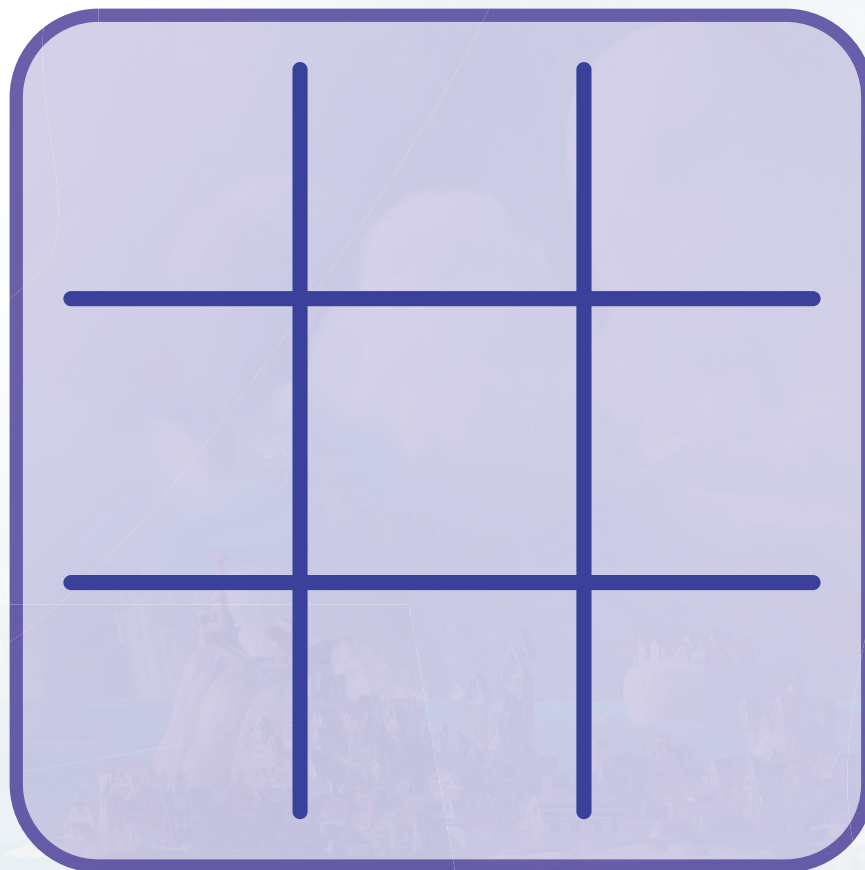


KRIŽCI IN KROŽCI - SIRENE PROTI KRAKNOM

S pomočjo odrasle osebe izreži spodnje žetone. Izberi enega od karakterjev, tvoj nasprotnik pa bo drug karakter. Vsak od igralcev izmenjaje položi po en žeton na tabelo. Igralec, ki prvi položi tri žetone enega karakterja v vrsto - vodoravno, navpično ali diagonalno - je zmagovalec! Če nikomur ne uspe postaviti tri žetone v vrsto, je igra izenačena!



POBARVANKA - BABICA

Pobarvaj babico, da bo oživila!



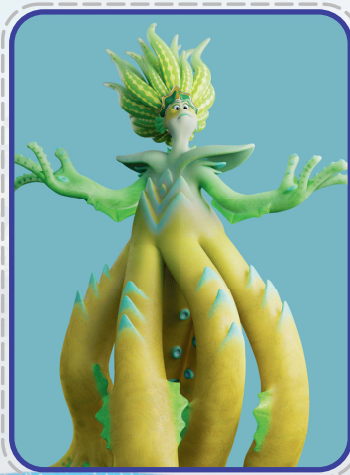
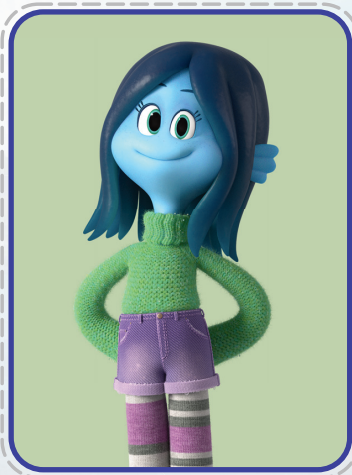
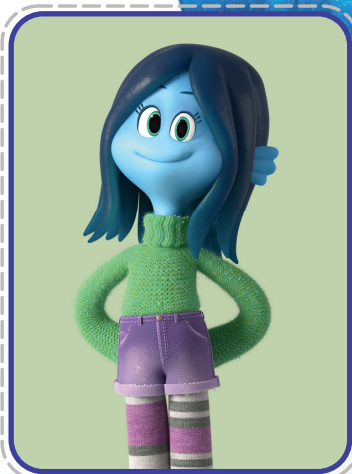
BABICA

Babica je starodavni orjaški kraken, bojvniška kraljica sedmih morij, in zelo si želi svojega naslednika. Zlomilo jo je, ko jo je hčerka Agatha zapustila, in oblila jo je sreča, ko je spoznala Ruby, ki ni samo njena dolgo izgubljena vnukinja (in možnost, da bi pri njej drugače ravnala kot pri hčerki Agathi), temveč tudi njeno zadnje upanje, da orjaškim kraknom zavaruje svoj prestol, da varujejo oceane pred zlom (še posebej pred zlobnimi sirenami!).

Babica je slana in malo topa, vendar je njena pamet ostra kot britev in obožuje biti orjaški kraken! Ponosna je na svojo vlogo kot srce oceana in to si želi prenesti na Ruby: ona verjame, da so orjaški krakni neverjetna morska bitja in da je ocean čudovit.

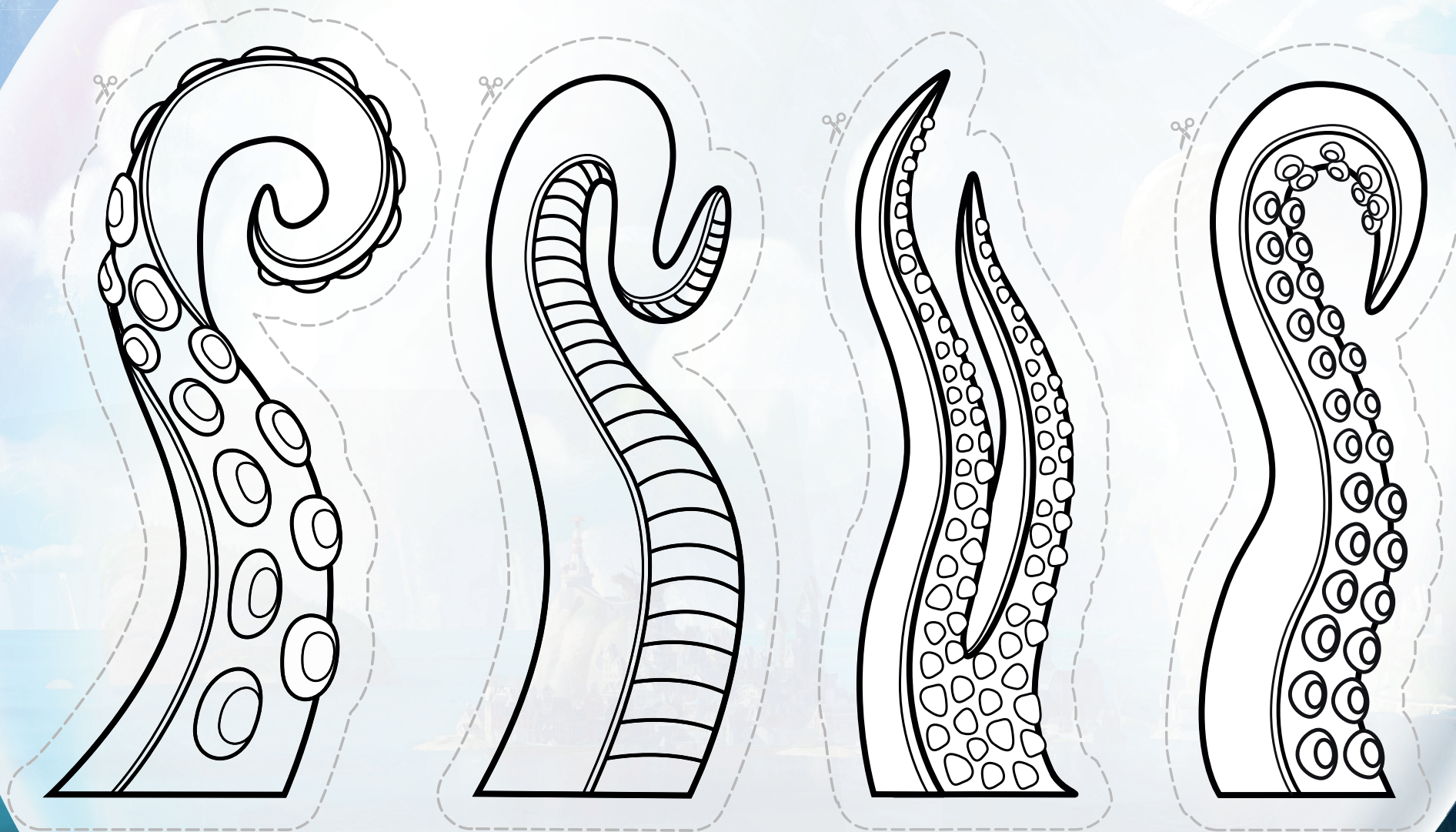
PARI

S pomočjo odrasle osebe izreži vseh deset spodnjih kartic. Položi jih na ravno podlago obrnjene navzdol in razporedi eno poleg druge. Prvi igralec obrne dve kartici in išče par. Če se karti ujemata, ju vzame in dobi točko. Če se karti ne ujemata, ju obrne nazaj in je na vrsti drugi igralec. Nadaljujte igro, dokler niso odkriti vsi pari. Zmagovalec je tisti, ki je zbral največ parov.



LOVKE ZA KNJIGE

Pobarvaj spodnje lovke, jih prilepi na karton in izreži. Lovke bodo odlične za zaznamke za tvojo najljubšo knjigo.



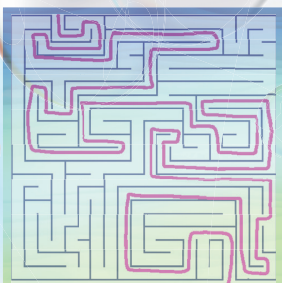
LABIRINT V OCEANU

Pomagaj Ruby in njenim prijateljem priti skozi labirint!

MARGOT

Margot je Rubyjina najboljša prijateljica. Je izjemno živahna, trdoživa in je najsrečnejša, če je v središču pozornosti. Je samozavestna, z veliko osebnostjo in je rojena voditeljica majhne skupine Rubyjinih prijateljev. Ves čas se trudi, da bi Ruby prepričala, da gre iz svoje cone udobja in se postavi v ospredje.

REŠITEV



ZAČETEK



CILJ



POBARVANKA - MAMA

Pobarvaj Rubyjino mamu Agatho, da bo oživila!



AGATHA GILLMAN

Agatha Gillman je Rubyjina mama.

Tudi ona je kraken, ki se pretvarja, da je človek. Je najboljša nepremičninska agentka v mestu Valovo. Potem ko se Ruby spremeni v orjaškega krakna, Agatha prizna, da je tudi sama orjaški kraken. Ampak orjaški krakni niso pošasti, temveč so zaščitniki!

Agatha je svojo družino pripeljala na kopno, da jih zavaruje, pri tem pa skušala Ruby držati čim dlje od oceana in ji prikrivati resnico..



NAJDI RAZLIKE

Ali najdeš 8 razlik med spodnjima slikama Ruby in njenih prijateljev? Obkroži razlike!



POBARVANKA - NAPIS

Pobarvaj naslov filma, da bo videti čudovit!

DREAMWORKS

Ruby

NAJSTNIŠKI
KRAKEN