

ACROBATICO

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书

22870



beleduc

Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



Mathematische Bildung: Merkfähigkeit von Positionen der Tiere und Lage der Karten
Mathematical Education: Memorisation of positions of animals and location of cards
Formation mathématique: Mémoire des positions des animaux et localisation des cartes
Desarrollo matemático: Capacidad para memorizar las posiciones de los animales y la ubicación de las cartas
Rekenkundige ontwikkeling: Het onthouden van de positie van dieren en locatie van kaarten
Educazione matematica: Capacità mnemoniche nel riconoscere le posizioni degli animali e delle carte
数学教育: 记忆动物位置和卡片位置



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Verstellen der Drehscheibe
Health Education: Fine motor skills when adjusting the rotating disc
Formation somatique: Contrôle de la motricité fine lors du réglage du plateau tournant
Desarrollo somático: Control de la motricidad fina al ajustar el plato giratorio
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het verstellen van de draaischijf
Educazione somatica: Capacità motorie sottili durante la regolazione del disco girevole
健康教育: 通过识别和命名动物名称扩充和丰富词汇



Sprachliche Bildung: Wortschatzerweiterung beim Erkennen und Benennen der Tiere
Linguistic Education: Vocabulary expansion for recognising and naming animals
Formation linguistique: Extension de vocabulaire pour reconnaître et nommer des animaux
Desarrollo del lenguaje: Ampliación del vocabulario para reconocer y nombrar animales
Taalkundige ontwikkeling: Uitbreiding van de woordenschat voor het herkennen en benoemen van dieren
Educazione linguistica: Ampliamento del vocabolario tramite il riconoscimento e la denominazione degli animali
社会教育: 调整转盘的精细动作技能

Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息:



ACROBATICO



Inhalt

- a) 25 Spielkarten
- b) 1 Spielbrett mit 2 Drehscheiben



b)



Contents

- a) 25 playing cards
- b) 1 game board with 2 rotating discs



Contenu

- a) 25 cartes à jouer
- b) 1 plateau de jeu avec 2 plateaux tournants



Contenido

- a) 25 cartas
- b) 1 tablero de juego con 2 platos giratorios



Inhoud

- a) 25 spelkaarten
- b) 1 speelbord met 2 draaischijven



Contenuto

- a) 25 carte da gioco
- b) 1 tabellone con 2 dischi girevoli



游戏配件

- a) 25 张游戏卡片
- b) 1 个游戏板, 2个转盘

 Autor

Kirsten Hiese ist gelernte Floristmeisterin. 2004 kam sie durch ihre Kinder zum Spieleerfinden. Seitdem gewann sie schon dreimal den „Deutschen Lernspielpreis“ und veröffentlichte bis heute über 25 ihrer Spielideen mit zahlreichen Verlagen. Kirsten Hiese lebt mit ihrem Mann in Porta Westfalica. „Rondo Vario“ ist seit 2006 bei beleduc im Programm und ein wahrer Klassiker. Mit „Acrobatico“ veröffentlicht sie bereits ihr achties Spiel bei beleduc.

 Author

Kirsten Hiese is a qualified master florist. She began inventing games in 2004 thanks to her children. Since then, she has won the Deutscher Lernspielpreis three times and has published more than 25 of her game ideas with numerous publishers. Kirsten Hiese lives with her husband in Porta Westfalica. „Rondo Vario“ has been in beleduc’s product range since 2006 and is a true classic. „Acrobatico“ is now the eighth game she has published with beleduc.

 Auteur

Kirsten Hiese est un maître fleuriste de formation. En 2004, grâce à ses enfants, elle commence à inventer des jeux. Depuis, elle a remporté le « Deutscher Lernspielpreis » (Prix allemand des jeux éducatifs) à trois reprises et a publié plus de 25 de ses idées de jeux chez de nombreux éditeurs. Kirsten Hiese vit avec son mari à Porta Westfalica. « Rondo Vario » fait partie de la gamme beleduc depuis 2006 et est un véritable classique. Avec « Acrobatico », elle publie son huitième jeu chez beleduc.

 Autor


Kirsten Hiese es una maestra florista cualificada. En 2004 empezó a inventar juegos gracias a sus hijos. Desde entonces ha ganado el premio «Deutscher Lernspielpreis» (Premio Alemán de Juegos Didácticos) tres veces y ha publicado más de 25 de sus ideas de juegos con numerosos editores. Kirsten Hiese vive con su marido en Porta Westfalica. «Rondo Vario» ha estado en el programa de beleduc desde 2006 y es un auténtico clásico. Con «Acrobatico» ya publica su octavo juego en beleduc.

 Auteur

Kirsten Hiese is bloemiste. In 2004 is zij door haar kinderen begonnen met het uitvinden van spelletjes. Sindsdien heeft ze drie keer de „Deutscher Lernspielpreis“ gewonnen en heeft ze meer dan 25 van haar spelideeën bij talrijke uitgevers gepubliceerd. Kirsten Hiese woont met haar man in Porta Westfalica. „Rondo Vario“ staat sinds 2006 bij beleduc in het programma en is een echte klassieke. Met „Acrobatico“ heeft zij haar achtste spel bij beleduc uitgebracht.

 Autore

Kirsten Hiese è una fiorista professionista. Nel 2004, ispirata dai suoi figli, ha iniziato a realizzare giochi per bambini. Da allora ha vinto tre volte il „Deutscher Lernspielpreis“ e ha pubblicato più di 25 delle sue idee di gioco con numerosi editori. Kirsten Hiese vive con il marito a Porta Westfalica. „Rondo Vario“ è presente nel programma di beleduc dal 2006 ed è un vero e proprio classico. „Acrobatico“ è il suo ottavo gioco con beleduc.

 游戏作者

Kirsten Hiese 是一位优秀的花艺师。2004年，她在孩子们的鼓励下开始发明创编游戏。从那时起，她接连三次获得了德国Deutscher Lernspielpreis 大奖，并与众多发行商合作过 25 个以上的创意游戏。Kristen Hiese 和她的丈夫住在韦斯特法利卡港。“毛毛虫游戏”自 2006 年以来一直是贝乐多益智系列中的超级经典款。《杂技演员》是她与贝乐多合作的第八款游戏产品。

22870 Acrobatico

Hier tanzt die Maus dem Bären auf der Nase rum! Vorhang auf für die tierischen Akrobaten: Es wurde lange trainiert, doch vor Aufregung rennen alle Tiere wie wild umher. Könnt ihr im großen Durcheinander helfen, damit jeder seinen Partner findet? Dann heißt es wieder: Manege frei für bärenstarke Kunststücke!

Spielvorbereitung

Legt das Spielbrett in die Tischmitte. Mischt die 25 Tierkarten gut durch und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Platziert nun die obersten drei Karten vom Stapel offen auf dem Tisch.

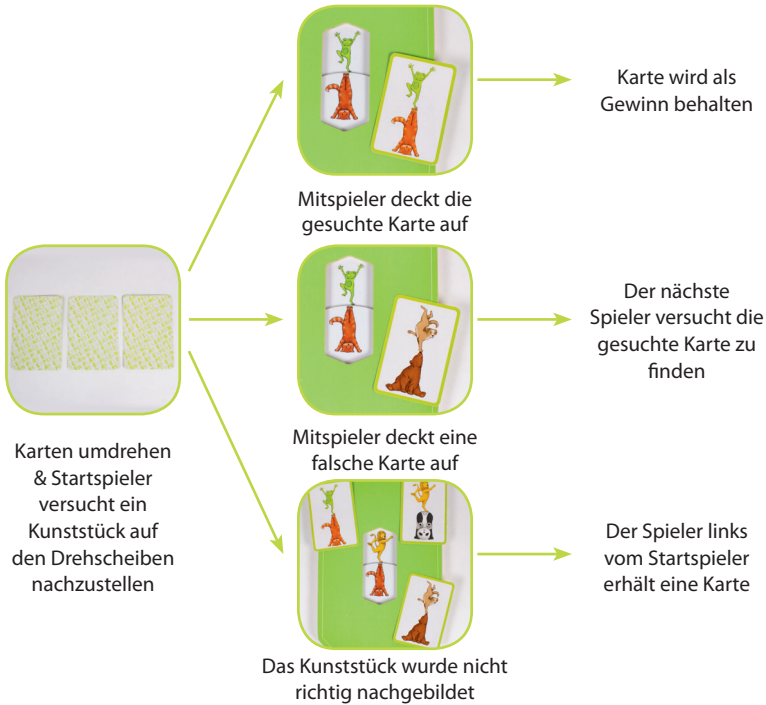


- Spielbrett bereitlegen
- Kartenstapel durchmischen und verdeckt ablegen
- 3 Karten offen auslegen

Spielverlauf

Der jüngste Spieler ist Startspieler und erhält das Spielbrett mit den beiden Drehschreibern. Alle Spieler versuchen sich nun gleichzeitig die drei Tierpaare auf den offenliegenden Karten zu merken. Nach ca. 15 Sekunden werden die drei Karten wieder verdeckt und der Startspieler versucht eines der gesehenen Kunststücke auf dem Spielbrett nachzustellen und legt dieses dann vor sich ab. Anschließend deckt der Spieler links vom Startspieler eine Karte auf unter der er das passende Tierpaar vermutet. Zeigt diese Karte das gesuchte Kunststück, darf er sie als Gewinnpunkt behalten. Zeigt die Karte eine andere akrobatische Übung, darf der nächste Spieler versuchen die entsprechende Karte aufzudecken. Wurde ein Kunststück nachgebildet, das nicht unter den drei offenen Karten zu sehen war, erhält der linke Mitspieler eine der drei Karten als Gewinn, da die Aufgabe unlösbar war.

Dann werden die übrigen Karten wieder unter den Stapel gemischt und das Spielbrett wird an den nächsten Spieler übergeben.



Spielende

Das Spiel endet, wenn jedes Kind 3-mal der Dreher war. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

Merken und nachstellen (Alter: 3+)

Das Kind, das an der Reihe ist deckt die oberste Karte vom Stapel auf und schaut diese genau an. Anschließend dreht es die Karte um und versucht das abgebildete Kunststück nachzubilden. Ist es ihm gelungen, darf es die Karte behalten, wenn nicht, wird die Karte wieder unter den Stapel gemischt und das nächste Kind ist an der Reihe. Wer konnte nach 5 Runden am meisten Karten gewinnen? Hier sind auch mehrere Gewinner erlaubt!

Tierdomino (Alter: 4+)

Für diese Variante werden nur die Karten benötigt. Jeder Spieler erhält 4 Karten. Die restlichen Karten werden gemischt und auf einen verdeckten Stapel gelegt, wobei eine Karte offen in der Tischmitte platziert wird. Ziel ist es nun, seine Karten an die Bestehenden anzulegen, wobei nur das jeweils identische Tier an die Reihe angelegt werden kann. Wer nicht kann, muss eine Karte ziehen. Derjenige, der als Erster alle seine Karten passend kombinieren konnte, gewinnt das Spiel.

Tipps für Erzieher/-innen



Tiere Gestalten (Alter: 3+)

Welches Tier ist der Liebling eines jeden Kindes? Sprechen Sie über das Aussehen der unterschiedlichen Tiere und lassen Sie jedes Kind sein Lieblingstier gestalten.



Kunststücke üben (Alter: 5+)

Wer wollte nicht schon immer mal ein Akrobat sein? Animieren Sie die Kinder dazu, etwas einzustudieren. Können die Kinder z.B. einen Purzelbaum? Können Sie sich schon Tücher und Bälle hin und her werfen? Oder über eine Bank balancieren? Üben Sie die Kunststücke regelmäßig mit den Kindern ein – vielleicht können diese bei einem Fest vorgeführt werden?!



Tierkunde (Alter: 4+)

Welche Tiere kann man bei „Acrobatico“ entdecken? Wie sehen diese unterschiedlichen Tiere aus? Wo ist der natürliche Lebensraum eines jeden Tieres? Wie verbringen die Tiere einen „normalen Tag“? Erkunden Sie gemeinsam die vielfältige Tierwelt.

Tipps für Eltern

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Tiere, die in Ihrer Umgebung beheimatet sind. Wie leben diese Tiere? Was machen die Tiere im Sommer und Winter? Finden die Tiere zu jeder Jahreszeit Nahrung? Überlegen Sie gemeinsam, wie Sie den Tieren helfen können, Futter zu suchen.



22870 Acrobatico

You'll find the mouse dancing on the bear's nose here! Raise the curtain for the animal acrobats: They have been training for a long time, but all the animals are running around like crazy with excitement. Can you help everyone can find their partner amongst all the chaos? The time has come: Clear the ring for bear-y impressive tricks!

Game preparation

Place the game board in the middle of the table. Shuffle the 25 animal cards well and place them in a deck next to the game board. Now place the top three cards from the deck face up on the table.

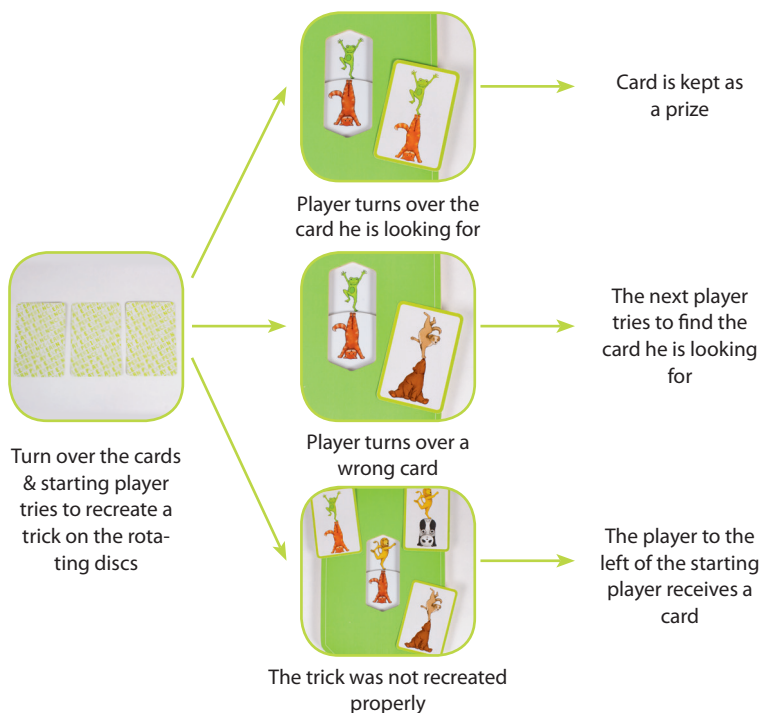


- Set up the game board
- Shuffle the deck of cards and place it face down
- Place 3 cards face up



How to play

The youngest player is the starting player and is given the game board with the two rotating discs. All of the players now try to remember the three pairs of animals on the face-up cards at the same time. After about 15 seconds, the three cards are covered again and the starting player tries to recreate one of the tricks seen on the game board and then places it in front of him. Then the player to the left of the starting player turns over a card that he suspects shows the matching animal pair. If this card shows the desired trick, he can keep it as a prize. If the card shows another acrobatic exercise, the next player can try to uncover the corresponding card. If a trick was recreated that could not be seen under the three face-up cards, the player to the left receives one of the three cards as a prize, as the task was impossible to solve. Then the remaining cards are shuffled back into the deck and the game board is handed over to the next player.



End of the game

The game ends when each child has been the spinner three times. The player with the most cards wins.

Remember and recreate (age: 3+)

The child whose turn it is turns over the top card in the deck and looks at it closely. He then turns the card over and tries to recreate the trick shown. If he succeeds, he can keep the card; if not, the card is shuffled back into the deck and it is the next child's turn. Who was able to win the most cards after 5 rounds? Several winners are allowed here!

Animal dominoes (age: 4+)

Only the cards are needed for this version. Each player receives 4 cards. The remaining cards are shuffled and placed in a face-down deck, with one card face up in the middle of the table. The goal now is to put your cards on the existing ones, but only the identical animal can be placed on top next. Anyone who can't go has to take a card. The player who was the first to combine all his cards in the right way wins the game.



Tips for Educators



Drawing animals (age: 3+)

Which animal is each of the children's favourite? Talk about the appearance of the different animals and let each child draw their favourite animal.



Practising tricks (age: 5+)

Who hasn't always wanted to be an acrobat? Encourage the children to rehearse a little. Can the children, for example, do a somersault? Can you throw scarves and balls back and forth yet? Or balance on a beam? Practice the tricks regularly with the children – maybe they can be performed at a party?!



Zoology (age: 4+)

Which animals can be discovered with "Acrobatico"? What do these different animals look like? Where is the natural habitat of each of these animals? How do animals spend a "normal day"? Explore the diverse animal world together.

Tips for parents

Talk to your child about animals living in your area. How do these animals live? What do the animals do in summer and winter? Do the animals find food all year round? Think together how you can help the animals to look for food.

22870 Acrobatico

La souris danse sur le bout du nez de l'ours ! Le rideau se lève pour les animaux acrobates : ils se sont entraînés longtemps, mais tous les animaux courent comme des fous avec excitation. Pouvez-vous aider les acrobates à retrouver leur partenaire dans ce chaos ? Il est temps : il faut libérer le manège pour faire place aux acrobaties les plus folles !

Préparation au jeu

Placer la planche au milieu de la table. Bien mélanger les 25 cartes d'animaux et les placer en pile à côté du plateau de jeu. Maintenant, placer les trois premières cartes du paquet face visible sur la table.

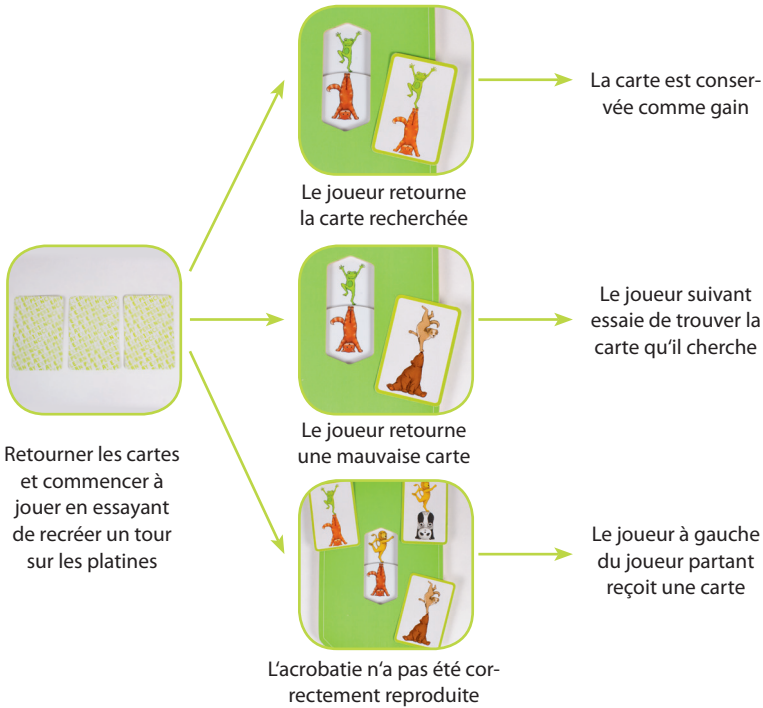
- Préparer le plateau de jeu
- Mélanger et mettre les cartes face cachée
- 3 cartes avec la face visible



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et reçoit le plateau avec les deux plateaux tournants. Tous les joueurs essaient maintenant de se souvenir des trois paires d'animaux sur les cartes face visible en même temps. Après environ 15 secondes, les trois cartes sont à nouveau retournées et le joueur partant essaie de jouer l'un des tours vus sur le plateau et le place ensuite devant lui. Ensuite, le joueur à gauche du joueur partant révèle une carte sous laquelle il soupçonne la paire d'animaux correspondante. Si cette carte montre l'acrobatie recherchée, il peut la garder comme point de victoire. Si la carte montre un autre exercice acrobatique, le joueur suivant peut essayer de révéler la carte correspondante. Si l'acrobatie représentée n'est visible sur aucune des cartes retournées, le joueur de gauche reçoit une des trois cartes comme prix, car la tâche était impossible à résoudre.

Ensuite, les cartes restantes sont mélangées de nouveau dans la pioche et le plateau est remis au joueur suivant.



Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque chaque enfant a tourné trois fois le plateau. Le joueur avec le plus de cartes gagne.

Se rappeler et reproduire (âge : 3+)

L'enfant à qui c'est le tour retourne la première carte de la pile et la regarde attentivement. Il retourne ensuite la carte et tente de recréer l'acrobatie représentée. S'il réussit, il peut garder la carte, sinon, la carte est mélangée de nouveau dans la pile et c'est au tour de l'enfant suivant. Qui pourra gagner le plus de cartes après 5 tours ? Plusieurs gagnants sont permis !

Domino animalier (âge : 4+)

Pour cette variante, seules les cartes sont nécessaires. Chaque joueur reçoit 4 cartes. Les cartes restantes sont mélangées et placées sur une pile face cachée, avec une carte face visible au milieu de la table. Le but est maintenant de poser ses cartes sur les cartes existantes, à la condition qu'un animal représenté soit identique sur les deux cartes. Si le joueur ne peut pas poser de carte, il en tire une. Le joueur qui a été le premier à combiner toutes ses cartes correctement gagne la partie.

Conseils pour les éducateurs



Dessins animaliers (âge : 3+)

Quel animal est le choucou de chaque enfant ? Parlez de l'apparence des différents animaux et laissez chaque enfant dessiner son animal préféré.



Acrobaties (âge : 5+)

Qui n'a jamais voulu être acrobate ? Encouragez les enfants à s'entraîner. Les enfants peuvent-ils faire un saut périlleux par exemple ? Peuvent-ils jongler avec des balles ou des foulards ? Ou marcher en équilibre sur une poutre ? Pratiquez régulièrement les tours avec les enfants - et organisez une petite fête pour les présenter !



Zoologie (âge : 4+)

Quels animaux peut-on découvrir avec « Acrobatico » ? A quoi ressemblent ces différents animaux ? Où se trouve l'habitat naturel de chaque animal ? A quoi ressemble une journée type de ces animaux ? Explorez ensemble l'univers riche des animaux.

Conseils pour les parents

Parlez à votre enfant des animaux qui vivent dans votre région. Comment vivent ces animaux ? Que font les animaux en été et en hiver ? Les animaux trouvent-ils de la nourriture toute l'année ? Réfléchissez ensemble à la façon dont vous pouvez aider les animaux à chercher de la nourriture.



22870 Acrobatico

¡Aquí el ratón le toca las narices al oso! Se abre el telón para los animales acróbatas: Entrenaron durante mucho tiempo, pero todos los animales corren como locos de emoción. ¿Puedes ayudar a que todos puedan encontrar a su pareja entre el gran desorden? A continuación, volvemos a la carga: ¡Pista del circo libre para acrobacias espectaculares!

Preparación del juego

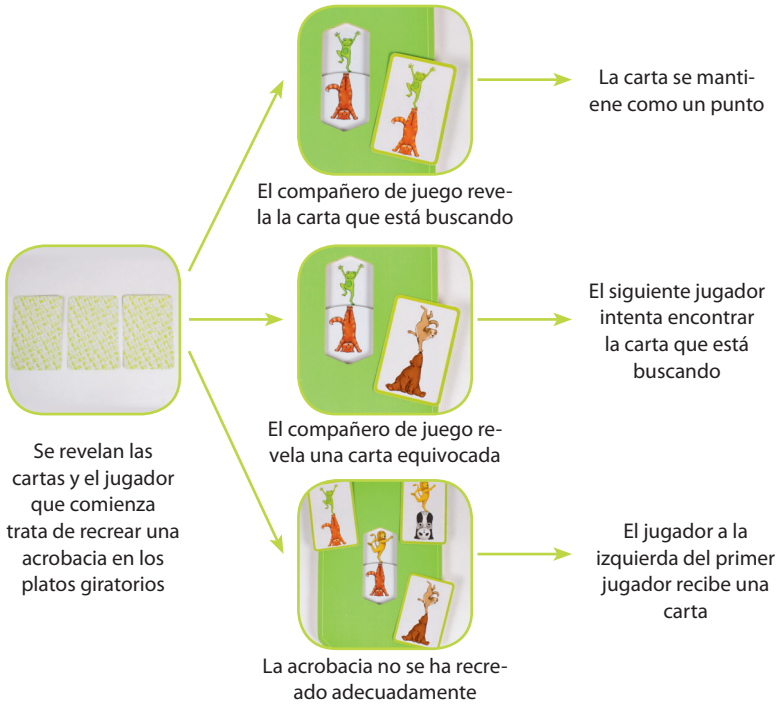
Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa. Baraja bien las 25 cartas de animales y colócalas en un montón junto al tablero de juego. Ahora coloca las tres primeras cartas de la baraja boca arriba sobre la mesa .



- Prepara el tablero
- Baraja y pon el montón de cartas boca abajo
- Levanta 3 cartas boca arriba

Funcionamiento del juego

El jugador más joven es el jugador que empieza y recibe el tablero con los platos giratorios. Ahora todos los jugadores intentan recordar al mismo tiempo los tres pares de animales de las cartas que están boca arriba. Después de unos 15 segundos, las tres cartas se ocultan de nuevo y el jugador que comienza intenta recrear una de las acrobacias que se ven en el tablero y coloca los elementos frente a él. A continuación, el jugador a la izquierda del primer jugador revela una carta bajo la cual él sospecha que se encuentra la pareja de animales correspondiente. Si esta carta muestra la acrobacia deseada, puede mantenerla como un punto ganador. Si la carta muestra otro ejercicio acrobático, el siguiente jugador puede intentar revelar la carta correspondiente. Si se recrea una acrobacia que no estaba entre las tres cartas descubiertas, el jugador de la izquierda recibe una de las tres cartas como premio, ya que la tarea era imposible de resolver. Luego, las cartas restantes se barajan de nuevo en el montón y el tablero se entrega al siguiente jugador.



Final del juego

El juego termina cuando cada niño haya girado tres veces. El jugador con más cartas gana.

Recuerda y recrea (edad: 3+)

El niño que tiene el turno revela la carta superior de la baraja y la mira de cerca. A continuación, da la vuelta a la carta e intenta recrear la acrobacia representada. Si tiene éxito, puede quedarse con la carta. Si no, la carta se baraja de nuevo en el montón y es el turno del siguiente niño. ¿Quién puede ganar más cartas después de 5 rondas? ¡Aquí puede haber varios ganadores!

Dominó de animales (edad: 4+)

Para esta versión solo se necesitan las cartas. Cada jugador recibe 4 cartas. Las cartas restantes se barajan y se colocan en un montón boca abajo, con una carta boca arriba en el centro de la mesa. El objetivo ahora es poner tus cartas sobre las existentes, pero en cada turno solo se pueden colocar animales idénticos. Si no puedes colocar ninguna de tus cartas, tienes que coger otra del montón. El jugador que sea el primero en combinar todas sus cartas de forma adecuada gana la partida.



Consejos para educadores



Aspecto de los animales (edad: 3+)

¿Qué animal es el favorito de cada niño? Hable sobre la apariencia de los diferentes animales y deje que cada niño presente su animal favorito.



Practica trucos (edad: 5+)

¿Quién no ha querido ser acróbata alguna vez? Anime a los niños a ensayar. ¿Los niños saben hacer, por ejemplo, una voltereta? ¿Ya pueden lanzarse pañuelos y pelotas de un lado a otro? ¿Saben mantener el equilibrio encima de un banco? Practique los trucos regularmente con los niños, tal vez puedan presentarlos en una fiesta.



Zoología (edad: 4+)

¿Qué animales se pueden descubrir en «Acrobatico»? ¿Cómo son estos animales distintos? ¿Dónde está el hábitat natural de cada animal? ¿Cómo pasan los animales un «día normal»? Exploreen juntos el diverso mundo animal.

Consejos para los padres

Hable con su hijo sobre los animales que viven en su área. ¿Cómo viven estos animales? ¿Qué hacen los animales en verano y en invierno? ¿Los animales encuentran comida durante todo el año? Piensen juntos cómo pueden ayudar a los animales a buscar comida.

22870 Acrobatico

Hier danst de muis op de neus van de beer! Het doek omhoog voor de acrobatische dieren: Ze hebben lang getraind, maar vanwege alle opwinding rennen de dieren wild in de rondte. Kun je helpen om te zorgen dat iedereen zijn partner kan vinden? Dan is het weer: De ring is vrij voor berensterke trucs!

Spelvoorbereiding

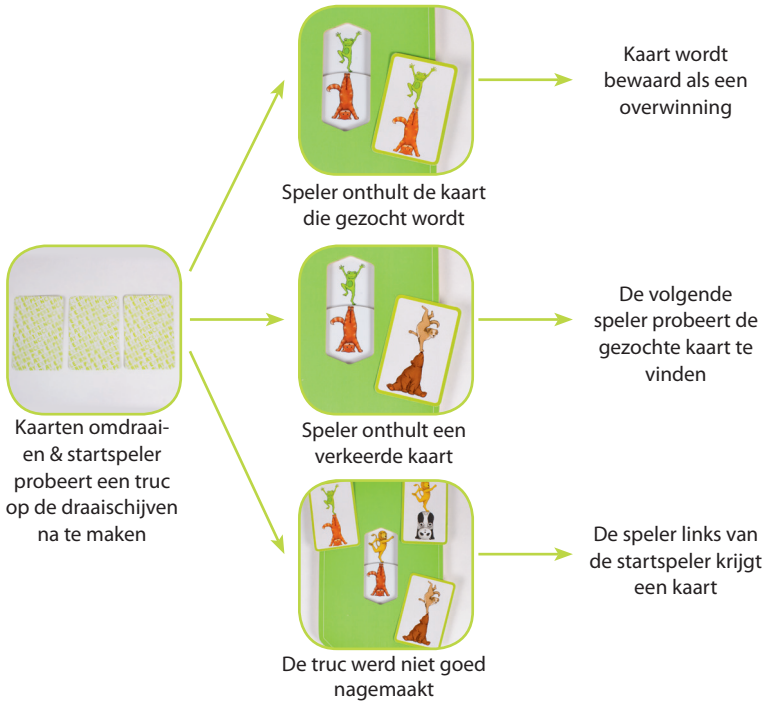
Let het speelbord in het midden van de tafel. Schud de 25 dierenkaarten goed door elkaar en leg ze als stapel naast het bord. Plaats nu de bovenste drie kaarten van de stapel met de beeldzijde naar boven op de tafel.



- Het speelbord klaarleggen
- Schud de kaarten en leg de stapel met de beeldzijde naar beneden op tafel
- Leg 3 kaarten met de beeldzijde naar boven op tafel

Speelwijze

De jongste speler is de startspeler en ontvangt het speelbord met de twee draaischijven. Alle spelers proberen nu de drie paar dieren van de open kaarten te onthouden. Na ongeveer 15 seconden worden de drie kaarten weer afgedekt en de startspeler probeert een van de trucs op het speelbord na te maken en plaatst deze vervolgens voor hem. Dan onthult de speler links van de startspeler een kaart waaronder hij het bijpassende dierenpaar vermoedt. Als deze kaart de gewenste truc laat zien, mag hij deze als winnend punt houden. Als de kaart een andere acrobatische oefening laat zien, mag de volgende speler proberen de bijbehorende kaart te onthullen. Als er een truc werd gemaakt die niet te zien was onder de drie open kaarten, krijgt de linker speler een van de drie kaarten als prijs, omdat de opdracht niet op te lossen was. Vervolgens worden de resterende kaarten teruggeschud in de stapel en wordt het speelbord aan de volgende speler overhandigd.



Einde van het spel

Het spel eindigt als elk kind drie keer heeft gedraaid. De speler met de meeste kaarten wint.

Onthouden en nadoen (leeftijd: 3+)

Het kind dat aan de beurt neemt de bovenste kaart van de stapel en kijkt er goed naar. Daarna draait hij de kaart om en probeert hij de afgebeelde truc na te maken. Als dit lukt, mag hij de kaart houden. Zo niet, dan wordt de kaart teruggeschud in de stapel en is het volgende kind aan de beurt. Wie wint na 5 ronden de meeste kaarten? Meerdere winnaars zijn hier toegestaan!

Dierdomino (leeftijd: 4+)

Voor deze variant zijn alleen de kaarten nodig. Elke speler ontvangt 4 kaarten. De overige kaarten worden geschud en op een stapel gelegd met de beeldzijde naar beneden, met één kaart open in het midden van de tafel. Het doel is nu voor iedereen om zijn kaarten bij de bestaande kaarten aan te leggen, waarbij alleen het identieke dier aangelegd kan worden. Als je dat niet kunt, moet je een kaart trekken. De speler die als eerste al zijn kaarten op een geschikte manier heeft aangelegd wint het spel.

Tips voor leerkrachten



Dieren vormgeven (leeftijd: 3+)

Wat is het lievelingsdier van elk kind? Bespreek de verschijningsvorm van de verschillende dieren en laat elk kind vertellen wat zijn lievelingsdier is.



Trucs oefenen (leeftijd: 5+)

Wie heeft niet altijd al acrobaat willen zijn? Moedig de kinderen aan om iets in te studeren. Kunnen de kinderen bijvoorbeeld koppeltjeduikelen? Kun je doeken en ballen heen en weer gooien? Of op een bank balanceren? Oefen de trucs regelmatig met de kinderen - misschien kunnen ze op een feestje worden getoond!



Dierkunde (leeftijd: 4+)

Welke dieren kunnen worden ontdekt bij „Acrobatico“? Hoe zien deze verschillende dieren eruit? Waar is de natuurlijke habitat van elk dier? Hoe brengen dieren een „normale dag“ door? Ontdek samen de veelzijdige dierenwereld.

Tips voor ouders

Praat met uw kind over de dieren die in de omgeving leven. Hoe leven deze dieren? Wat doen de dieren in de zomer en winter? Vinden de dieren het hele jaar door voedsel? Denk samen na over hoe je de dieren kunt helpen bij het zoeken naar voedsel.



22870 Acrobatico

Il topo danza sul naso dell'orso! Si apre il sipario per gli animali acrobati: Nonostante siano stati addestrati a lungo, tutti gli animali corrono come pazzi per l'eccitazione. Puoi aiutarmi a fare ordine, in modo che tutti possano trovare il proprio partner? E poi di nuovo: Tutti in pista per incredibili esercizi acrobatici!

Preparazione del gioco

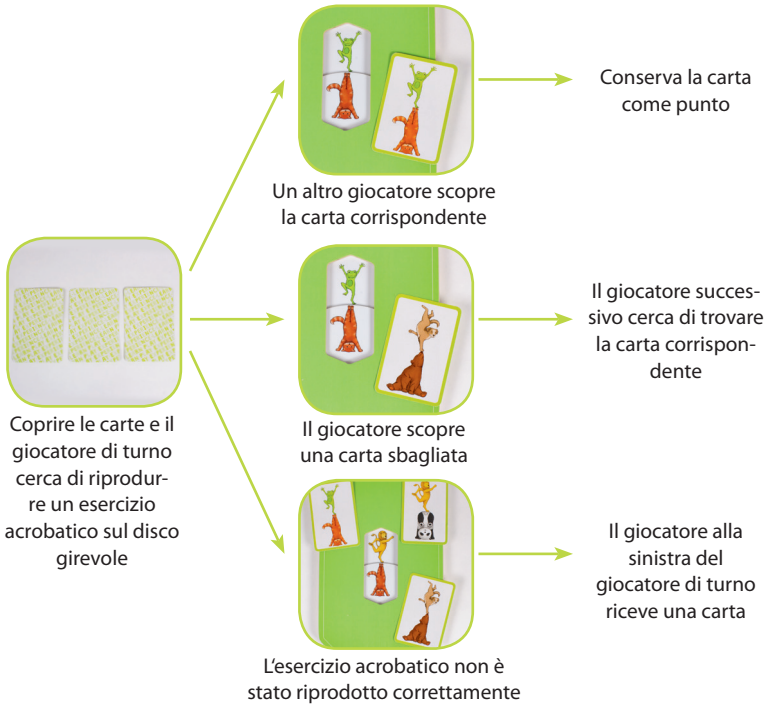
Posizionare il tabellone al centro del tavolo. Mescolare bene le 25 carte con gli animali e impilarle accanto al tabellone. Posizionare le prime tre carte del mazzo sul tavolo a faccia in su.



- Predisporre il tabellone
- Mescolare il mazzo di carte e poggiarlo a faccia in giù
- Poggiare 3 carte scoperte

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, che riceve il tabellone con i due dischi girevoli. Tutti i giocatori devono cercare di memorizzare le tre coppie di animali raffigurate sulle carte scoperte. Dopo circa 15 secondi, le tre carte sono nuovamente coperte e il giocatore di turno dovrà cercare di riprodurre sul tabellone uno degli esercizi acrobatici visti precedentemente e poi posizionarlo davanti a sé. Quindi, il giocatore alla sua sinistra dovrà scoprire una delle tre carte che secondo lui raffigura la coppia di animali corrispondente. Se questa carta mostra l'esercizio acrobatico desiderato, può mantenerla come punto ottenuto. Se la carta mostra un altro esercizio acrobatico, il giocatore successivo può tentare di scoprire la carta corrispondente. Se viene riprodotto un esercizio acrobatico non corrispondente a nessuna delle tre carte scoperte, il giocatore di sinistra riceve una delle tre carte in premio, poiché il compito era impossibile da risolvere. Poi le carte rimanenti vengono rimescolate nel mazzo e il tabellone viene consegnato al giocatore successivo.



Fine del gioco

Il gioco termina quando ogni bambino ha ricevuto il disco da girare 3 volte. Vince il giocatore con il maggior numero di carte.

Memorizzare e riprodurre (età: 3+)

Il giocatore di turno scopre la prima carta del mazzo e la osserva attentamente. Poi copre la carta e cerca di riprodurre l'esercizio acrobatico rappresentato. Se ci riesce, può tenere la carta, altrimenti questa viene rimescolata nel mazzo e il turno passa al giocatore successivo. Chi riesce ad ottenere il maggior numero di carte dopo 5 turni? Può esserci più di un vincitore!

Domino con gli animali (età: 4+)

In questa variante si utilizzano solo le carte. Ogni giocatore riceve 4 carte. Le carte rimanenti vengono mescolate e impilate a faccia in giù, con una carta a faccia in su al centro del tavolo. L'obiettivo ora è quello di posizionare una delle proprie carte su quella esistente, tenendo presente che questa deve raffigurare un animale identico. In caso contrario, bisogna pescare una carta. Vince il giocatore che riesce per primo ad accoppiare correttamente tutte le sue carte.



Consigli per educatori/educatrici



Aspetto degli animali (età: 3+)

Qual è l'animale preferito di ciascun bambino? Parlate dell'aspetto dei diversi animali e lasciate che ogni bambino disegni il suo animale preferito.



Esercizi acrobatici (età: 5+)

A chi non piacerebbe fare l'acrobata? Incoraggiate i bambini a provare. Ad esempio, sono in grado di fare una capriola? Riescono a lanciare le palline come i giocolieri? O restare in equilibrio su una panca? Praticate gli esercizi acrobatici regolarmente insieme ai bambini, magari potrebbero esibirsi durante una festa!



Conoscere gli animali (età: 4+)

Quali animali è possibile riconoscere in „Acrobatico“? Come sono fatti questi diversi animali? Dove si trova l'habitat naturale di ogni animale? Come trascorrono gli animali una „giornata normale“? Esplorate insieme il variegato mondo animale.

Consigli per i genitori

Parlate con vostro figlio degli animali che vivono nella vostra zona. Come vivono questi animali? Cosa fanno gli animali in estate e in inverno? Gli animali trovano cibo tutto l'anno? Riflettete insieme su come aiutare gli animali a cercare cibo.



22870 Acrobatico

老鼠在熊的鼻子上跳舞！它们将为动物杂技演员们揭开表演的帷幕：杂技演员们已经训练了很长时间，但是所有的动物都兴奋得发疯似的跑来跑去。你能帮助每个杂技演员在混乱中找到他们的最佳拍档吗？时机到了，是时候为熊精彩的杂技表演清场了！

游戏准备

把游戏板放在桌子中间。将25张动物牌洗好，放在游戏板旁边的一副牌中。现在把牌面朝上的三张牌放在桌子上。



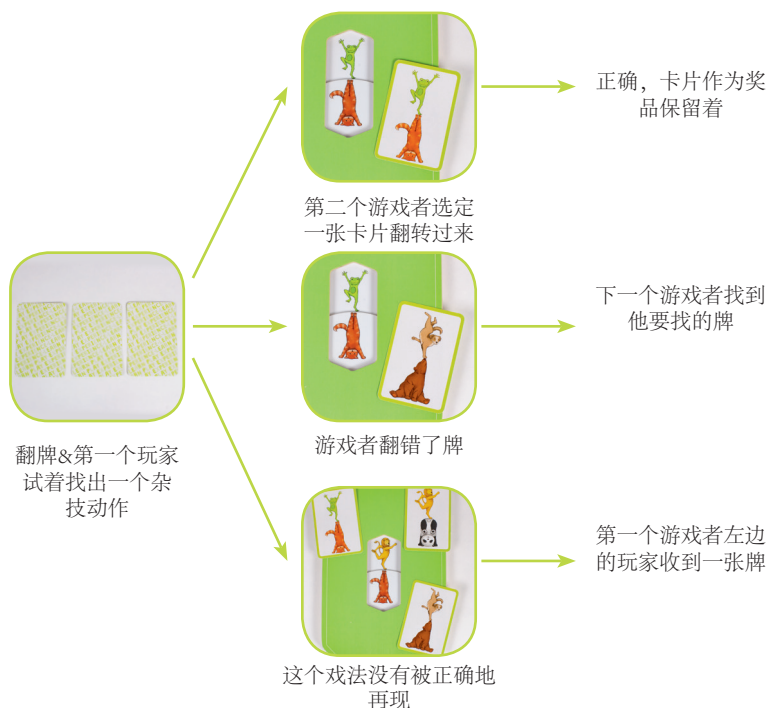
- 设置游戏板
- 洗好牌并把牌面朝下放置
- 放置3张正面朝上的牌



游戏开始

游戏者取出游戏板和两个旋转磁盘后，从年龄最小的游戏者开始游戏。所有的游戏者要尝试记住正面朝上的三张牌上的动物。大约15秒后，三张牌被盖住，第一名游戏者要试着在游戏板上找出一个看到过的杂技动作卡片，然后把它放在自己面前。接下来，由第一个游戏者左手边的第二个游戏者找出一张他认为能匹配成功的动物卡片，如果这张卡片显示了他想要的结果，他可以把它作为奖品留下，如果卡片显示另一个杂技练习，下一个玩家可以尝试揭开相应的卡片。如果在三张正面朝上的纸牌下面看不到一个戏法，左边的玩家就会得到三张纸牌中的一张作为奖励，因为这个任务是不可能完成的。

然后把剩下的牌洗回到牌堆里，把游戏板交给下一个玩家。



游戏结束

游戏结束时，每个孩子都尝试三次机会，拥有最多纸牌的玩家获胜。

记忆与创造（年龄：3+）

首先开始的游戏者把牌堆里的第一张牌翻过来仔细看，然后他把牌翻过来，试着展示牌上的戏法或动作。如果他成功了，他可以保留这张牌；如果不是，牌将被重新洗牌，轮到下一个孩子了。谁能在5轮后赢得最多的牌？这个游戏中允许同时有多个获胜者。

动物多米诺（年龄：4+）

这个版本只需要卡片，每个游戏者收到4张牌，剩下的牌被洗好后正面朝下放置在一旁，取出其中一张牌面朝上放在桌子中间。现在的目标是游戏者把自己手中的牌放在现有的牌上，但是只有相同的动物才能放在上面。如果没有可以放的牌，幼儿要在剩下的牌中带一张走。第一个将所有牌以正确方式放完的游戏者赢得游戏。



给老师的小贴士



绘画动物（年龄：3+）

每个孩子最喜欢的动物是什么？讨论不同动物的外观，让每个孩子画他们最喜欢的动物。



练习技巧（年龄：5+）

谁没有一个杂技演员的梦想呢？鼓励孩子们排练一下。例如，孩子们会翻筋斗吗？能来回扔围巾和球吗？可以在横梁上保持平衡吗？经常和孩子们一起练习这些技能，也许他们就可以在聚会上表演这些杂技了？！



动物学（年龄4+）：

“杂技演员”中可以发现那些动物？这些不同的动物长什么样子？这些动物的自然栖息地在哪里？动物如何度过“正常的一天”？让我们一起来探索不同的动物世界。

给家长的小建议

和你的孩子谈谈你周围的动物。这些动物是怎么生活的？动物在夏天和冬天做什么？动物一年到头都能找到食物吗？一起思考如何帮助动物寻找食物。

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2019



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

