

MÁGNESES HORGÁSZJÁTÉK

Játékosok száma: 1 vagy több játékos | **Ajánlott életkor:** 2 évtől

Játék tartalma: 1 játéktábla (a doboz alja), 16 állatos falapka, 1 horgászbót

A lapkákat szétterítjük a dobozban az állatos képükkel felfelé.

Minden játékos egymás után megpróbál "kifogni" egy állatot a mágneses horgászbóttal.



MEMÓRIA

Játékosok száma: 1 vagy több játékos | **Ajánlott életkor:** 2 évtől

Játék tartalma: 16 állatos falapka (mindegyikből 2)

A lapkákat állatos felükkel lefelé (kagyló oldallal felfelé) az asztal közepére helyezzzük.

Az 1. játékos felfordít 2 választott lapkát:

- Ha mindkettőn ugyanaz az állat és háttérszín látható, a játékos elnyeri azokat. Ezután fordíthat még egyszer.
- Ha a 2 lapkán különböző állat szerepel, akkor visszafordítja azokat a helyére.

A következő játékos jön.

Játék vége: A játék akkor ér véget, amikor elfognak a lapkák az asztalról.

Aki a legtöbb párt gyűjtötte, megnyeri a játékot.



BINGO

Játékosok száma: 2-4 fő | **Ajánlott életkor:** 2 évtől

Játék tartalma: 4 állatos játéktábla, 16 falapka, 4 állat alakú figura

Minden játékos választ magának egy táblát, maga elé helyezi és ráállítja a figuráját. A lapkákat állatképpel lefelé szétterítjük az asztalon.

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, megfordít egy tetszőleges lapkát az asztalon.

- Ha a felfordított állat megegyezik a játékos tábláján látható állatok valamelyikével (Pl. kék delfin), ráteszi a lapkát a táblájára.
- Ha a felfordított állat nem látható a játékos tábláján, a lapkát vissza kell fordítani.

Ezután a következő játékos van soron.

Játék vége: A játékot az a játékos nyeri, akinek elsőként telik meg a táblája.



DOBJ ÉS LÉPJ!

Játékosok száma: 2-4 fő | **Ajánlott életkor:** 2 évtől

Játék tartalma: 1 játéktábla (a játék doboza), 1 dobókocka, 4 állatfigura

A játéktáblát az asztal közepére helyezzzük. Minden játékos választ egy bábut, és a START mezőre állítja. A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, a játék az órajárással megegyező irányban halad tovább.

A soron lévő játékos dob a kockával. A kockán egy szín látható: a bábut a dobás színének megfelelő legközelebbi mezőre (előre) kell állítani.

- Ha foglalt a mező, akkor a következő azonos színű mezőre ugrik előre a figura.
- Ha a bábu egy csillag vagy tengeri sün mezőre érkezik, átkerül a másik ugyanilyen mezőre (előre vagy hátra).

Játék vége: A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként ér célba!

