

# BIRDY

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

22820



beleduc

## Das Spiel fördert:

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



**Künstlerische Bildung: Erkennen & Benennen von Farben**  
Art Education: Recognizing & naming colours  
Formation artistique: Reconnaissance et identification des couleurs  
Desarrollo artístico: Reconocer y nombrar colores  
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van kleuren  
Educazione artistica: Riconoscimento e denominazione dei colori  
艺术和创新能力发展: 识别和命名颜色



**Mathematische Bildung: Zuordnen von Farben und Karten**  
Mathematical Education: Matching colours and cards  
Formation mathématique: Organisation des couleurs et des cartes  
Desarrollo matemático: Asociar colores con cartas  
Rekenkundige ontwikkeling: Indelen van kleuren en kaarten  
Educazione matematica: Ordinamento dei colori e delle carte  
数学教育: 匹配颜色和卡片



**Sprachliche Bildung: Kommunikation über Vögel und das Spielgeschehen**  
Linguistic Education: Communicating about birds and the events of the game  
Formation linguistique: Communication autour des oiseaux et du jeu  
Desarrollo del lenguaje: Hablar sobre los pájaros y el transcurso del juego  
Taalkundige ontwikkeling: Communicatie via vogels en het spelverloop  
Educazione linguistica: Comunicazione sugli uccelli e sulla scena del gioco  
社会教育: 讨论鸟类和游戏规则

---

## Spielinformationen:

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

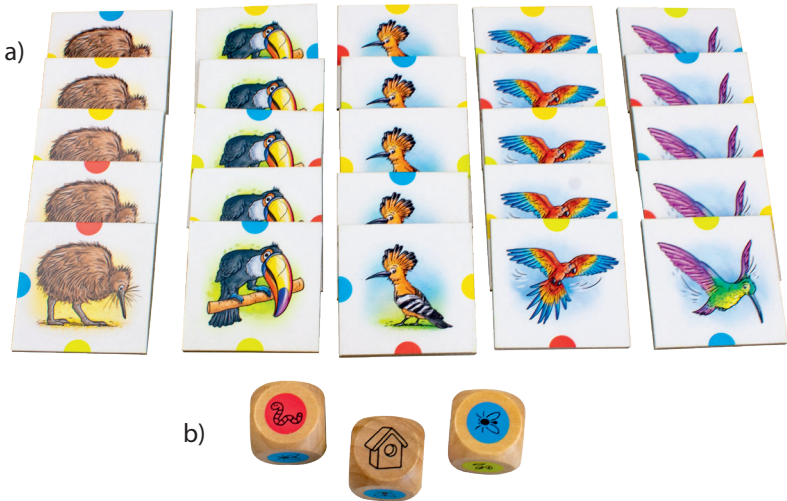


# BIRDY



## Inhalt

- a) 25 Vogelkarten
- b) 3 Würfel



## Contents

- a) 25 bird cards
- b) 3 dice



## Contenu

- a) 25 cartes oiseaux
- b) 3 dés



## Contenido

- a) 25 cartas de pájaros
- b) 3 dados



## Inhoud

- a) 25 vogelkaarten
- b) 3 dobbelstenen



## Contenuto

- a) 25 carte con raffigurati gli uccelli
- b) 3 dadi



## 游戏配件

- a) 25 张鸟牌
- b) 3 个骰子

## Autor

Thilo Hutzler wurde 1964 in Nürnberg geboren und studierte Germanistik, Geschichte, Soziologie und Politikwissenschaft in Erlangen. Heute lebt der Autor mit seiner Frau Andrea und seinen beiden Söhnen Christian und Tobias in Kaisheim bei Donauwörth. Thilo Hutzler unterrichtet an einer Mädchenrealschule die Fächer Deutsch, Sozialkunde und Geschichte. Bisher sind rund 50 seiner Spielideen bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht worden.



## Author

Thilo Hutzler was born in 1964 in Nuremberg and studied German philology, history, sociology and political science in Erlangen. Today the author lives with his wife Andrea and his two sons Christian and Tobias in Kaisheim near Donauwörth. Thilo Hutzler teaches German, social sciences and history subjects at a junior high school. About 50 of his game ideas have already been published by different editors.

## Auteur

Thilo Hutzler est né en 1964 à Nuremberg et a étudié l'allemand, l'histoire, la sociologie et la science politique à Erlangen. Aujourd'hui l'auteur vit avec son épouse Andrea et ses deux fils Christian et Tobias à Kaisheim près de Donauwörth. Thilo Hutzler enseigne à l'école s econdaire de filles l'histoire, sociales sciences et l'allemand. Jusqu'à présent, environ 50 de ses idées de jeu pour divers éditeurs ont été publiées.

## Autor

Thilo Hutzler nació el año 1964 en Nuremberg y estudió alemán, historia, sociología y ciencias políticas en Erlangen. Hoy el autor vive con su esposa Andrea y sus dos hijos Christian y Tobias en Kaisheim de Donauwörth. Thilo Hutzler enseña en la escuela secundaria de niñas las asignaturas de alemán, ciencias sociales e historia. Hasta el momento varias editoriales han publicado cerca de 50 de sus ideas de juegos.

## Auteur

Thilo Hutzler werd in 1964 in Nürnberg geboren en studeerde germanistiek, geschiedenis, sociologie en politicologie in Erlangen. Tegenwoordig woont de schrijver met zijn vrouw Andrea en zijn beide zonen Christian en Tobias in Kaisheim in de buurt van Donauwörth. Thilo Hutzler onderwijst op een middelbare meisjesschool de vakken Duits, sociale klant en geschiedenis. Tot heden zijn er ongeveer 50 spelideeën bij verschillende uitgeverij uitgebracht.

## Autore

Thilo Hutzler vè nato nel 1964 a Norimberga e ha studiato Germanistica, Storia, Sociologia e Scienze politiche a Erlangen. Oggi l'autore vive con la moglie Andrea e i suoi due figli Christian e Tobias a Kaisheim, Donauwörth. Thilo Hutzler insegna Tedesco, Sociali e Storia alla scuola secondaria per ragazze. Finora sono state pubblicate circa 50 delle sue idee di gioco per vari editori.

## 游戏作者

Thilo Hutzler于1964年出生于纽伦堡。在埃尔兰根学习德国哲学、历史学、社会学和政治学。如今与他的妻子Andrea,两个儿子Christian和Tobias一起生活在Kaisheim,靠近Donauwörth。Thilo Hutzler在一所高中教学德语、社会科学和历史的科目。他近50个游戏创意已经被不同的品牌所用



## Illustration

Stefan Lohr, geboren 1972, studierte Kommunikationsdesign an der Fachhochschule in Stuttgart und ist seitdem freiberuflicher Illustrator und Grafik-Designer. Seit 1999 zeichnet er erfolgreich für viele renommierte Kinder- und Jugendbuchverlage, Firmen und Werbeagenturen. Heute lebt und arbeitet er in Ravensburg.



## Illustration

Stefan Lohr, born in 1972, studied communications design at the University of Applied Sciences in Stuttgart, and has worked as a freelance illustrator and graphic designer since then. Since 1999 he has been drawing successfully for many renowned publishers of literature for children and young adults, companies and advertising agencies. He lives and works in Ravensburg.



## Illustration

Stefan Lohr, né en 1972, a étudié à l'école supérieure de design de communication de Stuttgart et est depuis illustrateur et designer graphique indépendant. Depuis 1999, il dessine, avec succès, pour de nombreuses maisons d'édition pour les enfants et la jeunesse ainsi que pour des entreprises et des agences de publicité renommées. Aujourd'hui, il vit et travaille à Ravensbourg.



## Ilustración

Stefan Lohr nació en el año 1972 y estudió Diseño de comunicación en la escuela técnica superior de Stuttgart; desde entonces, trabaja como ilustrador y diseñador gráfico. Desde el año 1999 realiza ilustraciones para gran cantidad de editoriales de literatura infantil y juvenil, empresas y agencias de publicidad. En la actualidad, trabaja y reside en Ravensburg (Alemania).



## Illustratie

Stefan Lohr, geboren in 1972, studeerde communicatiedesign aan de hogeschool in Stuttgart en is sindsdien freelance illustrator en grafisch ontwerper. Sinds 1999 tekent hij met succes voor een groot aantal gerenommeerde uitgeverijen van kinder- en jeugdboeken, bedrijven en reclamebureaus. Momenteel woont en werkt hij in Ravensburg.



## Illustrazione

Stefan Lohr, nato nel 1972, ha studiato design della comunicazione presso l'Università di Scienze Applicate di Stoccarda ed è un illustratore e grafico freelance. Dal 1999 gestisce la grafica per diversi editori di libri per bambini e ragazzi, aziende e agenzie pubblicitarie. Attualmente vive e lavora a Ravensburg.



## 游戏设计

Stefan Lohr, 出生于1972年, 毕业于斯图加特应用技术大学的通信设计专业。1999年起, 他开始从事自由插画师和平面设计师的工作。自那时起, 他为许多知名的儿童和青少年文学出版商、公司和广告公司绘制了非常多的插画, 收到了很好的效果。目前, 他在拉斯芬堡生活和工作。



# 22820 Birdy

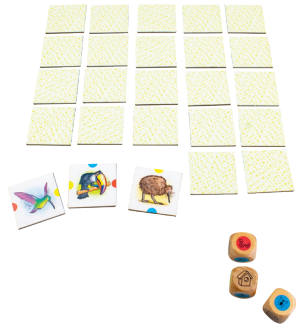
Birdy beinhaltet zwei ganz unterschiedliche Spielvarianten. Egal ob Farben zugeordnet und Vögel gesammelt oder Vogelkarten an bereits vorhanden angelegt werden – beide Spielvarianten versprechen unglaublich viel Spaß und fördern das Zuordnungsvermögen der Kinder.

## Spiel 1: Vögel füttern

### Spielvorbereitung

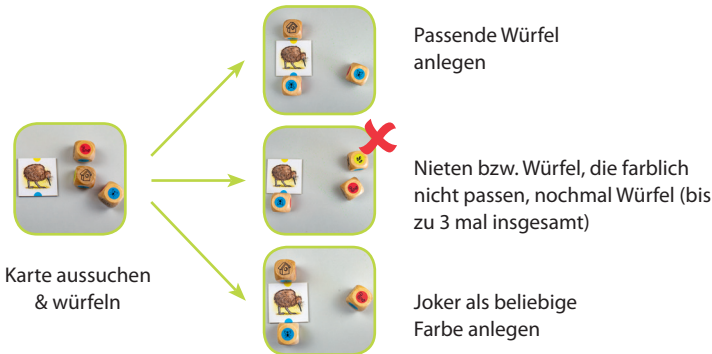
Zurzeit finden die Vögel nichts zu fressen in ihrer Umgebung und sind daher auf menschliche Hilfe angewiesen. Locke die Vögel mit Essen an, damit sie nicht hungern müssen. Die 25 Vogelkarten werden gut durchgemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt. 3 beliebige Karten werden für alle Mitspieler sichtbar aufgedeckt und die Würfel werden bereitgelegt.

- Vogelkarten durchmischen und verdeckt verteilen
- 3 Karten aufdecken
- Würfel bereitlegen



### Spielverlauf

Der Spieler, der als erstes ein Vogelhäuschen würfelt, beginnt. Er sucht sich nun eine der 3 offen liegenden Karten aus und versucht den ausgewählten Vogel anzulocken, indem er die passenden Farben würfelt. Insgesamt darf der Spieler 3-mal würfeln und jedes Mal den/die passenden Würfel anlegen – mit den verbliebenen Würfeln wird weiter gewürfelt. Das abgebildete Vogelhäuschen dient als Joker und ist für jede Farbe einsetzbar. Das X auf dem Würfel ist eine Niete und kann nirgendwo angelegt werden. Gelingt es dem Spieler nach (maximal) dreimaligem Würfeln alle Farben abzudecken, darf die Karte behalten werden – gelingt es ihm nicht, muss er die Karte wieder zurücklegen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Ziel des Spiels ist es, 3 gleiche Vögel anzulocken.



### Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 3 gleiche Vögel angelockt hat. Dieser Spieler gewinnt die Runde. Schafft das kein Spieler, gewinnt derjenige, der die meisten Vögel gesammelt hat.

### Variante

Die Idee des Spiels bleibt dieselbe, wie oben beschrieben. Das Ziel des Spiels ist diesmal jedoch, von jeder Sorte einen Vogel anzulocken. Wem das am schnellsten gelingt, gewinnt das Spiel.

## Spiel 2: Vogel-Domino

### Spielvorbereitung

Kannst du alle Vögel an der langen Vogelkette anlegen? Versuche als erster Spieler alle deine Vögel an die lange Reihe anzufügen. Die 25 Vogelkarten werden gut durchgemischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt – eine Karte wird in der Mitte aufgedeckt und ein Würfel wird bereitgelegt. Jeder Spieler erhält nun 4 Vogelkarten zum Spielen.

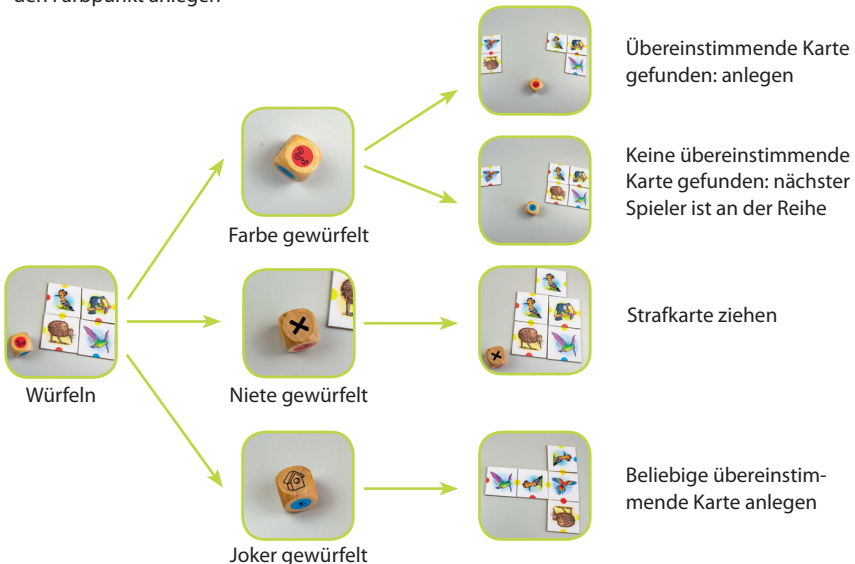


- Vogelkarten durchmischen und verdeckt verteilen
- Eine Karte aufdecken
- Würfel bereitlegen
- Pro Spieler 4 Karten nehmen

### Spielverlauf

Der Spieler, der als erstes ein Vogelhäuschen würfelt, beginnt. Er würfelt mit dem Farbwürfel und es entstehen folgende Möglichkeiten:

- Farbe gewürfelt: Die gewürfelte Farbe stimmt mit einem „freier Farbpunkt“ der Karte in der Mitte überein und auch eine deiner Vogelkarten zeigt die Farbe – sehr gut, die Vogelkarte kann angelegt werden
- Farbe gewürfelt: Die gewürfelte Farbe ist nicht als „freier Farbpunkt“ zu erkennen bzw. du hast keine Vogelkarte, die die Farbe zeigt – schade, der nächste Spieler ist an der Reihe
- Niete gewürfelt: Du musst eine „Strafkarte“ aufnehmen
- Joker gewürfelt: Du kannst eine beliebige Karte von dir an einen freien und übereinstimmenden Farbpunkt anlegen



### Spielende

Derjenige, der als Erster alle seine Vogelkarten anlegen konnte, gewinnt das Spiel.



## Tipps für Erzieher/-innen



Vogelkunde (Alter: 5+)

Sprechen Sie mit den Kindern über die verschiedenen Vogelarten, die auf den Karten zu sehen sind (Tukan, Ara, Wiedehopf, Kiwi, Kolibri). Kennen die Kinder diese Vögel, wenn ja, woher? Informieren Sie sich gemeinsam mit den Kindern über verschiedene Vogelarten – vor allem solche, die in unmittelbarer Nähe vorkommen.

---



Bunte Vögel (Alter: 3+)

Suchen Sie verschiedene Materialien im Kindergarten zusammen (Papier, Watte, Federn, Glitzersteine...) Lassen Sie die Kinder kreative Vögel gestalten, die Sie als Gruppendekoration nutzen können.

---



Spaziergang (Alter: 4+)

Machen Sie mit den Kindern einen Spaziergang – am besten durch einen Wald. Welche Vögel können entdeckt werden? Versuchen Sie gemeinsam die Vogelstimmen nachzuahmen.

## Tipps für Eltern

Gehen Sie mit den Kindern nach draußen und entdecken gemeinsam Vögel in der Umgebung. Welche Vogelarten leben in unmittelbarer Nähe zu Ihrem Wohnort? Was fressen diese Vögel am liebsten, wo nisten sie und fliegen die Vögel zu verschiedenen Jahreszeiten an einen anderen Ort? Versuchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Antworten auf diese Fragen zu finden.



# 22820 Birdy

Birdy can be played in two very different ways. Whether it involves matching colours and collecting birds or putting down bird cards on ones that have already been set out – both game variants promise loads of fun and develop children’s matching abilities.

## Game 1: Feeding the birds

### Game preparation

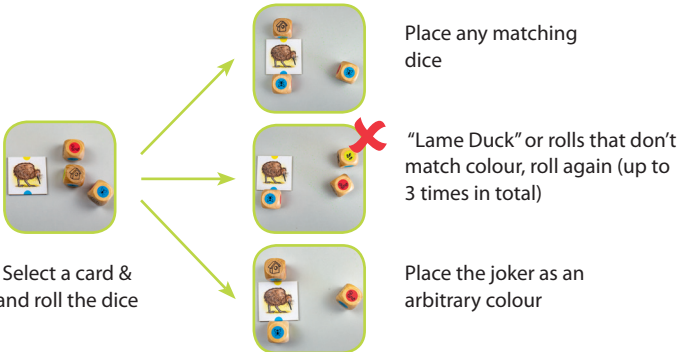
At the moment the birds can’t find anything to eat around them and need help from humans. Attract the birds with food so that they don’t have to go hungry. The 25 bird cards are shuffled and then spread out on the table face down. Three arbitrary cards are left face up so they are visible to all players, and the dice are placed nearby.



- Shuffle the bird cards and place them face down
- 3 cards are turned face up
- Place dice nearby

### How to play

The first player to roll a birdhouse starts. He then chooses one of the 3 face-up cards and tries to attract the selected bird by rolling the matching colours. The player has a total of 3 attempts, and can set aside any matching dice with each attempt – and continue to roll the dice/die the remaining times. The picture of a birdhouse functions as a joker and can stand for any colour. The X on the die is a „Lame Duck“, and can’t be placed anywhere. If the player manages to cover all colours after rolling the dice (a maximum of) three times, he can keep the card – otherwise, he has to put the card back. It is then the next player’s turn. If the previous player was able to collect a bird, then a new card is turned face up, so that there are 3 cards face up again. The object of the game is to attract 3 of the same kind of bird.



### End of the game

The game ends when one player has attracted 3 of the same birds. That player wins the round. If none of the players succeeds, the one who has collected the most birds wins.

### Variation

The idea of the game remains the same as described above. But this time, the object of the game is to attract one bird of each kind. The first player to do that wins.



## Game 2: Bird dominoes

### Game preparation

Can you link all of the birds onto the long chain of birds? Try to be the first player to attach all of your birds to the long row of birds. The 25 bird cards are shuffled thoroughly and spread out face down on the table – one card in the middle is turned face up, and one die is placed nearby. Then each player is given 4 bird cards to start with.

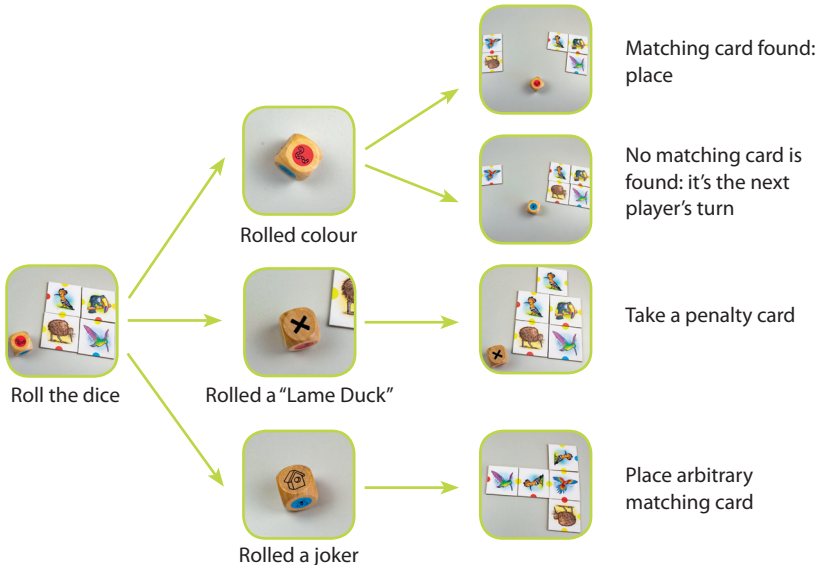


- Shuffle the bird cards and place them face down
- Turn one card face up
- Place dice nearby
- Take 4 cards per player

### How to play

The first player to roll a birdhouse starts. The first player to roll a birdhouse starts. He rolls with one die, and there are the following possibilities:

- Rolls a colour: The colour that is rolled matches a “free colour point” on the card in the middle and one of the bird cards that the active player has shows the same colour – very good, the bird card can be placed
- Rolls a colour: The colour that is rolled is not a “free colour point” or the active player doesn’t have a bird card that shows the colour – too bad, it’s the next player’s turn
- Rolls a “Lame Duck”: The active player draws a “penalty card”
- Rolls a joker: The active player can place an arbitrary card on a free and matching colour point



### End of the game

The player who is first to place all of his bird cards wins the game.



## Tips for Educators



Learning about birds (Ages: 5+)

Talk with the children about the different kinds of birds shown on the cards (toucan, parrot, hoopoe, kiwi, hummingbird). Do the children know these birds, and if so – from where? Find out about the different types of birds together with the children – especially ones that are native to where you live.

---



Colourful birds (Ages: 3+)

Gather different kinds of materials in the kindergarten (paper, cotton balls, feathers, glittery stones...) Have the children design creative birds that they can use as decoration.

---



Taking a walk (Ages: 4+)

Take a walk with the children – ideally through a forest. What birds can you find? Try to imitate the bird calls together.

## Tips for parents

Go outside with your child and discover birds in your neighbourhood together. What types of birds live in your immediate vicinity? What do these birds like to eat, where do they nest, and do they migrate somewhere in the different seasons? Try to find answers to these questions together with your child.



## 22820 Birdy

Birdy propose deux variantes de jeu complètement différentes. Qu'il s'agisse de tri des couleurs et d'association d'oiseaux ou encore d'associer des cartes oiseaux à celles posées sur la table, ces deux variantes de jeu sont extrêmement amusantes et stimulent la capacité d'association des enfants.

### Jeu 1 : Nourrir les oiseaux

#### Préparation du jeu

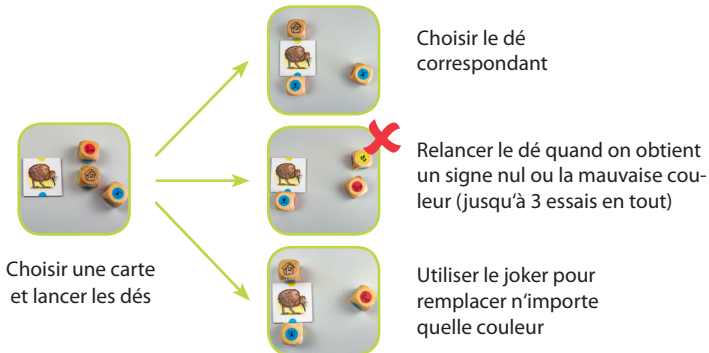
En ce moment, les oiseaux ne trouvent pas à manger dans leur environnement et dépendent donc de l'aide des humains. Attire les oiseaux avec de la nourriture, pour qu'ils ne meurent pas de faim. On mélange bien les 25 cartes oiseaux et on les répartit sur la table face cachée. On retourne 3 cartes et on met les dés sur la table.

- Mélanger les cartes oiseaux et les répartir face cachée
- Retourner 3 cartes
- Préparer les dés



#### Déroulement du jeu

Le premier joueur qui obtient une petite maison pour oiseaux avec le dé, commence. Il choisit l'une des 3 cartes face retournée et essaie d'attirer l'oiseau choisi en obtenant la bonne couleur avec le dé. Le joueur peut lancer le dé 3 fois en tout et utiliser à chaque fois le(s) dé(s) correspondants : on continue à lancer les dés restants. L'image de la petite maison pour oiseaux sert de joker et peut représenter n'importe quelle couleur. Le X sur le dé est un signe nul qui peut être utilisé n'importe où. Si le joueur parvient après trois lancers de dés (maximum) à couvrir toutes les couleurs, il peut garder la carte. Sinon, il doit reposer la carte. C'est ensuite le tour du joueur suivant. Si le joueur précédent a gagné un oiseau, on retourne une nouvelle carte, afin que 3 cartes soient de nouveau retournées. Le but du jeu est d'attirer 3 oiseaux identiques.



#### Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur a attiré 3 oiseaux identiques. Le joueur remporte la partie. Si aucun joueur n'y parvient, c'est celui qui a rassemblé le plus d'oiseaux qui a gagné.

#### Variante

Le principe du jeu reste le même que décrit ci-dessus. Le but du jeu ici est cependant d'attirer un oiseau de chaque sorte. Le joueur le plus rapide remporte la partie.

## Jeu 2 : Domino-oiseaux

### Préparation du jeu

Peux-tu faire une longue chaîne avec tous les oiseaux ? En tant que premier joueur, essaie d'ajouter tous tes oiseaux à la grande chaîne. On mélange bien les 25 cartes oiseaux et on les répartit sur la table face cachée. On retourne une carte au milieu et on prépare un dé. Chaque joueur reçoit 4 cartes oiseaux à jouer.

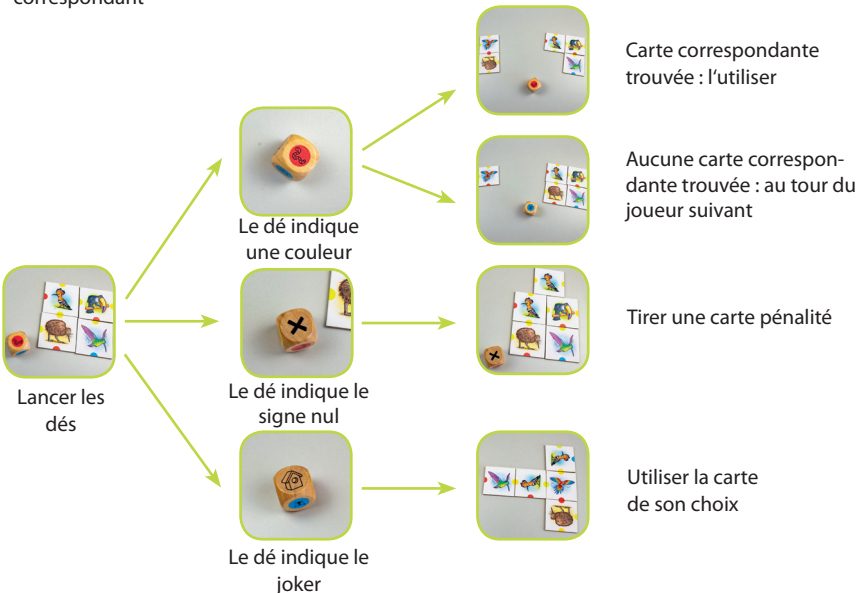


- Mélanger les cartes oiseaux et les répartir face cachée
- Retourner une carte
- Préparer les dés
- Prendre 4 cartes par joueur

### Déroulement du jeu

Le premier joueur qui obtient une petite maison pour oiseaux avec le dé, commence. Il lance un dé, ce qui entraîne les possibilités suivantes :

- Le dé indique une couleur : La couleur indiquée par le dé correspond à un « point de couleur libre » de la carte du milieu et une carte oiseau du joueur actif indique également cette couleur. Très bien, on peut utiliser la carte oiseau
- Le dé indique une couleur : La couleur indiquée par le dé ne correspond pas à un «point de couleur libre» ou bien le joueur actif ne possède pas de carte correspondant à cette couleur. Dommage, c'est le tour du joueur suivant.
- Le dé indique le signe nul : Le joueur actif prend une «carte de pénalité»
- Le dé indique le joker : Le joueur actif peut associer la carte de son choix à un point de couleur correspondant



### Fin du jeu

Le premier joueur à avoir placé toutes ses cartes remporte la partie.



## Conseils pour les éducateurs



Secrets d'oiseaux (âge : 5+)

Discutez avec les enfants des différentes espèces d'oiseaux visibles sur les cartes (toucan, perroquet, huppe, kiwi, colibri). Les enfants ont-ils entendu parler de ces oiseaux, et si oui, où ? Renseignez-vous avec les enfants sur les différentes espèces d'oiseaux, surtout sur celles qui existent dans leur environnement immédiat.

---



Oiseaux colorés (âge : 3+)

Recherchez ensemble différents matériaux dans le jardin d'enfants (papier, ouate, plumes, pierres brillantes). Demandez aux enfants de créer des oiseaux colorés qu'ils pourront utiliser comme décoration.

---



Promenade (âge : 4+)

Faites une promenade avec les enfants, si possible dans un bois. Quels oiseaux peut-on découvrir ? Essayer d'imiter les chants d'oiseaux.

## Conseils pour les parents

Sortez avec les enfants et découvrez ensemble les oiseaux dans le voisinage. Quelles espèces d'oiseaux vivent dans l'environnement immédiat de votre maison ? Qu'est-ce que préfèrent manger les oiseaux, où nichent-ils et certains oiseaux volent-ils vers d'autres endroits à certaines périodes de l'année ? Essayez de répondre à ces questions avec vos enfants.

# 22820 Birdy

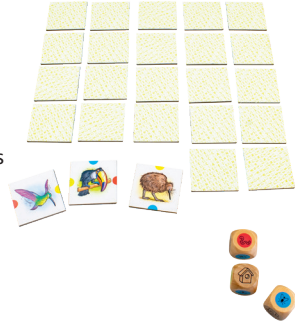
Birdy incluye dos variantes de juego completamente distintas. Ya se trate de asociar colores y conseguir pájaros o colocar cartas de pájaros junto a otras que ya estaban sobre la mesa: las dos variantes de juego prometen muchísima diversión y promueven la capacidad de asociación de los niños.

## Juego 1: Dar de comer a los pájaros

### Preparación del juego

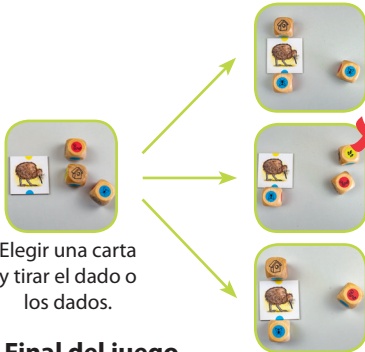
Los pájaros no encuentran nada para comer en su entorno; por ello, necesitan la ayuda de personas. Atrae a los pájaros con comida, de manera que no tengan que pasar hambre. Las 25 cartas de pájaros se colocan sobre la mesa bien barajadas y boca abajo. Se destapan tres cartas para que las vean todos los jugadores y se dejan los dados sobre la mesa.

- Barajar las cartas de pájaros y colocarlas boca abajo
- Destapar tres cartas
- Colocar los dados sobre la mesa



### Funcionamiento del juego

Empieza el jugador al que le salga primero la casita de pájaro. A continuación, elige una de las tres cartas que están boca arriba e intenta atraer al pájaro elegido; para ello, deberán salir los colores correctos en los dados. El jugador podrá lanzar tres veces en total, y cada vez que lo haga deberá obtener el dado o los dados correctos: se seguirán tirando los dados que no se hayan usado. La casita de pájaro, mostrada en las imágenes, sirve de comodín y puede usarse para cualquier color. La X del dado no tiene efecto alguno y no puede colocarse en ningún lugar. Si al jugador le salen todos los colores después de tirar los dados un máximo de tres veces, podrá quedarse con la carta; si no le salen todos los colores, deberá volver a colocar la carta sobre la mesa. A continuación, pasa el turno al siguiente jugador. Si el jugador anterior consiguió un pájaro, se descubre una nueva carta, de manera que volverán a haber tres cartas boca arriba. El objetivo del juego consiste en atraer tres pájaros iguales.



Colocar en la mesa el dado que tenga la cara del color correcto.

Volver a tirar el dado o los dados con la X o cara de color incorrecto (hasta un total de tres veces).

Colocar el comodín junto al color que se quiera.

### Final del juego

El juego termina en cuanto un jugador haya atraído a tres pájaros; este jugador habrá ganado la ronda. Si ningún jugador consigue los tres pájaros, habrá ganado el que más pájaros haya obtenido.

### Variante

La idea del juego es la misma, tal y como se ha descrito anteriormente; sin embargo, en esta ocasión el objetivo del juego consiste en atraer un pájaro de cada tipo. El jugador que antes consiga el objetivo habrá ganado el juego.w



## Juego 2: Dominó de pájaros

### Preparación del juego

¿Puedes colocar todos los pájaros en la larga fila de pájaros? Intenta ser el primero en añadir todos tus pájaros a la larga fila. Las 25 cartas de pájaros se colocan sobre la mesa bien barajadas y boca abajo; por otro lado, se pone una carta boca arriba en el centro y se colocan los dados sobre la mesa. A continuación, cada jugador recibirá cuatro cartas de pájaros.



- Barajar las cartas de pájaros y colocarlas boca abajo.
- Poner una carta boca arriba.
- Colocar los dados sobre la mesa.
- Cada jugador tomará cuatro cartas.

### Funcionamiento del juego

Empieza el jugador al que le salga primero la casita de pájaro; tirará uno de los dados, obteniendo uno de los siguientes resultados:

- Cara con color: el color obtenido coincide con uno de los «puntos de color libres» de la carta colocada en el centro y, asimismo, una carta de pájaro del jugador que está en su turno muestra dicho color; el resultado es muy bueno, ya que podrá colocarse la carta de pájaro.
- Cara con color: el color obtenido no coincide con ninguno de los «puntos de color libres» o el jugador que está en su turno no tiene ninguna carta de pájaro que muestre dicho color; una lástima, ya que le toca al siguiente jugador.
- Cara con X: el jugador que está en su turno toma una «carta de castigo».
- Cara con comodín: el jugador que está en su turno puede colocar la carta que quiera junto a un punto de color libre que coincida.



### Final del juego

El jugador que ponga primero todas sus cartas de pájaros habrá ganado el juego.





## Consejos para educadores



Información sobre los pájaros (edad: 5+)

Hable con los niños sobre los distintos tipos de pájaros que se ven en las cartas (tucán, loro, abubilla, kiwi y colibrí). ¿Los niños conocen estos pájaros? Si es así, pregúnteles de dónde los conocen. Infórmese junto con los niños sobre los distintos tipos de pájaros (en particular, aquellos que se encuentren cercanos)

---



Pájaros de colores (edad: 3+)

Busque y reúna distintos materiales de la guardería (papel, algodón, plumas, piedras brillantes, etc.). Deje que los niños apliquen la creatividad para diseñar pájaros que puedan usar como decoración de la clase.

---



Paseo (edad: 4+)

Dé un paseo con los niños (por un bosque si es posible). ¿Qué pájaros ven? Intenten imitar juntos los cantos de los pájaros.

## Consejos para los padres

Vaya con los niños afuera y descubran juntos los pájaros del entorno. ¿Qué tipo de pájaros habitan cerca de donde ustedes viven? ¿Cuál es la comida preferida de los pájaros? ¿Dónde anidan? ¿Vuelan los pájaros a otros lugares en función de las estaciones? Intenten responder a estas preguntas con sus hijos.



## 22820 Birdy

Birdy bevat twee heel verschillende spelvarianten. Het maakt niet uit of er kleuren worden toegevoegd, vogels worden verzameld of vogelkaarten aan andere kaarten worden aangelegd – beide spelvarianten beloven ongelofelijk veel plezier en bevorderen het vermogen tot indelen van het kind.

### Spel 1: Vogels voeren

#### Spelvoorbereiding

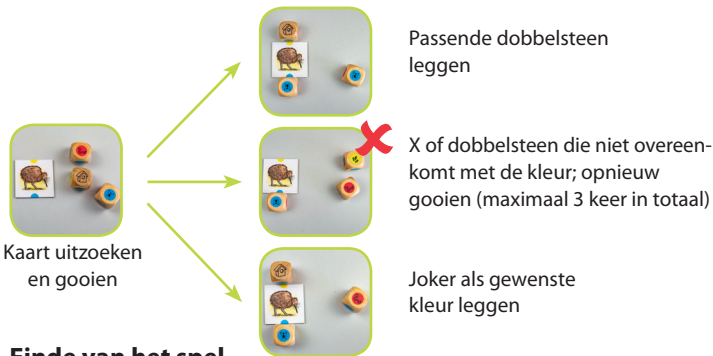
Op dit moment kunnen de vogels niets te eten vinden in hun omgeving en daarom zijn ze afhankelijk van menselijke hulp. Lok de vogels met voedsel zodat ze niet verhongeren. De 25 vogelkaarten worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden op tafel verspreid. Er worden drie willekeurige kaarten voor alle spelers zichtbaar open gelegd en de dobbelstenen worden klaargelegd.



- Schud de vogelkaarten en verdeel ze met de afbeelding naar beneden
- Leg 3 kaarten open
- Leg de dobbelstenen klaar

#### Speelwijze

De eerste speler die een vogelhuisje gooit, begint. Hij pakt nu één van de 3 kaarten met de afbeelding naar boven en probeert de geselecteerde vogel te lokken door de juiste kleuren te gooien. In totaal mag de speler 3 keer gooien en telkens de juiste dobbelsteen/dobbelstenen leggen – met de resterende dobbelstenen wordt weer gegooid. Het afgebeelde vogelhuisje dient als joker en kan voor elke kleur worden gebruikt. De X op de dobbelsteen kan nergens worden geplaatst. Als de speler erin slaagt na maximaal drie keer gooien alle kleuren af te dekken, dan mag de kaart worden bewaard; als het niet lukt, moet hij de kaart teruggeven. Hierna is de volgende speler aan de beurt. Als de vorige speler een vogel kon pakken, wordt er een nieuwe kaart open gelegd zodat er weer 3 kaarten zichtbaar zijn. Het doel van het spel is 3 dezelfde vogels te lokken.



#### Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler 3 dezelfde vogels heeft gelokt. Deze speler wint de ronde. Als geen van de spelers erin slaagt, wint degene die de meest vogels heeft verzameld.

#### Spelvariant

Het idee van het spel blijft hetzelfde zoals hierboven beschreven. Het doel van het spel is deze keer echter om van elke soort een vogel te lokken. De speler die hier het snelste in slaagt, wint het spel.

## Spel 2: Vogel-domino

### Spelvoorbereiding

Kun je alle vogels in de lange vogelrij leggen? Probeer als eerste al je vogels in de lange rij te leggen. De 25 vogelkaarten worden goed geschud en met de afbeelding naar beneden op tafel verspreid – een kaart in het midden wordt open gelegd en er wordt een dobbelsteen klaargelegd. Elke speler krijgt nu 4 vogelkaarten om te spelen.

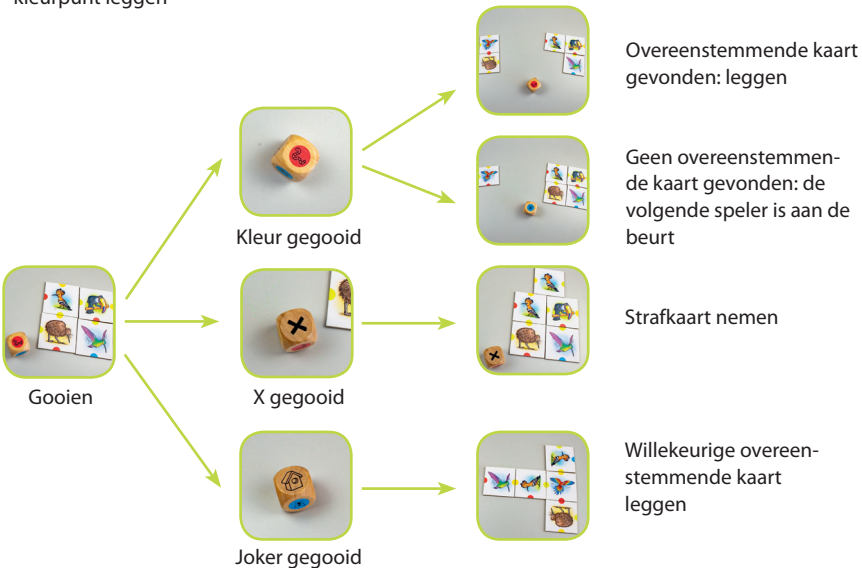


- Schud de vogelkaarten en verdeel ze met de afbeelding naar beneden
- Leg een kaart open
- Leg de dobbelstenen klaar
- Neem 4 kaarten per speler

### Speelwijze

De eerste speler die een vogelhuisje gooit, begint. Hij gooit één van de dobbelstenen en de volgende mogelijkheden ontstaan:

- Kleur gegoid: De gegooide kleur komt overeen met een „vrij kleurpunt“ van de kaart in het midden en ook een vogelkaart van de actieve speler heeft de kleur – heel goed, de vogelkaart mag worden geplaatst
- Kleur gegoid: De gegooide kleur kan niet als „vrij kleurpunt“ worden herkend of de actieve speler heeft geen vogelkaart met de kleur – jammer, de volgende speler is aan de beurt
- X gegoid: De actieve speler neemt een „strafkaart“
- Joker gegoid: De actieve speler kan een willekeurige kaart aan een vrij en overeenkomend kleurpunt leggen



### Einde van het spel

De speler die als eerste al zijn vogelkaarten heeft kunnen leggen, wint het spel.



## Tips voor leerkrachten



Vogelkunde (leeftijd: 5+)

Praat met de kinderen over de verschillende soorten vogels die op de kaarten te zien zijn (toekan, papegaai, hop, kiwi, kolibrie). Kennen de kinderen deze vogels, en zo ja, van waar? Ontdek samen met de kinderen verschillende soorten vogels, vooral de vogels die in de directe omgeving voorkomen.

---



Gekleurde vogels (leeftijd: 3+)

Zoek verschillende materialen in de kinderkamer (papier, watten, veren, glittersteentjes...). Laat de kinderen creatieve vogels ontwerpen die ze als groepsdecoratie kunnen gebruiken.

---



Wandeling (leeftijd: 4+)

Maak een wandeling met de kinderen, bij voorkeur in het bos. Welke vogels kunnen ze ontdekken? Probeer samen de vogelgeluiden na te bootsen.

## Tips voor ouders

Ga samen met de kinderen naar buiten en ontdek samen vogels in de omgeving. Welke vogelsoorten leven in de directe omgeving van uw woonplaats? Wat eten deze vogels het liefst, waar nestelen ze en vliegen de vogels in de verschillende seizoenen naar andere plaatsen? Probeer om samen met uw kind antwoorden op deze vragen te vinden.

# 22820 Birdy

Birdy include due varianti di gioco molto diverse tra loro. Non importa se si devono far corrispondere i colori per collezionare gli uccelli o far combaciare le proprie carte con quelle sul tavolo di gioco; entrambe le varianti garantiscono il massimo divertimento e favoriscono lo sviluppo delle capacità di associazione del bambino.

## **Gioco 1: Nutrire gli uccelli** **Preparazione del gioco**

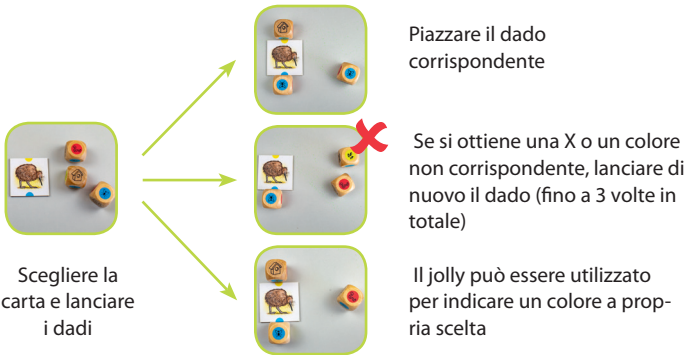
Attualmente gli uccelli non trovano nulla da mangiare nel loro ambiente naturale e dipendono quindi dall'aiuto umano. Attira gli uccelli con il cibo, in modo da non farli morire di fame. Le 25 carte con raffigurati gli uccelli vengono mescolate per bene e disposte coperte sul tavolo. Tre carte a scelta vengono scoperte e mostrate a tutti i giocatori, mentre si dispongono i dadi sul tavolo.



- Mescolare le carte e distribuirle a faccia in giù
- Scoprire 3 carte
- Preparare i dadi

## **Svolgimento del gioco**

Il primo giocatore che con il lancio del dado ottiene la casetta per gli uccelli, inizia la partita. Sceglie una delle 3 carte scoperte e cerca di attirare l'uccello selezionato ottenendo con il lancio dei dadi i colori indicati sulla carta. In totale il giocatore può lanciare i dadi 3 volte e ogni volta piazzare il dado del colore corrispondente a quello sulla carta, continuando a lanciare quelli rimanenti. Se dal lancio del dado si ottiene la casetta per gli uccelli, questa funge da jolly e può indicare qualsiasi colore. La X sul dado indica un lancio a vuoto e non può essere piazzata da nessuna parte. Se il giocatore riesce con un lancio (massimo) di tre dadi ad ottenere tutti i colori corrispondenti, può tenere la carta; altrimenti, dovrà ricollocarla sul tavolo da gioco. Poi è il turno del giocatore successivo. Se il giocatore precedente è riuscito a prendere la carta con raffigurato l'uccello, si scoprirà una nuova carta in modo tale da averne sempre 3 scoperte. Lo scopo del gioco è di riuscire ad attirare 3 uccelli identici.



## **Fine del gioco**

Il gioco termina quando uno dei giocatori riesce ad attirare 3 uccelli identici. Questo giocatore vince il turno. Se nessuno dei giocatori riesce nell'intento, vince colui che ha attirato più uccelli.

## **Variante**

L'idea di gioco rimane la stessa sopra descritta. Tuttavia, lo scopo del gioco questa volta è di attirare qualsiasi tipo di uccello. Chi ci riesce più rapidamente, vince la partita.



## Gioco 2: Domino con gli uccelli

### Preparazione del gioco

Riesci a mettere in fila tutte le carte con raffigurati gli uccelli? Cerca di essere il primo a inserire tutti gli uccelli nella fila. Mescolare le 25 carte con raffigurati gli uccelli e distribuirle coperte sul tavolo; quindi scoprire la carta al centro e predisporre un dado. Ciascun giocatore riceve 4 carte.

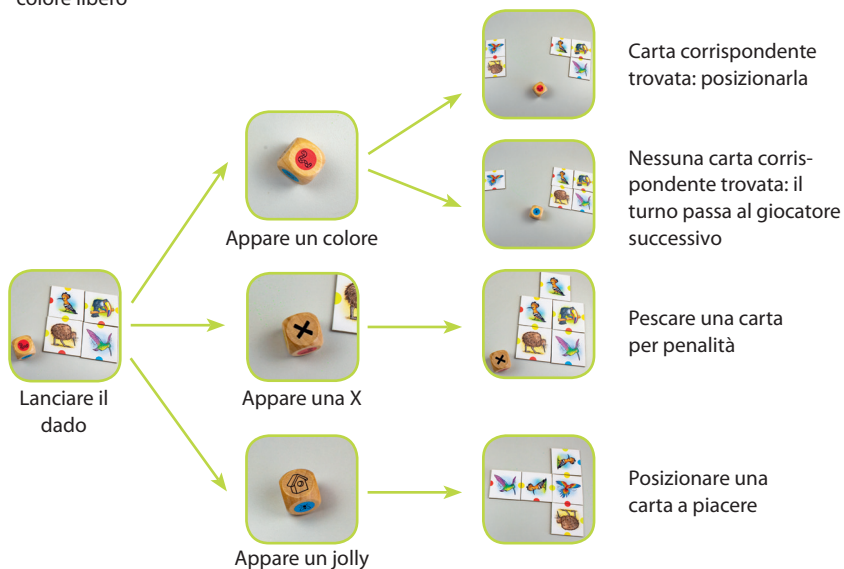


- Mescolare le carte e distribuirle a faccia in giù
- Scoprire una carta
- Preparare il dado
- Distribuire 4 carte a ciascun giocatore

### Svolgimento del gioco

Il primo giocatore che con il lancio del dado ottiene una casetta per gli uccelli, inizia la partita. Lancia uno dei dadi e si presentano le seguenti possibilità:

- ottiene un colore: Il colore ottenuto corrisponde a un „punto colore libero“ della carta al centro e anche di una delle carte in possesso del giocatore: ottimo, la carta può essere posizionata
- ottiene un colore: Il colore ottenuto non corrisponde a un „punto colore libero“ della carta al centro oppure il giocatore di turno non possiede una carta con quel colore: peccato, il turno passa al giocatore successivo.
- ottiene una X: Il giocatore di turno riceve una „carta penalità“
- ottiene un jolly: Il giocatore di turno può collegare qualsiasi carta ad una con il punto colore libero



### Fine del gioco

Il giocatore che per primo riesce a posizionare tutte le sue carte, vince la partita.



## Consigli per educatori/educatrici



Ornitologia (età: 5+)

Discutete con i bambini sulle diverse specie di uccelli che sono raffigurati sulle carte (tucano, pappagallo, upupa, kiwi, colibrì). Alcuni di loro li conoscevano già? Se sì, come? Scoprite insieme ai bambini i diversi tipi di uccelli, in particolare quelli che si trovano nell'ambiente in cui vivono.

---



Uccelli colorati (età: 3+)

Raccogliete insieme diversi materiali nella stanza (carta, cotone, piume, strass...) Chiedete ai bambini di realizzare degli uccelli di fantasia e di utilizzarli come decorazioni di gruppo.

---



Passeggiata (età: 4+)

Organizzate un'uscita insieme ai bambini, magari una passeggiata in un bosco. Quali uccelli è possibile scoprire? Provate insieme ad imitare il loro canto.

## Consigli per i genitori

Uscite fuori insieme ai bambini e scoprite insieme quali uccelli popolano l'ambiente vicino a voi. Quali specie di uccelli vivono nelle vicinanze della vostra casa? Cosa amano mangiare, dove costruiscono il proprio nido e dove migrano nelle diverse stagioni? Provate a trovare una risposta insieme a queste domande.



## 22820 Birdy

贪吃的小鸟游戏有两种完全不同的游戏玩法。一种是通过匹配颜色喂养鸟类来收集鸟牌，一种是根据鸟牌上的颜色来进行接龙。这两种玩法都可以给幼儿带来游戏乐趣并培养他们的匹配能力。

### 游戏玩法1：喂养小鸟

#### 游戏准备

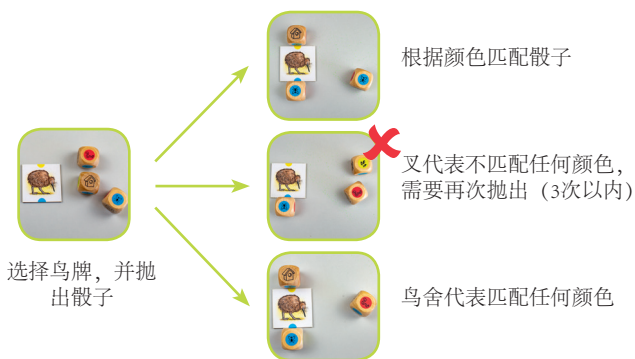
有时候，鸟类朋友在它们生活的周围找不到可以吃的食物，需要人类的帮助。给鸟类投食，喂养它们，它们就不必挨饿了。把25张鸟牌任意打乱，背面朝上平铺在游戏桌上。然后，将任意三张牌正面朝上，让所有的游戏者都可以看到，骰子放在附近。

- 打乱鸟牌、背面朝上
- 3张牌面朝上
- 骰子放在旁边



#### 游戏开始

掷到鸟舍的幼儿可以第一个开始游戏，选择3张正面鸟牌的一张来喂食。首先，抛出三颗骰子，游戏者要根据鸟牌上鸟儿需要食物的颜色来找到骰子上可以匹配的食物，鸟牌上有三种颜色，幼儿要逐一匹配。游戏者总共有3次抛骰子的机会，每次抛到可以匹配的颜色都可以将骰子留下，再抛剩余的。骰子上的除了有颜色标识还有一个“鸟舍”和一个“叉”标识。“鸟舍”在这里代表可以匹配任何颜色，也就有各种食物提供；“叉”表示这个骰子不匹配任何颜色，没有任何食物提供。如果3次内抛出的骰子颜色和鸟牌上的颜色全部匹配成功了，那么鸟儿喂饱了，幼儿就可以获得这张鸟牌，反之，幼儿就要把牌放回原位。接下来，就轮到下一名幼儿开始游戏了，如果上一名游戏者获得了鸟牌，就再翻出一张鸟牌，总之桌面上要保持3张鸟牌朝上。游戏的目的是最快地收集3张相同的鸟牌。



#### 游戏结束用带点骰子玩耍

当有一名幼儿成功收集了3张相同鸟牌时，游戏就结束了，这名幼儿获得游戏的胜利。如果所有鸟牌都分完了，但没有人有3张相同的鸟牌，那么收集鸟牌最多的幼儿获得胜利。

#### 游戏拓展

这个游戏的玩法同前面的玩法是相同的。但是在这个玩法中，获胜的标准是：谁最先收集全一只鸟的全部种类谁就获得游戏的胜利。





## 游戏玩法2：鸟牌多米诺

### 游戏准备

你可以把小鸟按照规则排成长长的一列吗？请试着成为第一个把手中的鸟牌全都放在一排上的游戏者吧。把25张扑克牌打乱后背面朝上平摊在桌面上，将其中一张反转使它正面朝上，拿出一颗骰子旁边，每名游戏者拿取4张鸟牌开始游戏。

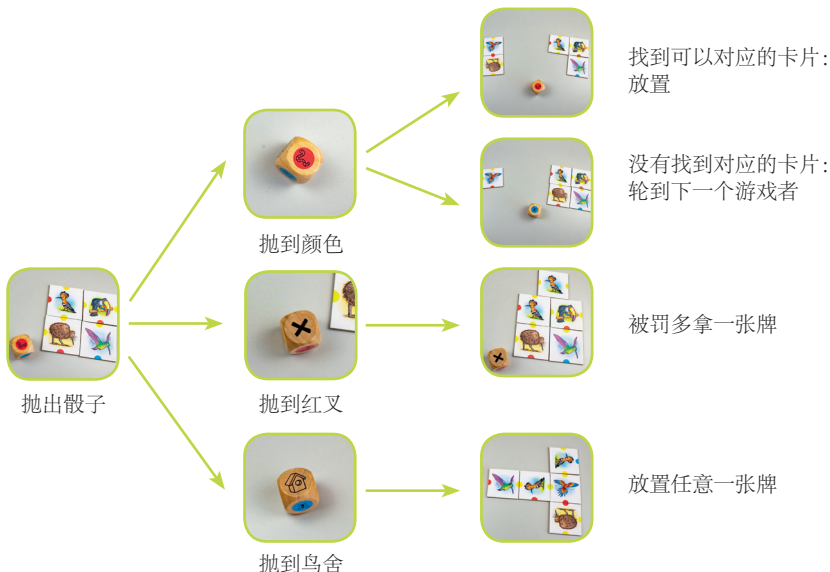


- 洗乱鸟牌，并将牌反着放
- 翻开一张牌
- 骰子放在手边
- 每个游戏者拿4张牌

### 游戏开始

掷到鸟舍的幼儿可以第一个开始游戏，抛出骰子后，有以下几种情况：

- 骰子抛到颜色：在公共鸟牌和手中鸟牌上寻找与骰子上颜色相对应的颜色。如果有，游戏者就可以把自己的牌放在颜色匹配的公共鸟牌旁边。
- 骰子抛到颜色：在公共鸟牌和手中鸟牌上寻找与骰子上颜色相对应的颜色，任一张鸟牌上没有对应颜色，游戏者都没有机会放下自己的牌，轮到下一个游戏者。
- 抛到红叉：游戏者要从桌面上翻转的公共牌中再抓取一张鸟牌。
- 抛到鸟舍：游戏者可以放任意一张鸟牌到牌序中。



### 游戏结束

第一个把手中鸟牌都放在牌序中的幼儿获得游戏的胜利。



## 给幼儿园老师贴士



关于鸟类的知识：（年龄：5+）

与孩子们谈论卡片上展示的不同种类的鸟（犀鸟、鸚鵡、戴胜鸟、几维鸟、蜂鸟）。孩子们知道这些鸟吗？从哪里知道的？和孩子一起了解不同类型的鸟，特别是那些出现在孩子生活周围的鸟类。

---



色彩斑斓的鸟类（年龄：3+）

在幼儿园收集不同种类的材料（纸、棉球、羽毛、闪光或透亮的石头……）让孩子们用这些材料设计和装饰一只创意鸟。

---



林中散步（年龄：4+）

和孩子们一起在林中散步，会发现哪些小鸟？它们是谁？一起模仿它们的叫声。

## 给家长的小建议

和孩子一起到户外，到生活环境的周边地区去寻找一些鸟类。在你住的地方有哪些鸟？这些鸟儿喜欢吃什么？它们在哪里筑巢？它们会迁徙吗？在不同的季节它们迁徙到什么地方？试着和你的孩子一起找到这些问题的答案吧。



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。

