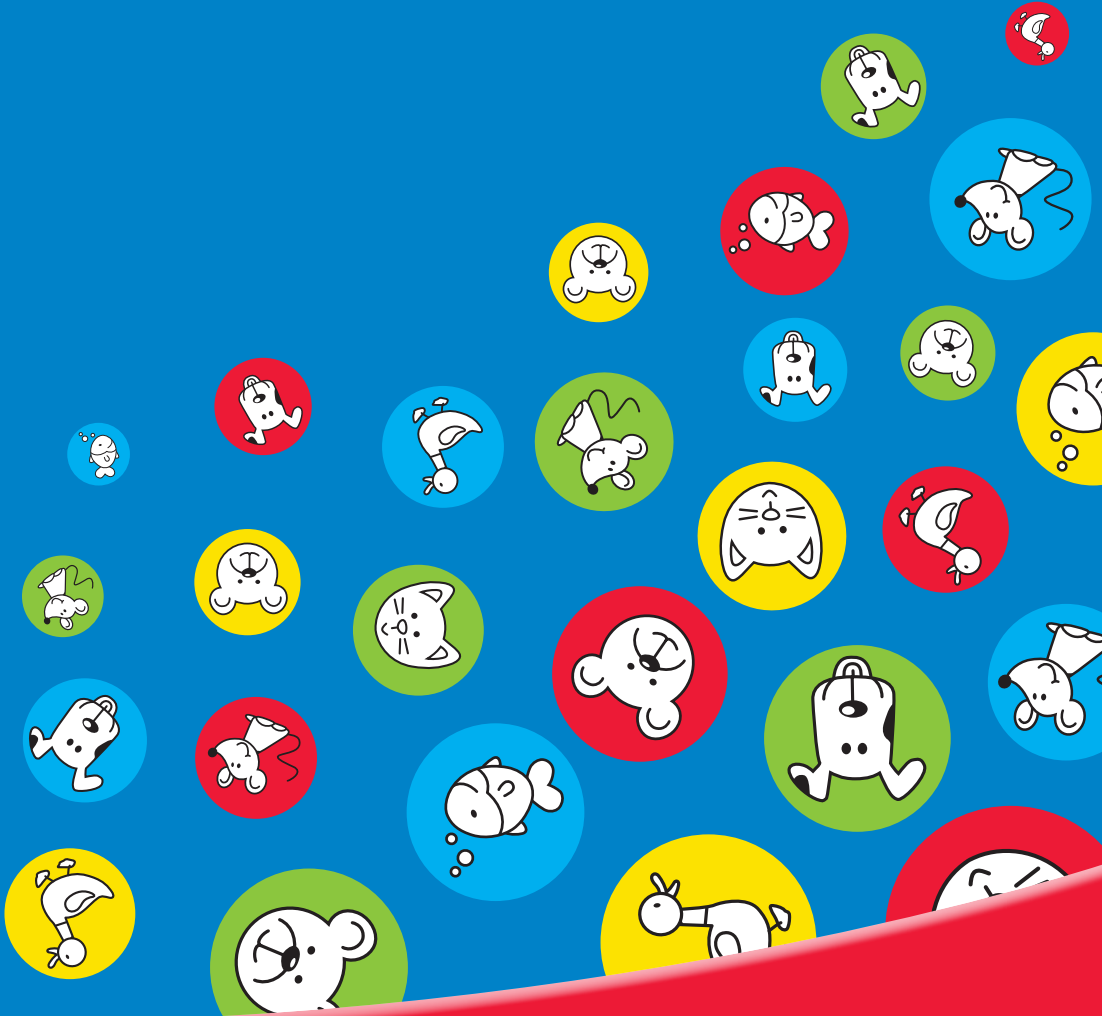


Catch Me

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



belsduc

Das Spiel fördert:

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



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Umgang mit Emotionen (Gewinnen und Verlieren), Erstes Regelverständnis, Konzentration, Ausdauer
Social Education: Playing together, dealing with emotions (winning and losing), a first understanding of rules, concentration, staying power
Sociabilisation: Jouer ensemble, gérer ses émotions (victoire et défaite), comprendre les premières règles du jeu, concentration, persévérance
Desarrollo social: Juego colectivo, manejo de emociones (perder y ganar), primera comprensión de reglas, concentración, constancia
Sociale ontwikkeling: Samen spelen, omgang met emoties (winnen en verliezen), begrip voor (spel)regels, concentratie, uithoudingsvermogen
Educazione sociale: Giocare insieme, imparare a gestire le emozioni (vincere e perdere), comprendere le prime regole, concentrazione, costanza
社会交往能力: 团队游戏, 情感处理 (获胜和失败), 规则的初步理解, 专注力, 持久力



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Greifen der Spielfiguren, Zuordnungsvermögen, Auge-Hand-Koordination
Health Education: Fine motor skills when picking up the game figures, ability to assign, eye-to-hand coordination
Formation somatique: Motricité fine pour attraper les pions, capacité d'association, coordination œil-main
Desarrollo somático: Motricidad fina a la hora de coger las figuras, capacidad de asociación, coordinación ojo-mano
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het pakken van de pionnen, vaardigheid tot toewijzen, oog-hand-coördinatie
Educazione somatic: Capacità motorie per afferrare le pedine, capacità di associazione, coordinazione oculo-manuale
生理发展和健康教育: 拿游戏小人精细动作, 分配能力, 手眼协调

Catch Me



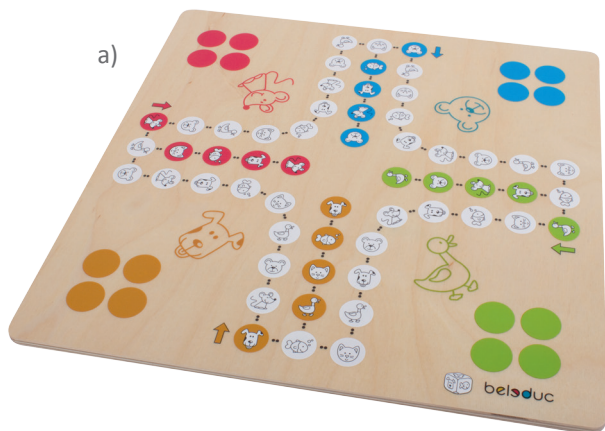
Inhalt

- a) 1 Holzbrett
- b) 16 Spielfiguren
- c) 1 Symbolwürfel

b)



a)



c)



Contents

- a) 1 wooden game board
- b) 16 game figures
- c) 1 symbol dice



Contenu

- a) 1 plateau de jeu en bois
- b) 16 pions
- c) 1 dé de symboles



Contenido

- a) 1 tablero
- b) 16 figuras
- c) 1 dado



Inhoud

- a) 1 houten bord
- b) 16 pionnen
- c) 1 symbooldobbelsteen



Contenuto

- a) 1 tabellone in legno
- b) 16 pedine
- c) 1 dado con simboli



游戏配件

- a) 1 个木板
- b) 16 个小人
- c) 1 个带标记骰子



Catch Me

Die vier Tierfreunde Mimi Maus, Bodo Bär, Emmi Ente und Hugo Hund möchten ein Team-Wettrennen veranstalten. Alle haben sich lang auf diesen Tag vorbereitet und jeder von ihnen hat weitere Freunde zur Unterstützung mitgebracht. Jedes Team aus insgesamt vier Tierfreunden startet in einer anderen Trikotfarbe. Welches Team macht sich am schnellsten aus dem Staub und kommt als Erstes ins Ziel? Würfelglück und Ausdauer verhelfen zum Sieg.

Die Spieler ziehen abwechselnd mit ihren Spielfiguren über das Spielfeld hin zu den gewürfelten Motiven. Derjenige, der zuerst alle vier Spielfiguren seiner Farbe ins Ziel bringen kann, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn wird das Spielbrett für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Jeder Spieler darf sich eine Farbe aussuchen und die vier Figuren auf die dafür vorgesehenen Farbpunkte in den Ecken des Spielbrettes stellen. Der Würfel liegt ebenfalls bereit. Derjenige, der von euch am schnellsten rennen kann – oder aber der Jüngste, darf beginnen.



- Spielbrett in die Tischmitte legen
- Spielfiguren auf die Startfelder stellen
- Würfel bereitlegen

Spielverlauf

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Der erste Spieler würfelt mit dem Symbolwürfel. Um mit seiner Spielfigur einsetzen zu können, benötigt der Spieler das farbig unterlegte Symbol seines Startfeldes.



Würfel



Symbole vergleichen



Figur auf Startfeld setzen

Zu Beginn hat jeder Spieler drei Würfelversuche. Schafft er es mit diesen drei Versuchen nicht seine Figur auf das Startfeld zu setzen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Die drei Würfelversuche dürfen pro Zug solange wiederholt werden, bis die erste Spielfigur im Spiel ist.

Nach dem Einsetzen darf der Spieler gleich noch einmal würfeln und mit seiner Figur auf das nächste Feld ziehen, dessen Symbol der Würfel anzeigt.

Ist das Feld bereits durch einen anderen Spieler belegt, darf dieser „rausgeschmissen“ werden. Die Figur wird dann wieder auf eines der farbigen Felder in der Ecke des Spielbrettes gestellt.



Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur den Zielbereich, so darf er in der nächsten Runde durch jeweils dreimaliges Würfeln beginnen eine weitere Spielfigur ins Spiel zu bringen. Sollte dabei ein Symbol gewürfelt werden, auf welches der Spieler im Zielbereich weiterziehen darf, so kann er dies tun. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und er darf erst wieder beim nächsten Zug durch dreimaliges Würfeln versuchen, eine weitere Spielfigur ins Spiel zu bringen.

Spielende

Gewonnen hat derjenige, der zuerst alle vier Spielsteine seiner Farbe ins Ziel gebracht hat.

Variante für Profis

Für ältere und geübtere Kinder können Sie folgende Spielregelerweiterungen einfließen lassen:

1. Mit allen vier Spielfiguren gleichzeitig spielen:

Während des Spielverlaufs kann sich der Spieler überlegen, ob er nur mit einer Figur oder mit mehreren Spielfiguren gleichzeitig spielen will. Sind mehrere Figuren im Spiel, so ist die Chance größer Konkurrenten rauszuschmeißen und schneller ins Ziel zu kommen. Eingesetzt werden darf immer dann, wenn der Spieler das farbig unterlegte Symbol seines Startfeldes würfelt.

2. „Rauschmeißen“ geht vor Setzen:

Jetzt gilt es achtsam zu sein, denn bevor die eigene Figur gesetzt wird, sollte man schauen, ob man damit eine andere Figur „rauschmeißen“ kann. Ist das der Fall, geht rauswerfen vor.

3. Joker:

Immer dann, wenn der Spieler das eigene Tier würfelt, darf er seine Figur setzen und im Anschluss noch einmal würfeln. Das bringt Abwechslung und Spannung in die Spielrunde.

Tipps für Erzieher/ -innen und Eltern



Zählen (Alter: 3+):

Auch wenn die Kinder von Symbol zu Symbol setzen, können Sie sie dazu animieren, die Anzahl der gesetzten Schritte zu zählen. Somit fördern Sie spielerisch den Zahlenraum von 1-6.



Tiere benennen (Alter: 3+):

Animieren Sie die Kinder dazu die gewürfelten Tiere zu benennen. Auch der Laut des Tieres könnte nachgeahmt werden.



Weiterführend können Sie den Kindern erzählen, wie sich die Tiere fortbewegen (auf zwei Beinen oder auf vier Beinen). Bewegt sich ein Tier schneller als das andere? Welche Eigenschaften haben die Tiere? Was fressen sie gern? Wo halten sie sich am liebsten auf?



Catch Me

The four friends Mimi Maus, Bernie Bear, Dorothy Duck and Derek Dog want to organise a team race event. All of them have been preparing for this day for a long time now, and they have each brought along more friends to support them. Each team of four runners is wearing different coloured running vests. Which team can get off to a flying start and reach the finishing line first? Luck with the dice and persistence will help them to victory.

The players take turns to move their game figures over the board onto the motifs they have thrown. The winner is the first player to bring all the figures of his colour across the finishing line.

Game preparation

Before starting the game, the board is placed in the middle of the table within easy reach of all the players. Each player chooses a colour and places the four figures on the appropriate coloured dots at the corners of the board. The dice is also put out ready. The player who can run fastest – or the youngest player – is allowed to start.



- Place the game board in the middle of the table
- Place the game figures in their starting positions
- Put out the dice

How to play

Play is in a clockwise direction. The first player throws the symbol dice. To be able to make the first move with his game figure, the player need to throw the symbol which matches his coloured starting-field.



Throw the dice



Compare symbols



Place figure on starting-field

The first time round, each player has three attempts at throwing the dice. If a player doesn't manage to get his figure onto the starting-field after three attempts, it is the next player's turn. A player can continue to have three attempts in each round until he has managed to get his first figure into play.



When the figure has come into play the player can throw straight away one more time, and move his figure forward to the next field that matches the symbol thrown. If this field is already occupied by another player, that player is allowed to be “thrown out”. The figure is then returned to one of the coloured fields at the corner of the board.



If a player’s figure has reached the finishing area, he is allowed to try to bring another figure into play by throwing three times. If he happens to throw a symbol which would enable his first figure to move further into the finishing area, he is allowed to use it for that. Then it is the next player’s turn, and he will have to wait until the next round to try and bring his second figure into play by throwing the dice three times.

End of game

The winner is the player who first succeeds in bringing all four of his figures into the finishing area.

Variation for advanced players

For older, more experienced players you can extend the rules:

1. Play with all four figures at the same time:

In the course of the game a player can decide whether he wants to play with one figure or several at a time. If there are several figures in play, he has a better chance of “throwing out” his competitors and arriving sooner at the finish. He can bring another figure into play any time he throws the symbol corresponding to his coloured starting-field.

2. “Throwing out” has priority:

Now the player has to pay attention, because before moving one of his figures into play he should see whether he can use another figure to “throw out” someone else’s figure. If so, throwing out has priority.

3. Joker:

Whenever a player throws his own symbol, he can move his figure and then throw again straight away. This makes for variety and excitement in the game.

Tips for kindergarten teachers and parents



Counting (Age: 3+):

Although the children are moving from symbol to symbol, you can get them to count the number of steps they have moved forward. In this way you promote counting in the range 1-6.



Naming animals (and birds) (Age: 3+):

Get the children to name the creatures they have thrown. They can also make the appropriate noises.



Follow this up by telling the children how the animals move (on two or four legs). Do any of them move faster than the others? What are the characteristics of the birds/animals? What do they like to eat? Where do they like to live (favourite habitat)?

Catch Me

Quatre amis-animaux, Mimi la souris, Bodo l'ours, Emmi le canard et Hugo le chien, veulent faire une course en équipe. Ils se sont tous préparés pour le grand jour et sont accompagnés par leurs amis pour les soutenir. Chaque équipe, composée de quatre amis-animaux, a un maillot de couleur différente. Quelle équipe partira le plus vite et atteindra l'arrivée en première ? La chance aux dés et la persévérance sont les clés de la victoire.

Les joueurs font avancer leurs pions à tour de rôle sur le plateau en fonction des motifs indiqués sur le dé. Le premier qui voit ses quatre pions passer la ligne d'arrivée gagne la partie.

Préparation du jeu

Avant de commencer la partie, on place le plateau de jeu au centre de la table et à portée de tous. Chaque joueur choisit une couleur et place ses quatre pions sur les ronds de couleur prévus à cet effet dans les angles du plateau de jeu. Le dé est préparé. Celui qui court le plus vite, ou le plus jeune, commence.



- Placer le plateau de jeu au centre de la table
- Placer les pions dans les cases de départ
- Donner le dé

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance le dé de symboles. Pour pouvoir faire entrer son pion dans le jeu, il doit obtenir le symbole coloré qui se trouve sur sa case de départ.



Lancer le dé



Comparer les symboles



Placer le pion sur sa case de départ

Au début, chaque joueur dispose de trois lancers. S'il n'arrive pas à placer son pion sur la case de départ au bout de trois lancers, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Les trois lancers peuvent être répétés à chaque tout, jusqu'à ce que le premier pion puisse entrer dans le jeu.

Une fois sur la case départ, le joueur a le droit de relancer le dé et d'avancer son pion jusqu'à la première case comportant le même symbole que le dé.

Si la case est déjà occupée par le pion d'un autre joueur, celui-ci peut être « expulsé ». Il devra alors retourner dans sa zone de couleur, dans l'angle du plateau de jeu.



Quand un joueur atteint la zone d'arrivée avec son pion, il a de nouveau le droit à trois lancers lors du prochain tour afin de faire entrer un nouveau pion dans le jeu. Si le dé indique un symbole sur lequel le joueur peut avancer son pion dans la zone d'arrivée, il a le droit de le faire. Il cède alors ses lancers restants et devra attendre son prochain tour pour relancer le dé trois fois et faire entrer un nouveau pion dans le jeu.

Fin de la partie

Le premier qui atteint l'arrivée avec ses quatre pions a gagné.

Variante pour les pros

Pour les enfants plus âgés et qui ont déjà l'habitude, vous pouvez élargir les règles du jeu de la manière suivante :

1. Jouer avec les quatre pions en même temps :

Au cours du jeu, le joueur peut réfléchir et voir s'il préfère jouer avec un seul pion à la fois ou avec tous ses pions en même temps. S'il y a plus de pions dans le jeu, les chances d'expulser des concurrent et d'arriver plus vite à l'arrivée sont plus grandes. Un pion ne peut toujours entrer en jeu que si le joueur obtient le symbole coloré de sa case de départ.

2. « L'expulsion » prime sur l'entrée dans le jeu :

Mieux vaut être attentif car avant de faire entrer son pion en jeu, le joueur regarde s'il peut expulser un autre pion avec. Si c'est le cas, l'expulsion prime.

3. Joker :

Chaque fois qu'un joueur obtient son propre animal sur le dé, il avance son pion et peut rejouer. Cela apporte une certaine alternance et du suspense au jeu.

Conseils pour les éducateurs/éducatrices et les parents



Compter (Âge : 3+) :

Même si les enfants avancent de symbole en symbole, vous pouvez leur demander de compter le nombre de cases qu'ils franchissent. Vous introduisez ainsi les chiffres de 1 à 6.



Nommer les animaux (Âge : 3+) :

Demandez aux enfants de nommer les animaux qui apparaissent sur le dé. Ils peuvent aussi imiter le bruit de l'animal en question.



Pour aller plus loin, vous pouvez expliquer aux enfants comment l'animal se déplace (sur deux pattes ou à quatre pattes). Y-a-t-il un animal plus rapide qu'un autre ? Quelles sont les particularités de chaque animal ? Qu'est-ce qu'ils aiment manger ? Dans quel lieu préfèrent-ils habiter ?

Catch Me

Los cuatro amiguitos, Mimi el ratón, Bodo el oso, Emi el pato y Bruno el perro quieren organizar una carrera en equipo. Todos se han estado preparando para este día. Y todos han traído amigos para que les animen. Cada equipo, formado por cuatro miembros, juega con un color de camiseta diferente. ¿Qué equipo consigue salir primero y llegar antes a la meta? Serán de gran ayuda la suerte con los dados y la perseverancia.

Por turnos, los jugadores van avanzando con sus figuras por el tablero según lo que le aparezca en el dado. Quien antes llegue a la meta con sus cuatro figuras habrá ganado.

Preparación del juego

Antes de empezar, se coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de los jugadores. Cada jugador escoge un color y pone su cuatro figuras en las casillas previstas en cada esquina del tablero. Se prepara también el dado. Puede empezar el corredor más veloz, o bien el más joven.



- Poner el tablero en el centro de la mesa
- Colocar las figuras en las esquinas
- Dejar los dados preparados

Instrucciones

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador lanza el dado. Para poder empezar y colocar su figura en la casilla de inicio, tiene que salirle en el dado su dibujo, el que aparece en cada zona de salida.



Lanzar el dado



Comparar los símbolos



Poner la figura en la casilla de inicio

Para empezar, los jugadores tienen hasta tres oportunidades lanzando el dado. Si tras estas tres veces, el jugador no consigue colocar su figura en la casilla de inicio, le toca al siguiente jugador. Esta dinámica se repite hasta que se consigue colocar la primera figura.

Cuando ya se tiene la figura en la casilla de inicio, el jugador puede tirar de nuevo y avanzar hasta la próxima casilla que le indique el dado.

Si la casilla ya está ocupada por otro jugador, lo pueda “expulsar”. En tal caso, esta figura tiene que volver a “casa”, a la esquina del tablero.



Cuando el jugador ya tiene una figura en la zona de llegada, puede sacar otra en la siguiente ronda, tirando de nuevo tres veces el dado hasta sacar la figura correspondiente. Si le sale un dibujo que le permite avanzar con la figura que tiene en la zona de llegada, puede hacerlo. Le toca luego al siguiente jugador y solo cuando vuelva a llegar su turno, intenta volver a colocar una nueva figura en la casilla de inicio (siempre con tres intentos).

Fin de la partida

Gana quien antes llegue a la meta con sus cuatro figuras.

Variante para expertos

Para niños mayores o con más práctica, se pueden introducir la siguientes reglas:

1. Jugar con las cuatro figuras a la vez:

A medida que se juega y avanza, los jugadores pueden decidir si quieren jugar con una o varias figuras a la vez. Tener varias figuras al mismo tiempo aumenta las posibilidades de expulsar de las casillas a los contrincantes y llegar antes a la meta. Para poder empezar hay que sacar siempre la figura de color de nuestra zona de salida.

2. “Expulsar” antes de poner ficha:

Hay que estar muy atento, y antes de poner la figura, hay que mirar si podemos expulsar a alguna otra. De ser el caso, debemos expulsar.

3. Joker :

Si sale el animal del jugador al lanzar el dado, se puede avanzar y volver a tirar. Esto introduce cambios y emoción en cada ronda.

Consejos para educadores/as y padres



Contar (Edad: 3+):

Aunque los niños salten con sus figuras de un símbolo a otro, les puede animar a que cuenten el número de pasos que dan. Estarán ejercitando así de forma lúdica los números del 1 al 6.



Nombrar animales (Edad: 3+):

Anime a los niños a que nombren los animales que salen en el dado. Otra posibilidad es también imitar lo que hacen los animales.



Los niños pueden también hablar de cómo se mueven los animales (con dos patas, a cuatro patas). ¿Es algún animal más rápido que otro?

¿Qué características tienen los animales? ¿Qué les gusta comer? ¿Dónde les gusta vivir sobre todo?

Catch Me

De vier dierenvrienden Mimi Muis, Bodo Beer, Emmi Eend en Hugo Hond willen een teamrace organiseren. Ze hebben zich allemaal lang op deze dag voorbereid en ieder van hen heeft vrienden ter ondersteuning meegebracht. Ieder team van in totaal vier dierenvrienden start in een andere shirtkleur. Welk team maakt zich het snelst uit de voeten en bereikt als eerste de finish? Geluk bij het gooien met de dobbelsteen en uithoudingsvermogen helpen bij het behalen van de overwinning.

De spelers gaan om de beurt met hun pionnen over het speelveld naar de gegooide motieven. Degene die als eerste alle vier pionnen van zijn kleur over de finish kan brengen, heeft het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding

Voor het begin van het spel wordt het spelbord voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel geplaatst. Iedere speler mag een kleur uitzoeken en de vier pionnen op de daarvoor bedoelde gekleurde punten in de hoeken van het spelbord zetten. De dobbelsteen ligt eveneens klaar. Degene van jullie die het snelst kan rennen – of de jongste – mag beginnen.



- Spelbord in het midden van de tafel leggen
- Pionnen op de startvakjes zetten
- Dobbelsteen klaarleggen

Spelverloop

Het spel verloopt met de klok mee. De eerste speler gooit met de symbooldobbelsteen. Om met zijn pion te kunnen inzetten, heeft de speler het symbool met de kleur van zijn startvakje nodig.



Gooien



Symbolen vergelijken



Pion op startvakje zetten

Bij het begin mag iedere speler drie keer gooien. Lukt het hem niet om met drie pogingen zijn pion op het startvakje te zetten, is de volgende speler aan de beurt. De drie pogingen mogen per beurt zo lang herhaald worden tot de eerste pion in het spel is.

Na het inzetten mag de speler meteen nog een keer gooien en met zijn pion op het volgende vakje gaan waarvan de dobbelsteen het symbool aangeeft.

Is het vakje reeds door een andere speler bezet, mag deze „eruit gegooid“ worden. De pion wordt dan weer op een van de gekleurde vakjes in de hoek van het spelbord gezet.



Bereikt een speler met zijn pion het bereik van de finish, mag hij in de volgende ronde door telkens drie keer te gooien nog een pion in het spel brengen.

Wanneer daarbij een symbool wordt gegooid waarop de speler in het bereik van de finish verder mag trekken, dan kan hij dit doen. Daarna is de volgende speler aan de beurt en hij mag pas weer bij de volgende beurt door drie keer te gooien proberen nog een pion in het spel te brengen.

Einde van het spel

De speler die als eerste alle vier pionnen van zijn kleur over de finish heeft gebracht, heeft gewonnen.

Variante voor gevorderden

Voor oudere kinderen en kinderen met meer oefening kunt u de volgende uitbreiding van de spelregels toepassen:

1. Met alle vier pionnen gelijktijdig spelen:

Tijdens het spel kan de speler erover nadenken of hij slechts met één pion of met meerdere pionnen gelijktijdig wil spelen. Zijn er meerdere pionnen in het spel, is er een grotere kans om concurrenten eruit te gooien en snel in de finish te komen. Er mag steeds dan worden ingezet, wanneer de speler het gekleurde symbool van zijn startvakje gooit.

2. „Eruit gooien gaat voor zetten:

Nu moet men opletten, want voordat de eigen pion gezet wordt, moet men kijken of men daarmee een andere pion „eruit kan gooien“. Is dat het geval, gaat eruit gooien voor zetten.

3. Joker :

Steeds dan wanneer de speler zijn eigen dier gooit, mag hij zijn pion zetten en daarna nog een keer gooien. Dat brengt afwisseling en spanning in het spel.

Tips voor spelbegeleiders en ouders



Tellen (Leeftijd: 3+):

Ook wanneer de kinderen van symbool naar symbool zetten, kunt u ze animeren om het aantal gezette stappen te tellen. Daardoor stimuleert u spelenderwijs de omgang met getallen van 1-6.



Dieren benoemen (Leeftijd: 3+):

Animeer de kinderen om de gegooide dieren te benoemen. Ook het geluid dat de dieren maken, kan worden nagebootst.



Verder kunt u de kinderen vertellen hoe de dieren zich bewegen (op twee of vier poten). Beweegt een dier zich sneller dan het andere? Welke eigenschappen hebben de dieren? Wat vreten ze graag? Waar verblijven ze het liefst?

Catch Me

Quattro amici, il topolino Tito, l'orso Oreste, l'anatra Adele e il cane Ciccio desiderano organizzare una corsa a squadre. Si sono preparati per tanto tempo a questa giornata e ciascuno di essi ha portato altri amici: ogni squadra, composta in totale da quattro corridori, indosserà pettorine di colori diversi. Quale squadra partirà in quarta e arriverà al traguardo per prima? Un pizzico di fortuna con i dadi e un po' di perseveranza li condurranno alla vittoria.

I giocatori avanzano a turno con le loro pedine sul tabellone, sui motivi indicati dai dadi: vince chi per primo porta tutte e quattro le pedine del suo colore sulla linea del traguardo.

Preparazione del gioco

Prima dell'inizio del gioco, il tabellone viene posizionato al centro del tavolo, in posizione comodamente raggiungibile per tutti i giocatori. Ogni giocatore può scegliere un colore e posizionare le quattro pedine sui punti colorati corrispondenti, presso agli angoli del tabellone. Anche il dado è pronto. Inizierà il giocatore capace di correre più rapidamente, o il più giovane.



- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Posizionare le pedine nelle posizioni di partenza
- Preparare i dadi

Svolgimento del gioco

Il gioco procede a rotazione, in senso orario. Il primo giocatore lancia il dado con simboli. Per poter iniziare con la propria pedina, il giocatore ha bisogno di lanciare i dadi per trovare il simbolo colorato della sua posizione di partenza.



Tirare il dado



Confrontare i simboli



Portare la pedina sulla posizione di partenza

All'inizio, ogni giocatore ha a disposizione tre tiri. Se con questi tre tentativi non riesce a posizionare la sua pedina sulla posizione di partenza, tocca al giocatore successivo. Il giocatore può continuare a ripetere i tre tentativi per turno fino a che non riesce a posizionare la prima pedina.

Quando la pedina è in gioco, il giocatore può tirare ancora una volta i dadi e portare la sua pedina sulla casella successiva, con simbolo corrispondente a quello indicato dal dado. Se la casella è già occupata da un altro giocatore, questi può essere „espulso“. La pedina viene poi riportata su una delle caselle colorate all'angolo del tabellone.



Se il giocatore, con la sua pedina, raggiunge il traguardo, può mettere in gioco un'altra pedina, tirando i dadi tre volte. Qualora il dado dovesse mostrare un simbolo che potrebbe portare la sua prima pedina al traguardo, questi può far avanzare tale pedina. Poi toccherà al giocatore successivo, che dovrà aspettare il round successivo per provare, tirando nuovamente i dadi, a mettere in gioco un'altra pedina.

Fine del gioco

Vince il giocatore che riesce per primo a portare tutte e quattro le pedine del suo colore al traguardo.

Variante per giocatori più esperti

Per bambini più grandi ed esperti, le regole di gioco possono essere modificate così:

1. Giocare con tutte e quattro le pedine contemporaneamente:

Durante il gioco, il giocatore può decidere di giocare con una o più pedine contemporaneamente. Se gioca con diverse pedine, può espellere gli avversari e arrivare al traguardo più rapidamente. Può introdurre un'altra pedina nel gioco ogni volta che i dadi mostrano il simbolo corrispondente alla sua posizione iniziale colorata.

2. L'espulsione ha la priorità:

Occorre fare attenzione, perché prima di mettere in gioco la propria pedina, è necessario verificare se si può utilizzare un'altra pedina per espellere le pedine di un avversario: se è possibile, l'espulsione ha la priorità.

3. Joker :

Ogni volta che il giocatore lancia il dado con il proprio animale, può muovere la sua pedina e poi lanciare subito di nuovo i dadi: il gioco diventa più vario e avvincente!

Suggerimenti per gli educatori e genitori



Contare (Età: 3+):

Anche se i bambini si muovono da simbolo a simbolo, potete incoraggiarli a contare il numero dei movimenti in realizzati. In questo modo, li incoraggerete a contare da 1 a 6.



Nominare gli animali (Età: 3+):

Incoraggiate i bambini a nominare gli animali che vedono sul dado. Possono anche imitare il verso dell'animale.



Inoltre, potete spiegare ai bambini come si muovono gli animali (su due o quattro zampe). Un animale si muove più rapidamente di un altro? Quali sono le caratteristiche degli animali? Che cosa mangiano? Quali sono i loro habitat preferiti?

追逐游戏

老鼠咪咪、小熊伯尼、鸭子多萝西和小狗德里克4个好朋友想组织一次团队赛跑比赛。每个人为这场比赛都准备了好久，他们都带了很多朋友帮助他们。每个团队的4名选手穿着颜色不一样的背心。哪个团队可以先离开起始点达到最终的终点线呢？他们持久的耐力再加上一点点运气就可以帮助他们取得胜利

游戏者轮流根据骰子上的图案在游戏板上移动小人。谁将最快带领4个颜色的小人到达终点线则获胜。

游戏准备

开始游戏之前，游戏板放在桌子中间，并让每个人都拿得到。每个游戏者选择一个颜色，然后将4个人放在游戏板4个角落上对应的颜色处。准备好骰子。跑得最快的或者年纪最小的幼儿先开始游戏



怎么玩

按顺时针方向玩耍，第一个游戏者开始掷骰子。为了让自己的小人做第一步移动，游戏者掷骰子显示的标识需要和自己选择的颜色的动物一致。



在一轮游戏中，每个游戏者有三次掷骰子机会。如果3次机会以后，游戏者都没能将游戏小人放在起始点上，那么先轮到下一个游戏者。游戏者每次有3次机会掷骰子直到将游戏小人放到起始点上。如果小人已经放置在起始点上，游戏者可以直接再掷一次骰子，然后根据骰子上的显示，将小人移动到正确的位置上

如果刚好要移动的位置被其他游戏者占领了，那么其他游戏者的小人可以被“扔掉”，重新放到游戏板四周带颜色的位置上。



如果游戏者的小人已经达到了终点区域，他可以重新掷3遍骰子让其他小人做移动。如果碰巧他掷的骰子刚好可以让他的第一个小人达到最终的终点，那也是允许将第一个小人先移动到最终的终点。然后轮到下一个游戏者，只有等到下一轮他可以通过掷3遍骰子带领第二个游戏小人开始游戏

游戏结束

谁成功将自己4个游戏小人达到终点区域，则获胜。

高级玩家的游戏变化

大一点的小朋友，有经验的游戏者可以扩展规则：

1.同时让4个游戏小人做移动:

游戏过程中游戏者可以同时选择玩1个或者多个小人。如果同时选择移动几个小人，那么他有更好的机会将其他竞争者的小人“扔掉”并回到起始点上，从而更快达到终点。他可以根据自己掷的骰子图案，任何时候移动另外的游戏小人。

2.“扔掉”有优先权:

游戏者需要注意，在开始移动自己的小人之前，他需要看是否有其他游戏者的小人可以被“扔掉”，如果是这样，可以优先考虑“扔掉”其他游戏小人。

3.王牌:

让游戏者掷骰子显示王牌，他可以任意移动自己的小人，并再掷一次骰子。这给游戏带来了变化和兴奋。

给（幼儿园）老师贴士



算术（年龄3+）：

虽然游戏时根据图案标记做移动，但是可以让他们用数数的方式让小人做移动。这种方式可以促进孩子在1-6范围内数数



动物（和鸟类）命名（年龄3+）：

让孩子们命名自己掷骰子显示的动物名称。同样可以模仿动物的声音。用这种方式告诉孩子们动物是怎么移动的（2条或者4条腿）。他们是否比其他动物跑的快？这些鸟/动物的特征是什么？他们喜欢吃什么？他们喜欢居住在什么环境（最喜欢的栖息地）？



Notizen / Notes / Notes / Nota / Nota / Nota / 笔记:

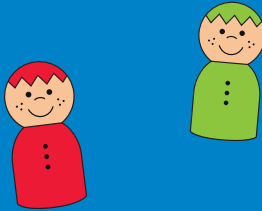
A series of horizontal lines for writing, spanning the width of the page.

belsoduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2016



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.

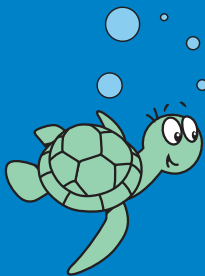
¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

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.

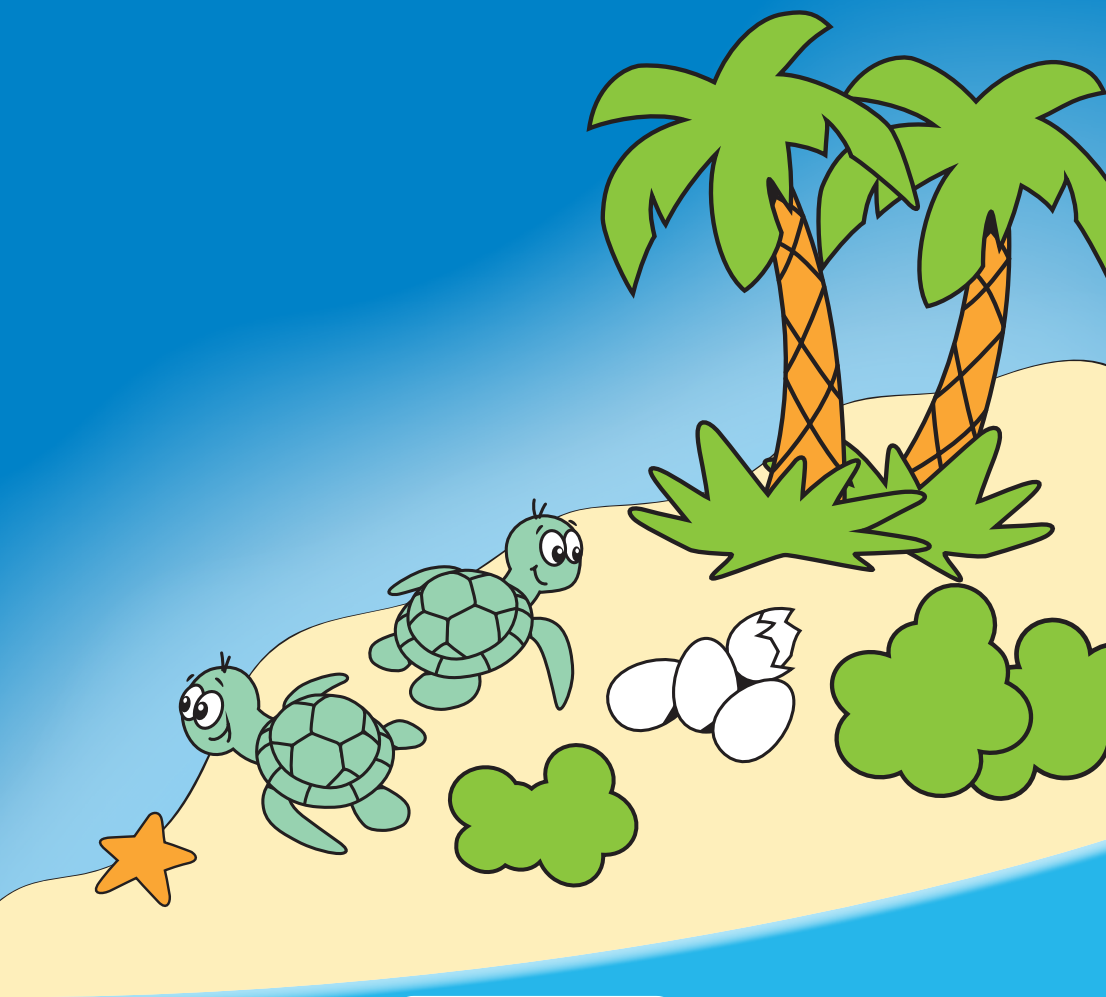
注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。





Turtle Island

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



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 und Benennen der Farben
Art Education: Recognising and naming colours
Formation artistique: Reconnaître et nommer les couleurs
Desarrollo artístico: Reconocer y nombrar colores
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van de kleuren
Educazione artistic: Riconoscere e nominare i colori
艺术和创新能力发展: 识别和命名颜色



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Greifen der Spielsteine
Health Education: Fine motor skills when picking up the pieces
Formation somatique: Motricité fine pour attraper les jetons
Desarrollo somático: Motricidad fina a la hora de coger las fichas
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het pakken van de pionnen
Educazione somatic: Abilità motorie per afferrare le pedine da gioco
生理发展和健康教育: 捡小片有助于精细动作技能



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Erstes Regelverständnis
Social Education: Playing together, gaining a first understanding of rules
Sociabilisation: Jouer ensemble, comprendre les premières règles du jeu
Desarrollo social: Juego colectivo, comprensión de reglas
Sociale ontwikkeling: Samen spelen, eerste begrip voor (spel)regels
Educazione sociale: Giocare insieme, cominciare a comprendere le regole
社会交往能力: 团队玩耍, 对规则的初步理解



3+



2-6



10 min

Turtle Island



Inhalt

- a) 1 Holzbrett
- b) 6 Schildkrötenchips
- c) 1 Farbwürfel

b)



a)



c)



Contents

- a) 1 wooden game board
- b) 6 turtle chips
- c) 1 colour dice



Contenu

- a) 1 plateau de jeu en bois
- b) 6 jetons-tortue
- c) 1 dé de couleurs



Contenido

- a) 1 tablero
- b) 6 fichas-tortuga
- c) 1 dado de colores



Inhoud

- a) 1 houten bord
- b) 6 schildpaddenchips
- c) 1 kleurendobbelsteen



Contenuto

- a) 1 tabellone in legno
- b) 6 pedine tartaruga
- c) 1 dado con colori



游戏配件

- a) 1 块木制游戏板
- b) 6 个乌龟片
- c) 1 个带颜色的骰子





Turtle Island

Auf einer großen Insel sind die Schildkrötenbabys aus ihren Eiern geschlüpft und möchten nun ihr Nest verlassen. Die Kleinen sind schon ganz neugierig, was sie auf der großen bunten Insel erwartet. Von weitem hören sie schon das Meeresrauschen – dorthin möchten sie gern laufen. Jede von ihnen will als Erste das Wasser erreichen und sich auf eine weite Reise durch das kühle Nass begeben. Mit etwas Würfelglück schafft es deine Schildkröte zuerst im Meer anzukommen.

Die Spieler würfeln abwechselnd mit dem Farbwürfel und ziehen ihre Schildkröten entsprechend der vorgegebenen Farbwege in Richtung Meer. Der Spieler, der mit seiner Schildkröte zuerst das Meer erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn wird das Spielbrett für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert und die Schildkrötenchips werden verteilt. Der Würfel liegt bereit und der Spieler mit der buntesten Kleidung darf beginnen.



- Spielbrett in die Tischmitte legen
- Schildkrötenchips in der Inselmitte platzieren
- Würfel bereitlegen

Spielverlauf

Der erste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und zieht seine Schildkröte entsprechend der gewürfelten Farbe vorwärts. Danach ist der Zug beendet und der nächste Spieler würfelt.



Würfeln



Schildkröte ziehen





Wichtig ist, dass jeder Spieler nach seinem Wurf ziehen muss, auch wenn es einmal nur zurück in Richtung Insel möglich ist. Sollte das Feld, auf das der Spieler gerade ziehen muss, von einer andern Schildkröte belegt sein, so muss er aussetzen.

Spielende

Gewonnen hat derjenige, der zuerst seine Schildkröte ins Meer gebracht hat.

Tipps für ältere Kinder

Vor Spielbeginn können geduldigere Kinder eine gewisse Anzahl an Spielrunden definieren, z.B. fünf Spielrunden. Notiert dazu die Namen aller Spieler auf einem Blatt Papier. Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Eine Runde gilt als beendet, sobald eine Schildkröte das Meer erreicht hat. Damit erhält der Spieler einen Strich auf der Liste. Wer nach fünf Spielrunden die meisten Striche sammeln konnte, gewinnt. Die Schildkröten können auch einmal vom Meer aus starten und auf die Insel klettern. Die Spieler wählen dazu einen beliebigen Startpunkt auf dem Meer.

Tipps für Erzieher/ -innen und Eltern



Lebensweise der Schildkröte (Alter: 4+):

Das Spiel bietet sich an um ein Projekt „Das Leben der Schildkröten“ im Kindergarten anzugehen. Gestalten Sie z.B. eine Wandzeitung. Schneiden Sie dazu verschiedene Schildkrötenarten, deren Nahrung und Lieblingsplätze beispielsweise aus Zeitschriften aus.



Auch ein Besuch in einem Meeresmuseum bietet sich an. Dort können Sie verschiedene Schildkrötenarten kennenlernen und beobachten.

Falls Sie Platz haben, könnten Sie auch ein Terrarium für den Gruppenraum anschaffen. So können die Kinder unmittelbar miterleben, wie sich Schildkröten verhalten, wie sie wachsen oder Junge bekommen. Zusätzlich könnten Sie einen Wochenplan erstellen, sodass jedes Kind an einem Wochentag für die Pflege und das Füttern der Schildkröten verantwortlich ist. Dies stärkt das Verantwortungsbewusstsein und bereitet die Kinder auf die Pflege eigener Haustiere vor.



Schildkrötenwettlauf (Alter: 4+):

Wollt ihr auch einmal als Schildkröten um die Wette laufen? Los geht's! Wählen Sie zwei Kinder aus und gestalten Sie im Gruppenraum, im Gang oder in der Turnhalle einen kleinen Parcours. Doch was ist eine Schildkröte ohne Panzer? Deshalb bekommen die Kinder noch ein Kissen auf den Rücken geschnallt und nun heißt es, im Vierfüßler-Gang den Parcours zu beschreiten. Derjenige, der zuerst das Ziel erreicht, gewinnt den Wettlauf.





Turtle Island

On a big island the turtle babies have just hatched out of their eggs and want to leave the nest. They are very curious to find out what awaits them on the big, colourful island. They can hear the sound of the sea in the distance – that's where they want to go. Each one of them wants to be the first to reach the water's edge and start out on a long journey through the cool ocean. With some lucky throws of the dice, your turtle could reach the sea first.

The players throw the colour dice in turn and move their turtle towards the sea along a route determined by the colours of the paths. The player whose turtle reaches the sea first wins the game.

Game preparation

Before starting the game, the board is placed in the middle of the table within easy reach of all the players, and the turtle chips are given out. The dice is put out ready and the player with the most colourful clothing is allowed to go first.



- Place the board in the middle of the table
- Place the turtle chips in the middle of the island
- Put out the dice

How to play

The first player throws the colour dice and moves his turtle forward in the direction of the colour he has thrown. His move is now ended. It is the next player's turn.



Throw the dice



Move the turtle





It is an important rule that players must move their turtle every time they throw the dice, even if the only possible move is sometimes back towards the island.

If the field which a player's turtle has to move to is already occupied by another turtle, the player has to miss his turn.

End of the game

The winner is the player who succeeds in getting his turtle to the sea first.

Tip for older children

Before starting to play, children who already have more patience can define a specific number of rounds, e.g. five. To play this way, write down all the players' names on a sheet of paper. The game proceeds as above. A round ends when a turtle has reached the sea. The winning player gets a mark beside his name on the list. The player with the most marks after five rounds has won.

The turtles can sometimes start from the sea and climb to the middle of the island for a change. With this version, players can choose any starting-point they like at the edge of the sea.

Tips for kindergarten teachers and parents



The life of the turtle (Age: 4+):

This game presents a good opportunity to organise a project on "The life of the turtle" in the kindergarten. For instance, make a wall newspaper. For this, cut out pictures from magazines of different types of turtles, their food and the places where they like to live (their favourite habitats).



It would also be an opportunity to visit a maritime museum. There you can observe various types of turtles and get to know them more closely.

If you have enough space, you could also set up a terrarium in the group room. In this way the children could directly experience how turtles behave, how they grow and how they produce babies. You can also draw up a weekly schedule, so that every child is responsible at some point on a weekday for the care and feeding of the turtles. This strengthens children's sense of responsibility and prepares them for looking after their own pets.



Turtle race (Age: 4+):

Would you like to have your own turtle race? Let's go! Choose two of the children and set up a little "race track" or obstacle course in the group room, the corridor or the gym. But you can't have turtles without shells – so each child has a cushion strapped to their back. And now they set out along the track on all fours. The "turtle" who completes the course first wins the race.



Turtle Island

Sur une grande île, les œufs de tortues ont éclos et les bébés tortues veulent maintenant quitter leur nid. Les petits sont déjà très impatients de découvrir ce qui les attend sur cette grande île pleine de couleurs. Ils entendent au loin le bruit des vagues et aimeraient bien courir dans leur direction. Tous veulent atteindre les flots en premier et s'élancer pour un long voyage dans l'eau fraîche. Avec un peu de chance aux dés, ta tortue sera la première à atteindre la mer.

Les joueurs lancent le dé de couleurs à tour de rôle et font avancer leur tortue vers la mer en passant par le chemin de la même couleur que le dé. Le premier joueur qui atteint la mer gagne la partie.

Préparation du jeu

Avant de commencer la partie, on place le plateau de jeu au centre de la table et à portée de tous puis on distribue les jetons-tortue. Le dé est mis à disposition et c'est le joueur qui porte les vêtements les plus colorés qui commence.



- Placer le plateau de jeu au centre de la table
- Placer les jetons-tortue au milieu de l'île
- Donner le dé

Déroulement de la partie

Le premier joueur lance le dé de couleurs et fait avancer sa tortue en fonction de la couleur indiquée par le dé. Puis son tour prend fin et c'est au joueur suivant de lancer le dé.



Lancer le dé



Avancer sa tortue





Attention, chaque joueur doit déplacer sa tortue après avoir lancé le dé, même s'il doit revenir en direction de l'île. Si la case vers laquelle le joueur doit avancer est déjà occupée par une autre tortue, le joueur doit passer son tour.

Fin de la partie

Le premier joueur qui atteint la mer avec sa tortue gagne la partie.

Conseil pour les enfants plus âgés

Avant de commencer la partie, les enfants plus patients peuvent définir un certain nombre de manches, cinq par exemple. Notez le nom des joueurs sur une feuille de papier. Le jeu se déroule comme décrit précédemment. Une manche prend fin dès qu'une des tortues a atteint la mer. Une barre est notée sous le nom du joueur dans la liste. Le joueur qui a le plus grand nombre de barres à la fin des cinq manches gagne la partie.

Les tortues peuvent aussi partir de la mer et regagner l'île. Les joueurs choisissent alors un point de départ dans la mer.

Conseils pour les éducateurs/éducatrices et les parents



Le mode de vie des tortues (Âge : 4+) :

Le jeu est l'occasion de se lancer dans un projet « La vie des tortues » à l'école maternelle. Vous pouvez par exemple créer un panneau mural. Découpez dans les magazines des photos de différents types de tortues, de leur nourriture et de leurs lieux préférés.



Vous pouvez également aller visiter le musée océanographique. Vous pourrez y découvrir et observer différentes espèces de tortues.

Si vous avez de la place, pourquoi pas installer un terrarium dans la salle de groupe ? Ainsi les enfants pourront observer directement le mode de vie des tortues, comment elles grandissent et se reproduisent. Vous pouvez aussi établir un planning et attribuer une journée à chaque enfant durant laquelle il s'occupera des tortues et les nourrira. Cela renforce leur conscience des responsabilités et les prépare à s'occuper de leur propre animal de compagnie.



La course de tortues (Âge : 4+) :

Vous voulez aussi faire la course comme des tortues ? C'est parti ! Choisissez deux enfants et créez un petit parcours dans la salle de groupe, dans le couloir ou dans le gymnase. Mais attendez, que serait une tortue sans carapace ? Pour remédier à cela, on noue un coussin sur le dos de chaque enfant. Allez, maintenant, il s'agit de traverser le parcours à quatre pattes. Le premier qui franchit la ligne d'arrivée gagne la course.





Turtle Island

En una gran isla unas tortuguitas salen de su cascarón y ya quieren abandonar el nido. Tienen una gran curiosidad por ver lo que hay en esa isla tan variopinta. Desde lejos escuchan el rugido del mar. ¡Quieren llegar hasta allí! Todas quieren ser la primera en llegar y adentrarse en un largo y fresco viaje por el agua. Si la suerte te acompaña al lanzar el dado, a lo mejor es tu tortuga la primera en llegar.

Los jugadores van tirando el dado por turnos y avanzando con sus tortugas hacia el mar según el color del dado. Gana el juego quien primero llegue al mar con su tortuga.

Preparación del juego

Antes de empezar, se coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores, y se reparten las fichas. Se prepara el dado y empieza el que vaya vestido con el color más llamativo.



- Poner el tablero en el centro de la mesa.
- Colocar las fichas-tortuga en el centro de la isla
- Dejar el dado preparado

Instrucciones

Lanza el dado el primer jugador y avanza con su tortuga en función del color que le haya salido. Pasa luego el turno al siguiente jugador.



Lanzar el dado



Mover la tortuga





Los jugadores tienen que mover siempre su ficha, aún cuando solo sea posible moverla en dirección a la isla. Si la casilla a la que se quiere desplazar un jugador ya está ocupada por otra tortuga, tendrá que pasar turno.

Fin de la partida

Gana el primero que llegue con su tortuga al mar.

Consejo para niños mayores

Antes de empezar, aquellos con más paciencia, pueden acordar un número determinado de rondas, cinco por ejemplo. Por otra parte, se apuntan los nombres de los jugadores en un papel. Se juega tal y como se ha descrito anteriormente. Cada ronda dura hasta que una tortuga llega al mar. El jugador correspondiente se apunta entonces un punto (o una raya) en el papel con los nombres. Quien más rayas tenga al final de las cinco rondas, ha ganado.

Las tortugas también podrían comenzar desde el mar y regresar al centro de la isla. En ese caso, los jugadores deben acordar un punto de partida en el mar.

Consejos para educadores/as y padres



Cómo viven las tortugas (Edad: 4+):

Este juego se presta a trabajar en la escuela el proyecto “Cómo viven las tortugas”. Puede preparar, por ejemplo, un periódico mural. Para ello, busque en periódicos, y recorte imágenes con distintos tipos de tortuga, lo que comen y dónde les gusta vivir.



También es apropiado visitar un museo del mar. Los niños podrán conocer y mirar distintos tipos de tortuga.

Si dispone de sitio en el aula, podría también crear un terrario. Eso les permitiría a los chicos vivir en directo el modo en que se comportan las tortugas, cómo van creciendo hasta hacerse adultas. Adicionalmente podría hacer una planificación para que cada niño a su turno se encargue de cuidar y echarle de comer a la tortuga. Esto fomenta el sentido de la responsabilidad y prepara a los niños para el cuidado de sus propias mascotas.



Carrera de tortugas (Edad: 4+):

¿Tenéis ganas de participar en una carrera de tortugas? ¡Adelante! Forme parejas y prepare un circuito en el aula, el pasillo o en la sala de deportes. Pero, claro, ¿cuándo se ha visto una tortuga sin su caparazón? Los niños tendrán que llevar un cojín sobre la espalda y recorrer el circuito a cuatro patas. Quien primero llegue a la meta habrá ganado la carrera.





Turtle Island

Op een groot eiland zijn de schildpaddenbaby's uit hun eieren gekomen en willen nu hun nest verlaten. Ze zijn al heel nieuwsgierig wat ze op het grote bonte eiland te zien krijgen. Van verre horen ze al het ruisen van de branding - daar willen ze graag heen. Ieder van hen wil als eerste het water bereiken en zich op reis door het koele nat begeven. Met een beetje geluk bij het gooien met de dobbelsteen slaagt jouw schildpad erin als eerste in de zee aan te komen.

De spelers gooien om de beurt met de kleurendobbelsteen en trekken hun schildpadden via de aangegeven gekleurde wegen naar de zee. De speler die met zijn schildpad als eerste de zee bereikt, heeft het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding

Voor het begin van het spel wordt het spelbord voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel geplaatst en de schildpaddenchips worden verdeeld. De dobbelsteen ligt klaar en de speler met de meest bonte kleding mag beginnen.



- Spelbord in het midden van de tafel leggen
- Schildpaddenchips in het midden van het eiland leggen
- Dobbelsteen klaarleggen

Spelverloop

De eerste speler gooit met de kleurendobbelsteen en trekt zijn schildpad volgens de gegooidde kleur naar voren. Daarna is de beurt beëindigd en de volgende speler gooit.



Gooien



Schildpad trekken



Het is belangrijk dat iedere speler na zijn worp met de schildpad moet trekken, ook wanneer hij alleen terug kan gaan in de richting van het eiland. Mocht het veld waarop de speler moet zetten door een andere schildpad bezet zijn, moet hij een beurt overslaan.

Einde van het spel

Gewonnen heeft degene die als eerste zijn schildpad in de zee heeft gebracht.

Tip voor oudere kinderen

Voor het begin van het spel kunnen kinderen met meer geduld een bepaald aantal spelrondes vastleggen, bijv. vijf rondes. Schrijf daarvoor de namen van alle spelers op een vel papier. Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. Een ronde is beëindigd, zodra een schildpad de zee heeft bereikt. Daarmee krijgt de speler een streep op de lijst. Wie na vijf spelrondes de meeste strepen heeft verzameld, wint het spel. De schildpadden kunnen ook een keer vanuit de zee starten en op het eiland klimmen. De spelers kiezen daartoe een willekeurig startpunt in de zee.

Tips voor spelbegeleiders en ouders



Leefwijze van de schildpadden (Leeftijd: 4+):

Het spel biedt zich aan om een project „Het leven van de schildpadden“ op de kleuterschool te bespreken. Maak bijv. een muurkrant. Knip daarvoor verschillende soorten schildpadden, hun voedsel en lievelingsplekken uit tijdschriften uit.



Ook een bezoek in een maritiem museum biedt zich aan. Daar kunt u verschillende soorten schildpadden leren kennen en observeren.

Mocht u plaats hebben, kunt u ook een terrarium voor het schoollokaal aanschaffen. Zo kunnen de kinderen van nabij beleven hoe schildpadden zich gedragen, hoe ze groeien of jongen krijgen. Bovendien kunt u een dagschema opstellen, zodat ieder kind op een weekdag voor de verzorging en het voeren van de schildpadden verantwoordelijk is. Dit versterkt het verantwoordelijkheidsgevoel en bereidt de kinderen voor op het verzorgen van eigen huisdieren.



Schildpaddenrace (Leeftijd: 4+):

Willen jullie ook een keer aan een schildpaddenrace meedoen? Daar gaan we! Kies twee kinderen uit en stel in het klaslokaal, in de gang of in de gymzaal een klein parcours op. Maar wat is een schildpad zonder pantser? Daarom krijgen de kinderen nog een kussen op de rug gebonden en nu luidt het motto: op vier voeten het parcours lopen. Degene die de finish als eerste bereikt, heeft de race gewonnen.



Turtle Island

Su una grande isola, i piccoli di tartaruga sono appena sgusciati fuori dalle loro uova e ora vogliono lasciare il nido. I piccoli sono molto curiosi di scoprire che cosa li aspetta sulla grande isola colorata. Da lontano sentono già il rumore del mare e vogliono raggiungerlo! Ciascuno di essi vuole essere il primo a raggiungere l'acqua e partire per un lungo viaggio nelle fresche profondità marine. Con qualche fortunato lancio del dado, la tua tartaruga riuscirà ad arrivare per prima al mare!

I giocatori tireranno i dadi a turno e porteranno le loro tartarughe verso il mare, seguendo un percorso determinato dai colori dei sentieri. Vince il giocatore che raggiunge per primo il mare con la sua tartaruga.

Preparazione del gioco

Prima dell'inizio del gioco, il tabellone viene posizionato al centro del tavolo, in una posizione comodamente raggiungibile per tutti i giocatori; vengono distribuite le pedine tartaruga. Il dado è pronto e il giocatore con i vestiti più colorati può iniziare.



- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Posizionare le pedine al centro dell'isola
- Preparare i dadi

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore tira il dado con colori e fa avanzare la propria tartaruga corrispondentemente al colore mostrato dal dado. Poi tocca al giocatore successivo tirare il dado.



Tirare il dado



Far avanzare la tartaruga





È importante che ogni giocatore, dopo aver lanciato il dado, faccia avanzare la propria pedina, anche se a volte l'unico movimento possibile è tornare indietro in direzione dell'isola.

Se il campo verso il quale deve dirigersi la pedina è già occupato da un'altra tartaruga, il giocatore salta un turno.

Fine del gioco

Vince il giocatore che riesce per primo a far arrivare la propria tartaruga al mare.

Consigli per i bambini più grandi

Prima di iniziare a giocare, i bambini più pazienti possono definire un certo numero di partite, ad es. cinque; i nomi di tutti i giocatori devono essere annotati su un foglio di carta. Il gioco si svolge come descritto sopra. La partita si conclude non appena una tartaruga raggiunge il mare. Accanto al nome del vincitore, sull'elenco, viene segnato un punto: chi dopo cinque partite ha totalizzato il maggior numero di punti, vince.

Per cambiare, potete anche decidere di far partire le tartarughe dal mare e di farle arrampicare fino all'isola: i giocatori potranno scegliere un punto di partenza a piacere nel mare.

Suggerimenti per gli educatori e genitori



Vita delle tartarughe (Età: 4+):

Il gioco offre un'ottima occasione per dare il via al progetto „La vita delle tartarughe“ all'asilo. Ad esempio, potete creare un giornale murale: ritagliate dai giornali foto di diversi tipi di tartaruga, del loro nutrimento e dei loro habitat preferiti.



Potreste organizzare anche una visita a un museo marittimo, dove potreste osservare e conoscere da vicino diversi tipi di tartaruga.

Se avete posto, potete anche creare un terrario per il locale del gruppo, così i bambini potranno vedere da vicino come si comportano, crescono e come si riproducono le tartarughe. Inoltre, potreste creare un programma giornaliero di modo che ogni bambino, in un determinato giorno della settimana, sia responsabile della cura e dell'alimentazione delle tartarughe, per rinforzare il senso di responsabilità e preparare i bambini alla cura dei propri animali domestici.



Gara tra tartarughe (età: 4+):

Volete organizzare una gara tra tartarughe? Pronti... via! Scegliete due bambini e preparate, nella classe, nel corridoio o nella palestra, un piccolo percorso. Ma esiste una tartaruga senza corazza? Impossibile! Per questo fisserete con una fibbia un cuscino sulla schiena dei bambini, che dovranno affrontare il percorso muovendosi a quattro zampe. Il primo a raggiungere la meta avrà vinto la gara!



海龟岛

在一个大海岛上，一群海龟宝宝刚从蛋里孵出来，就迫不及待地想离开他们的窝。他们非常好奇，想知道这个五彩缤纷的海岛上有什么好玩的东西在等着他们。他们听到了远处海的声音，那就是他们想要去的地方。每个小海龟都想第一个到达海边，跳进凉爽的大海开始漫长的旅途。努力再加上好的运气，小海龟就可以第一个到达大海。

小伙伴们轮流掷骰子，然后朝着大海的方向按既定的规则和所掷骰子颜色的路线移动他们的小海龟，谁的小海龟第一个到达海里，谁就是赢家。

游戏准备

在游戏开始之前，把板放在桌子中间，确保每个小伙伴都能够的到，把海龟片分发给每个游戏者，准备好骰子，衣服色彩最丰富的游戏者先开始。



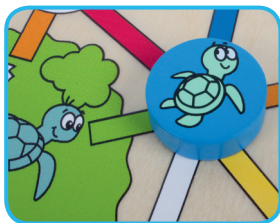
- 把板放在桌子中间
- 把乌龟片放到海岛的中间
- 把骰子拿出来

怎么玩

第一个小伙伴掷好骰子，然后朝着所掷骰子颜色的方向移动他的小海龟，等他完成了，则轮到一下游戏者



掷骰子



移动小乌龟



小伙伴要记得每次掷完骰子后要移动他们的小海龟，小海龟很有可能往海岛方向倒退。每次必须移动小海龟，很重要。

如果一个小伙伴的小海龟目的地已经被另一只小海龟占领了，那么他就错失了这一轮的机会。

游戏结束

谁的小海龟第一个成功地到达海里，谁就赢了。

较大儿童的玩法

游戏开始之前，有耐心的小伙伴可以约定玩几个局，比如5局。照此玩法，先把每个小伙伴的名字写在纸上，然后按照以上的规则进行游戏，当有小伙伴的小海龟到达海里时，这一轮就结束了，然后在赢了的小伙伴的名字边上做个记号，五轮结束以后，谁的记号最多，谁就是赢家。

还可以改变一下玩法，小海龟从海边开始爬，直到海岛中间。这种玩法，小伙伴可以选择任意一个海边作为起点。

给（幼儿园）老师贴士



海龟的生活（适合4岁以上）：

这个游戏在幼儿园可以很好地引导主题“龟的生活”。比如，做一个墙报，然后从杂志上剪下各种各样的龟，他们的食物，他们生活的地方，他们的生活习性，并贴在墙报上。



也可以去参观海洋馆，那里你可以看到不同类型的龟，更好地了解他们。

如果空间允许，在教室里放一个玻璃器皿养乌龟。这样，小朋友们可以直接观察乌龟的行为表现、成长过程和孕育宝宝的过程。可以制定值日表，让每个小朋友都轮到负责照顾和喂养乌龟。这可以锻炼小朋友的责任心，为他们以后照顾自己的宠物做准备。



乌龟赛跑（年龄：4+）：

你想参加乌龟赛跑吗？出发！在教室里或者走廊上或者在健身房里设一个小型跑道或者超越障碍训练场。派两个小朋友比赛，但是不能没有乌龟壳，所以每个小朋友的背上绑一个靠垫，然后四脚着地沿着赛道往前爬，第一个完成全程的“乌龟”就是胜利者。



Notizen / Notes / Notes / Nota / Nota / Nota / 笔记:



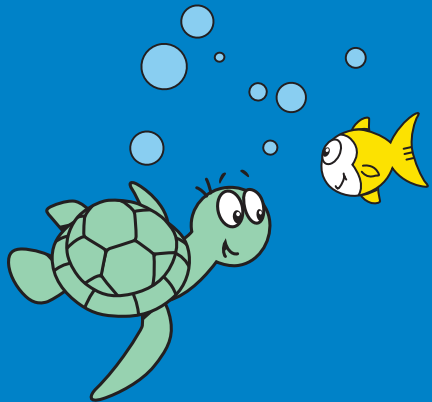
Notizen / Notes / Notes / Nota / Nota / Nota / 笔记:

belsoduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2016



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。