

Ajánlott életkor: 2-5 éves korig

MÁGNESES HORGÁSZAT

Játékosok száma: 1 vagy több játékos

A játék tartalma: 1 horgászpálca, 16 féle állatlapka, játékdoboz alja

Helyezze az összes lapkát a dobozba az állat oldalával felfelé!

A játékosok egymás után próbálnak "kifogni" állatokat a mágneses horgászbottal.



MEMÓRIA

Játékosok száma: 1 vagy több

A játék tartalma: 16 db állatlapka (minden állat x 2 db)

Helyezze az összes lapkát állatos felével lefelé az asztal közepére!

Az első játékos felfordít 2 választott lapkát:

- Ha a két darabon ugyanaz az állat (és háttérszín) látható, elnyeri a lapkákat. Ezután maga elé teszi azokat, és újabb kettőt fordít fel.
- Ha a két lapka állatai különbözőek: mindenkinek megmutatja őket, majd visszateszi őket állatképpel lefelé fordítva ugyanarra a helyre. Ezután a következő játékos jön.

Ha az összes párt megtalálták, az a játékos, aki a legtöbb lapkát gyűjtötte, megnyeri a játékot.



BINGÓ / Játékosok száma: 2-4 játékos

A játék tartalma: 4 játéktábla, 16 lapka, 4 állatbábú

Minden játékos kiválaszt egy játéktáblát, amelyet maga elé helyez, és ráteszi a megfelelő állatbábút. A 16 darabot az asztal közepére helyezük - állatos felükkel lefelé.

A legfiatalabb játékos kezd és kártyát fordít:

- Ha a kiválasztott lapkán lévő kép egyezik a játéktábla valamelyik képével, akkor a lapkát saját táblájára helyezi
- Ha egyik képpel sem egyezik a saját játéktáblán, akkor visszahelyezi őket képpel lefelé.

Ezután a következő játékos jön. A győztes az, aki elsőként tölti meg játéktábláját.



DOBJ ÉS LÉPJ! / Játékosok száma: 2-4 játékos

Tartalom: 1 játéktábla (a doboz alja), 1 dobókocka, 4 állatbábú

A játékosok közepre helyezik a játéktáblát.

Mindenki választ egy állatot, és elhelyezi azt a kezdő mezőre.

A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A legfiatalabb játékos dob a kockával.

- Ha színt dob: a játékos a figurájával előre lép a következő ugyanilyen színű mezőre.
- Ha a mező már foglalt, továbbhalad a következő, azonos színű szabad mezőre.
- Ha béka vagy gomba mezőre érkezik, előre vagy hátra mozog ugyanannak az állatnak a másik mezőjére.

Az első játékos, aki eléri a célmezőt, megnyeri a játékot.

