

# HOPPYTOP

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

22810



beleduc

## Das Spiel fördert:

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



**Mathematische Bildung:** Vorausschauendes Handeln; Überblick über das Spielgeschehen und „klauen“ der am weitesten fortgeschrittenen Schäfchen  
**Mathematical Education:** Acting strategically; keeping up with what happens in the game and “stealing” the sheep in front  
**Formation mathématique:** Traitement proactif; observer le jeu et «faucher» le petit mouton qui est arrivé le plus loin  
**Desarrollo matemático:** Actuar con anticipación; visión de conjunto de lo que sucede en el juego y «robo» de las ovejitas que más hayan avanzado  
**Rekenkundige ontwikkeling:** Handelen met vooruitziende blik; overzicht van het spel en het „stelen“ van de meest gevorderde schapen  
**Educazione matematica:** Pensiero predittivo; panoramica della scena del gioco e „furto“ delle pecore più avanti nel percorso  
**数学教育:** 学习游戏策略, 抢在前面拿到羊



**Somatische Bildung:** Feinmotorik beim Setzen der Schafe  
**Health Education:** Fine motor skills for placing the sheep  
**Formation somatique:** Motricité fine pour placer les petits moutons  
**Desarrollo somático:** Se ejercita la motricidad fina al colocar las ovejas  
**Somatische ontwikkeling:** Fijne motorische vaardigheden bij het plaatsen van de schapen  
**Educazione somatica:** Capacità motorie sottili nel posizionare le pecore  
**健康教育:** 放置绵羊时的精细动作



**Sprachliche Bildung:** Kommunikation während des Spiels und Benennen der Handlung  
**Linguistic Education:** Communication during the game and naming the action  
**Formation linguistique:** Communication pendant le jeu et verbalisation des actions  
**Desarrollo del lenguaje:** Se mantiene la comunicación durante el juego y se nombran las acciones que se llevan a cabo  
**Taalkundige ontwikkeling:** Communicatie tijdens het spel en benoemen van de handeling  
**Educazione linguistica:** Comunicazione nel corso del gioco e illustrazione della trama del gioco  
**社会教育:** 游戏时和同伴的沟通和对过程的命名

---

## Spielinformationen:

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

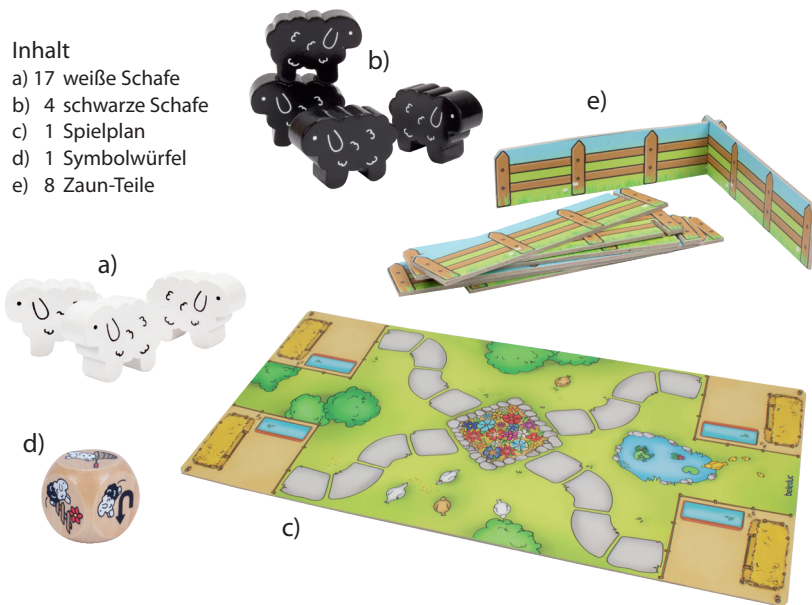


# HOPPYTOP



## Inhalt

- a) 17 weiße Schafe
- b) 4 schwarze Schafe
- c) 1 Spielplan
- d) 1 Symbolwürfel
- e) 8 Zaun-Teile



## Contents

- a) 17 white sheep
- b) 4 black sheep
- c) 1 game board
- d) 1 die with symbols
- e) 8 fence pieces



## Contenu

- a) 17 moutons blancs
- b) 4 moutons noirs
- c) 1 plan de jeu
- d) 1 dé avec des symboles
- e) 8 tronçons de barrière



## Contenido

- a) 17 ovejas blancas
- b) 4 ovejas negras
- c) 1 tablero de juego
- d) 1 dado con símbolos
- e) 8 trozos de valla



## Inhoud

- a) 17 witte schapen
- b) 4 zwarte schapen
- c) 1 speelbord
- d) 1 symbooldobbelsteen
- e) 8 hekonderdelen



## Contenuto

- a) 17 pecore bianche
- b) 4 pecore nere
- c) 1 tabellone di gioco
- d) 1 dado con simboli
- e) 8 pezzi di recinto



## 游戏配件

- a) 17 只白色绵羊
- b) 4 只黑色绵羊
- c) 1 块游戏板
- d) 1 个符号骰子
- e) 8 块围栏件



## Autor

Die Idee zu „Hoppytop“ kam der Autorin in einer Nacht, als sie nicht einschlafen konnte und hoffte müde zu werden, wenn sie an Schäfchen, die über einen Zaun springen dachte. Müde wurde sie nicht, dafür entstand das Spiel. Die Lust am Spieleerfinden kam ihr im Jahr 2016 nach einem aufregenden Kindergeburtstag. Seit dem findet sie mehr und mehr Freude daran sich Spielideen auszudenken, Prototypen zu basteln und mit Familien zu testen. Ihr Studium zur Fotodesignerin an der Hochschule München kommt ihr dabei zugute.



## Author

The idea for „Hoppytop“ came to the author one night when she couldn't get to sleep and was thinking of sheep jumping over a fence in the hope of getting tired. She didn't get tired, and instead a new game was born. She started inventing games in 2016 after attending an especially fun children's birthday party. Since then she has come to increasingly enjoy thinking up new ideas for games, building prototypes and testing them with families. Her study of photo design at the University of Munich is a great help.



## Auteur

La créatrice a eu l'idée de créer le « Hoppytop » une nuit où elle ne pouvait pas dormir et attendait le marchand de sable, quand elle a commencé à imaginer des petits moutons qui sautaient une barrière. Elle ne trouva jamais le sommeil et le jeu fut créé. L'envie de créer des jeux lui est venue en 2016, après le joyeux anniversaire d'un enfant. Depuis, elle prend de plus en plus de plaisir à réfléchir à de nouvelles idées de jeux, à créer des prototypes et à les tester avec sa famille. Ses études de créatrice photo, à la grande école de Munich, lui sont très utiles.



## Autor

La idea de «Hoppytop» se le ocurrió a la autora una noche: no podía dormirse, así que se puso a pensar en ovejitas saltando una valla hasta que le entrase sueño; no consiguió dormirse, pero, gracias a ello, inventó este juego. El placer de inventar juegos surgió en el año 2016 después de celebrar un cumpleaños infantil lleno de emociones; desde entonces, cada vez disfruta más imaginando ideas para juegos, haciendo prototipos manuales y probando sus ideas con familias. Asimismo, le han servido sus estudios universitarios de diseño fotográfico en la universidad de Múnich, Alemania.



## Auteur

Het idee voor „Hoppytop“ kwam op een nacht, toen de bedenker van het spel niet kon inslapen en hoopte de slaap te kunnen vatten door schapen te tellen die over het hek springen... Ze viel nog steeds niet in slaap, en zo is het spel ontstaan. Na een kinder- verjaardagsfeest in 2016, begon de passie om spelletjes te ontwikkelen. Sindsdien vindt ze steeds meer plezier in het bedenken van spelideeën, het maken van prototypes en het testen met families. Ze profiteert hierbij van haar studie fotodesign aan de Hogeschool München.



## Autore

L'idea per „Hoppytop“ è venuta all'autrice una notte in cui non riusciva ad addormentarsi e, per prendere sonno, iniziò a contare le pecorelle che saltavano il recinto. Non servì a farla addormentare, ma le diede lo spunto per creare il gioco. La sua passione nell'inventare giochi è nata nel 2016, a seguito di uno strepitoso compleanno per bambini. Da allora, il suo entusiasmo nell'ideare giochi è cresciuto costantemente, approfittando di ogni occasione per realizzare prototipi e testarli insieme alle famiglie. La formazione nel settore della fotografia presso l'università di Monaco ha contribuito enormemente alla realizzazione dei suoi progetti.



## 游戏作者

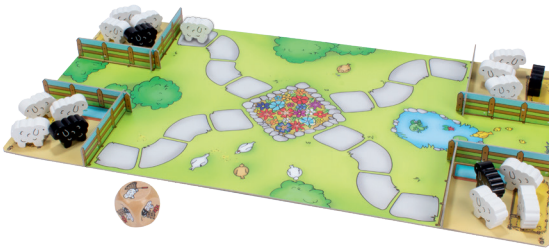
一天晚上，游戏设计者睡不着，她想到了“Hoppytop”，原以为数着一只只绵羊跳过篱笆，就会累了，然而，她并没有感到疲倦，而是诞生了一个新的游戏。当她参加了一个特别有趣的生日派对之后，就于2016年开始创作游戏。从那时起，她越来越喜欢思考关于游戏的新创意，并制作游戏小样与家人进行测试，她在慕尼黑大学从事的摄影设计的研究工作也给了她很大的帮助。

# 22810 Hoppytop

Wie verlockend! Ganz in der Nähe befindet sich ein Beet mit leckeren Blumen, die zum Anbeißen aussehen. Fix über den Zaun gesprungen und schon ist man dem Ziel ein Stückchen näher! Aber aufgepasst, auch die anderen Schafe wollen gerne zum Blumenparadies und manchmal muss man auch einen Schritt zurückgehen oder ein Schaf in andere Gehege entfliehen lassen. Wer das Blumenbeet als Erster erreicht hat kann es sich dort gut gehen lassen und sich satt fressen.

## Spielvorbereitung

Spielplan und Würfel werden in die Tischmitte gelegt und jeder Spieler baut mit zwei Zaunteilen sein Gehege auf. Anschließend bekommt jeder Mitspieler drei weiße und ein schwarzes Schaf. Ein Spieler erhält ein fünftes Schaf (weiß), das bereits über den Zaun gehüpft ist. Der Spieler links von ihm erhält den Würfel und darf das Spiel beginnen.



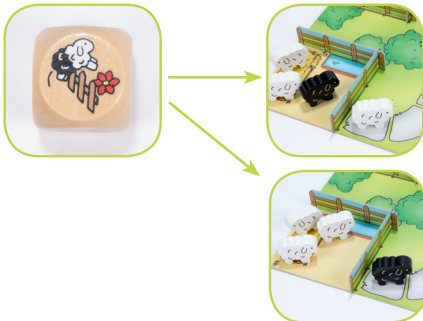
- Spielplan und Würfel bereit legen
- Gehege aufbauen
- 3 weiße und 1 schwarzes Schaf in jedes Gehege stellen
- Bei einem Spieler ein 5. (weißes) Schaf auf die andere Seite des Zauns stellen

## Spielverlauf

Ziel des Spiels ist es seine Schafe über den Zaun springen zu lassen, um dem Blumenbett näher zu kommen. Dabei darf immer nur das nächste freie Feld auf dem Weg genutzt werden. Schwarze Schafe dürfen nicht geklaut werden und beschützen alle dahinterstehenden Schafe. Der aktive Spieler darf selbst entscheiden, ob er weiße Schäfchen hüpfen lässt, oder sein schwarzes Schaf setzt, um die eigenen Schafe vor den Mitspielern zu schützen.

### Der erste Spieler würfelt, wobei es nun folgende Möglichkeiten gibt:

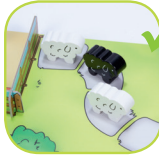
1) Es wurde „Schäfchen Hüpf“ gewürfelt: Ein Schäfchen, das noch im Gehege steht, darf auf die andere Seite des Zauns auf das nächste freie Feld hüpfen (egal, ob schwarzes oder weißes Schaf).



Entweder weißes ODER schwarzes Schaf auf das nächste freie Feld setzen



2) Es wurde „Schäfchen klauen“ gewürfelt: Ein beliebiger Mitspieler wird ausgewählt und diesem wird ein bereits gesprungenes weißes Schäfchen geklaut. Es darf nur das vorderste Schäfchen geklaut werden, das dann im eigenen Gehege platziert wird.



Vorderstes, weißes Schaf darf geklaut werden

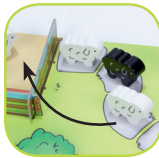


Schwarzes Schaf darf nicht geklaut werden



Schaf aus der Mitte darf nicht geklaut werden

3) Es wurde „Schäfchen zurück“ gewürfelt: Der aktive Spieler muss sein vorderstes, bereits gesetztes weißes oder schwarzes Schaf wieder in sein Gehege zurück stellen.



Vorderstes Schäfchen zurück ins Gehege stellen (egal ob weiß oder schwarz)



4) Es wurde die „Niete“ gewürfelt: Der aktive Spieler darf in dieser Runde keine Aktion durchführen.



Es wird keine Aktion ausgeführt

## Spielende

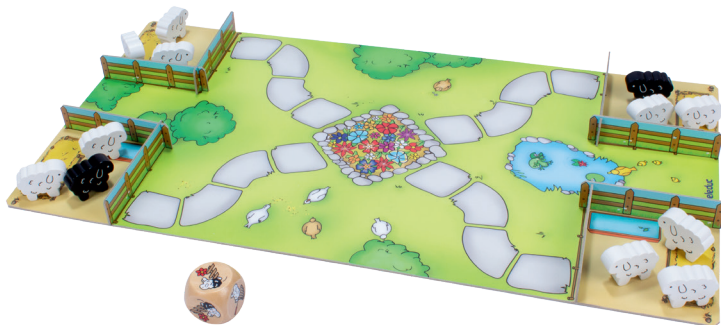
Sobald ein Spieler mit seinem vordersten Schaf die Blumenwiese erreicht hat ist das Spiel vorbei und das Schäfchen kann sich in aller Ruhe satt essen.

## Variante für Kinder ab 3 Jahren

In dieser Variante wird ausschließlich mit den weißen Schafen gespielt. Ansonsten bleibt der Spielaufbau wie bereits beschrieben. Die weißen Schafe können vor- und zurückhüpfen oder in andere Gehege entfliehen – hier ist kein Schäfchen auf dem Weg zum Blumenbeet sicher! Wer zuerst das blumige Paradies erreicht hat, gewinnt das Spiel.

## Variante: Schäfchen stapeln ab 5 Jahren

12 Schäfchen beliebiger Farbe werden gleichmäßig unter den Mitspielern verteilt (4 Mitspieler = 3 Schäfchen pro Spieler; 3 Mitspieler = 4 Schäfchen pro Spieler; 2 Mitspieler = 6 Schäfchen pro Spieler) und jeweils in einem Gatter platziert. Nun wird gewürfelt: Beim Symbol „Schäfchen Hüpf“ darf ein Schäfchen über den Zaun direkt auf die Blumenwiese springen – falls schon Schäfchen vorhanden sind, muss dieses AUF den bereits gesetzten platziert werden, sodass ein Turm entsteht (der Weg zum Blumenbeet hat in dieser Variante keine Bedeutung). Die Würfelsymbole „Schäfchen klauen“ und „Schäfchen zurück“ bewirken, dass der aktive Spieler das oberste Schäfchen des Turms zu sich nehmen muss. Bei der „Niete“ muss ausgesetzt werden. Wenn der Turm umfällt, muss der aktive Spieler alle heruntergefallenen Schafe an sich nehmen – das Spiel geht jedoch weiter. Derjenige, der als Erster keine Schäfchen mehr hinter seinem Zaun stehen hat, gewinnt das Spiel.





## Tipps für Erzieher/-innen



Schäfchen gestalten (Alter: 3+)

Lassen Sie jedes Kind ein Schaf gestalten. Die Kinder können dabei unterschiedliche Materialien verwenden, wie Knete, Farbe, Watte,...Stellen Sie die Kunstwerke in Ihrem Kindergartenraum aus.

---



Lebenswelt der Schafe (Alter: 4+)

Machen Sie mit den Kindern ein Projekt zum Thema Schafe. Finden Sie gemeinsam heraus, welche unterschiedlichen Schafrassen es gibt, was Schafe am liebsten fressen, wo sie leben,...Besuchen Sie gemeinsam mit den Kindern einen Streichelzoo, damit die Kinder erfahren, wie sich die Wolle anfühlt.

---



Das schwarze Schaf (Alter: 5+)

Reden Sie mit den Kindern über das Sprichwort „das schwarze Schaf“ sein. Diese Redewendung bedeutet, dass jemand negativ aus der Masse heraussticht, weil er etwas macht, das anderen Leuten nicht gefällt. Aber etwas anders machen als Andere muss nicht immer etwas Schlechtes bedeuten. Sensibilisieren Sie die Kinder dafür, dass jeder auf der Welt einzigartig ist und Dinge unterschiedliche angeht und stellen Sie diese Einzigartigkeit bei jedem einzelnen Kind heraus.

## Tipps für Eltern

Machen Sie gemeinsam mit ihrem Kind einen Ausflug zu einer Schafsweide. Was kann man dort entdecken? Wie sehen die Schafe auf der Weide aus? Was fressen die Schafe am liebsten und wie beschäftigen sie sich auf der Weide? Versuchen Sie gemeinsam Antworten auf viele Fragen rund ums Schaf zu finden.





# 22810 Hoppytop

How enticing! Right close by is a flowerbed with delicious flowers that look good enough to eat. Jump right over the fence and you're a good bit closer to the goal! But watch out! There are other sheep who would like to get to this paradise of flowers and sometimes you have to take a step back or have a sheep escape to another pen. The first one to reach the flowerbed can enjoy themselves and eat up.

## Game preparation

The game board and the die are placed in the middle of the table, and each player sets up his pen using two fence pieces. After that, each player is given three white sheep and one black sheep. One player gets a fifth sheep (white) that has already hopped over the fence. The die goes to the player to his left, and the game can start.



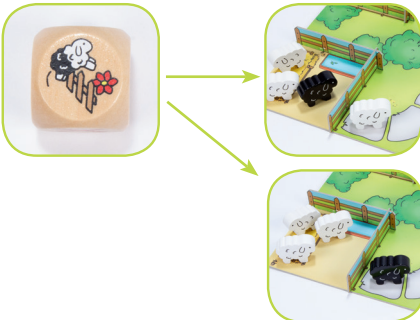
- Put out the game board and die
- Set up the pen
- 3 white and 1 black sheep in each pen
- Give one player an extra fifth (white) sheep and place it on the other side of the fence

## How to play

The object of the game is to have your sheep jump over the fence to get closer to the flowerbed. On the way, only the next free field on the path can be used. Black sheep may not be stolen, and they protect all of the sheep following behind them. The active player gets to choose whether to have white sheep jump or use his black sheep to protect his own sheep from the other players.

**The first player roles the die. The following results are possible:**

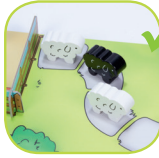
1) "Jump Sheep" is rolled: A sheep that is still in the pen can jump onto the next free field on the other side of the fence (black sheep or white sheep)



Place a white OR black sheep onto the next free field



2) "Steal Sheep" is rolled: An arbitrary player is selected, and one of his white sheep that has already jumped is taken away. Only the front sheep can be stolen, which is then placed back in its own pen



The frontmost white sheep can be stolen

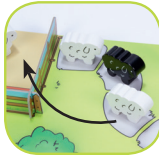


Black sheep cannot be stolen



Middle sheep cannot be stolen

3) "Sheep Back" is rolled: The active player must put his foremost, previously placed white or black sheep back into its pen



Place the front sheep back into the pen (white or black)



4) "Lame Duck" is rolled: The active player cannot make any move for one round



No move is made

### End of the game

As soon as one of the players has reached the flowery meadow with his front sheep, the game is over and the sheep can eat as much as it wants in peace.

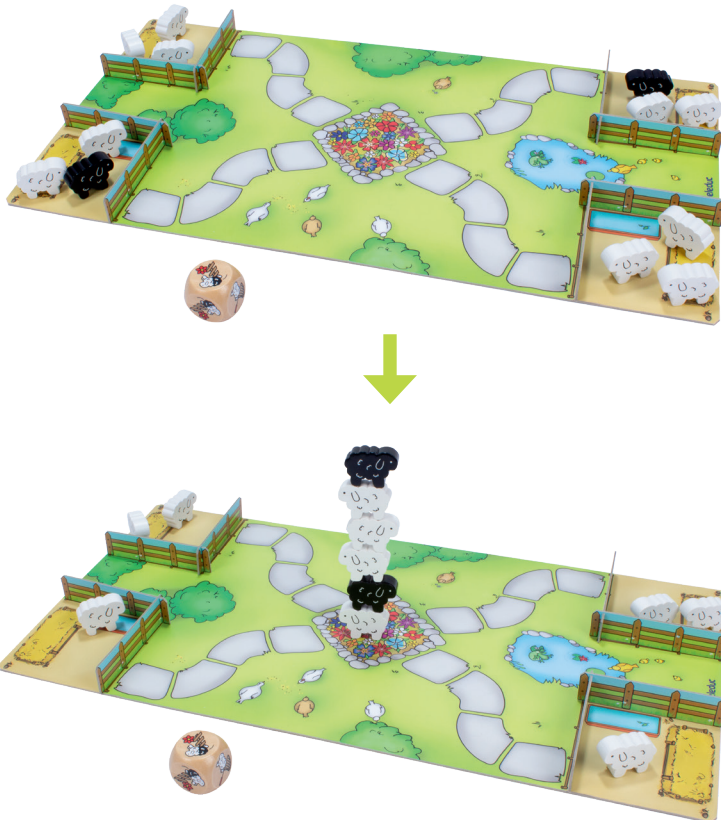


### Variant for children ages 3 and up

This variant is played with the white sheep only. Otherwise the game is set up as described previously. The white sheep can jump forwards or backwards, or flee to another pen - in this game, no sheep is safe on its way to the flowerbed! The first one to reach the flowery paradise wins the game.

### Variant: Stacking sheep for children ages 5 and up

12 sheep of either colour are evenly distributed among the players (4 players = 3 sheep per player; 3 players = 4 sheep per player; 2 players = 6 sheep per player) and each is placed in a fence. Then the die is rolled: When the symbol "Sheep Jump" is rolled, one sheep can jump over the fence and directly onto the flowery meadow - and if there are already sheep there, it must be placed ON TOP OF the sheep that have already been put there, creating a tower (the path to the flowerbed has no significance in this variant). The die symbols "Steal Sheep" or "Sheep Back" mean that the active player has to take back the top sheep from the tower. If you roll "Lame Duck" you lose your turn. If the tower falls over, the active player has to take back all of the fallen sheep - and the game continues. The first player to have no sheep left behind his fence wins the game.





## Tips for Educators



### Designing Sheep (Age: 3+)

Have each child design a sheep. The children can use many different materials, such as clay, paint, cotton, etc. Display their creations in your kindergarten classroom.

---



### The World of Sheep (Age: 4+)

Help the children create a project on the subject of sheep. Work together to find out what kinds of different breeds of sheep there are, what sheep like to eat, where they live, etc. Visit a petting zoo with the children so that they can discover what wool feels like.

---



### Black Sheep (Age: 5+)

Discuss the saying "Black Sheep" with the children. This phrase is used to describe someone who stands out from the crowd because he does something that other people don't like. But doing something different from the others doesn't always have to mean something bad. Help the children understand the idea that everyone in the world is unique and approaches things differently. Discover this uniqueness in each of the children.

## Tips for parents

Go on an excursion with your child to a meadow with sheep. What can you discover there? What do the sheep on the meadow look like? What do the sheep like to eat and what do they do on the meadow? Try to work together to find answers to lots of different questions about sheep.

## 22810 Hoppytop

Comme c'est tentant ! Tout près des moutons se trouve un parterre de fleurs, très appétissantes. Il suffit de sauter la barrière et nous voilà déjà un peu plus près du but ! Mais attention, les autres moutons voudraient bien accéder eux aussi au paradis fleuri et il faut parfois reculer d'un étage ou bien laisser s'échapper un mouton dans un autre enclos. Celui qui atteint le parterre de fleurs en premier peut se laisser aller et manger autant qu'il veut.

### Préparation au jeu

On dépose le plan du jeu et le dé au centre de la table et chaque joueur construit son enclos avec deux morceaux de barrière. Ensuite, chaque joueur reçoit trois moutons blancs et un mouton noir. L'un des joueurs reçoit un cinquième mouton (blanc). Celui-ci est placé de l'autre côté de la barrière. Le joueur à sa gauche reçoit le dé et peut commencer le jeu.



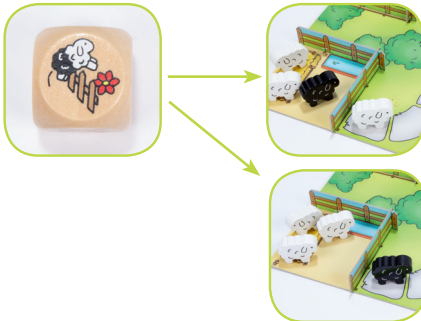
- Préparer le plan de jeu et le dé
- Construire les enclos
- Déposer 3 moutons blancs et 1 mouton noir dans chaque enclos
- Pour l'un des joueurs, déposer un 5e mouton (blanc) de l'autre côté de la barrière

### Déroulement du jeu

Le but du jeu est de faire sauter son mouton par-dessus la barrière, afin de se rapprocher du parterre de fleurs. Pour cela, utiliser uniquement la prochaine zone libre sur le chemin. Les moutons noirs ne peuvent pas être volés et protègent tous les moutons se trouvant derrière eux. Le joueur actif peut décider seul s'il laisse sauter des petits moutons blancs ou bien s'il place son mouton noir afin de protéger ses moutons des autres joueurs.

**Le premier joueur lance le dé. Les possibilités sont les suivantes :**

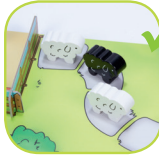
1) Si le dé indique «Saut de mouton» : Un petit mouton, qui se trouve encore dans son enclos, peut sauter de l'autre côté de la barrière sur la prochaine zone libre (qu'il s'agisse d'un mouton noir ou blanc)



Placer un mouton noir  
OU blanc dans la pro-  
chaine zone libre



2) Si le dé indique «Vol de mouton» : On choisit l'un des autres joueurs. Le joueur lui vole l'un de ses moutons blancs, qui a déjà franchi la barrière. On ne peut voler que le mouton qui est allé le plus loin et on le place ensuite dans son propre enclos



On peut voler le mouton blanc qui a le plus progressé

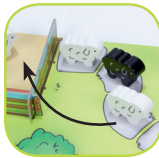


Il est interdit de voler les moutons noirs



Il est interdit de voler les moutons du milieu

3) Si le dé indique «Retour du mouton» : Le joueur actif doit replacer dans l'enclos son mouton blanc ou noir qui a le plus progressé



Replacer le mouton qui a le plus progressé dans l'enclos (qu'il soit noir ou blanc)



4) Si le dé indique «Rivet» : Le joueur actif doit passer son tour



Passer son tour

## Fin du jeu

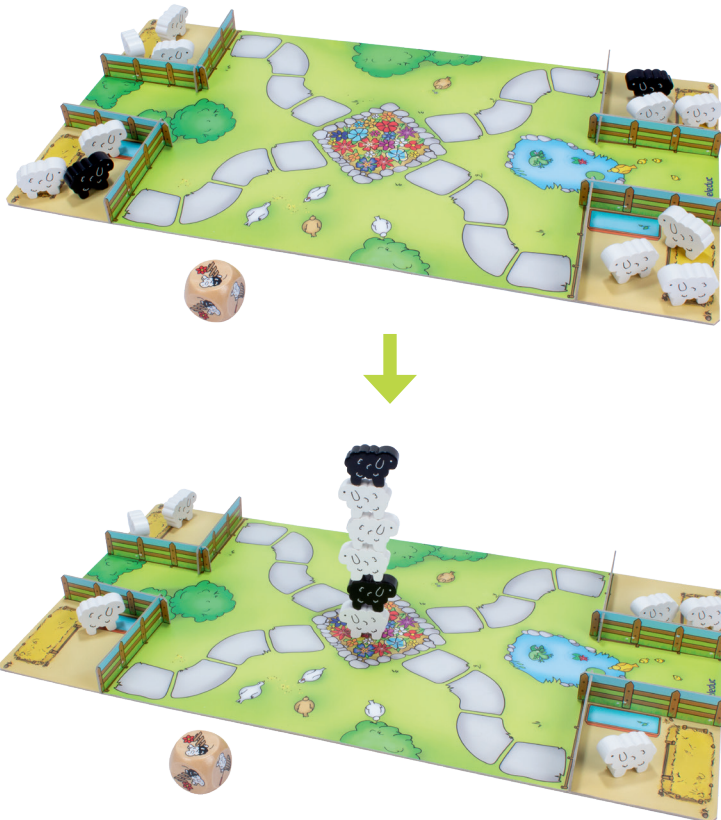
Dès qu'un joueur a atteint le parterre de fleurs avec son mouton le plus avancé, la partie est finie et le mouton peut manger tranquillement tout son soûl.

### Variante pour les enfants à partir de 3 ans

Dans cette variante, on ne joue qu'avec les moutons blancs. Sinon, la partie se déroule comme décrit ci-dessus. Les moutons blancs peuvent sauter en avant et en arrière ou bien s'échapper vers d'autres enclos (ici, aucun mouton n'est à l'abri sur le chemin menant au parterre de fleurs) ! Celui qui atteint le paradis fleuri en premier a gagné.

### Variante : Empiler les moutons à partir de 5 ans

12 moutons de la couleur que vous souhaitez sont répartis de manière égale entre les joueurs (4 joueurs = 3 moutons par joueur, 3 joueurs = 4 moutons par joueur, 2 joueurs = 6 moutons par joueur) et sont placés dans un enclos. On lance le dé : Si le dé indique « Saut de mouton », l'un des moutons peut sauter directement sur le parterre de fleurs. Si d'autres moutons sont déjà présents, il faut placer le mouton SUR les autres moutons déjà présents, afin de créer une tour (le chemin vers le parterre de fleurs n'a ici aucune importance). Le symbole « Vol de mouton » et « Retour du mouton » impose au joueur actif de récupérer le mouton tout en haut de la tour. Si on tombe sur le symbole « Rivet », on ne fait rien. Si la tour s'effondre, le joueur actif peut récupérer tous les moutons qui sont tombés. Le jeu continue cependant. Le premier joueur à ne plus avoir de moutons derrière sa barrière, remporte la partie.





## Conseils pour les éducateurs



Créer les moutons (âge : 3+)

Demandez à chaque enfant de créer un mouton. Les enfants peuvent utiliser pour cela différents matériaux, tels que de l'argile, de la peinture, du coton...Exposez ensuite leurs œuvres dans la classe.

---



Milieu naturel des moutons (âge : 4+)

Définissez un projet avec les enfants sur le thème des moutons. Trouvez ensemble combien de races de moutons différentes existent, leur nourriture préférée, leur milieu naturel...Visitez avec les enfants un zoo pour enfants, pour que les enfants découvrent le toucher de la laine.

---



Le mouton noir (âge : 5+)

Discutez avec les enfants sur le sens de l'expression « mouton noir ». Cette expression signifie que quelqu'un sort du lot de manière négative, car il fait quelque chose qui ne plaît pas aux autres personnes. Cependant, ce n'est pas toujours une mauvaise chose de ne pas faire comme les autres. Sensibilisez les enfants au fait que chaque personne sur Terre est unique et voit les choses différemment. Trouvez les particularités de chaque enfant.

## Conseils pour les parents

Emmenez les enfants sur un pâturage de moutons. Que peut-on découvrir ? À quoi ressemblent les moutons sur leur pâturage ? Que préfèrent-ils manger et comment s'occupent-ils ? Cherchez ensemble des réponses aux nombreuses questions entourant les moutons.



## 22810 Hoppytop

¡Qué tentador! Muy cerca hay un parterre con deliciosas flores que están para comérselas; ¡solo hay que saltar rápidamente por encima de la valla y ya estarás un poquito más cerca de la meta!; no obstante, ten cuidado, porque las otras ovejas también quieren ir a ese paraíso de flores y, a veces, hay que dar un paso atrás o dejar que una oveja se escape a otro cercado. Quien llegue primero al parterre de flores puede darse un buen banquete hasta quedarse con la barriga bien llena.

### Preparación del juego

El tablero de juego y el dado se colocan en el centro de la mesa y cada jugador construye su cercado usando dos trozos de valla; a continuación, cada jugador recibe tres ovejas blancas y una negra. Asimismo, uno de los jugadores recibe una quinta oveja (blanca), que ya ha saltado la valla; el jugador a la izquierda de aquel recibe el dado, y el juego puede empezar.



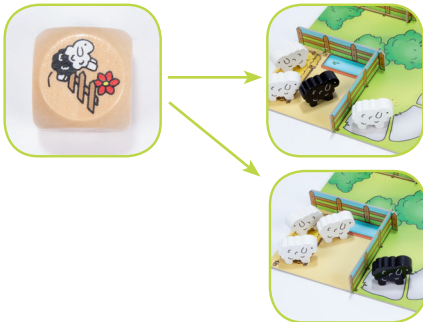
- colocar el tablero de juego y el dado;
- construir el cercado
- colocar 3 ovejas blancas y 1 negra en cada cercado
- colocar una quinta oveja (blanca) al otro lado de la valla de un jugador

### Funcionamiento del juego

El objetivo del juego consiste en dejar que las ovejas salten la valla para acercarse al parterre de flores; para ello, solo puede usarse la siguiente casilla libre del camino. Asimismo, no pueden robarse las ovejas negras, y estas protegen a todas las ovejas que estén detrás de ellas. Durante su turno, el jugador debe decidir por sí mismo si deja saltar a las ovejitas blancas o coloca su oveja negra para proteger a sus ovejas del resto de jugadores.

**Cuando el primer jugador lanza el dado, se dan las siguientes posibilidades:**

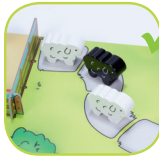
1) Sale la cara «¡Salta, ovejita!»: una ovejita que aún esté dentro del cercado puede saltar al otro lado de la valla sobre la siguiente casilla libre (no importa si la oveja es negra o blanca)



Colocar la oveja blanca o negra sobre la siguiente casilla libre



2) Sale la cara «Robo ovejita»: se elige el jugador que se quiera y se le roba una ovejita blanca que ya haya saltado; solo se puede robar la ovejita que haya avanzado más y, a continuación, el jugador la coloca en su propio cercado



Se puede robar la oveja blanca que haya avanzado más



No se puede robar la oveja negra



No se puede robar la oveja de en medio

3) Sale la cara «Ovejita atrás»: el jugador que esté en su turno debe volver a colocar en el cercado la ovejita blanca o negra que más haya avanzado.



Colocar en el cercado la ovejita que más haya avanzado (no importa si es blanca o negra)



4) Sale la «X»: el jugador que esté en su turno no puede llevar a cabo ninguna acción en esa ronda



No se lleva a cabo ninguna acción

## Final del juego

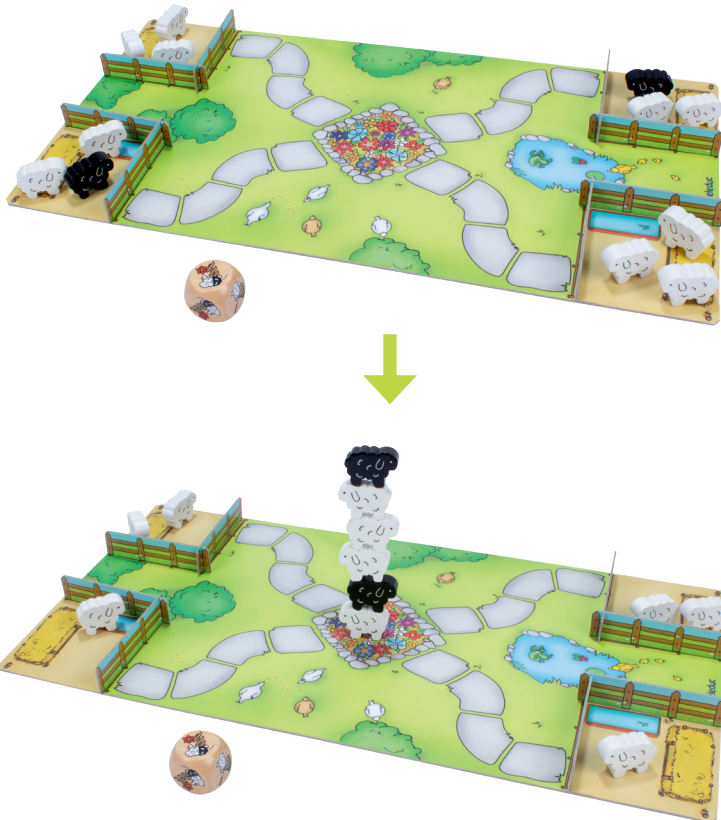
En cuanto un jugador llegue al prado de flores con su oveja más avanzada, termina el juego y la ovejita podrá ponerse las botas con toda tranquilidad.

### Variante para niños a partir de 3 años

En esta variante solo se juega con las ovejas blancas; de lo contrario, la estructura del juego permanece como se ha descrito anteriormente. Las ovejas blancas pueden avanzar y retroceder, o escapar a otro cercado: ¡en esta variante de juego, ninguna ovejita tiene seguro el camino hasta el parterre de flores! Quien llegue primero al paraíso floral gana el juego.

### Variante para niños a partir de 5 años: apilar ovejitas

Se reparten 12 ovejitas de cualquier color a partes iguales entre los jugadores (4 jugadores = 3 ovejitas por jugador; 3 jugadores = 4 ovejitas por jugador; 2 jugadores = 6 ovejitas por jugador) y se colocan en el cercado de cada jugador. A continuación, se lanza el dado: si sale la cara con el símbolo «¡Salta, ovejita!», una de las ovejitas puede saltar la valla directamente al prado de flores; si ya hay ovejitas en el prado, esta debe colocarse sobre la que ya se encuentre allí, de manera que se construya una torre (el camino hacia el parterre de flores no tiene ninguna importancia en esta variante). Los símbolos «Robo ovejita» y «Ovejita atrás» del dado hacen que el jugador al que le toque el turno deba tomar la ovejita que esté más arriba de la torre. Si sale la «X», no puede llevarse a cabo ninguna acción. Si la torre se desploma, el jugador que esté en su turno deberá tomar todas las ovejas que se hayan caído; no obstante, el juego continúa. Gana el primero que se quede sin ovejitas en su cercado.





## Consejos para educadores



Diseño de las ovejitas (edad: 3+)

Deje que los niños diseñen una oveja; para ello, pueden usar distintos materiales, como plastilina, pintura o algodón. Exponga sus obras de arte en el cuarto de juegos de la casa.

---



El mundo de las ovejas (edad: 4+)

Realice un proyecto sobre las ovejas con los niños. Los niños deberán descubrir juntos qué razas de ovejas existen, lo que más les gusta comer, donde viven, etc. Visite con los niños un zoo donde puedan tocarlas para que sepan qué tacto tiene la lana.

---



La oveja negra (edad: 5+)

Hable con los niños sobre el significado de «ser la oveja negra»; esta expresión significa que alguien destaca negativamente entre el resto porque hace algo que no le gusta a otras personas; sin embargo, hacer algo distinto que el resto de la gente no siempre es algo malo. Sensibilice a los niños sobre el hecho de que todos somos únicos y hacemos las cosas de maneras distintas; asimismo, descubra qué cosas hacen único a cada uno de los niños.

## Consejos para los padres

Vaya de excursión con su hijo a un lugar donde pasten las ovejas: ¿qué puede descubrirse allí?; ¿qué aspecto tienen las ovejas?; ¿qué les gusta comer más y cómo se entretienen? Intente plantear muchas preguntas sobre las ovejas para encontrar las respuestas juntos.

# 22810 Hoppytop

Hoe verleidelijk! Vlakbij bevindt zich een bloemenwei met lekkere bloemen die er heerlijk uitzien. Spring over het hek en je bent een beetje dichterbij je doel! Maar pas op, de andere schapen willen ook naar het bloemenparadijs en soms moet je een stapje terug doen of een schaap laten ontsnappen naar een andere wei. Wie de bloemenwei als eerste bereikt kan genieten van het heerlijke groen.

## Spelvoorbereiding

De symbooldobbelsteen en het speelbord worden in het midden van de tafel gelegd en elke speler bouwt met twee hekdelen een begin van een wei op. Daarna krijgt elke speler drie witte schapen en één zwart schaap. Een speler krijgt een vijfde schaap (wit) dat al over het hek is gesprongen. De speler links van hem krijgt de symbooldobbelsteen en mag het spel beginnen.



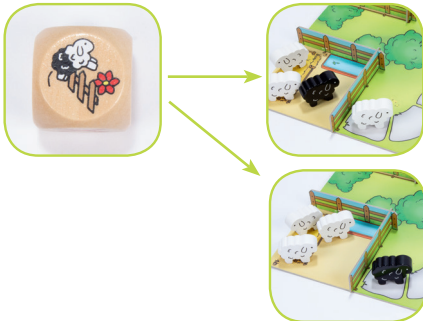
- Speelbord en symbooldobbelsteen klaar leggen
- Wei opbouwen
- 3 witte schapen en 1 zwart schaap in elke wei opstellen
- Voor één speler wordt een 5e wit schaap aan de andere kant van het hek geplaatst

## Speelwijze

Het doel van het spel is voor iedere speler om zijn schapen over het hek te laten springen om dichterbij de bloemenwei te komen. Alleen het volgende vrije veld op de weg naar de bloemenwei mag worden gebruikt. Zwarte schapen mogen niet worden gestolen en beschermen alle schapen achter hen. De speler die aan de beurt is mag zelf beslissen of hij witte schapen laat springen of zijn zwarte schaap inzet om zijn eigen schapen tegen de andere spelers te beschermen.

### De eerste speler rolt de dobbelsteen, met de volgende mogelijkheden:

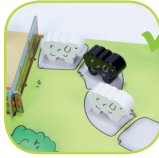
1) Met de symbooldobbelsteen wordt „Schaapsprong“ gegooid: Een schaap dat zich nog in de wei bevindt, kan naar de andere kant van het hek springen naar het volgende vrije veld (ongeacht of het een zwart of een wit schaap is).



Plaats een wit OF een zwart schaap op het volgende vrije veld



2) Met de symbooldobbelsteen wordt „Schaap stelen“ gegooid: Bij een willekeurige andere speler mag een wit schaap dat al een sprong heeft gemaakt, worden gestolen. Alleen de voorste schapen mogen worden gestolen. Het gestolen schaap wordt daarna in de eigen wei geplaatst



Het voorste, witte schaap mag worden gestolen

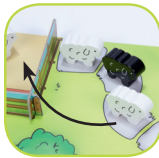


Zwarte schapen mogen niet worden gestolen



Schapen uit het midden mogen niet worden gestolen

3) Met de symbooldobbelsteen wordt „Schaap terug“ gegooid: De speler die aan de beurt is moet zijn voorste, al geplaatste witte of zwarte schaap weer terug in de wei zetten



Het voorste schaap wordt weer terug in de wei gezet (wit of zwart)



4) Met de symbooldobbelsteen wordt „Beurt overslaan“ gegooid: De speler die aan de beurt is mag in deze ronde geen actie uitvoeren.



Er wordt geen actie uitgevoerd

### Einde van het spel

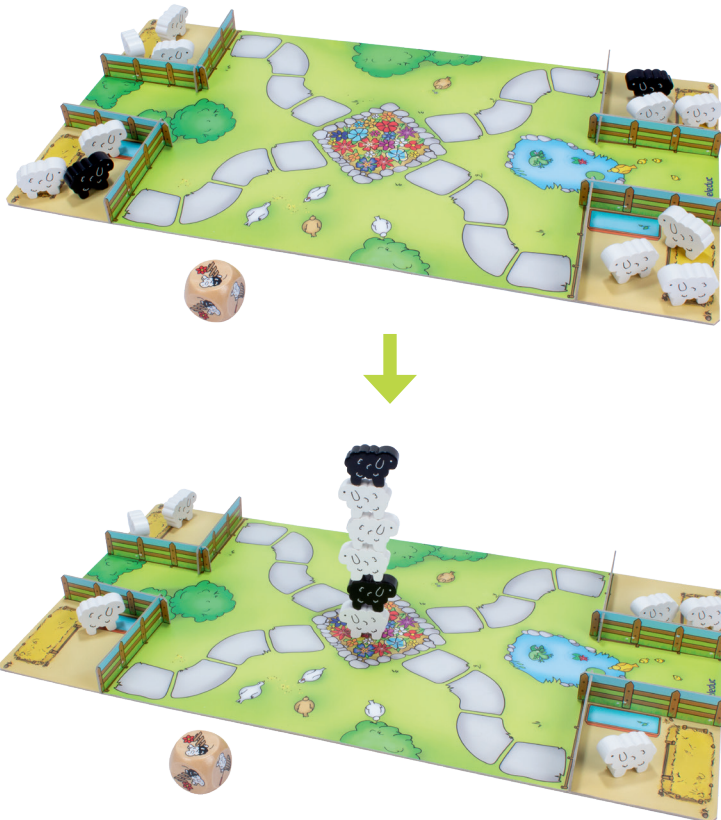
Zodra een speler met zijn eerste schaap de bloemenwei heeft bereikt, is het spel afgelopen en kunnen de schapen in alle rust hun groene maaltijd opeten.

## Variante voor kinderen vanaf 3 jaar

Deze variatie wordt uitsluitend met de witte schapen gespeeld. De spelopbouw blijft ongewijzigd. Het witte schaap kan heen en weer springen of ontsnappen in een andere wei - geen enkel schaap is hier veilig op weg naar de bloemenwei! Wie het bloemrijke paradijs bereikt, wint het spel.

## Spelvariant: Schapen stapelen (vanaf 5 jaar)

12 schapen van een willekeurige kleur worden gelijkmatig over de spelers verdeeld (4 spelers = 3 schapen per speler; 3 spelers = 4 schapen per speler; 2 spelers = 6 schapen per speler) en worden in een wei geplaatst. Nu rollen we de symbooldobbelsteen: Bij een symbool „Schaap-sprong“ kan een schaap direct over het hek naar de bloemenwei springen. Als er al schapen zijn, moet het schaap OP het al geplaatste schaap worden geplaatst zodat er een toren ontstaat. De weg naar de bloemenwei heeft in deze variatie geen betekenis. De symbolen „Schaap stelen“ en „Schaap terug“ betekenen dat de speler die aan de beurt is het bovenste schaap van de toren terug moet nemen. Bij het symbool „Beurt overslaan“ wordt een beurt overgeslagen. Als de toren omvalt, moet de speler die aan de beurt is alle gevallen schapen pakken - maar het spel gaat door. De eerste speler die geen schapen meer achter zijn hek heeft, wint het spel.





## Tips voor leerkrachten



Schapen maken (leeftijd: 3+)

Laat elk kind een schaap maken. De kinderen kunnen gebruik maken van verschillende materialen, zoals klei, verf, watten, ... Toon de kunstwerken in uw kleuterschool.

---



De wereld van de schapen (leeftijd: 4+)

Organiseer een „schaaproject“ met de kinderen. Ontdek samen met de kinderen welke verschillende schapenrassen er zijn, wat schapen het liefst eten, waar ze leven... Bezoek samen met de kinderen een kinderboerderij, zodat de kinderen kunnen ervaren hoe de wol aanvoelt.

---



Het zwarte schaap (leeftijd: 5+)

Spreek met de kinderen over het gezegde „het zwarte schaap“. Dit gezegde betekent dat iemand zich negatief uit de menigte onderscheidt omdat hij iets doet wat andere mensen niet leuk vinden. Maar iets anders doen dan anderen hoeft niet altijd iets negatiefs te betekenen. Kinderen bewust te maken van het feit dat iedereen in de wereld uniek is en de dingen anders benadert en de nadruk leggen op de unieke eigenschappen in elk individueel kind.

## Tips voor ouders

Neem het kind mee naar een schaapsweide. Wat kun je daar ontdekken? Hoe zien de schapen in de weide er uit? Wat vinden schapen het lekkerst en hoe grazen ze? Probeer samen antwoorden te vinden op veel vragen over schapen.



## 22810 Hoppytop

Che tentazione! Proprio qui vicino c'è un'aiuola con dei fiori deliziosi che aspettano solo di essere assaggiati. Basta scavalcare il recinto e si è vicinissimi alla meta! Ma attenzione, anche le altre pecore vorrebbero raggiungere quel paradiso fiorito e a volte dovrai fare un passo indietro o lasciare entrare una pecora in un altro recinto. Chi raggiungerà per primo l'aiuola potrà divertirsi e mangiare a sazietà.

### Preparazione del gioco

Il tabellone di gioco e il dado sono posti al centro del tavolo e ogni giocatore costruisce il proprio recinto con due elementi di quest'ultimo. Ogni giocatore riceve quindi tre pecore bianche e una nera. Un giocatore riceve una quinta pecora (bianca) che ha già scavalcato il recinto. Il giocatore alla sua sinistra riceve il dado e può iniziare il gioco.



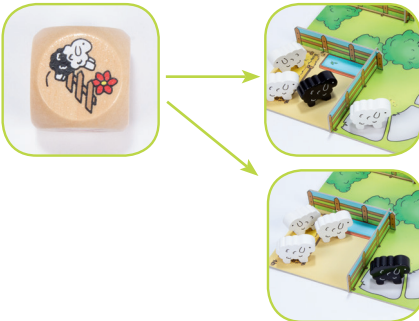
- Posizionare il tabellone di gioco e il dado
- Costruire il recinto
- Posizionare 3 pecore bianche e 1 nera nel proprio recinto
- Un giocatore posizionerà una quinta pecora (bianca) dall'altra parte del recinto

### Svolgimento del gioco

Lo scopo del gioco è di far saltare il recinto alle proprie pecore e farle avvicinare il più possibile all'aiuola. Può essere utilizzata solo la prima casella libera sul percorso. Le pecore nere non possono essere rubate e proteggono tutte le altre pecore che si trovano dietro di esse. Il giocatore di turno può decidere se far saltare le pecore bianche o posizionare una pecora nera per proteggere le altre dai giocatori avversari.

**Il primo giocatore tira il dado, con le seguenti opzioni:**

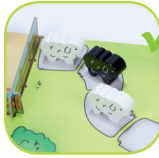
1) Sul dado appare la „pecora che salta il recinto“: Una pecora che è all'interno del recinto può saltare all'esterno e occupare la prima casella libera (sia bianca che nera)



Collocare una pecora bianca O nera sulla prima casella vuota



2) Sul dado appare „ruba la pecora“: Viene scelto un giocatore a cui rubare una pecora bianca che ha saltato il recinto. Possono essere rubate solo le pecore che sono più avanti nel percorso e andranno collocate nel proprio recinto



Le pecore bianche più avanti vengono rubate

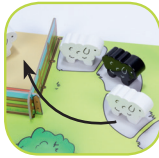


Le pecore nere non possono essere rubate



Le pecore al centro non possono essere rubate

3) Sul dado appare la „pecora che torna indietro“: Il giocatore di turno dovrà far tornare nel recinto la sua pecora più avanti sul percorso



La pecora più avanti nel percorso deve tornare nel recinto (sia bianca che nera)



4) Sul dado appare una „X“: Il giocatore salta il turno



Non è richiesta alcuna azione

### Fine del gioco

Sobald ein Spieler mit seinem vordersten Schaf die Blumenwiese erreicht hat ist das Spiel vorbei und das Schäfchen kann sich in aller Ruhe satt essen.

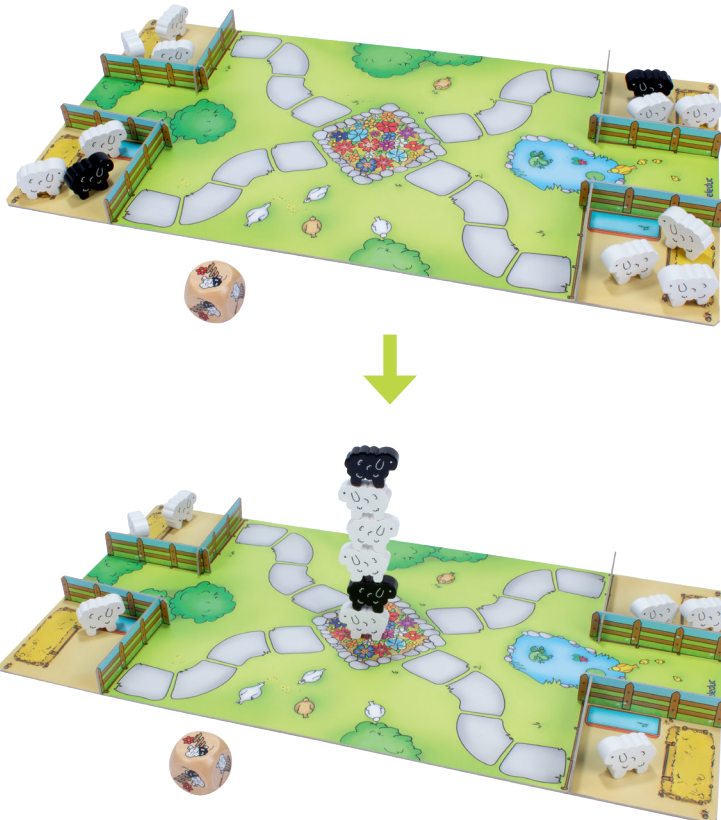


### **Variante per bambini dai 3 anni**

In questa variante vengono utilizzate solo le pecore bianche. L'impostazione del gioco è la stessa descritta in precedenza. Le pecore bianche possono saltare avanti e indietro o entrare in altri recinti: qui nessuna pecora è al sicuro sul percorso verso l'aiuola! Il primo che raggiunge l'aiuola vince la partita.

### **Variante: Impilare le pecore, da 5 anni**

Distribuire equamente tra i giocatori 12 pecore di qualsiasi colore (4 giocatori = 3 pecore ciascuno, 3 giocatori = 4 pecore ciascuno, 2 giocatori = 6 pecore ciascuno) e posizionarle nel proprio recinto. Lanciare il dado: Se appare il simbolo della „pecora che salta il recinto“, una pecora può saltare il recinto e andare direttamente nell'aiuola. Se ci sono altre pecore al suo interno, questa deve collocata sopra di essa, in modo da formare una torre (il sentiero in questa variante non viene considerato). I simboli del dado „ruba la pecora“ e „pecora che torna indietro“ indicano che il giocatore di turno dovrà rimuovere la pecora che si trova in cima alla torre. Se appare la „X“ si salta il turno. Se la torre crolla, il giocatore di turno dovrà prendere tutte le pecore cadute e la partita prosegue. Colui che per primo riesce a far saltare tutte le proprie pecore dal recinto, vince la partita.





## Consigli per educatori/educatrici



Costruire delle pecore (età: 3+)

Fate costruire a ciascun bambino una pecora. I bambini possono usare materiali diversi, come la plastilina, la pittura, il cotone idrofilo, ecc... Esponete le piccole opere d'arte all'interno dell'aula.

---



Habitat delle pecore (età: 4+)

Realizzate un progetto insieme ai bambini dedicato alle pecore. Scoprite le diverse razze ovine, cosa mangiano le pecore, dove vivono... Visitate una fattoria insieme ai bambini e approfittatene per tastare la soffice lana di questi animali.

---



La pecora nera (età: 5+)

Analizzate insieme ai bambini il modo di dire: „Essere una pecora nera“. Questa frase indica qualcuno che si distingue dalla massa perché fa qualcosa che agli altri non piace. Ma fare qualcosa di diverso dagli altri non sempre è negativo. Sensibilizzate i bambini sul fatto che tutti nel mondo sono unici e fanno cose diverse, e sottolineate questa unicità per ciascuno di loro.

## Consigli per i genitori

Visitate insieme ai vostri figli un pascolo di pecore. Cosa si può scoprire? Che aspetto hanno le pecore al pascolo? Cosa amano mangiare le pecore e cosa fanno mentre sono al pascolo? Cercate di trovare insieme le risposte alle diverse domande sulle pecore.



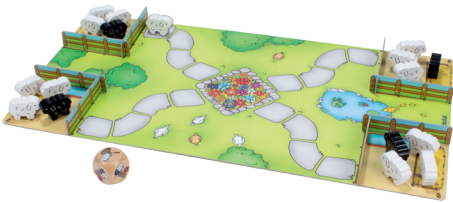
## 22810 Hoppytop

多么诱人的花朵啊！看起来是那么的美味，重要的是它们开放的花坛离围栏只有一步之遥。绵羊们只要跳过围栏，就更加接近这些美味的花朵。但是，要小心啊！因为其他绵羊也想要去这花朵的天堂。所以，有的时候绵羊们可能会退回一步，也可能被偷到其他羊圈里。所以，第一个带领绵羊到达花坛的游戏者就获得胜利了！

### 游戏准备

首先，把游戏板和符号骰子放在桌子的中间，每个游戏者用两个篱笆把自己的羊圈围起来，再拿到三只白羊和一只黑羊，其中一个游戏者会多得到一只围栏外面的白色绵羊，然后这名游戏者将骰子转移到左边的玩家，游戏就可以开始了。

- 放置好游戏板和骰子
- 围好羊圈
- 每个羊圈中放3只白羊和1只黑羊
- 其中一名玩家多拥有1只白羊并放在羊圈外面。

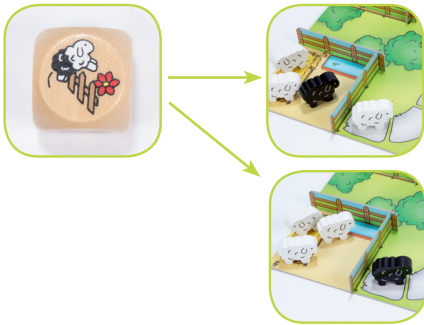


### 游戏开始

游戏的目的是游戏者让自己的羊跳过栅栏接近花坛。在去往花坛的路上，绵羊只能沿着空地一步一步前进。游戏中，黑羊不会被偷走，它会保护所有跟在它们后面的羊，所以，游戏者可以选择白绵羊跳或使用黑绵羊跳来保护自己的羊不被其他游戏者偷走。

第一个游戏玩家投骰子，有以下可能：

1) 抛到“绵羊跳”的一面，游戏者可以将羊圈里的羊跳到栅栏外面的第一块空地上，白羊和黑羊都可以。



将白羊或黑羊放到栅栏外的第一块空地上。



2) 抛到“偷羊”的一面：游戏者可以选择任一玩家，将对方已经跳出栅栏的一只白羊带走，并且只能带走最前面的一只羊，把它放回自己的羊圈中。



最前面的白羊可能会被偷走



黑羊不能被偷走



中间的羊不能被偷走

3) 抛到“羊返回”的一面：游戏者必须把自己走在最前面的那只白色或黑羊放回自己的圈中。



将最前面的白羊或黑羊放回自己的圈中



4) 抛到“红色叉”的一面，游戏者要暂停一轮，不能移动任何羊。



停止任何举动

### 游戏结束

当有一名游戏者带着自己走在最前面的羊走到花坛时，游戏就结束了。这时，绵羊们可以大饱口福了。

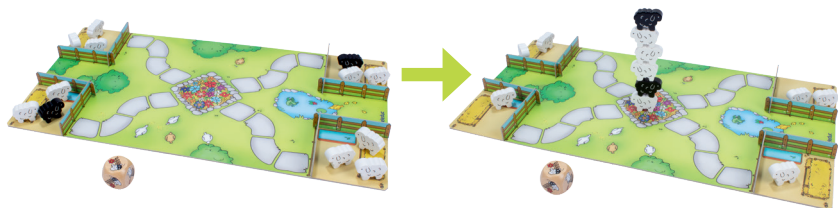


### 3岁以上幼儿的游戏版本

这个版本只使用白羊。如前面游戏所述，白羊可以向前或向后跳跃，或者被偷到到另一个羊圈，在这个版本的游戏里，每只羊在通往花坛的路上都不安全。同样，第一个到达花坛的游戏者赢得比赛。

### 5岁以上幼儿的版本：羊群叠高

将任何颜色的12只绵羊平均分配给每个游戏者（4名游戏者，每人3只羊；3名游戏者，每人4只羊；2名游戏者，每人6只羊），分到的羊放置在自己的栅栏内。接下来，第一名游戏者开始抛骰子，当抛到“绵羊跳”时，游戏者可以拿起一只羊跳过篱笆，跳到花坛上。如果那里已经有绵羊，游戏者就要把绵羊叠在前面绵羊的背上，形成一个绵羊塔。在这个版本中，通往花坛的路径没有意义。符号“偷羊”或“羊返回”也没有了原来的意义，它们意味着收回塔顶的羊放回自己的羊圈中。如果抛到“红色叉”，这一轮就么有任何机会了。在放羊或拿羊的过程中导致塔倒塌的，游戏者必须收回所有掉下的羊，放回自己的羊圈中，然后继续游戏。第一个栅栏里没有羊的游戏者就获得游戏的胜利。



### 给幼儿园老师贴士



创作一只羊（年龄：3+）

请每名幼儿创作一只羊。孩子们可以使用各种不同的材料，如：粘土、油漆、棉花等，并在幼儿园的教室里展示他们的作品。



羊的世界（年龄：4+）

和孩子们创建一个关于绵羊的主题活动。一起找出羊的种类，羊喜欢的食物，羊的生活环境，等等。然后，带孩子门去宠物动物园，这样他们就能获得羊毛的感觉。



亡羊补牢（年龄：5+）

和孩子们一起讨论包含了羊的成语。比如，亡羊补牢。这个成语是指羊逃跑了再去修补羊圈，还不算晚，比喻出了问题以后想办法补救，可以防止继续受损失。帮助孩子们这个成语故事的寓意，知道做错事情要及时改正，只要肯改正，任何时间都不晚。

### 给家长的小建议

和你的孩子一起去一个带羊的草地去游览。在那里可以发现什么？草地上的羊看起来像什么？羊喜欢吃什么，它们在草地上做什么？尝试共同寻找关于绵羊各种问题的答案。

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2018



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.  
Please retain for information.  
Informations á conserver.  
Guardar esta información para futuras referencias.  
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.  
Informatie te bewaren.

**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

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

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

