

22770 Balanimals

# balanimals

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:



**Somatische Bildung:** Feinmotorik beim Greifen der verschieden großen und schweren Tiere, Erkennen von Gleichgewicht und Ungleichgewicht beim Absetzen auf der Spielfläche  
**Health Education:** Fine motor skills when picking up the animals with differing sizes and weights, recognising balance or imbalance when placing the animals back on the board  
**Formation somatique:** Motricité fine en saisissant les différents animaux grands et lourds, appréhension de l'équilibre et du déséquilibre en déposant les pièces sur la surface du jeu  
**Desarrollo somático:** Motricidad fina al manipular los animales de distinto tamaño y peso; experimentar con el equilibrio y el desequilibrio al colocar figuras en la superficie del juego  
**Somatische ontwikkeling:** Fijne motoriek bij het pakken van dieren van verschillende afmetingen en gewichten, herkennen van balans en disbalans bij het neerzetten op het speeloppervlak  
**Educazione somatica:** Capacità motorie nel prendere animali di diversa grandezza e peso, riconoscimento degli equilibri e degli squilibri alla fine del gioco  
**健康教育:** 通过抓取不同大小和重量的动物锻炼精细动作，再将动物放回游戏板上锻炼平衡能力



**Künstlerische Bildung:** Erkennen und Benennen von verschiedenen Farben  
**Art Education:** Recognising and identifying different colours  
**Formation artistique:** Reconnaître et nommer les différentes couleurs  
**Desarrollo artístico:** Reconocer y nombrar colores diferentes  
**Artstieke ontwikkeling:** Herkennen en benoemen van verschillende kleuren  
**Educazione artistic:** Riconoscimento e denominazione dei diversi colori  
**艺术和创新能力发展:** 认知并辨别不同的颜色



**Mathematische Bildung:** Erkennen und Benennen von unterschiedlichen Größen (klein, mittel, groß), Antizipation der Verteilung des Gewichtes  
**Mathematical Education:** Recognising and identifying different sizes (small, medium, large), anticipating the distribution of weight  
**Formation mathématique:** Reconnaître et nommer les différentes échelles (petit, moyen, grand), anticipation de la répartition du poids  
**Desarrollo matemático:** Reconocer y nombrar tamaños diferentes (pequeño, mediano, grande), anticipar la distribución del peso sobre una superficie  
**Rekenkundige ontwikkeling:** Herkennen en benoemen van verschillende afmetingen (klein, middelgroot, groot), anticiperen van de verdeling van het gewicht  
**Educazione matematica:** Riconoscimento e denominazione delle diverse grandezze (piccola, media, grande), anticipazione della distribuzione del peso  
**数学教育:** 认知并辨别不同尺寸 (小、中、大)，预估重量分布



**Naturwissenschaftliche Bildung:** Lebensräume von Tieren erkennen  
**Science Education:** Recognising animal habitats  
**Formation scientifique et technique:** Reconnaître l'habitat naturel des animaux  
**Conocimiento del medio y desarrollo técnico:** Conocer el medio natural de los animales  
**Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling:** Leefgebieden van dieren herkennen  
**Educazione tecnica e naturalisti:** Riconoscere gli habitat degli animali  
**自然科学和技能教育:** 了解动物习性

---

## Spielinformationen:

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



4+



2-4



15 min

# balanimals



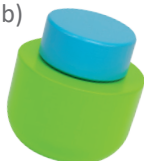
## Inhalt

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| a) 1 Spielscheibe   | f) 1 Libelle        |
| b) 1 Holzfuß        | g) 5 Wassertropfen  |
| c) 4 Frösche        | h) 1 Farbwürfel     |
| d) 4 Schmetterlinge | i) 1 Tierwürfel     |
| e) 4 Bienen         | j) 1 Libellenwürfel |

a)



b)



c)



d)



i)



h)

e)



f)



g)



## Contents

- |                  |                     |
|------------------|---------------------|
| a) 1 game disc   | f) 1 dragonfly      |
| b) 1 wooden base | g) 5 water drops    |
| c) 4 frogs       | h) 1 colour dice    |
| d) 4 butterflies | i) 1 animal dice    |
| e) 4 bees        | j) 1 dragonfly dice |



## Contenu

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| a) 1 disque de jeu | f) 1 libellule     |
| b) 1 pied en bois  | g) 5 gouttes d'eau |
| c) 4 grenouilles   | h) 1 dé de couleur |
| d) 4 papillons     | i) 1 dé animaux    |
| e) 4 abeilles      | j) 1 dé libellules |



## Contenido

- |                                   |                         |
|-----------------------------------|-------------------------|
| a) 1 superficie en forma de disco | f) 1 libélula           |
| b) 1 soporte de madera            | g) 5 gotas de agua      |
| c) 4 ranas                        | h) 1 dado con colores   |
| d) 4 mariposas                    | i) 1 dado con animales  |
| e) 4 abejas                       | j) 1 dado con libélulas |



## Inhoud

- |                  |                               |
|------------------|-------------------------------|
| a) 1 speelschijf | f) 1 libel                    |
| b) 1 houten voet | g) 5 waterdruppels            |
| c) 4 kikvorsen   | h) 1 gekleurde dobbelsteen    |
| d) 4 vlinders    | i) 1 dobbelsteen met dieren   |
| e) 4 bijen       | j) 1 dobbelsteen met libellen |



## Contenuto

- |                           |                                 |
|---------------------------|---------------------------------|
| a) 1 piaffaforma da gioco | f) 1 libellula                  |
| b) 1 superficie in legno  | g) 5 goccioline d'acqua         |
| c) 4 rane                 | h) 1 dado a colori              |
| d) 4 farfalle             | i) 1 dado a forma di animaletto |
| e) 4 api                  | j) 1 dado a forma di libellula  |



## 游戏配件

- |            |            |
|------------|------------|
| a) 1 个游戏圆盘 | f) 1 个蜻蜓   |
| b) 1 个木制底座 | g) 5 个水滴   |
| c) 4 个青蛙   | h) 1 个颜色骰子 |
| d) 4 个蝴蝶   | i) 1 个动物骰子 |
| e) 4 个蜜蜂   | j) 1 个蜻蜓骰子 |



## Autor

Kirsten Hiese wurde 1965 geboren und ist von Beruf eigentlich Floristmeisterin. 2004 kam sie durch ihre Kinder zum Spieleerfinden. Seitdem gewann sie schon dreimal den „Deutschen Lernspielpreis“ und veröffentlichte bis heute bereits 16 ihrer Spielideen mit zahlreichen Verlagen. Kirsten Hiese lebt mit ihrem Mann und ihren drei Kindern in Porta Westfalica.



## Author

Kirsten Hiese was born in 1965 and was actually a professional master florist. In 2004 she began inventing games for her children. In the meantime, she has won the “Deutscher Lernspielpreis” (awarded for educational games) three times, and has published 16 of her game ideas with numerous publishers. Kirsten Hiese lives with her husband and three children in Porta Westfalica, Germany.



## Auteur

Née en 1965, Kirsten Hiese est fleuriste de métier. En 2004, elle s’est mise à inventer des jeux pour ses enfants. Depuis, elle a remporté trois fois le « Prix du jeu éducatif allemand » et a, jusqu’à aujourd’hui, publié 16 idées de jeux auprès de divers éditeurs. Kirsten Hiese vit avec son époux et ses trois enfants à Porta Westfalica.



## Autor

Nacida en 1965, Kirsten Hiese es especialista en arreglos florales. En 2004, con sus propios hijos, comenzó a inventar juegos. Desde entonces ha ganado en tres ocasiones el premio alemán otorgado a los juegos didácticos y lleva publicados hasta la fecha dieciséis juegos en distintas editoriales. Kirsten Hiese vive con su esposo y sus tres hijos en Porta Westfalica (Alemania).



## Auteur

Kirsten Hiese is geboren in 1965, en is eigenlijk meester-bloembinder van beroep. Door haar kinderen is ze in 2004 begonnen met het uitvinden van spellen. Sindsdien heeft ze al drie keer de Duitse prijs voor het beste educatieve spel gewonnen, en er zijn al 16 van haar spelideeën door diverse uitgevers op de markt gebracht. Kirsten Hiese woont met haar man en hun drie kinderen in Porta Westfalica.



## Autore

Kirsten Hiese è nata nel 1965 ed è una maestra fiorista. Nel 2004 ha iniziato ad inventare giochi di carte insieme ai suoi figli. Da allora, ha vinto per tre volte il premio per giochi da tavolo “Deutschen Lernspielpreis” e fino ad oggi ha pubblicato oltre 16 idee di gioco con diversi editori. Kirsten Hiese vive con suo marito ed i loro tre bambini a Porta Westfalica.



## 游戏作者

基尔斯滕·希思生于1965年，是职业花卉大师。2004年，她开始为自己的孩子发明游戏。同时，她三次赢得教育游戏大奖，并且和众多发行商合作发行了16个原创游戏。基尔斯滕·希思和丈夫以及三个孩子一起生活在德国的波尔塔韦斯特法利卡。



## Illustration

Nadine Bougie wurde 1975 in Hilden geboren. Nach Ihrem Designstudium war Sie einige Jahre als Modedesignerin tätig. Seit 2008 illustriert sie freiberuflich für verschiedene Verlage und lebt heute in Neuss.

Nadine Bougie hat bereits viele Spiele und Puzzles für beleduc illustriert, wie z.B. Happy Farm, die Rahmenpuzzle-Serie und unsere XXL Lernpuzzles.



## Illustration

Nadine Bougie was born in 1975 in Hilden. After completing her degree in design, she spent a few years employed as a fashion designer. Since 2008, she has been a freelance illustrator for various publishing houses and now lives in Neuss.

Nadine Bougie has already illustrated many games and puzzles for beleduc, including Happy Farm, the Frame Puzzle series and our XXL Learning Puzzles.



## Illustration

Nadine Bougie est née à Hilden (Allemagne) en 1975. Après ses études de design, elle a été styliste de mode pendant quelques années. Elle travaille depuis 2008 comme illustratrice indépendante pour diverses maisons d'édition et vit aujourd'hui à Neuss.

Nadine Bougie a déjà illustré de nombreux jeux et puzzles pour beleduc, comme par exemple Happy Farm, la série de puzzles à superposition et nos puzzles éducatifs XXL.



## Ilustración

Nadine Bougie nació en 1975 en Hilden (Alemania). Tras cursar una carrera de diseño gráfico, trabajó durante unos años como diseñadora de moda. Desde el año 2008, se dedica a realizar ilustraciones para diferentes editoriales como profesional libre y vive actualmente en la ciudad alemana de Neuss.

Nadine Bougie ya ha ilustrado numerosos juegos y puzzles para beleduc, como Happy Farm, la serie de puzzles enmarcados y nuestros puzzles didácticos XXL.



## Illustratie

In 1975 werd Nadine Bougie geboren in Hilden. Nadat zij haar studie design afgesloten had was zij een paar jaar actief als modeontwerpster. Sedert 2008 illustreert zij freelance voor verschillende uitgeverijen en tegenwoordig woont zij in Neuss.

Nadine Bougie heeft reeds vele spelen en puzzels voor beleduc geïllustreerd, zoals bijv. Happy Farm, de serie puzzels met rand en onze XXL leerpuzzels.



## Illustrazione

Nadine Bougie è nata a Hilden nel 1975. Dopo la laurea in design, ha lavorato per alcuni anni nel settore della moda. Dal 2008, lavora come illustratrice autonoma per diverse case editrici e vive a Neuss.

Nadine Bougie ha già illustrato numerosi giochi e puzzle per beleduc, quali Happy Farm, la serie di puzzle cornice e i nostri puzzle per apprendimento XXL.



## 游戏设计

纳丁·布日伊，1975年生于希尔登。在完成她的设计专业后的头几年里她一直是一位服装设计师，自2008年起，她成了多家出版社的自由插图画家，现居住于诺伊斯。

Nadine Bougie 已经给BELEDUC设计了多款游戏和拼图，包括快乐农场，框架拼图系列以及大号学习拼图。



## 22770 Balanimals

Hier kommt Schwung ins Spielbrett!

Doch wer hält die richtige Balance wenn die Blumen auf der Wiese anfangen im Wind zu schaukeln? Denn nur mit Fingergeschick und genauem Hinschauen hilft ihr dem Frosch mit seinen Freunden bei der sicheren Landung im Garten. Aber aufgepasst: Lasst euch nicht nass spritzen! Gleich zwei spannende Spielvarianten fördern neben der Konzentration auch die Feinmotorik.

### Spielidee

Die Wiesentiere haben sich an einem heißen Sommertag an einem See getroffen, um sich etwas abzukühlen. „Lasst uns doch ein Spiel spielen“ sagt die kleine Libelle, „jeder sucht sich eine Blume aus, auf die er fliegt, ohne dabei nass zu werden, und wer am Ende noch trocken ist, hat gewonnen.“ Kannst du den Tieren helfen die Blumen und Seerosen zu erreichen ohne nass zu werden, oder bekommst du selbst einen Wassertropfen ab?

### Spielvorbereitung

Bei diesem Spiel stehen zwei verschiedene Spielvarianten zur Verfügung. Auf der Erdseite wird mit dem Farbwürfel, dem Tierwürfel und den Figuren Frosch, Schmetterling und Biene gespielt. Diese Seite eignet sich besonders für kleinere Kinder, da nur vier verschiedene Farben zu unterscheiden sind und die Figuren nicht exakt positioniert werden müssen.

Auf der Wasserseite wird der Farbwürfel beiseitegelegt und nur mit dem Libellenwürfel und dem Tierwürfel gespielt. Hier kommen außerdem alle Figuren und die Libelle zum Einsatz. Die Wasserseite eignet sich besonders für ältere Kinder, da dort fünf verschiedene Farben erkannt werden müssen und die Figuren genau auf der richtigen Stelle der zweifarbigen Seerosen platziert werden sollten. Die schaukelnde Libelle erhöht zusätzlich den Schwierigkeitsgrad.

Nehmt die Spielscheibe aus der Schachtel und stellt sie mit der entsprechenden Seite nach oben in die Mitte des Tisches. Die Tiere, Würfel und Wassertropfen werden daneben bereitgelegt.



### Spielverlauf

#### Blumenwiese

Für diese Variante muss das Spielfeld auf die Erdseite gedreht werden, außerdem wird der Tierwürfel und der Farbwürfel benötigt. Hier sind Blumen in vier verschiedenen Farben abgebildet, die durch Hecken voneinander getrennt sind.

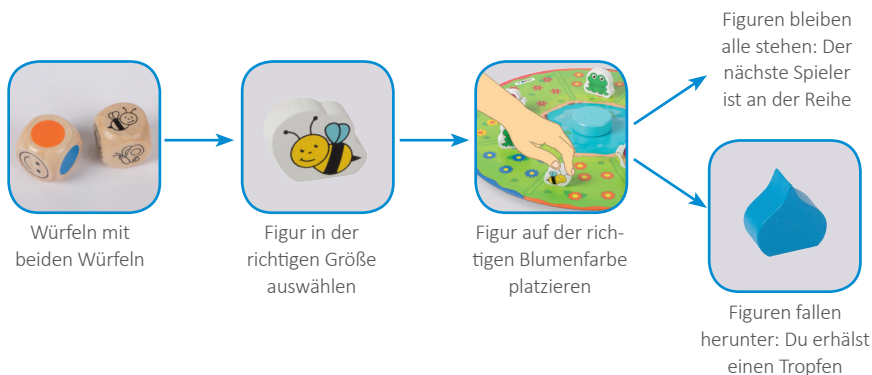
Der jüngste Spieler darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Startspieler würfelt mit dem Farbwürfel sowie dem Tierwürfel und nimmt sich das auf dem Würfel abgebildete





Tier. Anschließend setzt er das Tier vorsichtig auf dem Blumenfeld der gewürfelten Farbe ab. Es gibt jeweils zwei Felder einer Blumenfarbe, wobei man sich aussuchen darf, auf welches man das Tier setzt. Es können mehrere Tiere auf einem Blumenfeld abgestellt werden. Dabei dürfen die Tiere jedoch nicht in den Teich in der Mitte fallen. Passiert dies doch, wird das Tier wieder vom Teich entfernt und von demselben Spieler erneut auf die Blumenwiese gesetzt. Wird ein lachendes Gesicht gewürfelt, darf die gewürfelte Spielfigur auf ein beliebiges Blumenfeld gesetzt werden. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn ein Tier gewürfelt wird, das nicht mehr vorhanden ist, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Rutschen bei einem Spieler während des Aufstellens eines gewürfelten Tiers andere Tiere von der Spielscheibe herunter, so ist die aktuelle Runde beendet. Weil die Figuren ins Wasser gefallen sind wird der Spieler symbolisch nass gespritzt und erhält einen Wassertropfen. Anschließend beginnt das Spiel erneut.



## Spielende

Sobald ein Spieler zum zweiten Mal nass gespritzt wurde, endet das Spiel und der Spieler hat verloren. Gewonnen hat der Spieler, der die wenigsten bzw. gar keinen Wassertropfen gesammelt hat. Fällt in einer Runde kein Tier von der Spielscheibe, so wird einfach weitergewürfelt und die entsprechenden Tiere werden wieder von der Platte heruntergenommen. Der Spieler, dem beim Herunternehmen Tiere von der Platte fallen, erhält einen Wassertropfen. Dann beginnt das Spiel erneut.

## Variante Reise

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Wird allerdings ein lachendes Gesicht gewürfelt muss ein beliebiges Tier vom Spielbrett genommen und um ein Feld auf der Blumenwiese weiter gesetzt werden (ob im Uhrzeigersinn oder nicht kann vorher gemeinsam beschlossen werden).

## Variante ohne Wassertropfen

Das Spielprinzip bleibt dasselbe wie in „Variante Reise“, allerdings werden die Tiere vor Spielbeginn gleichmäßig unter den Mitspielern aufgeteilt. Wenn Tiere herunterfallen muss man diese bei sich aufnehmen. Ziel ist es nun, alle seine Tiere auf der Blumenwiese unterzubringen. Wer dies als Erster schafft, gewinnt das Spiel. Die Wassertropfen spielen hier keine Rolle.

## Variante mit Libelle

Bei dieser Variante spielt auch die Libelle auf der Blumenwiese mit. Vor Spielbeginn darf der jüngste Spieler die Libelle auf ein Feld seiner Wahl setzen. Bei dieser Spielvariante bleibt die Libelle die ganze Zeit auf dem Spielbrett. Wird das lachende Gesicht gewürfelt muss die Libelle auf dem Spielfeld auf ein Feld der Wahl umgesetzt werden.



## Seerosenteich

Bei dieser Variante wird das Spielbrett auf die Wasserseite, den Seerosenteich gedreht. Auf dem Seerosenteich gibt es zweifarbige Seerosen in 5 verschiedenen Farben. Auf der Spielbrettseite Seerosenteich kommt nun auch die Libelle zum Einsatz und der Farbwürfel wird gegen den Würfel mit der Libelle ausgetauscht.



Gespielt wird auch hier reihum im Uhrzeigersinn, dieses Mal darf der älteste Spieler beginnen. Bevor das Spiel beginnt platziert er die Libelle auf einer Seerose seiner Wahl. Die Libelle bleibt das ganze Spiel über auf dem Spielfeld stehen.

Danach würfelt der älteste Spieler mit dem Tier- und dem Libellenwürfel. Würfelt er ein Tier und eine Farbe setzt er das gewürfelte Tier auf eine entsprechend farbige innere oder äußere Blüte, auf welche ist egal. Dabei darf die Figur auch über den Rand der Seerosenblüten überstehen. Würfelt ein Spieler auf dem Farbwürfel die Libelle so muss diese ihren Platz mit dem auf dem anderen Würfel gewürfelten Tier tauschen. Steht noch kein entsprechendes Tier auf dem Spielfeld mit dem die Libelle tauschen kann, wird sie einfach nur umgesetzt.

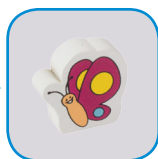
Auch auf der Teichseite dürfen die Tiere nicht ins Wasser rutschen. Passiert dies doch, wird das entsprechende Tier sofort vom Spielfeld genommen und von demselben Spieler erneut gesetzt. Sind alle Plätze eine Farbe schon besetzt oder das gewürfelte Tier nicht mehr vorhanden ist der nächste Spieler an der Reihe.



Vor Spielbeginn die Libelle auf einer beliebigen Blume platzieren abstellen



Mit Tier- und Libellenwürfel würfeln



Figur auswählen



Auf dem Spielbrett abstellen



Würfel zeigen Libelle zund Frosch



Libelle mit dem Frosch tauschen



Kein Frosch vorhanden



Libelle auf ein beliebiges Feld setzen





## Tipps für Erzieher/-innen



### Vergleichen (Alter: 3+)

Nutzen Sie die unterschiedlichen Tiere dazu, den Kindern die verschiedenen Vergleichsoperationen zu verdeutlichen. Welche Tiere sind größer, welche kleiner, welche gleich groß? Wie groß sind diese Tiere in der Natur? Gibt es im Gruppenraum auch Dinge mit unterschiedlichen Größen? Wie sieht es mit der Größe der Kinder in der Gruppe aus?

---



### Tiere auf der Wiese (Alter: 3+)

Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern welche Tiere auf einer Wiese und welche im Seerosenteich leben. Welche Tiere haben ihren Lebensraum unter der Erde, welche auf der Erde oder welche nähern sich fliegend der Wiese? Kennen die Kinder den Unterschied zwischen Säugetieren und Insekten? Welche Tiere gehören zu diesen Klassen?

---



### Gleichgewichtsübungen (Alter: 5+)

Sehen Sie sich gemeinsam die Spielscheibe an und überlegen Sie mit den Kindern warum es passieren kann, dass einige Tiere herunter purzeln. Warum ist es schwieriger die Libelle zu platzieren? Ziehen Sie den Vergleich zu einer Wippe auf einem Spielplatz. Vielleicht kann mit den Kindern gemeinsam die Auswirkung auf einer Wippe getestet werden. Machen Sie mit den Kindern einfache Gleichgewichtsübungen in den Räumen oder draußen im Freien. Wer kann auf einem Bein stehen? Wer kann schon balancieren? Und ist es schwieriger, wenn man die Arme nicht seitlich ausstrecken darf beim Balancieren? Wer kann auf Stelzen laufen?

## Tipps für Eltern

Je nach Alter des Kindes können Sie den Würfel mit den unterschiedlichen Größen der Tiere weg lassen, sodass das Kind erst einmal nur die Unterscheidung der Farben auf der Blumenwiese treffen muss. Nehmen Sie später den Würfel mit den Größen hinzu und entdecken Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, welche Größen es gibt. Unterscheiden Sie hier zwischen kleinen, mittelgroßen und großen Tieren. Anschließend kann das Spiel nach den vorgeschlagenen Regeln gespielt werden. Probieren Sie selbst aus und sehen Sie, wie viel Geschick notwendig ist, um die Tiere auf der Balancescheibe zu platzieren, ohne dass ein anderes hinunterfällt. Um das Spiel zu Anfang zu vereinfachen können die Tiere anstatt aufgestellt zu werden auch einfach flach auf die Balancescheibe gelegt werden.



## 22770 Balanimals

Now the playing board will zwist and tumble!

But who will be able to keep the right balance when the flowers in the meadow begin blowing in the wind? Only with a certain amount of fine motor skills and precise observation can you help the frog and his friends land safely in the garden. But beware: Don't get splashed!

There are two game variations that challenge both concentration and fine motor skills.

### Game idea

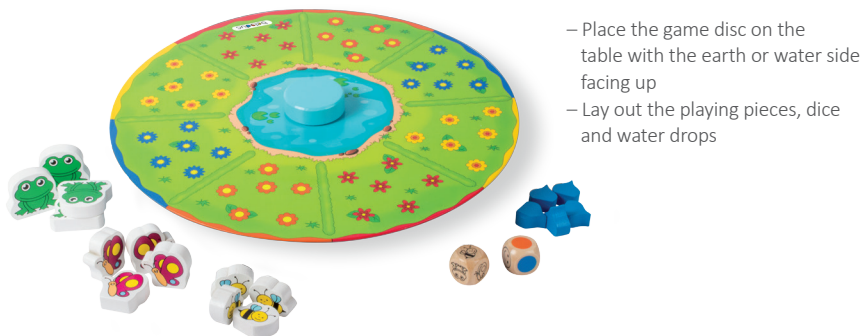
The meadow animals all met in a group down at the pond to cool down a bit on a hot summer day. "Let's play a game," says the little dragonfly. "Everyone picks a flower they want to fly to without getting wet, and whoever is dry at the end of the game wins." Can you help the animals get to the flowers and water lilies without getting wet, or will you get a drop of water on you?

### Game preparation

There are two variations of the game for you to choose from. On the earth side you play with the coloured and animal dice combined with the frog, butterfly and bee figures. This side is especially good for smaller children because there are only four different colours and the figures don't have to be positioned perfectly.

On the water side, the coloured dice are left out and you only play with the dragonfly and animal dice. In this version, all of the playing pieces and the dragonfly are involved. The water side is especially good for older children because there are five different colours to be recognised and the pieces need to be perfectly placed on the right spot on the two-tone water lilies. The swinging dragonfly also makes the game more difficult.

Take the game disc out of the box and place it with the desired side facing up in the middle of the table. The animals, dice and water drops are set up right next to the disc.



- Place the game disc on the table with the earth or water side facing up
- Lay out the playing pieces, dice and water drops

### How to play

#### Flower meadow

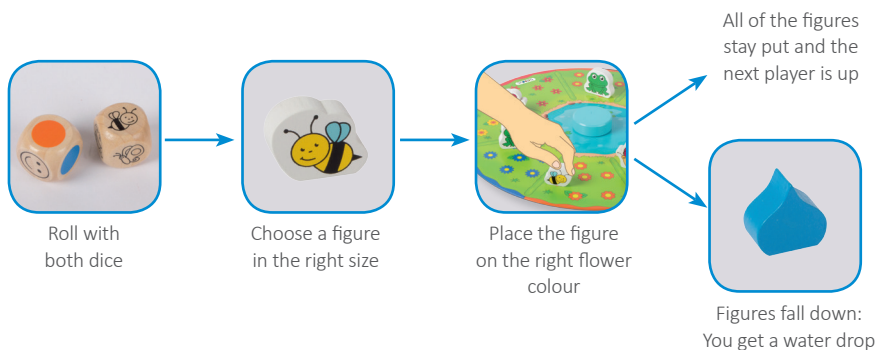
For this variation you need to flip the game board to the earth side and use the animal and coloured dice. The flowers are shown here in four different colours separated by hedges. The youngest player gets to begin. After that the game proceeds clockwise. – The starting player rolls the colour dice and the animal dice and takes the animal shown. Then the player carefully





sets the animal on the field of flowers that matches the colour on the dice. There are two fields of flowers for each flower colour. You can choose the one where you want to place the animal. More than one animal can be placed on the same field of flowers. However, the animals aren't allowed to fall into the pond in the middle. If that happens, the animal is taken back out of the pond and needs to be put back on the flower meadow by the same player. If a laughing face is rolled, the rolled playing piece can be set on any field of flowers. Then the next player is up. If an animal is rolled but is no longer available, the next player is up.

If other animals fall off of the game disc while a player is placing an animal that was rolled, then that round of the game is over. Because the animals fell in the water, the player whose fault it was also "gets wet" and receives a water drop. The game starts over now.



### End of the game

As soon as a player has been sprayed with water for the second time, the game is over and that player has lost. The player who has the least water drops, or none at all, wins the game.

If no animals fall from the disc during a round, simply keep rolling and the corresponding animals are taken down from the disc. If animals fall off of the disc while a player is taking animals down, that player gets a water drop. The game starts over now.

### Travel version

The game proceeds as described above. However, if a laughing face is rolled, an animal of your choice must be taken from the board and moved to another field in the flower meadow (whether you go clockwise or counter-clockwise is your choice to decide before starting).

### Version without water drops

The principle of the game is the same as in the "Travel" version, but the animals are distributed equally among the players before the game begins. If animals fall off, the player has to take them. The goal is now to get all of the animals onto the flower meadow. The first player who can do this wins the game. The water drops aren't involved here.

### Variation with the dragonfly

In this variation the dragonfly also plays on the flower meadow. Before beginning, the youngest player gets to place the dragonfly on a field of his/her choice. In this version of the game the dragonfly remains on the board the entire time. If the laughing face is rolled, the dragonfly has to be placed on a field of the player's choice on the board.



## Lily pond

In this variation the board is turned so the water side with the lily pond is facing up. There are two-tone water lilies in five different colours on the pond. On the pond side of the board, the dragonfly comes back into play and the coloured dice is switched out for the dragonfly die.

The game is played clockwise here too, but this time the oldest player gets to begin. Before the game starts, the oldest player places the dragonfly on a water lily of his/her choice. The dragonfly remains on the board the entire game.

After that, the oldest player rolls the animal and dragonfly dice. If an animal and a colour are rolled, the player places the animal rolled on the corresponding colour on either an inner or outer blossom. It doesn't matter which. The piece is not allowed to go over the edge of the water lily. If a player rolls the dragonfly on the colour dice, the dragonfly needs to switch places with the animal rolled on the other die. If there is no animal on the board to exchange with the dragonfly, then it simply needs to change places.

The animals are not allowed to fall in the water on the pond side of the board either. If that happens, then the animal is removed from the playing field immediately and re-used by the same player. If all of the places for one colour are occupied, or the animal rolled is no longer available, the next player is up.



Before beginning the game, place the dragonfly on a flower of your choice



Roll with the animal and dragonfly dice



Select a playing piece



Place pieces on the board



Dice show a dragonfly and a frog



Exchange the dragonfly with the frog



No frog available



Place the dragonfly in a spot of your choice



## Tips for kindergarten teachers



### Compare (ages: 3+)

Use the various animals to help the children understand the different comparisons. Which animals are larger, smaller or the same size? How big are these animals in nature? Are there things in the room where you are that have different sizes? What about the different sizes of the children in the group?

---



### Animals in the meadow (ages: 3+)

Think with the children about which animals live in the meadow and which ones live in the lily pond. Which animals have their habitat below the earth, which ones above land and which ones approach the meadow from the air? Do the children know the difference between mammals and insects? Which animals are in which categories?

---



### Balance exercises (ages: 5+)

Look at the game disc together and think with the kids about how an animal might fall off. Why is it more difficult to place the dragonfly? Make the comparison with a see-saw on the playground. Maybe you can even test the results on a real see-saw. Do simple balance exercises with the kids in the room or outside in the open. Who can stand on one leg? Who can balance already? Is it more difficult to balance if you can't stretch your arms out to the side? Who can walk on stilts?

## Tips for parents

Depending on the age of the child, you can leave out the dice with the different animal sizes so the child first has to determine the difference between the colours of the flowers in the meadow. Later you can add the dice with the sizes and discover the different sizes with the children. Differentiate here between small, medium and large animals. Then the game can be played according to the suggested rules of the game. Try it out yourself and see how much dexterity it takes to balance the animals on the disc without them falling off. To simplify the game at the beginning, you can just place the animals flat on the balancing disc instead of standing them up.



## 22770 Balanimals

Un jeu tout en équilibre !

Qui gardera son équilibre si le vent commence à faire bouger les fleurs ?

Faites preuve de dextérité et d'observation pour aider la grenouille et ses amis à atterrir en sécurité sur les fleurs. Mais attention : ne vous faites pas mouiller !

Deux variantes passionnantes permettent de développer la concentration et la motricité fine.

### Idée du jeu

Les animaux ont trouvé un lac pour se rafraîchir en cette chaude journée d'été. « Jouons à un jeu », dit la petite libellule, « chacun cherche une fleur sur laquelle se poser sans se mouiller. Celui qui est sec à la fin a gagné ». Peux-tu aider les animaux à se poser sur les fleurs et les nénuphars sans se mouiller ou as-tu peur de te faire éclabousser ?

### Préparation du jeu

Ce jeu propose deux variantes différentes. Avec le côté terre, il faut utiliser les dés de couleur et d'animaux ainsi que les figurines grenouille, papillon et abeille. Cette variante est idéale pour les petits enfants, car elle n'utilise que quatre couleurs et les figurines n'ont pas besoin d'être placées très précisément.

La variante eau n'utilise pas le dé de couleur mais le dé libellules et le dé animaux. En outre, elle se joue avec toutes les figurines et la libellule. La variante eau convient parfaitement aux enfants plus âgés, car elle nécessite de reconnaître cinq couleurs différentes et les figurines doivent être placées très précisément sur l'un des côtés des nénuphars bicolores. La libellule qui se balance augmente en outre le niveau de difficulté.

Prendre le disque dans le boîte du jeu et le poser au milieu de la table en prenant soin d'utiliser le côté souhaité. Les animaux, les dés et les gouttes d'eau sont posés à côté du disque.



- Poser le disque sur la table, avec le côté terre ou le côté eau sur le dessus
- Préparer les figurines, les dés et les gouttes d'eau

### Déroulement du jeu

#### Champ de fleurs

Pour cette variante, il faut utiliser le côté terre du plateau. En outre, il faut préparer les dés animaux et de couleur. Les fleurs sont regroupées par couleur, quatre au total, et sont séparées par des haies.

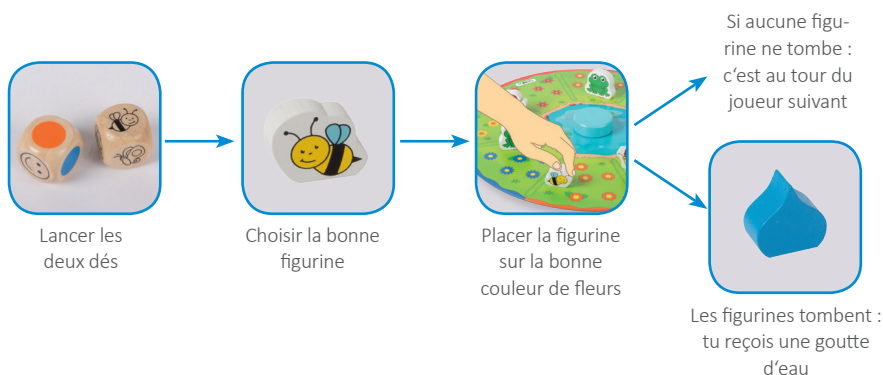
Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, il faut jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance le dé de





couleur ainsi que le dé animaux et prend l'animal représenté sur le dé animaux. Ensuite, il doit poser l'animal avec précaution sur le champ de fleurs correspondant à la couleur du dé. Le joueur peut poser son animal sur deux champs de fleurs d'une même couleur. Il est possible de poser plusieurs animaux sur un champ de fleurs. Toutefois, il faut veiller à ce que les animaux ne tombent pas dans l'étang central. Si un joueur fait tomber son animal dans l'étang, il peut le récupérer et essayer à nouveau de le poser sur le champ de fleurs. Si un joueur tire un visage qui sourit, il peut poser son animal sur le champ de fleurs de son choix. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Si un joueur tire un animal qui a déjà été placé, il doit passer son tour et c'est au tour du joueur suivant.

Si un joueur fait tomber d'autres animaux du disque en essayant de poser son animal, le tour est terminé. Les figurines sont tombées dans l'eau, il faut donc symboliquement asperger le joueur avec de l'eau et lui donner une goutte d'eau. Ensuite, on commence un nouveau tour.



### Fin de la partie

Dès qu'un joueur a reçu deux gouttes d'eau, le jeu est terminé et le joueur a perdu. Le joueur qui a reçu le moins de gouttes d'eau a gagné la partie.

Si aucun animal ne tombe au cours d'une partie, il faut continuer à lancer les dés et récupérer les animaux sur le disque au fur et à mesure. Le joueur qui fait tomber des animaux en récupérant l'animal tiré au dé reçoit une goutte d'eau. Ensuite, on commence un nouveau tour.

### Variante voyage

Le jeu se déroule comme expliqué ci-dessus. Toutefois, si un visage qui sourit est tiré au dé, le joueur doit prendre l'animal de son choix sur le plateau de jeu et le déplacer sur le champ de fleurs situé à côté du champ duquel il a été pris (définir ensemble dans quel sens déplacer les figurines, dans le sens des aiguilles d'une montre ou non).

### Variante sans les gouttes d'eau

Le principe du jeu reste le même que pour la variante voyage, mais les animaux sont distribués aux joueurs au début du jeu. Si un joueur fait tomber des animaux, il doit les récupérer et les garder. Le but est de poser tous les animaux sur le champ de fleurs. Le premier qui se débarrasse de tous ses animaux a gagné. Dans cette variante, les gouttes d'eau sont donc inutiles.

### Variante avec la libellule

Pour cette variante, il faut jouer avec la libellule. Avant le début du jeu, le joueur le plus jeune peut placer la libellule sur le champ de son choix. La libellule reste sur le plateau tout au long du jeu. Si un joueur tire le visage qui sourit au dé, il doit déplacer la libellule sur le champ de son choix.



## Étang de nénuphars

Pour cette variante, il faut utiliser le côté eau du plateau. Sur l'étang aux nénuphars, il y des nénuphars bicolores dans cinq couleurs différentes. Sur le plateau étang aux nénuphars, il faut également poser la libellule. Il faut échanger le dé de couleur contre le dé avec la libellule.



Il faut jouer dans le sens des aiguilles d'une montre et le joueur le plus vieux peut, cette fois, commencer. Avant de commencer, il faut placer la libellule sur l'un des nénuphars. La libellule reste sur le plateau tout au long du jeu.

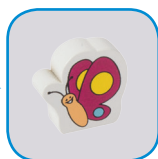
Ensuite, le joueur le plus vieux lance les dés animaux et libellules. S'il tire un animal et une couleur, il place l'animal sur la couleur tirée à l'intérieur ou à l'extérieur d'une fleur. La figurine peut être posée sur le bord de la fleur du nénuphar. Si un joueur tire une libellule sur le dé de couleur, il doit échanger la place de la libellule avec celle de l'animal tiré avec le dé animaux. Si l'animal tiré n'a pas encore été posé sur le plateau, il suffit simplement de déplacer la libellule à la place de son choix. Attention, sur l'étang aux nénuphars, les animaux ne doivent pas tomber dans l'eau. Si cela arrive, l'animal qui a glissé doit immédiatement être retiré du plateau et sera réutilisé par le même joueur. Si toutes les places disponibles pour une couleur sont occupées ou que l'animal tiré n'est plus disponible, alors le joueur passe son tour.



Avant de commencer le jeu, il faut placer la libellule sur une fleur au hasard



Lancer les dés animaux et libellules



Choisir la bonne figurine



La poser sur le plateau



Les dés affichent une libellule et une grenouille



Il faut placer la libellule à la place de la grenouille



La grenouille n'a pas encore été placée sur le plateau



Placer la libellule au hasard sur le plateau





## Conseils pour les éducateurs et éducatrices



### Comparaison (âge : 3 ans et +)

Utilisez les différents animaux pour expliquer les différentes comparaisons possibles aux enfants. Quel animal est le plus gros, le plus petit, lesquels ont la même taille ? Quelle est la taille réelle de ces animaux ? Dans la salle, y a-t-il des choses de différentes tailles ? Qu'en est-il de la taille des enfants présents ?

---



### Les animaux de la prairie (âge : 3 ans et +)

Avec les enfants, réfléchissez aux animaux qui vivent dans la prairie et ceux qui vivent dans l'étang aux nénuphars. Quels animaux vivent sous terre, sur la terre ou ceux qui vivent près des prairies et qui volent ? Les enfants connaissent-ils la différence entre les mammifères et les insectes ? Quels animaux appartiennent à quelle classe ?

---



### Exercices d'équilibre (âge : 5 ans et +)

Regardez le plateau de jeu avec les enfants et réfléchissez ensemble à la raison qui fait que certains animaux tombent. Pourquoi la libellule est difficile à placer ? Comparez-la à une bascule sur une air de jeux. Il peut être intéressant de tester avec les enfants l'effet d'une bascule.

Faites des exercices d'équilibre simples avec les enfants dans la salle ou dehors. Comment faire pour tenir sur une jambe ? Qui arrive à tenir en équilibre ? Est-ce plus difficile de tenir en équilibre quand on ne peut pas lever son bras sur le côté ? Qui sait marcher sur des échasses ?

## Conseils pour les parents

Selon l'âge des enfants, vous pouvez laisser le dé avec les différentes tailles d'animaux de côté afin que les enfants se concentrent d'abord sur la différenciation des couleurs sur le champ de fleurs. Ajoutez ensuite le dé avec les tailles d'animaux et découvrez avec les enfants les différentes tailles disponibles. Aidez-les à distinguer les animaux de petite, moyenne et grande taille. Ensuite, vous pouvez commencer le jeu selon les règles indiquées. Essayez ensuite de placer les animaux sur le plateau en équilibre sans les faire tomber afin de déterminer le niveau d'adresse nécessaire. Afin de faciliter le jeu dès le début, vous pouvez demander aux enfants de placer les animaux à plat sur le disque en équilibre.



## 22770 Balanimals

¡Un juego muy movido!

¿Quién consigue mantener el equilibrio cuando las flores empiezan a balancearse movidas por el viento? Hace falta gran habilidad y plena atención para que las ranas y sus amigos lleguen sanos y salvos al prado. Mucho cuidado, ¡no os vayáis a mojar!

Dos emocionantes posibilidades de juego para fomentar la concentración y la motricidad fina.

### Idea del juego

Es un caluroso día de verano, así que los animales han decidido ir a refrescarse a un estanque.

“¿Por qué no jugamos?”, dice la libélula, “tenemos que elegir todos una flor donde aposentarnos, pero sin mojarnos; gana quien acabe el juego sin haberse mojado.” ¿Puedes tú ayudar a los animales para que lleguen a las flores y a los nenúfares sin caer al agua, o te irán a salpicar a ti también algunas gotas?

### Preparación del juego

Este juego ofrece dos variantes. En el lado del disco donde se representa el prado, se juega con el dado de colores y el de animales, y con las figuras de las ranas, las mariposas y las abejas. Esta posibilidad es especialmente apropiada para niños más pequeños, ya que solo hay que distinguir entre cuatro colores diferentes y las figuras no tienen que colocarse en una posición exacta.

En el lado del disco donde está el agua, no necesitamos el dado de colores, sino que utilizamos el dado de las libélulas y el de los animales. Utilizaremos, además, todas las figuras y la libélula. Esta variante se adapta especialmente a niños algo mayores, ya que deben poder reconocer cinco colores diferentes y las figuras deben colocarse exactamente en el lugar adecuado de los nenúfares de dos colores.

Sacad el disco de la caja y colocadlo en la mesa con la cara que hayáis elegido boca arriba. Se dejan preparados junto al disco los animales, los dados y las gotas de agua.



– Colocar el disco en la mesa, mostrando el lado del prado o del agua

– Dejar preparadas las figuras, los dados y las gotas de agua

### Instrucciones

#### Prado de flores

Para esta variante colocamos el disco con el lado del prado hacia arriba. Necesitaremos el dado de animales y el dado de colores.

En el prado hay flores de cuatro colores diferentes, separadas entre ellas por medio de setos.

Empieza el jugador más pequeño y se continúa luego en el sentido de las agujas del reloj. Quien empieza lanza el dado de colores





y el de animales. Tendrá que coger la figura del animal que le salga en el dado y colocarla con cuidado sobre las flores del color que sale también en el dado. De cada color, hay dos pequeños prados, por lo que se puede elegir en cuál de las dos partes colocar el animal. En cada una de las partes se pueden colocar varios animales. Pero que no se caiga ninguno al estanque. Si se cae, se recupera del estanque y el mismo jugador tendrá que volver a colocarlo en el prado. Cuando al lanzar el dado sale una sonrisa, se puede poner la figura en cualquier lugar. Le toca luego al siguiente jugador. Cuando sale un animal en el dado que ya no está disponible, pasa el turno al siguiente jugador.

Si al colocar una figura se caen otros animales que ya estuvieran sobre el disco, se da por terminada la ronda. Al caerse las figuras al agua, se entiende que el jugador se ha mojado, por lo que se le lleva una gota de agua. Y se empieza de nuevo.



### Fin de la partida

El juego termina cuando un jugador se moja por segunda vez. Habrá perdido la partida. Gana quien reciba menos gotas, o incluso ninguna.

Si en una ronda no se cae ningún animal del disco, se puede seguir jugando e ir retirando los animales que vayan saliendo en el dado. –Si, al retirar un animal del disco, se caen al agua otros animales, el jugador se lleva una gota de agua. Y se empieza una nueva ronda.

### Variante de viaje

Se juega como en las variantes anteriores, solo que cuando en el dado sale una sonrisa, se coge del disco la figura del animal que se quiera y se pone sobre las flores contiguas, al otro lado del seto (el sentido del desplazamiento puede ser el de las agujas del reloj o no, según se decida previamente).

### Variante sin gotas de agua

La idea es la misma que la de la variante “de viaje”. Sin embargo, en este caso, antes de empezar el juego se reparte igual número de figuras entre los jugadores. Cuando se cae alguna figura del disco, se la lleva el jugador. El objetivo será colocar todos los animales en el prado. Quien antes lo consiga, habrá ganado el juego. En esta variante no se utilizan las gotas de agua.

### Variante con libélula

En este caso, participa también la libélula en el juego. Antes de empezar, el jugador más joven coloca la libélula en la casilla que prefiera. La libélula se queda todo el tiempo sobre el disco. Cuando sale en el dado una sonrisa, se cambia la libélula de sitio y se lleva a cualquier otra casilla.



## Estanque de nenúfares

En esta variante se coloca el disco por el lado del estanque con los nenúfares. En el estanque hay nenúfares de dos colores y en cinco colores diferentes en total. Para esta variante necesitamos la libélula. Además, en vez del dado de colores, utilizamos el dado con las libélulas.



También se juega en el sentido de las agujas del reloj, pero empieza esta vez el mayor de los jugadores. Antes de empezar el juego, coloca la libélula en el nenúfar que prefiera. La libélula se mantiene durante todo el juego sobre el disco.

Lanza entonces ambos dados, el de animales y el de libélulas. Si le sale un animal y un color, coloca el animal que le haya salido en el nenúfar del color del dado, da igual que sea el color de la parte interior o exterior del nenúfar. La figura puede quedarse en el borde de la flor. Si al lanzar el dado sale la libélula, el jugador deberá intercambiar el sitio de la libélula con el del animal que sale en el otro dado. Si en el disco no hay ninguna figura con el animal que ha salido en el dado, entonces se cambia simplemente de sitio a la libélula.

Aunque estamos en un estanque, tampoco en este caso se pueden caer los animales al agua. Si se caen, se recupera la figura y la vuelve a colocar el mismo jugador. Cuando ya no quedan flores libres de un determinado color o ya no queda el animal que sale en el dado, pasa el turno al siguiente jugador.

Antes de empezar el juego, se coloca la libélula en la flor preferida

Se lanzan el dado de animales y el de libélulas

Se selecciona la figura

Se coloca la figura en el disco

En los dados sale una libélula y una rana

Se intercambian el sitio la libélula y la rana

Ya no quedan ranas

Se pone la libélula en la flor que se prefiera

20



## Consejos para educadores/as



### Comparar (edad: 3+)

Sírvase de los distintos animales para explicar a los niños las comparaciones. ¿Qué animales son mayores y cuáles son más pequeños? ¿Qué animales son iguales? ¿Qué tamaño tienen estos animales en la naturaleza? ¿Hay otras cosas en el aula con tamaños distintos? ¿Y entre los propios niños, cómo es el tamaño?

---



### Animales en el prado (edad: 3+)

Reflexione junto con los niños sobre qué animales pueden vivir en un prado y qué otros en un estanque. ¿Qué animales viven en tierra, bajo tierra, o qué animales se suelen acercar volando a un estanque? ¿Saben los niños la diferencia entre un mamífero y un insecto? ¿Qué animales pertenecen a cada categoría?

---



### Ejercicios de equilibrio (edad: 5+)

Observe con los niños el disco y cuestionense por qué algunos animales se caen. ¿Por qué es más difícil colocar la libélula? Haga la comparación con un balancín de un parque infantil. Tal vez pueda probar con los niños el efecto sobre un balancín. Haga con los niños unos ejercicios sencillos de equilibrio, en el aula o al aire libre. ¿Quién puede mantener el equilibrio sobre una sola pierna? ¿Quién puede balancearse? ¿Resulta más o menos difícil balancearse cuando no estiramos los brazos? ¿Quién sabe andar con zancos?

## Consejos para padres

Según la edad del niño, se puede prescindir del dado con los animales de distinto tamaño para que el niño solo tenga que estar pendiente de los distintos colores que hay en el prado. Más tarde, puede incorporar el dado de los animales y descubrir junto con su hijo los distintos tamaños. Haga una distinción entre animales pequeños, medianos y grandes. Se puede jugar luego siguiendo las reglas que se proponen. Prueben ustedes también y vean la habilidad que se precisa para colocar los animales en el disco sin que se caiga ningún otro. Al principio, para que el juego resulte más sencillo, se pueden colocar los animales simplemente tumbados sobre el disco en lugar de colocarlos de pie.



## 22770 Balanimals

Hier komt schwing in het speelbord!

Maar wie houdt de juiste balans, wanneer de bloemen op de wei in de wind heen en weer beginnen te wiegen? Want alleen door de vingers handig te gebruiken en goed te kijken helpen jullie de kikvors met zijn vrienden bij de veilige landing in de tuin. Maar opgelet: Laat je niet nat spuiten! Twee spannende spelvarianten stimuleren behalve de concentratie ook de fijne motoriek.

### Idee van het spel

De dieren van de wei hebben elkaar op een hete zomerdag bij een meertje verzameld om wat af te koelen. „Laten we toch een leuk spelletje doen“ zegt de kleine libel, „ieder van ons zoekt een bloem uit waarop hij vliegt zonder daarbij nat te worden. En wie op het eind nog droog is, heeft gewonnen.“ Kun je de dieren helpen de bloemen en waterlelies te bereiken zonder nat te worden, of krijg je zelf een waterdruppel op je kleren?

### Spelvoorbereiding

Bij dit spel staan twee verschillende spelvarianten ter beschikking. Op de aardezijde wordt met de gekleurde dobbelsteen en de dobbelsteen met dieren en de figuren kikvors, vlinder en bij gespeeld. Deze zijde is bijzonder geschikt voor kleinere kinderen, omdat ze hier slechts vier verschillende kleuren moeten onderscheiden en de figuren niet exact geplaatst moeten worden.

Op de waterzijde wordt de gekleurde dobbelsteen opzij gelegd en alleen met de dobbelsteen met de libellen en de dobbelsteen met de dieren gespeeld. Hier worden bovendien alle figuren en de libel gebruikt. De waterzijde is bijzonder geschikt voor oudere kinderen, omdat daar vijf verschillende kleuren moeten worden herkend en de figuren precies op de juiste plaats op de tweekleurige waterlelies moeten worden geplaatst. De schommelende libel verhoogt de moeilijkheidsgraad nog eens extra.

Neem de speelschijf uit de doos en plaats deze met de betreffende zijde naar boven in het midden van de tafel. De dieren, dobbelstenen en waterdruppels worden ernaast klaargelegd.



- Speelschijf met aarde- of waterzijde naar boven op de tafel plaatsen
- Pionnen, dobbelstenen en waterdruppels klaargeleggen

### Spelverloop

#### Bloemenwei

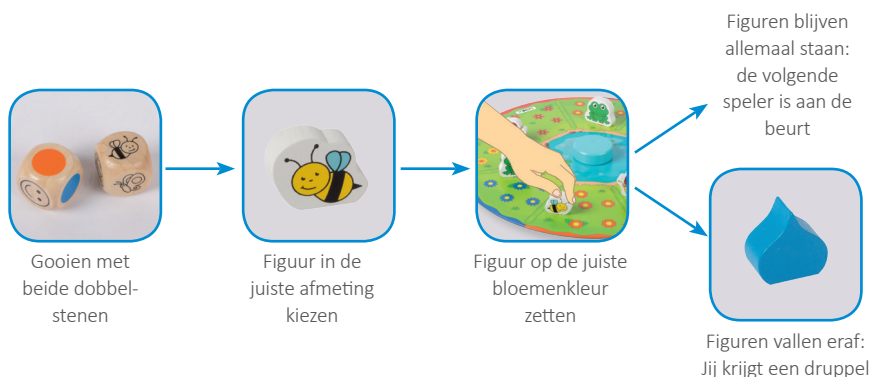
Voor deze variant moet het speelveld op de aardezijde worden omgedraaid, bovendien zijn hier de dobbelsteen met dieren en de gekleurde dobbelsteen nodig. Hier zijn bloemen in vier verschillende kleuren afgebeeld, die door heggen van elkaar zijn gescheiden.

De jongste speler mag beginnen. Daarna gaat het met de wijzers van de klok mee verder. De speler die begint, gooit met de





gekleurde dobbelsteen en met de dobbelsteen met dieren en neemt het op de dobbelsteen afgebeelde dier. Vervolgens zet hij het dier voorzichtig op het bloemenveld van de gegooide kleur. Er zijn steeds twee velden van een bloemenkleur, waarbij men zelf mag beslissen op welk veld men het dier zet. Er kunnen meerdere dieren op een bloemenveld worden gezet. Daarbij mogen de dieren echter niet in de vijver in het midden vallen. Gebeurt dit toch, wordt het dier weer uit de vijver verwijderd en door dezelfde speler opnieuw op de bloemenwei gezet. Wordt een lachend gezicht gegooid, mag de gegooide pion op een willekeurig bloemenveld worden gezet. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Wanneer een dier gegooid wordt dat niet meer voorhanden is, is de volgende speler aan de beurt. Glijden bij een speler tijdens het zetten van een gegooid dier andere dieren van de speelschijf omlaag, is de actuele ronde beëindigd. Omdat de figuren in het water zijn gevallen, wordt de speler symbolisch nat gespoten en krijgt hij een waterdruppel. Vervolgens begint het spel opnieuw.



### Einde van het spel

Zodra een speler voor de tweede keer nat is gespoten, is het spel afgelopen en de speler heeft verloren.

De speler die de minste resp. geen waterdruppels heeft verzameld, is de winnaar van deze ronde. Valt in een ronde geen enkel dier van de speelschijf, wordt gewoon verder gegooid en de betreffende dieren worden weer van de schijf verwijderd. De speler die bij het verwijderen dieren van de schijf laat vallen, krijgt een waterdruppel. Dan begint het spel opnieuw.

### Variant reis

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. Wordt echter een lachend gezicht gegooid, moet een willekeurig dier van het speelveld worden verwijderd en een veld verder op de bloemenwei worden gezet (met de klok mee of tegen de klok in kan van tevoren samen worden besloten).

### Variant zonder waterdruppels

Het spelprincipe blijft hetzelfde als in de „variant reis“, hier worden de dieren echter voor het begin van het spel gelijkmatig onder de medespelers verdeeld. Wanneer dieren eraf vallen, moet men ze bij zich nemen. Het doel is om al zijn dieren op de bloemenwei onder te brengen. Wie hierin als eerste slaagt, wint het spel. De waterdruppels spelen hierbij geen rol.

### Variant met libel

Bij deze variant speelt ook de libel op de bloemenwei mee. Voor het begin van het spel mag de jongste speler de libel op een veld naar zijn keus zetten. Bij deze spelvariant blijft de libel de hele tijd op het speelbord. Wordt het lachende gezicht gegooid, moet de libel op het speelveld op een ander veld naar vrije keus worden gezet.



## Vijver met waterlelies

Bij deze variant wordt het speelbord op de waterzijde, de vijver met waterlelies, gedraaid. Op de vijver met waterlelies bevinden zich tweekleurige waterlelies in 5 verschillende kleuren. Op de zijde van de vijver wordt nu ook de libel gebruikt en de gekleurde dobbelsteen wordt vervangen door de dobbelsteen met de libellen.



Hier wordt ook met de klok mee gespeeld en dit keer mag de oudste speler beginnen. Voordat het spel begint, zet hij de libel op een door hem gekozen waterlelie. De libel blijft het hele spel op het speelveld staan. Daarna gooit de oudste speler met de dobbelsteen met dieren en de dobbelsteen met libellen. Gooit hij een dier en een kleur, zet hij het gegooid dier op een dienovereenkomstige gekleurde binnenste of buitenste bloem- waarop maakt niet uit. Daarbij mag de figuur ook over de rand van de bloem van de waterlelie uitsteken. Gooit een speler op de dobbelsteen de libel, dan moet deze haar plaats met het op de andere dobbelsteen gegooid dier ruilen. Staat nog geen dienovereenkomstig dier op het speelveld waarmee de libel kan ruilen, dan wordt ze eenvoudig op een andere plek gezet.

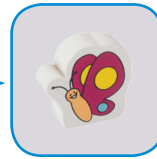
Ook aan de zijde van de vijver mogen de dieren niet in het water glijden. Gebeurt dit toch, dan wordt het betreffende dier meteen van het speelveld genomen en door dezelfde speler opnieuw gezet. Zijn alle plaatsen van een kleur reeds bezet of is het gegooid dier niet meer voorhanden, is de volgende speler aan de beurt.



Voor het begin van het spel de libel op een willekeurige bloem plaatsen neerzetten



Met de dobbelsteen met dieren en de dobbelsteen met libellen gooien



Figuur uitkiezen



Op het speelbord zetten



Dobbelstenen tonen libel en kikvors



Libel met de kikvors ruilen



Geen kikvors voorhanden



Libel op een willekeurig veld zetten





## Tips voor spelbegeleiders



### Vergelijken (leeftijd: 3+)

Benut de verschillende dieren om de kinderen de verschillende mogelijkheden van vergelijken duidelijk te maken. Welke dieren zijn groter, welke kleiner, welke even groot? Hoe groot zijn deze dieren in de natuur? Bevinden zich in de groepsruimte ook dingen van verschillende afmetingen? Hoe staat het er met de grootte van de kinderen in de groep voor?

---



### Dieren op de wei (leeftijd: 3+)

Overleg samen met de kinderen welke dieren op een wei en welke in de vijver met waterlelies leven. Welke dieren hebben hun leefgebied onder de aarde, welke op de aarde of welke naderen de wei vliegend? Kennen de kinderen het verschil tussen zoogdieren en insecten? Welke dieren behoren tot deze categorieën?

---



### Balansoefeningen (leeftijd: 5+)

Bekijk samen de speelschijf en overleg met de kinderen waarom het kan gebeuren dat enkele dieren er afvallen. Waarom is het moeilijker om de libel neer te zetten? Maak de vergelijking met een wip op een kinderspeelplaats. Misschien kan samen met de kinderen de uitwerking op een wip worden onderzocht.

Maak met de kinderen eenvoudige balansoefeningen in de groepsruimte of buiten in de open lucht. Wie kan op één been staan? Wie kan al balanceren? En is het moeilijker, wanneer men de armen niet zijwaarts mag uitstrekken bij het balanceren? Wie kan steltenlopen?

## Tips voor ouders

Al naargelang de leeftijd van het kind kunt u de dobbelsteen met de verschillende afmetingen van de dieren weglaten, zodat het kind eerst alleen de kleuren op de bloemenwei moet leren onderscheiden. Neem later de dobbelsteen met de afmetingen erbij en ontdek samen met uw kind welke afmetingen er bestaan. Onderscheid hier tussen kleine, middelgrote en grote dieren. Vervolgens kan het spel volgens de voorgestelde regels worden gespeeld. Probeer het zelf en zie hoeveel handigheid noodzakelijk is om de dieren op de balansschijf te plaatsen zonder dat een ander dier er vanaf valt. Om het spel in het begin te vereenvoudigen kunnen de dieren i.p.v. te worden neergezet ook eenvoudig plat op de balansschijf gelegd worden.



## 22770 Balanimals

A questo punto c'è il salto nella scacchiera!

Chi riesce ad avere il giusto equilibrio quando i fiori nel prato cominciano a traballare per il vento? Solo con la destrezza delle dita e un'attenta capacità di osservazione, la rana e i suoi amichetti vi aiuteranno a raggiungere il giardino senza problemi. Ma attenzione: Non fatevi spruzzare! Entrambe le avvincenti varianti di gioco stimolano non solo la concentrazione ma anche le capacità motorie.

### Idea del gioco

In una calda giornata d'estate gli animaletti si sono incontrati al laghetto per rinfrescarsi. "Fateci giocare un po'", dice la piccola libellula, "ognuna si sceglie un fiore su cui posarsi, senza bagnarsi, e chi alla fine del gioco è ancora asciutto ha vinto". Riesci ad aiutare gli animaletti a raggiungere i fiori e le ninfee senza bagnarsi, o sei proprio tu a beccarti per primo le goccioline d'acqua?

### Preparazione del gioco

Questo gioco mette a disposizione due diverse varianti. Sul lato terra si gioca con il dado colorato e quello a forma di animaletto e con le figure della rana, della farfalla e delle api. Questo lato è adatto soprattutto ai bambini più piccoli, perché ci sono solo 4 diversi colori da riconoscere e le figure non vanno messe nella posizione giusta.

Sul lato acqua il dado colorato non serve, perché invece si gioca solo con i dadi a forma di libellula e quello a forma di animaletto. D'altra parte però, in questa variante si utilizzano tutte le figure e la libellula. Il lato acqua è adatto soprattutto ai bambini più grandi, perché si devono riconoscere 5 colori diversi e le figure vanno collocate al posto giusto sulla ninfea bicolore. La libellula traballante aumenta consistentemente il livello di difficoltà.

Togliete la piattaforma da gioco dalla scatola e posizionatela con il lato corrispondente verso l'alto al centro del tavolo. Gli animaletti, i dadi e le goccioline d'acqua vengono collocati a fianco.



- Posizionare la piattaforma da gioco sul tavolo con il lato terra o acqua verso l'alto
- Posizionare le figure da gioco, i dadi e le goccioline d'acqua.

### Svolgimento del gioco

#### Prato di fiori

Per questa variante il campo da gioco va posizionato sul lato terra, e sono necessari sia il dado a forma di animaletto che quello colorato. I fiori sono rappresentati con 4 colori diversi, e sono separati gli uni dagli altri dalle siepi.

Il giocatore più piccolo può iniziare a giocare. Poi si procede in senso orario. Chi inizia il gioco tira sia il dado colorato che quello





a forma di animaletto e si prende l'animaletto rappresentato sul dado. Successivamente, rimuove con cautela l'animaletto del colore selezionato dal prato di fiori. A due campi corrisponde un colore di un fiore, sebbene si possa scegliere su quale posizionare l'animaletto. Si possono collocare più animaletti su un prato di fiori. Tuttavia gli animaletti non possono cadere al centro dello stagno. Se dovesse succedere, l'animaletto viene nuovamente rimosso dallo stagno e lo stesso giocatore lo posiziona nuovamente sul prato di fiori. Se il risultato del lancio dei dadi è una faccina sorridente, questa può essere collocata sul prato di fiori desiderato. Poi è il turno del prossimo giocatore. Se il risultato dei dadi è un animaletto che non è presente, il turno passa al giocatore successivo.

Se durante la collocazione di uno degli animaletti lanciati dai dadi ne scivolano altri dalla piattaforma di gioco, il giocatore perde il suo turno di gioco. Visto che le figure sono cadute in acqua, il giocatore viene spruzzato simbolicamente, per cui riceve una gocciolina d'acqua. Successivamente, il gioco riprende.



### Fine del gioco

Se un giocatore viene spruzzato due volte, perde e il gioco termina. Ha vinto il giocatore che è stato spruzzato meno o che non ha ricevuto nessuna gocciolina d'acqua.

Se in un turno di gioco non cade nessun animaletto dalla piattaforma di giochi continuano a tirare i dadi e i relativi animaletti vengono nuovamente rimossi dalla piattaforma. Riceve una gocciolina d'acqua quel giocatore a cui sono caduti gli animaletti mentre li rimuoveva dalla piattaforma. Successivamente, il gioco riprende.

### Variante viaggio

Il gioco si svolge come descritto sopra. Tuttavia, se dai dadi viene lanciata una faccina sorridente, va preso l'animaletto che si desidera dalla scacchiera, per posizionarlo su uno dei due campi del prato di fiori (prima del gioco si può concordare il senso orario o antiorario).

### Variante senza goccioline d'acqua

L'inizio del gioco resta invariato come nella "variante viaggio", ma sin dall'inizio gli animaletti vengono distribuiti equamente a tutti i giocatori. Se gli animaletti cadono, bisogna rialzarli da soli. L'obiettivo è quello di collocare tutti gli animaletti sul prato di fiori. Chi ce la fa per primo, vince il gioco. Le goccioline d'acqua non svolgono nessuna funzione.

### Variante con la libellula

In questa variante anche la libellula fa parte del gioco nel prato di fiori. Prima dell'inizio del gioco, il giocatore più piccolo posiziona la libellula su un campo di suo gradimento. In questa variante di gioco la libellula resta per tutto il tempo sulla scacchiera. Qualora venga lanciata la faccina sorridente, la libellula va spostata dal campo di gioco su un campo di gradimento.



## Stagno delle ninfee

In questa variante la scacchiera viene girata sul lato acqua, appunto lo stagno delle ninfee. Nello stagno delle ninfee ci sono ninfee bicolori in 5 tonalità di colore differenti. Sul lato della scacchiera dello stagno delle ninfee viene utilizzata anche la libellula e il dado colorato viene scambiato con quello della libellula.



Anche in questo caso si gioca in senso orario, ma stavolta a cominciare è il giocatore più grande. Prima dell'inizio del gioco, il giocatore posiziona la libellula su una ninfea di suo gradimento. La libellula resta ferma sul campo da gioco per tutta la durata del gioco.

In seguito, il giocatore più grande lancia i dadi con i dadi a forma di animaletto e di libellula. Se lancia un animaletto e un colore, l'animaletto viene posizionato su un fiore, non importa quale, che all'interno o all'esterno è del colore corrispondente. La figura può sporgere anche al margine dei fiori di ninfea. Se il giocatore lancia la libellula sul dado colorato, questa deve cambiare posizione con l'animaletto lanciato sull'altro dado. Se sul campo da gioco non rimane nessun animale corrispondente con cui scambiare la libellula, quest'ultima viene solo spostata.

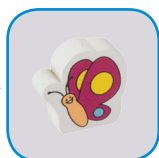
Anche sul lato stagno gli animaletti non possono scivolare in acqua. Se questo dovesse accadere, l'animaletto che cade in acqua verrebbe rimosso immediatamente dal campo da gioco e riposizionato dallo stesso giocatore. Se tutti i posti sono già occupati da un colore o non è più presente l'animaletto lanciato, il turno passa al giocatore successivo.



Prima dell'inizio del gioco, posizionare la libellula sul fiore desiderato o rimuoverla



Lanciare il dado a forma di animaletto e di libellula



Scegliere la figura



Rimuoverla dalla scacchiera



I dadi indicano la libellula e la rana



Scambiare la libellula con la rana



Non c'è la rana



Posizionare la libellula sul campo desiderato



## Suggerimenti per gli educatori



### Confrontare (età: 3+)

Utilizzare i diversi animaletti, in modo che i bambini possano capire come confrontarli. Quali animaletti sono più grandi, quali più piccoli, quali hanno la stessa grandezza? Quanto sono grandi questi animaletti in natura? Nel gruppo ci sono anche elementi di diversa grandezza? È importante l'età del bambino all'interno del gruppo?

---



### Animaletti sul prato (età: 3+)

Aiutare i bambini a riflettere su quali animaletti vivono sul prato e quali in uno stagno delle ninfee. Quali animaletti vivono sotto terra, quali sulla terra e quali si avvicinano al prato volando? I bambini sono in grado di riconoscere la differenza tra mammiferi e insetti? Quali animali fanno parte di queste categorie?

---



### Esercizi di equilibrio (età: 5+)

Osservate la piattaforma da gioco insieme ai bambini e riflettete con loro perché alcuni animaletti cadono giù. Perché è più difficile posizionare la libellula? Fate il confronto con un'altalena sul campo da gioco. Forse insieme ai bambini potrete esaminare quali sono le conseguenze su un'altalena.

Fate semplici esercizi di equilibrio con i bambini in spazi chiusi o all'aperto. Chi riesce a stare in equilibrio su una gamba? Chi ha equilibrio? È più difficile tenersi in equilibrio se non si possono allungare le braccia? Chi sa camminare sui trampoli?

## Consigli per i genitori

A seconda dell'età del bambino si può mettere da parte il dado con le diverse grandezze degli animaletti, in modo che il bambino debba solo distinguere i colori sul prato di fiori. In seguito, prendete il dado dalle varie dimensioni e, insieme al bambino, scoprite quali grandezze ci sono. Distinguate tra animali piccoli, di media grandezza e grandi. Successivamente, il gioco può svolgersi secondo le regole proposte. Sperimentate voi stessi e vedete quanta destrezza è necessaria per posizionare gli animaletti in equilibrio sulla piattaforma senza farne cadere un altro. Per semplificare il gioco all'inizio, invece di collocare gli animaletti è possibile anche solo lasciarli piatti sulla piattaforma di equilibrio.



## 22770 欢乐池塘

现在游戏板将真正开始移动！当风在吹花朵摇晃的时候，谁能够保持平衡呢？只有拥有良好的精细动作能力以及细致的观察力，你才能帮助青蛙和他的朋友们安全地着陆到花园里。但是要注意：不要被吹散！有两种游戏玩法可以挑战你的注意力和精细动作能力。

### 游戏理念

所有的草地动物都喜欢在炎热的夏天成群结队地来到池塘里让自己凉快一些。小蜻蜓说：“让我们玩一个游戏吧。”“每个动物拿一朵花，他们要飞过池塘，但不能被水粘湿。飞过池塘后谁的身体还是干的，就能赢得游戏胜利”。你能够帮助那些动物拿到花，并且不被池塘的水沾湿吗？如果不幸落水，则会得到一个水滴。

### 游戏准备

这款游戏有两种玩法。在地面这一面游戏板上你将用到颜色骰子、动物骰子以及青蛙、蝴蝶、蜜蜂等动物木块。地面游戏特别适合年龄较小的孩子，因为它只有四种颜色，并且不需要特别精准地指出动物形状块。

在水面这一面游戏板上，不用颜色骰子，你只要蜻蜓和动物骰子。在这一面的游戏中，包括了蜻蜓在内的所有动物形状块。这一面的游戏特别适合年龄大一些的孩子，因为要认知五种不同的颜色，并且需要把动物形状块精准地放置在两种不同色调的水中莲花上。活跃的蜻蜓也增加了游戏的难度。

将游戏圆盘从盒中拿出，你想玩的那一面正面朝上放置在桌子中间。动物、骰子和水滴正确放置在圆盘旁边。

- 将游戏板放在桌上，选择地面或者水面朝上
- 放置游戏配件、骰子和水滴



### 怎么玩

#### 花丛草地

对于这种游戏玩法，你需要将地面那一面游戏板翻过来并使用动物和颜色骰子。花朵以四种不同颜色展示出来，并用障碍物分离开来。

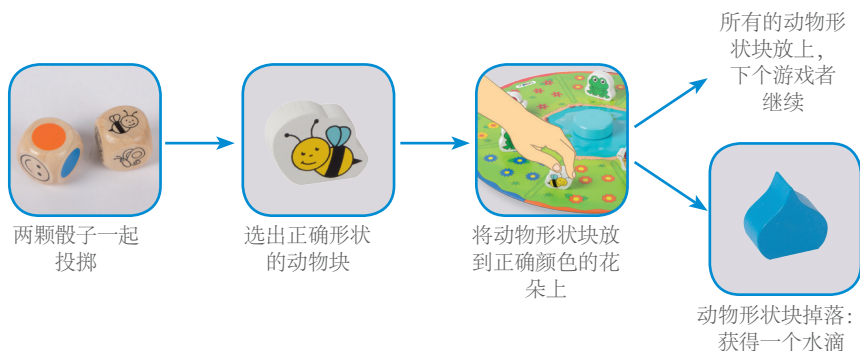
最小的孩子开始游戏，之后游戏顺时针开始。第一位游戏者抛颜色骰子和动物骰子，这时动物骰子显示动物的形象。

然后游戏者将动物小心放在与颜色骰子匹配的花田中。每种





颜色的花有两个花田。你可以选取其中一个放置动物。在同一处花田上可以放置多个动物。然而，动物不允许掉入到中间的池塘里。如果不小心掉下去了，游戏者要从池塘中将动物取出，并且要重新放回原来的花田上。如果骰子抛到了笑脸那一面，可以将动物放到任意花。如果游戏者在放置掷到的动物时，其他的动物从游戏圆盘上落下，那这轮游戏结束了。因为动物掉到水里了，哪个游戏者犯了错，他也被弄湿了，并且拥有了水滴。游戏重新开始。



## 游戏结束

如果一位游戏者第二次获得水滴，游戏就结束了，那个游戏者就输了。哪个游戏者拥有的水滴最少，或者完全没有水滴，他就获胜了。如果在新一轮游戏中没有动物掉落，一直保持着轮流进行，那么将相应的动物从圆盘上拿下。如果一位游戏者在拿动物的时候，导致动物从圆盘上掉落，那这位游戏者获得一个水滴。游戏就结束。

## 旅行版本

游戏像如上描述一样进行。然而，如果抛到一个笑脸，你必须选择一个动物从游戏板上拿下，将其移动到在花丛草地的另一个地方（你要在游戏开始前选择是顺时针还是逆时针进行移动动物木块）。

## 没有水滴的版本

游戏的方法同旅行版本一样，但是在游戏开始前会将动物等量分给游戏者。如果动物掉落，游戏者需要拿起它们。现在的目标是要将所有的动物放到花丛草地上。第一位能做到这一点的游戏者赢得游戏。水滴不在其中。

## 有蜻蜓的版本

在这种游戏玩法中，蜻蜓也会在花丛草地上。游戏开始前，最小的游戏者将蜻蜓放在自己选择的区域里。这个版本中，蜻蜓整个游戏时间都在游戏板上。如果抛到了笑脸，蜻蜓将被放到游戏者选择的板上的区域里。



## 莲花池

在这个游戏玩法中，需要把游戏板带有莲花池那面朝上。在池塘中有两种不同色调的五种颜色的莲花。在池塘游戏板这一面，蜻蜓又回到了游戏中，颜色骰子被换成了蜻蜓骰子。。在这里游戏按照顺时针进行，但是这次从年龄最大的游戏者先开始。在游戏开始前，最大的游戏者将蜻蜓放置在他选择的莲花上。蜻蜓在整个游戏中都在游戏板上。



在这之后，年龄最大的游戏者抛动物骰子和蜻蜓骰子。

根据抛到了动物和颜色，游戏者将动物放置在相对应的颜色的花蕊的内部或外部。具体哪个都没关系。动物形状块不允许超过睡莲的分界线。如果游戏者在颜色骰子上抛到了蜻蜓，蜻蜓将和另一个骰子所示的动物交换位置。如果游戏板上没有动物和蜻蜓交换位置，那么简单将蜻蜓换个位置就可以。

动物不能从池塘面游戏板上掉落。如果发生了这种情况，动物要从游戏区移开，给其他的游戏者使用。如果同一颜色的莲花所有位置都被占满，或者动物骰子所示的动物形状用完，那么轮到下一个游戏者。



游戏开始前，先将蜻蜓放置在你选择的花朵上



将动物和蜻蜓骰子一起投掷



选择一个游戏形状块



在游戏板上放置形状块



骰子显示蜻蜓和青蛙形状



将蜻蜓和青蛙交换位置



没有青蛙的形状块可用



将蜻蜓放在你选择的任何一个睡莲上





## 给老师的小贴士



### 比较 (年龄: 3岁以上)

使用不同的动物帮助孩子理解不同的比较。哪些动物更大、更小或者相同? 这些动物在自然界有多大? 你所在的房间中, 有东西是不一样的尺寸的吗? 在小组里孩子们的大小情况是怎么样的?

---



### 草地动物 (年龄: 3岁以上)

和孩子们一起想想看, 哪些动物生存在草地上, 哪些生存在水中。哪些动物习惯在地底下, 哪些在陆地上, 哪些在天空上? 有孩子知道哺乳类和昆虫类动物有哪些区别吗? 哪些动物是属于哪一类的?

---



### 平衡练习 (年龄: 5岁以上)

一起看看游戏圆盘, 和孩子们一同思考动物是如何落水的。为什么蜻蜓放置起来更加困难? 观察游戏板前后进行比较。或者你可以将前后观察的结果进行真实的比较。在房间内或者户外做一些简单的平衡练习。谁可以金鸡独立? 谁已经可以掌握平衡? 如果你将你的胳膊伸展开, 平衡会更加困难吗? 谁能够踩着高跷走路?

## 给家长的小建议

根据孩子的年龄, 你可以先不用动物骰子, 所以孩子首先需要确定在草地有哪些颜色的花朵。之后可以用到动物骰子, 并且和孩子们一起发现不同的尺寸大小。区分小、中、大的动物。根据建议的游戏规则开始游戏。自己可以尝试看看, 将动物放在圆盘上时, 自己的灵敏度怎样, 为了让游戏更加简单, 你可以将动物平放在圆盘上, 而不是站立在圆盘上。





belduc

**Imported in EU by**  
**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

**Imported in North America by**  
**beleduc USA, Inc.**  
2220 Northmont Parkway  
Suite 250  
Duluth, GA 30096, USA  
Phone: 001-770-295-2287  
www.beleduc-usa.com

© beleduc 2017



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations á conserver.

Guardar esta información para futuras referencias.

De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.  
Informatie te bewaren.

**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。

