

FrogDog

Ratespiel / Guessing Game / Jeu de Devinette



Spielanleitung

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



Das Spiel fördert:

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



Sprachliche Bildung: Sprachliche Bildung: Erkennen und Benennen von Tieren, Sprachentwicklung, Bildung von Phantasiebegriffen
Linguistic Education: Recognising and naming animals, language use, vocabulary, imagination

Formation linguistique: Identification et dénomination des animaux, acquisition du langage, enrichissement du vocabulaire et développement de l'imagination

Desarrollo del lenguaje: Identificar y nombrar animales, desarrollo del lenguaje, vocabulario, imaginación

Taalkundige ontwikkeling: Herkennen en benoemen van dieren, taalkundige ontwikkeling, woordenschat, fantasie

Educazione linguistica: Riconoscimento e denominazione degli animali, sviluppo del linguaggio, vocabolario, fantasia

社会教育: 识别和命名动物, 语言使用, 词汇拓展, 想象力



Künstlerische Bildung: Phantasie – kreativer Umgang mit Tiernamen, Zuordnungs- und Kombinationsvermögen, Vorstellungsvermögen, Nachahmen von Geräuschen
Art Education: Creativity, ability to assign and combine, powers of visualisation, imitating sounds

Formation artistique: Créativité, capacités d'association et de combinaison, faculté de représentation, imitation des cris d'animaux

Desarrollo artístico: Creatividad, asociación y combinación, imaginación, imitación de sonidos

Artistieke ontwikkeling: Creativiteit, vermogen tot indelen en combineren, voorstellingsvermogen, imiteren van geluiden

Educazione artistica: Creatività, abilità di attribuzione e combinazione, immaginazione, imitazione dei suoni

艺术和创新能力发展: 创造力, 匹配和组合能力, 视觉能力, 声音模仿



Naturwissenschaftliche Bildung: Erkennen von unterschiedlichen Tierarten

Science Education: Recognising different kinds of animals

Formation scientifique et technique: Identification de différentes espèces d'animaux

Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Reconocer distintos tipos de animales
Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Herkennen van verschillende diersoorten

Educazione tecnica e naturalistic: Identificazione delle diverse specie animali

自然科学和技能教育: 认识不同种类的动物

Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/

Informazioni sul gioco/ 游戏信息:



4+



2-6



15 min

Frog Dog



Inhalt

- a) 78 Tierkarten
- b) 6 Farbkarten
- c) 1 großer Farbwürfel
- d) 1 kleiner Farbwürfel



Contents

- a) 78 animal cards
- b) 6 colour cards
- c) 1 large colour dice
- d) 1 small colour dice



Contenu

- a) 78 cartes d'animaux
- b) 6 cartes de couleur
- c) 1 grand dé de couleur
- d) 1 petit dé de couleur



Contenido

- a) 78 cartas de animales
- b) 6 Farbkarten
- c) 1 großer Farbwürfel
- d) 1 kleiner Farbwürfel



Inhoud

- a) 78 dierenkaarten
- b) 6 gekleurde kaarten
- c) 1 grote kleurendobbelsteen
- d) 1 kleine kleurendobbelsteen



Contenuto

- a) 78 carte di animali
- b) 6 carte colorate
- c) 1 dado a colori grande
- d) 1 dado a colori piccolo



游戏配件

- a) 78 张动物卡片
- b) 6 张颜色卡片
- c) 1 个大的颜色骰子
- d) 1 个小的颜色骰子

Autoren

Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau und seinen zwei Söhnen in der Nähe von Regensburg. Im Jahr 2001 erhielt er das Spieleautoren-Stipendium der Jury „Spiel des Jahres“ und arbeitet seit 2010 als freiberuflicher Spieleautor, Kinderbuchautor und Spieleredakteur. Bis heute veröffentlichte er mehr als 70 Spiele.



Manfred Reindl lebt mit seiner Frau in der Nähe von Linz in Oberösterreich. Für ihn liegt die besondere Faszination für das Entwickeln von Spielen vor allem in der Kreativität, die man mit den Spielen ausleben kann, denn die „wahren Abenteuer entstehen im Kopf“. Mittlerweile veröffentlichte er mehr als 20 Spiele.

Das Spiel „FrogDog“ haben die beiden langjährig befreundeten Autoren gemeinsam entwickelt. „FrogDog“ ist für beide Autoren das zweite Spiel bei Beleduc.



Authors

Wolfgang Dirscherl lives with his wife and two sons near Regensburg, Germany. In 2001 he was awarded the game authors' grant by the Jury of "Spiel des Jahres". Since 2010 he has been working as a freelance author of games and children's books and as a games editor. He has published more than 70 games to date.

Manfred Reindl lives with his wife near Linz in Upper Austria. For him, the special fascination of developing games lies in the creativity that can be expressed in them, because "real adventures begin in the head". He has already published more than 20 games.

The game "FrogDog" was developed jointly by the two authors, who have a long-standing friendship. For both authors, "FrogDog" is the second game for beleduc.

Auteurs

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

Manfred Reindl vit avec sa femme dans la région de Linz, au nord de l'Autriche. Il se passionne pour la création de jeu principalement en raison de la formidable créativité dont il faut faire preuve en jouant et considère que « les meilleures aventures sont celles qui naissent dans notre esprit ». Il a jusqu'à présent commercialisé plus de 20 jeux.

Le jeu « FrogDog » est le fruit de la collaboration de ces deux amis de longue date. « FrogDog » est pour tous deux le deuxième jeu créé chez beleduc.

 Autores

Wolfgang Dirscherl vive con su mujer y sus dos hijos cerca de Regensburg. En el año 2001 recibió el premio que se otorga en Alemania al juego del año. Desde el año 2010 es trabajador autónomo; crea juegos y libros infantiles y es también redactor de juegos. Lleva publicados más de 70 juegos.

Manfred Reindl vive con su mujer cerca de Linz, Austria. Desarrollar juegos es para él algo fascinante, principalmente porque abre las puertas a una gran creatividad, y es que “los más grandes aventureros están en la cabeza”. Lleva publicados más de 20 juegos.

Ambos autores se conocen desde hace años y han ideado juntos “FrogDog”, que constituye el segundo juego de ellos para beleduc.

 Autori

Wolfgang Dirscherl vive con sua moglie e i suoi due figli vicino Ratisbona. Nel 2001 ha ottenuto la borsa di studio per autori di giochi „Spiel des Jahres“. Dal 2010 lavora come autore di giochi freelance, autore di libri per bambini ed editore di giochi. Fino ad oggi ha pubblicato più di 70 giochi.

Manfred Reindl vive con sua moglie vicino Linz, in Austria. La cosa che lo affascina di più nell'inventare giochi è la creatività che sono capaci di sviluppare, perché „le vere avventure iniziano nella mente“. Fino ad oggi ha pubblicato più di 20 giochi.

Il gioco „FrogDog“ è nato grazie alla collaborazione tra due autori. „FrogDog“ è il secondo gioco realizzato da entrambi per Beleduc.

 Auteurs

Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw en zijn twee zonen in de buurt van Regensburg. In 2001 kreeg hij van de jury „Spel van het jaar“ de beurs voor auteurs van spelletjes. Sinds 2010 werkt hij als freelance auteur van spelletjes, kinderboeken en als redacteur van spelletjes. Tot op heden publiceerde hij meer dan 70 spelletjes.

Manfred Reindl woont met zijn vrouw in de buurt van Linz in Opper-Oostenrijk. Voor hem ligt de bijzondere fascinatie voor het ontwikkelen van spelletjes vooral in de creativiteit die men hierin kan uitleven, want de „ware avonturen ontstaan in het hoofd“. Intussen heeft hij meer dan 20 spelletjes gepubliceerd.

Het spel „FrogDog“ hebben de beide al jarenlang bevriende auteurs samen ontwikkeld. „FrogDog“ is voor beide auteurs het tweede spel bij beleduc.

 游戏作者

Wolfgang Dirscherl和他的妻子及2个儿子住在德国雷根斯堡附近，2001年他被“德国年度最佳游戏奖”评审团授予游戏开发者奖项。自2010年开始起他成为游戏和儿童书籍的特约作者，并作为游戏开发者。迄今为止，他开发了70多款游戏。

Manfred Reindl和他的妻子居住在奥地利林茨附近。对他而言，开发游戏的特殊魅力在于他们自身所表达出来的创造力，因为“冒险始于大脑”他已经开发了20多款游戏。

游戏“青蛙狗”是由他们2个共同编写的，他们是多年的朋友，对2个游戏编写者来说，“青蛙狗”是第2次和BELEDUC合作的游戏。

Illustration

Katrin Kerbusch wurde 1979 in Berlin geboren. Nach ihrer Ausbildung zur Mediengestalterin nahm sie in Konstanz ein Studium in Kommunikationsdesign auf, welches sie 2007 mit dem Bachelor of Arts erfolgreich abschloss. Ihre Abschlussarbeit war ein Kinderbuch, welches sie selbst schrieb und illustrierte.

Seither ist Katrin Kerbusch freie Illustratorin und arbeitet mit zahlreichen Agenturen und Verlagen zusammen. Heute lebt sie in Dresden.



Illustration

Katrin Kerbusch was born in Berlin in 1979. After training as a media designer, she studied Communication Design in Constance, where she gained her BA in 2007. Her final diploma project was a children's book, which she wrote and illustrated herself.

Since then Ms Kerbusch has worked as a freelance illustrator, cooperating with many different agencies and publishers. Today she lives in Dresden.



Illustration

Katrin Kerbusch est née en 1979 à Berlin. Après une formation professionnelle de designer média, elle entame des études de design de communication à Constance, en Allemagne qu'elle achève en 2007 avec un diplôme de Bachelor of Arts. Son travail de fin d'études est un livre pour enfants, dont elle est l'auteur et qu'elle a illustré.

Depuis, Katrin Kerbusch travaille en libéral comme illustratrice et collabore avec de nombreuses agences et maisons d'édition. Elle vit aujourd'hui à Dresde.

Ilustración

Katrin Kerbusch nació en Berlín en 1979. Tras su formación como diseñadora de medios, realizó la carrera de Diseño de comunicaciones en Constanza y obtuvo su licenciatura en 2007. Su trabajo de fin de carrera fue un libro para niños, escrito e ilustrado por ella misma.

Desde aquel momento, Kerbusch es ilustradora freelance y colabora con numerosas agencias y editoriales. En la actualidad reside en Dresde.



Illustratie

Katrin Kerbusch werd in 1979 in Berlijn geboren. Na haar opleiding als mediadesigner begon ze in Konstanz een studie in communicatiedesign, die ze in 2007 met de Bachelor of Arts succesvol afslot. Haar scriptie was een kinderboek dat ze zelf schreef en illustreerde.

Sindsdien is mevrouw Kerbusch vrije illustrator en werkt samen met talrijke agenturen en uitgeverijen. Tegenwoordig woont ze in Dresden.



Illustrazione

Katrin Kerbusch è nata a Berlino nel 1979. Dopo aver concluso la sua formazione come Media Designer ha frequentato il corso di Design della Comunicazione a Costanza, concludendo gli studi nel 2007 con il titolo di Bachelor of Arts. La sua tesi di laurea era un libro per bambini, scritto e illustrato da lei stessa.

Da allora la signora Kerbusch lavora come illustratrice freelance e collabora con numerose agenzie e case editrici. Vive attualmente a Dresda.



游戏设计

凯特琳·柯博尔1979年出生于德国柏林。在完成媒体设计专业的培训后，她又在康士坦茨学习了平面设计专业，并于2007年在那里获得文学硕士学位。她毕业前的最后一份设计是出版了一本儿童书籍，是完全由她自己个人担任写作和插图的。从那以后，柯博尔女士成为了一位自由插图作家，与许多不同的代理商和出版商有着合作。目前，她居住在德累斯顿市。



22760 FrogDog

Vogelfant, Katzenmaus oder Froschhund? Wer hat diese witzigen Tiernamen schon einmal gehört? Lasst lustige Phantasietiere und -laute entstehen, die für den einen oder anderen Lacher sorgen können. Dadurch wird das schnelle Erkennen und Benennen von Tieren sowie das Nachahmen von Tiergeräuschen gefördert.

Spielidee

Die Spieler würfeln abwechselnd mit beiden Farbwürfeln und bilden tierische Phantasienamen anhand der gewürfelten Farbstapel. Sind jeweils die gleichen Tiere auf den Stapeln zu sehen oder die Würfelfarben identisch, dann wird der Tierlaut nachgeahmt. Derjenige, der am schnellsten die richtige Aktion ausführt, gewinnt und erhält die Karten.

Spielvorbereitung

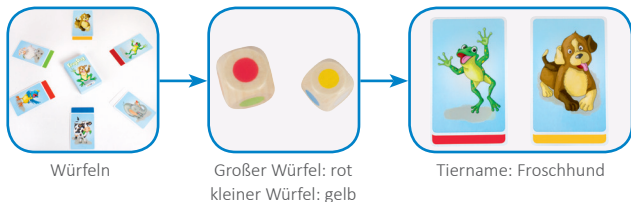
Die sechs Farbkarten werden kreisförmig in der Tischmitte platziert und je eine Tierkarte so darauf gelegt, dass man die Farbe noch erkennen kann. Die beiden Farbwürfel werden ebenfalls bereit gelegt und die restlichen Karten auf einen Stapel in der Mitte des Kreises platziert.



- Farbkarten kreisförmig auslegen
- Tierkarten auf den Farbkarten verteilen
- Farbwürfel bereit legen
- Kartenstapel in der Kreismitte platzieren

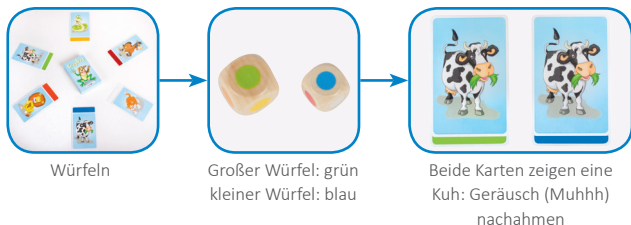
Spielverlauf

Gewürfelt wird reihum im Uhrzeigersinn, jedoch spielen alle Mitspieler gleichzeitig. Anhand der gewürfelten Farben sollen lustige Tiernamen entstehen. Der große Farbwürfel zeigt den ersten Teil des Tiernamens an, der kleine Würfel den zweiten Teil.

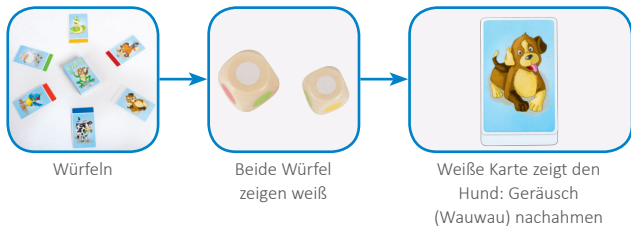


Stimmen die beiden Würfelfarben überein oder ist auf den beiden Farbkarten das gleiche Tier abgebildet, wird das Tiergeräusch nachgeahmt.

Option 1: gleiches Tier bei unterschiedlichen Würfelfarben



Option 2: gleiche Würfelfarben



Derjenige, der die Aktion zuerst richtig ausführt, gewinnt alle Karten dieser Spielrunde, d.h. eine Karte bei identischen Würfelfarben und zwei Karten, wenn unterschiedliche Farben gewürfelt wurden. Anschließend werden die freien Felder wieder mit Karten vom Kartenstapel aufgefüllt und die nächste Runde kann beginnen.



Spielende

Das Spiel endet, wenn nicht mehr alle Farbkarten mit Tierkarten vom Kartenstapel aufgefüllt werden können. Derjenige, der bis dahin die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Variante für jüngere Kinder

Je nach Alter der Kinder kann zunächst mit weniger Tieren gespielt werden. Gehen Sie mit den Kindern gemeinsam jedes einzelne Tier durch. Sind den Kindern alle Tiere bekannt? Überlegen Sie gemeinsam, welche Geräusche jedes Tier macht und spielen Sie diese Geräusche gemeinsam durch, um bestens für das Spiel vorbereitet zu sein. Spielen Sie das Spiel gemeinsam mit den Kindern und entdecken Sie selbst, wie viel Spaß es machen kann, lustige Phantasietiere entstehen zu lassen.

Tipps für Erzieher/ -innen und Eltern



Bewegungsübungen (Alter: 3 +)

Nehmen Sie sich mit den Kindern gemeinsam Zeit zu überlegen, auf welche Art und Weise sich die Tiere fortbewegen. Wie läuft eine Maus im Gegensatz zum Elefanten? Wie hüpfert ein Frosch und wie schlängelt sich eine Schlange durch den Raum? Probieren Sie die unterschiedlichen Fortbewegungsarten gern mit den Kindern aus oder binden Sie diese in den Sportunterricht ein.



Tiere kategorisieren (Alter: 3 +)

Schauen Sie sich alle Tierkarten gemeinsam mit den Kindern an und kategorisieren Sie die Tiere anschließend, z.B. nach Haus- oder Savannentieren. Sprechen Sie mit den Kindern darüber, ob sie Haustiere haben. Wenn ja, welche sind das? Was fressen sie gerne und wann schlafen die Tiere? Welche Tiere kreuzen darüber hinaus die Lebenswelt der Kinder im Alltag?



Memory (Alter: 3 +)

Sortieren Sie die Karten so, dass von jedem Tier ein Kartenpaar bereit liegt (13 Paare). Mischen Sie die Karten gut durch und verteilen Sie diese mit der Tierseite nach unten auf einem Tisch. Derjenige, der die meisten Paare findet, gewinnt das Spiel.



Phantasietiere (Alter: 4 +)

Lassen Sie den Kindern freien Lauf beim Entdecken neuer „Tierarten“. Das geht am besten beim Malen oder Kneten. Das Tier kann bspw. zuerst aus Knete modelliert und anschließend auf einem Blatt aufgemalt werden. Anschließend können die Kinder sich Gedanken dazu machen, wo das Phantasietier lebt, was es frisst und wie groß es wäre, wenn es auf unserer Welt leben würde.



Lebenswelten der Tiere (Alter: 4 +)

Beschäftigen Sie sich gemeinsam mit den Kindern mit den Lebenswelten der Tiere, die im Spiel abgebildet sind. Welche Gewohnheiten haben diese Tiere? Leben sie im Wasser oder auf der Erde? Gibt es Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei den Lebensweisen? Wo kommen unterschiedliche Tiere miteinander in Berührung?



Umgang mit Tieren (Alter: 4 +)

Sprechen Sie mit den Kindern darüber, wie man sich Tieren gegenüber verhalten sollte. Darf man einen fremden Hund einfach streicheln? Sind Kühe eigentlich gefährlich und was mache ich, wenn ich einen verletzten Vogel finde?



22760 FrogDog

Birdphant, catmouse or frogdog? What kind of funny animal names are those? Create comical imaginary animals and funny-sounding names which will make you all laugh. This game helps children to quickly recognize and name animals, and imitate the sounds they make.

Game idea

The players take turns to throw both colour dice, and make up funny imaginary animal names depending on the colours that have been thrown. If the same animal is on both colour cards thrown, or if the same colour is thrown on both dice, then the sound the animal makes has to be imitated. The player who carries out the right action fastest wins, and gets the cards.

Game preparations

The six colour cards are placed in a circle in the middle of the table, and one animal card is placed on top of each, with the colour still visible. The two colour dice are set out ready and the rest of the cards are placed face down in a pile in the middle of the circle.



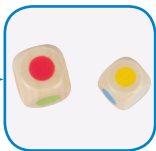
- Lay out the colour cards in a circle
- Place an animal card on each colour card
- Lay out the colour dice
- Place the pack in the centre of the circle

How to play

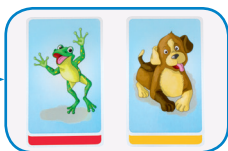
Players take turns (in a clockwise direction) to throw the dice, but all the players participate all the time. Depending on the colours thrown, they invent funny animal names. The large colour dice is for the first part of the name, and the small one for the second part.



Throw the dice



Large dice: red
Small dice: yellow



Animal name: Frogdog

If the colours on both dice are the same, or if the same animal appears on both colour cards thrown, then the noise the animal makes has to be imitated.

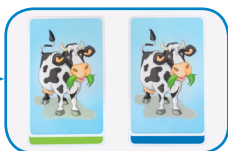
Situation 1: Same animal, with two different colours on the dice



Throw the dice



Large dice: green
Small dice: blue

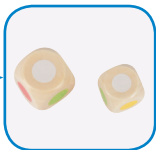


Both cards show a cow:
imitate noise ("moo")

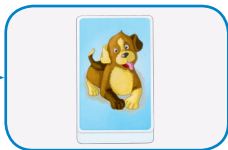
Situation 2: Same colour on both dice



Throw the dice



White appears on
both dice



The animal card on the
"white" colour card
shows a dog: imitate
noise ("woof-woof")

The child who performs the right action first wins the cards from this round – i.e. one card if the dice colours were identical, and two cards if the dice colours were different. Then the free positions on the colour cards are filled with animal cards from the central pile, and the next round can begin.



End of the game

The game ends when there are no longer enough animal cards to place on all the colour cards. The winner is the player who has collected the most cards by this time.

Version for younger children

Depending on the age of the children, the game can be played with fewer animals. Look at each of the animals together with the children. Are they familiar with all the animals? Together, think about the noise each animal makes and practise making these noises together, so as to be well prepared for the game. Join in playing the game with the children and discover for yourself just how much fun inventing imaginary animals can be.

Tips for kindergarten teachers and parents



Movement exercises (Age: 3 +)

Together with the children, take the time to consider how animals move. What's the difference between the way a mouse and an elephant move? How does a frog hop, and how does a snake slither through the room? Try out these different ways of moving with the children, or build them into the PE lesson.



Classifying animals (Age: 3 +)

Together with the children, take a look at all the animal cards and then classify them, e.g. into pets or savanna animals. Ask the children if they have any pets. If so, which? What do they like to eat, and when do they sleep? Apart from pets, what other animals do the children encounter in their daily lives?



Memory (Age: 3 +)

Sort through the cards and select one pair of each type of animal (13 pairs altogether). Mix the cards well and spread them out face down on a table. The winner is the child who finds the most pairs.



Imaginary animals (Age: 4 +)

Let the children use their free imagination to discover "new sorts of animals". Painting and modelling are the best techniques for this. For instance, the "new" animal can first be modelled in playdough and then drawn on a sheet of paper. The children can then think about where the imaginary animal lives, what it eats, and how big it would be if it lived in our world.



Habitats of animals (Age: 4 +)

Together with the children, consider the surroundings (habitat) in which the animals shown on the cards live. What habits do these animals have? Do they live in the water, or on the ground? What do they have in common, and what are the differences between them? Where do different animals come into contact with one another?



How to behave with animals (Age: 4 +)

Discuss with the children how we should behave with animals. Should you go up to a dog you don't know and stroke it? Are cows dangerous? What should we do if we find a bird that is hurt?



22760 FrogDog

Éléoiseau, souchat ou grechien ? Qui a déjà entendu ces noms d'animaux ? Inventez des animaux imaginaires au nom tout aussi improbable pour des fous-rires garantis. Il faudra identifier et nommer rapidement les animaux, puis imiter leurs cris.

Idée du jeu

Les joueurs lancent à tour de rôle les deux dés de couleur et créent des noms d'animaux imaginaires à l'aide des piles de couleur désignées par les dés. Si les mêmes animaux apparaissent sur les piles ou si les couleurs des dés sont identiques, il faut imiter le cri des animaux. Celui qui effectue la bonne action le plus vite gagne et prend les cartes.

Préparation du jeu

Les six cartes de couleur sont placées en cercle au milieu de la table et une carte d'animal est posée sur chaque carte de couleur de manière à ce que la couleur de celle-ci soit encore visible. Les deux dés de couleur sont également posés à proximité et le reste des cartes est empilé au milieu du cercle.



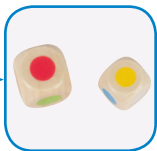
- Poser les cartes de couleur en cercle
- Répartir les cartes d'animaux sur les cartes de couleur
- Préparer les dés
- Placer la pile de cartes restantes (pioche) au milieu du cercle

Déroulement de la partie

Chaque joueur lance les dés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, mais tous jouent en même temps. À l'aide des couleurs désignées par les dés, inventez des noms d'animaux rigolos. Le grand dé de couleur montre la première partie du nom de l'animal, le petit dé en indique la seconde partie.

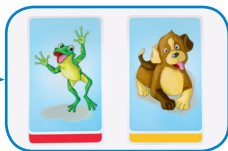


Lancer les dés



Grand dé : rouge

Petit dé : jaune



Nom de l'animal :

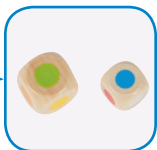
grechien

Si la couleur des deux dés est identique ou si le même animal est posé sur les deux cartes de couleur, vous devez imiter le cri de l'animal.

Option 1 : animal identique pour des couleurs de dés différentes

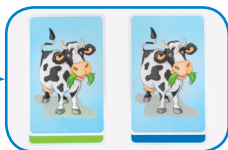


Lancer les dés



Grand dé : vert

Petit dé : bleu

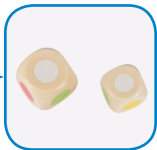


Les deux cartes mon-
trent une vache : imiter
le meuglement de la
vache (meuh !)

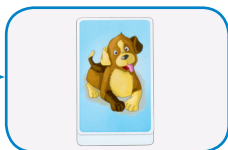
Option 2 : couleurs de dés identiques



Lancer les dés



Les deux dés sont
blancs



La carte blanche
montre le chien : imiter
l'aboïement du chien
(ouah ! ouah !)

Celui qui effectue la bonne action le premier remporte toutes les cartes de ce tour, c'est-à-dire une carte en cas de couleurs de dés identiques ou deux cartes en cas de couleurs de dés différentes. Enfin, une carte de la pioche est remise sur chaque emplacement vide et le tour suivant peut commencer.



Fin de la partie

Le jeu prend fin lorsqu'il devient impossible de placer une carte d'animal de la pioche sur toutes les cartes de couleur. Le joueur qui a alors gagné le plus de cartes remporte la partie.

Variante pour les plus jeunes

En fonction de l'âge des enfants, il est dans un premier temps possible de jouer avec moins d'animaux différents. Montrez les animaux aux enfants. Les enfants les connaissent-ils tous ? Réfléchissez ensemble aux cris des différents animaux et imitez-les afin d'être mieux préparés au jeu. Jouez vous-même avec les enfants et découvrez à quel point il peut être amusant de créer des animaux imaginaires et rigolos.

Conseils pour les éducateurs/éducatrices et les parents



Exercices corporels (âge : 3 ans et +)

Prenez du temps avec les enfants pour réfléchir à la façon dont les animaux se déplacent. Comment la souris court-elle par rapport à l'éléphant ? Comment la grenouille saute-t-elle et comment un serpent ondule-t-il sur le sol ? Essayez ces différents modes de déplacement avec les enfants ou intégrez cette activité au cours de sport.



Classement des animaux (âge : 3 ans et +)

Montrez toutes les cartes d'animaux aux enfants et aidez-les à les classer, par exemple, en fonction de leur habitat (animal domestique ou de la savane). Demandez aux enfants s'ils ont des animaux domestiques. Si oui, lesquels ? Que mangent-ils et quand dorment-ils ? Enfin, quels sont les autres animaux que les enfants peuvent rencontrer au quotidien ?



Jeu de mémoire (âge : 3 ans et +)

Triez les cartes de manière à avoir une paire de carte pour chaque animal (13 paires). Mélangez les cartes et placez-les les unes à côté des autres sur la table en cachant la face avec l'animal. L'enfant qui trouve le plus de paires remporte la partie.



Animaux imaginaires (âge : 4 ans et +)

Laissez les enfants découvrir par eux-mêmes de nouvelles « espèces animales », si possible dans le cadre d'une séance de peinture ou de modelage. L'animal peut d'abord être réalisé en pâte à modeler, puis peint sur une feuille. Enfin, les enfants peuvent réfléchir à l'habitat de leur animal imaginaire, à ce qu'il mangerait et à sa taille s'il vivait dans notre monde.



Habitat des animaux (âge : 4 ans et +)

Étudiez avec les enfants les habitats des animaux représentés sur les cartes du jeu. Quelles sont les habitudes de ces animaux ? Vivent-ils dans l'eau ou sur la terre ? Existe-t-il des points communs ou des différences dans leurs modes de vie ? Où ces différents animaux peuvent-ils se rencontrer ?



Contact avec les animaux (âge : 4 ans et +)

Évoquez avec les enfants le comportement à adopter vis-à-vis des animaux. Peut-on caresser un chien que l'on ne connaît pas ? Les vaches sont-elles vraiment dangereuses et que faire quand on trouve un oiseau blessé ?



22760 FrogDog

¿Pájarofante, gatorratón o ranaperro? ¿Habéis oído ya antes estos nombres de animales tan curiosos? Inventad animales disparatados, que emitan sonidos que hagan soltar más de una carcajada. Es una forma rápida de aprender a reconocer y nombrar animales y también a imitar sus sonidos.

Idea del juego

Los jugadores lanzan ambos dados por turnos e inventan nombres fantásticos de animales con los colores que les vayan saliendo. Cuando salgan los mismos animales en las cartas o los mismos colores al tirar el dado, se podrá simplemente imitar el sonido del animal. El que forme el animal o emita el sonido más rápidamente gana y se lleva las cartas.

Preparación del juego

Las seis cartas de colores se colocan en la mesa formando un círculo y encima de cada una se pone un animal, de forma que aún se pueda ver el color. Se preparan también los dados y se colocan las demás cartas en un montón en el centro del círculo.



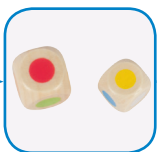
- Formar un círculo con las cartas de colores
- Repartir cartas de animales sobre las de colores
- Dejar preparados los dados
- Dejar en el centro las demás cartas en un montón

Instrucciones

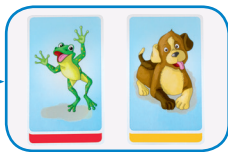
Los jugadores se van turnando en el sentido de las agujas del reloj para lanzar el dado, aunque juegan luego todos a la vez. En función de los colores que salen en los dados tendrán que formar disparatados nombres de animales. Con el dado más grande se forma la primera parte del nombre y con el más pequeño se forma la segunda parte.



Se lanzan los dados



Dado grande: rojo
Dado pequeño: amarillo.



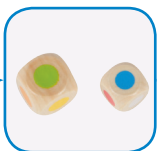
Nombre del animal:
ranaperro

Cuando salga el mismo color en los dados o aparezca el mismo animal en las cartas, se tendrá que imitar el sonido del animal.

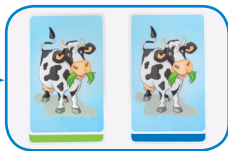
Opción 1: sale el mismo animal aunque los dados muestran colores diferentes



Se lanzan los dados



Dado grande: verde
Dado pequeño: azul

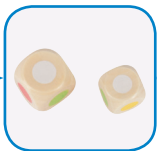


En las dos cartas hay una vaca: imitar el sonido (mu)

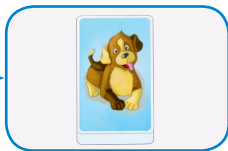
Opción 2: sale el mismo color en ambos dados.



Se lanzan los dados



En los dos sale blanco



La carta blanca muestra un perro: imitar el sonido (guau)

El primero que realice la acción gana la ronda y se lleva las cartas, es decir, una carta si ha salido el mismo color en los dados, o dos cartas cuando el color es distinto. Se toman luego cartas del montón y se vuelve a colocar una carta sobre cada color. Comienza una nueva ronda.



Fin de la partida

El juego acaba cuando ya no quedan suficientes cartas en el montón para repartir entre todos los colores. Gana el juego quien haya conseguido reunir más cartas.

Variante para los más pequeños

En función de la edad de los niños, se puede comenzar jugando con menos animales. Vea con los niños los distintos animales uno por uno. ¿Los conocen todos? Vean juntos qué sonido hace cada animal; repitan el sonido juntos, de manera que estén mejor preparados para el juego. Juegue con los niños y descubra por sí mismo lo divertido que resulta crear animales fantásticos y disparatados.

Consejos para educadores/as y padres



Juego y movimiento (edad: 3 +)

Dedique un tiempo para reflexionar con los niños sobre el modo en que se mueven los animales. ¿Cómo avanza un ratón y cómo lo hace un elefante? ¿Cómo salta una rana y cómo reptaba una serpiente? Pruebe a hacer los distintos movimientos con los niños, o bien incorpórelos a la clase de educación física.



Clasificar animales (edad: 3 +)

Observe las cartas de los animales con los niños e intenten clasificarlas, por ejemplo, en función de si son domésticos o salvajes. Pregunte a los chicos si tienen alguna mascota. Si tienen, qué digan cuál. ¿Qué comen y cuándo duermen los animales? ¿Qué animales ven los chicos en su día a día?



Juego de memoria (edad: 3 +)

Distribuya las cartas de forma que para cada animal haya una pareja de cartas (13 parejas). Baraje bien las cartas y póngalas boca abajo en la mesa. Gana el juego quien consiga hacer más parejas.



Animales fantásticos (edad: 4 +)

De rienda libre a los chicos para que se inventen tipos de animales. Para ello, una forma perfecta es dibujar o modelar. Por ejemplo, se podría primero modelar el animal y luego dibujarlo en un papel. Los niños pueden después imaginar dónde viven esos animales, lo que comen y el tamaño que tendrían si vivieran en nuestro mundo.



El mundo de los animales (edad: 4 +)

Dedique tiempo junto con los niños para pensar sobre el mundo en el que viven los animales ilustrados en las cartas. ¿Qué costumbres tienen estos animales? ¿Viven en el agua o en la tierra? ¿Tienen cosas en común y diferencias en sus modos de vida? ¿En qué situaciones conviven algunos animales?



Cómo comportarse con los animales (edad: 4 +)

Hable con los chicos sobre cómo debemos comportarnos con los animales. ¿Podemos acariciar sin más a un perro que no conocemos? ¿Son peligrosas las vacas? ¿Qué hago si me encuentro un pájaro herido?



22760 FrogDog

Vogelfant, kattenmuis of kikvorshond? Wie heeft wel eens gehoord van deze grappige diernamen? Maak grappige fantasiedieren en fantasiegeluiden die de mensen om je heen laten lachen. Daardoor wordt het snelle herkennen en benoemen van dierevenals het imiteren van dierengeluiden gestimuleerd.

Idee van het spel

De spelers gooien afwisselend met beide gekleurde dobbelstenen en vormen fantasienamen van dieren aan de hand van de gegooidde kleurenstapels. Zijn steeds dezelfde dieren op de stapels te zien of zijn de kleuren van de dobbelstenen identiek, wordt het dierengeluid geïmiteerd. Degene die het snelst de juiste actie uitvoert, is winnaar en krijgt de kaarten.

Spelvoorbereiding

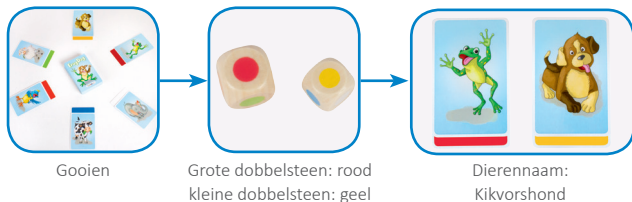
De zes gekleurde kaarten worden in een cirkel in het midden van de tafel gelegd en per kaart wordt een dierenkaart er zo opgelegd dat men de kleur nog kan zien. De beide gekleurde dobbelstenen worden eveneens klaargelegd en de rest van de kaarten wordt op een stapel in het midden van de cirkel gelegd.



- Gekleurde kaarten kringvormig leggen
- Dierenkaarten op de gekleurde kaarten verdelen
- Gekleurde dobbelstenen klaarleggen
- Stapel kaarten in het midden van de kring leggen

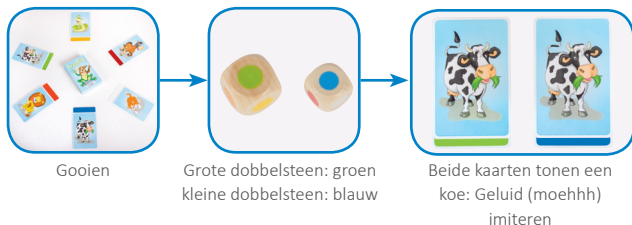
Spelverloop

Gegooid wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee - alle spelers spelen echter gelijktijdig. Aan de hand van de gegooidde kleuren moeten grappige diernamen ontstaan. De grote gekleurde dobbelsteen geeft het eerste deel van de diernaam aan, de kleine dobbelsteen het tweede deel.

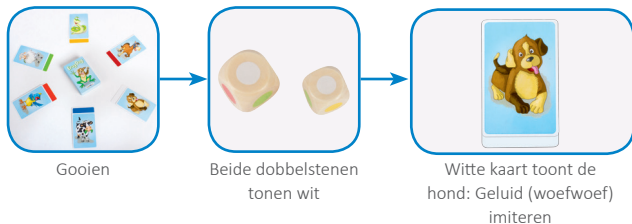


Stemmen de kleuren van beide dobbelstenen overeen of is op de beide gekleurde kaarten hetzelfde dier afgebeeld, wordt het dierengeluid geïmiteerd.

Optie 1: hetzelfde dier bij verschillende dobbelsteenkleuren



Optie 2: dezelfde dobbelsteenkleuren



Degene die de actie als eerste juist uitvoert, wint alle kaarten van deze ronde, d.w.z. een kaart bij identieke dobbelsteenkleuren en twee kaarten, wanneer er verschillende kleuren werden gegooid. Vervolgens worden de vrije vakken weer met kaarten van de stapel gevuld en de volgende ronde kan beginnen.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen, wanneer niet meer alle gekleurde kaarten met dierenkaarten van de stapel kunnen worden opgevuld. Degene die tot dan toe de meeste kaarten heeft verzameld, wint het spel.

Variant voor jongere kinderen

Al naargelang de leeftijd van de kinderen kan eerst met minder dieren worden gespeeld. Neem met de kinderen samen ieder dier door. Kennen de kinderen alle dieren? Overleg samen welke geluiden ieder dier maakt en neem deze geluiden samen door, om optimaal op het spel te zijn voorbereid. Speel het spel samen met de kinderen en ontdek zelf hoe leuk het kan zijn om grappige dierengeluiden te produceren.

Tips voor spelbegeleiders en ouders



Bewegingsoefeningen (leeftijd: 3 +)

Neem er met de kinderen samen de tijd voor om te overleggen op welke wijze de dieren zich voortbewegen. Hoe loopt een muis in tegenstelling tot een olifant? Hoe springt een kikvors en hoe kronkelt een slang zich door een ruimte? Probeer de verschillende soorten voortbeweging met de kinderen of integreer ze in de lichamelijke opvoeding.



Dieren categoriseren (leeftijd: 3 +)

Bekijk alle dierenkaarten samen met de kinderen en categoriseer de dieren vervolgens, bijv. naar huisdieren of dieren die in de savanne leven. Bespreek met de kinderen of ze huisdieren hebben. Zo ja, welke zijn dat? Wat vreten ze graag en wanneer slapen de dieren? Met welke dieren komen de kinderen in het dagelijks leven bovendien nog in contact?



Memory (leeftijd: 3 +)

Sorteer de kaarten zodanig dat er van elk dier een kaartenpaar klaarligt (13 paren). Schud de kaarten goed en verdeel ze met de afbeelding van het dier naar onderen op een tafel. Degene die de meeste paren vindt, wint het spel.



Fantasiedieren (leeftijd: 4 +)

Laat de kinderen hun fantasie uitleven bij het ontdekken van nieuwe „diersoorten“. Dat lukt het beste bij het tekenen of boetsen. Het dier kan bijv. eerst uit klei gemodelleerd en vervolgens op een stuk papier getekend worden. Vervolgens kunnen de kinderen bij zichzelf overleggen waar het fantasiedier leeft, wat het vreet en hoe groot het zou zijn, wanneer het op onze wereld zou leven.



Leefwerelden van de dieren (leeftijd: 4 +)

Houd u samen met de kinderen bezig met de leefwerelden van de dieren die in het spel zijn afgebeeld. Welke gewoontes hebben deze dieren? Leven ze in het water of aan land? Zijn er overeenkomsten en verschillen bij de leefwijzen? Waar komen verschillende dieren met elkaar in contact?



Omgang met dieren (leeftijd: 4 +)

Bespreek met de kinderen hoe men zich tegenover dieren dient te gedragen. Mag je een vreemde hond gewoon aaien? Zijn koeien eigenlijk gevaarlijk en wat moet ik doen, wanneer ik een gewonde vogel vind?



22760 FrogDog

Uccellofante, topogatto o canerana? Chi ha mai sentito prima d'ora questi buffi nomi di animali? Scatenate la fantasia inventando nuovi nomi di animali, il divertimento è assicurato. In questo modo si incentiva il riconoscimento, la denominazione degli animali e l'imitazione dei loro versi.

Idea del gioco

I giocatori lanciano alternativamente i due dadi e creano nomi di animali di fantasia in base ai colori ottenuti dal lancio. Se sulle carte estratte è presente lo stesso animale o il colore su entrambi i dadi è lo stesso, verrà imitato il verso dell'animale. Colui che compie l'azione corretta nel più breve tempo possibile, vince e ottiene le carte.

Preparazione del gioco

Le sei carte colorate vengono posizionate in forma circolare al centro del tavolo e ognuna viene poggiata la carta di un animale, lasciando visibile il colore. I due dadi vengono posizionati al centro del cerchio, vicino al mazzo composto dalle restanti carte.



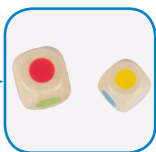
- Posizionare le carte colorate in forma circolare
- Poggiare le carte degli animali su quelle colorate
- Posizionare i dadi
- Piazzare il mazzo delle carte rimanenti al centro del cerchio

Svolgimento del gioco

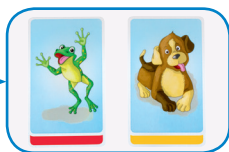
Il lancio dei dadi avviene a turno in senso orario, ma tutti i giocatori partecipano al gioco contemporaneamente. In base al colore apparso sul dado bisogna formulare nomi divertenti di animali. Il dado grande indica la prima parte del nome dell'animale, mentre il dado piccolo la seconda parte.



Lanciare i dadi



Dado grande: rosso
Dado piccolo: giallo



Nome dell'animale:
Ranacane

Se i colori dei due dadi sono identici o su entrambe le carte c'è lo stesso animale, bisogna riprodurre il verso dell'animale.

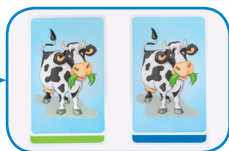
Opzione 1: stesso animale con colore dei dadi diverso



Lanciare i dadi



Dado grande: verde
Dado piccolo: blu

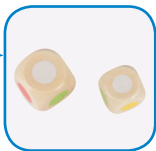


Entrambe le carte
raffigurano una mucca:
Riprodurre il verso
(Muhhh)

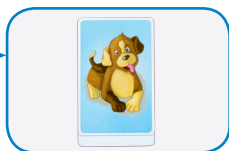
Opzione 2: dadi dello stesso colore



Lanciare i dadi



Entrambi i dadi
mostrano il colore
bianco



La carta bianca raffigura
il cane: Riprodurre il
verso (bau)

Colui che compie l'azione giusta per primo vince tutte le carte del turno, cioè una carta nel caso di dadi dello stesso colore e due carte in presenza di dadi di colore diverso. In seguito, gli spazi vuoti vengono riempiti pescando le carte dal mazzo centrale e si dà inizio al turno successivo.



Fine del gioco

Il gioco termina quando non è più possibile coprire tutte le carte colorate con quelle degli animali pescate dal mazzo centrale. Colui che ha accumulato il maggior numero di carte vince la partita.

Variante per bambini più piccoli

A seconda dell'età dei bambini si può giocare con un numero inferiore di animali. Scoprite insieme ai bambini ogni singolo animale. I bambini conoscono tutti gli animali? Valutate insieme il verso giusto per ciascun animale e riproducetelo insieme, in modo da essere preparati per il gioco. Giocate insieme ai bambini e scoprite voi stessi quanto può essere divertente inventare nomi buffi di animali.

Suggerimenti per gli educatori e genitori



Esercizi motori (età: 3 +)

Prendetevi il tempo necessario per discutere insieme ai bambini sul modo di muoversi degli animali. Come si muove un topolino rispetto a un elefante? Come salta una rana e come striscia un serpente all'interno della stanza? Provate insieme ai bambini i diversi movimenti o proponete questo esercizio nella lezione di educazione fisica.



Categorizzare gli animali (età: 3 +)

Guardate tutte le carte insieme ai bambini e categorizzate gli animali, ad esempio in animali domestici o della savana. Aprite una discussione su chi tra loro possiede un animale domestico. Che tipo di animale? Cosa mangia volentieri e quando dorme? Quali animali incrociano la vita quotidiana dei bambini?



Memoria (età: 3 +)

Ordinare le carte in modo che per ciascun animale sia presente una coppia di carte (13 coppie). Mescolare bene le carte e distribuirle sul tavolo con la parte raffigurante l'animale coperta. Colui che trova il maggior numero di coppie vince la partita.



Animali di fantasia (età: 4 +)

Lasciate che i bambini inventino nuove „specie di animali“. Potrebbero disegnarle o modellarle. L'animale potrebbe essere prima modellato con la plastilina e poi disegnato su un foglio. Infine, i bambini possono formulare pensieri su dove vive questo animale di fantasia, cosa mangia e quanto grande sarebbe se visse nel nostro mondo.



Habitat degli animali (età: 4 +)

Discutete insieme ai bambini sull'habitat degli animali che sono raffigurati nel gioco. Quali abitudini hanno questi animali? Vivono in acqua o sulla terra? Ci sono somiglianze e differenze nei loro stili di vita? Dove entrano in contatto tra loro le diverse tipologie di animali?



Rapporto con gli animali (età: 4 +)

Discutete con i bambini sul comportamento da adottare nei confronti degli animali. Si può accarezzare facilmente un cane che non si conosce? Le mucche sono davvero pericolose e cosa possiamo fare se troviamo un uccellino ferito?



22760 青蛙狗

鸟象，猫鼠或者青蛙狗？多么有趣的动物名字？创造出滑稽虚构的动物名字和有趣的声音，会让所有人开怀大笑
这个游戏帮助幼儿很快地识别和命名动物，然后模仿他们的声音。

游戏概述

游戏者轮流掷骰子，根据掷骰子的颜色组合命名有趣的虚构的动物名字。如果刚好掷到骰子颜色和颜色卡片上的2个动物一致，或者2个骰子上的颜色一样，那么需要想象动物会发出什么声音。

哪个游戏者最快的执行了正确的行动，就可以获得卡片。

游戏准备

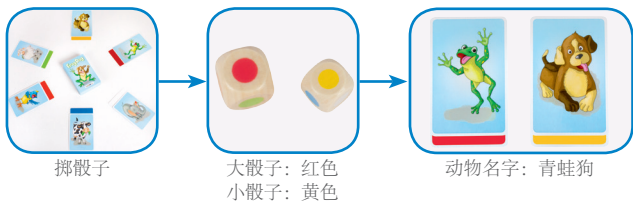
6张颜色卡片放在桌子上，围成一个圆圈，其中一张动物卡片放在颜色卡片上面，但是颜色卡片的颜色要求可见。2个颜色骰子准备好，其他的动物卡片落成一叠，正面朝下放在圆圈中间

- 颜色卡片按圆圈方式摆放
- 放一张动物卡片到颜色卡片上
- 放好骰子
- 剩余动物卡片放在圆圈中心



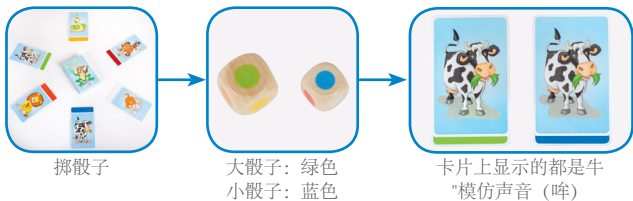
游戏过程

游戏者轮流掷骰子（顺时针方向），所有游戏者可以同一时间参与。根据骰子的颜色。他们创作出有趣的动物名字。大骰子显示的颜色为名字组成的第一部分，小骰子显示的颜色为名字组成的第二部分

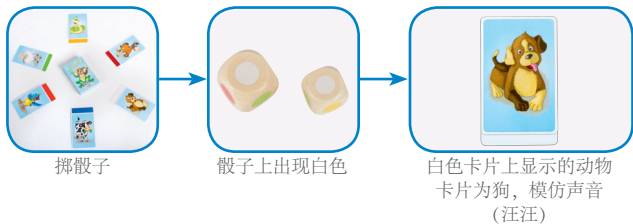


如果骰子上显示的颜色一样，或者同样的颜色卡片上的卡片显示的动物一样，那么需要模仿动物的声音

情况1：颜色卡片上的动物卡片显示同样的动物，颜色骰子不一样



情况2：骰子上的颜色一样



哪个参与者最快表演了正确的动作，那么他将获得这一轮的卡片-例如骰子颜色一样的获得一张卡片，如果骰子颜色不一样则获得2张卡片。然后从中间一叠卡片里拿对应数量的卡片放到对应位置，开始下一轮



游戏参与者

当中间的卡片已经用完，看看谁收集到的卡片最多，就可以获得胜利！

给低龄孩子的游戏版本

根据孩子们的年龄，可以使用少一点的动物。和孩子们一起看每一个动物。他们对这些动物都熟悉吗？一起想下每个动物发出的声音，并模仿这些声音，为接下来的游戏做好准备。当对这个游戏了解并做好准备后。和孩子们一起玩游戏，你会发现创造虚构出这些动物的名字是多么有趣的事。

对教育者以及家长的建议



运动练习（年龄：3+）

和孩子们一起，花一点时间考虑动物是怎么移动的。老鼠和大象的移动有什么不同？青蛙是如何单脚跳跃，蛇是如何爬行过房间的？和孩子们一起尝试这些移动方式，或者将这些放到体育课中。



动物分类（年龄3+）

和孩子们一起，将所有的动物卡片进行分类。例如按宠物或者带热草原动物分类。问下孩子们是否都有自己的宠物，如果有，是什么宠物？他们喜欢吃什么，他们什么时候睡觉？除了这些宠物，哪些动物是他们日常可以碰到的？



记忆力（年龄：3+）

卡片分开并选择一对每个种类的动物（13对）。将卡片混淆，正面朝下放在桌子上。看哪个小孩子找到最多对的卡片则获胜。



动物虚构（年龄4+）

让孩子们自行想象去发现“新物种”。绘画和建模型是最好的方法。例如，“新”动物可以先用橡皮泥做好造型，然后再纸张画出来。孩子们可以想象虚构出的动物居住在哪里，吃些什么，如果世界上真存在这种动物，他们会有多大？



动物栖息地（年龄：4+）

和孩子们一起，思考卡片上的动物的栖息地。这些动物的习性是什么？他们是住在水里还是陆地上？他们有什么共同点和不同点？不同的动物会在什么地方做接触？

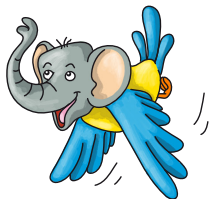


如何对待动物（年龄：4+）

和孩子们谈论我们应该如何对待动物。面对一只不熟悉的狗，你会上去抚摸他吗？奶牛危险吗？如果需要一只小鸟受伤了，你应该怎么做？

beleduc

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



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

© beleduc 2017



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.

Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.



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

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

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Risque d'ingestion de petits éléments.

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

Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.

Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni.

Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，
小孩可能吞咽。请您保留地址!