

3 Complete Games for Young Ones: a Racing Game, a Memory Game, and a Dexterity Game.



Contents:

1 animal die, 1 color die, 15 blocks (5 cubes, 6 cylinders, and 4 triangles) whose color is indicated by a circle, and 6 animals.

Game 1 (2-4 Players) Walking the Animals



Components

15 blocks, 1 animal per player, and 1 color die.

Setup

Form a race track using the 15 blocks.
Then, each player chooses an animal and places it on the first block.

Playing the Game

On your turn, roll the color die. Then, advance your animal to the next block of that color.

If there is already an animal on that block, place your animal next to that animal. If this causes the animals to fall off, place the animal that was already there back on the block and place your animal on the previous block of the same color. Other animals stay where they are.

If you are close to the end of the race track and roll a color for which there are no blocks ahead of your animal, do not move your animal

Winning the Game

The first player to place his animal on the last block wins the game. The animal must land on that block. As a result, you must roll the color of that last block on the die to win, otherwise you must place your animal back on the previous block of that color.

Game 2 (2-4 Players) Hide and Seek

Components

6 large blocks (3 cubes and 3 cylinders),
1 animal die, and 6 animals.

Setup

Place the 6 blocks in the center of the table.
The adult hides the 6 animals randomly
under the 6 blocks.



Playing the Game

The first player rolls the animal die and tries to find the animal shown by lifting one of the blocks.

- If the player finds the animal, he takes it and places it in front of him.
- If the player does not find the animal, the next player rolls the die, and so on...

Special case: If you roll an animal that has already been found, nothing happens and the next player rolls the die.

Winning the Game

The player who finds the most animals wins the game.

Game 3 (1-4 Players) Tumbling Animal Tower

Components

15 blocks and 6 animals.

Setup

Place the blocks and animals within reach of all players.
Place the large cube in the center of the table.

Playing the Game

Version 1:

In turn, each player must place a block or an animal and place it on top of a previous block. The player who causes the tower to fall loses the game.

Version 2:

Players take turns in clockwise order rolling the 2 dice.
The color die indicates which block you must place on the tower.

The animal die indicates which animal you must place on the tower. On your turn, roll the dice and choose to place a block or an animal based on your dice roll.
Near the end of the game, if there is no available block or animal matching your dice roll, you must pass.

Blocks must be placed on top of each other and animals must be placed inside one of the blocks to form the tower

The player who makes the pyramid fall loses the game.



Tres 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.
Los animales se colocan sobre el primer cubo grande.

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 colocarse, el animal que llega el último debe posicionarse al lado del primero. Si tira 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 se coloque el primero sobre el último cubo gana la partida.

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

Cataplum 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.

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 tire la pirámide pierde la partida.

Versión 2:

Con 1 dado «color» y 1 dado «animales».
Los niños lanzan 2 dados por turnos.

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 coger un cubo o un animal correspondiente a lo que salga en los dados. Si, 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 tire la pirámide pierde la partida.



3 jeux pour les tout-petits : jeu de parcours, jeu de mémoire 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.
Les animaux sont posés sur le premier gros cube.

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.

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.

