

# Alle deine Tiere

**Spielidee:** Heinz Meister  
**Illustration:** Martina Leykamm

Hase, Elefant und Maus – wie sehen die noch einmal aus? Schnell heraus mit der Bildersammlung und los geht die verzwickte Suche nach den kunterbunten Tieren!

## Spielinhalt

24 Tierkarten, 1 Würfel, 1 Bogen mit Aufklebern, 1 Spielanleitung

### Vor dem ersten Spiel:

Zuerst müsst ihr den Würfel bekleben. Es gibt sechs Aufkleber, auf jede Würfelseite klebt ihr davon genau einen.

## Spiel 1: Kleines Tier-Memo

Wer findet zuerst eins der gesuchten Tiere und hat am Ende die meisten Tierkarten? Ein Gedächtnisspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

## Spielvorbereitung

Verteilt die 24 Tierkarten verdeckt in der Tischmitte. Haltet den Würfel bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das zuletzt auf einem Pferd geritten ist, darf beginnen und würfelt. Decke eine beliebige Tierkarte auf.

### Stimmt eins der vier Tiere auf dem Würfel mit dem auf der Tierkarte überein?

- **Ja!**  
Prima! Nimm die Tierkarte zu dir und lege sie verdeckt vor dich.

- **Nein!**  
Schade! Die Tierkarte bleibt offen in der Tischmitte liegen. Reihum deckt ihr nun so lange Tierkarten auf, bis ein richtiges Tier gefunden wird. Das Kind, das die entsprechende Tierkarte aufgedeckt hat, darf sie nehmen und verdeckt vor sich legen. Erst dann werden alle offen liegenden Tierkarten wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Tierkarten in der Tischmitte aufgedeckt sind und keine davon mit einem der vier gewürfelten Tiere übereinstimmt. Das Kind mit den meisten Tierkarten gewinnt, bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Spiel 2: Großes Tier-Memo

Wer findet so viele Tiere wie möglich und hat am Ende die meisten Tierkarten? Ein Gedächtnisspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

## Spielvorbereitung

Verteilt die 24 Tierkarten verdeckt in der Tischmitte. Haltet den Würfel bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am schnellsten wie ein Frosch laut „Quaaak!“ ruft, darf beginnen und würfelt. Decke eine beliebige Tierkarte auf.

### Stimmt eins der vier Tiere auf dem Würfel mit dem auf der Tierkarte überein?

- **Nein!**  
Schade! Verdecke die Tierkarte wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

- **Ja!**  
Prima! Nimm die Tierkarte zu dir und lege sie verdeckt vor dich. Jetzt darfst du neu würfeln oder den Würfel liegen lassen und wieder eine Tierkarte aufdecken. Dein Zug endet, sobald du eine Tierkarte aufdeckst, die mit keinem der vier gewürfelten Tiere übereinstimmt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und kann sich entscheiden, ob es vor dem Aufdecken würfelt oder den Würfel liegen lässt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind fünf Tierkarten vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Spiel 3: Tier zu Tier

Wer hat gute Augen und kann mit etwas Würfelglück die meisten Tierkarten sammeln? Ein Zuordnungsspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

## Spielvorbereitung

Legt die Tierkarten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Haltet den Würfel bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am lautesten wie ein Elefant trompeten kann, darf beginnen. Decke die oberste Tierkarte auf und lege sie offen in die Tischmitte. Danach würfelst du.

### Stimmt eins der vier Tiere auf dem Würfel mit dem auf der Tierkarte überein?

- **Nein!**  
Schade! Die Tierkarte bleibt offen in der Tischmitte liegen.

- **Ja!**  
Prima! Nimm die Tierkarte zu dir und lege sie vor dich. Dann deckst du eine neue Karte auf und würfelst noch einmal. Du bist so lange an der Reihe, wie du Tierkarten zu dir nehmen kannst.

### Achtung:

Liegen im weiteren Spielverlauf mehrere Tierkarten offen aus, die mit den gewürfelten Tieren übereinstimmen, darfst du alle passenden Tierkarten zu dir nehmen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe, deckt eine Tierkarte auf und würfelt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald der Stapel aufgebraucht ist und keine Tierkarte mehr aufgedeckt werden kann. Das Kind mit den meisten Tierkarten gewinnt, bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

### Tipp:

Um zu sehen, wer die meisten Tierkarten hat, könnt ihr eure Karten jeweils in einer Reihe auslegen oder aufeinanderstapeln. Gewinner ist das Kind mit der längsten Reihe bzw. dem höchsten Stapel!

# All Your Animals

**Author:** Heinz Meister  
**Illustrations:** Martina Leykamm

Bunny, elephant, mouse – what do they look like again? Lets unpack the motley picture collection and start the tricky search for the different colored animals!

## Contents

24 animal cards, 1 die, 1 sheet of stickers, Set of game instructions

### Before starting to play:

First please place the stickers onto the die. There are six stickers, one for each face of the die.

## Game 1: Little Animal Memory

Who will be the first to find one of the animals being searched for and collect the most animal cards? A memory game, for 2-4 children age 3+.

## Preparation of the Game

Distribute the 24 animal cards in the center of the table. Get the die ready.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The child who most recently rode a horse may start and rolls the die. Then turn over one animal card.

### Does one of the four animals appearing on the die coincide with an animal shown on the animal card?

- **Yes!**  
Well done! Take the animal card and place it face-down in front of you.

- **No!**  
Pity! The animal card stays face-up in the center of the table. One by one you now turn over an animal card until an animal that also appears on the die has been found. The child who turns over a suitable card may take the card and place it face-down in front of him. Then all the animal cards that were face-up are turned face-down again.

Then it's the turn of the next child to roll the die.

## End of the Game

The game ends as soon as all the animal cards in the center have been turned over and not one coincides with one of the four animals appearing on the die. The child with the most animal cards wins the game. In the case of a draw there are various winners.

## Game 2: Big Animal Memory

Who can find as many animals as possible and collect the most animal cards? A memory game, for 2 - 4 children age 4+.

## Preparation of the Game

Distribute the 24 animal cards face-down in the center of the table. Get the die ready.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The child who can be the quickest to croak “ribbit” like a frog begins and rolls the die. Turn over any animal card.

### Does one of the four animals on the die coincide with an animal on the animal card?

- **No!**  
Pity! Once everyone has seen the card, then turn the animal card over again.

- **Yes!**  
Well done! Take the animal card and keep it face-down in front of you. Now you can decide either, to roll the die and turn over another animal card or not. Your turn is over as soon as you turn over an animal card that does not coincide with any of the animals shown on the die.

Then it's the turn of the next player. He can decide if he wants to roll the die before turning over a card or not.

## End of the Game

The game ends as soon as a child has collected five animal cards thus winning the game. In the case of a draw there are various winners.

## Game 3: Animal to Animal

Who has good eyes and with a bit of luck can collect the most animal cards? An assignment game, for 2 - 4 children age 3+.

## Preparation of the Game

Place the animal cards in a pile face-down in the center of the table. Get the die ready.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The child who can trumpet the loudest like an elephant may start. Turn over the top animal card and place it face-up in the center of the table. Then roll the die.

### Does one of the four animals appearing on the die coincide with one on the animal card?

- **No!**  
Pity! The animal card stays face-up in the center of the table.

- **Yes!**  
Great! Take the animal card and keep it in front of you. Then turn over another card and roll the die again. Your turn lasts for as long as you can collect an animal card.

### Watch out:

If during the game there are several animal cards facing up, you can collect all the ones that have animals that coincide with the one on the die.

Then it's the turn of the next child to turn over an animal card and roll the die.

## End of the Game

The game ends as soon as the pile has been used up and there are no more animal cards to turn. The child that has collected the most cards wins the game. In case of a draw there are various winners.

### Hint:

In order to check, who has the most animal cards, you can arrange your animal cards into rows or pile them up. The child with the longest row or highest pile wins the game!

# Tous mes animaux

**Idée :** Heinz Meister  
**Illustration :** Martina Leykamm

Vous n’êtes pas très sûrs de connaître ou reconnaître certains animaux ? Eh bien, faites vite plusieurs parties avec les cartes d’animaux et vous saurez à quoi chacun d’eux ressemble !

## Contenu du jeu

24 cartes d’animaux, 1 dé, 1 planche d’autocollants, 1 règle du jeu

### Avant de jouer pour la première fois :

En premier, coller les autocollants sur le dé. Il y a six autocollants, c’est-à-dire un sur chaque face du dé.

## Jeu n° 1 : Petit mémo des animaux

Qui trouvera en premier un des animaux recherchés et aura récupéré le plus de cartes à la fin de la partie ? Un jeu de mémoire pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

## Préparatifs

Répartissez les 24 cartes d’animaux, faces cachées, au milieu de la table. Préparez le dé.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d’une montre. Celui qui sera monté sur un cheval en dernier a le droit de commencer. Il lance le dé et retourne une carte quelconque.

### L’un des quatre animaux du dé correspond-il à l’animal de la carte ?

- **Oui !**  
Super ! Tu récupères la carte et la poses devant toi, face cachée.

- **Non !**  
Dommage ! La carte reste posée, face visible, au milieu de la table. Chacun à votre tour, vous retournez des cartes jusqu’à ce qu’un bon animal soit trouvé. Le joueur qui a retourné la bonne carte a le droit de la garder. Il la pose devant lui, face cachée. Toutes les autres cartes retournées sont de nouveau posées faces cachées.

C’est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les cartes posées au milieu de la table ont été retournées et qu’aucune d’elles ne correspond à l’un des quatre animaux du dé. Le joueur qui aura récupéré le plus de cartes gagne la partie. En cas d’égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Jeu n° 2 : Grand mémo des animaux

Qui trouvera le plus possible d’animaux et récupérera le plus grand nombre de cartes ? Un jeu de mémoire pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

## Préparatifs

Répartissez les 24 cartes d’animaux, faces cachées, au milieu de la table. Préparez le dé.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d’une montre. Celui qui sera le plus rapide à coasser comme une grenouille a le droit de commencer. Il lance le dé et retourne une carte quelconque.

### L’un des quatre animaux du dé correspond-il à l’animal de la carte ?

- **Non !**  
Dommage ! Repose la carte, face cachée, après que les autres l’aient également vue.

- **Oui !**  
Super ! Tu récupères la carte et la poses devant toi, face cachée. Tu peux maintenant soit lancer le dé encore une fois soit ne pas lancer le dé et retourner une carte d’animal. Ton tour s’arrête dès que tu retournes une carte dont l’animal ne correspond à aucun des quatre animaux du dé.

C’est ensuite au tour du joueur suivant qui peut décider soit de lancer le dé avant de retourner une carte soit de retourner une carte sans lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu’un joueur a récupéré cinq cartes d’animal : il gagne la partie. En cas d’égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Jeu n° 3 : Trouver l’animal identique

Qui est bon observateur et pourra, en ayant un peu de chance au dé, récupérer le plus de cartes possible ? Un jeu de classement pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

## Préparatifs

Posez les cartes en une pile, face cachée, au milieu de la table. Préparez le dé.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d’une montre. Celui qui imitera le plus fort le cri de l’éléphant a le droit de commencer. Retourne la carte posée en haut de la pile et pose-la, face visible, au milieu de la table. Ensuite, lance le dé.

### L’un des quatre animaux du dé correspond-il à l’animal de la carte ?

- **Non !**  
Dommage ! La carte reste posée face visible au milieu de la table.

- **Oui !**  
Super ! Tu récupères la carte et la poses devant toi. Ensuite, tu retournes une autre carte et lances le dé de nouveau. Tu joues tant que tu récupères des cartes.

### Attention :

Pendant ton tour, si plusieurs des cartes retournées contiennent des animaux présents sur le dé, tu as le droit de prendre toutes les cartes concernées.

C’est ensuite au tour du joueur suivant : il retourne une carte et lance le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que la pile est épuisée et que plus aucune carte ne peut être retournée. Celui qui aura récupéré le plus de cartes gagne la partie. En cas d’égalité, il y a plusieurs gagnants.

### Astuce :

Pour vérifier lequel d’entre vous a le plus de cartes d’animaux, vous pouvez poser vos cartes en une rangée ou les empiler. Le gagnant est celui qui aura la plus grande rangée ou la plus grande pile !

## Waf, blub, knor...

**Spelidee:** Heinz Meister
**Illustraties:** Martina Leykamm

Waf, blub, knor...

Hoe zien haas, olifant en muis er ook al weer uit? Haal snel de verzameling plaatjes tevoorschijn en dan kan de lastige speurtocht naar de kakelbonte dieren beginnen!

### Spelinhoud

24 dierkaarten, 1 dobbelsteen, 1 vel met stickers, spelregels

**Voor het eerste spel:**

Als eerste moeten de stickers op de dobbelsteen worden geplakt. Er zijn zes stickers, één voor iedere zijde van de dobbelsteen

### Spel 1: Kleine dierenmemo

Wie vindt als eerste een van de gezochte dieren en heeft aan het eind van het spel de meeste dierkaarten?

Een geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar.

Waf, blub, knor...

### Spelvoorbereiding

Leg de 24 dierkaarten verdekt in het midden op tafel. Leg de dobbelsteen klaar.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat als laatste heeft paardgereden, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Draai een kaart naar keuze om.

**Komt één van de vier dieren op de dobbelsteen met het dier op de dierkaart overeen?**

- Ja!** Goed zo! Pak de dierkaart en leg hem verdekt voor je neer.

- Nee!** Helaas! De dierkaart blijft open in het midden op tafel liggen. Om beurten draaien jullie nu net zolang dierkaarten om tot een van de juiste dieren is gevonden. Het kind dat de bijpassende dierkaart heeft omgedraaid, mag deze pakken en verdekt voor zich leggen. Vervolgens worden alle openliggende dierkaarten opnieuw omgekeerd.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Waf, blub, knor...

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle dierkaarten in het midden op tafel zijn omgedraaid en geen enkele met een van de vier gegooide dieren overeenkomt. Het kind met de meeste dierkaarten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## Spel 2: Grote dierenmemo

Wie vindt zoveel mogelijk dieren en heeft aan het eind van het spel de meeste dierkaarten?

Een geheugenspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Waf, blub, knor...

### Spelvoorbereiding

Leg de 24 dierkaarten verdekt in het midden op tafel. Leg de dobbelsteen klaar.

Waf, blub, knor...

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het snelst als een kikker luid “kwaak” roept, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Draai een kaart naar keuze om.

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

**Komt één van de vier dieren op de dobbelsteen met het dier op de dierkaart overeen?**

- Nee!** Helaas! Keer de dierkaart weer om nadat alle anderen hem ook hebben gezien.

- Ja!** Goed zo! Pak de dierkaart en leg hem verdekt voor je neer. Nu mag je opnieuw met de dobbelsteen gooien of hem laten liggen en een nieuwe dierkaart omdraaien. Je beurt is voorbij zodra je een dierkaart omdraait die met geen enkel van de vier gegooide dieren overeenkomt.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en mag kiezen of hij, voordat hij een kaart omdraait, met de dobbelsteen gooit of hem laat liggen.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen vijf dierkaarten voor zich heeft liggen en zo het spel wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

### Spel 3: Dier bij dier

Wie heeft scherpe ogen en kan met een beetje geluk bij het dobbelen de meeste dierkaarten verzamelen?

Een indelingsspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar..

### Spelvoorbereiding

Leg de dierkaarten verdekt op een stapel midden op tafel. Leg de dobbelsteen klaar.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het hardst als een olifant kan trompetteren, mag beginnen. Draai de bovenste dierkaart om en leg hem open op tafel. Daarna gooi je met de dobbelsteen.

**Komt één van de vier dieren op de dobbelsteen met het dier op de dierkaart overeen?**

- Nee!** Helaas! De dierkaart blijft open op tafel liggen.

- Ja!** Goed zo! Pak de dierkaart en leg hem voor je neer. Vervolgens draai je een nieuwe kaart om en je gooit opnieuw met de dobbelsteen. Je blijft net zo lang aan de beurt tot je geen dierkaart meer kunt pakken.

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

Waf, blub, knor...

## Tus bichitos

**Autor:** Heinz Meister
**Ilustraciones:** Martina Leykamm

Tus bichitos

¿Qué aspecto tienen la liebre, el elefante y el ratón? ¡Venga, saquemos rápidamente la colección de imágenes y empecemos la liosa búsqueda de esos bichos que campan completamente a sus anchas, sin orden ni concierto!

### Contenido del juego

24 cartas de animales, 1 dado, 1 pliego con adhesivos

1 instrucciones del juego

**Antes de jugar por primera vez:**

Primero tenéis que pegar los adhesivos en el dado. Hay seis pegatinas, una para cada cara del dado.

Tus bichitos

### Juego 1: Pequeño memo de animales

¿Quién es el primero en encontrar uno de los animales buscados y reúne al final de la partida el mayor número de cartas?

Un juego de memoria para 2 - 4 niños a partir de los 3 años.

Tus bichitos

### Preparativos

Distribuid las 24 cartas de animales boca abajo en el centro de la mesa. Tened preparado el dado.

Tus bichitos

### ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el niño que haya montado recientemente a caballo. Dale la vuelta a una carta cualquiera.

**¿Coincide uno de los cuatro animales del dado con el animal de la carta?**

- ¡Sí!** ¡Genial! Te quedas esa carta y te la colocas delante boca abajo.

- ¡No!** ¡Qué pena! Esa carta se queda boca arriba en el centro de la mesa. Por turnos vais dando la vuelta a las cartas hasta encontrar la que tiene el animal correcto. El niño que ha dado con la carta de animal correcta se la queda y se la coloca delante boca abajo. Sólo entonces se vuelven a poner boca abajo todas las cartas descubiertas.

Tus bichitos

A continuación le toca tirar el dado al siguiente niño.

Tus bichitos

### Final del juego

La partida acaba en cuanto se haya dado la vuelta a todas las cartas del centro de la mesa y ninguna de ellas coincida con uno de los cuatro animales del dado. Gana el niño con el mayor número de cartas de animales en su haber. En caso de empate serán varios los ganadores.

Tus bichitos

### Juego 2: Gran memo de animales

¿Quién encuentra el mayor número posible de animales y posee al final de la partida el mayor número de cartas?

Un juego de memoria para 2 - 4 niños a partir de los 4 años.

Tus bichitos

### Preparativos

Distribuid las 24 cartas de animales boca abajo en el centro de la mesa. Tened preparado el dado.

Tus bichitos

### ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el niño que más rápidamente sepa croar como una rana y exclame: «¡Croac!» Dale la vuelta a una carta cualquiera.

Tus bichitos

Tus bichitos