

Ludanimo

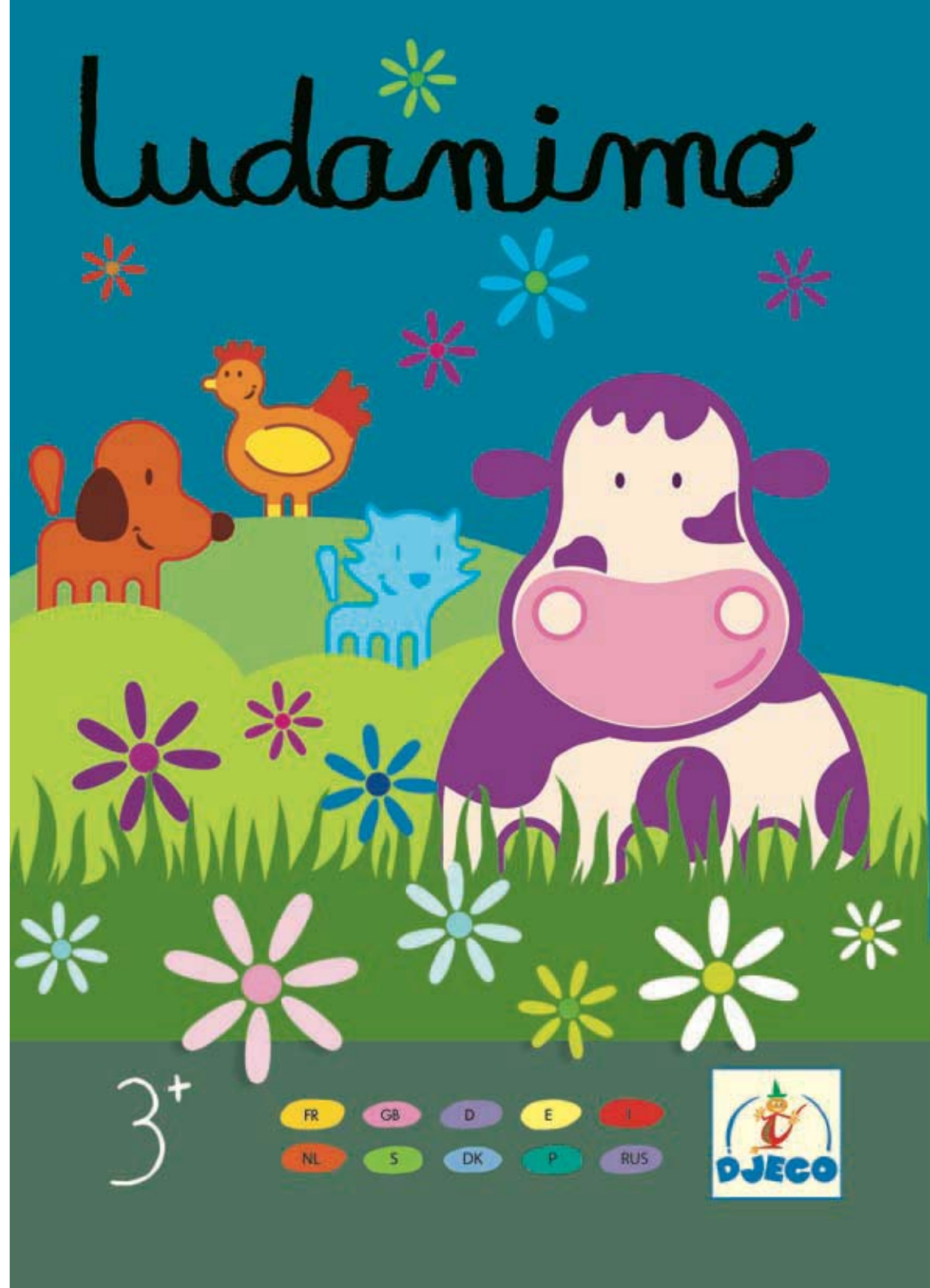
DJ08420

Contient de petites pièces pouvant être ingérées. Contains small parts. Enthält kleine Teile.
Contiene piezas pequeñas. Bevat kleine onderdelen. Innehåller smådelar. Contiene parti piccole.
Contém peças pequenas. Inneholder små dele, som kan sluges. Περιέχει μικρά κομμάτια.
Содержит мелкие детали, которые ребенок может проглотить.

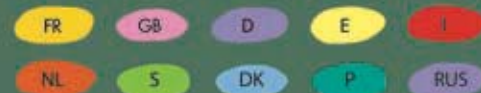
Conserver l'emballage. Référence fabricant – Retain address – Anschrift aufbewahren –
Guarda la dirección – Adres bewaren – Spara adressen –
Conservare l'indirizzo – Guarde o endereço – Gem adressen –
Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση – Сохраните адрес.



3, rue des Grands-Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com



3+



Ludanimo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Содержание



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



Spillets indhold:

1 dyreterning, 1 farveterning, 15 formede klodser (5 firkantede, 6 runde og 4 trekanter), 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.



Spillets afvikling

Det første barn kaster terningen og forsøger at finde det dyr, der er vist på terningen, ved at løfte en formet 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 Dyrepiramide

Udstyr

15 formede klodser, 6 dyr.

Spillets forberedelse

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

Spillets 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 spillets 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.

