

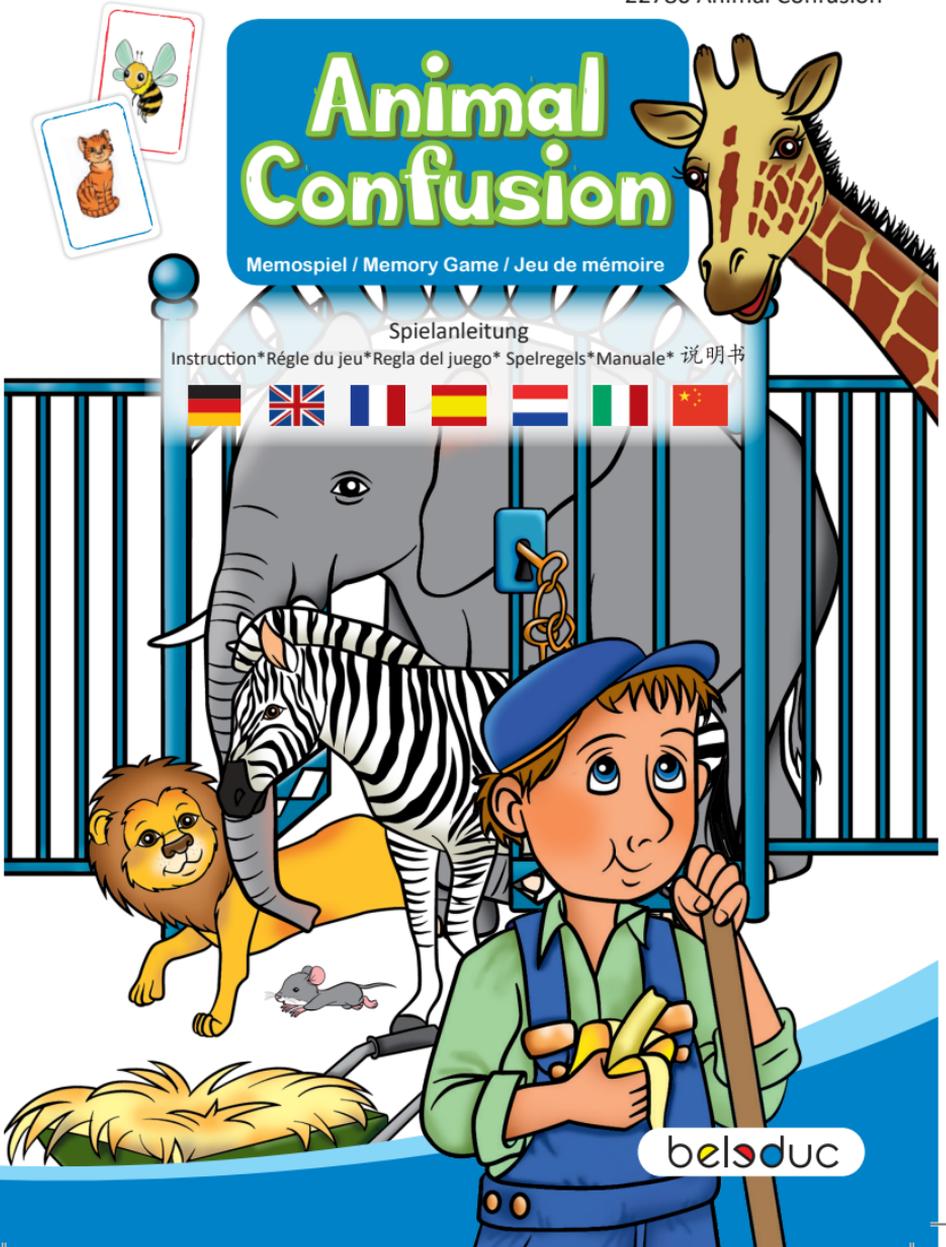
22780 Animal Confusion

Animal Confusion

Memospiel / Memory Game / Jeu de mémoire

Spielanleitung

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



belduc

Das Spiel fördert:

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



Mathematische Bildung: Merkfähigkeit, Zuordnungs- und Kombinationsfähigkeit
Mathematical Education: Memory, ability to assign and deduce
Formation mathématique: Mémoire, capacité à classer et à réaliser des combinaisons
Desarrollo matemático: Capacidad de retención, capacidad de asociación y combinación
Rekenkundige ontwikkeling: Herinneringsvermogen, vermogen tot indelen en combineren
Educazione matematica: Capacità mnemoniche, capacità di correlazione e combinazione
数学教育: 记忆力、分配和推断能力



Sprachliche Bildung: Erkennen und Benennen von Tieren, Sprachentwicklung
Linguistic Education: Recognising and naming animals, language development
Formation linguistique: Identification et dénomination des animaux, acquisition du langage
Desarrollo del lenguaje: Identificar y nombrar animales, desarrollo del lenguaje
Taalkundige ontwikkeling: Herkennen en benoemen van dieren, taalkundige ontwikkeling
Educazione linguistica: Riconoscimento e denominazione degli animali, sviluppo del linguaggio
社会教育: 认知和说出动物名称、语言发展



Naturwissenschaftliche Bildung: Erkennen von unterschiedlichen Tierarten
Science Education: Recognising various animal species
Formation scientifique et technique: Identification de différentes espèces d'animaux
Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Identificar distintos tipos de animales
Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Herkennen van verschillende diersoorten
Educazione tecnica e naturalistic: Identificazione delle diverse specie animali
自然科学和技能教育: 认知不同的动物部件

Spielinformationen:

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



4+



2-4



15 min

Animal Confusion



Inhalt

72 Spielkarten



Contents

72 cards



Contenu

72 cartes à jouer



Contenido

72 cartas



Inhoud

72 speelkaarten



Contenuto

72 carte da gioco



游戏配件

72 张卡片



Autor

Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau und seinen zwei Söhnen in der Nähe von Regensburg. Im Jahr 2001 erhielt er das Spieleautoren-Stipendium der Jury „Spiel des Jahres“. Seit 2010 arbeitet er als freiberuflicher Spieleautor, Kinderbuchautor und Spieleredakteur. Bis heute veröffentlichte er mehr als 70 Spiele. Bei beleduc hat er außerdem das Spiel „Pizza Fiesta“ und „Frogdog“ (gemeinsam mit Manfred Reindl) veröffentlicht.



Author

Wolfgang Dirscherl lives with his wife and two sons near Regensburg, Germany. In 2001 he was awarded the game authors' grant by the Jury of "Spiel des Jahres". Since 2010 he has been working as a freelance author of games and children's books and as a games editor. He has published more than 70 games to date. Games already published with beleduc so far are "Pizza Fiesta" and "Frogdog" (together with Manfred Reindl).



Auteur

Wolfgang Dirscherl vit avec sa femme et ses deux fils près de Ratisbonne. En 2001, il a reçu la récompense « Jeu de l'année » pour ses créations. Depuis 2010, il travaille en tant que créateur de jeux, auteur de livres pour enfants et rédacteur de modes d'emploi de jeux indépendant. À ce jour, il a commercialisé plus de 70 jeux. Chez beleduc, il a déjà publié les jeux Pizza Fiesta et Frogdog (avec Manfred Reindl).



Autor

Wolfgang Dirscherl vive con su mujer y sus dos hijos cerca de Regensburg. En el año 2001 recibió el premio que se otorga en Alemania al juego del año. Desde el año 2010 es trabajador autónomo; crea juegos y libros infantiles y es también redactor de juegos. Lleva publicados más de 70 juegos. Ha publicado para beleduc los juegos "Pizza Fiesta" y "Frogdog" (en colaboración con Manfred Reindl).



Auteur

Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw en zijn twee zonen in de buurt van Regensburg. In 2001 kreeg hij van de jury „Spel van het jaar“ de beurs voor auteurs van spelletjes. Sinds 2010 werkt hij als freelance auteur van spelletjes, kinderboeken en als redacteur van spelletjes. Tot op heden publiceerde hij meer dan 70 spelletjes. Bij beleduc werden tot nu toe de spelen „Pizza Fiesta“ en „Frogdog“ (samen met Manfred Reindl) gepubliceerd.



Autore

Wolfgang Dirscherl vive con sua moglie e i suoi due figli vicino Ratisbona. Nel 2001 ha ottenuto la borsa di studio per autori di giochi „Spiel des Jahres“. Dal 2010 lavora come autore di giochi freelance, autore di libri per bambini ed editore di giochi. Fino ad oggi ha pubblicato più di 70 giochi. Per Beleduc ha già pubblicato i giochi „Pizza Fiesta“ e „Frogdog“ (insieme a Manfred Reindl).



游戏作者

Wolfgang Dirscherl和他的妻子、两个儿子住在雷根斯堡附近。2001年他获得了游戏设计师-评审团“年度游戏”的奖金。从2010年以来他从事自由职业的游戏设计师、儿童书籍作者和游戏编辑人员。至今已经发行了超过70款的游戏。他发行过的beleduc游戏有“披萨嘉年华”和“青蛙狗”(与Manfred Reindl一起)。



Illustration

Heike Georgi aus Lichtenau/Sachsen wurde 1972 geboren. Nach ihrer Ausbildung als Schauwerbegestalterin, war sie mehrere Jahre in einer Werbeagentur tätig.
Nach der Geburt ihrer zwei Töchter arbeitet sie als Illustratorin für Bücher, CD, Spiele, Sticker, Maskottchen und vieles, vieles mehr...



Illustration

Heike Georgi from Lichtenau in Saxony was born in 1972. After completing her training as a display designer, she worked for several years in an advertising agency.
After her two daughters were born she worked as an illustrator of books, CDs, games, stickers, mascots and much more.



Illustration

Heike Georgi, originaire de Lichtenau/Saxe, est née en 1972. Après une formation de décoratrice étalagiste, elle a travaillé plusieurs années au sein d'une agence de publicité.
Après la naissance de ses deux filles, elle a travaillé comme illustratrice pour des livres, des CD, des jeux, des autocollants, des mascottes et bien plus encore.



Ilustración

Heike Georgi nació en Lichtenau (Sajonia) en 1972. Tras su formación como escapatista trabajó durante varios años en una agencia de publicidad.
Desde el nacimiento de sus dos hijas, trabaja como ilustradora de libros, CD, juegos, pegatinas, mascotas de juguete y mucho más.



Illustratie

Heike Georgi uit Lichtenau/Sachsen (Duitsland) werd in 1972 geboren. Na haar opleiding als etaleur werkte ze enkele jaren bij een reclamebureau.
Na de geboorte van haar 2 dochters werkt zij als illustratrice voor boeken, cd's, spelletjes, stickers, mascottes en nog veel meer.



Illustrazione

Heike Georgi di Lichtenau/Sassonia è nata nel 1972. Dopo essersi formata come visual merchandiser, ha lavorato in un'agenzia pubblicitaria per diversi anni.
In seguito alla nascita delle sue 2 figlie, ha lavorato come illustratrice di libri, CD, giochi, adesivi, mascotte e molto altro ancora.



游戏设计

插图：Heike Georgi在1972年出生于萨克森的利希特瑙。她在完成展示设计师学业后，在广告公司工作了几年。
两个女儿出生后，她为书籍、CD、游戏、标贴、吉祥物等做插图设计。



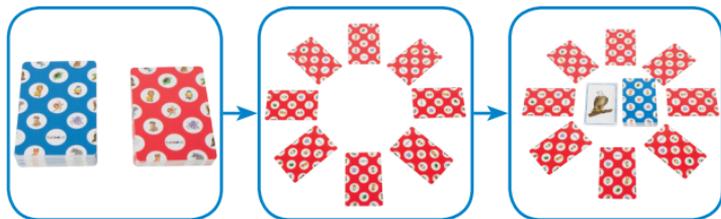
22780 Animal Confusion

Tierisches Durcheinander!

Der Tierpfleger im Zoo hat beim sauber machen die Türen der Tiergehege offen stehen lassen und nun sind die Tiere wild durcheinander gerannt und haben sich in kleinen Gruppen in verschiedenen Kartenstapeln versteckt. Nun ist es an Euch herauszufinden, wo sich welches Tier verbirgt! Wer sich die Verstecke am besten merken kann und so die gesuchten Tiere findet, wird am Ende der Gewinner des Spiels.

Spielvorbereitung

Um das Spiel zu beginnen werden die Karten erstmal in zwei Stapel (nach Rückseite) sortiert. Die Karten mit der roten Rückseite werden gemischt und auf insgesamt 8 Stapel (mit je 3 Karten) in einem Kreis ausgelegt. Die Karten mit der blauen Rückseite werden gemischt und als ein Stapel in der Mitte des Kreises platziert. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt – dieses Tier wird nun gesucht.



Karten in 2 Stapel sortieren

Karten mit roter Rückseite in 8 Stapel (mit je 3 Karten) in einem Kreis auslegen

Karten mit blauen Rückseite mischen, in der Kreismitte platzieren und oberste Karte aufdecken

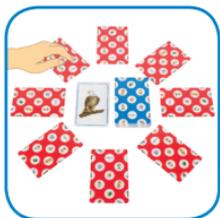
Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einen Zoo besucht hat, darf beginnen.

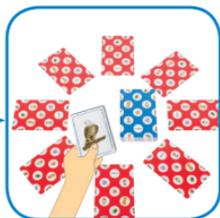
Ziel des Spiels ist es, das aufgedeckte Tier des blauen Stapels in einem der acht äußeren Kartenstapel wiederzufinden. Dazu wird ein Kartenstapel ausgesucht und alle Karten dieses Stapels werden geheim angeschaut. Wenn auf einer der Karten das gesuchte Tier vorhanden ist wird die betreffende Karte den Mitspielern gezeigt und der Spieler darf sich das Tier aus der Mitte (blaue Karte) nehmen. Anschließend wird eine neue Karte aufgedeckt und der Spieler ist erneut an der Reihe, bis er



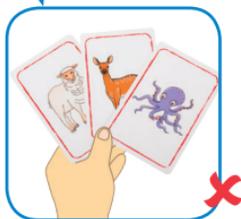
einen falschen Tierstapel auswählt. Falls sich das gesuchte Tier nicht im Kartenstapel versteckt, muss der Stapel leider wieder verdeckt zurückgelegt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Einen Kartenstapel aus-suchen und die Karten verdeckt anschauen



Das gesuchte Tier ist im Stapel: Die Karte in der Mitte darf genommen werden, die nächste Karte wird aufgedeckt und der Spieler ist nochmal an der Reihe



Das gesuchte Tier ist nicht im Stapel: Der Kartenstapel wird verdeckt zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Karten des mittleren Stapels vergeben wurden. Jeder Spieler zählt seine gesammelten Karten und derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante 1 – Für jüngere Kinder

Diese Spielvariante ähnelt der Hauptspielvariante. Anstatt jedoch 8 Kartenstapel mit je 3 Spielkarten in einem Kreis auszulegen werden hier nur 4 Spielkarten auf 6 Kartenstapel verteilt. Damit ist die Chance höher, die gesuchte Karte in einem der Stapel zu finden. Auch hier endet das Spiel, wenn alle Karten aus dem mittleren Kartenstapel verteilt wurden. Als sehr einfache Variante ist es natürlich auch möglich 4 große Kartenstapel mit jeweils 6 Tierkarten auszulegen, da die Chance ein passendes Tier zu finden dann sehr hoch ist.



Variante 2 – Memo-Spiel

Sortiert die Karten in 2 Stapel. Die Karten mit der roten Rückseite werden für diese Variante nicht benötigt. Die übrigen Spielkarten werden gemischt, verdeckt und einzeln auf einem Tisch verteilt. Nun geht es darum Kartenpaare zu finden. Wer ein Paar gefunden hat, darf es zu sich nehmen und ein weiteres Mal raten, falls kein Paar gefunden wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn alle Karten an die Spieler verteilt wurden, wird gezählt, wer mehr Karten gewonnen hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gewinnen mehrere Spieler.

Variante 3 – Schwierige Variante

Bei dieser Variante werden die 24 Karten auf 12 Stapel mit jeweils zwei Karten aufgeteilt. Dadurch ist die Wahrscheinlichkeit das passende Tier zu finden deutlich erschwert, da die Spieler sich mehr Tierverstecke merken müssen.

Tipps für Erzieher/ -innen und Eltern



Tiere (Alter: 3+)

Nehmen Sie die Spielkarten zum Anlass, um mit den Kindern über Tiere zu sprechen. Welche Tiere mögen die Kinder besonders gerne? Ist dieses Tier auch auf den Karten abgebildet? Wer hat Haustiere Zuhause?



Do-it-yourself Memo (Alter: 4 +)

Gestalten Sie doch einfach mal ein Memo gemeinsam mit Kindern. Dazu werden gleichgroße Karten ausgeschnitten, von denen jedes Kind jeweils 2 erhält. Die Aufgabe der Kinder ist es nun, ein möglichst identisches Motiv auf die 2 Karten zu bringen. (Sie können dafür ein Thema wählen, z.B. Lieblingsplatz...oder jedes Kind frei entscheiden lassen, was es malen möchte). Jedes Kind kann im Sitzkreis seine Karten vorstellen, bevor das Memo-Spiel gespielt werden kann.



Fortbewegungsmöglichkeiten (Alter: 4+)

Wie bewegen sich die Tiere, die auf den Karten sind eigentlich fort? Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern, wie die verschiedenen Fortbewegungsarten imitiert werden können und führen Sie die Übungen gemeinsam mit den Kindern aus.



Tierarten (Alter: 4+)

Reden Sie mit den Kindern über verschiedene Tierarten (Vögel, Wassertiere, Insekten, Reptilien...). Welche Tierarten kennen die Kindern schon? Schauen Sie im Internet nach Bildern verschiedener Tiere und bringen Sie diese mit. Dadurch, dass die Kinder visuelles Bildmaterial vor sich haben, können die Kinder die Tiere besser zuordnen.

Tipps für Eltern

Tiere sind immer ein interessantes Thema für Kinder, da einige Tiere auch im Alltag der Kinder vorkommen. Aber auch die ungewöhnlichen und exotischen Tiere üben auf Kinder eine besondere Faszination aus. Fragen Sie Ihr Kind doch einfach mal, welche Tiere es besonders gerne mag und finden Sie gemeinsam mehr über dieses Tier heraus. Wo lebt das Tier? Was frisst das Tier gerne? Wann ist das Tier aktiv? Nehmen Sie das Spiel doch auch zum Anlass mal wieder gemeinsam den Zoo zu besuchen.



22780 Animal Confusion

Animal confusion!

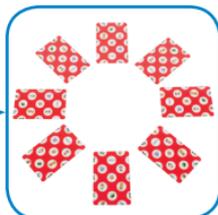
At the zoo, the keeper left the gates of the animals' enclosures open when he was cleaning up – and now they have all got out and are mixed up in small groups, hiding in different stacks of cards. Now it's up to you to see if you can find out which animal is hiding where! At the end of the game, the winner will be the player who is best at remembering the hiding places and finding the missing animals.

Game preparation

To start the game, the cards are first sorted into two piles (according to the colour on the back). The cards with red backs are shuffled and set out in a circle in six piles (each containing 3 cards). The cards with the blue backs are shuffled and placed in the middle, all in one pile. Then the uppermost card of the central pile is turned over – this is now the animal everyone is looking for.



Sort the cards into two piles



Place the red-backed cards in 8 piles of 3 cards each, forming a circle

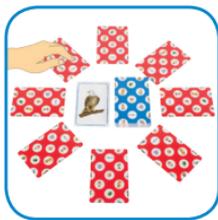


Shuffle the blue-backed cards, stack them in the middle of the circle and turn up the top card

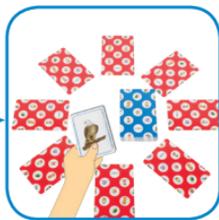
How to play

Play is in a clockwise direction. The player who has most recently been to a zoo is allowed to start.

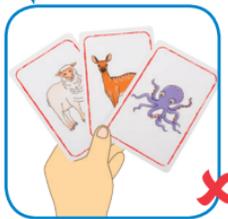
The aim of the game is to locate the animal shown on top of the blue pile in one of the eight outer piles. To do this, a child chooses one of the red piles and looks secretly at all three cards in the pile. If the animal they are looking for is on one of the cards, the card is shown to the other players, and the player is allowed to take the animal from the central pile. The red pile is returned to its place in the circle. Then a new card from the blue pile is turned over and the player's turn continues until he or she chooses a pile in which that animal is not shown. If the relevant animal isn't hidden in the pile, it has to be put back and it is the next player's turn.



Choose one of the 8 piles of red-backed cards and look at the cards without showing them



Relevant animal is in the pile: The player can take the upturned card on the central pile, and the red pile is returned to its place. Now the next card on the blue pile is turned over and the player's turn continues.



Relevant animal is not in the pile: The red pile is returned to its place without showing anyone, and it is the next player's turn.

End of the game

The game ends when all the cards in the blue pile have been distributed to the players. Each player counts up their cards, and the player with the most cards has won. If there's a "tie", there are several winners.

Variation 1 – For younger children

This version is similar to the main version. However, instead of dividing the red-backed cards into 8 piles of 3, they are divided into 6 piles of 4. In this version, too, the game ends when all the blue-backed cards from the central pile have been distributed. For a very simple version, it is of course possible to make 4 big piles of 6 cards each.

Variation 2 – Memory game

Sort the cards into 2 piles. The red-backed cards are not required for this version. The blue-backed cards are shuffled and placed singly face-down on the table. Now the children have to find pairs of cards. If a child finds a pair, they are allowed to take it and have another turn. If they don't find a pair, it is the next player's turn. The player with most pairs is the winner.



Variation 3 – Difficult version

This version is similar to the main version. The 24 red cards are divided into 12 piles of two cards each. This makes the probability of finding the relevant animal quite a lot smaller, as the player has to remember more hiding-places.

Tips for kindergarten teachers



Animals (Age: 3+)

Use the cards as an opportunity to discuss animals with the children. What animals do they particularly like? Is this animal shown on one of the cards? Which of the children has a pet at home?



Do-it-yourself Memory game (Age: 4 +)

Design a memory game together with the children. To do this, cut out same-sized cards. Each child is given two of these. Now the children have the task of drawing on their two cards two motifs which are as far as possible identical. (You can choose a theme – e.g. your favourite place, your favourite food – or all the children can decide individually what they would like to draw). Each child can present his or her cards in Circle Time, before playing the memory game.



Possible ways of moving (Age: 4+)

How do the animals shown on the cards actually move? Together with the children, consider how the different ways of moving can be imitated, and carry out the exercises with them.



Animal species (Age: 4+)

Talk about various kinds of creatures with the children (birds, water creatures, insects, reptiles...). What kinds do the children know best? Based on the cards, look for pictures of various types of animals on the Internet and bring them to the kindergarten. Having visual materials helps the children to classify the animals better.

Tips for parents

Animals are always an interesting subject for children, as some of them appear in their everyday life. But unusual and exotic animals also have an especial fascination for children. Ask your child what animal he or she particularly likes, and find out more about it together. Where does the animal live? What does it like to eat? When is it active? Use the card game as an occasion to visit the zoo again together.



22780 Animal Confusion

Sens dessus dessous !

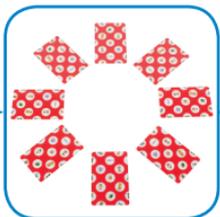
Le soigneur animalier a laissé la porte ouverte après avoir nettoyé l'enclos des animaux. Les animaux se sont enfuis en courant. Ils se sont regroupés en petits groupes et cachés dans différentes piles de cartes. A vous de trouver où se cachent les animaux ! Celui qui retrouve les animaux perdus remporte la partie.

Préparation du jeu

Pour commencer le jeu, il faut séparer les cartes en deux tas (selon la couleur au verso des cartes). Mélanger les cartes dont le verso est rouge et les partager en 8 tas (chacun de 3 cartes) et former un cercle avec les tas. Mélanger les cartes dont le verso est bleu et en faire un tas qu'il faut placer au centre du cercle. Enfin, il faut retourner la première carte du tas et chercher l'animal représenté.



Trier les cartes en 2 tas



Répartir les cartes dont le verso est rouge en 8 tas (chacun de 3 cartes) et former un cercle avec les tas

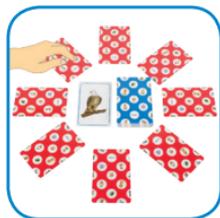


Mélanger les cartes dont le verso est bleu, les placer au centre du cercle et retourner la première carte

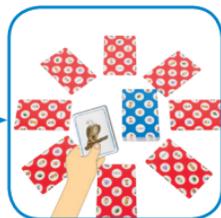
Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui s'est rendu dans un zoo dernièrement peut commencer.

Le but du jeu est de retrouver l'animal représenté sur le tas de cartes bleues dans l'un des 8 tas de cartes formant un cercle. Pour cela, il faut choisir un tas de cartes rouges et regarder les cartes de ce tas sans que les autres ne les voient. Si l'animal recherché est visible sur l'une des cartes, il faut montrer la carte aux autres joueurs et prendre la carte du tas situé au milieu du cercle. Le tas de cartes de rouges est remis à sa place, dans le cercle. Enfin, il faut retourner une nouvelle carte du tas de cartes bleues. Le joueur qui vient de remporter la carte peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il choisisse le mauvais tas de cartes. Si l'animal recherché n'est pas le tas choisi, il faut le reposer à sa place et c'est au tour du joueur suivant.



Choisir l'un des 8 tas de cartes rouges et regarder les cartes sans que les autres joueurs ne les voient



L'animal recherché est dans le tas de carte : il faut prendre la carte retournée du tas central et reposer le tas de cartes rouges à sa place, dans le cercle. Ensuite, il faut retourner une nouvelle carte du tas de cartes bleues et le joueur peut continuer à jouer



L'animal recherché n'est pas dans le tas de carte : le tas de carte doit être reposé à sa place et c'est au joueur suivant de rechercher l'animal

Fin de la partie

Le jeu se termine quand toutes les cartes du tas de cartes bleues ont été remportées. Chaque joueur compte le nombre de cartes bleues qu'il a remportées. C'est celui qui a récolté le plus de cartes bleues qui gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante 1 – pour les plus jeunes

Cette variante ressemble à la variante principale. Au lieu de placer 8 tas de 3 cartes en cercle, on forme 6 tas de 4 cartes chacun. Ainsi, la probabilité de trouver la carte recherchée dans un tas est plus grande. Le jeu se termine également quand toutes les cartes du tas central ont été remportées. Pour une variante encore plus simple, il est possible de faire 4 gros tas de 6 cartes afin d'augmenter encore la probabilité de trouver la carte recherchée dans un tas.



Variante 2 – jeu de mémoire

Répartir les cartes en 2 tas. On retire du jeu les cartes dont le verso est rouge. Les cartes restantes sont mélangées et placées une à une face cachée sur la table. Le but est de retrouver des paires. Celui qui retrouve un paire peut prendre les cartes et tente sa chance encore une fois. S'il ne trouve pas de paire, on passe au joueur suivant. Quand toutes les cartes ont été remportées par les joueurs, on compte les cartes pour savoir qui a trouvé le plus de paires. Ce joueur est le vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante 3 – variante plus difficile

Cette variante ressemble à la variante principale. Pour cette variante, il faut faire 12 tas de 2 cartes avec les 24 cartes rouges. La probabilité de trouver la bonne carte dans un tas est donc très faible et les joueurs doivent se rappeler des animaux présents dans les différentes cachettes (tas de cartes).

Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Animaux (âge : 3+)

Utiliser le jeu de cartes pour parler d'animaux avec les enfants. Quels sont les animaux préférés des enfants ? Cet animal est-il représenté sur l'une des cartes ? Qui a un animal de compagnie ?



Fabriquer un jeu de mémoire (âge : 4 +)

Fabriquer un jeu de mémoire avec les enfants. Pour cela il faut découper des morceaux de papier de la taille d'une carte et en donner 2 à chaque enfant. Les enfants doivent ensuite décorer les 2 cartes à l'identique.



(Vous pouvez choisir un thème, comme les lieux préférés, les plats préférés...ou chaque enfant peut dessiner ce qu'il veut). Chaque enfant du cercle présente ses cartes avant que le jeu de mémoire ne commence.



Déplacements (âge : 4+)

Mais comment se déplacent les animaux qui sont représentés sur les cartes ? Réfléchissez avec les enfants à la manière dont les animaux se déplacent et à comment les imiter. Faites les exercices d'imitation avec les enfants.



Les espèces animales (âge : 4+)

Avec les enfants, discutez des différentes espèces animales (oiseaux, animaux aquatiques, insectes, reptiles, etc.). Quelles espèces animales connaissent-ils ? Utilisez les cartes, recherchez des images de différents animaux sur Internet et montrez-les aux enfants. Fournir assez d'images aux enfants leur permet de mieux classer les animaux.

Conseils pour les parents

Les animaux représentent un thème intéressant pour les enfants, car certains des animaux partagent leur quotidien. Les animaux exotiques ou plus rares fascinent également les enfants. Demandez à votre enfant quel est son animal préféré et cherchez plus d'informations sur cet animal. Où vit cet animal ? Que mange-t-il ? Quand est-il actif ? Utilisez le jeu comme prétexte pour retourner au zoo ensemble.



22780 Animal Confusion

¡Qué lío de animales!

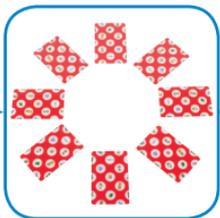
Mientras limpiaba, el personal del zoológico ha dejado abiertas las puertas de los cercados, los animales se han puesto a correr como locos y se han refugiado en grupos pequeños en diferentes montones de cartas. ¡Os toca ahora a vosotros descubrir el escondite de cada uno! Quien mejor se fije en los escondites y pueda, por tanto, encontrar los animales extraviados, será el ganador del juego.

Preparación del juego

Para empezar se dividen las cartas en dos montones (en base al color del dorso). Las cartas con el dorso de color rojo se barajan y se colocan en círculo en 8 montones diferentes (cada uno con tres cartas). Las cartas con el dorso de color azul se barajan y se dejan en el centro del círculo en un único montón. Se levanta luego la primera carta de este último montón. Tenemos que buscar al animal que haya salido en la carta.



Dividir las cartas en dos montones



Colocar en círculo las cartas con el dorso rojo haciendo 8 montones (de 3 cartas cada uno)



Barajar las cartas con el dorso azul, colocarlas en el centro del círculo y levantar la primera carta

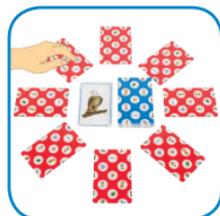
Instrucciones

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que haya ido al zoológico más recientemente.

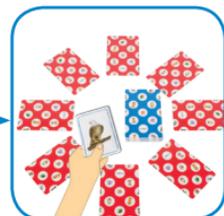
Se trata de encontrar al animal que sale en la carta del montón azul en uno de los ocho montones del círculo. Para ello, elegimos uno de los montones de cartas de color rojo y miramos a escondidas las cartas de ese montón. Si el animal que estamos buscando está en una de ellas, enseñamos esa carta a los demás compañeros y nos llevamos la carta del centro. El montón de cartas de color rojo se vuelve a colocar en su sitio en el círculo. El mismo jugador levanta luego otra carta del centro y sigue jugando hasta que elija un montón equivocado de animales.



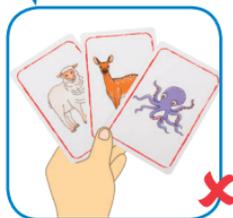
Si el animal que buscamos no se encuentra en el montón de cartas que hemos elegido, volvemos a ponerlo boca abajo en su lugar y pasa el turno al siguiente jugador.



Elegir uno de los 8 montones rojos y mirar las cartas a escondidas



Si el animal se encuentra en ese montón: nos llevamos la carta que hemos levantado en el centro de la mesa y devolvemos al círculo el montón de cartas de color rojo. Se levanta otra carta del montón azul y sigue jugando el mismo jugador.



Si el animal no se encuentra en el montón elegido: Se devuelve al círculo el montón de cartas, boca abajo, y le toca buscar al animal al siguiente jugador.

Fin de la partida

El juego finaliza cuando ya no quedan más cartas en el centro. Los jugadores cuentan las cartas que han reunido y gana quien más tenga. En caso de empate, hay varios ganadores.



Variante 1 – para los más pequeños

Esta versión es parecida a la principal. Pero en vez de formar un círculo con 8 montones y 3 cartas rojas cada uno, se forman 6 montones con 4 cartas cada uno. Aumentan así las posibilidades de encontrar al animal en un montón. El juego acaba también cuando ya no quedan cartas en el centro de la mesa. Una variante aún más fácil, por supuesto, consistiría en formar 4 grandes montones con 6 cartas cada uno; las posibilidades de encontrar al animal serán aún mayores.

Variante 2 – Juego de memoria

Se dividen las cartas en 2 montones. En esta variante no se necesitan las cartas con el dorso de color rojo. Se barajan las demás cartas y se colocan una a una boca abajo sobre una mesa. Se trata ahora de encontrar parejas de cartas. Quien encuentra una pareja, se la queda y sigue jugando. Si no se encuentra la pareja, pasa el turno al siguiente jugador. Cuando ya no quedan más cartas, contamos quién ha encontrado más parejas. Gana el jugador que se haya llevado más cartas. En caso de empate, son varios los ganadores.

Variante 3 – Más dificultad

Esta versión es parecida a la principal. Se hacen 12 montones de 2 cartas cada una con las 24 cartas de color rojo. La probabilidad de encontrar el refugio del animal es en este caso más baja, puesto que los jugadores deben retener mayor número de escondites.

Consejos para educadores/as



Animales (edad: 3+)

Tome las cartas como excusa para hablar con los chicos de animales. ¿Qué animales les gustan especialmente? ¿Es uno de los animales que figuran entre las cartas? ¿Quién tiene mascotas en casa?



Memoria y manualidades (edad: 4 +)

Puede construir de forma sencilla su propio juego de memoria junto con los niños. Se recortan unas cartas del mismo tamaño y se reparten 2 a cada niño. Los niños deberán hacer en la medida de lo posible un dibujo idéntico en ambas cartas. (Podría proponer un tema concreto, como mi lugar favorito, mi comida favorita, etc., o bien dejar que cada niño dibuje lo que quiera). Antes de empezar a jugar, los niños, sentados en círculo, pueden ir presentando uno a uno sus cartas.



Posibilidades de movimiento (edad: 4+)

¿Cómo se mueven los animales que se hallan dibujados en las cartas? Vea junto con los niños cómo pueden imitarse los distintos modos de movimiento o desplazamiento y practique con ellos.



Tipos de animales (edad: 4+)

Hable con los niños sobre distintos tipos de animales (aves, animales acuáticos, insectos, reptiles...). ¿Qué animales conocen ya? Utilice las cartas, busque imágenes de distintos animales en Internet y apórtelas. Los niños podrán asociar mejor los animales teniendo delante imágenes.

Consejos para padres

Los animales constituyen siempre un tema interesante para los niños, ya que algunos animales forman parte de su día a día. Sin embargo, también los animales raros y exóticos ejercen una gran fascinación sobre ellos. Pregunte a su hijo/a qué animal le gusta especialmente y busquen juntos más información sobre dicho animal. ¿Dónde vive el animal? ¿Qué le gusta comer? ¿En qué momento es más activo? Parta del juego también como excusa para una excursión al zoológico.



22780 Animal Confusion

Beestenbende!

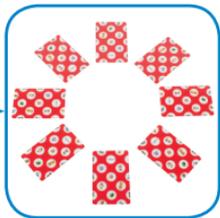
De dierenverzorger heeft tijdens het schoonmaken de poorten van de kooien open late staan en nu zijn alle dieren wild door elkaar gerend en hebben ze zich in kleine groepen in verschillende stapels kaarten verstopt. Jullie moeten nu achterhalen waar elk dier zich verborgen houdt! Wie de schuilplaatsen het beste kan onthouden en de gezochte dieren vindt, komt aan het einde als winnaar uit de bus.

Spelvoorbereiding

Om te beginnen worden de kaarten eerst in twee stapels (aan de hand van de kleur van de achterkant) verdeeld. De kaarten met de rode achterkant worden geschud en in 8 stapeltjes (met elk 3 kaarten) in een cirkel gelegd. De kaarten met de blauwe achterkant worden geschud en in één stapel in het midden van de cirkel gelegd. Hierna wordt de bovenste kaart open op tafel gelegd – naar dit dier gaan we nu op zoek.



Kaarten in 2 stapels verdelen



Kaarten met de rode achterkant in 8 stapels (met elk 3 kaarten) in een cirkel leggen



Kaarten met de blauwe achterkant schudden, in het midden van de cirkel leggen en de bovenste kaart open op tafel leggen

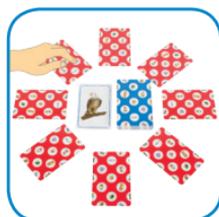
Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die voor het laatst een dierentuin heeft bezocht, mag beginnen.

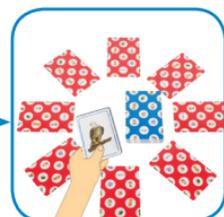
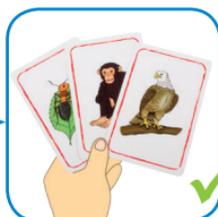
Het doel is nu om het dier op de getoonde kaart van de blauwe stapel in één van de acht buitenste kaartenstapels terug te vinden. Hiervoor wordt één van de rode kaartenstapels gekozen en alle kaarten van deze stapel worden geheim bekeken. Als het gezochte dier op één van de kaarten aanwezig is, wordt de betreffende kaart aan de medespelers getoond en mag de speler het dier uit het midden pakken. De rode stapel kaarten wordt terug in de cirkel gelegd. Hierna wordt een nieuwe kaart



met een blauwe achterkant open neergelegd en is de speler opnieuw aan de beurt, tot hij een verkeerde dierenstapel heeft gekozen. Als het gezochte dier niet in de stapel kaarten zit, moet de stapel helaas weer afgedekt worden teruggelegd en is de volgende speler aan de beurt.



Een van de 8 rode stapels kaarten kiezen en de kaarten geheim bekijken



Het gezochte dier zit in de stapel: de open kaart in het midden mag worden gepakt en de rode stapel kaarten wordt terug in de cirkel gelegd. Nu wordt de volgende kaart van de blauwe stapel open neergelegd en de speler is opnieuw aan de beurt.



Het gezochte dier zit niet in de stapel: de stapel kaarten wordt afgedekt teruggelegd en de volgende speler is aan de beurt om het dier te zoeken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kaarten van de blauwe stapel op zijn. Elke speler telt zijn verzamelde kaarten en degene die de meeste kaarten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand, zijn er meerdere winnaars.



Variante 1 – voor jongere kinderen

Deze spelvariant lijkt op de hoofdspelvariant. In plaats van 8 rode stapels kaarten met elk 3 speelkaarten in een cirkel, worden nu slechts 4 speelkaarten over 6 stapels verdeeld. Hierdoor wordt de kans vergroot dat de gezochte kaart in één van de stapels zit. Ook hier is het spel afgelopen als alle kaarten uit de middelste, blauwe stapel op zijn. Als zeer eenvoudige variant is het natuurlijk ook mogelijk om 4 grote kaartenstapels met elk 6 kaarten te gebruiken, zodat de kans een passend dier te vinden zeer hoog is.

Variante 2 – memory

Verdeel de kaarten over 2 stapels. De kaarten met de rode achterkant zijn voor deze variant niet nodig. De overige kaarten worden geschud en met het plaatje naar beneden apart op tafel gelegd. Nu moeten kaartenparen worden gevonden. Wie een paar heeft gevonden, mag het pakken en nog een keer raden. Als er geen paar is gevonden, is de volgende speler aan de beurt. Als alle kaarten over alle spelers zijn verdeeld, wordt geteld wie de meeste paren heeft gevonden. Die speler heeft het spel gewonnen. Bij een gelijke stand, zijn er meerdere winnaars.

Variante 3 – lastige variant

Deze spelvariant lijkt op de hoofdspelvariant. Hiervoor worden de 24 rode kaarten over 12 stapels met elk slechts twee kaarten verdeeld. Hierdoor is de kans om een passend dier te vinden duidelijk kleiner, omdat de spelers meer schuilplaatsen moeten onthouden.

Tips voor spelbegeleiders



Dieren (leeftijd: 3+)

Gebruik de speelkaarten om met de kinderen over dieren te praten. Welke dieren vinden de kinderen bijzonder leuk? Staat het genoemde dier op de kaarten? Wie van de kinderen heeft huisdieren thuis?



Do-it-yourself memory (leeftijd: 4+)

Maak samen met de kinderen een memoryspel. Hiervoor worden kaarten van dezelfde afmeting uitgeknipt waarvan elk kind er 2 krijgt. De kinderen moeten nu een zo identiek mogelijk motief op de 2 kaarten tekenen. (Ze kunnen hiervoor een thema kiezen, bijv. hun lievelingsplek, hun lievelingsseten...of elk kind mag zelf kiezen wat het wil tekenen). Elk kind mag in de cirkel zijn kaarten laten zien, voordat het memoryspel wordt gespeeld.





Manier van voortbewegen (leeftijd: 4+)

Hoe bewegen zich de dieren op de kaarten eigenlijk voort? Bedenk samen met de kinderen hoe de verschillende manieren van voortbewegen kunnen worden geïmiteerd en voer de oefeningen samen met de kinderen uit.



Diersoorten (leeftijd: 4+)

Praat met de kinderen over de verschillende diersoorten (vogels, waterdieren, insecten, reptielen...). Welke diersoorten kennen de kinderen al? Gebruik de speelkaarten en zoek op basis hiervan op internet naar afbeeldingen van verschillende dieren en breng deze mee. Als de kinderen visueel beeldmateriaal ter beschikking hebben, kunnen zij de dieren beter indelen.

Tips voor ouders

Dieren zijn altijd een interessant onderwerp voor kinderen, omdat ze bepaalde dieren ook in hun dagelijks leven tegenkomen. Maar ook ongebruikelijke en exotische dieren zijn voor kinderen fascinerend. Vraag aan uw kind welk dier het bijzonder leuk vindt en ga samen op zoek naar meer informatie over dat dier. Waar woont het dier? Wat eet het graag? Wanneer is het dier actief? Gebruik het spel ook eens als aanleiding om naar de dierentuin te gaan.



22780 Animal Confusion

Confusione di animali!

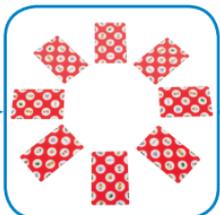
Il guardiano dello zoo durante la pulizia ha dimenticato le gabbie aperte e ora tutti gli animali sono in fuga e si nascondono in piccoli gruppi separati all'interno delle carte da gioco. Ora spetta a voi scoprire dove si nascondono tutti gli animali! Chi sarà in grado di ricordare meglio i nascondigli e quindi trovare gli animali, sarà il vincitore finale del gioco.

Preparazione del gioco

Per iniziare il gioco è necessario distribuire le carte in due mazzi separati (coperte). Le carte con il dorso rosso devono essere prima mescolate e poi disposte in cerchio su 8 pile (da 3 carte). Le carte con il dorso blu devono essere prima mescolate e poi disposte su una pila al centro del cerchio. Infine l'ultima carta sulla pila va girata – l'animale illustrato sarà quello da cercare.



Dividere le carte in 2 mazzi



Suddividere le carte dal dorso rosso in 8 pile (ciascuna con 3 carte) e posizionarle in cerchio



Mescolare le carte dal dorso blu, collocarle al centro del cerchio e scoprire la prima carta del mazzo

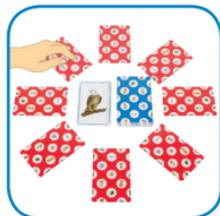
Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore che per ultimo ha visitato uno zoo può iniziare.

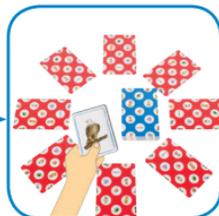
Lo scopo del gioco consiste nel trovare l'animale raffigurato nell'ultima carta della pila blu tra gli altri otto mazzi disposti in cerchio. Quindi il giocatore di turno preleverà uno dei mazzi dal dorso rosso e osserverà le carte al suo interno senza farle vedere agli altri. Una volta trovato l'animale su una delle carte, il giocatore dovrà mostrarla agli altri e potrà tenere quella dal dorso blu che lo raffigura. La pila di carte dal dorso rosso dovrà essere ricollocata al suo posto, all'interno del cerchio. Successivamente, si dovrà scoprire una nuova carta dalla pila blu e il giocatore



dovrà cercare l'animale corrispondente finché non sbaglierà mazzo. Se l'animale da cercare non si trova nel mazzo selezionato, quest'ultimo dovrà essere rimesso al suo posto e il turno passerà al giocatore successivo.



Selezionare uno degli 8 mazzi dal dorso rosso e osservare le carte senza farle vedere agli altri



L'animale da cercare si trova nel mazzo: Il giocatore può prendere la carta dal dorso blu che lo raffigura, mentre quella dal dorso rosso dovrà tornare nel mazzo. Scoprire la carta successiva nel mazzo blu e proseguire il turno



L'animale da cercare non si trova nel mazzo: Rimettere a posto il mazzo rosso e passare il turno al giocatore successivo

Fine del gioco

Il gioco termina quando tutte le carte del mazzo blu vengono assegnate. Ogni giocatore conta le carte collezionate e colui che ne ha di più vince la partita. In caso di parità ci saranno più vincitori.



Variante 1 – per bambini più piccoli

Questa variante è simile al gioco principale. Al posto di 8 mazzi rossi, ciascuno composto da 3 carte, verranno disposti a cerchio solo 6 mazzi rossi da 4 carte ciascuno. In questo modo sarà più alta la probabilità di trovare la carta che si cerca. Anche in questo caso il gioco termina quando tutte le carte del mazzo blu sono state assegnate. Poiché si tratta di una variante semplificata del gioco, è chiaro che la probabilità di trovare l'animale in soli 6 mazzi da 4 carte sia più alta.

Variante 2 - Memory

Dividere le carte in 2 mazzi. Le carte dal dorso rosso non sono necessarie in questa variante. Le altre carte vengono mischiate, e distribuite singolarmente sul tavolo coperte. Lo scopo del gioco è di trovare le coppie di carte. Chi trova una coppia, deve prenderla e proseguire il turno. Se la coppia non viene trovata, il turno passa al giocatore successivo. Quando tutte le carte sono state prese dai giocatori, si conta il numero di coppie trovate. Vince chi ha collezionato il maggior numero di coppie. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Variante 3 – Variante più difficile

Questa variante è simile al gioco principale. In questo caso ci saranno 12 mazzi rossi, ciascuno composto da 2 sole carte. In questo modo la probabilità di trovare l'animale sarà significativamente più bassa ed i giocatori dovranno memorizzare più nascondigli.

Suggerimenti per gli educatori



Animali (età: 3+)

Prendete spunto dal gioco per discutere insieme ai bambini sugli animali. Quali sono i loro animali preferiti? Sono raffigurati sulle carte del gioco? Chi tra di loro possiede un animale domestico?



Do-it-yourself Memory (età: 4 +)

Realizzate un memory insieme ai bambini. Ritagliare delle carte di uguale dimensione e distribuirne 2 a ciascun bambino. Il compito del bambino è di disegnare lo stesso motivo su entrambe le carte. (È possibile scegliere un tema, ad esempio un luogo preferito o un cibo preferito... oppure i bambini possono disegnare liberamente ciò che vogliono). Seduti in cerchio, i bambini devono mostrare le carte da loro disegnate, prima di iniziare il gioco.



Tipi di movimento (età: 4+)

Come si muovono nella realtà gli animali raffigurati sulle carte? Chiedete ai bambini di imitare i diversi movimenti ed esercitatevi insieme nelle imitazioni.



Specie animali (età: 4+)

Discutete insieme ai bambini delle diverse specie animali (uccelli, pesci, insetti, rettili...). Quali specie animali conoscono già? Utilizzate le carte per cercare su Internet immagini di animali simili e portatele con voi. Avendo a disposizione del materiale visivo, i bambini riescono ad associare meglio gli animali.

Consigli per i genitori

Gli animali sono sempre un argomento interessante per i bambini, poiché alcuni di essi sono presenti anche nella loro vita quotidiana. Ma gli animali insoliti ed esotici esercitano sui bambini un fascino particolare. Chiedete al vostro bambino qual è il suo animale preferito e cercate insieme maggiori informazioni su di esso. Dove vive? Cosa mangia? Quando è attivo? Prendete il gioco come spunto per andare a visitare insieme lo zoo.

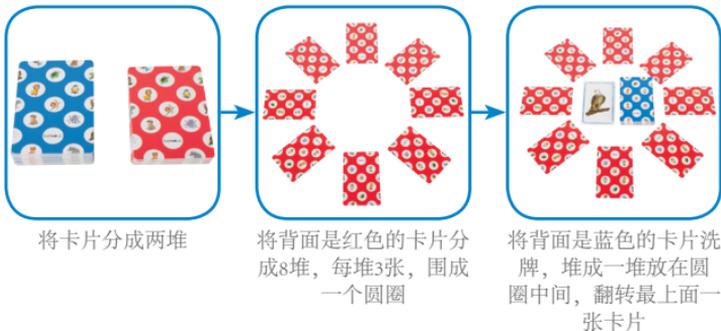


22760 游戏理念

动物园的饲养员在清理的时候忘记把动物的围墙门关上了。现在它们都跑出去了，混在小群体中，藏在不同的卡片堆里。现在看看你是否能找出哪个动物藏在哪里。游戏结束时，记住隐藏的位置并找到最多丢失动物的游戏者获胜。

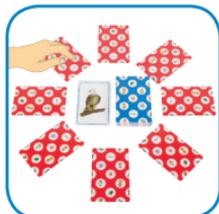
游戏准备

游戏开始前，先将卡片分成两堆（根据背面的颜色）。将背面是红色的卡片洗牌，然后分成八堆围成一个圆圈放好（每堆3张卡片）。将背面是蓝色的卡片洗牌，然后堆成一堆放在正中间。然后将正中间最上面的一张卡片翻转，正面朝上-现在每个人都可以寻找动物了。

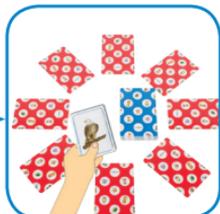


怎么玩

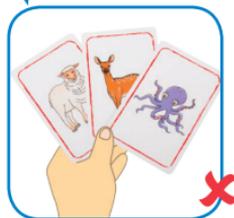
按顺时针方向进行游戏。最近去过动物园的游戏者最先开始游戏。目标是从8堆卡片中寻找与中间那堆蓝色卡片最上面那张所示的动物相同的卡片。所以，一个孩子从红色的卡片中选择一堆卡片。看看这堆中的三张卡片，不要给别人看。如果在这三张卡片中有他们寻找的动物，就将卡片展示给其他游戏者，这个游戏者可以将中间的那个动物拿走。红色的那堆卡片放回到原来的位置上。现在从蓝色那堆卡片中新翻出一张卡片，游戏者轮流进行游戏，直到他/她选择的那堆卡片没有所示的那个动物。如果相关动物没有隐藏在这堆卡片中，就将卡片放回去，轮到下一个游戏者。



在背面是红色的8堆卡片中选择一堆，看一下卡片，不要展示给其他人看。



如果这堆卡片中有相关的动物：游戏者可以将中间向上翻转的卡片拿走并将红色卡片放回到原来的位置上。现在再翻转一张蓝色卡片，游戏者轮流进行游戏。



如果卡片上的动物不相关：不要将红色卡片给别人看，放回到原来的位置上。轮到下一个游戏者寻找动物

游戏结束

当所有的蓝色卡片都被游戏者拿完时，游戏就结束了。每个游戏者数一数自己收集的卡片，拥有最多卡片的游戏者获胜。如果有“平局”，那么就有多个获胜者。

变化1-对于更小的孩子

这个版本与主要版本相似。但是不是将背面是红色的卡片分成8堆，一堆3张，而是分为6堆一堆4张。这给了孩子们更多机会从一堆中去寻找正确的卡片。这个版本也一样，当所有的蓝色卡片都被游戏者拿完时，游戏就结束了。再简单一些的版本，就可以将卡片分成4堆，每堆6张，因为这样的话找到正确卡片的几率更大了。

变化2-记忆游戏

将卡片分成两堆。背面是红色的卡片在这个版本中是不需要的。将背面是蓝色的卡片洗牌。将每张卡片正面朝下放在桌上。现在孩子们要找到相同的一对卡片。如果一个孩子找到了一对，就可以把它们拿走，轮到下一个孩子。



如果没有找到一对，就轮到下一个孩子。当所有的卡片被拿走时，数一数谁拿到了最多对卡片。拥有最多对卡片的游戏者获胜。如果有“平局”，那么就有多个获胜者。

变化3-更难的版本

这个版本与主要版本相似。24张红色卡片被分为12堆，每堆2张。这让找到两张相关动物的几率变得更小，游戏者要记住更多隐藏的位置。

对教育者以及家长的建议



动物（年龄：3+）

将卡片作为一个契机与孩子们讨论动物。他们最喜欢什么动物？这个动物在卡片上有吗？哪个孩子在家养了一个宠物？



自己做一个记忆游戏（年龄：4+）

和孩子们一起设计一个记忆游戏。裁剪出相同尺寸的卡片。分给每个孩子2张。现在孩子们的任务是在两张卡片上画出两个完全相同的图案。（你可以选择一个主题-例如：你最喜欢的地方、你最喜欢的食物-或者所有的孩子可以自己决定他们想画什么）。在记忆游戏前，每个孩子可以在集体教学时展示他的作品。



可能活动的方式（年龄：4+）

卡片上所示的动物实际上是怎么活动的？和孩子们一起思考可以模仿哪些不同的活动方式并付诸于实践。



动物种类 動物種類 认识（年龄：4+）

和孩子们讨论不同的生物（鸟、水生物、昆虫、爬行动物……）孩子们对哪一种类知道的最多？根据卡片，在网络上查找不同种类动物的图片并将它们带到幼儿园来。用视觉材料可以帮助孩子们更好地对动物进行分类。

给家长的小建议

对孩子们来说动物一直是一个有趣的主题，有时会出现在他们的日常生活中。但是不寻常的、异国的动物对孩子们来说也有着特别的吸引力。询问你的孩子他/她最喜欢什么动物，并一起找找相关的内容。这个动物住在哪里？它喜欢吃什么？它什么时候比较活跃？在去动物园时再使用一次卡片游戏。

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 à conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.

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。请您保留地址!

