

חיות קופצות, מתחבאות ומטפסות - Ludanimo

משחק המכיל בתוכו 3 משחקים: תחרות צבעים, משחק זיכרון ופירמידת חיות.

גיל: 3+.

מספר משתתפים: 2-4

תכולה: קוביית חיות, קוביית צבעים, 15 בלוקים (5 מרובעים, 6 עיגולים ו 4 משולשים) המסומנים בצבעים שונים (אדום, ירוק וכחול), 6 חיות.

משחק 1: תחרות צבעים

תכולה: קוביית צבעים, 15 בלוקים וחייה לכל שחקן.

מטרת המשחק: להגיע ראשון אל הבלוק האחרון.

הכנת המשחק: יש לסדר את 15 הבלוקים בעיגול ע"פ סדר הצבעים הבא: אדום, ירוק, כחול, אדום, ירוק, כחול וכ"ו. הבלוק הראשון צריך להיות הוא המרובע האדום הגדול. על כל שחקן לבחור בחיה ולהניחה על הבלוק הראשון.

מהלך המשחק: המשחק משוחק עם כיוון השעון והשחקן הצעיר מתחיל. על כל שחקן להטיל את קוביית הצבעים. השחקן צריך להעביר את החיה שלו קדימה אל הבלוק בעל הצבע שיצא בקובייה. אם השחקן מגיע לבלוק שעליו כבר הגיע כבר שחקן אחר אזי:

- אם יש לשחקן מקום על הבלוק אז הוא נשאר.
 - אם לשחקן אין מקום על הבלוק אז הוא חוזר אחורה עד שהוא מגיע לבלוק בעל הצבע שיצא לו בקובייה. החיות האחרות נשארות במקום.
- לקראת הסוף במידה ולשחקן יוצא צבע שלו קיים בלוק כזה מקדימה אז השחקן נשאר במקומו והתור עובר הלאה.

מנצח המשחק: מי שהגיע ראשון לבלוק האחרון.

משחק 2: משחק הזיכרון.

תכולה: קוביית חיות, 6 חיות, 6 בלוקים גדולים.

מטרת המשחק: להשיג כמה שיותר חיות.

הכנת המשחק: מנהל המשחק מחביא את 6 החיות תחת הבלוקים בזמן שכל שאר המשתתפים עוצמים עיניים (חיה אחת תחת בלוק אחד).

מהלך המשחק: המשחק משוחק עם כוון השעון. השחקן הצעיר מתחיל. כל שחקן בתורו מטיל את הקובייה ועליו למצוא את החיה ע"י הרמת בלוק אחד. במידה ומצא את החיה הוא ממשיך לשחק, במידה ולא, התור עובר לשחקן הבא. אם בקובייה יצאה חיה שכבר נמצאה התור עובר לבא בתור.

המשחק מסתיים כשמוצאים את כל החיות והמנצח הוא זה שמצא הכי הרבה חיות.

משחק 3: פירמידה.

תכולה: 15 בלוקים ו 6 חיות.

מטרת המשחק: להיות האחרון שמשחק – לא להפיל את הפירמידה.

הכנת המשחק: כל הבלוקים והחיות מונחים במרכז המשחק והריבע האדום הגדול מונח במרכז.

מהלך המשחק:

- גירסה א'- המשחק משוחק בכיוון השעון. השחקן הצעיר מתחיל. בכל תור שחקן בוחר קובייה או חיה ומניח אותה על גבי הפירמידה הקיימת. הראשון שמפיל את הפירמידה יוצא מהמשחק. מנצח זה שנשאר אחרון.
- גירסה ב'- משחק עם הקוביות. בכל תור כל שחקן מטיל את 2 הקוביות ומחליט איזה קובייה (ע"פ קוביית הצבע) או חיה (ע"פ קוביית החיה) להניח על או בתוך הפירמידה הנוצרת. הראשון שמפיל את הפירמידה יוצא מהמשחק. המנצח הוא זה שנשאר אחרון.

מכיל חלקים קטנים אשר עלולים להיות מסוכנים לילדים קטנים.

