SMART GAMES

KERTI KERESŐ

FEJLESZTI A KÖVETKEZŐ KOGNITÍV KÉPESSÉGEKET:

- TERVEZÉS ●●●●●
- PROBLÉMAMEGOLDÁS ●●●●●
- TÉRBELI TÁJÉKOZÓDÁS ●●●●○

1. Válassz egy feladványt. Helyezd el a teknősöket, a nyulat, és a kerítéseket, ahogy az a feladványban látható. Nem mindig lesz szükség az összes játékelemre.
2. A játék célja, hogy a teknősök és a nyúl eljussanak a saját céljukhoz: a velük megegyező színű élelemhez.
   - A teknősök és a nyúl vízszintesen és függőlegesen tudnak mozogni a velük szomszédos, üres mezőre. Csak a kerítés állhat az útjukba.
   - Egy mezőn egyszerre csak egy állat tartózkodhat.
   - A nyúl át tud ugrani egy teknőst (vízszintesen vagy függőlegesen), ha a teknős mögött üres mező van. A nyúl nem tudja átugrani a kerítést.
   - A teknősök sosem ugrálnak, ők csak a játéktáblán sétálnak.
   - A kerítéseket nem mozdíthatod el.
3. Megtaláltad a megoldást, mikor az összes állat elérte a célját. A legkevesebb lépésből álló megoldást megtalálod a füzet végén (más megoldások is lehetségesek). A minimum lépésszám jelölve van a feladványok sorszáma mellett.



Test your skills with more fun games at:

www.SmartGames.eu