FR

L'arbre des couleurs

2 ans et +
2 à 4 joueurs
Matériel : 1 dé de couleurs, 4 pions

Aide ton animal à grimper dans l'arbre pour rendre visite à l'oiseau. Pour cela tu dois suivre les ronds de couleurs. Le plus jeune commence. Lance le dé et avance ton pion jusqu'au prochain rond de la couleur obtenue. Quand le dé tombe sur la croix, tu dois passer ton tour. Si c'est la flèche qui est obtenue, il faut relancer le dé.
Attention les échelles te feront monter et d'autres te feront redescendre selon le sens indiqué par la flèche.
Le premier à rejoindre le haut de l'arbre (dernier rond jaune) gagne la partie.

Le dada des couleurs

3 ans et +
2, 3 ou 4 joueurs.
Matériel : 1 dé de couleurs, 4 pions, 1 plateau de jeu puzzle.

Ce jeu initie les enfants au jeu des petits chevaux sans avoir besoin de savoir compter.

Le plus jeune commence. Tu dois choisir la couleur, prendre l'animal correspondant (renard, ours..) et le mettre dans son espace.

Tu dois rejoindre ton ami l'oiseau en haut de l'arbre. Pour cela tu dois suivre les ronds de couleurs. Le plus jeune commence. Lance le dé et avance ton pion jusqu'au prochain rond de la couleur obtenue. Quand le dé tombe sur la croix, tu dois passer ton tour. Si c'est la flèche qui est obtenue, il faut relancer le dé.
Quand tu arrives sur une tête d'animal, tu peux rejouer.
À la fin du parcours il faut obtenir le rouge pour gagner la partie.

Jeu des échelles

3 ans et +
2 à 4 joueurs
Matériel : 1 dé de couleurs, 4 pions

Lance le dé. Pour sortir il faut obtenir le vert. Tu avances ensuite ton animal jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue. Ton pion ne doit pas passer au-dessus d'un autre. Par contre si tu tombes sur la même case il doit le porter jusqu'à ce que tu rejoues! Il faut faire un tour complet du plateau.
Pour terminer le parcours, ton galopin doit passer par les cases numérotées de la couleur. Tu amènes ton pion, case par case, à l'arrivée, en tirant au dé la couleur de chaque case.
Tu as gagné quand tu as réussi à poser ton animal sur la case 4 de couleur rouge.

Loto

2 ans et +
2, 3 ou 4 joueurs.
Le jeu est composé de 16 images et de 4 cartes thématiques de loto.

Préparation : mélange les images après les avoir retournées face cachée sur la table.
Ensuite, distribue les cartes en fonction du nombre de joueurs :

- à 2, chacun reçoit 2 cartes
- à 3 et à 4 chacun reçoit 1 carte (Les cartes restantes sont mises de côté, ainsi que les images correspondantes).

Déroulement de la partie : tu désignes un meneur de jeu. Il tire une image et la montre aux autres. Le joueur qui a sur sa carte l'image correspondante, la prend et la place sur sa carte. Si personne ne réclame l'image, elle est remise dans la pioche. Le premier qui complète sa (ou ses) carte(s) gagne la partie.

Le jeu de pêche à la ligne magnétique

2 ans et +
2 joueurs

Disposer au hasard les animaux face dessinée sur le dessus. Le but du jeu est d'attraper le plus d'animaux possible en se servant de sa canne à pêche. Une fois la partie terminée, les joueurs regroupent leurs prises et comptabilisent le nombre d'animaux qu'ils ont attrapés, celui qui en a le plus a gagné.

Dominos

3 ans et +
1 à 5 joueurs
Le jeu est composé de 28 dominos.

Préparation : les dominos sont retournés faces illustrées contre la table.
Déroulement de la partie :
- 7 dominos si vous jouez à 2 ou à 3
- 6 dominos si vous jouez à 4
- 5 dominos si vous jouez à 5

Les dominos restants forment la pioche. Chacun place à son tour un domino, faisant correspondre les extrémités. Si un joueur est bloqué, il choisit : soit de passer son tour, soit de piocher.
Celui qui pose le premier tous ses dominos gagne la partie.
Si le jeu est bloqué, c'est celui qui a posé le plus grand nombre de dominos qui remporte la partie.

Mémo

2 ans et +
2 à 4 joueurs.
Nombre de cartes : 2 séries de 16 images.

Principe du jeu : te souvenir de l'emplacement des images afin d'effectuer des paires et de les gagner.
Déroulement de la partie : mélange les images et pose les au hasard face dessinée en dessous.
Ensuite, chaque joueur retourne à son tour 2 images de son choix. Si elles sont identiques, il les garde. Si ce sont des dessins différents, il les retourne dans leur position initiale. Essaye de mémoriser la place des images pour retourner des paires.

Quand toutes les paires ont été retrouvées, chaque joueur comptabilise ses images : celui qui en a le plus a gagné.

Variante 1 - Jouer seul : trouver les paires en un minimum de tentatives.

Variante 2 - Pour les plus petits, réduire le nombre de paires d'images.

3-en-ligne

3 ans et +

Ce jeu est aussi connu sous le nom de "morpion".
Chaque joueur choisit soit la pomme, soit la fleur. Le but est de créer un alignement de 3 mêmes images sur la grille.
Le premier qui a aligné ses 3 images a gagné.
Pour la partie suivante c'est le perdant qui commencera le premier.

EN

The colour tree

2 years and above
2 to 4 players
Contents: 1 colour dice, 4 counters

Help your animal climb the tree to visit the bird.
Follow the path of coloured circles.
The youngest player goes first. Roll the dice and move your counter to the next circle corresponding to the colour you rolled. You are allowed to land on the same circle as another player or overtake them. When the dice lands on the cross, miss a turn. If the dice lands on the arrow, roll again.
When you land on an animal's head have another go.
When you get to the end of the path, you must roll a red to reach the apple.

Snakes and ladders

3 years and above
2 to 4 players
Contents: 1 colour dice, 4 counters

Join your bird friend at the top of the tree. Follow the path of coloured circles. The youngest player goes first. Roll the dice and move your counter to the next circle corresponding to the colour you rolled. When the dice lands on the cross, miss a turn. If the dice lands on the arrow, roll again.
When you land on an animal's head have another go.
When you get to the end of the path, you must roll a red to reach the apple.

Ludo

3 years and above, 2, 3 or 4 players.
Contents: 1 colour dice, 4 counters, 1 puzzle board.

This game introduces children to Ludo without needing to count.

The youngest player goes first. Choose your colour and place the corresponding animal (fox, bear, etc.) on its base.
Roll the dice.
To leave base, you must roll a green. Move your animal to the next circle corresponding to the colour you rolled. Your counter must not overtake another one. However, if you land on the same circle as another player, they must take you with them until your next turn. You must go around the board once.
To finish, your animal must pass the numbered circles corresponding to your colour. Move your counter to the end from one circle to another by rolling the colour of each circle. The player who reaches the red number 4 circle first wins.

Bingo

2 years and above
2, 3 or 4 players.
The game includes 16 images and 4 themed bingo cards.

Setup: shuffle the images face down on the table.
Hand out the cards depending on the number of players:

- 2 players: each player receives 2 cards
- 3 or 4 players: each player receives 1 card

(Put the remaining cards and the corresponding images aside).

How to play: designate a caller. The caller draws an image from the pile and shows it to the others.
The player with the corresponding image takes it and places it on their card. If nobody takes the image, put it back in the pile. The first player to complete their card(s) wins.

Magnetic fishing line game

2 years and above
2 players

Place the animals at random lying face up. The aim of the game is to catch as many animals as possible using your fishing rod. Once the game is over, the players count how many animals they have caught. The one who has caught the most is the winner.

Dominoes

3 years and above
1 to 5 players
The game includes 28 dominoes.

Setup: place the dominoes face down on the table.
How to play:
- 7 dominoes each for 2 or 3 players
- 6 dominoes each for 4 players
- 5 dominoes each for 5 players

The rest of the dominoes constitute the draw pile. Players take it in turns to place a domino by matching the ends. If a player cannot play, they can either miss a go or draw from the pile.

The first player to get rid of all their dominoes wins.
If no one can play and the game is blocked, the player who has put down the most dominoes wins.

Pairs

2 years and above
2 to 4 players.
Number of cards: 2 sets of 16 images.

Object: remember where the images are to match pairs and win the game.
How to play: shuffle the images and place them at random lying face down.
Players take turns turning over 2 images. If they match, the player keeps them.
If the images do not match, the player turns them back over. Try to memorise where the images are to match pairs.

When all the pairs have been found, each player counts how many they have: whoever has the most wins.

Variant 1 - 1 player: find the pairs in as few moves as possible.

Variant 2 - for younger players, use fewer images.

Tic-tac-toe

3 years and above
This game is also known as "noughts and crosses".
Players choose either the apple or the flower.
The aim is to get 3 pictures in a row on the grid.
The first to get 3 in a row wins.
The loser goes first in the next game.

NL

De kleurrijke boom

2+ jaar
2 tot 4 spelers
Materiaal: 1 gekleurde dobbelsteen, 4 pionnen

Help je dientje in de boom te klimmen om de vogel een bezoekje te brengen.
Volg hiervoor de kleurenstippen. De jongste mag beginnen. Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion naar de kleurenstip van de kleur die je hebt gegooid. Je mag vakjes met andere dientjes delen of over de andere dientjes springen. Wanneer je het kruisje op de dobbelsteen gooit, moet je beurt overslaan. Als je het pijltje krijgt, moet je de dobbelsteen nog een keer gooien.
Als je op een kop van een dientje terechtkomt, mag je nog eens spelen. Aan het einde van het parcours moet je rood gooien om het spel te winnen.

Ladderspel

2 jaar
2 tot 4 spelers
Materiaal: 1 gekleurde dobbelsteen, 4 pionnen

Je wilt je vriend de vogel bezoeken helemaal aan de top van de boom. Volg hiervoor de kleurenstippen. De jongste mag beginnen. Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion naar de volgende kleurenstip van de kleur die je hebt gegooid. Wanneer je het kruisje op de dobbelsteen gooit, moet je je beurt overslaan. Als je het pijltje krijgt, moet je de dobbelsteen nog een keer gooien.
Let op, op sommige ladders ga je omhoog en op andere moet je naar beneden afhankelijk van de richting van de pijl.
De eerste die aan de top van de boom komt (laatste gele stip), wint het spel.

Mens erger je niet met kleuren

3+ jaar
2, 3 of 4 spelers.
Materiaal: 1 dobbelsteen, 4 pionen, 1 spelbord als puzzel.

Met dit spel kunnen kinderen Mens erger je niet spelen zonder dat ze hoeven te tellen.
De jongste mag beginnen. Je kiest eerst je kleur, neemt het bijhorende dientje (de vos, beer, ...) en zet het op zijn vakje.
Gooi de dobbelsteen. Om te beginnen moet je eerst GROEN gooien. Dan verplaats je je dientje tot het volgende vakje met de kleur die je hebt gegooid. Je pion mag niet over een andere pion springen. Maar als je op hetzelfde vakje als een andere speler terechtkomt, moet deze speler jou dragen tot je opnieuw aan de beurt bent! Je dientje moet een volledige ronde langs het spelbord gaan.
Aan het einde van het parcours moet je dientje langs de genummerde vakjes met je kleur gaan. Je brengt je pion, vakje per vakje, naar het beginpunt door met de dobbelsteen de kleur van elk vakje te gooien.
Je hebt gewonnen wanneer je dientje op het rode vakje 4 staat.

Lotto

2+ jaar
2, 3 of 4 spelers.
Het spel bestaat uit 16 afbeeldingen en 4 lottokaarten.

Voorbereiding: meng de afbeeldingen nadat je ze omgekeerd op tafel hebt gelegd.
Verdeel vervolgens de kaarten volgens het aantal spelers:
- tot 2 spelers, iedereen krijgt 2 kaarten
- tot 3 en 4 spelers, iedereen krijgt 1 kaart

(De resterende kaarten en de bijhorende afbeeldingen worden opzij gelegd).
Verloop van het spel: je kiest een spelleider. De spelleider trekt een afbeelding en toont deze aan de andere spelers.
De speler die de afbeelding op zijn kaart heeft, neemt de afbeelding en plaatst deze op zijn kaart. Als niemand de afbeelding op zijn kaart heeft, wordt deze terug op de stapel gelegd. De eerste die zijn kaart(en) met alle afbeeldingen voltooit, wint het spel.

Magnetisch visspel

2+ jaar
2 spelers

Leg de dientjes door elkaar met de afbeelding naar boven. Het doel van het spel is om met je vislijn zo veel mogelijk dientjes te vangen. Als het spel is gedaan, verzamelen alle spelers hun vangst en tellen het aantal dientjes die ze hebben gevangen. De speler met de meeste dientjes heeft gewonnen.

Memory

2+ jaar
2 tot 4 spelers.
Aantal kaarten: 2 sets met 16 afbeeldingen.

Principe van het spel: onthouden waar de afbeeldingen liggen tot je twee dezelfde kunt vinden en ze uit het spel kunt halen.
Verloop van het spel: meng de afbeeldingen en plaats ze willekeurig met de afbeelding naar beneden.
Elke speler draait dan om de buurt 2 afbeeldingen van zijn keuze om. Als ze identiek zijn, houdt de speler ze opzij. Als ze verschillend zijn, draait de speler ze terug om op hun plaats.
Probeer de plaats van de afbeeldingen te onthouden zodat je dezelfde afbeeldingen kunt vinden.

Als je alle paren hebt gevonden, telt elke speler zijn gevonden afbeeldingen: de speler met de meeste afbeeldingen wint.

Variant 1 - Alleen spelen: vind de paren door zo weinig mogelijk kaarten om te draaien.

Variant 2 - Voor de kleinste spelers: speel met minder afbeeldingen.

Domino

3+ jaar
1 tot 5 spelers
Het spel bestaat uit 28 dominostenen.

Voorbereidingen: leg de dominostenen met de afbeelding naar beneden op tafel.
Verloop van het spel:
- 7 dominostenen als je met 2 of 3 speelt
- 6 dominostenen als je met 4 speelt
- 5 dominostenen als je met 5 speelt

De overige dominostenen vormen de stapel. Elke speler plaatst om de beurt een dominosteen en zorgt ervoor dat de uiteinden van de dominostenen hetzelfde zijn. Als een speler geen dominosteen kan leggen, kan hij of zij kiezen: de beurt overslaan of een dominosteen van de stapel trekken. De speler die als eerste geen dominosteen meer heeft, wint het spel.
Als het spel niet meer verder gespeeld kan worden, dan wint de speler die het meeste dominostenen heeft gelegd.

Boter-kaas-en-eieren

3+ jaar

Dit spel is ook wel bekend als "kruisje rondje".
De spelers kiezen voor de appel of de bloem.
Het is de bedoeling om 3 dezelfde afbeeldingen op het rooster op één lijn te krijgen.
De eerste die zijn 3 afbeeldingen op één lijn zet, wint.
Bij het volgende spel mag de verliezer beginnen.

ES

El árbol de los colores

A partir de 2 años
De 2 a 4 jugadores
Material: 1 dado de colores, 4 fichas

Debes reencontrarte con tu amigo el pájaro en lo alto del árbol. Para ello debes seguir los círculos de colores. Empieza el más pequeño. Tira el dado y avanza con tu ficha hasta el próximo círculo del color que saques. Cuando el dado caiga en la cruz, debes pasar el turno. Si te sale la flecha, vuelve a tirar el dado.

Ayuda a tu animal a subir por el árbol para hacerle una visita al pájaro.
Para ello debes seguir los círculos de colores. Empieza el más pequeño. Tira el dado y avanza con tu ficha hasta el próximo círculo del color que saques. Puedes compartir la casilla o pasar por encima de los otros animales. Cuando el dado caiga en la cruz, debes pasar el turno. Si te sale la flecha, vuelve a tirar el dado.
Cuando llegues a una cabeza de animal, puedes volver a jugar.
Al final del recorrido, hay que sacar el rojo para ganar la partida.

Juego de las escaleras

A partir de 3 años
De 2 a 4 jugadores
Material: 1 dado de colores, 4 fichas

Atención: las escaleras te harán subir y otras te harán bajar según el sentido que indique la flecha.
El primero que llegue a lo alto del árbol (último círculo amarillo) gana la partida.

El caballito de los colores

A partir de 3 años
2, 3 o 4 jugadores.
Material: 1 dado de colores, 4 fichas, 1 tablero de juego de rompecabezas.

Con este juego los niños se iniciarán en el juego de los caballitos sin necesidad de saber contar.

Empieza el más pequeño. Debes elegir tu color, coger el animal correspondiente (zorro, oso, etc.) y ponerlo en su espacio.
Tira el dado. Para salir hay que sacar el verde. Avanzas luego con tu animal hasta la próxima casilla del color que saques. Tu ficha no debe pasar por encima de otra. En cambio, si caes en la misma casilla, debe llevarte hasta que vuelvas a jugar. Hay que completar una vuelta entera al tablero.
Para terminar el recorrido, tu galopin debe pasar por las casillas numeradas de tu color. Llevas tu ficha, casilla por casilla, hasta la llegada, tirando el dado y sacando el color de cada casilla.
Ganarás cuando hayas conseguido poner tu animal en la casilla 4 de color rojo.

Lotería

A partir de 2 años
2, 3 o 4 jugadores.
El juego se compone de 16 imágenes y 4 tarjetas temáticas de lotería.

Preparación: mezcla las imágenes boca abajo en la mesa.
A continuación, reparte las tarjetas en función del número de jugadores:

- con 2, 2 tarjetas cada uno
- con 3 y 4, 1 tarjeta cada uno

(Las tarjetas restantes se dejan a un lado, así como las imágenes correspondientes).
Desarrollo del juego: se designa a un director de juego. Este saca una imagen y la muestra al resto.
El jugador que tenga entre sus tarjetas la imagen correspondiente, la coge y la coloca sobre su tarjeta.
Si nadie la pide, se vuelve a poner en el montón. El primero que complete su(s) tarjeta(s) gana la partida.

El juego de pesca con caña magnética

A partir de 2 años
2 jugadores

Colocar aleatoriamente los animales al descubierto. El juego consiste en atrapar el máximo número de animales posible utilizando la caña de pescar. Una vez que termine la partida, los jugadores reagrupan sus capturas y cuentan el número de animales que han atrapado, gana quien más tenga.

Dominó

A partir de 3 años
De 1 a 5 jugadores
El juego se compone de 28 fichas de dominó.

Preparación: las fichas de dominó se ponen hacia abajo contra la mesa.
Desarrollo del juego:
- 7 fichas si sois 2 o 3
- 6 fichas si sois 4
- 5 fichas si sois 5

Las fichas restantes forman el montón. Cada uno pone una ficha cuando le toque, encajando siempre con los extremos. Si un jugador no puede poner ninguna en su turno, elige entre pasar su turno o coger del montón.
Quien ponga primero todas sus fichas gana la partida.
Si el juego no tiene ganador, gana quien haya puesto más fichas.

Memoria

A partir de 2 años
De 2 a 4 jugadores.
Número de tarjetas: 2 series de 16 imágenes.

Objetivo del juego: recordar la ubicación de las imágenes para hacer pares y quedártelas.
Desarrollo del juego: mezcla las imágenes y colócalas al azar boca abajo.
A continuación, cada jugador coge, cuando le toque, 2 imágenes que quiera. Si son idénticas, se las queda.
Si son diferentes, las vuelve a poner donde estaban. Intenta memorizar el lugar de las imágenes para hacer pares.

Cuando se hayan hecho todo los pares, cada jugador cuenta sus imágenes: gana quien más tenga.

Variante 1 - Un solo jugador: encontrar los pares en un mínimo de intentos.

Variante 2 - Para los más pequeños, reducir el número de pares de imágenes.

3-en-línea

A partir de 3 años

Este juego se conoce también con el nombre de "Ceros y cruces".
Cada jugador elige la manzana o la flor.
El objetivo es alinear 3 imágenes iguales en la rejilla.
Gana el primero que alinee sus 3 imágenes.
En la siguiente partida, empieza quien haya perdido en la anterior..

PT

A árvore das cores

2 anos e +
2 a 4 jogadores
Material: 1 dado de cores, 4 peões

Ajuda o teu animal a subir à árvore para visitar o pássaro.
Para tal deves seguir os círculos de cores. O mais novo começa. Lança o dado e avança com o teu peão até ao próximo círculo da cor obtida.
Tens o direito de partilhar a casa ou de passar por cima dos outros animais. Se sair a cruz no dado, deves passar a tua vez. Se sair a seta, deves lançar novamente o dado.
Quando chegares à cabeça de um animal, podes jogar novamente.
No fim do percurso, é preciso obter o vermelho para ganhar a partida.

Jogo das escadas

3 anos e +
2 a 4 jogadores
Material: 1 dado de cores, 4 peões

Deves juntar-te ao teu amigo pássaro no cimo da árvore. Para tal deves seguir os círculos de cores. O mais novo começa. Lança o dado e avança com o teu peão até ao próximo círculo da cor obtida. Se sair a cruz no dado, deves passar a tua vez. Se sair a seta, deves lançar novamente o dado.
Atenção, algumas escadas farão-te subir e outras farão-te tornar a descer de acordo com o sentido indicado pela seta.
O primeiro a juntar-se ao cimo da árvore (último círculo amarelo) ganha a partida.

Jogo do ludo

3 anos e +
2, 3 ou 4 jogadores.
Material: 1 dado de cores, 4 peões, 1 tabuleiro de jogo puzzle.

Este jogo inicia as crianças no jogo de pequenos cavalos sem ser necessário saberem contar.

O mais novo começa. Deves escolher a tua cor, agarrar no animal correspondente (raposa, urso, etc.) e colocá-lo no seu espaço.
Lança o dado. Para sair é preciso obter o verde. Deves avançar com o teu animal até à próxima casa da cor obtida. O teu peão não deve passar por cima de outro. Em contrapartida, se calhares na mesma casa de um peão, este ocupa a tua posição até jogares novamente! É necessário fazer uma volta completa do tabuleiro.
Para terminar o percurso, o teu malandreco deve passar pelas casas numeradas da tua cor.

Avanças com o teu peão, casa por casa, à entrada, lançando o dado e obtendo a cor de cada casa.
Se conseguires colocar o teu animal na casa 4 da cor vermelha ganhas a partida.

Loto

2 anos e +
2, 3 ou 4 jogadores.
O jogo é composto por 16 imagens e 4 cartas temáticas de loto.

Preparação: baralha as imagens após tê-las colocado voltadas com a face para baixo na mesa.
Em seguida, distribui as cartas em função do número de jogadores:

- a 2, cada um recebe 2 cartas
- a 3 e a 4 cada um recebe 1 carta

(As cartas restantes são postas de lado, bem como as imagens correspondentes).
Procedimento da partida: deves designar um mestre de jogo. O mestre de jogo tira uma imagem e mostra aos outros.
O jogador que tiver na sua carta a imagem correspondente, fica com ela e coloca-a sobre a sua carta. Se ninguém reclamar a imagem, é colocada novamente no monte. O primeiro a completar a sua (ou as suas) carta(s) ganha a partida.

O jogo de pesca à linha magnética

2 anos e +
2 jogadores

Dispor aleatoriamente os animais com a face virada para cima. O objetivo do jogo consiste em apanhar o maior número de animais possível com a cana de pesca. Após terminar a partida, os jogadores devem juntar as suas capturas e contabilizar o número de animais que apanharam, o jogador com o maior número de animais ganha.

Dominós

3 anos e +
1 a 5 jogadores
O jogo é composto por 28 dominós.

Preparação: os dominós devem ser virados com as faces ilustradas contra a mesa.
Procedimento da partida:
- 7 dominós se jogar a 2 ou a 3
- 6 dominós se jogar a 4
- 5 dominós se jogar a 5

Os dominós restantes formam o monte. Cada um coloca à vez um dominó, fazendo corresponder as extremidades. Se um jogador estiver bloqueado, pode optar por: passar a sua vez, ou ir ao monte.

O primeiro a colocar todos os seus dominós ganha a partida.
Se o jogo estiver bloqueado, quem conseguir o maior número de dominós ganha a partida.

Memória

2 anos e +
2 a 4 jogadores.
Número de cartas: 2 séries de 16 imagens.

Princípio do jogo: lembrar-se da localização das imagens para formar os pares e ganhá-los.
Procedimento da partida: baralha as imagens e coloca-as aleatoriamente com a face desenhada virada para baixo.
Em seguida, cada utilizador deve virar, por sua vez, 2 imagens à sua escolha. Se forem idênticas, fica com elas.
Se os desenhos forem diferentes, deve voltar a virá-los na posição inicial. Tenta memorizar a posição das imagens para virar os pares.

Quando todos os pares tiverem sido virados, cada jogador contabiliza as suas imagens: quem tiver o maior número de imagens ganha.

Variante 1 - Único jogador: encontrar os pares no mínimo de tentativas possível.

Variante 2 - Para os mais pequenos, reduzir o número de pares de imagens.

3 em linha

3 anos e +

Este jogo também é conhecido por jogo de gato.
Cada jogador deve escolher a maçã ou a flor.
O objetivo consiste em criar um alinhamento de 3 imagens iguais na grelha.
O primeiro a alinhar as 3 imagens ganha.
Na próxima partida, o perdedor começará em primeiro lugar.

Ref. 31156800

Nature & Découvertes
11, rue des Etangs Gobert
78000 Versailles - France
N° Service Client +33 (0)1 8377 0000
www.natureetdecouvertes.com