

**Ajánlott életkor:** 2-5 éves korig

### MÁGNESES HALÁSZAT

**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.

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



### MEMO

**Játékosok száma:** 1 vagy több

**A játék tartalma:** 16 db (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 darabnak ugyanaz az állata és a háttér színe, elnyeri a lapkákat. Ezután maga elé teszi a lapkákat, és újra fordít két lapkát.
- Ha a két lapka állatai különbözőek: mindkét lapkát megmutatja őket, majd visszateszi őket állatképpel lefelé fordítva ugyanazon a helyen. 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 lefelé helyezük.

A legfiatalabb játékos elkezdődik és kártyát fordít:

- Ha a kiválasztott képen lévő kép egyezik a játéktábla valamelyik képével, akkor a kártyával lefedik a képet,
- Ha nem egyezik a játéktáblán található bármelyik képre, akkor visszahelyezi őket lefelé.

Ezután a következő játékos jön. A győztes az, aki először megtalálta a játéktábla összes képét.



### DOBJ ÉS LÉPJ!

**Játékosok száma:** 2-4 játékos

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

A játékosok helyezik a játéktáblát középre.

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

A lejátszás az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A legfiatalabb játékos dobja a kockát. A kocka színe jelzi: a játékos a figurájával előre lép a dobott szín következő mezőjére. Ha a mező már foglalt, továbbhalad a következő, azonos színű, szabad mezőre. Ha vakond vagy róka mezőre érkezik, előre vagy hátra mozog ugyanannak az állatnak a másik mezőjére.

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

