

**BINGÓ - KÉPI ÉS NYELVI ASSZOCIÁCIÓS JÁTÉK****Cél:** elsőként megtölteni a saját tábláját**Ajánlott életkor:** 3 évtől | **Játékosok száma:** 1-4 fő**A játék tartalma:** 4 fa alakú alaptábla, 1 forgatható kerék és 12 állatos korong**Előkészületek:** Minden játékos választ egy fát, amit maga elé tesz. A játékhoz a 12 db szegéllyel ellátott korongra lesz szükség, a többi a dobozban marad.

A kereket és a korongokat (képpel felfelé) az asztal közepére rakjuk.

A játék menete: A legfiatalabb játékos megpörgeti a kereket, majd elhelyezi tábláján a kipörgetett állatnak megfelelő egyik zsetont.

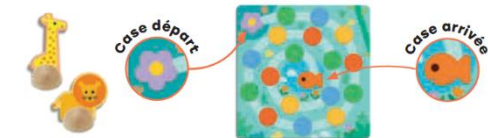
Ezután a következő játékos jön. A játékosok egymás után veszik el zsetonjukat. Előfordulhat, hogy a „kipörgetett” korongot már korábban a táblájára rakhatta a játékos, ebben az esetben nem történik semmi, így a következő játékos kerül sorra.

**A játék vége:** Aki elsőként megszerzi a 3 korongját, megnyeri a játékot.**MEMÓRIA – KÉPI ASSZOCIÁCIÓ ÉS AZ EMLÉKEZÉS JÁTÉKA****Cél:** a legtöbb párt gyűjteni**Ajánlott életkor:** 3 éves kortól | **Játékosok száma:** 2 fő | **A játék tartalma:** 22 állatos korong**Előkészületek:** A korongokat képpel lefelé szétterítjük az asztalon.**A játék menete:** A kezdő játékos megfordít 2 tetszőleges korongot úgy, hogy minden játékos láthassa.

- Ha 2 ugyanolyan állatot fordít, akkor maga elé veszi a párt, és még egyszer fordíthat.
- Ha nem talál párt, visszafordítja a korongokat, és a következő játékos jön.

A játék vége: ha elfogynak a korongok, véget ér a játék. Az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb párt gyűjtötte.**PUZZLE – RÉSZ-EGÉSZ FELISMERÉSE****Cél:** kirakni a képet**Ajánlott életkor:** 3 éves kortól | **Játékosok száma:** 1 fő | **A játék tartalma:** 12 kirakó lapka**Előkészületek:** A kirakós darabjait képpel felfelé szétterítjük az asztalon.**A játék menete:** A játékos megkeresi az egymáshoz illő darabokat, és összeállítja képet.

Design: Ekaterina Trukhan

LUDO – SZÍNLÉPEGETŐS TÁRSASJÁTÉK**A játék célja:** elsőként a célba érni**Ajánlott életkor:** 3 évtől | **Játékosok száma:** 2-4 fő **Tartalom:** 1 játéktábla, 4 bábu, 1 dobókocka**Előkészületek:** A játéktáblát az asztal közepére tesszük. Minden játékos választ magának egy figurát és a start mezőre (virágra) helyezi.

Az órajárásnak megfelelő irányban halad a játék.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos dob a kockával.

- ha a dobókockán egy szín látható: a játékos a bábuját a következő ilyen színű mezőre helyezi.



- ← Ha a mező foglalt, tovább kell menni a legközelebbi ilyen színű lehetőségre.

- ha a dobókockán panda látható: olyan színre kell lépjen a játékos bábuj, amilyen mezőn éppen tartózkodik. →

- ha a dobókockán lajhár látható: a játékosnak egy mezőt vissza kell lépnie. →

Ezután a következő játékos van soron.

A játék vége: Függetlenül az utolsó dobásától, az a játékos nyeri a játékot, aki először eléri a halacska mezőt!**DOMINÓ – KÉPI FELISMERŐJÁTÉK****Cél:** az összes saját dominót lerakni**Ajánlott életkor:** 3 évtől | **Játékosok száma:** 2 fő | **A játék tartalma:** 28 dominó kártya**Előkészületek:** A játékosok a játék elején megegyeznek, hogy a kártyák melyik oldalával játszanak: az „állatos” vagy a hátulján lévő „virágképes” oldallal.

Minden játékos kap 6 dominókártyát, melyeket maga elé rak. A maradék kártyák pakliba rendezve kerülnek az asztal közepére – képpel lefelé.

A játék menete: A legfiatalabb játékos választ egyet a dominói közül, és az asztal közepére teszi. Ezután a játékosok az óramutató járásának megfelelően helyeznek le egy-egy dominót egymás után: figyelve arra, hogy mindig 2 ugyanolyan kép kerüljön egymás mellé (2 ugyanolyan állat vagy 2 ugyanolyan „virágkép”). Dominót csak a sor végére lehet rakni.

Ha egy játékos nem tud kártyát tenni, húz egyet a pakliból:

- ha ez a kártya megfelelő, lerakhatja
- ha ez a kártya sem illik a dominó egyik végére sem, maga elé rakja.

Ezután a következő játékos jön.

A játék vége: Akinek elsőként elfogynak a dominói, megnyeri a játékot.