**A játék menete:**  
Az első játékos húz egy feladatkártyát, és az asztal közepére helyezi, hogy mindenki jól lássa. A játékosok egyszerre azt kiabálják: ’Tempo Toni!’, majd fa sajtjukat mindannyian a játéktáblájukra helyezik, és addig tologatják, míg a lyukakon keresztül felbukkan a három keresett egérke.  
  
Az a játékos, aki elsőként megtalálja játéktábláján a keresett egereket, rácsap a kezével a feladatkártyára.  
1. Mutasd meg a feladatkártyát a többieknek  
2. Keresd az egérkéket  
3. Vedd el a kártyát  
  
De figyelem! A körnek még nincs vége a többi játékos számára – még ők is nyerhetnek feladatkártyát. Ha ők is megtalálták a keresett egérkéket, dobjanak kétszer a kockával. A három keresett egér közül az egyiket mindig szív, csillag vagy pötty jelöli. Ha a két dobás valamelyike az egérével azonos szimbólumot mutat, ők is elvehetnek a pakliból egy feladatkártyát.  
  
Ha nem sikerül megtalálnod az egérkéket, a többiek biztos örömmel segítenek. A körnek akkor van vége, ha az összes játékos (a nyertes kivételével) kétszer dobott a kockával. Ezt követően minden kör ugyanúgy zajlik: felfordítunk egy kártyát, és a sajtok segítségével mindenki keresi az egereket, majd a feladatkártya nyertesét kivéve, mindenki kétszer dob a kockával.  
  
Pl.:   
1, Az egéren szív-szimbólum található  
2, Dobjunk 2-szer a kockával  
3, Ha szívet dobtunk, vegyünk el egy kártyát, ha pöttyöt, akkor ne.   
  
**A játék vége:**A játék akkor ér véget, ha legalább az egyik játékos összegyűjtötte mind a négy feladatkártyát. Ő lesz a játék nyertese, de előfordulhat, hogy egyszerre több nyertes is lesz.  
  
**1. variáció** fiatalabb játékosoknak:  
A játékosok csendben keresik a feladatkártyán lévő egereket. Ha már mindenki megtalálta őket, csak azután dobnak kétszer a kockával. Bárki is legyen a szerencsés, és bárki is dobja a megfelelő motívumot, az nyer egy feladatkártyát. Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjt össze négy feladatkártyát.  
  
**2. variáció** eltérő korú játékosoknak:  
Egy vegyes korú csoportban a játékosok használhatják a játéktáblák eltérő oldalait. Az idősebb játékosok a piros szélű táblát használják, így kiegyenlített lesz a játék.  
  
**3. variáció** idősebb játékosoknak, vagy haladóknak  
Ebben a verzióban nem használjuk a dobókockát. Itt is meg kell keresni az egérkéket, annyi a különbség, hogy itt csak a leggyorsabb játékos szerez feladatkártyát. Az nyer, akinek elsőként sikerül négyet összegyűjtenie.  
  
**Tippek pedagógusoknak:**  
Melyik az az egérke? (Kor: 4+)  
Minden játékos kap egy játéktáblát. Az egyik gyerek dob a dobókockával. Ezt követően, próbáljon meg mindenki a lehető leggyorsabban találni egy egeret a játéktábláján a dobott szimbólummal. Akinek sikerül, mondja ki hangosan az egérke színét. Ez a játék fejleszti a színfelismerést.  
  
Tényleg szeretik az egerek a sajtot? (Kor: 4+)  
Az egerek nem találnak sajtot természetes élőhelyükön. Magokat, növényeket, leveleket és gyökereket esznek. De szeretik az emberi ételt is, mivel kedvelik az energiagazdag, magas protein tartalmú ételeket. Szóval tényleg szeretik a sajtot. Úgy szeretik, ahogy az emberek a csokoládét. Egy kis darab sajt annyi proteint tartalmaz, hogy fogyasztásával jó darabig nem kell az egérnek élelmet keresnie.  
  
Reggeli csoportos beszélgetés (5+)  
Beszélgessünk a gyerekekkel az egerekről. Általában véve gyűjtsünk össze róluk néhány információt, és képeket, amiket meg tudunk mutatni nekik. Ki látott már közülük élő egeret? Aki látott, hol? Hol élnek az egerek, és kik az ellenségeik? Esetleg valamelyik gyerek nem tart egeret háziállatként? Beszélgessünk velük a tapasztalataikról.   
  
**Tippek szülőknek:**  
  
A gyerekek nagyon szokták szeretni a keresős játékokat. Használjuk az egerek színeit, amik a keresendő dolgok alapszínei lehetnek. Az egereken lévő szimbólumokat is használhatjuk a játék során, így a gyerekek pöttyös, szívecskés, vagy csillagos tárgyakat is kereshetnek.