

Ajánlott életkor: 2 és fél éves kortól 5 éves korig
Játékosok száma: 2 – 4 játékos részére
Játékidő: 10 perc

A doboz tartalma: - 9 kicsi állat (lepke, katica, méh, csiga, sün, béka, teknős, szitakötő, hernyó),
- 1 doboz, mely alá az állatok elbújnak,
-15 virág és gombakép az eredményszámláláshoz

Előkészületek: tegyük a kilenc állatot az asztalra (mindenféle rendszer nélkül)

A játék menete: a játékban részt vevő gyerekek próbálják megjegyezni, melyik állat, hol található, aztán csukják be a szemüket. Egy felnőtt takarja le a dobozzal az egyik állatkát. Aztán a játékosok nyissák ki a szemüket és próbálják kitalálni, ki bújt el. Az első játékos, aki kitalálja, ki hiányzik, kiabálja be az állat nevét!

- ha a jó állatnevet mondja, akkor a felnőtt felemeli a dobozt, és előbújik a keresett állat. Ilyenkor a játékos egy jutalomkorongot kap (pipacsot vagy gombát)
- ha valaki rosszul tippel, vissza kell adnia egy már megszerzett jutalomkorongját

Ha valaki már tippelt (rosszul), akkor nem találgathat abban a játékkörben újra. A többieké a lehetőség, hogy kitalálják a megoldást.

Amint egy játékkörben a gyerekek kitalálják az elbújtatott állat nevét, új játékkör kezdődik, új takarással.

(Maguk a gyerekek is elbújthatják az állatokat; ilyenkor játékkörönként más-más gyermek takarhat le egy állatkát)

Ki nyer? Attól függően, hogy mennyire kitartóak a gyerekek és mennyi ideig akarnak játszani:

- nyerhet az a játékos, akinek a legtöbb zsetonja van (miután már nincs több elnyerhető zseton)
- vagy nyerhet az a játékos, akinek először lesz 5 megnyert zsetonja

Játékvariáció idősebb gyerkőcöknek: a letakarás előtt az összes állat helyét megváltoztathatjuk, így nehezebb lesz meghatározni a hiányzó állatot.

Játékvariáció kisebb gyerekeknek: miután kinyitották a szemüket, az első gyerek nevezze meg a hiányzó állatot. Ha a válasza jó, újabb takarás következik. Ha nem, a tőle jobbra ülő játékos tippelhet, stb..., amíg valaki meg nem adja a jó választ.

Ajánlott életkor: 2 és fél éves kortól 5 éves korig
Játékosok száma: 2 – 4 játékos részére
Játékidő: 10 perc

A doboz tartalma: - 9 kicsi állat (lepke, katica, méh, csiga, sün, béka, teknős, szitakötő, hernyó),
- 1 doboz, mely alá az állatok elbújnak,
-15 virág és gombakép az eredményszámláláshoz

Előkészületek: tegyük a kilenc állatot az asztalra (mindenféle rendszer nélkül)

A játék menete: a játékban részt vevő gyerekek próbálják megjegyezni, melyik állat, hol található, aztán csukják be a szemüket. Egy felnőtt takarja le a dobozzal az egyik állatkát. Aztán a játékosok nyissák ki a szemüket és próbálják kitalálni, ki bújt el. Az első játékos, aki kitalálja, ki hiányzik, kiabálja be az állat nevét!

- ha a jó állatnevet mondja, akkor a felnőtt felemeli a dobozt, és előbújik a keresett állat. Ilyenkor a játékos egy jutalomkorongot kap (pipacsot vagy gombát)
- ha valaki rosszul tippel, vissza kell adnia egy már megszerzett jutalomkorongját

Ha valaki már tippelt (rosszul), akkor nem találgathat abban a játékkörben újra. A többieké a lehetőség, hogy kitalálják a megoldást.

Amint egy játékkörben a gyerekek kitalálják az elbújtatott állat nevét, új játékkör kezdődik, új takarással.

(Maguk a gyerekek is elbújthatják az állatokat; ilyenkor játékkörönként más-más gyermek takarhat le egy állatkát)

Ki nyer? Attól függően, hogy mennyire kitartóak a gyerekek és mennyi ideig akarnak játszani:

- nyerhet az a játékos, akinek a legtöbb zsetonja van (miután már nincs több elnyerhető zseton)
- vagy nyerhet az a játékos, akinek először lesz 5 megnyert zsetonja

Játékvariáció idősebb gyerkőcöknek: a letakarás előtt az összes állat helyét megváltoztathatjuk, így nehezebb lesz meghatározni a hiányzó állatot.

Játékvariáció kisebb gyerekeknek: miután kinyitották a szemüket, az első gyerek nevezze meg a hiányzó állatot. Ha a válasza jó, újabb takarás következik. Ha nem, a tőle jobbra ülő játékos tippelhet, stb..., amíg valaki meg nem adja a jó választ.