

3 társasjáték a kicsiknek: Körjáték, memória játék és egyensúlyozás játék

Életkor: 3 év fölött

Játékosok száma: 1-4

A játék tartalma: 1 állatos dobókocka, 1 szín-dobókocka, 15 formadoboz (5 négyzet alapú/kocka, 5 köralapú/henger, 4 db háromszög alapú/hasáb), amely színei az alakzatok tetején vannak jelölve, 6 állatfigura.

Játék 1 Állat sétáltatás

Tartozékok: 15 formadoboz, 1 állatfigura játékosonként, 1 szín-dobókocka.

A játék előkészülete: A 15 formadobozt helyezzük kör alakban színsor szerint rendezve: piros, zöld és kék. Az első elem legyen a kocka a piros körrel a közepén. Az állatokat helyezzük rá erre a kockára, amin a piros kör van.

A játék menete: A gyerekek sorban következve dobnak. Az állataik haladnak előre a következő dobozra aszerint, hogy milyen színt dobnak.

- Ha egy állatfigura olyan dobozra ér, amelyik már foglalt, akkor a már ott lévő állat mellé kell állnia. Ha emiatt leesne már a többi állat, akkor, a legutoljára érkező állatfigurának vissza kell mennie egy olyan dobozra, amelyen az a szín van, amit dobott. A többi állat ott marad ahol volt.

Amikor a játékosok közel érnek a kör végéhez figyelni kell, mert pontosan az utolsó dobozra kell megérkezni, vagyis az utolsó dobás színének meg kell egyeznie az utolsó doboz színével, máskülönben vissza kell lépnie a játékosnak az olyan színű dobozra, amit dobott.

Ki nyer? Az a játékos, aki először ér az utolsó kockára.

Játék 2 Csattanás, puffanás, robaj – szegény állatok!

Tartozékok: 15 formadoboz, 6 állatfigura

A játék előkészülete: A formadobozokat és állatokat a játékosok elé kell helyezni karnyújtásnyira.

A nagy kockát a játéktér közepére kell helyezni.

1) változat: A játékosok sorban választanak egy dobozt vagy állatfigurát és a másikra teszik azokat. A játékos, aki miatt ledől a torony, az veszít.

2) változat: 1 "szín" és 1 "állatos" dobókockával.

A gyerekek a 2 kockával dobnak sorban. A dobókockák meghatározzák, hogy melyik dobozt, vagy állatot kell az építményre helyezni a gyerekeknek. Amikor a játékos soron következik, választhat egy dobozt, vagy egy állatot a kockadobása szerint. Ha a játék vége felé nincs olyan doboz vagy állat, amit dobott a játékos a 2 kockával, akkor a következő játékos dob.

A dobozokat és az állatokat egymásra, vagy egymásba kell helyezni, hogy egy építményt képezzenek. A játékos, aki miatt leomlik a torony, veszít.

Játék 3 Rejtőzés és keresés

Tartozékok: 6 nagy formadoboz (3 kocka és 3 henger), 1 állatos dobókocka, 6 állatfigura

A játék előkészülete: A 6 dobozt helyezzük a játék középpontjába. A felnőtt elrejtí a 6 állatfigurát találmra a 6 doboz alá.

A játék menete: Az első gyerek dob a dobókockával, és megpróbálja megtalálni azt az állatfigurát, amit dobott úgy, hogy felfordít egy kiválasztott dobozt. Ha megtalálja az állatfigurát, akkor azt megnyerte és maga elé helyezi.

Ha nem találja meg a keresett állatfigurát vagy üres dobozt forgat, akkor a következő játékos dobhat. És így tovább...

Speciális eset: Ha olyan állatot dobunk, amit már megtaláltak, akkor is a következő játékos dobhat.

Ki nyer? Az a játékos, aki a legtöbb állatot találja meg.

Inspiratív formakészletének köszönhetően, sok más módon is felhasználhatóak a Ludamino elemei (Pl. építkezős-, szerepjáték... a többit bízzuk a gyermekek fantáziájára).

Jó játékot kívánunk!