

# ludanimo



3-6  
ans years  
años Jahre

FR

GB

D

E

I

NL

S

DK

P

RUS



# ludanimo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



**3 jeux pour les tout-petits :  
jeu de parcours, jeu de mémo  
et jeu d'équilibre.**



## Contenu du jeu :

1 dé « animaux », 1 dé « couleur », 15 cubes « forme » (5 carrés, 6 ronds et 4 triangles), dont la couleur est définie par la pastille qui figure sur le dessus, 6 animaux.

### Jeu 1 - 2 à 4 joueurs Promenade des animaux



#### Matériel

15 cubes « forme », 1 animal par joueur, 1 dé couleur.

#### Préparation du jeu

Les 15 cubes « forme » sont disposés en parcours en respectant la série de couleurs rouge/vert/bleu. Le premier cube est obligatoirement un cube « forme carré » à pastille rouge. Les animaux sont posés sur le premier gros cube « forme carrée » avec pastille rouge.

#### Déroulement du jeu

Les enfants lancent le dé à tour de rôle. Leurs animaux avancent jusqu'au prochain cube de la couleur obtenue sur le dé

Si un animal est déjà sur le cube où il souhaite aller, l'animal qui arrive doit se positionner à côté du premier. S'il fait tout tomber, il recule **et seulement lui** jusqu'au cube de la couleur de son dé. Les autres animaux restent en place. En fin de parcours, si le dé annonce une couleur qui n'est plus disponible sur le parcours devant le joueur, le joueur passe son tour.

#### Qui gagne ?

Le joueur qui arrive en premier sur le dernier cube gagne la partie. Il faut arriver pile dessus et donc que la couleur du dé corresponde à la couleur du dernier cube, sinon le joueur recule jusqu'au cube de la couleur de son dé.

### Jeu 2 - 2 à 4 joueurs Cache cache

#### Matériel

6 plus gros cubes « forme » (3 carrés et 3 ronds),  
1 dé « animaux », 6 animaux.

#### Préparation du jeu

Les 6 cubes « forme » sont posés au centre du jeu.  
L'adulte cache sous les 6 cubes « forme »  
les 6 animaux aléatoirement.



## Déroulement du jeu

Le premier enfant lance le dé, tente de trouver l'animal désigné par le dé en soulevant un cube « forme » au choix.

- Si l'animal recherché est bien celui qu'il découvre, il gagne l'animal qu'il place devant lui.
- Si l'animal recherché n'est pas celui trouvé sous le cube ou s'il n'y a pas d'animal, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Et ainsi de suite...

### Cas spécial :

Lorsque le dé indique un animal déjà découvert, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

### Qui gagne ?

L'enfant qui découvre le plus d'animaux gagne la partie.

## Jeu 3 - 1 à 4 joueurs

### Badaboum des animaux

#### Matériel

15 cubes « forme », 6 animaux.

#### Préparation du jeu

Le matériel est posé devant les joueurs à leur portée de main.

Le gros cube « forme carrée » carré est posé au centre de l'espace de jeu.

#### Déroulement du jeu

##### Version 1 :

Les enfants choisissent à tour de rôle le cube ou l'animal de leur choix et les empilent les uns au dessus des autres, les uns dans les autres.

Le joueur qui fait tomber la pyramide perd la partie.

##### Version 2 :

Avec 1 dé « couleur » et 1 dé « animaux ».

Les enfants lancent les 2 dés à tour de rôle.

Le dé « couleur » définit le cube que l'enfant doit prendre et poser.

Le dé « animal » définit l'animal que l'enfant doit prendre et poser.

A chaque tour, le joueur choisit de prendre un cube ou

un animal correspondant au lancer de dés.

Si, en fin de partie, aucun cube

ni animal n'est plus disponible parmi

le choix proposé par les 2 dés,

le joueur passe son tour.

Les éléments s'empilent les uns au-dessus

des autres, les uns dans les autres...

afin de former une pyramide.

Le joueur qui fait tomber la pyramide perd la partie.



**3 complete games for tiny tots:  
circuit game, memory game  
and balancing game.**



## Game contents:

1 « animal » dice, 1 « colour » dice, 15 « shape » blocks (5 squares, 6 rounds and 4 triangles) whose colour is indicated by the plastic disc on the top, and 6 animals.

### Game 1 - 2 to 4 players Walking the animals

#### Pieces

15 shape blocks, 1 animal by player and 1 colour dice.

#### Preparing the game

The 15 shape blocks are placed to form a circuit with colours organised in repeated series of red/green/blue. The first block must be a square block with a red disc. The animals are placed on the first large square block with a red disc.

#### Playing the game

The children throw the dice in turn. Their animals go forward to the next block with the colour that has come up on the dice.

If an animal arrives on a block that is already occupied, it must be placed next to the animal already on it. If this makes everything fall off, the new arrival, **and only this animal**, must go back until it reaches a block with the colour on the dice. The other animals stay where they are. When players are near the end of the circuit, if a colour comes up on the dice for which there is no block free ahead of the player, the player's animal stays where it is.

#### Who wins ?

The player who arrives the first on the last block wins the game. The player should arrive right on it and therefore the colour that comes up on the dice must correspond to the colour of the last block, otherwise the player goes back to the block with the colour on the dice.

### Game 2 - 2 to 4 players Hide and Seek

#### Pieces

6 large shape blocks (3 squares and 3 rounds),  
1 animal dice and 6 animals.

#### Preparing the game

The 6 shape blocks are placed in the centre of the game area. The adult hides the 6 animals at random under the 6 shape blocks.



## Playing the game

The first child throws the dice, tries to find the animal that comes up on the dice by lifting up the shape block of his choice.

- If he finds the animal he is looking for, he has won it and places it in front of himself.
- If he does not find the animal he is looking for under the block or if there is no animal there, the next player throws the dice.

And so on...

### Special case:

When an animal that has already been found comes up on the dice, the next player throws the dice.

### Who wins ?

The player who finds the most animals wins the game.

## Game 3 - 1 to 4 players

### **Bang, crash, wallop - poor animals!**

#### Pieces

15 shape blocks and 6 animals.

#### Preparing the game

The blocks and animals are placed in front of the players within arm's reach. The large square-shaped block is placed in the centre of the game area.

#### Playing the game

##### Version 1:

The children choose in turn a block or an animal and place them on top of each other.

The player who makes the pyramid fall over loses the game.

##### Version 2 :

With 1 colour dice and 1 animal dice.

The children take turns to throw the 2 dices.

The colour dice determines the block that the child must take and place on the pyramid.

When it is his turn the player chooses a block or an animal corresponding to what comes up when the dices have been thrown.

If, towards the end of the game, there is no available block or animal corresponding to the result of the 2 thrown dices, the player lets his turn go.

The blocks and animals are placed one on top of the other or one inside the other to form a pyramid.

The player who makes the pyramid fall loses the game.



## 3 vollständige Spiele für die ganz Kleinen: Reihenspiel, Spiel zum Gedächtnistraining, und Gleichgewichtsspiel.



### Spielinhalt:

1 Tierwürfel, 1 Farbwürfel, 15 Klötzchen in unterschiedlichen Formen (5 "rechteckige", 6 "runde" und 4 "dreieckige" Klötzchen), wobei die Farbe der Klötzchen durch das runde Plättchen auf der Oberseite bestimmt wird, 6 Tiere.

### Spiel 1 - 2 bis 4 Spieler Reihenspiel mit Tieren

#### Spielmaterial

15 Klötzchen in unterschiedlichen Formen,  
1 Tier pro Spieler, 1 Farbwürfel.

#### Spielvorbereitung

Die 15 Klötzchen in unterschiedlichen Formen werden in einer Reihe aufgestellt, immer abwechselnd nacheinander in den Farben rot/grün/blau. Das erste Klötzchen muss "viereckig" sein und ein rotes Plättchen haben. Die Tiere werden auf das erste große "viereckige" Klötzchen mit einem roten Plättchen gesetzt.

#### Spielverlauf

Die Kinder würfeln der Reihe nach. Ihre Tiere gehen bis zu dem nächsten Klötzchen in der Farbe, die auf dem Würfel angezeigt wird. Wenn sich schon ein Tier auf dem Klötzchen befindet, auf das der Spieler setzen will, muss sich das neue Tier neben das erste Tier setzen. Wenn dem Spieler alles umfällt, **geht nur er allein** bis zu dem Klötzchen in der gewürfelten Farbe zurück. Die anderen Tiere bleiben wie bisher sitzen. Wenn am Ende eine Farbe gewürfelt wird, für die es kein Klötzchen mehr gibt, weil die Reihe zu Ende ist, würfelt der nächste Spieler.

#### Wer gewinnt?

Der Spieler, der als erster auf dem letzten Klötzchen ankommt, gewinnt das Spiel. Man muss mit einem Zug ankommen, und darum muss die vom Würfel angezeigte Farbe der Farbe des letzten Klötzchens entsprechen, ansonsten geht der Spieler bis zu der Farbe seines Würfels zurück.



### Spiel 2 - 2 bis 4 Spieler Verstecken

#### Spielmaterial

6 große Klötzchen in verschiedenen Formen  
(3 viereckige und 3 runde), 1 Tierwürfel, 6 Tiere.

#### Spielvorbereitung

Die 6 Klötzchen werden in der Mitte aufgestellt.  
Ein Erwachsener versteckt die 6 Tiere beliebig  
unter den 6 Klötzchen.



## Spielverlauf

Das erste Kind würfelt, versucht das von dem Würfel angezeigte Tier zu finden, indem es ein Klötzchen seiner Wahl hochhebt.

- Wenn er damit das richtige Tier entdeckt hat, gewinnt er es und stellt es vor sich hin.
- Wenn er nicht das richtige Tier unter dem Klötzchen gefunden hat, oder wenn sich dort kein Tier befindet, würfelt der nächste Spieler.

Und so weiter...

### Sonderfall:

Wenn der Würfel ein bereits gefundenes Tier anzeigt, würfelt der nächste Spieler.

### Wer gewinnt?

Das Kind, das die meisten Tiere entdeckt hat, gewinnt.

## Spiel 3 - 1 bis 4 Spieler Tierpyramide

### Spielmaterial

15 Klötzchen in verschiedenen Formen, 6 Tiere.

### Spielvorbereitung

Das Spielmaterial wird griffbereit vor die Spieler gelegt.  
Das große, "viereckige" Klötzchen wird in die Mitte des Spielfelds gesetzt.

### Spielverlauf

#### Version 1 :

Die Kinder nehmen sich nacheinander ein Klötzchen oder ein Tier ihrer Wahl und stapeln es übereinander oder ineinander.  
Der Spieler, bei dem die Pyramide umfällt, verliert das Spiel.

#### Version 2 :

Mit 1 Farbwürfel und einem Tierwürfel.  
Jedes Kind wirft nacheinander beide Würfel.

Der Farbwürfel zeigt das Klötzchen an, das von dem Kind genommen und auf die Pyramide gestellt werden kann. Der Tierwürfel zeigt das Tier an, das von dem Kind genommen und auf die Pyramide gestellt werden kann. Der Spieler muss sich jedes Mal entscheiden, ob er ein Klötzchen oder ein Tier entsprechend seinen Würfeln nimmt.

Wenn am Spielende kein Tier und auch kein Klötzchen entsprechend den Würfeln mehr vorhanden ist, würfelt der nächste Spieler.

Die Klötzchen und Tiere werden übereinander oder ineinander gestapelt, um eine Pyramide zu bilden.

Der Spieler, bei dem die Pyramide umfällt, verliert das Spiel.





## 3 complete spelen voor de allerkleinsten : parcoursspel, geheugenspel en een evenwichtsspel.



### Spelinhoud:

1 dierendobbelsteen, 1 kleurendobbelsteen, 15 vormblokken (5 vierkante, 6 ronde en 4 driehoekige), waarvan de kleur bepaald wordt door de stip aan de bovenkant, 6 dieren.

### Spel 1 - 2 tot 4 spelers Dierenwandeling

#### Materiaal

15 vormblokken, 1 dier per speler, 1 kleurendobbelsteen.

#### Spelvoorbereiding

De 15 vormblokken worden achter elkaar uitgezet in de kleurenvolgorde rood/groen/blauw. Het eerste blok moet een vierkant blok met rode stip zijn. De dieren worden op het eerste grote vierkante blok met rode stip gezet.

#### Spelverloop

De kinderen gooien om de beurt de dobbelsteen. Hun dieren gaan naar het volgende blok met de kleur die de dobbelsteen aangeeft.

Als er al een dier op dat blok staat, moet het aankomende dier naast het eerste dier gaan staan. Als alles omvalt, moet alleen hij naar het blok met de kleur van de dobbelsteen teruggaan. De andere dieren blijven op hun plaats. Als de dobbelsteen op het einde van het parcours een kleur aangeeft die niet meer op het parcours is, dan moet de speler een beurt overslaan.

#### Wie wint ?

De speler die als eerste op het laatste blok landt, heeft gewonnen. De speler moet er precies landen, dus de kleur van de dobbelsteen moet dezelfde zijn als de kleur van het laatste blok. Zo niet, dan moet de speler naar het blok met de kleur van de dobbelsteen teruggaan.



### Spel 2 - 2 tot 4 spelers Verstoppertje

#### Materiaal

6 grotere vormblokken (3 vierkante en 3 ronde), 1 dierendobbelsteen, 6 dieren.

#### Spelvoorbereiding

De 6 vormblokken worden in het midden van het spel geplaatst. Een volwassene verstoppt de 6 dieren willekeurig onder de 6 vormblokken.



## Spelverloop

Het eerste kind gooit de dobbelsteen en probeert het dier op de dobbelsteen te vinden door een vormblok naar keuze op te tillen.

- Als het gevonden dier het juiste dier is, wint hij het dier en zet hij het voor zich neer.
- Als het onder het blok gevonden dier niet het juiste dier is of als er geen dier onder het blok ligt, dan mag de volgende speler de dobbelsteen gooien.

Enzovoort...

### Speciaal geval:

Wanneer de dobbelsteen een reeds gevonden dier aanduidt, dan mag de volgende speler de dobbelsteen gooien.

### Wie wint ?

Het kind dat de meeste dieren vindt, wint het spelletje.

## Spel 3 - 1 tot 4 spelers Rommeldebom, de dieren vallen om

### Materiaal

15 vormblokken, 6 dieren.

### Spelvoorbereiding

Het materiaal wordt voor de spelers geplaatst, binnen hun bereik.  
Het grootste vierkante blok wordt in het midden van de spelruimte geplaatst.

### Spelverloop

#### Versie 1 :

De kinderen kiezen om de beurt een blok of een dier en zetten ze op of in elkaar.

De speler die de pyramide om laat vallen, verliest het spelletje.

#### Versie 2 :

Met 1 kleurendobbelsteen en 1 dierendobbelsteen.  
De kinderen gooien om de beurt de 2 dobbelstenen.

De kleurendobbelsteen bepaalt welk blok het kind moet plaatsen.  
De dierendobbelsteen bepaalt welk dier het kind moet plaatsen.

Bij elke beurt kiest de speler het blok of het dier dat op de dobbelstenen staat.

Als op het einde van het spel het blok of dier dat op de

2 dobbelstenen staat aangegeven, niet meer voorhanden is, dan slaat de speler zijn beurt over.

De blokken en dieren worden op of in elkaar geplaatst... zodat ze een pyramide vormen.

De speler die de pyramide om laat vallen, verliest het spelletje.



**3 juegos completos para los más pequeños :Juego de carreras, juego de memoria y juego de equilibrio.**



## Contenido del juego:

1 dado « animales », 1 dado « color », 15 cubos « forma » (5 cuadrados, 6 redondos y 4 triangulares), para los cuales el color viene definido por la marca que aparece en la parte de abajo, 6 animales.

### Juego 1 - 2 a 4 jugadores Carrera de animales



#### Material

15 cubos « forma », 1 animal por jugador, 1 dado color.

#### Preparación del juego

Los 15 cubos « forma » están colocados en línea respetando la serie de colores rojo/ verde/ azul. El primer cubo es obligatoriamente un cubo « forma cuadrada » con la marca roja. Los animales se colocan sobre el primer cubo grande « forma cuadrada » con la marca roja.

#### Desarrollo del juego

Los niños lanzan el dado por turnos. Sus animales avanzan hasta el siguiente cubo del color que salga en el dado.

Si otro animal ya está sobre el cubo donde quiere posarse, el animal que llega el último debe posicionarse al lado del primero. Si hace caer al otro, dará marcha atrás solamente él hasta el cubo del color de su dado. Los otros animales se quedan donde están. Al final de la carrera, si el dado marca un color que ya no está disponible sobre el tablero delante del jugador, éste pierde su turno.

#### ¿Quién gana?

El jugador que llegue el primero sobre el último cubo gana la partida. Hay que llegar a la casilla justa y de manera que el color del dado corresponda con el color del último cubo, si no, el jugador debe dar marcha atrás hasta el cubo del color de su dado.

### Juego 2 - 2 a 4 jugadores El escondite

#### Material

Los 6 cubos « forma » más grandes (3 cuadrados y 3 redondos), 1 dado « animales », 6 animales.

#### Preparación del juego

Los 6 cubos forma se colocan en el centro del juego. El adulto esconde los 6 animales bajo los 6 cubos « forma » de manera aleatoria.



## Desarrollo del juego

El primer niño lanza el dado, intenta encontrar el animal dibujado en el dado levantando un cubo « forma » a su elección.

- Si el animal que busca es el descubierto, gana el animal, que coloca delante de él.
- Si el animal que busca no es el descubierto bajo el cubo o si no hay animal, le toca al jugador siguiente lanzar el dado.

Y así siempre...

**Caso special:**

Cuando el dado marque un animal ya descubierto, el turno pasa al siguiente jugador.

**¿Quién gana?**

El niño que descubra más animales gana la partida.

## Juego 3 - 1 a 4 jugadores

### Catapum de animales

#### Material

15 cubos « forma », 6 animales.

#### Preparación del juego

El material se coloca delante de los jugadores al alcance de su mano. El cubo grande « forma cuadrada » se coloca en el centro del juego.

## Desarrollo del juego

#### Versión 1 :

Los niños eligen por turnos el cubo o el animal de su elección y los amontonan unos sobre otros, unos dentro de otros. El jugador que haga caer la pirámide pierde la partida.

#### Versión 2 :

Con 1 dado « color » y 1 dado « animales ».

El dado « color » define el cubo que el niño debe coger y colocar  
El dado « animal » define el cubo que el niño debe coger y colocar

Por turnos, el jugador elige cojer un cubo o un animal correspondiente a lo que salga en los dados. Sí, al final de la partida, no hay más cubos ni animales disponibles entre la elección propuesta por los dos dados, el jugador pierde turno.

Los elementos se amontonan unos sobre otros, unos dentro de otros para formar una pirámide.

El jugador que hace caer la pirámide pierde la partida.



**3 giochi completi per i bimbi :  
gioco di percorso, gioco di memoria  
e gioco d'equilibrio.**



## **Contenuto del gioco:**

1 dado « animali », 1 dado « colore », 15 cubi « forma » (5 quadrati, 6 rotondi e 4 triangolari), il cui colore è definito dalla pastiglia che figura sulla sommità, 6 animali.

### **Gioco 1 - da 2 a 4 giocatori Passeggiata degli animali**



#### **Materiale**

15 cubi « forma », 1 animale per giocatore, 1 dado colore.

#### **Preparazione del gioco**

I 15 cubi « forma » sono disposti in percorso rispettando la serie di colori rosso/verde/blu. Il primo cubo è obbligatoriamente un cubo « forma quadrata » con pastiglia rossa. Gli animali sono posti sul primo grosso cubo « forma quadrata » con pastiglia rossa..

#### **Svolgimento del gioco**

I bambini lanciano il dado a turno. I loro animali avanzano fino al successivo cubo del colore ottenuto sul dado.

Se un animale è già sul cubo dove vuole andare, l'animale che arriva deve posizionarsi a lato del primo. Se fa cadere tutto, arretra e soltanto esso fino al cubo del colore del suo dado. Gli altri animali restano in posizione. A fine percorso, se il dado annuncia un colore che non è più disponibile sul percorso davanti al giocatore, il giocatore passa il suo turno.

#### **Chi vince ?**

Il giocatore che arriva primo sull'ultimo cubo vince la partita. Bisogna arrivarci esattamente sopra e dunque che il colore del dado corrisponda al colore dell'ultimo cubo, altrimenti il giocatore arretra fino al cubo del colore del suo dado.

### **Gioco 2 - da 2 a 4 giocatori Nascondino**

#### **Materiale**

6 più grossi cubi « forma » (3 quadrati e 3 rotondi),  
1 dado « animali », 6 animali.

#### **Preparazione del gioco**

I 6 cubi forma sono posti al centro del gioco.  
L'adulto nasconde sotto i 6 cubi « forma »  
i 6 animali aleatoriamente.



## Svolgimento del gioco

Il primo bambino lancia il dado, tenta di trovare l'animale indicato dal dado sollevando un cubo « forma » a scelta.

- Se l'animale ricercato è proprio quello che scopre, egli vince l'animale, che colloca davanti a sé.
- Se l'animale ricercato non è quello trovato sotto il cubo o se non ci sono animali, tocca al giocatore che segue lanciare il dado.

E così di seguito...

### Caso speciale:

Quando il dado indica un animale già scoperto, tocca al giocatore che segue lanciare il dado.

### Chi vince ?

Il bambino che ha scoperto più animali vince la partita.

## Gioco 3 - da 1 a 4 giocatori Badaboum degli animali

### Materiale

15 cubi « forma », 6 animali.

### Preparazione del gioco

Il materiale è posto davanti ai giocatori a loro portata di mano.  
Il grosso cubo « forma quadrata » è posto al centro dello spazio di gioco.

## Svolgimento del gioco

### Versione 1 :

I bambini scelgono a turno il cubo o l'animale di loro scelta e li impilano gli uni sopra gli altri..

Il giocatore che fa cadere la piramide perde la partita.

### Versione 2 :

Con un dado « colore » e 1 dado « animali ».

I bambini lanciano i 2 dadi a turno.

Il dado « colore » definisce il cubo che il bambino deve prendere e posare.  
Il dado « animale » definisce l'animale che il bambino deve prendere e posare.

Ad ogni turno, il giocatore sceglie di prendere un cubo o un animale corrispondente al lancio di dadi.

Se, a fine partita, nessun tubo né animale è ancora disponibile fra la scelta proposta dai 2 dadi, il giocatore passa il suo turno.

Gli elementi s'impilano gli uni sopra gli altri, gli uni negli altri...

Al fine di formare una piramide.

Il giocatore che fa cadere la piramide perde la partita.



## 3 jogos completos para os mais pequenos. Jogo de memória - jogo de equilíbrio - Jogo de percurso



### Conteúdo do jogo :

1 dado "animais", 1 dado "cor", 15 cubos "forma" (5 quadrados, 6 e 4 triângulos), cuja cor é definida pela pastilha que figura na parte superior, 6 animais.

### Jogo 1 - 1 a 4 jogadores Passeio dos animais



#### Material

15 cubos "forma", 1 animal por jogador, 1 dado de cor.

#### Preparação do jogo

Os 15 cubos "forma" são dispostos em percursos respeitando a série de cores vermelho/verde/azul. O primeiro cubo é obrigatoriamente um cubo "forma quadrada" de pastilha vermelha. Os animais são colocados sobre primeiro cubo grande "forma quadrada" com pastilha vermelha.

#### Desenvolvimento do jogo

As crianças lançam o dado cada uma por sua vez. Os seus animais avançam até ao próximo cubo da cor obtida no dado

Se já estiver um animal sobre o cubo onde deseja ir, o animal que chegar deve-se posicionar ao lado do primeiro. Se fizer cair tudo, recua e apenas ele até ao cubo da cor do seu dado. Os outros animais mantêm-se nos seus lugares. Em fim de percurso, se o dado anunciar uma cor que não esteja disponível no percurso na frente do jogador, o jogador passa a sua vez.

#### Quem ganha?

O jogador que chegar em primeiro lugar ao último cubo ganha a partida. É necessário chegar com a pilha em cima e, por conseguinte, que a cor do dado corresponda à cor do último cubo; caso contrário, o jogador recua até ao cubo da cor do seu dado.

### Jogo 2 - 2 a 4 jogadores Escondidas

#### Material

6 cubos maiores "forma" (3 quadrados e 3 arredondados),  
1 dado de "animais", 6 animais.

#### Preparação do jogo

Os 6 cubos "forma" são colocados no centro do jogo.  
O adulto esconde aleatoriamente os 6 animais sob os 6 cubos "forma".



## Desenvolvimento do jogo

A primeira criança lança o dado, tenta encontrar o animal designado pelo dado levantando um cubo "forma" à escolha.

- Se o animal procurado for efectivamente aquele que descobrir, ganha o animal que coloca na sua frente.
- Se o animal procurado não for o encontrado sob o cubo ou se não houver animal, cabe ao jogador seguinte lançar o dado.

E assim sucessivamente...

### Caso especial:

Quando o dado indicar um animal já descoberto, cabe ao jogador seguinte lançar o dado.

### Quem ganha?

A criança que descobrir mais animais ganha a partida.

## Jogo 3 - 2 a 4 jogadores

### Badaboum dos animais

#### Material

15 cubos "forma", 6 animais.

#### Preparação do jogo

O material é colocado na frente dos jogadores ao alcance das suas mãos. O cubo grande "forma quadrada" quadrado é colocado no centro do espaço de jogo.

#### Desenvolvimento do jogo

##### Versão 1:

As crianças escolhem, cada uma por sua vez, o cubo ou animal da sua preferência e empilham-nos uns sobre os outros, uns dentro dos outros. O jogador que fizer cair a pirâmide perde a partida.

##### Versão 2:

Com 1 dado de "cor" e 1 dado de "animais".

As crianças lançam os 2 dados cada um por sua vez.

O dado de "cor" define o cubo que a criança deve apanhar e colocar.

O dado de "animal" define o animal que a criança deve apanhar e colocar.

Em cada volta, o jogador escolhe entre apanhar um cubo ou um animal que corresponda ao lançamento dos dados.

Se, no fim da partida, não houver nenhum cubo nem animal disponíveis entre a escolha proposta pelos 2 dados, o jogador passa a sua vez.

Os elementos são empilhados uns sobre os outros, uns dentro dos outros... para formarem uma pirâmide.

O jogador que fizer cair a pirâmide perde a partida.





**3 komplette spil til de mindste:  
banespil, hukommelsesspil  
og balancespil.**



## Spillets indhold:

1 dyreterning, 1 farveterning, 15 formede klodser (5 firkantede, 6 runde og 4 trekantede), hvis farve vises med brikken ovenpå, 6 dyr.

## Spil 1 - 2 til 4 spillere Dyrepromenade

### Udstyr

15 formede klodser, 1 dyr pr. spiller, 1 farveterning.

### Spillets forberedelse

De 15 formede klodser placeres over banen, mens der tages hensyn til farverækken rød/grøn/blå. Den første klods skal være en firkantet klods med en rød brik. Dyrene anbringes på den første store firkantede klods med rød brik.

### Spillets afvikling

Børnene kaster terningen efter tur. Deres dyr rykker frem til den næste klods med terningens farve.

Hvis der allerede er et dyr på den klods, som barnet ønsker at flytte hen på, skal det dyr, der ankommer, anbringes ved siden af det første dyr. Hvis det sidste dyr får dyrene til at falde ned, skal det sidste dyr og kun det sidste dyr rykke tilbage til klodsen med terningens farve. De andre dyr bliver, hvor de er. Ved banens afslutning og hvis terningen viser en farve, der ikke længere er disponibel på strækningen foran spilleren, skal spilleren sidde over.

### Hvem vinder?

Den spiller, der først ankommer til den sidste klods, har vundet spillet. Spilleren skal ramme præcist og det er derfor nødvendigt, at farven på spillerens terning svarer til farven på den sidste klods, ellers skal spilleren rykke tilbage til klodsen med terningens farve.



## Spil 2 - 2 til 4 spillere Skjul

### Udstyr

6 større formede klodser (3 firkantede og 3 runde), 1 dyreterning, 6 dyr.

### Spillets forberedelse

De 6 formede klodser anbringes midt i spillet. De voksne gemmer 6 dyr vilkårligt under de 6 formede klodser.



## Spillelets afvikling

Det første barn kaster terningen og forsøger at finde det dyr, der er vist på terningen, ved at løfte en forment klods efter eget valg.

- Hvis det eftersøgte dyr, er det dyr, der findes, vinder spilleren dyret og anbringer det foran sig.
- Hvis det eftersøgte dyr, ikke er det dyr, der findes under klodsen, er det næste spillers tur til at kaste terningen.

Og sådan fortsætter spillet...

**Særligt tilfælde:**

Når der på terningen vises et allerede fundet dyr, er det næste spillers tur til at kaste terningen.

**Hvem vinder?**

Det barn, der finder flest dyr, har vundet spillet.

## Spil 3 - 1 til 4 spillere

### Dyrepyramide

#### Udstyr

15 formede klodser, 6 dyr.

#### Spillelets forberedelse

Udstyret anbringes inden for spillernes rækkevidde.  
Den store firkantede klods anbringes i midten af spilleområdet.

#### Spillelets afvikling

##### Version 1 :

Børnene vælger efter tur deres klods eller dyr og stabler dem oven på hinanden.

Den spiller, der får pyramiden til at vælte, har tabt spillet.

##### Version 2 :

Med en farveterning og 1 dyreterning.  
Børnene kaster de 2 terninger efter tur.  
Farveterningen viser den klods, barnet skal anbringe.

Dyreterningen viser det dyr, barnet skal anbringe.

Spillerne vælger efter tur, om de vil tage en klods eller et dyr, der svarer til terningens kast.

Hvis der ved spillelets afslutning ikke er flere dyr, der passer til valget foreslået af de 2 terninger, sidder spilleren over.

Delene anbringes oven på hinanden, i hinanden ... for at bygge en pyramide.

Den spiller, der får pyramiden til at vælte, har tabt spillet.



**3 kompletta spel för de allra minsta: kapplöpningsspel, minnesspel och balansspel.**



## Spelets innehåll:

1 « djur » -tärning, 1 « färg » -tärning, 15 klossar med olika former "formklossar" (5 fyrkantiga, 6 runda och, 4 trekantiga), vars färg avgörs av pricken på ovasidan, 6 djur.

### Spel 1 - 2 till 4 spelare Djurlpromenaden

#### Delar

15 formklossar, 1 djur per spelare, 1 färgtärning.

#### Förbereda spelet

Placera de 15 « form » -klossarna efter varandra i ordningen röd/grön/blå. Den första klossen måste vara en « fyrkantig » kloss med en röd prick.

Sätt djuren på den första stora fyrkantiga klossen med röd prick.

#### Spelets gång

Barnen kastar tärningen i tur och ordning. Deras djur går till nästa kloss med den färg som anges på tärningen

Om det redan står ett annat djur på den klossen, måste djuret placeras bredvid det första djuret. Om allt ramlar omkull måste djuret, och endast det djuret, gå tillbaka till klossen med tärningens färg. De andra djuren står kvar på samma plats. Om tärningen anger en färg som inte finns kvar framför spelaren mot slutet av banan, måste spelaren stå över sin tur.

#### Vem vinner?

Den spelare som kommer fram först till den sista klossen vinner omgången. Spelaren måste komma exakt till den sista klossen, så färgen på tärningen måste alltså motsvara färgen på den sista klossen. Annars måste spelaren gå tillbaka till klossen med tärningens färg.



### Spel 2 - 2 till 4 spelare Kurragömma

#### Delar

6 större formklossar (3 fyrkantiga och 3 runda),  
1 « djur » -tärning, 6 djur.

#### Förbereda spelet

Sätt de 6 formklossarna i mitten av spelet.  
Den vuxna personen gömmer slumpmässigt de 6 djuren under de 6 formklossarna.



## Spelets gång

Det första barnet kastar tärningen, och försöker hitta det djur som anges på tärningen genom att lyfta på valfri fromkloss.

- Om barnet hittar rätt djur vinner han eller hon djuret, och lägger djuret framför sig.
- Om barnet inte hittar rätt djur under klossen eller om det inte finns något djur alls där, är det nästa spelares tur att kasta tärningen.

Och så vidare.

### Specialfall:

När tärningen anger ett djur som redan har hittats är det nästa spelares tur att kasta tärningen.

### Vem vinner?

Det barn som hittar flest djur vinner omgången.

## Spel 3 - 1 till 4 spelare

### Djurpyramiden

#### Delar

15 fromklossar, 6 djur.

#### Förbereda spelet

Sätt delarna framför spelarna inom räckhåll för dem.  
Den stora fyrkantiga fromklossen sätts i mitten av spelplatsen.

## Spelets gång

### Version 1 :

Barnen väljer i tur och ordning en kloss eller ett djur och staplar dem på varandra, den ena efter den andra.

Den spelare som gör att pyramiden faller ihop har förlorat.

### Version 2 :

Med 1 « färg » -tärning och 1 « djur » -tärning.

Barnen kastar de 2 tärningarna i tur och ordning.

På « färg » -tärningen anges vilken kloss som barnet måste stapla.

På « djur » -tärningen anges vilket djur som barnet måste stapla.

Varje gång väljer spelaren att ta en kloss eller ett djur som motsvarar tärningen.

Om varken klossen eller djuret på tärningarna finns kvar i slutet av omgången får spelaren stå över.

Delarna staplas ovanpå varandra eller i varandra och bildar en pyramid.

Den spelare som gör att pyramiden faller ihop har förlorat.



## 3 игры для самых маленьких. Игра на развитие памяти – Равновесия – Лото



### Игра содержит:

1 кубик «животные», 1 кубик «цвета», 15 кубов «фигура» (5 квадратов, 6 кругов и 4 треугольника), цвет которых определяет кружок сверху, 6 животных.

### Игра № 1 – от 1 до 4 игроков

#### Прогулка животных

#### Материал

15 кубов «фигура», 1 животное для каждого игрока, 1 цветной кубик.

#### Подготовка к игре

15 кубов «фигура» расположены вдоль маршрута с соблюдением ряда цветов красный/зеленый/синий. Первый куб обязательно куб «фигура квадрат» с красным кружком. Животные расположены на первом большом кубе «фигура квадрат» с красным кружком.

#### Ход игры

Дети по очереди бросают кубик. Их животные перемещаются до следующего куба того цвета, который выпал на кубике.

Если на кубе, куда следует идти, уже есть животное, подошедшее животное ставится рядом с первым. Если из-за прибывшего все упадет, то это животное **и только его** возвращают назад по маршруту на куб такого же цвета. Другие животные остаются на месте. В конце маршрута, если на кубике выпадает цвет, которого больше нет впереди на маршруте, игрок пропускает свой ход.

#### Кто выигрывает?

Игрок, который первым доберется до последнего куба, выигрывает партию. Необходимо точно попасть на куб, и чтобы цвет выброшенного кубика соответствовал цвету последнего куба, иначе игрок отступает до куба такого цвета, который выпал.

### Игра № 2 – 2 – 4 игрока

#### Прятки

#### Материал

6 более крупных кубов «фигура» (3 квадрата и 3 круга), 1 кубик «животные», 6 животных.

#### Подготовка к игре

6 кубов «фигура» расположены в центре игрового поля. Взрослый человек прячет 6 животных под 6 кубами «фигура».



## Ход игры

Первый ребенок бросает кубик, старается найти животное, выпавшее на кубике, поднимая на выбор куб «фигура».

- Если разыскиваемое животное это то, которое находится под кубом, он выигрывает животное и кладет его перед собой.
- Если разыскиваемое животное не то, которое находится под кубом, или если там нет животного, бросать кубик должен следующий игрок.

И так далее...

### Особый случай:

Если на кубике выпадает уже найденное животное, ход переходит к следующему игроку.

### Кто выигрывает?

Выигрывает ребенок, который найдет больше животных.

## Игра № 3 – 2 – 4 игрока

### Тарарах у животных

### Материал

15 кубов «фигура», 6 животных.

### Подготовка к игре

Материал лежит перед игроками на расстоянии вытянутой руки. Большой куб «квадратная фигура» помещен в центре игрового пространства.

### Ход игры

#### Версия 1:

Дети по очереди выбирают куб или животное на выбор и их устанавливают один на другой или один внутрь другого.

Игрок, из-за которого упадет пирамида, проиграл.

#### Версия 2:

С одним кубиком «цвет» и одним кубиком «животные».

Дети по очереди бросают оба кубика.

Кубик «цвет» определяет, какой куб ребенок должен взять и поставить. Кубик «животное» определяет животное, которое ребенок должен взять и поставить.

При каждом ходе игрок выбирает, взять куб или животное, соответствующие выпавшему кубу. Если в конце партии не остается ни куба, ни животного, выпавших на обоих кубиках, игрок пропускает свой ход.

Элементы нагромождают одни над другими, одни в другие, чтобы сформировать пирамиду.

**Игрок, который завалит пирамиду, проигрывает.**

