

CASA BANANA

22500 Casa Banana

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



belsoduc

Das Spiel fördert:

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



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen der Farben
Art Education: Recognising and naming colours
L'enseignement des arts : Reconnaître et nommer les couleurs
Educación artística: Reconocer y nombrar los colores
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van kleuren
Educazione artistica: Riconoscere e nominare i colori
艺术教育: 颜色的认知和命名



Mathematische Bildung: Erkennen und Benennen von Formen, Wahrnehmung von Mengen, erstes Zählen, räumliches Vorstellungsvermögen.
Mathematica Education: Recognizing and naming the shapes, perception of quantities, the first counting, visual thinking
Formation mathématique: Reconnaître et nommer les formes, la perception des quantités, premier comptage, perception spatiale
Desarrollo matemático: Reconocer y nombrar los tipos, percepción de las cantidades, primer conteo, imaginación espacial
Rekenkundige ontwikkeling: Herkennen en benoemen van vormen, waarnemen van hoeveelheden, eenvoudig tellen, ruimtelijk inzicht.
Educazione matematica: Riconoscere e nominare le forme, percezione della quantità, primo conteggio, consapevolezza spaziale
数学教育: 识别和命名形状, 感知数量, 初识计数, 空间感知



Naturwissenschaftliche Bildung: Erkennen und Benennen von Tieren
Scientific and technical development: Recognising and naming animals
L'enseignement de sciences naturelles et techniques: Reconnaître et nommer les animaux
Educación de ciencias naturales y técnicas: Reconocer y nombrar los animales
Ontwikkeling van natuurwetenschappen en techniek: Herkennen en benoemen van dieren
Educazione naturalistica e tecnica: Riconoscere e nominare gli animali
自然科学和技能教育: 动物的认知和命名



Somatische Bildung: Feinmotorik, Ausbalancieren, Strategieentwicklung beim Setzen der Figuren,
Aug-Hand-Koordination
Health Education: Fine motor skills, balancing skills, strategy development when placing the figures,
eye-hand coordination
Formation somatique: La motricité fine, l'équilibre, le développement de la stratégie lors de la création des personnages, la coordination œil-main
Desarrollo somático: Motricidad fina, equilibrio, desarrollo de estrategias al configurar los personajes, coordinación ojo-mano
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek, balanceren, strategisch inzicht bij het plaatsen van de figuren, oog-hand coördinatie.
Educazione somatica: Capacità motorie, bilanciamento, sviluppo di strategie nel posizionare i personaggi, coordinazione occhio-mano
健康教育: 精细动作, 平衡能力, 策略养成, 手眼协调



Soziale Bildung: Problemlösen, gemeinsame Strategieentwicklung beim Setzen der Tiere
Social Education: Problem solving, joint strategy development in setting the animals
Sociabilisation: La résolution de problèmes, le développement d'une stratégie commune dans l'établissement des animaux
Desarrollo social: Solución de problemas, desarrollo de estrategias conjuntas al colocar los animales
Sociale ontwikkeling: Probleemoplossing, gezamenlijke strategie bedenken bij het plaatsen van de dieren.
Educazione sociale: Risoluzione dei problemi, sviluppo congiunto di una strategia per posizionare gli animali
社会教育: 解决问题, 动物之间和谐共处



Sprachliche Bildung: Kommunikation und Sprachentwicklung
Linguistic Education: Communication and language development
Formation linguistique: Communication et développement du langage
Desarrollo del lenguaje: Comunicación y desarrollo del lenguaje
Taalkundige ontwikkeling: Communicatie en spraakontwikkeling
Educazione linguistica: Comunicazione e sviluppo del linguaggio
语言教育: 沟通和语言开发



4+



2 - 4



10 - 15 min

CASA BANANA



Inhalt

- a) 20 Holztiere
- b) 63 Bananenchips
- c) 5 Baumhausplatten
- d) 3 Stützpfiler
- e) 1 Zahlenwürfel (1-3)
- f) 1 Symbolwürfel
- g) 1 Stoffbeutel

a)



b)



c)



d)



g)



f)



e)



Contents

- a) 20 wooden animals
- b) 63 banana chips
- c) 5 tree house plates
- d) 3 supporting column
- e) 1 number dice (1-3)
- f) 1 symbol dice
- g) 1 cotton bag



Contenu

- a) 20 animaux en bois
- b) 63 jetons bananes
- c) 5 plaques de cabane
- d) 3 piliers
- e) 1 dé numéroté (1-3)
- f) 1 dé à symboles
- g) 1 sac en tissu



Contenido

- a) 20 animales de madera
- b) 63 chips de plátano
- c) 5 placas de la casa del árbol
- d) 3 pilares
- e) 1 dado numérico (1-3)
- f) 1 dado de símbolos
- g) 1 bolsa de tela



Inhoud

- a) 20 houten dieren
- b) 63 Banaan fiches
- c) 5 Bodemplaten
- d) 3 Steunpilaren
- e) 1 Teldobbelsteen (1-3)
- f) 1 Figuurdobbelsteen
- g) 1 Zak van textiel



Contenuto

- a) 20 animali di legno
- b) 63 monetine di banana
- c) 5 piani per la casa
- d) 3 pilastri
- e) 1 dado numerato (1-3)
- f) 1 dado con simbol
- g) 1 sacchetto di stoffa



游戏配件

- a) 20 个木制动物
- b) 63 个香蕉片
- c) 5 片木屋平板
- d) 3 个支柱
- e) 1 个数字骰子 (1-3)
- f) 1 个符号骰子
- g) 1 个布袋





Autor

Thilo Hutzler wurde 1964 in Nürnberg geboren und studierte Germanistik, Geschichte, Soziologie und Politikwissenschaft in Erlangen. Heute lebt der Autor mit seiner Frau Andrea und seinen beiden Söhnen Christian und Tobias in Kaisheim bei Donauwörth. Thilo Hutzler unterrichtet an einer Mädchenrealschule die Fächer Deutsch und Geschichte. Bisher sind rund 40 seiner Spielideen bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht worden.

„Casa Banana“ ist sein erstes Spiel bei beleduc.



Author

Thilo Hutzler was born in 1964 in Nuremberg and studied German philology, history, sociology and political science in Erlangen. Today the author lives with his wife Andrea and his two sons Christian and Tobias in Kaisheim near Donauwörth. Thilo Hutzler teaches German and history subjects at a junior high school. About 40 of his game ideas have already been published by different editors.

"Casa Banana" is his first game at beleduc.



Auteur

Thilo Hutzler est né en 1964 à Nuremberg et a étudié l'allemand, l'histoire, la sociologie et la science politique à Erlangen. Aujourd'hui l'auteur vit avec son épouse Andrea et ses deux fils Christian et Tobias à Kaisheim près de Donauwörth. Thilo Hutzler enseigne à l'école secondaire de filles l'histoire et l'allemand. Jusqu'à présent, environ 40 de ses idées de jeu pour divers éditeurs ont été publiées.

« Casa Banana » est son premier jeu pour beleduc.



Autor

Thilo Hutzler nació el año 1964 en Nuremberg y estudió alemán, historia, sociología y ciencias políticas en Erlangen. Hoy el autor vive con su esposa Andrea y sus dos hijos Christian y Tobias en Kaisheim de Donauwörth. Thilo Hutzler enseña en la escuela secundaria de niñas las asignaturas de alemán e historia. Hasta el momento varias editoriales han publicado cerca de 40 de sus ideas de juegos.

"Casa Banana" es su primer juego en Beleduc.



Auteur

Thilo Hutzler werd in 1964 in Nürnberg geboren en studeerde germanistiek, geschiedenis, sociologie en politicologie in Erlangen. Tegenwoordig woont de schrijver met zijn vrouw Andrea en zijn beide zonen Christian en Tobias in Kaisheim in de buurt van Donauwörth. Thilo Hutzler onderwijst op een middelbare meisjesschool de vakken Duits en geschiedenis. Tot heden zijn er ongeveer 40 spelideeën bij verschillende uitgevers uitgebracht.

„Casa Banana“ is zijn eerste spel bij Beleduc.



Autore

Thilo Hutzler vè nato nel 1964 a Norimberga e ha studiato Germanistica, Storia, Sociologia e Scienze politiche a Erlangen. Oggi l'autore vive con la moglie Andrea e i suoi due figli Christian e Tobias a Kaisheim, Donauwörth. Thilo Hutzler insegna Tedesco e Storia alla scuola secondaria per ragazze. Finora sono state pubblicate circa 40 delle sue idee di gioco per vari editori.

"Casa Banana" è il primo gioco con beleduc.



游戏作者

Thilo Hutzler于1964年出生在纽伦堡。在埃尔兰根学习德国哲学、历史学、社会学和政治学。如今与他的妻子Andrea,两个儿子Christian和Tobias一起生活在Kaisheim,靠近Donauwörth。Thilo Hutzler在一所高中教学德语和历史的科目。他近40个游戏创意已经被不同的品牌所用。

动物平衡游戏是第一个被贝乐多所用的游戏。



Illustrator

Daniel Döbner wurde 1974 geboren. Er ist Illustrator, Storyboarder, Maler und Spraycan Artist. 2005 hat er sein Diplomstudium der Illustration an der Fachhochschule in Münster erfolgreich abgeschlossen. Inzwischen wurden zahlreiche Kinderbücher sowie Brett- und Kartenspiele mit seinen Illustrationen bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht. Die freien Werke von Daniel Döbner sind seit 1996 auf weltweiten Ausstellungen zu finden. Seine vielseitigen Fertigkeiten, auf den unterschiedlichsten Gebieten bieten ihm einen abwechslungsreichen Beruf. Seit 10 Jahren lebt er mit seiner Familie in der Wahlheimat Amsterdam.



Illustrator

Daniel Döbner was born in 1974. He is an illustrator, storyboard artist, painter and spray can artist. In 2005 he gained a qualification in Illustration at Münster University of Applied Sciences. In the meantime numerous children's books, board games and card games illustrated by him have appeared with various publishers. Since 1996, Daniel Döbner's work has featured in exhibitions worldwide. He now lives with his family in Amsterdam, which he adopted as his residence of choice 10 years ago.

Illustrateur

Daniel Döbner est né en 1974. Il est illustrateur, storyboarder, peintre et graffeur. En 2005, il a été diplômé en illustration à l'IUT de Münster. Depuis, il a illustré de nombreux livres pour enfants ainsi que des jeux de société et des jeux de cartes. Daniel Döbner présente ses œuvres en extérieur depuis 2005 dans des expositions internationales. Il a élu domicile à Amsterdam, où il vit avec sa famille.

Ilustrador

Daniel Döbner nació el año 1974 es ilustrador, guionista gráfico, pintor y grafitero. Obtuvo su título de ilustrador en la universidad de ciencias aplicadas de Münster. Sus ilustraciones han aparecido en numerosos libros infantiles, cartas y juegos de mesa publicados por distintas editoriales. Las creaciones independientes de Daniel Döbner se vienen mostrando desde 1996 en exposiciones mundiales. Desde hace diez años vive en Amsterdam junto a su familia.

Illustrator

Daniel Döbner werd in 1974 geboren. Hij is illustrator, storyboarder, schilder en Spraycan Artist. In 2005 heeft hij zijn studie als illustrator aan de Fachhochschule Münster met succes afgesloten. Intussen werden talrijke kinderboeken alsmede bord- en kaartspelletjes met zijn illustraties bij diverse uitgeverijen gepubliceerd. De vrije werken van Daniel Döbner zijn sinds 1996 op tentoonstellingen in alle delen van de wereld te zien. Sinds 10 jaar leeft hij met zijn familie in Amsterdam, dat hij als zijn tweede vaderland beschouwt.

Illustratore

Daniel Döbner è nato nel 1974. È un illustratore, storyboarder, pittore e graffitista. Nel 2005 ha conseguito la laurea in illustrazione presso l'università di Münster. Nel frattempo, si è occupato dell'illustrazione di numerosi libri per bambini, giochi da tavolo e carte da gioco per diversi editori. Le opere di Daniel Döbner sono state esposte dal 1996 in diverse mostre internazionali. Da 10 anni vive con la sua famiglia nella città di Amsterdam.

游戏设计

Daniel Döbner 出生于1974年,他是一个会图画设计,故事分镜,绘画和喷绘的艺术家。2005年他在赴德国明斯特大学的应用科学专业获得了图画设计师的资格认证。于此同时他在许多出版社的儿童书本,桌上游戏和纸牌游戏做设计。到1996年, Daniel Döbner的作品在世界各地展览。他现在和他的家人住在阿姆斯特丹,他10年前将此地选为他居住的备选地。



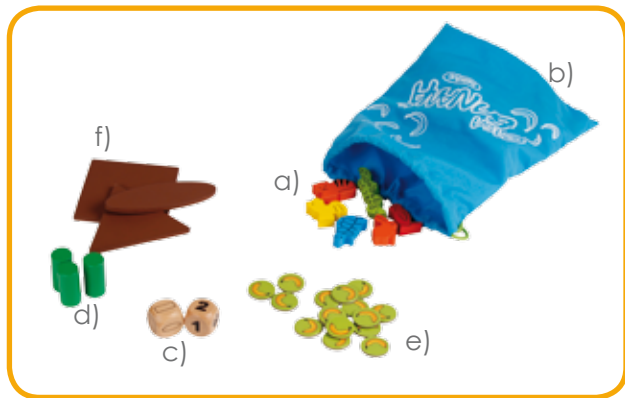


22500 Casa Banana

Im Dschungel sind die Tiere los! Der Affenkönig lädt seine Tierfreunde aus aller Welt zur großen Dschungelparty ein, um ihnen sein neues Baumhaus zu präsentieren. Alle Tiere freuen sich über die herzliche Einladung und strömen zahlreich zum neuen Domizil. Endlich können sie einmal ihren guten Freund im großen, weiten Dschungel besuchen. Die entscheidende Frage ist aber, ob das neue Baumhaus denn überhaupt so viele Gäste tragen kann. Je mehr von Ihnen zum Baumhaus aufsteigen, desto wackeliger wird es. Strategie ist also gefragt – Wie bekommt ihr die meisten Tiere auf das Baumhaus, ohne dass es einstürzt oder Tiere herunterfallen?

Spielvorbereitung

Legt die 20 Tierfiguren in den Stoffbeutel. Dieser wird mit den Bananenchips, Baumhausplatten, Stützpfeilern sowie Zahlen- und Symbolwürfeln in der Tischmitte bereit gelegt. Vor dem Spiel sollte darauf geachtet werden, dass der Tisch einen festen Stand hat und die Tischunterlage eben und rutschfest ist.



- a) Holztiere
- b) Baumwollbeutel
- c) Zahlen- und Symbolwürfel
- d) Stützpfeiler
- e) Bananenchips
- f) Baumhausplatten

Spielverlauf

Insgesamt werden drei Runden gespielt. Die Bananenchips werden über alle drei Runden gesammelt. Jede neue Runde beginnt mit dem Würfeln und Bauen eines neuen Baumhauses. Der Spieler, der am besten wie ein Affe brüllen kann, darf das Spiel beginnen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler würfelt mit Zahlen- und Symbolwürfel gleichzeitig.

Der Zahlenwürfel zeigt an, wie viele Stützpfeiler der Spieler für den Baumhausbau verwenden darf:

- 1 = 1 Stützpfeiler
- 2 = 2 Stützpfeiler
- 3 = 3 Stützpfeiler

Der Symbolwürfel bestimmt die Form der Baumhausplatte. Dabei gibt es fünf verschiedene Formen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades: Rechteck, Dreieck, Kreis, Quadrat und Oval.



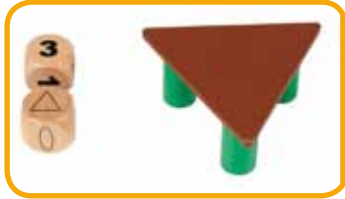
5 Formen der Baumhausplatten





Das „lachende Gesicht“ ist ein Joker. Mit diesem ist die Form der Baumhausplatte frei wählbar.

Nun wird die Baumhausplatte auf die Stützpfeiler gelegt und schon ist das Baumhaus fertig. Danach werden die beiden Würfeln für die Spielrunde nicht mehr benötigt.



- Zahlenwürfel zeigt „3“
- 3 Stützpfeiler werden benötigt
- Symbolwürfel zeigt „Dreieck“
- Es wird die dreieckige Baumhausplatte benötigt

Derjenige, der das Baumhaus aufgebaut hat, darf sich nun gleich den Stoffbeutel nehmen, fühlen und ein Tier seiner Wahl herausziehen. Dieses setzt er auf das Baumhaus. Die Tiere dürfen nicht gelegt werden.



Korrekt:
Das Tier wurde erfolgreich auf das Baumhaus gestellt.



Nicht korrekt:
Das Tier wurde auf das Baumhaus gelegt.

Reihum zieht nun jeder Spieler ein Tier aus dem Stoffbeutel und setzt es auf das Baumhaus. Dabei ist Strategie gefragt! Es gilt, die Tiere so zu positionieren, dass so viele wie möglich auf dem Baumhaus Platz finden. Tiere die sich bereits im Baumhaus befinden, dürfen weder verschoben noch versetzt werden. Reicht der Platz auf der Baumhausplatte nicht mehr aus, können die Tiere auch übereinander gestapelt werden. Auch hier dürfen die Tiere nicht gelegt werden. Für jedes Tier, das der Spieler standsicher und ohne herunterzufallen auf dem Baumhaus platziert, erhält er einen Bananenchip.

Oh da wackelt und kracht es! Sobald das Baumhaus einstürzt oder Tiere herunterfallen ist die Spielrunde vorbei. Der Spieler, bei dem das Baumhaus zusammengefallen oder ein Tier abgestürzt ist, muss einen Bananenchip abgeben und zurück in die Tischmitte legen.



Tiere übereinander stapeln



Einige Tiere sind heruntergefallen. Diese Spielrunde ist beendet. Eine neue Runde beginnt.





Sonderfall: Schafft es ein Spieler das 20. und letzte Tier ins Baumhaus zu setzen, erhält er dafür 3 Bananenchips und die Spielrunde ist beendet.

Spielende

Nach drei Runden ist das Spiel beendet und die Chips werden ausgezählt. Wer hatte das beste Feingefühl und konnte die meisten Chips erspielen? Derjenige, der die meisten Bananenchips sammeln konnte, ist der Gewinner des Spiels. Bei Gleichstand können die Spieler einen Wettbewerb im Tier-Turm-Stapeln veranstalten. Der Spieler, der die meisten Tiere in seinem Turm verbauen kann, ist der Gewinner des Spiels.

Tipps für Erzieher/-innen



Besuch im Tropenhaus (Alter: 4+):

Besuchen Sie mit den Kindern ein Tropenhaus. Hier können die Kinder die klimatischen Bedingungen im Regenwald hautnah erleben. Welche Tiere und Pflanzen sind im Regenwald heimisch? Was sind die Besonderheiten des Regenwaldes? Während einer fachkundigen Führung erhalten Sie Antworten auf alle Fragen. Auch das beleduc Sortierpuzzle „Dschungel“ bietet einen guten Einstieg in die Faszination der Tierwelt.



Baumhaus (Alter: 4+):

Basteln Sie mit den Kindern ein Miniatur-Baumhaus. Dazu können Materialien, wie Holz, Äste und Zweige verwendet werden. Mit ein wenig Phantasie und wetterbeständigen Materialien können Sie so ein neues Wohndomizil für Vögel schaffen, das im Garten in einen Baum gesetzt werden kann.



Tier-Turm-Stapeln (Alter: 4+):

Sie können einen kleinen Wettbewerb starten, in dem Sie den Kindern die 20 Tiere zur Verfügung stellen. Jedes Kind in der Gruppe kann sich im Stapeln ausprobieren. Wer baut den höchsten Tierturm? Die Kinder trainieren auf diese Weise ihre Feinmotorik und üben sich in Strategieentwicklung und Kreativität.



Rechnen (Alter: 4+):

Legen Sie mit den Bananenchips Rechenaufgaben als Würfelbilder. Das Ergebnis sollte dabei einen Zahlenwert von 6 nicht überschreiten. Anhand der Würfelbilder festigt sich das Zahlenverständnis. Außerdem haben die Kinder so die Möglichkeit, die Bananenchips abzuzählen, um zum richtigen Ergebnis zu gelangen.

Tipps für Eltern

Bauen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind eine Affenschaukel. Sie benötigen dazu ein starkes, langes Seil und ein dickes Holzbrett. Das Holzbrett muss gut abgeschliffen sein, damit sich die Kinder keine Holzsplitter einziehen können. Es sollte möglichst rund (ca. Ø 30 cm) ausgeschnitten werden. In die Mitte des runden Holzbretts wird ein Loch gebohrt. Es sollte so groß sein, dass das Seil hindurch gefädelt werden kann. An einem Ende wird ein fester Knoten gebunden. Das Holzbrett liegt nun auf dem Knoten auf. Das andere Ende des Seils wird sicher mit einem Ast oder ähnlichem vertäut. Die Sitzfläche der Affenschaukel sollte sich maximal 60 cm über dem Boden befinden.

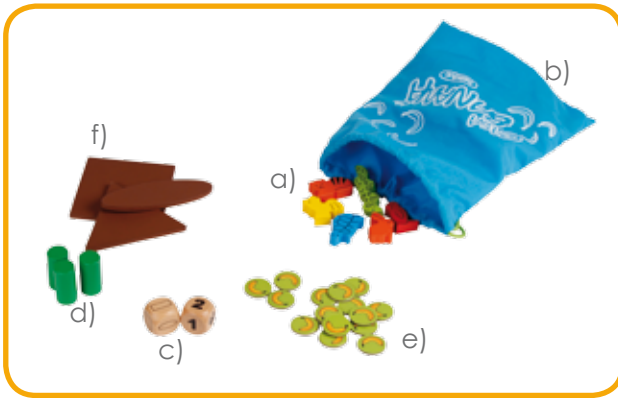
22500 Casa Banana



In the jungle, the animals are on the loose! The Monkey King invites his animal friends from around the world to a big jungle party in order to show them his new tree house. All the animals are happy to be invited and they arrive at the new residence in large numbers. At last they can visit their good friend in the great jungle. However, the crucial question is whether the new tree house can support so many guests. The more animals climb up into the tree house, the more wobbly it becomes. Thus a strategy is needed – how do you get the most possible animals into the tree house without it collapsing or the animals falling down?

Game preparation

Put the 20 animal figures in the cotton bag. The bag is placed in the centre of the table with the banana chips, the tree-house plates, the supporting columns, the number dice and the symbol dice. Before the game begins, you should check that the table is stable and firmly in position, and that the surface is flat and non-slip.



- a) Wooden animals
- b) Cotton bag
- c) Number dice and symbol dice
- d) Supporting column
- e) Banana chips
- f) Tree house plates

Course of the game

Altogether three rounds are played. The banana chips are collected over all the three rounds. Each new round begins with the dice being thrown and a new tree-house being built. The player who can scream best like a monkey may begin the game. Play is clockwise. The first player throws the number dice and the symbol dice at the same time.

The number dice indicates, how many supporting columns the player may use for the building of tree-house:

- 1 = 1 supporting column
- 2 = 2 supporting column
- 3 = 3 supporting column

The symbol dice determines the shape of the tree house plates. There are five different shapes with different level of difficulty: rectangle, triangle, circle, square and oval.



5 shapes of tree house plates





The "laughing face" is a Joker. With this, the shape of the tree house plate can be freely selected.

Now the tree house platform is placed on the supporting columns – and the tree house is already finished! Then the two dice are no longer needed for that round.



- Number dice shows "3"
- 3 supporting columns are required
- Symbol dice shows "triangle"
- The triangular tree-house plate is required

The player who has built the tree house may now take the cotton bag, feel and take out an animal of his/her choice. He/she places this on the tree house. Animals may not be placed lying down.



Correct:
The animal has been successfully placed on the tree house.



Wrong:
The animal has been placed on the tree house lying down.

Each player in succession takes an animal out of the cotton bag and put it on the tree-house. This is a strategic process! It is important to position the animals so that as many as possible can be placed on the tree-house. Animals which are already on the tree house are not allowed to be moved or shifted. If there is no more room on the tree-house plates, the animals can also be stacked on top of each other. In this situation, too, the animals have to be placed standing up, they are not allowed to lie down. For each animal which the player places securely in position on the tree house without it falling down, he/she gets a banana chip.

Ohh it wobbles and crashes! Once the tree-house collapses or animals fall down the round of the game is over. The player by whom the tree-house has collapsed or an animal has fallen must hand in a banana chip and put it back in the middle of the table.



Stacking animals one on top of the other



Some animals have fallen down. This round of the game is finished. A new round begins.





Special case: If a player succeeds in placing the 20th and last animal on the tree-house, he/she gets 3 banana chips and that round of the game is over.

End of the game

After three rounds, the game is ended and the chips are counted up. Who had the best feel for balancing and earned the most chips? The player who has collected the most banana chips is the winner of the game. In case of a tie, the players can have an "animal-tower-stacking" competition. The player who can build a tower out of most animals is the winner of the game.

Tips for Educators/Tutors:



Visit to the Tropical House (Age: 4+):

Visit a tropical house with the children. Here they can experience the climate conditions in the rainforest at first hand. Which animals and plants are native to the rainforest? What are the special characteristics of the rainforest? During a guided tour you will get answers to all these questions.



The beleduc sorting set "The Jungle" also provides a good introduction to the fascinating animal world.



Tree house (Age: 4+):

Make a miniature tree-house with the children. For this, materials like wood, branches and twigs can be used. With a little imagination and weather resistant materials, you can create a new "residence" for birds, which can be placed in the garden in a tree.



Animal Tower Stacking (Age: 4+):

You can start a small competition, in which you make the 20 animals available to the children. Each child in the group can have a go at stacking. Who can build the highest animal tower? In this way the children train their fine motor skills, practise strategy development and use their creativity.



Counting (Age: 4+):

Use the banana chips arranged like the faces of a dice to set counting tasks. The result should not be higher than 6. The dice images help to consolidate the understanding of numbers. The children also have the possibility of counting the banana chips in order to get the correct result.

Tips for parents

Build a monkey swing together with your child. You will need a long, strong rope and a thick wooden board. The wooden board must be well polished, so that the children don't get any splinters. It should be cut out as round as possible (approx. Ø 30 cms). In the middle of the round wooden board, a hole is drilled. It should be big enough to thread the rope through. Tie a firm knot at one end. Now the wooden board rests on the knot. The other end of the rope is securely fixed to a tree branch or similar. The seat of the monkey swing should not be more than 60 cm above the ground.



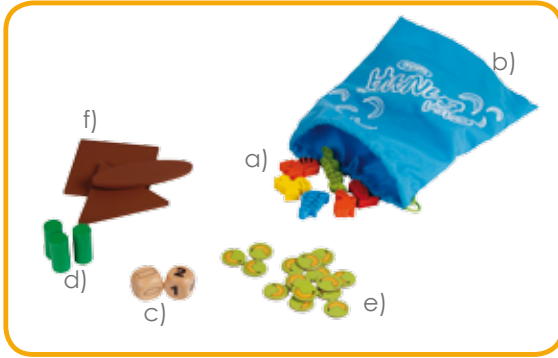


22500 Casa Banana

Dans la jungle, les animaux font la loi! Le Roi Singe invite ses amis, les animaux du monde entier, à la grande fête de la jungle afin de leur présenter sa nouvelle cabane dans les arbres. Tous les animaux sont heureux de l'invitation chaleureuse et plusieurs passent pour voir la nouvelle maison. Enfin, c'est une merveilleuse occasion pour rendre visite à leur ami dans la vaste jungle. La question cruciale est de savoir si la nouvelle cabane dans les arbres peut supporter le poids d'un si grand nombre d'invités. Plus vous êtes nombreux dans la cabane dans les arbres, plus elle devient bancal. Il faut donc trouver une stratégie - comment faire pour que le plus grand nombre d'invités tiennent dans la cabane sans qu'elle ne s'effondre ou que des animaux ne tombent?

Préparation du jeu

Placer les 20 animales dans le sac en tissu. Placer le sac avec les jetons bananes, les panneaux de cabane dans les arbres, les piliers et les dés avec des numéros et des symboles au milieu de la table. Avant de commencer à jouer, il faut s'assurer que la table est stable et que ses pieds sont bien à plat et qu'ils ne glissent pas.



- a) Animaux en bois
- b) Sac en tissu
- c) Dés avec des numéros et des symboles
- d) Piliers
- e) Jetons de bananes
- f) Plaques de cabane

Déroulement du jeu

Au total, trois tours seront joués. Les jetons bananes sont collectés au cours des trois tours. Chaque nouvelle main commence avec les dés et on construit une nouvelle cabane dans les arbres. Le joueur qui sait le mieux imiter le cri d'un singe, peut commencer le jeu. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance en même temps le dé chiffrés et le dé à symboles.

Le nombre du dé indique le nombre de piliers que le joueur est autorisé à utiliser pour la construction de l'arbre:

- 1 = 1 pilier
- 2 = 2 piliers
- 3 = 3 piliers

Le symbole du dé détermine la forme de la plaque de cabane dans les arbres. Il y a cinq formes différentes de difficulté variable : rectangle, triangle, cercle, carrée et ovale.

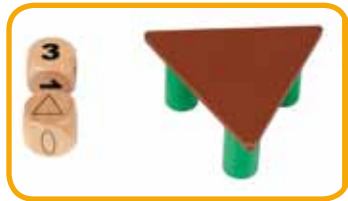


5 formes de plaques de cabane dans les arbres



Le « visage souriant » est un joker. Grâce à lui, le joueur peut choisir librement la forme de la plaque.

Ensuite, la plaque est placée sur les piliers. La cabane dans les arbres est déjà prête. Par la suite, les deux dés ne sont plus nécessaires durant le tour.



- Le dé numéroté affiche « 3 »
- 3 piliers sont nécessaires
- Le dé à symboles affiche « Triangle »
- Une plaque de cabane triangulaire est nécessaire

Celui qui a construit la cabane dans l'arbre peut maintenant prendre le sac en tissu et tirer un animal. Il le pose sur la cabane dans l'arbre. Les animaux ne doivent pas être placés à l'horizontale.



Correct:
L'animal a été placé correctement sur la cabane dans l'arbre.



Incorrect:
L'animal a été mal placé sur la cabane dans l'arbre.

À tour de rôle, chaque joueur tire un animal du sac et le met sur la cabane dans l'arbre. Pour cela une stratégie est nécessaire! En pratique, les animaux sont placés de telle sorte que le plus grand nombre possible puisse se trouver dans l'espace de la cabane dans l'arbre. Les animaux qui sont déjà dans la cabane dans l'arbre ne peuvent pas être bougés ou déplacés. S'il n'y a plus assez d'espace sur la plaque de la cabane dans l'arbre, les animaux peuvent être empilés. Encore une fois, les animaux ne doivent pas être déplacés. Pour chaque animal que le joueur place sur la cabane dans l'arbre sans qu'il ne tombe, le joueur obtient un jeton bananes.

Oh! cela vacille et les accidents arrivent! Une fois que la cabane dans l'arbre s'effondre ou des animaux tombent le tour de jeu est terminé. Le joueur dont la cabane dans l'arbre s'est effondrée ou dont un animal a crashé doit présenter un jeton de banane et le remettre au milieu de la table.



Des animaux empilés les uns sur les autres.



Certains animaux sont tombés. Ce tour de jeu est terminé. Un nouveau tour de jeu commence.





Cas particulier : Si un joueur place le 20ème et dernier animal dans la cabane dans l'arbre, il obtient 3 jetons bananes et le tour de jeu est terminé

Fin du jeu

Après trois tours, le jeu est terminé et les jetons sont comptés. Qui a été le plus adroit et a gagné le plus de jetons? Celui qui recueille le plus de jetons bananes est le gagnant du jeu. En cas d'égalité, les joueurs peuvent organiser un concours d'empilement des animaux. Le joueur qui réalise la plus grande tour d'animaux a gagné.

Conseils pour les éducateurs



Visite de la maison tropicale (Âge : 4+):

Visitez une maison tropicale avec les enfants. Les enfants pourront découvrir de près les conditions climatiques de la forêt tropicale. Quels sont les animaux et les plantes originaires de la forêt tropicale? Quelles sont les caractéristiques de la forêt tropicale? Guidés par un expert, vous obtiendrez des réponses à toutes les questions. Le puzzle de triage «La Jungle» de beleduc est aussi une bonne introduction au monde fascinant des animaux.



La cabane dans l'arbre (Âge : 4+):

Bricolez avec les enfants une cabane dans l'arbre miniature. Des matériaux tels que le bois, les branches et les rameaux peuvent être utilisés. Avec des matériaux résistants, un peu d'imagination et du temps vous pourrez créer une nouvelle résidence pour les oiseaux et la placer dans le jardin dans un arbre.



Empilement en tour des animaux (Âge : 4+):

Vous pouvez organiser un petit concours et demander aux enfants d'utiliser les 20 animaux. Chaque enfant dans le groupe peut essayer de réaliser une tour d'animaux. Qui peut construire la plus haute tour d'animaux? Les enfants travaillent de cette manière leur motricité fine et pratiquent le développement de la stratégie et la créativité.



Numération (Âge : 4+):

Donnez des exercices de calcul mental et utilisez les jetons bananes pour créer les faces d'un dé. La valeur chiffrée ne doit pas dépasser 6. Les faces des dés ainsi conçues permettent de faciliter la compréhension des nombres. Les enfants ont également la possibilité de compter les jetons bananes pour obtenir le bon résultat.

Conseils pour les parents

Construisez une balançoire de singe avec votre enfant. Vous aurez besoin d'une corde solide et longue et d'une planche de bois épaisse. La planche de bois doit être bien poncée afin d'enlever les échardes. Elle doit être coupée aussi ronde que possible (environ Ø 30 cm). Au milieu de la planche de bois rond, percer un trou. Il doit être assez grand pour que la corde puisse passer à travers. À une extrémité, faire un nœud bien serré. La planche de bois est désormais sur le nœud. L'autre extrémité de la corde est solidement accrochée à une branche ou à un support équivalent. Le siège de la balançoire de singe doit être à 60 cm au-dessus du sol.



22500 Casa Banana

¡En la selva, los animales andan sueltos! El rey de los monos invita a sus amigos de todo el mundo para la gran fiesta de la selva con el fin de presentar su nueva casa del árbol. Todos los animales están contentos con la cordial invitación y acuden raudos en gran número al nuevo hogar. Finalmente llegan a visitar a su buen amigo en la enorme selva. La duda principal es si la nueva casa del árbol podrá soportar tal cantidad de invitados. Cuantos más invitados suben a la casa del árbol, más inestable se vuelve. Por tanto, se necesita una estrategia: ¿Cómo podrá acoger a la mayor cantidad de animales en la casa del árbol sin que esta se venga abajo o se caigan los animales?

Preparación del juego

Meter las 20 figuras de animales en la bolsa de tela y colocarla en el centro de la mesa junto con los chips de plátano, las bases para la casa del árbol, los pilares, el dado numérico y el de símbolos. Antes de comenzar el juego hay que asegurarse de que la mesa está firme y de que la superficie de la mesa es plana y antideslizante.



- a) Animales de madera
- b) Bolsa de tela
- c) Dados de números y símbolos
- d) Pilares
- e) Chips de plátano
- f) Placas de la casa del árbol

Modo de juego

Se juegan un total de tres rondas. Los chips de plátano se recogen en las tres rondas. Cada nueva ronda comienza tirando los dados y construyendo una casa del árbol nueva.

El jugador que mejor imite el chillido de un mono, será el que comience el juego. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador tira al mismo tiempo el dado numérico y el de símbolos.

El dado numérico indica cuántos pilares puede utilizar el jugador para la construcción de la casa del árbol:

- 1 = 1 pilar
- 2 = 2 pilares
- 3 = 3 pilares

El dado de símbolos determina la forma de la base para la casa del árbol. Hay cinco tipos diferentes de niveles de dificultad: rectángulo, triángulo, círculo, cuadrado y óvalo.



5 tipos de bases para la casa del árbol





La "cara sonriente" es un comodín. Si sale esta cara, se puede seleccionar libremente el tipo de base para la casa del árbol.

A continuación, la base se coloca sobre los pilares y la casa del árbol está terminada. Los dos dados ya no serán necesarios hasta la siguiente ronda del juego.



- El dado numérico muestra "3"
- Se necesita 3 pilares
- El dado con símbolos muestra "triángulo"
- Se necesita la placa triangular de la placa de la casa del árbol

El jugador que ha construido la casa del árbol toma la bolsa de tela, detecta al animal que elija y lo saca. Lo coloca en la casa del árbol. Los animales no se deben ser colocar tumbados.



Correcto:
El animal se ha colocado bien en la casa del árbol.



Incorrecto:
El animal se ha colocado tumbado en la casa del árbol.

Por turnos, cada jugador saca un animal de la bolsa y lo coloca en la casa del árbol. ¡Además se requiere estrategia! Los animales se deben colocar de modo que el mayor número posible quepa en la casa del árbol. Los animales que ya están en la casa del árbol no se pueden mover ni desplazar. Si no hay suficiente espacio en la base para la casa del árbol, los animales se pueden apilar unos encima de otros. Una vez más, no se deben colocar los animales tumbados. Por cada animal que el jugador coloca en la casa del árbol de pie, de forma segura y sin caerse, se obtiene un chip de plátano.

¡Oh, oh, la casa empieza a tambalearse y se rompe! Cada vez que la casa del árbol se derrumba o se caen los animales, ha terminado la ronda del juego. El jugador que haya derrumbado la casa del árbol o que haya hecho caerse a un animal, tendrá que devolver el chip de plátano y colocarlo en el centro de la mesa.



Apilar los animales unos sobre otros.



Algunos animales se han caído. Esta ronda del juego se terminado. Comienza una nueva ronda.





Caso especial: Si un jugador consigue colocar al último animal (de un total de 20) en la casa del árbol, se obtienen 3 chips de plátano y ha terminado la ronda del juego.

Final del juego

Después de tres rondas, el juego termina y se cuentan los chips. ¿Quién tuvo el mejor tacto y pudo ganar más chips? El que reúne la mayor cantidad de chips de plátano es el ganador del juego. En caso de empate, se puede organizar un concurso de apilar los animales en torre. El jugador que pueda colocar más animales en su torre, será el ganador del juego.

Consejos para educadores/as:



Visita a la Casa Tropical (Edad: 4+):

Visite con los niños un zoo con selva tropical. Aquí los niños pueden experimentar unas condiciones climáticas similares a la selva. ¿Qué animales y plantas son autóctonos de la selva? ¿Cuáles son las características de la selva? Un guía experto dará respuesta a todas las preguntas.

Además, el rompecabezas de clasificación "Selva" de Beleduc puede ser una buena introducción al fascinante mundo animal.



Casa del árbol (Edad: 4+):

Construya con los niños una casa del árbol en miniatura. Se pueden utilizar distintos materiales, como por ejemplo, madera, ramas y ramitas. Con un poco de imaginación y materiales resistentes a la intemperie se puede crear un nuevo hogar para las aves y colocarlo en un árbol del jardín.



Apilar los animales en torre (Edad: 4+):

Puede organizar un pequeño concurso en el que los niños disponen de 20 animales. Cada niño del grupo puede hacer una torre. ¿Quién puede construir la torre más alta con los animales? Los niños entrenan de esta manera su motricidad fina y la práctica del desarrollo de la estrategia y la creatividad.



Cálculo (Edad: 4+):

Utilice los chips de plátano para practicar tareas de cálculo con imágenes del dado. El resultado no debe ser superior a un valor de 6. Mediante las imágenes en el dado se consolida aún más la comprensión de los números. Para obtener el resultado correcto los niños también tienen la oportunidad de contar los chips de plátano.

Consejos para los padres

Construya con su hijo un columpio de mono. Se necesita una cuerda larga y fuerte y una tabla de madera de gran espesor. La tabla de madera debe estar bien lijada, de modo que los niños puedan moverse sin hacerse daño con las astillas. Se debe cortar preferiblemente de forma redonda (con un diámetro aproximado de 30 cm). En el centro de la tabla redonda de madera se perfora un agujero. Debe ser grande, de forma que la cuerda pueda pasar a través del mismo. En un extremo se ata un nudo fijo. La tabla de madera reposa ahora sobre el nudo. El otro extremo de la cuerda estará amarrado de forma segura a una rama de árbol o similar. El asiento del columpio del mono debe estar a unos 60 cm por encima del suelo.





22500 Casa Banana

In de jungle zijn de dieren uitgelaten! De koning van de apen nodigt zijn dierenvrienden uit de hele wereld uit voor een grote jungle party, om hun zijn nieuwe boomhut te laten zien. Alle dieren zijn blij met de hartelijke uitnodiging en stromen in grote getale naar de nieuwe woning. Eindelijk kunnen ze hun goede vriend een keer in de grote en verre jungle bezoeken. De beslissende vraag is echter of de boomhut wel zoveel gasten kan dragen. Hoe meer van hen in de boomhut klimmen, des te wankeler die wordt. Daarom is een goede strategie nodig – hoe krijgen jullie de meeste dieren in de boomhut zonder dat die instort en er dieren naar beneden vallen?

Spelvoorbereiding

Stop de 20 dierfiguren in de zak. Leg de zak samen met de banaan fiches, bodemplaten, steunpilaren, en ook de tel- en figuurdobbelsteen in het midden van de tafel klaar. Voor het spel begint, moet goed gekeken worden dat de tafel stevig staat en niet wiebelt, en dat het tafeloppervlak niet te glad is.



- a) Houten dieren
- b) Zak van textiel
- c) Tel- en figuur dobbelsteen
- d) Steunpilaren
- e) Banaan fiches
- f) Bodemplaten

Speelwijze

In totaal worden drie rondes gespeeld. De banaan fiches worden tijdens de drie rondes verzameld. Elke nieuwe ronde begint met dobbelen en het bouwen van een nieuwe boomhut. De speler die het beste als een aap kan brullen, mag met het spel beginnen. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. De eerste speler werpt tegelijkertijd de figuurdobbelsteen en de dobbelsteen met getallen.

De dobbelsteen met getallen geeft aan hoeveel steunpilaren de speler voor het bouwen van de boomhut mag gebruiken:

- 1 = 1 steunpilaar
- 2 = 2 steunpilaar
- 3 = 3 steunpilaar

De figuurdobbelsteen bepaalt de vorm van de bodem van de boomhut. Er zijn vijf verschillende vormen met een aparte moeilijkheidsgraad: rechthoek, driehoek, cirkel, vierkant en ovaal.

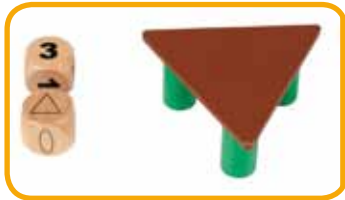


5 vormen van de bodemplaten



Het "lachende gezicht" is een joker. Hiermee is er vrije keuze voor de bodemplaat.

Nu wordt de bodemplaat op de steunpilaren gelegd en klaar is de boomhut. Hierna zijn beide dobbelstenen niet meer nodig.



- De dobbelsteen met getallen geeft "3" aan
- Er zijn 3 steunpilaren nodig
- De figuurdobbelsteen geeft een "driehoek" aan
- Hierbij is de driehoekige bodemplaat nodig

Degene die de boomhut heeft opgebouwd, mag nu de zak van textiel pakken, erin voelen, en een dier naar keuze eruit halen. Deze wordt op de boomhut gezet. De dieren mogen niet neergelegd worden.



Goed:
Het dier werd op de boomhut neergezet.



Fout:
Het dier werd op de boomhut neergelegd.

Om de beurt neemt elke speler een dier uit de zak van textiel en zet die op de boomhut. Daar komt inzicht bij kijken! Het gaat erom de dieren zo neer te zetten dat zoveel mogelijk dieren een plaatsje in de boomhut vinden. Dieren die al in de boomhut staan, mogen niet meer verplaatst of verschoven worden. Als er op de bodem geen plaats meer is, mogen de dieren ook op elkaar gezet worden. Maar ook nu mogen ze niet worden neergelegd. Voor elk dier dat een speler stabiel en zonder eraf te laten vallen op de boomhut neerzet, krijgt hij een banaan fiche.

Oh-oh, het wiebelt en kraakt! Zodra de boomhut instort of de dieren eraf vallen, is de spelronde over. De speler bij wie de boomhut instort of waarbij een dier eraf valt, moet een banaan fiche in het midden van de tafel terugleggen.



Dieren op elkaar stapelen



Een paar dieren zijn eraf gevallen. De spelronde is afgelopen. Een nieuwe ronde begint.



Uitzondering: Als het een speler lukt om het twintigste en laatste dier op de boomhut te zetten, krijgt hij daarvoor 3 banaan fiches en is de spelronde voorbij.

Eind van het spel

Na drie rondes is het spel voorbij en worden de fiches uitbetaald. Wie had de meest vaste hand en heeft de meeste fiches gewonnen? Degene met de meeste banaan fiches is de winnaar van het spel. Als twee spelers hetzelfde aantal fiches hebben, kunnen ze een wedstrijdje dieren stapelen houden. De speler die de meeste dieren in zijn toren heeft opgestapeld, is de winnaar van het spel.

Tips voor leerkrachten



Bezoek dierentuin met tropisch regenwoud (Leeftijd: 4+):

Bezoek met de kinderen het tropisch regenwoud in een dierentuin. Hier kunnen de kinderen het tropische klimaat van dichtbij beleven. Welke dieren en planten zijn inheems voor het regenwoud? Wat zijn de kenmerken van het regenwoud? Tijdens een rondleiding met vakkundig commentaar krijgen ze antwoord op al hun vragen. De sorteerpuzzel "Jungle" van Beleduc biedt een goede opstap naar de fascinatie voor de dierenwereld.



Boomhut (Leeftijd: 4+):

Knutsel met de kinderen een mini-boomhut in elkaar. Daarbij kunnen verschillende materialen gebruikt worden zoals hout, takken en twijgjes. Met een beetje fantasie en weersbestendige materialen kunnen ze een nieuw vogelhuisje bouwen, dat in een boom in de tuin gezet kan worden.



Dierentoren stapelen (Leeftijd: 4+):

U kunt een klein wedstrijdje houden waarbij u de kinderen de 20 dieren laat gebruiken. Elk kind in de groep kan oefenen met het opstapelen. Wie bouwt de hoogste dierentoren? De kinderen oefenen op deze manier de fijne motoriek en bekwamen zich in het ontwikkelen van inzicht en creativiteit.



Rekenen (Leeftijd: 4+):

Leg met de banaan fiches dobbelsteen getallen neer. Het resultaat mag nooit meer dan zes zijn. Met de dobbelsteen weergave wordt het begrip voor getallen vergroot. Bovendien hebben de kinderen de gelegenheid om met de banaan fiches af te tellen om tot het juiste resultaat te komen.

Tips voor ouders

Bouw samen met uw kind een apenschommel. Daarvoor heeft u een lang, sterk touw nodig en een dikke plank. De plank moet goed geschuurd zijn, zodat er geen splinters af kunnen komen. Als het mogelijk is een ronde vorm (ca. Ø 30 cm) uitzagen. In het midden van de plank wordt een gat geboord. Het gat moet groot genoeg zijn om het touw doorheen te steken. Aan het eind van het touw wordt een knoop gemaakt. De plank rust nu op de knoop. Het andere eind van het touw wordt aan een tak of iets dergelijks vastgebonden. De zithoogte van de apenschommel mag zich maximaal 60 cm boven de grond bevinden.

22500 Casa Banana



Nella giungla gli animali sono in libertà! Il Re delle scimmie invita i suoi amici animali provenienti da tutto il mondo alla grande festa della giungla per presentare la sua nuova casa sull'albero. Tutti gli animali sono felici per l'invito e si recano numerosi presso la nuova casa. Alla fine, possono finalmente incontrare il loro amico nella grande e immensa giungla. La domanda cruciale è se la nuova casa sull'albero riuscirà a ospitare così tanti ospiti. Più animali salgono sulla casa sull'albero, più è traballante. Serve strategia: Come far salire il maggior numero di animali sulla casa sull'albero senza farla crollare o far cadere gli animali?

Preparazione del gioco

Lasciare le 20 figure di animali nel sacchetto di stoffa. Preparare anche le monetine banana, i piani della casa sull'albero, i pilastri e i dadi con i numeri e i simboli sul tavolo. Prima di giocare, assicurarsi che il tavolo non traballi e che la superficie sia piatta e antiscivolo.



- a) Animali in legno
- b) Sacchetto di stoffa
- c) Dado con numeri e simboli
- d) Pilastri
- e) Monetine di banana
- f) Piani per la casa

Regole del gioco

In tutto si giocano tre turni. Le monetine banana si raccolgono nel corso di tutti e tre i turni. Ogni nuovo turno inizia lanciando i dadi e costruendo una nuova casa sull'albero.

Il giocatore che meglio imita il verso della scimmia può iniziare il gioco. Si gioca in senso orario. Il primo giocatore tira contemporaneamente i dadi con i numeri e con i simboli.

Il dado numerico indica il numero di pilastri che il giocatore può usare per costruire la casa sull'albero:

- 1 = 1 pilastro
- 2 = 2 pilastro
- 3 = 3 pilastro

Il dado con i simboli determina la forma del piano della casa sull'albero. Ci sono cinque diverse forme di vari gradi di difficoltà: rettangolo, triangolo, cerchio, quadrato e ovale.



5 forme del piano della casa sull'albero





La "faccina che sorride" è un jolly. In questo caso è possibile scegliere la forma del piano della casa sull'albero.

Ora il piano viene posizionato sui pilastri e la casa sull'albero è pronta. Ora i due dadi non servono più per il turno in corso.



- Se il dado numerico mostra "3"
- Servono 3 pilastri
- Se il dado con i simboli "Triangolo"
- Serve un piano triangolare per la casa sull'albero

Il giocatore che ha costruito la casa sull'albero ora può prendere il sacchetto di stoffa, toccare un animale a scelta ed estrarlo. Poi lo può posizionare sulla casa sull'albero. Gli animali non devono essere sdraiati.



Corretto:
L'animale è stato collocato correttamente sulla casa sull'albero.



Non corretto:
L'animale è sdraiato.

A turno, ogni giocatore pesca un animale dal sacchetto di stoffa e lo posiziona sulla casa sull'albero. Adesso entra in gioco la strategia! Gli animali devono essere posizionati in modo che sia possibile collocarne il maggior numero sulla casa sull'albero. Gli animali che sono già sulla casa sull'albero non possono essere spostati. Se non c'è più abbastanza spazio, è possibile collocare gli animali uno sull'altro. Anche in questo caso gli animali non devono essere sdraiati. Per ogni animale che i giocatori riescono a collocare senza far cadere dalla cassetta sull'albero, guadagnano una monetina di banana.

Ohh... trema tutto! Una volta che la casa sull'albero crolla o cadono gli animali, il turno di gioco termina. Il giocatore che ha fatto cadere gli animali o la casa sull'albero deve restituire una monetina banana e rimetterla al centro del tavolo.



Impilare gli animali uno sull'altro



Alcuni animali sono caduti. Il turno di gioco è finito. Inizia un nuovo turno.





Caso speciale: Se un giocatore colloca sulla casa sull'albero il 20° e ultimo animale, riceve 3 monetine banana e il turno finisce.

Fine del gioco

Dopo tre turni, il gioco finisce e vengono contate le monetine banana. Chi ha avuto migliore sensibilità e ha guadagnato più monetine? Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di monetine banana è il vincitore. In caso di pareggio, i giocatori possono organizzare un altro gioco: Impilare gli animali per formare una torre. Il giocatore che impila il maggior numero di animali è il vincitore.

Consigli per educatori/trici



Visita alla serra tropicale (età: 4+):

Visitate con i bambini una serra tropicale. Qui i bambini possono sperimentare da vicino le condizioni climatiche nella foresta pluviale. Quali animali e quali piante sono nativi della foresta pluviale? Quali sono le caratteristiche della foresta pluviale? Con una guida esperta, rispondete a tutte le domande.



Anche il puzzle a incastro beleduc „Giungla“ offre una buona introduzione nell'affascinante mondo degli animali.



Casa sull'albero (età: 4+):

Costruite con i bambini una casa sull'albero in miniatura. Potete utilizzare material come legno, rami e ramoscelli. Con un po' di fantasia e materiali resistenti potrete creare una nuova casetta per gli uccelli che potrete posizionare su un albero in giardino.



Torre di animali (età: 4+):

Potete avviare una piccola competizione in cui si lasciano a disposizione dei bambini i 20 animali. Ogni bambino nel gruppo può provare a impilarli. Chi può costruire la torre di animali più alta? I bambini sviluppano in questo modo le loro capacità motorie di precisione e si esercitano nello sviluppo di strategia e creatività.



Calcolare (età: 4+):

Usate le monetine di banana come immagini del dado. Il risultato non deve superare il valore di 6. Con le immagini del dado si consolida ulteriormente la comprensione dei numeri. I bambini hanno inoltre l'opportunità di contare le monetine banana per ottenere il risultato giusto.

Consigli per i genitori

Costruite insieme al vostro bambino un'altalena per scimmie. Avrete bisogno di una corda lunga e resistente e di una tavola di legno spessa. La tavola di legno deve essere ben levigata, in modo che i bambini possano usarla senza ferirsi con le schegge. Dovrebbe essere rotonda (ca. Ø 30 cm) se possibile. Al centro della tavola di legno, praticate un foro grande abbastanza per far passare all'interno la corda. Fissatela a un'estremità con un nodo. La tavola di legno poggia ora sul nodo. Fissate l'altra estremità a un ramo di un albero o qualcosa di simile. La tavola dell'altalena deve essere al massimo a 60 cm da terra.





22500 动物平衡游戏

在森林里，所有动物都很逍遥自在！猴王邀请他全世界的动物朋友们来参加森林派对，参观他的新树屋。动物们在收到邀请后很开心，纷纷去往猴王的新家。终于，在这整个大森林里，他们可以见到自己的好朋友们。麻烦的事情来了，这新树屋究竟能不能容得下这一大群客人呢？越多的客人登上树屋，那么树屋就会变得越摇摇欲坠。这就需要策略来解决。在不使树屋倒塌或不让动物摔下来的情况下，怎样才能放置最多的动物？

游戏准备

在布袋里放入20个动物积木，把布袋与香蕉卡片，树屋平板，支柱，数字骰子和符号骰子一起放在桌子中间。在游戏开始之前，确保桌子稳固，桌面平坦防滑。



- a) 木制动物
- b) 布袋
- c) 数字和符号骰子
- d) 支柱
- e) 香蕉片
- f) 片树屋平板

游戏规则

一共玩3轮。香蕉片是3轮下来需要收集的。每1轮都要从掷骰子开始，建造一个新树屋。游戏者可以像猴王一样吼叫，由模仿猴子声音最像的游戏者开始游戏。然后按顺时针方向轮下来。第一个玩家要同时掷数字骰子和符号骰子。

数字骰子上显示的数字表示游戏者可以用多少支柱来建造树屋

- 1 = 1 根支柱
- 2 = 2 根支柱
- 3 = 3 根支柱

符号骰子决定你用什么形状的平台。5种不同的形状有5种不同的难度：三角形、长方形、正方形、椭圆形和圆形。

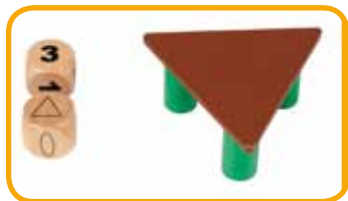


5种形状的平台



笑脸是王牌，掷到这个符号可以任选各种形状的树屋平台。

现在树屋平台已经放置在支柱上，树屋已经建成。接着这两个骰子此轮中不需要用到了。



- 数字骰子显示“3”
- 需要3根支柱
- 符号骰子显示“三角形”
- 需要三角形的树屋平板

建完树屋的游戏者现在可以拿出布袋，摸一摸并拿出想要的动物，把它放到树屋上。请注意动物不能躺着放在树屋上，需要站立着。



正确：
动物正确地被直立
放置在树屋上。



错误：
动物被躺着放在
树屋上。

接下来每一位游戏者轮流从布袋里拿出动物，把它放到树屋上。这里就需要策略了。需注意动物的摆放位置以充分利用空间摆放尽量多的动物。之前摆放在树屋上的动物不能移动或调换。如果树屋上已经没有足够的空间，那么就把动物叠放在其他动物上面。再强调一遍，动物需站立放置，不能躺下。每次，游戏者安全地把动物放到树屋上就能够得到一个香蕉片作为奖励。

糟糕，树屋摇晃倒塌了。一旦树屋倒塌或动物翻落下来，那游戏就结束了。那个导致游戏失败的游戏者就要交还1个香蕉片并放回桌子中间。



把动物堆叠在彼此的顶部。



一些动物掉下来了
本轮游戏结束
新一轮游戏开始





特例：在树屋上顺利完成第20个（最后一个）动物摆放的玩家，可以得到3个香蕉片，整轮游戏结束。

游戏结束

3轮之后，游戏结束，香蕉片也用完了。谁最有智慧，得到了最多香蕉片？得到最多香蕉片的那个人就是赢家。如果平局，玩家们可以组织一个搭建动物塔的比赛。能够成功堆上最多动物的游戏者就赢得了比赛

给老师的小建议



参观热带房屋（年龄：4+）

和孩子一起去参观热带房屋。孩子们可以体验到热带雨林里的气候条件。在热带雨林里生长了哪些动植物？雨林有什么特征？在这次导览中就可以得到所有问题的答案。

同时，贝乐多的“森林动物分类拼图”很好地展示了一个奇妙的动物世界。



树屋（年龄：4+）

和孩子们一起建造一个微型树屋。一些木头和树枝这类的材料都可以使用。利用一点点想象力和耐气候的材料，你可以为小鸟建一个小房屋，放到花园里的树上。



动物搭建（年龄：4+）

可以组织一场小比赛。孩子们可以用20个动物来堆造一个塔楼。看看谁能够堆得最高？孩子们能从中锻炼精细动作技能，并运用策略和创造力。



计数（年龄：4+）

把香蕉片当图片骰子数数，数值不能超过6。通过玩图片骰子，可以加强对数字的概念认识。也可以让孩子们数香蕉片得到正确数值。

给家长的小建议

跟您的孩子一起造一个猴子秋千。您需要一根又粗又长的绳子和一块厚木板。厚木板要光滑，以防孩子被一些碎片弄伤。木板要被切成圆形（直径30cm），在圆木板的中心打一个洞。洞的大小要让绳子穿过去。在绳子一端打个死结，这样木板就搁在绳结上。把绳的另一端安全地系在树干或类似的物体上。安全起见，猴子秋千的座位最高离地面60cm。



belduc

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

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

© beleduc 2015



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。