפוא את הארנב? השחקן שברשותו המספר הרב ביותר של הגזרים
הוא המנצח.

הארנב יושב בראש האבעה יומם וליל וושאמר
על האזרחים שלו ואתם צריכים לגוזב אותם.
עליכם לפעול בזהירות, כי אם ירגיש לכם, יקפוץ.



תכליה

גבעה, ארנב, 12 גזרים, חוגה, ארבעה סלים בצבעים: סגול, כחול, צהוב ואדום

מטרת המשחק:

לאסוף כמה שיוטר גזרים ולתפוא את הארנב
כשהוא מזנק מעלה.

הצעות:



3.



כל שחקן יבחר לעצמו
סל לאיסוף הגזרים.

2.



רכיבו את הארנב
על העמוד שבראש הגבעה.

1.



שתל גזר אחר גזר בכל אחד
מהפתחים המופיעים לכל בגבעה.
ש להכנס את הגזר עד
שושמעים "קליק".

הורם, שימו לב: הקפידו שהילדים לא ירכבו מעל הארנב, כדי שלא יפגעו כשהוא קופץ.