

Παιχνίδια αντι-βαρεμάρας για το ταξίδι

 ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΠΑΤΑΚΗ

κωιζ

γρίφοι

ανέκδοτα

λαβύρινθοι

κατασκευές

Παιχνίδια αντι-βαρεμάρας για το ταξίδι

Κείμενα: Phil Clarke & Simon Tudhope

Σχεδιασμός: Michael Hill & Marc Maynard

Επιμέλεια: Sam Taplin

Επιπλέον εικόνες:
Ruth Russell & Nayera Everall



Κίνηση στο τούνελ

1

Ποια ηλωρίδα αυτοκινήτων κινείται πιο γρήγορα και ποια πιο αργά;
Μέτρησε πόσες αποσκευές μεταφέρει κάθε αυτοκίνητο
και πρόσθεσέ τες. Όσο πιο λίγες είναι τόσο πιο γρήγορα
κινείται η ηλωρίδα.

1



2



3



4



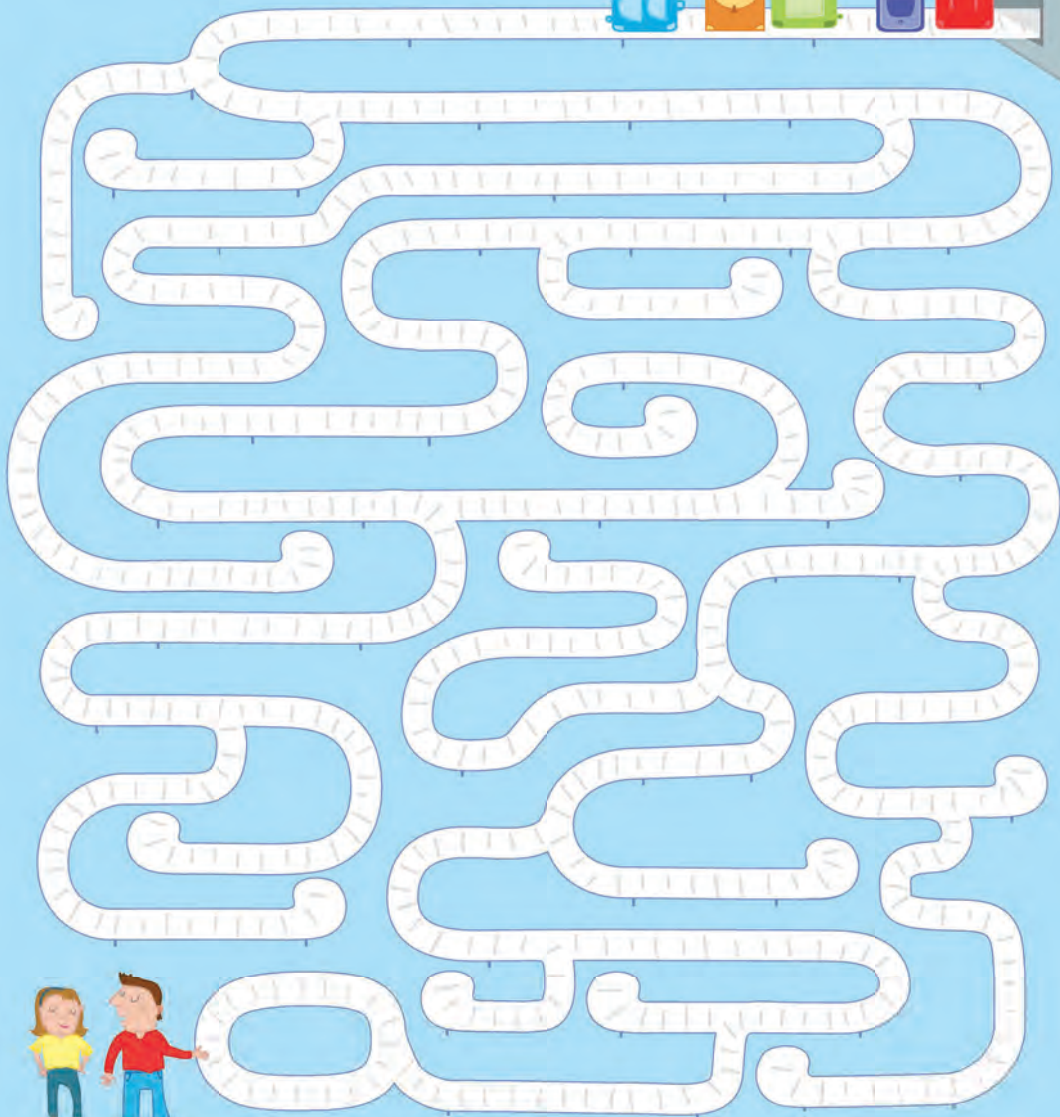
5



Έφτασαν οι αποσκευές!

2

Βρες τον σωστό διάδρομο και οδήγησε τις βαλίτσες στους ιδιοκτήτες τους!



Έτοιμοι για σαφάρι

3

Ζωγράφισε ό,τι βλέπει μπροστά του ο οδηγός του τζιπ.



Διάρκεια ταξιδιού

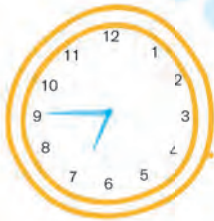
4

Ποιο ήταν το πιο σύντομο ταξίδι;

Αναχώρηση



Άφιξη



Φτιάξε έναν παπαγάλο

5

Ακολουθήσε τα βήματα για να σχεδιάσεις έναν παπαγάλο:



- 1 Σχεδιάσε πρώτα το σώμα.



- 2 Μετά τα φτερά.



- 3 Πρόσθεσε την ουρά, τα πόδια και το ράμφος.

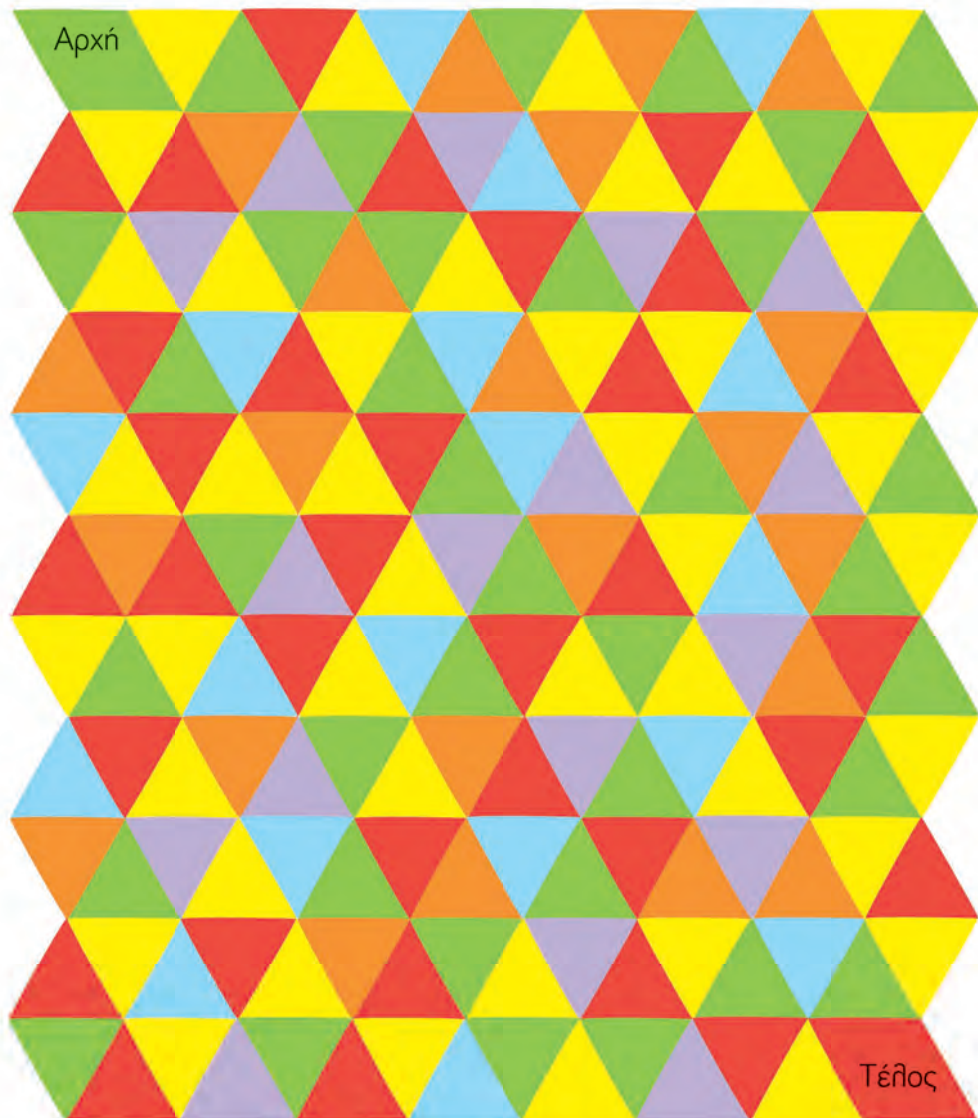


- 4 Φτιάξε το μάτι του και το κλαδί όπου κάθεται. Μετά χρωμάτισέ τον.

Χρωματιστά τρίγωνα

6

Φτάσε στο τέλος της διαδρομής πατώντας μόνο πάνω σε κόκκινα, κίτρινα και πράσινα τρίγωνα. Μπορείς να προχωράς από πλευρά σε πλευρά κάθε τριγώνου, αλλά όχι από γωνία σε γωνία.





ΚΟΥΙΖ – Χώρες

7

- ① Πού βρίσκεται το Έβερест;
Α) στη Γαλλία Β) στην Ιαπωνία Γ) στο Νεπάλ
- ② Ποια είναι η πατρίδα της πίτσας;
Α) η Βραζιλία Β) η Ιταλία Γ) η Αίγυπτος
- ③ Σε ποια χώρα ζουν τα καγκουρό;
Α) στην Αυστραλία Β) στην Κένυα Γ) στον Καναδά
- ④ Στην Ισπανία μπορείς να παρακολουθήσεις: ταυρομαχίες ή μονομαχίες;
- ⑤ Πού βρίσκεται η χαμένη πόλη των Ίνκας;
Α) στην Αίγυπτο Β) στο Περού Γ) στην Κίνα
- ⑥ Ποια χώρα δεν έχει σχέση με τις υπόλοιπες δύο;
Α) η Αλάσκα Β) η Ρωσία Γ) η Ταϊλάνδη
- ⑦ Πού μπορείς να ξεκουραστείς στη σκιά ενός φοίνικα;
Α) στη Νορβηγία Β) στην Ισλανδία Γ) στα νησιά Φίτζι



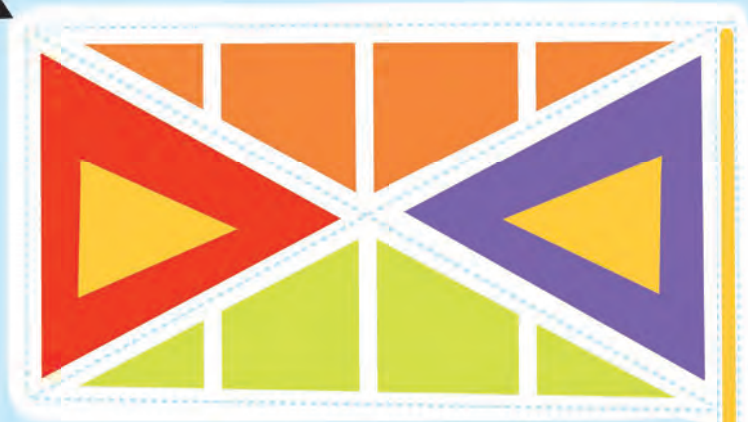
Σημαίες

8

Ακολουθήσε όλες τις διακεκομμένες γραμμές που έχουν οι σημαίες χωρίς να σπκώσεις καθόλου το μοθύβι σου από το χαρτί και χωρίς να περάσεις από το ίδιο σημείο δύο φορές.

Συμβουλή: Ξεκίνα από εδώ.

1



Συμβουλή: Ξεκίνα από εδώ.

2



Κυνήγι θησαυρού

9

Ακολουθήσε τις παρακάτω οδηγίες για να ανακαλύψεις τον κρυμμένο θησαυρό!

Ταξίδεψε όσο πιο ανατολικά μπορείς κι έπειτα πήγαινε νότια. Όταν συναντήσεις στεριά που έχει ζωή, συνέχισε δυτικά κι έπειτα νότια μέχρι να συναντήσεις το έρημο νησί. Ταξίδεψε ανατολικά για να μην κινδυνεύσεις κι έπειτα νότια προς το βουνό που βγάζει καπνό. Βάλε πλώρη προς τη δύση ώσπου να βρεις ένα νησί. Ακολούθησε τις ακτές του ώσπου να δεις τον όρμο με τους καρχαρίες στα νοτιοδυτικά. Πήγαινε ξανά προς τη δύση και ανάμεσα σε δύο δέντρα θα βρεις τον θησαυρό που λαχταράς.



Ξεκίνα από εδώ

Βράχια



Έρημο Νησί



Χωριό



Νησί των Σκελετών

Όρμος του Καρχαρία



Επικίνδυνη δίνη

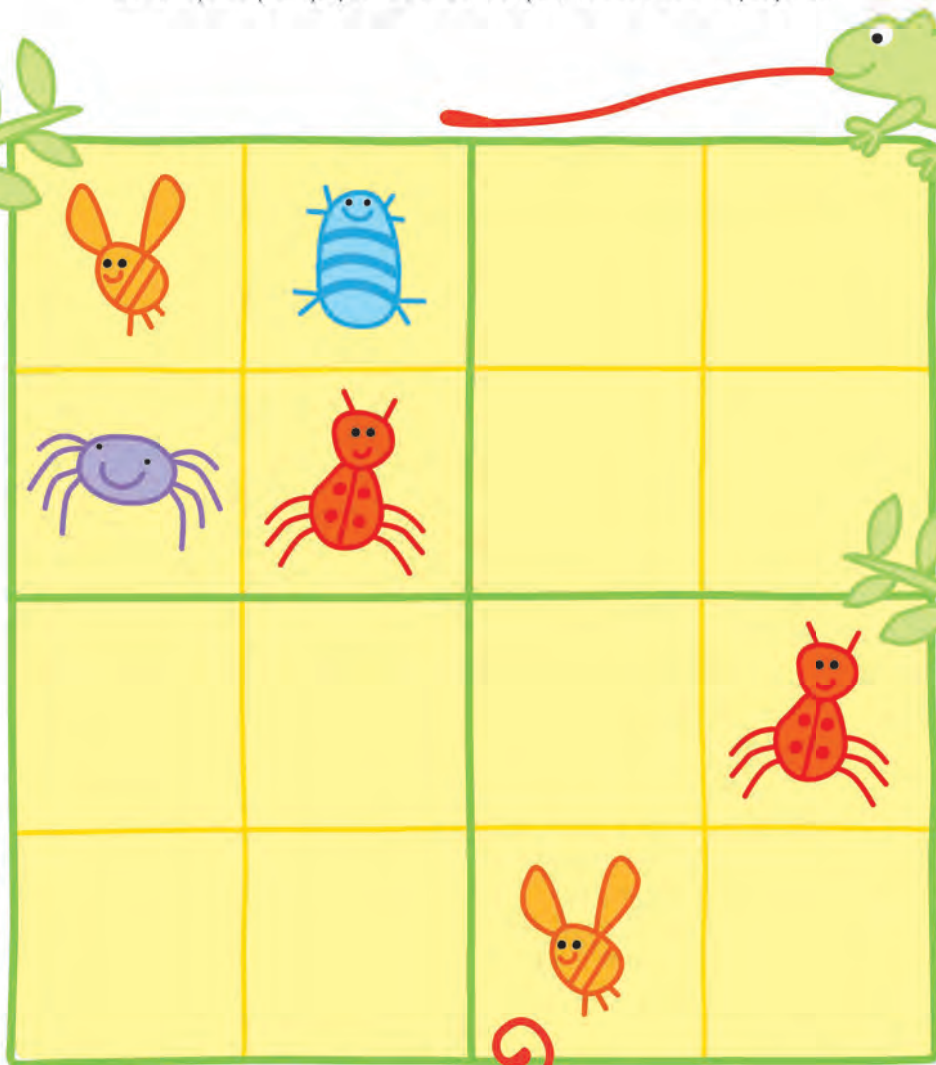


Νησί της Φωτιάς

Σουντόκου ζουζουνιών

10

Συμπλήρωσε το παρακάτω πηλαίσιο έτσι ώστε κάθε ζουζούνι να υπάρχει μία φορά σε κάθε σειρά, στήλη και τετράγωνο.



Στην κατασκήνωση

11

Βοήθησε τη Νίκη να κωπηλατήσει μέχρι την κατασκήνωση.



Πίσω στο σπίτι

12

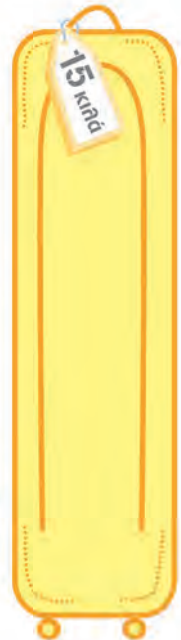
Οδηγήσε τον πιλότο στο σπίτι πετώντας από αεροδρόμιο σε αεροδρόμιο.
Μην πας στα κόκκινα αεροδρόμια γιατί δεν έχουν καύσιμα!



Επιπλέον βάρος!

13

Εσύ και η παρέα σου θα ταξιδέψετε με ένα μικρό αεροπλάνο, όμως οι αποσκευές σας είναι πολύ βαριές. Επιτρέπεται να πάρετε μαζί σας συνολικά 200 κιλά. Ποια αποσκευή πρέπει να αφήσετε πίσω για να είστε ακριβώς στο όριο;



Ταζ Μαχάλ

14

Σχεδιάσε το άλλο μισό του διάσημου μνημείου Ταζ Μαχάλ στην Ινδία.

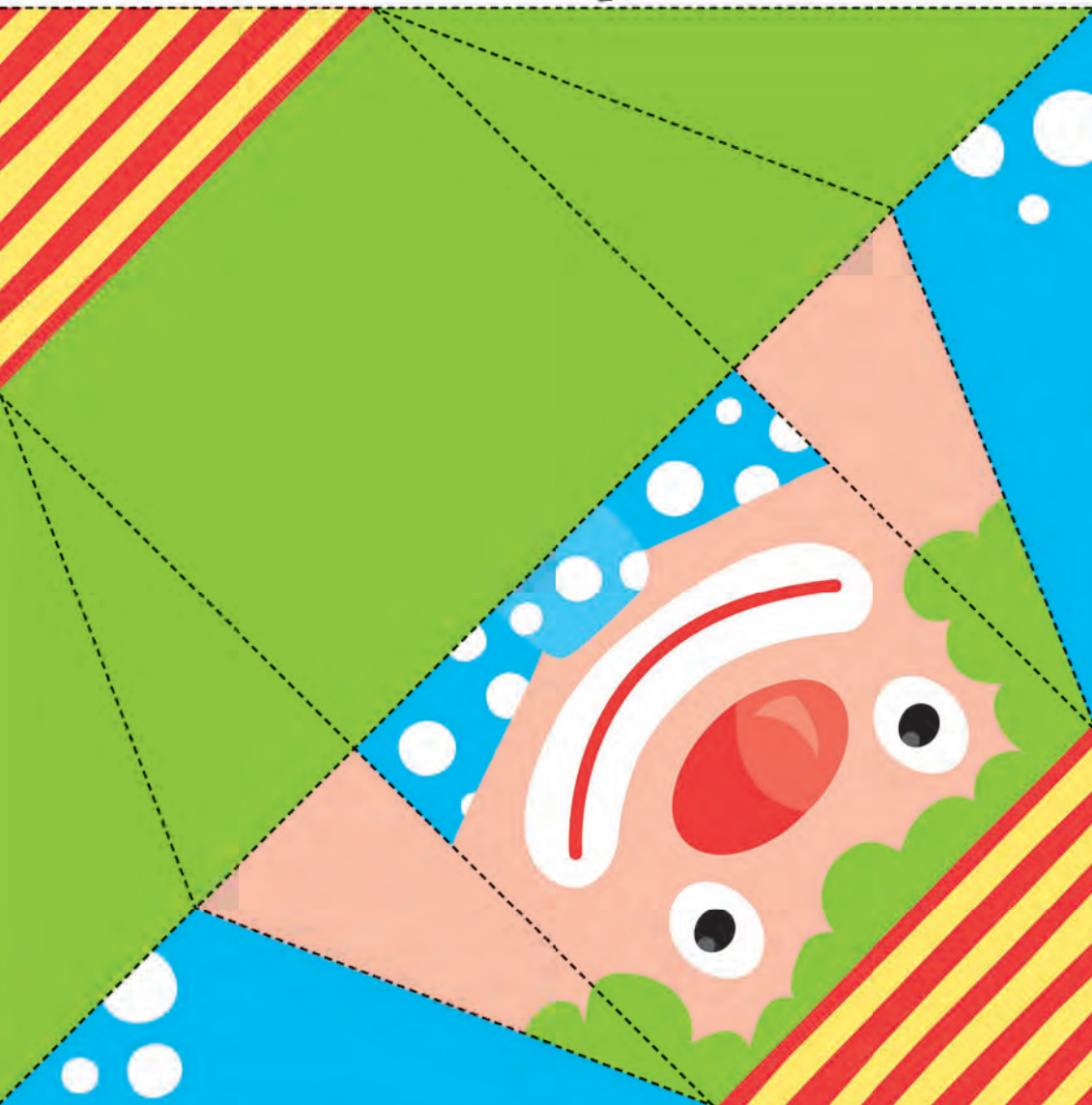


Φτιάξε έναν κλόουν

15

Ακολουθήσε τις οδηγίες που θα βρεις στη σελίδα 190
και φτιάξε τον κλόουν.

Κόψε πάνω στη διακεκαμμένη γραμμή.



Καρτ ποστάλ

16

Γράψε μια καρτ ποστάλ σε κάποιον που αγαπάς κι έπειτα σχεδίασε γραμμάτωση για να την ταχυδρομήσεις.



① Η αλυσίδα των τόπων

Πες το όνομα ενός τόπου (χώρας ή πόλης). Το όνομα που θα πει ο επόμενος παίκτης πρέπει να ξεκινά με το επόμενο γράμμα της αλφαβήτου απ' αυτό που είπες εσύ. Για παράδειγμα: Βραζιλία... Γαλλία... Δελχί...

② Τώρα!

Σκέφτεσαι κάτι που ξέρεις ότι θα συναντήσετε στον δρόμο σας, αλλιά είναι ακόμη μακριά, π.χ., μια γέφυρα. Το πλες στους άλλους κι έπειτα αυτοί κλείνουν τα μάτια. Όταν νομίζουν ότι φτάσατε, φωνάζουν «Τώρα!». Το πέτυχαν;

③ Οι 20 ερωτήσεις

Κάποιος από την παρέα σκέφτεται ένα διάσημο πρόσωπο. Οι υπόλοιποι προσπαθούν να το βρουν κάνοντας 20 ερωτήσεις, που μπορούν να απαντηθούν μόνο με ένα «ναι» ή με ένα «όχι».



Προσοχή!

18

Ποιες είναι πιο πολλές σε αυτή την κατασκήνωση;
Οι αρκούδες ή οι φωτιές;



Ο ιπποπόταμος που μιλάει 19

Στον ζωολογικό κήπο ένας ιπποπόταμος έμαθε να μιλάει και έδωσε συνέντευξη στην εφημερίδα των ζώων. Συμπλήρωσε τα κενά για να ολοκληρώσεις το άρθρο.

Πάντα
φρέσκα...

ΤΑ ΝΕΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

Ο πεινασμένος ιπποπόταμος

Χθες βράδυ ο Ιππόλυτος ο ιπποπόταμος κοιτάξε το φαγητό του, αναστέναξε και είπε «Όχι άλλο μαρούλι!». Τώρα, σε μια αποκλειστική συνέντευξη, μας μιλά για τη ζωή του.

Δημοσιογράφος: *Γεια σου, Ιππόλυτε. Πώς είσαι;*

Ιππόλυτος: *Καλά, ευχαριστώ, Πέτρο.*

Δημοσιογράφος: *Πώς έμαθες να μιλάς;*

Ιππόλυτος:

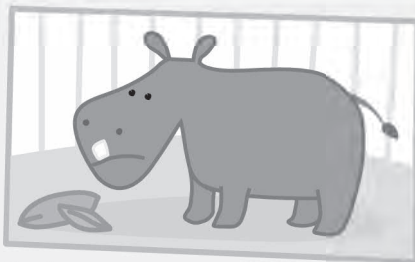
.....

.....

.....

.....

.....



Φωτό: Ο δυσαρραστημένος Ιππόλυτος

Δημοσιογράφος: *Περνάς καλά στον ζωολογικό κήπο;*

Ιππόλυτος:

.....

.....

Δημοσιογράφος: *Και τελικά τι θα ήθελες να φας;*

Ιππόλυτος:

.....

.....

.....

Τα φώτα της πόλης

20

Πάρε τις ξυλομπογιές σου και δώσε ζωή σε αυτή την εικόνα.



Ψάχνοντας στην άμμο

21

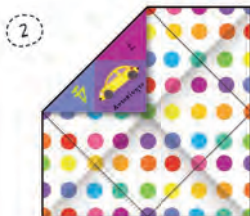
Υπάρχουν πολλά αντικείμενα σε αυτή την παραλία.
Μπορείς να βρεις αυτό που δεν ταιριάζει με όλα τα άλλα;



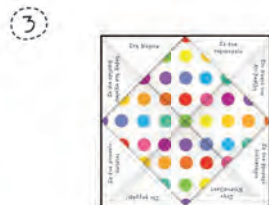
για τις κατασκευές Στην τύχη (41), Είσαι τολημρός; (97),
Ο αετός (129) και Ο χαμαιλέοντας (175)



1 Τόκισε το φύλλο κατά μήκος των διακεκομμένων γραμμών.



2 Δίπλωσε τις γωνίες παράλληλα με τις γραμμές.



3 Αναποδογύρισε το χαρτί.



4 Δίπλωσε προς τα μέσα τις γωνίες.



5 Τόκισε το τετράγωνο στη μέση και από τις δύο πλευρές.



6 Ανοίγkλεισε την κατασκευή όπως βλέπεις στην εικόνα.

Για να χρησιμοποιήσεις τις κατασκευές Στην τύχη (41) και Είσαι τολημρός; (97):



- 1 Ζήτησε από έναν φίλο σου να διαλέξει μία από τις λέξεις (π.χ., καράβι).
- 2 Ανοίγkλεισε την κατασκευή τόσες φορές όσα γράμματα έχει η λέξη που σου είπε ο φίλος σου (π.χ., καράβι – έξι φορές).
- 3 Όταν τελειώσουν τα γράμματα, ζητά από τον φίλο σου να διαλέξει έναν από τους αριθμούς που βλέπει στο εσωτερικό της κατασκευής.
- 4 Ανοίγkλεισε την κατασκευή τόσες φορές όσες ο αριθμός.
- 5 Ζήτη ξανά από τον φίλο σου να διαλέξει έναν από τους αριθμούς που βλέπει.
- 6 Άνοιξε το κάλυμμα του αριθμού και αποκάλυψε το μήνυμά του.

Λύσεις

1 Κίνηση στο τούνελ

Πιο γρήγορα: 5,
πιο αργά: 4.

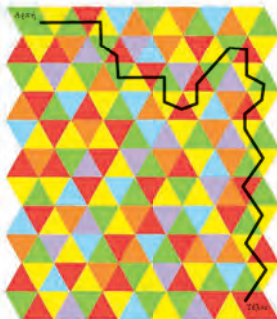
2 Έφτασαν οι αποσκευές



4 Διάρκεια ταξιδιού

Με το αυτοκίνητο.

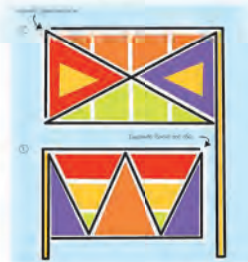
6 Χρωματιστά τρίγωνα



7 ΚΟΥΙΖ - Χώρες

1. Γ, 2. Β, 3. Α,
4. Ταυρομαχίες,
5. Β (ήλεγεται Μάτσου Πίτσου),
6. Γ, 7. Γ.

8 Σημαίες



Αυτός είναι ένας τρόπος.

9 Κυνήγι θησαυρού



10 Σουντόκου ζουζουνιών



11 Σην κατασκήνωση



12 Πίσω στο σπίτι



13 Επιπλέον βάρος!

Τη βαλίτσα των 18 κιλών.

18 Προσοχή!

Οι αρκούδες.

21 Ψάχνοντας στην άμμο



22 Αγώνες ταχύτητας

Το άσπρο αεροπλάνο.

24 Παλεύοντας στα κύματα

