

# FLOOPING

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



beleduc

## Das Spiel fördert:

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



**Somatische Bildung:** Feinmotorische Fertigkeiten beim Zielen mit Hilfe des Katapults  
**Health Education:** Fine motor skills while aiming with use of a catapult  
**Formation somatique:** Compétences de motricité fine en visant à l'aide de la catapulte  
**Desarrollo somático:** Destrezas de la motricidad fina al apuntar con ayuda de la catapulta  
**Somatische ontwikkeling:** Fijne motoriek bij het richten met de katapult  
**Educazione somatica:** Sviluppo delle abilità motorie nel mirare con l'aiuto della catapulta  
**健康教育:** 使用弹射器瞄准时的精细动作



**Mathematische Bildung:** Genaues Zielen durch Verschieben des Katapults; Auszählen der Gewinnpunkte  
**Mathematical Education:** Exact aiming by moving the catapult; counting up the score  
**Formation mathématique:** Viser précisément en déplaçant la catapulte, compter les points  
**Desarrollo matemático:** Apuntar con precisión moviendo la catapulta; hacer un recuento de los puntos  
**Rekenkundige ontwikkeling:** Nauwkeurig richten door de katapult te verplaatsen; tellen van de winstpunten  
**Educazione matematica:** Mirare in maniera precisa spostando la catapulta; conteggio dei punti ottenuti  
**数学教育:** 移动弹射瞄准器的距离, 计算得分的能力



**Sprachliche Bildung:** Gegenseitiger Austausch welche Räume getroffen werden sollen  
**Linguistic Education:** Mutual communication about which rooms should be hit  
**Formation linguistique:** Échange mutuel sur les espaces à atteindre  
**Desarrollo del lenguaje:** Discutir sobre los cuartos que deban alcanzarse con la catapulta  
**Taalkundige ontwikkeling:** Wederzijdse uitwisseling welke kamers geraakt moeten worden  
**Educazione linguistica:** Scambio di idee reciproco su quali stanze devono essere conquistate  
**社会教育:** 和同伴在游戏中的沟通与交流

---

## Spielinformationen:

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

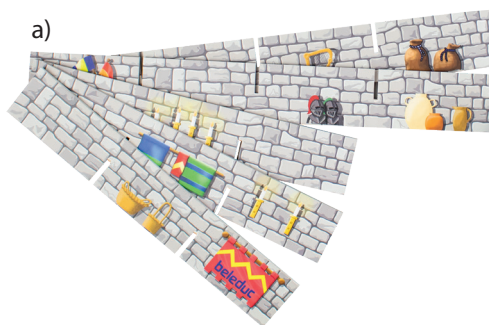
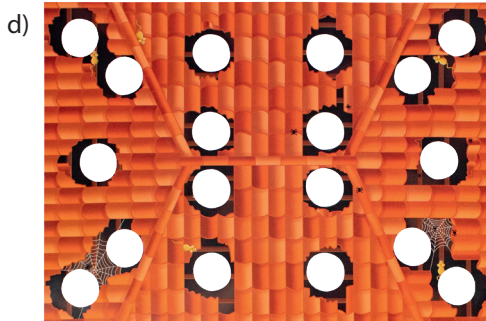
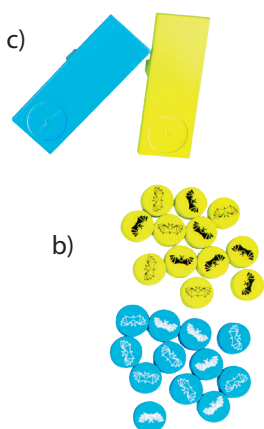


# FLOOPING



## Inhalt

- a) 5 Raumteiler
- b) 24 Holzchips
- c) 2 Holzkatapulte
- d) 1 Dachplatte mit 18 Löchern



## Contents

- a) 5 room dividers
- b) 24 wooden chips
- c) 2 wooden catapults
- d) 1 roof plate with 18 holes



## Contenu

- a) 5 parois de séparation
- b) 24 pions en bois
- c) 2 catapultes en bois
- d) 1 plaque de toit avec 18 trous



## Contenido

- a) 5 separadores de cuartos
- b) 24 fichas de madera
- c) 2 catapultas de madera
- d) 1 tabla de tejado con 18 orificios



## Inhoud

- a) 5 scheidingswanden
- b) 24 houten chips
- c) 2 houten katapulten
- d) 1 dakplaat met 18 gaten



## Contenuto

- a) 5 divisori
- b) 24 tasselli in legno
- c) 2 catapulte in legno
- d) 1 tetto con 18 fori



## 游戏配件

- a) 5 块房间隔段
- b) 24 块蝙蝠游戏木片
- c) 2 木制弹射器
- d) 1 18个洞口的屋顶板

## Autor/Illustration

Wir sind designdirect, Britta Kratz und Elke Leipf, beide Jahrgang 1968 und Industriedesignerinnen FH. Wir entwerfen als Zweierteam Spiele, Spielzeug und Wohnaccessoires für verschiedene Hersteller.

Auszeichnungen: Red Dot Award, German Design Award special mention, Spiel gut.

Bei beleduc ist das Fledermaus-Hüpfspiel „Flooping“ erschienen.



## Author/Illustration

We are designdirect, Britta Kratz and Elke Leipf, both born in 1968 and technical school-trained industrial designers. As a team we design games, toys and living accessories for various manufacturers.

Awards: Red Dot Award, German Design Award special mention, Spiel gut.

The bat hopping game “Flooping” has been released by beleduc.

## Auteur/Illustration

Nous sommes designdirect, Britta Kratz et Elke Leipf, toutes les deux de la promotion 1968 et toutes les deux designers industrielles diplômées.

Nous créons ensemble des jeux, des jouets et des accessoires d'intérieur pour différents fabricants.

Récompenses : Red Dot Award, German Design Award mention spéciale, Spiel gut.

Le jeu de marelle chauve-souris «Flooping» est sorti chez beleduc.

## Autor/Illustración

Somos designdirect, Britta Kratz y Elke Leipf, las dos nacidas en 1968 y graduadas en diseño industrial. Diseñamos en equipo juegos, juguetes y accesorios del hogar para distintos fabricantes.

Reconocimientos: «Red Dot Award», «German Design Award special mention», «Spiel gut».

Beleduc ha lanzado «Flooping», una rayuela de murciélagos.

## Auteur/Illustratie

Wij zijn designdirect, Britta Kratz en Elke Leipf, beide geboren in 1968 en industrie-designers FH. We ontwerpen als team van twee spellen, speelgoed en woonaccessoires voor verschillende fabrikanten.

Awards: Red Dot Award, German Design Award special mention, Spiel gut.

Bij beleduc is het vleermuis-spel “Flooping” verschenen.

## Autore/Illustrazione

Siamo il team designdirect: Britta Kratz ed Elke Leipf, enrambe nate nel 1968 e designer industriali diplomate. Insieme, ci occupiamo della progettazione di giochi, giocattoli e accessori per la casa per diversi produttori.

Premi ricevuti: Red Dot Award, German Design Award special mention, Spiel gut.

Per Beleduc abbiamo progettato il gioco del lancio con i pipistrelli „Flooping“.

## 游戏作者/ 游戏设计

Britta Kratz和Elke Leipf是接受过专业学习的工业设计师，他们出生于1968年。作为一个设计团队，他们为各种制造商设计游戏、玩具和生活配件的设计方案。

他们设计的产品曾获得的奖项有：红点奖、德国设计奖特别奖、德国游戏玩具认证奖。

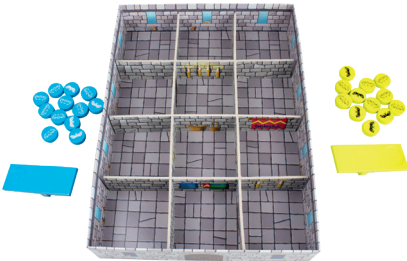
这款蝙蝠跳跃游戏“跳水”已经被Beleduc采用。

# 22830 Flooping

Fledermäuse wirbeln durch die Luft, um einen Platz in den zwölf Räumen der Burg zu finden. Mithilfe des Katapults können die unterschiedlichen Zimmer angesteuert werden, sodass jede Fledermaus ein lauschiges Plätzchen finden kann. Wer am Ende des Spiels mehr Räume erobert konnte, gewinnt das Spiel!

## Spielvorbereitung

Die Box wird in der Mitte des Tisches platziert und die Raumteiler so ineinander gesteckt, dass 12 Räume entstehen. Jeder Spieler erhält ein Katapult und 12 Fledermausspielsteine in einer Farbe.



- Box aufstellen
- Raumteiler platzieren
- Katapult bereitstellen
- Fledermäuse aufteilen

## Spielverlauf

Ziel des Spiels ist es Räume für sich zu gewinnen indem man entweder als Einziger seine Spielsteine in einem Raum platziert oder mehr Fledermäuse als der Gegenspieler in einen Raum flattern lässt.

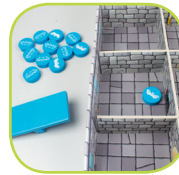
Die leer stehende Burg wird von den Fledermäusen erobert. Hierfür legen die Spieler nacheinander einen Spielstein auf das Katapult und schießen diesen in einen Raum, bis alle Fledermäuse in möglichst vielen unterschiedlichen Zimmern verteilt sind. Falls eine Fledermaus neben der Burg landet, darf sie erneut gespielt werden.



Fledermauschip auf das Katapult legen



Katapult am anderen Ende mit dem Finger antippen



Fledermaus landet in der Burg: nächster Spieler an der Reihe

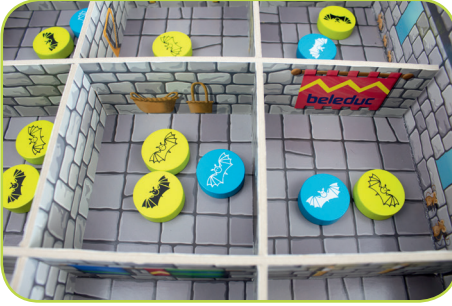


Fledermaus landet außerhalb der Burg: Fledermaus zurück auf das Katapult legen und gleich nochmal versuchen

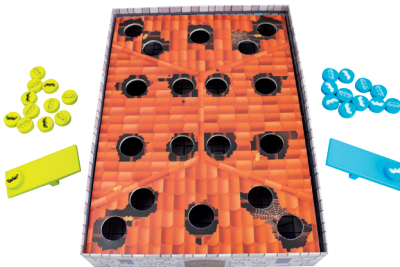


## Spielende

Wenn alle Fledermäuse in der Burg gelandet sind, wird ausgezählt: Fledermauspaare im selben Raum (je eine blaue und eine grüne Fledermaus) flattern zusammen aus der Burg und werden aus dem Spiel genommen. Anschließend wird der Gewinner bestimmt: Wer die meisten Räume erobern konnte (egal ob nur eine oder mehrere Fledermäuse darin sind) hat das Spiel gewonnen.



### Variante 1: Triff die Löcher im Dach



Die Spielidee ist identisch zur vorherigen Spielvariante. Nun wird allerdings die Dachplatte auf die Räume gelegt und dadurch wird es schwieriger die Räume zu treffen. Alle Fledermäuse, die auf dem Dach liegen bleiben, werden nicht bewegt und dürfen auch nicht noch einmal gespielt werden. Fledermäuse, die neben die Burg fliegen, dürfen einen erneuten Flugversuch unternehmen. Ausgezählt wird mit der gleichen Methode, wie bei der Grundspielvariante beschrieben.

### Variante 2: Zielgenau mit Ansage

Spieler 1 sagt seinem Gegenüber, welchen Raum er treffen soll. Z.B.: „Versuche den Raum mit dem Ritterhelm zu treffen.“ Ist der Raum getroffen, bleibt die Fledermaus liegen, falls nicht, wird sie aus dem Spiel genommen. Wer kann nun mehr Fledermäuse in die Burg flattern lassen?

### Variante 3: Ausgefüllte Fledermäuse

Diese Variante kann entweder mit oder ohne Dachplatte gespielt werden. Hier zählen am Ende allerdings nur die Fledermäuse, die ausgefüllt sind, alle anderen Fledermäuse flattern beim Auszählen direkt aus dem Spiel.







## Tipps für Erzieher/-innen



Fledermauskunde (Alter: 5+)

Erkundigen Sie sich zusammen mit den Kindern, wo Fledermäuse leben, was diese fressen und wann sie aktiv sind. Gestalten Sie gemeinsam ein Poster mit allen Informationen, die Sie zu Fledermäusen herausfinden.

---



Burg gestalten (Alter: 3+)

Lassen Sie die Kinder mit unterschiedlichsten Materialien eine Burg gestalten. Es kann gezeichnet, geschnitten, modelliert, geklebt und gebastelt werden. Hier kann der Fantasie freien Lauf gelassen werden.

---



Wie hören Fledermäuse? (Alter: 4+)

Ein Kind wird ausgewählt, dass sich in die Mitte des Raumes stellt und dem die Augen verbunden werden. Alle anderen Kinder verteilen sich im Raum. Das Kind mit verbundenen Augen ruft ein Kind beim Namen, dieses Kind antwortet ebenfalls mit seinem Namen. Nun versucht das Kind in der Mitte durch Zeigen die Richtung, aus der das Geräusch kam zu bestimmen. Anschließend ist ein anderes Kind an der Reihe.

## Tipps für Eltern

Schauen Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind Bilder von unterschiedlichen Fledermausarten an. Welche Unterschiede kann man erkennen? Einige Fledermäuse sind groß, andere sind klein, manche haben Schwänze, einige nicht...Vergleichen Sie die Gesichter, Nasen und Ohren. Versuchen Sie gemeinsam so viele Unterschiede wie möglich zu finden und zu benennen.

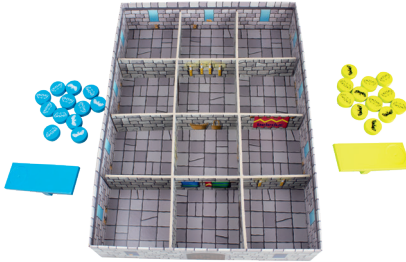


## 22830 Flooping

Bats flutter through the air to find a spot in the twelve rooms of the fortress. Different rooms can be targeted using the catapult so each bat can find a cosy spot. Whoever conquers the most rooms by the end of the game wins!

### Game preparation

The box is set up in the middle of the table and the room dividers are stuck into each other to create 12 rooms. Each player receives a catapult and 12 bat game pieces of a single colour.



- Set up the box
- Put in the room dividers
- Set up the catapult
- Divide up the bats

### How to play

The object of the game is to take rooms either by being the one to place your game pieces in one room or by shooting more bats into one room than the other players.

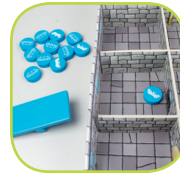
The empty fortress is conquered by the bats. This is done by having each player in turn place a game piece on the catapult and shoot it into a room until all of the bats have made it into as many different rooms as possible. Any bats that land next to the fortress may be replayed.



Place the bat chip on the catapult



Tap the catapult on the other end with your finger



The bat lands in the fortress: It's the next player's turn



The bat lands outside the fortress: Place the bat back on the catapult and try again



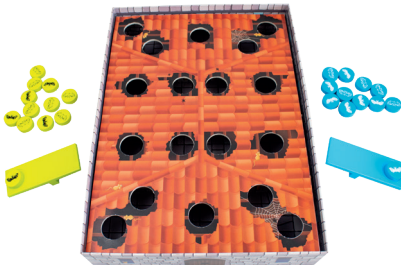


## End of the game

Once all of the bats have landed inside the fortress, they are counted: Pairs of bats on the same room (one blue and one green bat) flutter out of the fortress and are taken out of the game. Then the winner is decided: Whoever was able to take the most rooms wins (regardless of whether just one or several bats are in the rooms).



## Variation 1: Hit the holes in the roof



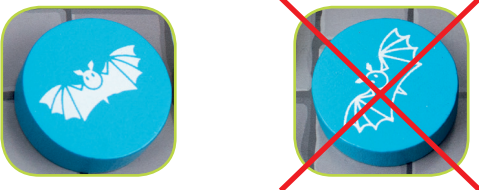
The idea of this game is identical to the previous variation. But now the roof plate is put over all of the rooms, making it harder to hit them. All of the bats that land in the roof must stay there, and cannot be replayed even a single time. Bats that land next to the fortress may take flight again. The score is counted using the same method as on the basic game variation.

## Variation 2: Targeting with instruction

Player 1 tells his fellow player which room he should hit. E.g.: "Try to hit the room with the knight." If the room is hit, the bat is left where it is, but if not, then the bat is taken out of the game. Who can shoot more bats into the fortress now?

## Variation 3: Coloured bats

This variation can be played with or without the roof plate. But in this variation, only the bats that are coloured count at the end, and all other bats are taken straight out of the game when counting the score.





## Tips for Educators



Learning about bats (Ages: 5+)

Together with the children, find out about where bats live, what they eat, and when they're active. Design a poster together showing all of the information that you've found about bats.

---



Designing a fortress (Ages: 3+)

Have the children design a fortress using various materials. They can draw, cut, model, glue and put it together. Their imaginations can run wild.

---



How do bats hear? (Ages: 4+)

One child is selected to stand in the middle of the room blindfolded. All of the other children spread out in the room. The blindfolded child calls out the name of one of the children, who then answers with his own name. Now the child in the middle tries to determine the direction from which the sound came by pointing. Then it's the next child's turn.

## Tips for parents

Look at pictures of different kinds of bats together with the children. What differences do you see? Some bats are big, others are small, and some have tails, whereas others don't... Compare their faces, noses and ears. Try to find and name as many differences as you can find.

# 22830 Flooping

Les chauve-souris voltigent pour trouver une place dans l'une des douze pièces du château. La catapulte permet d'atteindre les différentes pièces, afin que chaque chauve-souris trouve une petite place au chaud. Celui qui a conquis le plus de pièces gagne le jeu !

## Préparation du jeu

On place la boîte au milieu de la table et les parois de séparation à l'intérieur, afin de créer 12 cases. Chaque joueur reçoit une catapulte et 12 pions chauve-souris d'une couleur.



- Disposer la boîte
- Placer les parois de séparation
- Préparer les catapultes
- Distribuer les chauve-souris

## Déroulement du jeu

Le but du jeu est de gagner des pièces, soit en plaçant ses pions dans une case soit en plaçant plus de chauve-souris que ses adversaires dans les cases.

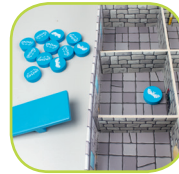
Le château est pris d'assaut par les chauve-souris. Pour cela, les joueurs placent les uns après les autres un pion sur la catapulte et le lancent dans une pièce, jusqu'à ce que toutes les chauve-souris soient réparties dans le plus de pièces possible. Si une chauve-souris atterrit à côté du château, on peut la relancer.



Poser un pion chauve-souris sur la catapulte



Appuyer avec le doigt à l'autre bout de la catapulte



La chauve-souris atterrit dans le château : c'est au tour du joueur suivant

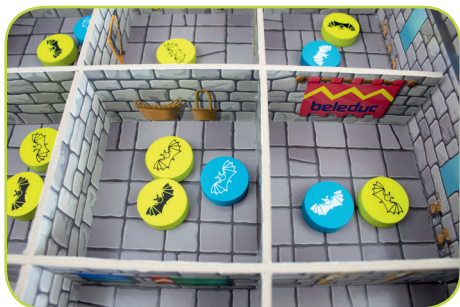


La chauve-souris atterrit en dehors du château : Reposer la chauve-souris dans la catapulte et réessayer tout de suite



## Fin du jeu

Quand toutes les chauves-souris ont atterri dans le château, on compte : les paires de chauve-souris dans la même pièce (chaque chauve-souris verte ou bleue) s'envolent ensemble du château et sont retirées du jeu. On détermine ensuite qui a gagné : Le joueur qui a conquis le plus de pièces (peu importe le nombre de chauve-souris dans chaque pièce) remporte la partie.



## Variante 1 : Atteins les trous dans le toit



Le principe du jeu est le même que pour la variante précédente. On pose seulement la plaque de toit sur les pièces. Ainsi, il devient plus difficile d'atteindre les pièces. On ne déplace pas les chauve-souris restées sur le toit et on ne peut pas les rejouer non plus. Les chauve-souris qui volent à côté du château peuvent refaire une tentative. On compte les points de la même façon que pour la première variante de jeu.

## Variante 2 : Viser la cible désignée

Le joueur 1 indique à son adversaire la pièce qu'il doit atteindre. Par ex : « Essaie d'atteindre la salle avec le cavalier ». Si le joueur atteint la case, la chauve-souris reste à sa place, sinon, elle est retirée du jeu. Qui mettra le plus de chauve-souris dans le château ?

## Variante 3 : Chauve-souris rempli

On peut jouer à cette variante avec ou sans le toit. Ici, on ne compte à la fin du jeu que les chauve-souris remplis, toutes les autres s'envolent directement du jeu lors du comptage.



## Conseils pour les éducateurs



Secrets de chauves-souris (âge : 5+)

Renseignez-vous avec les enfants sur l'habitat des chauves-souris, sur leur nourriture et leurs heures d'activité. Créez ensemble un poster avec toutes les informations que vous aurez trouvées au sujet des chauves-souris.

---



Créer le château (âge : 3+)

Demandez aux enfants de créer un château avec différents matériaux. Ils peuvent faire un dessin, un découpage, du modelage, un collage ou du bricolage. Laissez-les donner libre cours à leur fantaisie.

---



Comment les chauves-souris entendent-elles ? (âge : 4+)

On choisit un enfant qui se place au milieu de la pièce et on lui bande les yeux. Les autres enfants se répartissent dans la pièce. L'enfant avec les yeux bandés appelle un enfant par son nom, cet enfant répond également par son nom. L'enfant au milieu de la pièce essaie alors de montrer la direction d'où provient le bruit. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

## Conseils pour les parents

Regardez avec les enfants des images des différents types de chauve-souris. Quelles différences peut-on identifier ? Certaines chauves-souris sont grosses, d'autres sont petites, certaines ont des queues, d'autres non...Comparez les visages, les nez et les oreilles. Tentez de trouver et de nommer autant de différences que possible.

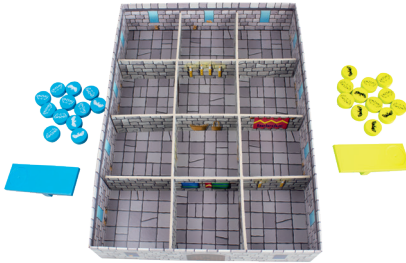


## 22830 Flooping

Los murciélagos revolotean por el aire para encontrar un hueco entre los doce cuartos de la fortaleza. Puede apuntarse a los diferentes cuartos usando la catapulta, de manera que todos los murciélagos encuentren un lugar acogedor. ¡Quien haya ocupado más cuartos al final del juego habrá ganado!

### Preparación del juego

La caja se coloca en el centro de la mesa; los separadores se insertan entre ellos, de tal manera que se disponga de 12 cuartos. Cada jugador recibe una catapulta y doce fichas de murciélago de un color.



- Colocar la caja
- Insertar los separadores
- Colocar la catapulta
- Repartir los murciélagos

### Funcionamiento del juego

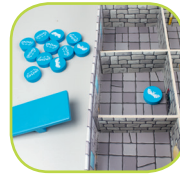
El objetivo del juego consiste en ganar cuartos; para ello, el jugador deberá poner todos sus murciélagos en un cuarto o poner más murciélagos que el contrincante en un cuarto. Los murciélagos deben hacerse con la fortaleza deshabitada; para ello, los jugadores colocan por turnos una ficha sobre la catapulta y la disparan hacia un cuarto hasta que todos los murciélagos estén repartidos en el mayor número posible de cuartos. Si un murciélago cae fuera de la fortaleza, puede volver a jugarse con él.



Colocar la ficha de murciélago sobre la catapulta



Tocar el otro extremo de la catapulta con un dedo



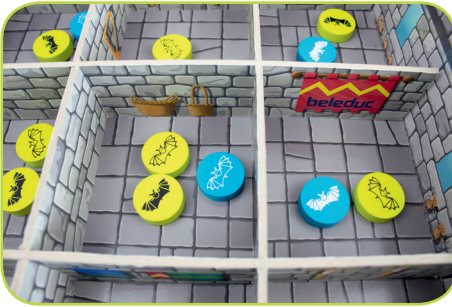
El murciélago cae dentro de la fortaleza: le toca al siguiente jugador



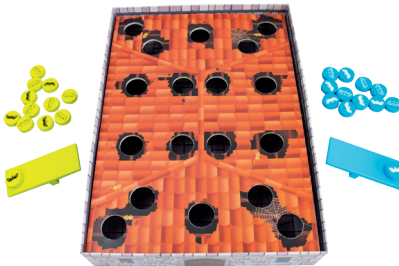
El murciélago cae fuera de la fortaleza: volver a colocar el murciélago sobre la catapulta y volver a intentarlo de inmediato

## Final del juego

Cuando todos los murciélagos hayan caído dentro de la fortaleza, se hace un recuento: las parejas de murciélagos que se encuentren en el mismo cuarto (un murciélago azul y otro verde) salen de la fortaleza y se retiran del juego; a continuación, se determina quién ha ganado: quien haya ocupado más cuartos (no importa si solo hay un murciélago o varios por cuarto), habrá ganado el juego.



## Variante 1: Alcanza los agujeros del tejado



La idea del juego es la misma que la variante anterior; sin embargo, en este caso se coloca la tabla de tejado sobre los cuartos, de manera que sea más difícil alcanzarlos. Todos los murciélagos que se queden sobre el tejado no se moverán ni tampoco podrá jugarse con ellos. Los murciélagos que caigan fuera de la fortaleza podrán lanzarse de nuevo. El recuento se hará empleando el mismo método que el descrito para la variante básica de juego.

## Variante 2: Lanza donde te diga tu contrincante

El jugador 1 le dice al contrincante qué cuarto debe alcanzar; por ejemplo: «Intenta darle al cuarto donde está el caballero». Si alcanza el cuarto, el murciélago se quedará allí; si no lo alcanza, el murciélago se retirará del juego. ¿Quién podrá poner el mayor número de murciélagos en la fortaleza?

## Variante 3: Murciélagos rellenos

Esta variante puede jugarse con o sin la tabla de tejado. No obstante, al final se hace un recuento de los murciélagos con relleno de color rellenos; el resto de murciélagos se retiran directamente del juego al hacer el recuento.







## Consejos para educadores



Información sobre los murciélagos (edad: 5+)

Infórmese junto con los niños sobre dónde viven los murciélagos, qué comen y cuándo están activos. Diseñen juntos un póster con toda la información que encuentren sobre los murciélagos.

---



Diseño de una fortaleza (edad: 3+)

Deje que los niños diseñen una fortaleza utilizando materiales de todo tipo. Pueden dibujar, cortar, modelar, pegar con adhesivo y, en general, usar las manos. La imaginación podrá echarse a volar.

---



¿Cómo oyen los murciélagos? (edad :4+)

Se escoge a un niño, que se pondrá en el centro del aula, y se le vendarán los ojos. Los demás niños se distribuirán por el aula. El niño con los ojos vendados dirá el nombre de un niño, y este responderá con su nombre; ahora, el niño con los ojos vendados señalará en la dirección desde la que vino el sonido. A continuación, le tocará a otro niño.

## Consejos para los padres

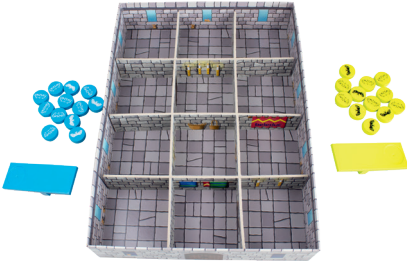
Vean con sus hijos imágenes de distintos tipos de murciélagos. ¿Qué diferencias pueden reconocerse? Algunos murciélagos son grandes, otros pequeños; algunos tienen cola, otros no la tienen... Comparen las caras, narices y orejas. Intenten encontrar y nombrar tantas diferencias como sea posible.

# 22830 Flooping

Vleermuizen dwarrelen door de lucht om een plekje te vinden in de twaalf kamers van het kasteel. Met behulp van de katapult kan er op de verschillende kamers worden gericht, zodat elke vleermuis een leuk plekje kan vinden. Wie aan het einde van het spel de meeste kamers heeft, wint het spel!

## Spelvoorbereiding

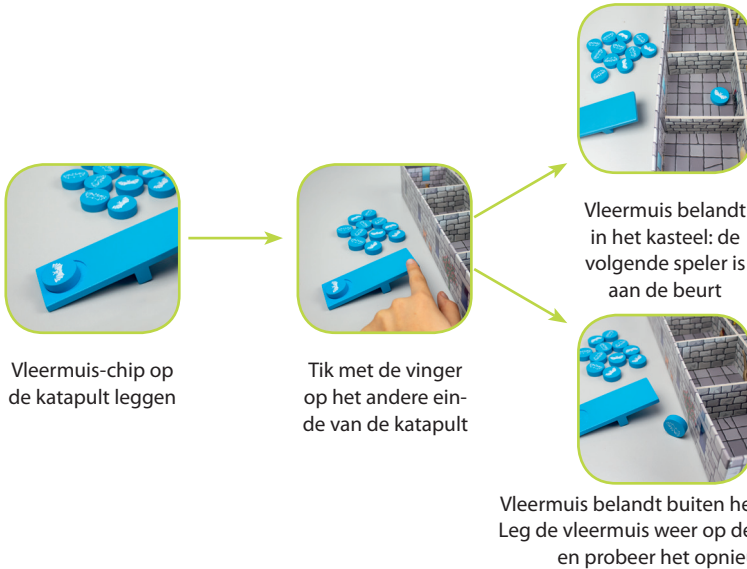
De doos wordt in het midden van de tafel gezet en de scheidingswanden worden geplaatst, zodat er 12 kamers ontstaan. Elke speler krijgt een katapult en 12 vleermuis-stukken in één kleur.



- Doos plaatsen
- Scheidingswanden plaatsen
- Katapult klaar zetten
- Vleermuizen verdelen

## Speelwijze

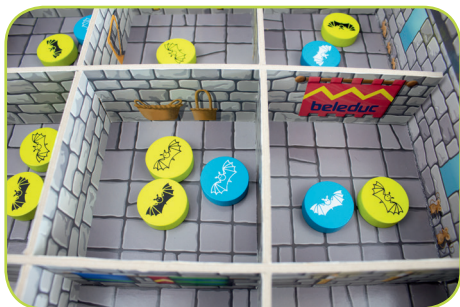
Het doel van het spel is om kamers te winnen door ofwel als enige de stukken in een kamer te plaatsen ofwel meer vleermuizen dan de tegenstander in een kamer te laten vliegen. Het leegstaande kasteel wordt veroverd door de vleermuizen. Om dit te doen, plaatsen de spelers één voor één een stuk op de katapult en schieten dit in een kamer totdat alle vleermuizen over zoveel mogelijk verschillende kamers zijn verdeeld. Als er een vleermuis naast het kasteel belandt, mag deze opnieuw worden gespeeld.





## Einde van het spel

Wanneer alle vleermuizen in het kasteel zijn beland, wordt er geteld: Vleermuisparen in dezelfde kamer (elk een blauwe en een groene vleermuis) fladderen samen het kasteel uit en worden uit het spel genomen. Vervolgens wordt de winnaar bepaald: Degene die de meeste kamers heeft veroverd (het maakt niet uit of er maar één of meerdere vleermuizen in zitten) wint het spel.



### Variant 1: Raak de gaten in het dak



Het spelidee is identiek aan de vorige spelvariant. Nu wordt echter de dakplaat op de kamers geplaatst en is het daardoor moeilijker om de kamers te raken. Alle vleermuizen die op het dak blijven staan, mogen niet worden verplaatst en mogen niet opnieuw worden gespeeld. Vleermuizen die naast het kasteel vliegen, mogen het opnieuw proberen. De telling gebeurt volgens dezelfde methode als beschreven bij de basisspelvariant.

### Variant 2: Doelgericht met aankondiging

Speler 1 vertelt zijn tegenstander welke kamer hij moet raken. Bijvoorbeeld: „Probeer de kamer met de ridder te raken.“ Als de kamer wordt geraakt, dan blijft de vleermuis liggen; anders wordt deze uit het spel genomen. Wie kan nu meer vleermuizen in het kasteel laten fladderen?

### Variant 3: Ingevulde vleermuizen

Deze variant kan zowel met als zonder de dakplaat worden gespeeld. Uiteindelijk tellen echter alleen de vleermuizen die ingevulden ingekleurd; alle andere vleermuizen fladderen wanneer ze worden geteld direct uit het spel.



## Tips voor leerkrachten



Vleermuiskunde (leeftijd: 5+)

Ontdek samen met de kinderen waar vleermuizen leven, wat ze eten en wanneer ze actief zijn. Maak samen een poster met alle informatie die u over vleermuizen kunt vinden.

---



Kasteel maken (leeftijd: 3+)

Laat de kinderen met verschillende materialen een kasteel ontwerpen. Het kasteel mag worden getekend, gesneden, geboetseerd, gelijmd en geknutseld. Hierbij mag de fantasie de vrije loop worden gelaten.

---



Hoe luisteren vleermuizen? (leeftijd: 4+)

Er wordt een kind gekozen dat in het midden van de kamer gaat staan en wordt geblinddoekt. Alle andere kinderen verdelen zich over de kamer. Het geblinddoekte kind noemt een kind bij naam, dit kind antwoordt met zijn of haar naam. Nu probeert het kind in het midden door te wijzen de richting te bepalen waaruit het geluid komt. Hierna is een ander kind aan de beurt.

## Tips voor ouders

Bekijk samen met uw kind foto's van verschillende soorten vleermuizen. Welke verschillen zijn er te zien? Sommige vleermuizen zijn groot, andere zijn klein, sommige hebben staarten, andere niet... Vergelijk de gezichten, neuzen en oren. Probeer samen zoveel mogelijk verschillen te vinden en te benoemen.

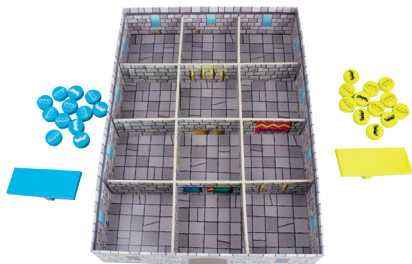


## 22830 Flooping

I pipistrelli volteggiano nell'aria per trovare un posto nelle dodici stanze della fortezza. Con l'aiuto della catapulte è possibile conquistare le diverse stanze e garantire così a ciascun pipistrello un posto sicuro in cui stare. Chi riesce alla fine a conquistare il maggior numero di stanze, vince la partita!

### Preparazione del gioco

Posizionare la scatola al centro del tavolo e disporre i divisori in modo tale da creare 12 stanze. Ogni giocatore riceve una catapulte e 12 pedine pipistrello di un solo colore.



- Assemblare la scatola
- Posizionare i divisori
- Preparare la catapulte
- Distribuire le pedine pipistrello

### Svolgimento del gioco

Lo scopo del gioco è quello di conquistare ciascuna stanza, piazzando la propria pedina pipistrello all'interno di essa o un numero di pedine maggiore rispetto a quelle degli avversari. La fortezza vuota viene conquistata dai pipistrelli. Per preparare l'assalto, i giocatori posizionano la propria pedina sulla catapulte e, una dopo l'altra, la lanciano verso una stanza, finché tutti i pipistrelli non avranno occupato quante più stanze possibili. Se un pipistrello atterra nei pressi della fortezza, dovrà essere catapultato di nuovo.



Posizionare la pedina pipistrello sulla catapulte



Toccare l'estremità opposta della catapulte con il dito



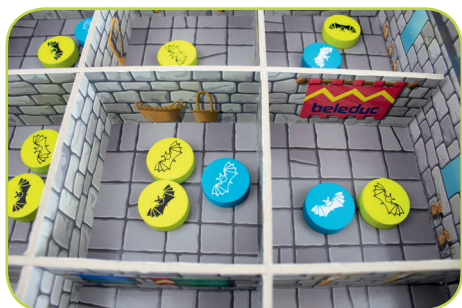
Il pipistrello atterra nella fortezza: il turno passa al giocatore successivo



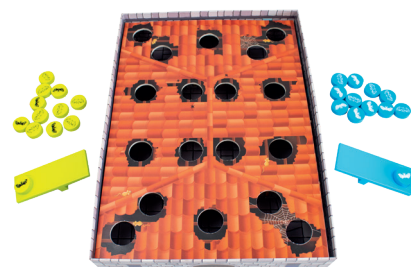
Il pipistrello atterra fuori dalla fortezza: riposizionare il pipistrello sulla catapulte e lanciarlo di nuovo

## Fine del gioco

Quando tutti i pipistrelli saranno atterrati all'interno della fortezza, si passerà al conteggio dei punti: Se vi è una coppia di pipistrelli nella stessa stanza (uno blu e uno verde), questi volano entrambi fuori dalla fortezza ed escono dal gioco. Infine, viene proclamato il vincitore: Colui che ha conquistato la maggior parte delle stanze (non importa se ci sono solo uno o più pipistrelli) vince la partita.



## Variante 1: Colpisci i buchi nel tetto



L'idea di gioco è identica alla precedente variante. In questo caso però viene posizionato il pannello del tetto sulle stanze, in modo da rendere più difficile colpirle. Tutti i pipistrelli che atterrano sul tetto non devono essere rimossi né essere lanciati di nuovo. Invece, sarà necessario lanciare nuovamente i pipistrelli che atterrano nelle vicinanze della fortezza.

Il conteggio dei punti avviene con lo stesso metodo descritto nella variante di base del gioco.

## Variante 2: Lancio con annuncio

Il giocatore 1 dovrà indicare al proprio avversario quale stanza colpire. Ad es.: „Cerca di colpire la stanza con il cavaliere“. Se la stanza viene raggiunta dal pipistrello, questo resterà al suo interno; se ciò non accade, verrà rimosso dal gioco. Chi riuscirà a lanciare il maggior numero di pipistrelli all'interno della fortezza?

## Variante 3: Pipistrelli colorati

In questa variante è possibile giocare sia con il tetto che senza. In ogni caso, qui contano solo i pipistrelli completamente colorati all'interno, mentre tutti gli altri vengono catapultati direttamente fuori dal gioco.





## Consigli per educatori/educatrici



Conoscere i pipistrelli (età: 5+)

Informatevi insieme ai bambini su dove vivono i pipistrelli, cosa mangiano e quando sono attivi. Realizzate insieme un poster con tutte le informazioni che riuscite a reperire sui pipistrelli.

---



Costruire una fortezza (età: 3+)

Fate costruire ai bambini una fortezza con l'utilizzo di diversi materiali. Possono disegnarla, ritagliarla, modellarla, incollarla e costruirla. Lasciate che scatenino la loro fantasia.

---



Come sentono i pipistrelli? (età: 4+)

Scegliere un bambino all'interno del gruppo che dovrà mettersi al centro della stanza bendato. Tutti gli altri bambini si sistemano in ordine sparso nella stanza. Il bambino bendato chiama un compagno per nome e quest'ultimo risponde a sua volta con il suo nome. Il bambino al centro della stanza dovrà cercare di determinare la direzione da cui proviene la voce del compagno. Poi è il turno del giocatore successivo.

## Consigli per i genitori

Osservate insieme ai vostri bambini le immagini dei diversi tipi di pipistrelli esistenti al mondo. Quali differenze è possibile riconoscere? Alcuni pipistrelli sono grandi, altri più piccoli, alcuni hanno la coda, altri no... Confrontate i volti, i nasi e le orecchie. Cercate di trovare e descrivere quante più differenze possibili.



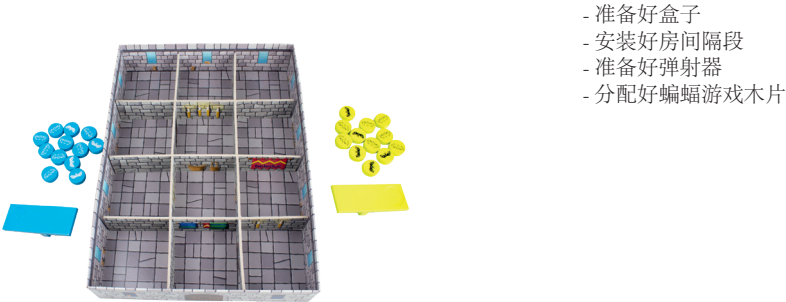


## 22830 Flooping

蝙蝠们在空中飞舞着，都希望在拥有十二个房间的堡垒中找到一个位置。使用弹射器瞄准不同的房间，帮助每个蝙蝠找到一个舒适的位置。当游戏结束时，征服了最多房间的游戏者获得胜利！

### 游戏准备

将5块房间隔段和盒子按照图示安装好，形成12个空房间。每名游戏者选择一个弹射器和12块相同颜色的蝙蝠游戏木片。

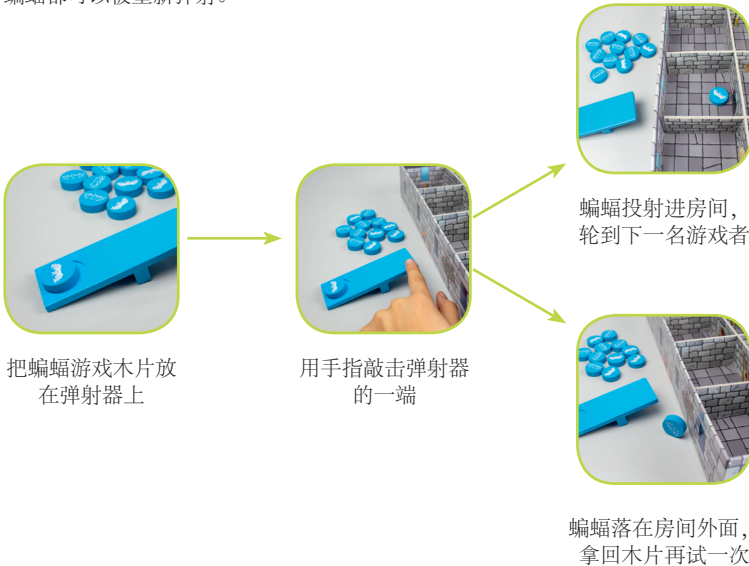


- 准备好盒子
- 安装好房间隔段
- 准备好弹射器
- 分配好蝙蝠游戏木片

### 游戏开始

游戏的目的是使自己的蝙蝠占领更多地房间。占领方式有两种：一个是房间中只有自己的蝙蝠，或者是同一个房间中自己的蝙蝠多于同伴的蝙蝠。

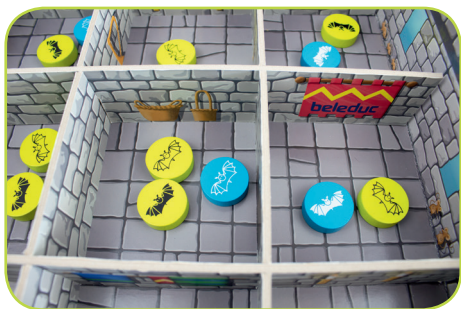
空旷的房间等着被蝙蝠征服，这需要游戏者在弹射器上放置蝙蝠游戏木片并将其投射入房间中来完成。直到所有的蝙蝠都被投进了房间，游戏就结束了。游戏中任何落在房间外面的蝙蝠都可以被重新弹射。





## 游戏结束

当所有蝙蝠全部投进房间后，游戏者就需要计算各自占领的房间数量。一个房间中有两种颜色蝙蝠的时候，按照一一对应的关系（一个蓝色一个绿色）将蝙蝠拿出房间，直到每个房间只剩下相同颜色的蝙蝠。最后大家一起计算出游戏的胜利者，谁占据了最多的房间谁就获得游戏的胜利（无论同一个房间中有几只蝙蝠，都只算一个房间）。



## 游戏拓展1：击中屋顶上的洞



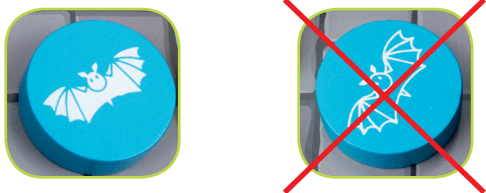
这个游戏的创意是从基础游戏演变而来的。在12个房间的屋顶上增加一块屋顶板，使得游戏者更难将蝙蝠游戏木片弹射到房间中。如果蝙蝠游戏木片被弹射在屋顶上，那么就必须在屋顶不能再次进行投射，如果蝙蝠投射在房间外面，那这只蝙蝠还可以再次起飞。最后，房间计数方式和基础游戏的计数方式相同。

## 游戏拓展2：飞向制定房间

一名游戏者向同伴发出指令，指定蝙蝠要击中的房间位置。如果蝙蝠落在指定的房间中，就会被留在原地；如果没有落进指定的房间，那么蝙蝠就会被淘汰出局。然后两名游戏者互换角色进行游戏。游戏结束，哪个游戏者投进房间的蝙蝠最多，谁就获得游戏的胜利。

## 游戏拓展3：彩色蝙蝠

这种玩法在有屋顶板的情况下都可以进行。这个玩法中，只有印有颜色的蝙蝠木片是有效的，而其他游戏木片是无效的。计算成绩时，无效木片被取出，只计算有效木片占领房间的数量。房间数量的计算方式和基础玩法相同。





## 给幼儿园老师贴士



关于蝙蝠（年龄：5+）

与孩子们一起，了解蝙蝠的生活地点、食物以及活动时间。设计一张海报，一起展示和孩子们发现的有关蝙蝠的所有信息。

---



设计城堡（年龄：3+）

请孩子们使用各种材料设计城堡。幼儿可以通过绘制、剪切、造型、粘合等方法将城堡的部件组合在一起，在设计的过程中可以发挥孩子们无限的想象力。

---



蝙蝠怎么听？（年龄：4+）

选择一个幼儿蒙住眼睛站在教室的中间，其他幼儿在房间中四散开来。被蒙住眼睛的幼儿喊出任意一名幼儿的名字，被叫到名字的幼儿则要报出自己的名字以示回应。现在，蒙眼的幼儿就要尝试通过声音来源的方向指出这名同伴的位置。然后，轮到下一个孩子。

## 给家长的小建议

与孩子一起查看不同种类的蝙蝠的照片，请孩子观察不同种类蝙蝠之间的差异。有些蝙蝠很大，有些很小；有些有尾巴，有些则没有……比较蝙蝠的脸、鼻子和耳朵的差异。，请孩子在寻找蝙蝠不同点的过程中尽可能多的命名这些差异。





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 à 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。

