

22708 Heavy Hippos

# Heavy Hippos

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



belsoduc

## Das Spiel fördert:

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



Mathematische Bildung: Erlernen unterschiedlicher Gewichte  
Mathematical Education: Learning about different weights  
Formation mathématique: Apprentissage de différents poids  
Desarrollo matemático: Aprendizaje y discriminación de pesos.  
Rekenkundefige ontwikkeling: Verschillende gewichten leren  
Educazione matematica: Apprendimento della differenza di peso  
数学能力发展: 学习不同的重量



Sprachliche Bildung: Kommunikation (Gewichtsklassen beschreiben)  
Linguistic Education: Communication (describing different weight categories)  
Formation linguistique: Communication (description des catégories de poids)  
Desarrollo del lenguaje: Comunicación (describir clases de pesos)  
Taalkundige ontwikkeling: Communicatie (gewichtsklassen beschrijven)  
Educazione linguistica: Comunicazione (descrizione delle diverse categorie di peso)  
听说读写能力发展: 沟通交流能力 (描述不同的重量类别)



Somatische Bildung: Feinmotorik (Heben und Setzen der Figuren)  
Health Education: Fine motor skills (picking up and placing the figures)  
Formation somatique: Motricité fine (soulèvement et placement des figurines)  
Desarrollo somático: Motricidad fina (levantar y colocar figuras)  
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek (figuren optillen en plaatsen)  
Educazione somatica: Motricità fine (sollevare e posizionare le figure)  
生理发展和健康教育: 精细动作能力 (拿起并放置图形)



Soziale Bildung: Kooperation  
Social Education: Cooperation  
Sociabilisation: Coopération  
Desarrollo social: Cooperación  
Sociale ontwikkeling: Coöperatie  
Educazione sociale: Cooperazione  
社会交往能力: 合作能力



**Info-Box:** Pädagogische Tipps von der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann.  
**Info-Box:** Educational tips by kindergarten expert Katrin Erdmann.

**Info-Box:** Conseils pédagogiques de Katrin Erdmann, experte en école maternelle.

**Nota:** Consejos pedagógicos de Katrin Erdmann, experta en guarderías.

**Info-box:** Pedagogische tips van de expert voor kleuterscholen Katrin Erdmann.

**Info-Box:** Consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

**Info-Box:** 幼教专家凯特琳·艾德曼的教育小贴士





# Heavy Hippos



## Inhalt

- a) 1 Pappspielplan
- b) 6 Nilpferde (2x leicht, 2x mittelschwer, 2x schwer)
- c) 1 Zahlen- und Symbolwürfel

a)



b)



c)



## Contents

- a) 1 cardboard game board
- b) 6 hippos (2x light, 2x medium weight, 2x heavy)
- c) 1 dice with numbers and symbols



## Contenu

- a) 1 plateau en carton
- b) 6 hippopotames ( 2 légers, 2 mi-lourds, 2 lourds)
- c) 1 dé à symboles et à chiffres



## Contenido

- a) 1 tablero de cartón
- b) 6 hipopótamos (2x ligeros, 2x medios, 2x pesados)
- c) 1 dado con números y símbolos



## Inhoud

- a) 1 kartonnen speelveld
- b) 6 nijlpaarden (2 x licht, 2 x middelzwaar, 2 x zwaar)
- c) 1 dobbelsteen met cijfers en symbolen



## Contenuto

- a) 1 base gioco di cartone
- b) 6 ippopotami (2 leggeri, 2 di peso medio, 2 pesanti)
- c) 1 dado con numeri e simboli



## 游戏配件

- a) 1 张纸板游戏板
- b) 6 个河马 (2个轻的河马, 2个中等重量的河马, 2个重的河马)
- c) 1 一个带有数字和符号的骰子



## Kindergartenexpertin

**Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann auf Spielwert geprüft und mit pädagogischen Tipps erweitert.**

**Katrin Erdmann** wurde 1969 in Gotha geboren. Sie ist staatlich anerkannte Sozialfachwirtin, Krippenpädagogin und staatlich anerkannte Erzieherin mit einer Zusatzqualifizierung in der Montessori-Pädagogik (Diplom). Frau Erdmann war 23 Jahre als Erzieherin tätig. Seit 2010 ist Frau Erdmann bundesweit als freiberufliche Bildungsreferentin in dem Bereich Kindertagespflege sowie in der frühkindlichen Bildung (Kinder bis 3 Jahre) tätig.



## Kindergarten expert



**This game has been examined for its entertainment and educational value and enriched by educational tips with the assistance of kindergarten expert Katrin Erdmann.**

**Katrin Erdmann** was born in Gotha in 1969. She is a state certified social administrator, day care teacher and pre-school educator with an additional diploma qualification in Montessori Pedagogy. Ms Erdmann has worked for 23 years as a day care and kindergarten teacher. Since 2010 Ms Erdmann has been active throughout Germany as a freelance educational consultant in the area of children's day care and early childhood education (children up to age 3).

## esperta delle scuole materne



**Il valore ludico di questo gioco è stato controllato e integrato grazie ai consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.**

**Katrin Erdmann** è nata nel 1969 a Gotha, in Germania. È riconosciuta a livello statale come educatrice, esperta nella gestione aziendale in ambito sociale e nella pedagogia per le scuole per l'infanzia, e ha inoltre ottenuto un diploma in pedagogia secondo il Metodo Montessori. Ha lavorato come educatrice per 23 anni e dal 2010 è attiva su tutto il territorio tedesco come relatrice indipendente per l'educazione, nel settore dell'assistenza diurna dei bambini e dell'educazione per l'infanzia (fino ai tre anni d'età).

## l'experte en école maternelle



**La valeur ludique de ce jeu a été testée et celui-ci a été enrichi grâce à des éléments pédagogiques et à l'aide de l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.**

**Katrin Erdmann** est née en 1969 à Gotha. Elle est spécialiste en sociologie reconnue par l'état, pédagogue en crèche, éducatrice assermentée et a une qualification supplémentaire de la méthode d'éducation Montessori (diplôme). Mme Erdmann a été éducatrice pendant 23 ans. Depuis 2010, Mme Erdmann travaille dans toute l'Allemagne en tant qu'intervenante indépendante en formation dans le domaine des services et de l'éducation à la petite enfance (enfants à partir de 3 ans).

## deskundige voor kleuterscholen



**Dit spel werd op zijn waarde getest en met 'pedagogische tips' door de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann uitgebreid.**

**Katrin Erdmann** werd in 1969 in Gotha geboren. Ze is erkende deskundige op het sociale vlak, pedagoog voor crèches en erkende opvoeder met een extra kwalificatie in de Montessori-pedagogiek (met diploma). Mevrouw Erdmann was 23 jaar werkzaam als kleuterleidster. Sinds 2010 is mevrouw Erdmann in de gehele Bondsrepubliek werkzaam als freelance referent in het onderwijs op het gebied van opvang van kinderen alsmede in de ontwikkeling van zeer jonge kinderen (kinderen tot 3 jaar).

## la experta en guardería



**Se ha probado el valor educativo de este juego y se han aportado consejos pedagógicos con ayuda de la experta en guarderías Katrin Erdmann.**

**Katrin Erdmann** nació en Gotha en 1969. Posee el título oficial de técnico en educación social, es pedagoga especializada en jardín infantil y posee el título oficial para ejercer como educadora, con titulación adicional en pedagogía Montessori. Katrin Erdmann ha trabajado como educadora durante 23 años. Desde 2010 ejerce de forma independiente y se ha convertido, a escala nacional, en referente formativo en el ámbito del cuidado infantil y la formación en el jardín de infancia (niños menores de 3 años).

## 幼教专家



**此款游戏的娱乐及教育价值都已经过相关测试，幼教专家凯特琳·德曼的教育小贴士使得游戏内容更为丰富。**

凯特琳·艾德曼, 1969年出生于德国哥达。她是一名经国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙台梭利教学法文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作23年, 从2010年开始, 艾德曼女士作为一名在儿童日托及早教领域(三岁及三岁以下的幼儿)教育顾问而活跃在整个德国的自由





## Autoren

beleduc hat „Heavy Hippos“ gemeinsam mit dem Autorenduo **Richard und Nils Ulrich** entwickelt. Mit dem kooperativen Ansatz wollen Verlag und Autoren zeigen, dass man viele Aufgaben besser und „lustiger“ lösen kann, wenn alle an einem Strang ziehen. Bei diesem Gewichtespiel sind daher die Erfolgchancen umso höher, je intensiver die Spieler ihre Beobachtungen und Erkenntnisse untereinander austauschen.

„Heavy Hippos“ ist für die beiden Autoren das erste Spiel bei beleduc.



## Authors



beleduc developed “Heavy Hippos” together with authors **Richard and Nils Ulrich**. By adopting this cooperative approach, the authors and the game publisher wanted to show that with input from everyone, task-solving can be even more effective - and even more fun. And indeed in this game, the more intensively players discuss their observations and knowledge, the greater their chances of success. For both authors,

“Heavy Hippos” is their first game with beleduc.

## Auteurs



beleduc a développé « Heavy Hippos » en commun avec les auteurs **Richard Ulrich et Nils Ulrich**. À travers l'approche collaborative, l'éditeur et les auteurs veulent montrer que de nombreuses tâches peuvent être mieux remplies et de façon plus « amusante » lorsque tous travaillent vraiment ensemble. C'est pourquoi, dans ce jeu, les chances de succès sont d'autant plus grandes que les joueurs échangent entre eux leurs observations et leur expérience.

« Heavy Hippos » est le premier jeu des deux auteurs chez beleduc.

## Autors



“Heavy Hippos” ha sido desarrollado por beleduc y el equipo formado por **Richard y Nils Ulrich**. Con esta cooperación, los autores y la casa editorial quieren demostrar que el trabajo es mejor y más “divertido” cuando se conjugan fuerzas. De ahí que en este juego en torno al peso, también haya más posibilidades de éxito mientras más información intercambian los jugadores sobre lo que observan y saben.

“Heavy Hippos” es el primer juego en beleduc para ambos autores.

## Autores



beleduc ha creato „Heavy Hippos“ insieme ai due autori **Richard e Nils Ulrich**. Con questo approccio cooperativo, editore e autori vogliono mostrare che è molto più semplice e „divertente“ raggiungere l'obiettivo se tutti collaborano. In questo gioco di pesi infatti le possibilità di vincita aumentano con la capacità dei giocatori di scambiarsi osservazioni e conoscenze. Per entrambi gli autori

„Heavy Hippos“ è il primo gioco realizzato per beleduc.

## Auteurs



beleduc heeft „Heavy Hippos“ samen met de beide auteurs **Richard en Nils Ulrich** ontwikkeld. Met deze coöperatieve aanzet willen uitgeverij en auteurs laten zien dat men vele opgaven beter en „op leukere wijze“ kan oplossen, wanneer er een goede samenwerking is. Hoe intensiever de spelers over hun observaties en inzichten van gedachten wisselen, des te groter zijn bij dit gewichtspel de kansen op succes.

„Heavy Hippos“ is voor beide auteurs het eerste spel bij beleduc.

## 游戏作者



贝乐多公司与**Richard和Nils Ulrich**一起开发了“河马比重量”这款游戏。通过采用这种合作方案，游戏开发者和游戏出版商想要展示一点：有了三方的投入，任务的完成变得更具有效率和趣味。实际上在这个游戏中，游戏者对他们所观察到的及他们所知道的东西讨论得越多，他们就越有机会获得成功。

对两个开发者而言，“河马比重量”是他们与贝乐多合作开发的首款游戏。



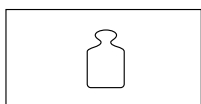


# 22708 Heavy Hippos

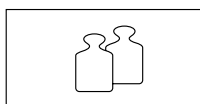
Die Spieler ziehen abwechselnd mit den Nilpferdfiguren über das Spielfeld. Bei jedem Zug schätzen sie, ob das gezogene Nilpferd leicht, mittelschwer oder schwer ist. Ziel ist es, die sechs Nilpferdfiguren ihrem Gewicht nach, in die Zielfelder zu bringen. Die Erfolgchancen sind dabei umso höher, je intensiver die Spieler ihre Beobachtungen und Erkenntnisse untereinander austauschen.

## Spielvorbereitung

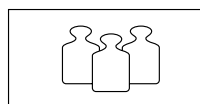
Wir empfehlen, dass sich die Kinder vor Spielbeginn mit den drei unterschiedlichen Gewichtsklassen der Nilpferde vertraut machen. Durch Anheben der Tiere bekommen sie ein Gefühl für deren Gewichte leicht, mittelschwer und schwer. Anhand des **Symbols unter den Füßen der Nilpferde** können die Kinder überprüfen, ob sie richtig geschätzt haben. Es gibt immer ein Paar mit dem gleichen Gewicht.



leichte Nilpferde



mittelschwere Nilpferde



schwere Nilpferde

Das Spiel kann beginnen, sobald alle Spieler mit den Gewichtsklassen vertraut sind. Der Spielplan wird für alle Spieler gut sichtbar in der Tischmitte platziert. Die sechs Nilpferde werden gemischt und, ohne unter die Füße zu schauen, beliebig auf die markierten Startfelder gestellt. Von nun an darf man bis zum Spielende nicht mehr unter die Füße der Nilpferde schauen. Der Würfel liegt ebenfalls bereit.



Spielplan in der Tischmitte platzieren



Würfel bereitlegen



Nilpferde beliebig auf die Startfelder stellen

**Hinweis:** Die unterschiedlichen Farben der Lauffelder haben nichts mit den Gewichten der Nilpferde zu tun.

## Spielverlauf

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Derjenige, der zuletzt im Zoo war, beginnt und würfelt. Sollte noch keiner in einem Zoo gewesen sein, beginnt der jüngste Spieler. Nun kann der Würfel drei unterschiedliche Aktionen zeigen:



Der Spieler darf ein beliebiges Nilpferd um die angezeigte Würfelzahl in Richtung Wasserstelle ziehen.





Der Spieler darf zwei beliebige Nilpferde vertauschen.



Der Spieler darf zwei beliebige Tiere um jeweils ein Feld in Richtung Wasserstelle ziehen.

Bei jedem Spielzug werden ein oder mehrere Nilpferde von dem Spieler angehoben. Dieser muss nun das Gewicht schätzen und seinen Mitspielern mitteilen, in welche Gewichtsklasse (leicht, mittelschwer, schwer) er das oder die Nilpferde einordnet. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beim Ziehen der Tiere gilt außerdem:

1. **Feldbelegung:**  
Es dürfen nie zwei Nilpferde gemeinsam auf einem Feld stehen. Die zweite Figur muss dann auf dem nächstgelegenen freien Feld hinter dem Vordermann stehen bleiben.
2. **Überspringen:**  
Das Überspringen von Nilpferden ist erlaubt. Das übersprungene Feld zählt mit.
3. **Zugrichtung:**  
Die Zugrichtung der Nilpferde darf beliebig verändert werden. Das spielt vor allem vor den Zielfeldern im oberen Bereich des Spielplanes eine große Rolle. So können die Nilpferde noch zu einem anderen Zielfeld wandern, wenn sich die Mitspieler uneinig sind.
4. **Zielfeld:**



Die Zielfelder sind in drei unterschiedliche Gewichtsklassen (leicht, mittelschwer, schwer) unterteilt. Dies zeigen die Gewichte auf den Schildern an.

Sobald ein Spieler während seines Zuges ein Nilpferd ins Ziel bringen möchte, informiert er seine Mitspieler darüber. Hierbei ist das Zielfeld, zu welchem er das Nilpferd bringen möchte (Liegestuhl = leicht, Stein = mittelschwer, Brücke = schwer), entscheidend. Stimmen die anderen zu, so zieht der Spieler das Tier auf das entsprechende Zielfeld. Abgestellt werden die Tiere paarweise, entweder auf dem Liegestuhl, dem Stein oder der Brücke.

Die Spieler benötigen nicht die genaue Würfelzahl, um das Zielfeld zu erreichen. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Sobald das Nilpferd im Ziel ist, darf es nicht mehr versetzt werden.

**Achtung!** Erst wenn alle Nilpferde im Ziel angekommen sind, darf kontrolliert werden, ob sie richtig stehen.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Nilpferde die Zielfelder und somit die Wasserstelle erreicht haben. Nun werden die Tiere umgedreht und das Symbol an den Füßen mit dem Schild im Zielfeld verglichen.





Liegestuhl =  
Zielfeld leicht



Stein =  
Zielfeld mittelschwer



Brücke =  
Zielfeld schwer



+



+



+



- Sind alle Tiere richtig platziert, habt ihr gute Arbeit geleistet. Ihr habt alle gemeinsam gewonnen. Falls die Nilpferde nicht richtig zugeordnet wurden, habt ihr leider verloren.
- Dann heißt es ganz einfach: noch einmal versuchen.

### Fortgeschrittenenvariante (Alter: 5 Jahre)

Geübte Kinder können zusätzlich eine Sanduhr (10 Minuten) hinzunehmen. Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Nun müssen alle Nilpferde richtig ins Ziel gebracht werden, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Sind alle Tiere richtig platziert und die Sanduhr ist noch nicht abgelaufen, haben alle Kinder gemeinsam gewonnen. Gelingt dies nicht, haben alle Spieler verloren. Weiterhin erlaubt es die Variante, mehr als vier Kinder einzubinden.



### Tipps für Erzieher/-innen:

Das Spiel eignet sich als Einstieg in ein Projekt zum Thema „Gewichte“. Gehen Sie mit den Kindern im Alltag auf Erkundungstour und vergleichen Sie die Gewichte von verschiedenen Nahrungsmitteln, Spielzeugen und Alltagsgegenständen. Bauen Sie mit den Kindern eine Waage und erarbeiten Sie deren Funktionsweise zusammen. Kinder sind auch begeisterte kleine Köche und Bäcker. Backen Sie gemeinsam mit den Kindern einen Kuchen und lassen sie die Mengen mit einer digitalen Waage selbstständig abmessen. Stellen Sie z.B. ein Kuchenrezept mit den benötigten Mengen schriftlich zur Verfügung und nutzen Sie eine digitale Waage, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, selbstständig die benötigten Mengen abzumessen.



### Praxistipps für Eltern:

„Heavy Hippos“ ist ein Spiel für die ganze Familie. Nilpferde begeistern Kinder von klein bis groß. Was halten Sie von einem Ausflug in den Zoo? Beobachten Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die Nilpferde und ermöglichen Sie ihm, mehr über das Leben der Nilpferde zu erfahren. Gehen Sie doch einmal mit Ihrem Kind gemeinsam einkaufen und lassen Sie es Obst und Gemüse wiegen. Vergleichen Sie gemeinsam die Gewichte der verschiedenen Früchte. Auch ein Wochenmarkt ist ganz bestimmt ein interessantes Erlebnis.



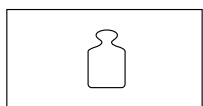


# 22708 Heavy Hippos

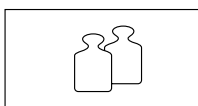
The players take turns to move the hippo figures over the game board. With each move, they state whether they think the hippo is light, medium weight or heavy. The aim of the game is to get the hippos to the appropriate finishing squares, paired by weight. The more intensively players discuss their observations and knowledge, the greater their chances of success.

## Preparing for the game

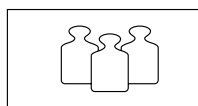
Before commencing the game, we recommend you to familiarise the children with the three different weights of the hippos. By picking the animals up they get a 'feel' for light, medium weight and heavy. The children can check whether their assessment was right by looking at the symbols under the hippos' feet. There is always a pair of hippos with the same weight.



Light hippo



Medium hippo



Heavy hippo

The game can begin as soon as all players are familiarised with the weight categories. The game board is placed in the middle of the table within clear view of all the players. The six hippos are 'shuffled' and then placed in any order on the six starting squares, without looking at their feet. The dice is set out.



Place the game board in the middle of the table



Set out the dice



Place the hippos on the six starting squares in any order

**Please note:** The different coloured fields have nothing to do with the hippos' weights.

## How to play

Players take turns in a clockwise direction. The player who has most recently been to the zoo begins, and throws the dice. If none of the players have been to the zoo yet, the youngest player begins. Now the dice can indicate three different courses of action:

1

2

3

The player can take any hippo and move it towards the watering hole by the number of squares indicated on the dice.





The player can make any two hippos change places.



The player can advance any two hippos one square each towards the watering hole.

Each move involves the player picking up one or more of the hippos. He or she must estimate their weight and tell the other players which weight class (light, medium weight or heavy) they think it belongs to. Then it is the next player's turn.

Additional rules for moving the figures:

- 1. Occupied squares:**  
Two hippos are never allowed to occupy one square at the same time. The second figure has to stop on the nearest free square before reaching the occupied one.
- 2. 'Jumping' over figures:**  
Hippos are allowed to 'jump over' (overtake) other figures.
- 3. Direction of move:**  
The direction in which a hippo moves can be changed at will. This factor plays an important role, especially towards the top of the board near the finishing squares. Thus a hippo can change direction and approach another finishing square if the players haven't reached a consensus about its weight.
- 4. Finishing squares:**



The finishing squares are for three different weight classes (light, medium, heavy), as indicated on the signboards.

As soon as a player wants to use a turn to move a hippo to the finish, they have to tell the other players. The crucial point is which finishing square to move it to (deckchair = light, stone = medium weight, bridge = heavy). If the others agree, the player moves the hippo to the relevant finishing square. The animals are eventually 'parked' in pairs, two on the deckchair, two on the stone and two on the bridge.

In order to land on the finishing square, players do not need to throw the exact number required - any extra points thrown are just discounted. Once the hippo has reached the finishing square, it cannot be moved again.

**Please note!** You are not allowed to check until all the hippos have reached the finishing squares.

## End of game

The game ends when all the hippos have reached their finishing squares - and thus the watering hole - in pairs. Now turn the hippos over and compare the symbols on the bottoms of their feet with the symbol on the finishing square.



deckchair = 'light'  
finishing square



stone = 'medium'  
finishing square



bridge = 'heavy'  
finishing square



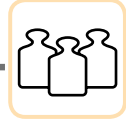
+



+



+



If all the hippos are on the right squares, well done! You have all won.  
If they are not correctly placed, you have lost this time. So - how about trying again?

### Advanced version (age: 5)

With more experienced players an hourglass (10 minutes) can also be used in the game. Play proceeds as described above, with the difference that all the hippos have to be brought to their final destinations, correctly paired, before the sand has run through the hourglass. If all the animals are correctly placed while the hourglass is still running, all the children have won. If not, they have all lost. This version also allows more children to be included in the game.



### Practical tips for teachers:

The game provides a good approach to a project on the topic of "weights". Include "discovery" tours in your day-to-day activities, comparing the weights of various foods, toys and everyday objects. Construct a pair of weighing scales with the children, and together find out how they work. Children are also enthusiastic cooks and bakers. Bake a cake together with the children, letting them measure out the ingredients independently.



### Practical tips for parents:

"Heavy Hippos" is a game for the whole family. Hippos are fascinating to children both big and small. How about an expedition to the zoo? Observe the hippos together, and give your child an opportunity to find out more about hippos and the way they live. Go shopping together, and let your child weigh the fruit and vegetables. Compare the weights of the various fruits. A visit to the market is a very interesting experience, too.

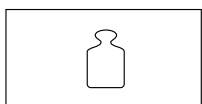


# 22708 Heavy Hippos

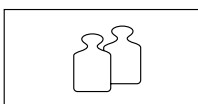
Les joueurs déplacent à tour de rôle les figurines d'hippopotame à travers le plateau. À chaque tour, ils indiquent si l'hippopotame bougé est léger, mi-lourd ou lourd. Le but est d'amener les six figurines d'hippopotame, deux par deux, en fonction de leur poids, sur les cases d'arrivée. Les chances de succès sont d'autant plus grandes que les joueurs échangent entre eux leurs observations et leur expérience.

## Préparation du jeu

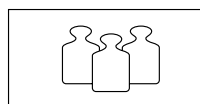
Nous recommandons de laisser les enfants se familiariser avec les trois poids différents des hippopotames avant le début du jeu. En soulevant les animaux, ils acquièrent la sensation de poids léger, mi-lourd ou lourd. Les symboles placés sous les pattes des hippopotames permettent aux enfants de vérifier la justesse de leur estimation. Les hippopotames de même poids vont toujours deux par deux.



hippopotames légers



hippopotames mi-lourds



hippopotames lourds

Dès que tous les joueurs sont familiarisés avec les catégories de poids, le jeu peut commencer. La plateau est placé au centre de la table, bien visible pour tous. Les six hippopotames sont mélangés et placés à volonté sur les cases de départ, sans que l'on regarde sous les pattes. Le dé est également prêt.



Placer le plateau au centre de la table



Mettre le dé à disposition



Placer les hippopotames à volonté sur les cases de départ.

**Remarque :** Les différentes couleurs des cases n'ont rien à voir avec le poids des hippopotames.

## Déroulement du jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a été au zoo en dernier commence et lance le dé. Si aucun n'a encore été au zoo, c'est le plus jeune qui commence. Une fois lancé, le dé peut indiquer trois actions différentes :



Le joueur peut faire avancer n'importe quel hippopotame, du nombre de cases indiqué par le dé, en direction du point d'eau.



Le joueur peut échanger deux hippopotames de son choix.



Le joueur peut faire avancer deux hippopotames d'une case chacun en direction du point d'eau.

Chaque fois qu'il joue, le joueur soulève un ou deux hippopotames. Il doit à cette occasion en estimer le poids et indiquer à ses camarades dans quelle catégorie de poids (léger, mi-lourd, lourd) il classe l'hippopotame ou les hippopotames. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Le déplacement des animaux est régi par les règles suivantes :

- 1. Occupation des cases:**  
Il ne peut pas y avoir deux hippopotames sur la même case. La deuxième figurine doit s'arrêter sur la dernière case libre avant celle qui est occupée.
- 2. Saut:**  
Il est possible de sauter par dessus les hippopotames.
- 3. Direction de déplacement:**  
La direction de déplacement des hippopotames peut être changée à volonté. Cela joue un rôle important surtout avant les cases d'arrivée dans la partie supérieure du plateau. Les hippopotames peuvent ainsi se diriger vers une autre case d'arrivée dans le cas où les joueurs ne sont pas d'accord.
- 4. Case d'arrivée:**



Les cases d'arrivée sont classées en trois catégories de poids différentes (léger, mi-lourd, lourd). La catégorie est indiquée par un panneau

Lorsqu'un joueur, à son tour de jouer, veut amener un hippopotame à l'arrivée, il en informe ses camarades. L'important, c'est la case à laquelle il veut faire arriver l'hippopotame (chaise longue = léger, pierre = mi-lourd, pont = lourd). Si les autres sont d'accord, le joueur fait avancer l'animal jusqu'à la case d'arrivée correspondante. Les animaux sont rangés deux par deux, soit sur la chaise longue, soit sur la pierre, soit sur le pont.

Les joueurs n'ont pas besoin que le dé indique le nombre de cases exact pour atteindre la case d'arrivée. Les points en trop ne comptent pas. Un hippopotame ayant atteint une case d'arrivée ne peut plus être bougé.

**Attention !** Ce n'est que lorsque tous les hippopotames ont atteint l'arrivée qu'on a le droit de contrôler.

## Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque tous les hippopotames, deux par deux, ont atteint les cases d'arrivée et donc le point d'eau. On retourne alors les animaux pour pouvoir comparer le symbole placé sous les pattes avec le panneau de la case d'arrivée.



Chaise longue =  
arrivée légers



Pierre =  
arrivée mi-lourds



Pont =  
arrivée lourds



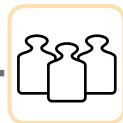
+



+



+



Si tous les animaux sont correctement placés, c'est que vous avez bien travaillé. Tous ensemble, vous avez gagné.

Si les hippopotames ne sont pas classés correctement, vous avez malheureusement perdu. Ce qui veut dire, tout simplement : On essaye encore une fois!

### Variante pour joueurs expérimentés (âge : 5 ans)

Les enfants exercés peuvent utiliser en plus un sablier (10 minutes). Le déroulement du jeu est le même que plus haut. Il s'agit maintenant d'amener tous les hippopotames, deux par deux, sur les cases d'arrivée correctes avant que le sablier ne soit écoulé.

Si tous les animaux sont placés de façon correcte et que le sablier n'est pas encore écoulé, tous les enfants ont gagné ensemble. Si ce n'est pas le cas, tous les joueurs ont perdu. La variante permet de plus d'intégrer des enfants supplémentaires.



### Conseils pratiques pour éducateurs et éducatrices:

Le jeu convient comme introduction à un projet sur le sujet des « poids ». Partez avec les enfants à la découverte et comparez les poids de différents aliments, de plusieurs jouets et d'objets courants divers de la vie quotidienne. Construisez une balance avec les enfants et découvrez ensemble la façon dont elle fonctionne. Les enfants sont aussi de petits chefs cuisiniers et pâtisseries pleins d'enthousiasme. Préparez un gâteau avec les enfants et laissez-les peser eux-mêmes les différents ingrédients avec une balance numérique.



### Conseils pratiques pour les parents:

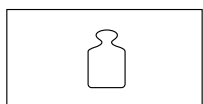
« Heavy Hippos » est un jeu pour toute la famille. Les hippopotames enthousiasment les enfants petits et grands. Que pensez-vous d'une excursion au zoo ? Observez les hippopotames avec votre enfant et donnez-lui la possibilité d'en apprendre davantage sur la vie de ces animaux. Allez faire vos courses une fois avec votre enfant et laissez-le peser les fruits et légumes. Comparez ensemble les poids des différents fruits. Allez aussi avec lui sur un marché, c'est certainement une expérience intéressante.

# 22708 Heavy Hippos

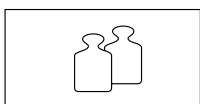
Los jugadores van avanzando con los hipopótamos por el tablero llegado el turno. Cada vez que mueven tienen que decir si el peso del hipopótamo es ligero, medio o pesado. Se trata de llevar a los seis hipopótamos, en parejas, a la meta correspondiente según el peso. Las posibilidades de ganar serán mayores mientras más información intercambien sobre lo que observan y saben.

## Preparativos

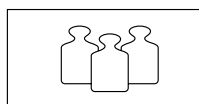
Recomendamos que los niños se familiaricen con los tres diferentes pesos de los hipopótamos antes de empezar a jugar. Al alzar los hipopótamos, los niños se hacen una idea de los conceptos de peso ligero, medio y pesado. Pueden comprobar si han acertado en su estimación por medio de unos símbolos que hay por debajo de las patas de los animales. Hay siempre un par de ellos con el mismo peso.



Hipopótamo ligero



Hipopótamo medio



Hipopótamo pesado

Se puede empezar cuando todos los jugadores estén familiarizados con las distintas categorías de peso. Se coloca el tablero en el centro de la mesa a la vista de todos. Se mezclan los hipopótamos y, sin mirar el símbolo en las patas, se colocan en la línea de salida que se prefiera. Ponemos a disposición también el dado.



Colocar el tablero en el centro de la mesa.



Dejar el dado a disposición.



Poner los hipopótamos en la casilla de salida que se quiera.

**Nota:** los distintos colores a lo largo del recorrido no tienen nada que ver con el peso de los hipopótamos.

## Desarrollo del juego

El juego se desarrolla por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza tirando el dado el último en haber visitado el zoológico. Si ninguno de los niños ha ido al zoológico aún, empieza el más pequeño. Al lanzar el dado se pueden dar tres posibilidades:

1

2

3

El jugador puede mover el hipopótamo que prefiera tantas casillas como marque el dado en dirección al agua.



El jugador puede intercambiar entre los dos hipopótamos que quiera.



El jugador puede avanzar una casilla con dos hipopótamos (los que quiera) en dirección al agua.

En cada turno, el jugador tiene que alzar uno o varios hipopótamos. Tendrá que evaluar su peso y decirle a los compañeros en qué categoría (ligero, medio, pesado) los clasificaría. Le toca luego al siguiente jugador.

A la hora de mover a los animales, hay que tener en cuenta las siguientes condiciones:

- 1. Casilla ocupada:**  
En una casilla no puede haber dos hipopótamos juntos. Por lo tanto, la segunda figura debe colocarse en la primera casilla que haya libre de atrás del que va por delante.
- 2. Saltar casillas:**  
Los hipopótamos pueden saltar casillas.
- 3. Dirección:**  
Se puede cambiar como se quiera la dirección en la que avanzan los hipopótamos. Esto es muy importante, sobre todo cuando ya se está llegando a las metas. Los hipopótamos pueden cambiar de rumbo si todos los jugadores están conformes.
- 4. Meta:**



Las metas están divididas en tres categorías de peso diferentes (pesado, medio, ligero), tal y como muestran los carteles.

Cuando un jugador pretenda avanzar con un hipopótamo hasta la meta, deberá informar a los demás jugadores. En ese momento será decisivo cuál de las metas elige (hamaca = ligero, piedra = medio, puente = pesado). Si los demás están de acuerdo, el jugador mueve al hipopótamo a la casilla de la meta correspondiente. Los animales se van colocando en pareja, ya sea en la hamaca, la piedra o el puente.

No es necesario que salga el número exacto en el dado para llegar a la meta. Si sale un número superior también vale. Cuando el hipopótamo ya está en la meta, no se puede volver a mover.

**¡Atención!** Sólo se puede comprobar si están bien cuando ya hayan llegado a la meta todos los hipopótamos.

## Fin del juego

El juego acaba cuando todos los hipopótamos están en la meta en pareja, es decir, cuando ya han llegado a la poza. Se puede mirar entonces el símbolo en las patas de los animales para compararlo con el cartel de la meta.





Hamaca =  
Peso ligero



Piedra =  
peso medio



Puente =  
peso pesado



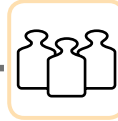
+



+



+



- Si los animales están en el sitio correcto, es que habéis trabajado bien en equipo. Todos ganáis. Si los hipopótamos no están en la meta correspondiente, todos perdéis. Esto solo quiere decir que hay que volver a intentarlo.

### Nivel avanzado (edad: 5 años)

Los niños que ya tengan práctica pueden hacerse con un reloj de arena (10 minutos). Se juega tal y como se ha descrito anteriormente, sólo que los hipopótamos tienen que llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo. Si se comprueba que los animales están bien colocados antes de que se agote el tiempo, todos ganan. Si no es así, todos pierden. Esta versión permite que se unan más niños al juego.



### Consejos para educadores:

Este juego es idóneo para incluirlo en un proyecto de trabajo para distinguir pesos. Salga un día a explorar con los niños y compare los pesos de distintos alimentos, juguetes y objetos cotidianos. Construya con ellos una balanza y vean juntos su funcionamiento. Los niños son también entusiastas cocineros y pasteleros. Haga con ellos un bizcocho y deje que pesen los ingredientes en una balanza digital.



### Consejos para padres:

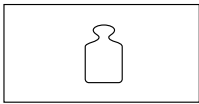
"Heavy Hippos" es un juego para toda la familia. A los niños, desde los más pequeños a los más grandes, les encantan los hipopótamos. ¿Qué les parece una visita al zoológico? Observe junto con sus hijos los hipopótamos y permítalos aprender más sobre la vida de los mismos. Vayan con sus hijos de compras y déjenlos que pesen fruta y verdura. Comparen juntos el peso de distintas frutas. Seguro que también resulta interesante ir juntos al mercadillo.

# 22708 Heavy Hippos

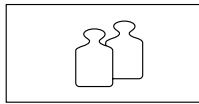
De spelers gaan om de beurt met de nijlpaarden over het speelveld. Bij iedere beurt moeten ze zeggen of het geschoven nijlpaard licht, middelzwaar of zwaar is. Het gaat erom dat de spelers de zes nijlpaardfiguren in paren, volgens hun gewicht, in de voor hen bedoelde vakjes brengen. Hoe intensiever de spelers over hun observaties en inzichten en gedachten wisselen, des te groter zijn daarbij de kansen op succes.

## Voorbereiding op het spel

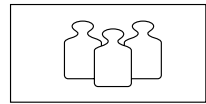
We raden u aan de kinderen voor het begin van het spel met de drie verschillende gewichten van de nijlpaarden vertrouwd te maken. Door het optillen van de dieren krijgen ze een gevoel voor de gewichten licht, middelzwaar en zwaar. Aan de hand van het symbool onder de poten van de nijlpaarden kunnen de kinderen controleren of ze het gewicht correct ingeschat hebben. Er is steeds een paar met hetzelfde gewicht.



lichte nijlpaarden



middelzware nijlpaarden



zware nijlpaarden

Het spel kan beginnen, zodra alle spelers met de gewichtsklassen vertrouwd zijn. Het speelveld wordt voor alle spelers goed zichtbaar in het midden van de tafel gelegd. De zes nijlpaarden worden geschud en, zonder op de poten te kijken, willekeurig op de gemarkeerde startvakjes gezet. De dobbelsteen ligt eveneens klaar.



Speelveld in het midden van de tafel leggen



Dobbelsteen klaarleggen



Nijlpaarden willekeurig op de startvakjes zetten

**Opmerking:** De verschillende kleuren van de loopvakken hebben niets met de gewichten van de nijlpaarden te maken.

## Spelverloop

Het spel verloopt om de beurt met de wijzers van de klok mee. Degene die het laatst in de dierentuin was, begint en gooit de dobbelsteen. Mocht er nog niemand in de dierentuin zijn geweest, begint de jongste speler. Nu kan de dobbelsteen drie verschillende acties aangeven:

1

2

3

De speler mag een willekeurig nijlpaard met het op de dobbelsteen aangegeven cijfer in de richting van het water zetten.



De speler mag twee willekeurige nijlpaarden verwisselen.



De speler mag twee willekeurige dieren elk één vakje in de richting van het water zetten.

Bij iedere zet worden een of meerdere nijlpaarden door de speler opgetild. Deze moet nu het gewicht schatten en zijn medespelers meedelen in welke gewichtsklasse (licht, middelzwaar, zwaar) hij het nijlpaard/de nijlpaarden indeelt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Bij het schuiven van de dieren geldt bovendien het volgende:

1. **Bezetten van een vakje:**  
Er mogen nooit twee nijlpaarden samen op een vakje staan. De tweede figuur moet dan op het volgende vrije vakje achter de voorligger blijven staan.
2. **Overheen springen:**  
Men mag over een nijlpaard heenspringen.
3. **Richting van het zetten:**  
Men mag de nijlpaarden steeds in beide richtingen (naar voren of naar achteren) zetten. Dat is vooral belangrijk vóór de eindvakjes in het bovenste bereik van het speelveld. Zo kunnen de nijlpaarden nog naar een ander eindvakje geschoven worden, wanneer de medespelers het niet met elkaar eens zijn.
4. **Eindvakje:**



De eindvakjes zijn in drie verschillende gewichtsklassen (licht, middelzwaar, zwaar) onderverdeeld. Dit wordt door de borden aangegeven.

Zodra een speler tijdens zijn beurt een nijlpaard naar zijn eindbestemming wil brengen, informeert hij zijn medespelers hierover. Hierbij is het eindvakje waarheen hij het nijlpaard wil brengen (ligstoel = licht, steen = middelzwaar, brug = zwaar) van doorslaggevende betekenis. De dieren worden in paren neergezet, op de ligstoel, op de steen of op de brug.

De spelers hebben niet het exact gegooid cijfer nodig om het eindvakje te bereiken. Wanneer ze teveel punten hebben, komen deze te vervallen. Zodra het nijlpaard op de eindbestemming is, mag het niet meer worden verschoven.

**Let op!** Pas wanneer alle nijlpaarden hun eindbestemming bereikt hebben, mag er gecontroleerd worden.

## Eind van het spel

Het spel is afgelopen wanneer alle nijlpaarden in paren de eindvakjes en dus het water bereikt hebben. Nu worden de dieren omgedraaid en het symbool op de poten met het bord in het eindvakje vergeleken.





ligstoel = eindvakje  
licht



steen = eindvakje  
middelzwaar



brug =  
eindvakje zwaar



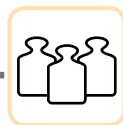
+



+



+



- Zijn alle dieren correct neergezet, hebben jullie je werk prima gedaan! Jullie hebben allemaal samen gewonnen.
- Als de nijlpaarden niet op de juiste manier zijn gerangschikt, hebben jullie helaas verloren. Dan moet je het heel eenvoudig nog eens proberen.

### Variant voor gevorderden (leeftijd: 5 jaar)

Kinderen met veel oefening kunnen er extra een zandloper (10 minuten) bijnemen. Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. Nu moeten alle nijlpaarden in paren op de juiste manier naar hun eindbestemming worden gebracht, voordat de zandloper is afgelopen. Zijn alle dieren correct opgesteld en is de zandloper nog niet afgelopen, hebben alle kinderen samen gewonnen. Lukt dit niet, hebben alle spelers verloren. Het voordeel van deze variant is dat er meer kinderen bij dit spel kunnen meedoen.



### Tips voor de praktijk voor opvoeders:

Het spel is geschikt als instap in een project met het thema „gewichten“. Ga met de kinderen op verkenning uit en vergelijk de verschillende levensmiddelen, soorten speelgoed en normale voorwerpen die men in het dagelijks leven gebruikt. Bouw met de kinderen een weegschaal en leg hen uit hoe deze functioneert. Kinderen houden erg van koken en bakken. Bak samen met de kinderen een taart en laat ze de hoeveelheden met een digitale weegschaal zelf afwegen.



### Tips voor de praktijk voor ouders:

„Heavy Hippos“ is een spel voor het hele gezin. Nijlpaarden maken kleine en grote kinderen enthousiast. Wat vindt u van een uitstapje naar de dierentuin? Observeer samen met uw kind de nijlpaarden en geef het kind zo de mogelijkheid om meer over het leven van nijlpaarden te ervaren. Ga toch eens samen met uw kind broodschappen doen en laat het fruit en groente wegen. Vergelijk samen de gewichten van de verschillende vruchten. Ook een bezoek aan de wekelijkse markt is beslist een interessante belevenis.

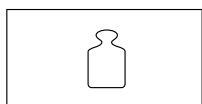
# 22708 Heavy Hippos



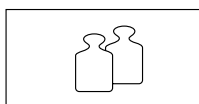
I giocatori avanzano sul campo di gioco, muovendo a turno gli ippopotami. Ad ogni avanzamento dicono se l'ippopotamo mosso è leggero, di peso medio o pesante. L'obiettivo è portare a meta i sei ippopotami a coppie, a seconda del loro peso. Le possibilità di vincita aumentano con la capacità dei giocatori di scambiarsi osservazioni e conoscenze.

## Preparazione del gioco

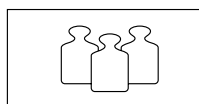
Consigliamo di lasciare che i bambini acquisiscano familiarità con i diversi pesi degli ippopotami prima di iniziare a giocare. Sollevando gli ippopotami i bambini percepiscono la differenza di peso: leggero, di peso medio, pesante. Il simbolo sotto le zampe degli ippopotami permette ai bambini di verificare la loro valutazione. C'è sempre una coppia dello stesso peso.



Ippopotami leggeri



Ippopotami di peso medio



Ippopotami pesanti

Non appena i giocatori hanno acquisito familiarità con le categorie di peso, si può cominciare a giocare. La base di gioco viene messa al centro del tavolo, in modo che sia ben visibile per tutti i giocatori. I sei ippopotami vengono mescolati, senza guardare sotto le zampe, e poi vengono posizionati sulla casella d'inizio. Tenere pronto il dado.



Posizionare la base di gioco al centro del tavolo



Tenere pronto il dado



Posizionare gli ippopotami a piacere sulle caselle d'inizio

**Nota:** I diversi colori delle caselle di gioco non hanno niente a che fare con il peso degli ippopotami.

## Svolgimento del gioco

Si gioca in cerchio, procedendo in senso orario. Inizia l'ultimo giocatore ad essere stato allo zoo, tirando il dado. Se nessuno dei giocatori è stato allo zoo, inizia il giocatore più giovane. Il dado può indicare tre diverse azioni:

1

2

3

Il giocatore muove uno degli ippopotami del numero di caselle indicato, in direzione dell'acqua.



Il giocatore può scambiare due ippopotami, a scelta.



Il giocatore può muovere due ippopotami, a sua scelta, ognuno di una casella, in direzione dell'acqua.

Ad ogni tiro del dado, il giocatore può spostare uno o più ippopotami. Il giocatore valuta quindi il peso degli ippopotami e comunica agli altri giocatori la categoria di peso, alla quale secondo lui essi appartengono (leggero, di peso medio, pesante). Ora è il turno del prossimo giocatore.

Per quanto riguarda l'avanzamento degli ippopotami si applicano le seguenti regole:

- 1. Occupazione delle caselle di gioco:**  
Una stessa casella di gioco non può essere occupata contemporaneamente da due ippopotami. Il secondo ippopotamo dovrà rimanere nella casella libera che precede quella già occupata.
- 2. Salto :**  
È possibile „saltare“ gli ippopotami.
- 3. Direzione di spostamento:**  
La direzione di spostamento degli ippopotami può essere cambiata. Questo è molto importante soprattutto quando gli ippopotami si trovano nella parte alta della base di gioco, vicino alle caselle di arrivo. La direzione di spostamento degli ippopotami può infatti essere cambiata, se i giocatori non sono d'accordo sulla direzione precedente.
- 4. Casella di arrivo:**



Le caselle di arrivo si distinguono per tre categorie di peso (leggero, di peso medio, pesante). La categoria di peso è indicata dai cartelli.

Quando un giocatore, durante il suo turno, ha intenzione di portare un ippopotamo nella casella di arrivo, lo dice ai suoi compagni di gioco. In questa fase la casella di arrivo scelta dal giocatore è determinante (sedia a sdraio = leggero, sasso = di peso medio, ponte = pesante). Se gli altri giocatori sono d'accordo, il giocatore sposta l'ippopotamo nella casella di arrivo scelta. Gli ippopotami devono giungere all'arrivo a coppie, sulla sedia a sdraio, sul sasso o sul ponte.

Non è necessario che il numero di caselle di spostamento indicato dal dado sia il numero preciso per raggiungere l'arrivo. I punti dado in eccesso semplicemente non vengono contati. Una volta arrivato nella casella di arrivo, l'ippopotamo non può più essere spostato.

**Attenzione!** Solo alla fine del gioco, ovvero quando tutti gli ippopotami sono nelle caselle di arrivo, è possibile verificare la categoria di peso.

## Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutti gli ippopotami, a coppie, hanno raggiunto le caselle di arrivo, quindi l'ac-qua. A questo punto si guarda sotto le zampe degli ippopotami e si confronta il simbolo con quello del cartello della casella di arrivo.



Sedia a sdraio = casella di arrivo „leggero“



Sasso = casella di arrivo „peso medio“



Ponte = casella di arrivo „pesante“



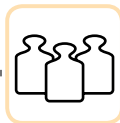
+



+



+



Se gli ippopotami sono stati collocati correttamente, significa che i giocatori hanno collaborato bene. Tutti i giocatori hanno vinto. Se invece la collocazione degli ippopotami è sbagliata, purtroppo tutti i giocatori hanno perso. In questo caso, è molto semplice: riprovate!

### Variente per giocatori esperti (età: 5 anni)

I giocatori più esperti possono usare una clessidra (10 minuti) come ulteriore elemento di difficoltà. Il gioco si svolge come sopra descritto. In questo caso, però, il compito è di far arrivare gli ippopotami, a coppie, nella casella di arrivo giusta entro il tempo previsto dalla clessidra. Se gli ippopotami vengono portati alla casella di arrivo giusta prima che il tempo della clessidra scada, tutti i giocatori hanno vinto. In caso contrario, hanno perso. Questa variante consente inoltre di far giocare più bambini.



### Consiglio pratico per gli educatori:

Questo gioco è utile per introdurre un progetto didattico sul tema dei „pesi“. Andate quotidianamente „in esplorazione“ insieme ai bambini e comparate con loro il peso di diversi alimenti, giocattoli od oggetti comuni. Costruite insieme ai bambini una bilancia e osservatene il funzionamento insieme a loro. Ai bambini piace sperimentarsi come cuochi o fornai. Preparate un dolce insieme a loro e fate misurare a loro le dosi, con una bilancia digitale.



### Consiglio pratico per i genitori:

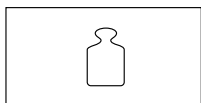
„Heavy Hippos“ è un gioco per tutta la famiglia. Gli ippopotami appassionano grandi e piccoli. Che ne pensate di una gita allo zoo? Osservate insieme al vostro bambino gli ippopotami e raccontategli come vivono. Andate a fare la spesa con il vostro bambino e lasciate che sia lui a pesare frutta e verdura. Confrontate con lui il diverso peso dei diversi frutti. Anche il mercato può essere un'esperienza divertente..

# 22708 河马比重量

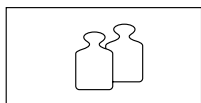
游戏者轮流在游戏板上移动河马。在移动每一步时，他们要预估和陈述河马的重量是轻，中等重量，还是重的。游戏的主旨在配对重量的同时，使河马到达对应的终点。游戏者对他们所观察到的及他们所知道的东西讨论得越多，他们就越有机会获得成功。

## 游戏前的准备

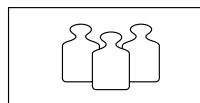
在开始游戏前，我们建议先让幼儿熟悉3种不同重量的河马。让幼儿拿起动物来感觉轻，中等重量和重的差别。幼儿可以通过观察河马脚上的标志来确认他们的判断是否正确。这个游戏中，总有一对重量相同的河马。



轻的河马



中等重量的河马



重的河马

一旦游戏者对河马的重量分类比较熟悉了，这个游戏就可以开始了。游戏板应放在桌面中央，使得所有的游戏者都比较容易看到。6只河马被彻底搅乱，游戏者在不看河马的脚的前提下，将河马随意放置在6个起点上。将骰子放在一边。



将游戏板放在桌面中央。



将骰子放在一边



将河马随意放在6个起点上

请注意：游戏板上不同颜色的领域与河马的重量无关。

## 游戏玩法

游戏者应依次按顺时针方向开始游戏。由近期去过动物园的幼儿先开始抛掷骰子，如果幼儿都没有去过动物园，则由年龄最小的开始游戏。

骰子会指示幼儿3种不同的步骤。

1

2

3

游戏者可以选取任何一个河马，然后根据骰子上提示的数字朝着水池方向向前移动河马。





游戏者可以对换任何两个河马的位置。



任何两个河马可以朝着水池方向向前走一步。

河马每向前移动一步，游戏者都要将一个或者更多的河马拿起来感受重量。他/她要估计河马的重量，并告诉其他游戏者他们认为河马是哪个重量等级（轻的，中等重量，或者重的）。然后就轮到其他游戏者继续游戏了。

移动河马的其他规则：

1. 已占用的方块：  
游戏不允许两个河马同时占领一个方块。第二个河马应该在到达已被占领的方块前，停在最近的一个空方块上。
2. 跳过图形：  
河马允许跳过其他图形。
3. 移动方向：  
幼儿可以按照自己的意愿选择河马的移动方向。这个因素非常重要，尤其是在图形位于游戏板上方接近终点时。如果游戏者还没有将河马重量与终点的指示统一起来，河马可以更改方向，并向另一个终点前进。



终点上的图形指示了3种重量等级（轻的，中等重量的，重的），这在标示牌上也已经显示出来了。

一旦游戏者想要转变方向将河马移动到另一个终点，他们必须告诉其他的游戏者。至关重要的一点是，该向哪个终点移动（躺椅=轻的，石头=中等重量的，桥=重的）。如果其他游戏者同意他转变方向，游戏者即可将河马图形移动到相关的终点。最终这些动物图形都要被成对放置在一起，两个放在躺椅上，两个放在石头上，另外两个放在桥上。

为了到达终点，游戏者不需要丢出多余的数字——任何多余的点数都是被忽略的。一旦河马图形到达了终点，它就不能再移动了。

请注意！在所有河马图形都到达终点前，游戏者不允许查看河马脚上的答案提示。

游戏结束：

当所有河马图形都到达终点时，这个游戏就结束了。这时每个水池上都有一对河马图形。现在把河马图形翻过来，将河马脚下的标志与终点的标志进行比较。



躺椅=放置轻的河马的终点



石头=放置中等重量的河马的终点



桥=放置重的河马的终点



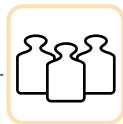
+



+



+



如果所有的河马图形都被放置在了正确的终点，那么你就赢了。  
如果河马图形没有被正确放置，你就输了。那么——再尝试一遍如何？

### 高级版本（年龄：5）

对于有过大量练习的游戏者来说，沙漏（10分钟）也可以被用到这个游戏中。他们应按照上面提到的规则进行游戏，唯一不同的是，所有河马图形都要在沙漏流完前，成对正确地移动到终点。若能做到的话，所有的幼儿都胜利了，若不能，那么他们就失败了。这个版本也允许更多的幼儿参与到游戏中来。



### 给老师的实用小贴士：

这个游戏为帮助幼儿了解“重量”这个话题提供了一个良好的方法。它包括帮助幼儿发现日常活动中的旅程，比较不同类型的食物、玩具和生活物品的重量。帮助幼儿了解计重秤，并和他们一起发现该如何使用它。幼儿同时也对烹饪和烘焙有浓厚的兴趣。所以老师们还应和幼儿一起烘焙蛋糕，让他们独自辨别各种材料。例如：给他们一份已写好的食谱，食谱上显示了所需食材的数量，让幼儿用电子计重秤称重量，并让他们自己按量配食材。



### 给家长的实用小贴士：

“河马比重量”是一款适合全家人玩的游戏。大河马和小河马都让幼儿着迷。那么去动物园探险如何？一起观察河马，让幼儿找出河马更多的特点以及河马的生活方式。一起去购物，让幼儿称水果和蔬菜的重量。将不同水果的重量进行比较。一起去市场也是一个非常有意思的体验。





beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich - Heine - Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)

© beleduc 2014



**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。