

KulFon

FAUNA I FLORA

instrukcja dla lektora

Każdy gracz w parze dostaje kartę i nie pokazuje drugiej osobie. Na karcie jest 10 różnych obrazków (inne dla gracza A i B).

Gracze dostają też tabelę z nazwami i ilustracjami fauny i flory znajdujących się na ich kartach. Poza tym mają do dyspozycji wspólną tabelę jedynie z ilustracjami.

Zaczyna gracz A i obstawia pola (np. A5) aż trafi na takie z obrazkiem, wtedy przeciwnik sprawdza w swojej tabeli nazwę ilustracji i ma dwie możliwości:

1. Pokazuje w tabeli z obrazkami widocznymi dla wszystkich trafiony obrazek i pyta: *Co to jest?*
2. Prosi przeciwnika o wskazanie odpowiedzi na pytanie: *Gdzie jest sowa?* (Jeśli na trafionym polu była właśnie sowa.)

Jeśli gracz A odpowie poprawnie ma punkt i obstawia dalej.

Jeśli nie - obstawianie przejmuje gracz B.