

ZIPPY ZEBRA

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

22880



beleduc

Das Spiel fördert:

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



Soziale Bildung: Kooperation um die Tiere zu versammeln
Social Education: Cooperation to gather the animals
Sociabilisation: Coopération pour rassembler les animaux
Desarrollo social: Cooperación para reunir a los animales
Sociale ontwikkeling: Samenwerking bij het verzamelen van de dieren
Educazione sociale: Cooperazione nel radunare gli animali
语言教育: 通过集中动物提高协作能力



Mathematische Bildung: Abzählen der Felder; Erkennen der Würfelzahl; Spielübersicht
Mathematical Education: Counting the spaces, recognizing the die number, game overview
Formation mathématique: Compter les zones, reconnaître les chiffres du dé, aperçu du jeu
Desarrollo matemático: Contar casillas; reconocimiento del número obtenido con el dado; visión de juego
Rekenkundige ontwikkeling: Tellen van de velden; herkennen van het aantal ogen op de dobbelsteen; speloverzicht
Educazione matematica: Conteggio delle caselle; riconoscimento dei numeri sul dado; abilità di lettura del gioco
数学教育: 根据游戏规则和骰子上的点数计算步数



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Setzen der Spielfiguren
Health Education: Fine motor skills for placing the game pieces
Formation somatique: Motricité fine pour placer les pions
Desarrollo somático: Motricidad fina al colocar las piezas del juego
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het plaatsen van de spelfiguren
Educazione somatica: Capacità motorie sottili nel posizionamento delle pedine
健康教育: 通过移动棋子提升精细动作技能的发展

Spielinformationen:

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



ZIPPY ZEBRA



Inhalt

- a) 6 Tiere
- b) 6 Puzzleteile (Spielfeld)
- c) 6 Karten
- d) 1 Würfel



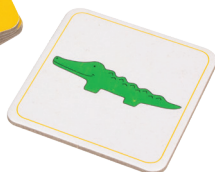
a)



b)



c)



d)



Contents

- a) 6 animals
- b) 6 puzzle pieces (game board)
- c) 6 cards
- d) 1 die



Contenu

- a) 6 animaux
- b) 6 pièces de puzzle (plateau de jeu)
- c) 6 cartes
- d) 1 dé



Contenido

- a) 6 animales
- b) 6 discos (área de juego)
- c) 6 cartas
- d) 1 dado



Inhoud

- a) 6 dieren
- b) 6 puzzeldelen (speelveld)
- c) 6 kaarten
- d) 1 dobbelsteen



Contenuto

- a) 6 animali
- b) 6 pezzi di puzzle (tabellone)
- c) 6 carte
- d) 1 dado



游戏配件

- a) 6 只动物棋子
- b) 6 块游戏拼板
- c) 6 张卡片
- d) 1 个骰子

Autor

Simon Dirscherl ist im Jahre 2008 geboren und somit einer der jüngsten Spieleautoren der Welt. Sehr früh tritt er damit erfolgreich in die Fußstapfen seines Papas, der als freiberuflicher Spieleautor und Spieleredakteur seine Brötchen verdient. Mit seinem Bruder Moritz und seinen Eltern lebt Simon in der Nähe von Regensburg und besucht dort das Goethe-Gymnasium. Wenn er nicht gerade Gesellschaftsspiele zockt oder selber Spiele erfindet, ist Simon ein begeisterter Tischtennisspieler. „Zippy Zebra“ ist das erste Spiel von Simon bei Beleduc.



Author

Simon Dirscherl was born in 2008 and is thus one of the youngest game designers in the world. He is therefore following in his father's footsteps at a very early stage, who makes a living as a freelance game designer and game editor. Together with his brother Moritz and his parents, Simon lives near Regensburg and attends the Goethe secondary school there. When he's not gambling with board games or inventing games himself, Simon is an avid table tennis player. "Zippy Zebra" is the first game from Simon at Beleduc.

Auteur

Simon Dirscherl est né en 2008 et est ainsi l'un des plus jeunes créateurs de jeu au monde. Il a marché très tôt dans les pas de son papa, qui exerce en tant que créateur et rédacteur de jeux. Simon vit dans la région de Regensburg, avec ses parents et son frère Moritz et fréquente l'école Goethe. Quand il n'est pas en train de jouer à des jeux de société ou d'inventer lui-même des jeux, Simon aime beaucoup jouer au tennis de table. « Zippy Zebra » est le premier jeu Beleduc créé par Simon.

Autor

Simon Dirscherl nació en el año 2008, lo que le convierte en uno de los autores de juegos más jóvenes del mundo, siguiendo los pasos de su padre, que se gana la vida como autor y redactor autónomo de juegos. Simon vive con su hermano Moritz y sus padres cerca de la ciudad alemana de Ratisbona, donde va al colegio Goethe. Cuando no está jugando a juegos de mesa o inventando él mismo juegos nuevos, Simon se dedica a jugar al tenis de mesa, un deporte que le apasiona. «Zippy Zebra» es el primer juego de Beleduc creado por Simon.

Auteur

Simon Dirscherl is geboren in 2008 en is een van de jongste spelauteurs ter wereld. Al heel vroeg treedt hij met succes in de voetsporen van zijn vader, een freelance speler en spelredacteur. Simon is scholier aan het Goethe-gymnasium en woont samen met zijn broer Moritz en zijn ouders in de buurt van Regensburg. Als hij zelf geen bordspellen speelt of zelf spellen bedenkt, is Simon een enthousiaste tafeltennisser. „Zippy Zebra“ is het eerste spel van Simon bij Beleduc.

Autore

Simon Dirscherl è nato nel 2008 ed è quindi uno dei più giovani autori di giochi al mondo. Ha iniziato presto a seguire le orme del padre, autore e editor di giochi freelance. Simon vive con suo fratello Moritz e i genitori vicino a Ratisbona e frequenta il liceo Goethe. Nel tempo libero, quando non è impegnato nei giochi da tavolo o nella ideazione di nuovi giochi, è un appassionato di ping pong. „Zippy Zebra“ è il primo gioco di Simon per Beleduc.

游戏作者

Simon Dirscherl 出生于2008年，是世界上最年轻的游戏设计师之一。他很小的时候就跟着父亲以自由游戏设计师和游戏编辑为生。西蒙和哥哥莫里茨以及父母住在雷根斯堡附近，在歌德中学上学期间，在他还没有开始玩棋盘游戏或自己发明游戏时，他是一个狂热的乒乓球运动员，“蒂莉和朋友们”是Simon为贝乐多发明的第一个游戏。

22880 Zippy Zebra

Zippy ruft eine Tierversammlung aus! Alle beeilen sich, um das Treffen nicht zu verpassen. Zieht die Tiere geschickt voran, um die Zusammenkunft zu ermöglichen. Aber Achtung: dieses kooperative Würfelspiel gewinnt oder verliert ihr immer gemeinsam!

Spielvorbereitung

Puzzelt die 6 Teile des Spielfeldes nach Belieben zusammen. Mischt die Karten und legt sie verdeckt gestapelt in die Mitte des so entstandenen Kreises. Auf jeden Abschnitt (zwischen 2 Bäumen) stellt ihr nun ein Tier. Haltet den Würfel bereit.



- 6 Spielfeld-Teile zusammenpuzzeln
- Karten mischen und verdeckt in die Mitte legen
- Je 1 Tier pro Puzzleteil platzieren
- Würfel bereitlegen

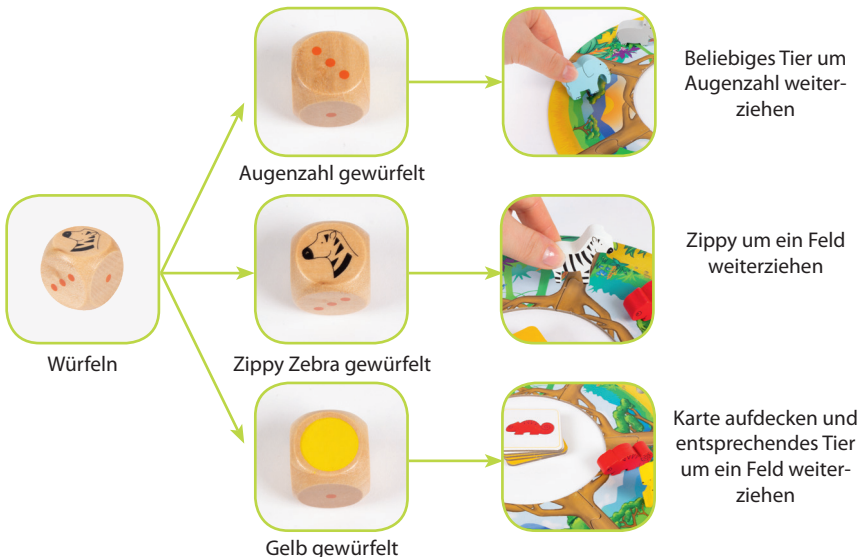
Spielverlauf

Das gemeinsame Ziel ist es, alle 6 Tiere möglichst schnell auf einem Feld (zwischen 2 Bäumen) zu versammeln – spätestens jedoch, bevor die sechste Karte vom Stapel aufgedeckt wurde. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Das jüngste Kind beginnt und würfelt. Es ergeben sich folgende Möglichkeiten:

- 1) Augenzahl gewürfelt: Ein beliebiges Tier wird ausgewählt und darf um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn weiterziehen
- 2) Zippy Zebra gewürfelt: Zippy wird um ein Feld im Uhrzeigersinn weitergezogen
- 3) Gelb gewürfelt: die oberste Karte vom verdeckten Stapel wird aufgedeckt.

Das darauf abgebildete Tier wird nun im Uhrzeigersinn um ein Feld weitergezogen.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.





Spielende

Das Spiel endet wenn

- alle Tiere auf einem Feld versammelt sind – juhu, alle haben gemeinsam gewonnen!
- die sechste und somit letzte Karte vom Stapel aufgedeckt wird und danach noch nicht alle Tiere auf einem Feld versammelt sind. Schade leider verloren, aber Zippy möchte direkt noch eine Runde spielen!!

Mit und gegen den Uhrzeigersinn (Alter: 3+)

Die Regeln bleiben wie oben beschrieben – es darf jedoch ausgesucht werden, in welche Richtung das Tier laufen möchte – mit oder gegen den Uhrzeigersinn. Nur während eines Zuges darf die Richtung nicht geändert werden.

Treffen an der Wasserstelle (Alter: 4+)

Die Tiere sind durstig und haben sich an der Wasserstelle verabredet! Versucht nun, alle Tiere auf dem Feld mit dem Wasserloch zu versammeln. Die Regeln bleiben wie oben beschrieben.

Tipps für Erzieher/-innen



Wir laufen wie die Tiere (Alter: 3+)

Um verschiedene Gangarten von Tieren zu imitieren wird etwas Platz benötigt. Je nach Ansage imitieren die Kinder dann die Gangart des angerufenen Tieres. Z.B.: Stampfen wie ein Elefant, stolzieren wie eine Giraffe, galoppieren wie ein Zebra/Pferd, hüpfen wie ein Frosch, trappeln wie eine Maus, schlängeln wie eine Schlange,...



Tierkunde (Alter: 5+)

Welche Tiere sind im Spiel eigentlich zu sehen? Versuchen Sie gemeinsam mit den Kindern mehr über Elefant, Nilpferd, Leopard, Chamäleon, Krokodil und Zebra herauszufinden. Wie sehen diese Tiere aus? Wo leben sie? Was fressen sie?



Geschichten erfinden (Alter: 4+)

Nehmen Sie das Spiel zum Anlass, um sich gemeinsam mit den Kindern spannende Geschichten über die verschiedenen Tiere auszudenken. Was macht Zippy am liebsten? Was frisst Elmo der Elefant? Und wie verbringt Lea die Leopardin ihren Tag?

Tipps für Eltern

Gehen Sie mit Ihrem Kind in den Zoo und bewundern Sie die vielen unterschiedlichen Tiere! Welche Tiere begeistern Ihr Kind am meisten? Reden Sie nach dem Zoobesuch über die Eindrücke Ihres Kindes und versuchen Sie mehr über verschiedene Tiere herauszufinden.

22880 Zippy Zebra

Zippy calls for the animals to gather! Everyone hurries so they don't miss the meeting. Advance the animals skilfully to help with the gathering. But be careful: in this cooperative dice game, everyone always wins or loses together!

Game preparation

Put together the 6 parts of the game board as you wish. Mix the cards and place them stacked face down in the middle of the circle that has been created. Now place an animal on each section (between 2 trees). Get the die ready.



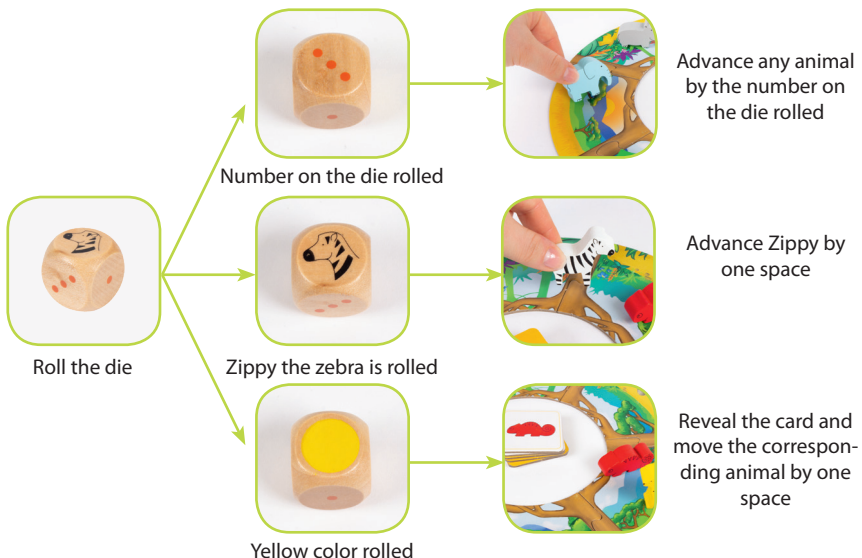
- Puzzle together the 6 game board pieces
- Mix the cards and place them face down in the middle
- Place 1 animal per puzzle piece
- Set out the die

How to play

The common goal is to gather all 6 animals on one space (between 2 trees) as quickly as possible – but at the latest before the sixth card has been revealed from the stack. Play in a clockwise direction. The youngest child starts by rolling the die. The following possibilities exist:

- 1) Number on the die rolled: Any animal is selected and may move clockwise by the number on the die rolled
- 2) Zippy the zebra is rolled: Zippy is moved clockwise by one space
- 3) Yellow color rolled: the top card is revealed from the face-down stack. The animal shown on it is now advanced by one space in the clockwise direction.

Then it is the turn of the next child to roll the die.





End of the game

The game ends if

- all animals are gathered on one space - Hooray! Everyone wins together!
- the sixth and therefore last card is revealed from the stack and all animals are not yet gathered on one space. Darn. Unfortunately you lost, but Zippy would like to play another round!!

Clockwise and counter-clockwise (age: 3+)

The rules are as described above. However, you can choose the direction in which you would like to move the animals - clockwise or counter-clockwise. The direction may not be changed during a turn, however.

Meeting at the watering hole (age: 4+)

The animals are thirsty and have arranged to meet at the watering hole! Try to gather all the animals on the space with the watering hole. The rules are the same as described above.

Tips for Educators



We're walking like animals (age: 3+)

Some space is needed to imitate the different gaits of animals. Depending on what is called out, the children imitate the gait of the animal that is shouted out. E.g.: Stomp like an elephant, strut like a giraffe, gallop like a zebra/horse, hop like a frog, scurry like a mouse, slither like a snake...



Zoology (age: 5+)

Which animals can actually be seen in the game? Together with the children, try to find out more about the elephant, hippopotamus, leopard, chameleon, crocodile and zebra. What do these animals look like? Where do they live? What do they eat?



Making up stories (age: 4+)

Take the game as an opportunity to come up with exciting stories about the different animals together with the children. What makes Zippy the zebra the favourite? What does Elmo the elephant eat? And how does Lea the leopard spend her day?

Tips for parents

Go to the zoo with your child and admire the many different animals! Which animals excite your child the most? After going to the zoo, talk with your child about their impressions and try to find out more about different animals.

22880 Zippy Zebra

Zippy appelle à un rassemblement des animaux ! Tous se hâtent pour ne pas rater le rendez-vous. Attirez les animaux avec habileté pour que la réunion puisse avoir lieu. Mais attention : ce dé coopératif vous fait toujours gagner ou perdre ensemble !

Préparation au jeu

Assemblez les 6 pièces du plateau de jeu comme vous le souhaitez. Mélangez les cartes et disposez-les en pile au milieu du cercle ainsi formé, face cachée. Posez un animal sur chaque parcelle (entre deux arbres). Préparez le dé.



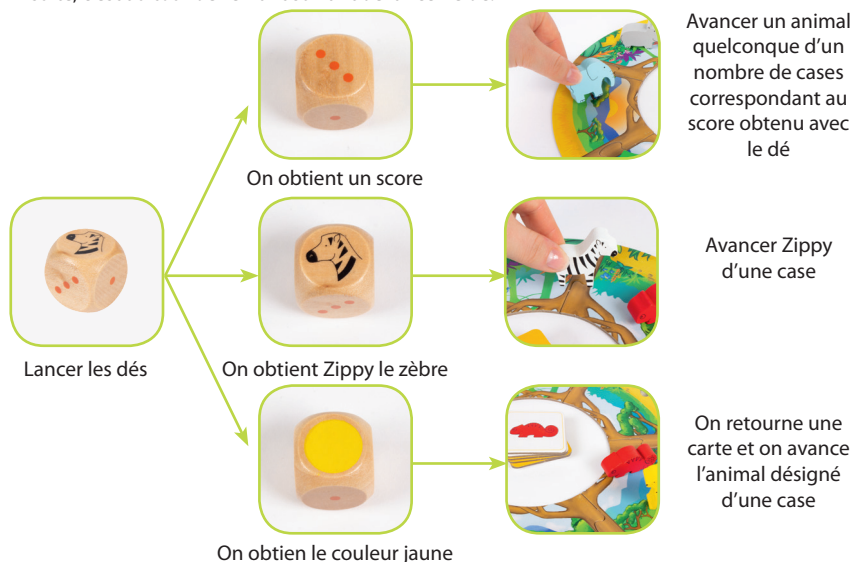
- Assembler 6 pièces du plateau de jeu
- Mélanger les cartes et les disposer face caché au milieu du jeu
- Placer un animal sur chaque pièce de puzzle
- Préparer les dés

Déroulement du jeu

L'objectif commun est de rassembler 6 animaux le plus vite possible sur une case (entre 2 arbres), au plus tard cependant, avant que l'on retourne la 6ème carte de la pile. On joue dans l'ordre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Les possibilités suivantes se présentent :

- 1) On obtient un score : On choisit un animal quelconque et on l'avance du nombre de case correspondant au score obtenu avec le dé dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 2) On obtient Zippy le zèbre : On avance Zippy d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 3) On obtien le couleur jaune : on prend la carte du dessus de la pile et on la retourne. On avance l'animal représenté sur la carte d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, c'est au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.





Fin du jeu

Le jeu s'arrête quand

- tous les animaux sont rassemblés sur une case : youpi, tout le monde a gagné!
- la sixième et dernière carte de la pile est retournée et tous les animaux ne sont pas encore rassemblés sur une case. Dommage, vous avez perdu, mais Zippy voudrait bien refaire tout de suite une nouvelle partie !!!

Dans le sens horaire et anti-horaire (âge : 3+)

Les règles restent comme décrites ci-dessus (cependant, on peut sélectionner le sens dans lequel l'animal avance) dans le sens horaire ou anti-horaire. Cependant, on ne peut changer le sens pendant la partie.

Rendez-vous au point d'eau (âge : 4+)

Les animaux ont soif et se sont donné rendez-vous au point d'eau ! Essayez maintenant, de rassembler tous les animaux sur la case du point d'eau. Les règles restent les mêmes que décrit plus haut.

Conseils pour les éducateurs



On marche comme des animaux (âge : 3+)

Pour imiter les différentes allures des animaux, il faut un peu de place. Les enfants imitent la démarche de l'animal annoncé. Par ex : Marteler le sol comme un éléphant, se pavaner comme une girafe, galoper comme un cheval: un zèbre, bondir comme une grenouille, trotter comme une souris, ramper comme un serpent...



Zoologie (âge : 5+)

Quels animaux sont présents dans le jeu ? Essayez d'en apprendre plus sur les éléphants, les hippopotames, les léopards, les caméléons, les crocodiles et les zèbres. À quoi ressemblent ces animaux ? Où vivent-ils ? Que mangent-ils ?



Inventer des histoires (âge : 4+)

Servez-vous du jeu comme prétexte pour inventer des histoires captivantes sur les différents animaux. Quelle est l'activité préférée de Zippy le zèbre ? Que mange Elmo l'éléphant ? Comment Léa la femelle léopard occupe-t-elle ses journées ?

Conseils pour les parents

Visitez un zoo avec les enfants et émerveillez-vous devant la multitude d'animaux différents ! Quel est l'animal préféré de votre enfant ? Après la visite, parlez du ressenti de votre enfant et essayez d'en savoir plus sur les différents animaux.

22880 Zippy Zebra

¡Zippy convoca una reunión de animales! Todos se dan prisa para no perderse el encuentro. Haced avanzar a los animales con precisión para que puedan reunirse; pero, ¡jojo!: ¡este juego de dados colaborativo lo ganaréis o perderéis juntos!

Preparación del juego

Colocad en círculo los seis discos que conforman el área de juego distribuyéndolos como queráis. Barajad las cartas y ponedlas apiladas boca abajo en el centro del círculo. Colocad un animal en cada disco (entre dos árboles). Colocad el dado sobre la mesa.



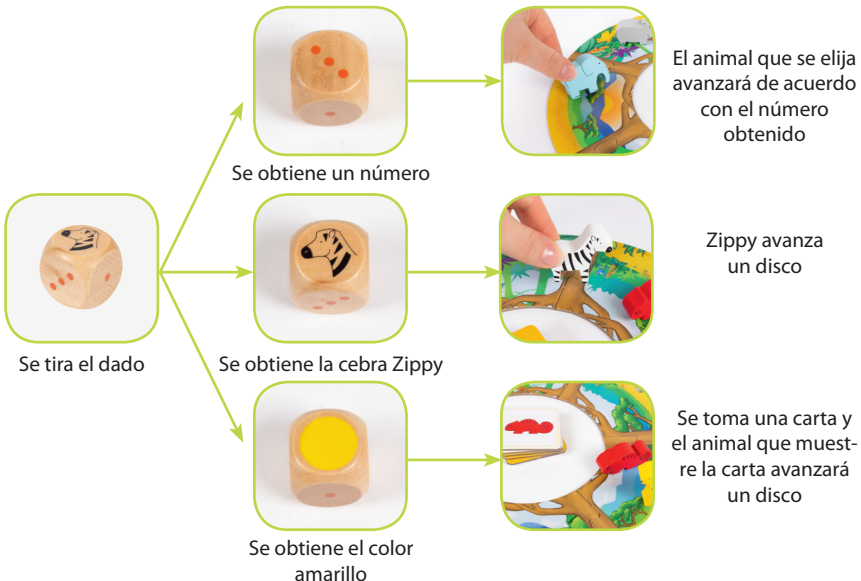
- Colocad en círculo los seis discos
- Barajad las cartas y ponedlas boca abajo en el centro
- Colocad un animal por disco
- Colocad el dado sobre la mesa

Funcionamiento del juego

El objetivo común consiste en reunir los seis animales sobre un disco (entre dos árboles) lo más rápido posible (como muy tarde antes de tomar la sexta carta del montón). Se juega siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven, que tirará el dado. Pueden darse las siguientes situaciones:

- 1) Se obtiene un número al lanzar el dado: se elige el animal que se desee y este puede avanzar de acuerdo con el número obtenido siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
- 2) Se obtiene la cebra Zippy al lanzar el dado: Zippy avanza un disco siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
- 3) Se obtiene el color amarillo al lanzar el dado: se toma la carta situada arriba del todo del montón de cartas. El animal que muestre la carta deberá avanzar un disco en el sentido de las agujas del reloj.

A continuación, le toca tirar el dado al siguiente jugador.





Final del juego

La partida terminará en los siguientes casos:

- se han reunido todos los animales en un mismo disco: ¡hurra!; ¡todos habéis ganado!
- se ha tomado la sexta —y última— carta del montón y, a continuación, todos los animales no están reunidos en el mismo disco: ¡vaya!; habéis perdido, ¡pero Zippy ya quiere jugar otra ronda!

En sentido horario y antihorario (edad: 3+)

Las reglas son las mismas que se han descrito anteriormente; sin embargo, debe elegirse en qué dirección debe avanzar el animal: en sentido horario o antihorario. El único requisito es que no podrá cambiarse la dirección mientras se juega un turno.

Encuentro junto al abrevadero (edad: 4+)

¡Los animales tienen sed y han quedado en verse junto al abrevadero! Intentad reunir a todos los animales en el disco que muestra un abrevadero. Las reglas son las mismas que las que se han descrito anteriormente.

Consejos para educadores



Caminamos como los animales (edad: 3+)

Se necesita algo de espacio para imitar los diferentes andares de los animales. Dependiendo del animal que se elija, los niños imitan el andar de dicho animal. Por ejemplo: pisar pesadamente como un elefante, andar majestuosamente como una jirafa, galopar como una cebra o un caballo, brincar como una rana, andar a pasos cortos como un ratón, serpentear como una serpiente, etc.



Zoología (edad: 5+)

¿Qué animales pueden verse en el juego? Con los niños, intente averiguar más sobre los elefantes, hipopótamos, leopardos, camaleones, cocodrilos y cebras. ¿Qué aspecto tienen estos animales? ¿Dónde viven? ¿Qué comen?



Inventar historias (edad: 4+)

Aproveche el juego para imaginar con los niños historias emocionantes sobre distintos animales. ¿Qué es lo que más le gusta hacer a la cebra Zippy? ¿Qué come el elefante Elmo? ¿Cómo pasa el día la leopardo Lea?

Consejos para los padres

¡Vaya al zoo con su hijo y admire la gran variedad de animales que existe! ¿Qué animales son los que más entusiasman a su hijo? Después de ir al zoo, hable con su hijo sobre qué le ha parecido la visita e intente averiguar más sobre distintos animales.

22880 Zippy Zebra

Zippy organiseert een diervverzameling! Iedereen heeft haast om dit evenement niet te missen. Verplaatst de dieren slim naar voren om het verzamelen mogelijk te maken. Maar pas op: je wint of verliest dit dobbelspel altijd samen!

Spelvoorbereiding

Puzzel de 6 delen van het speelveld samen zoals je wilt. Schud de kaarten en leg ze met de beeldzijde naar beneden in het midden van de cirkel. Plaats nu een dier op elke sectie (tussen 2 bomen). Leg de dobbelsteen klaar.



- 6 speelveldonderdelen samenstellen
- Schud de kaarten en leg ze met de beeldzijde naar beneden in het midden
- Plaats 1 dier per puzzelstuk
- De dobbelsteen klaarleggen

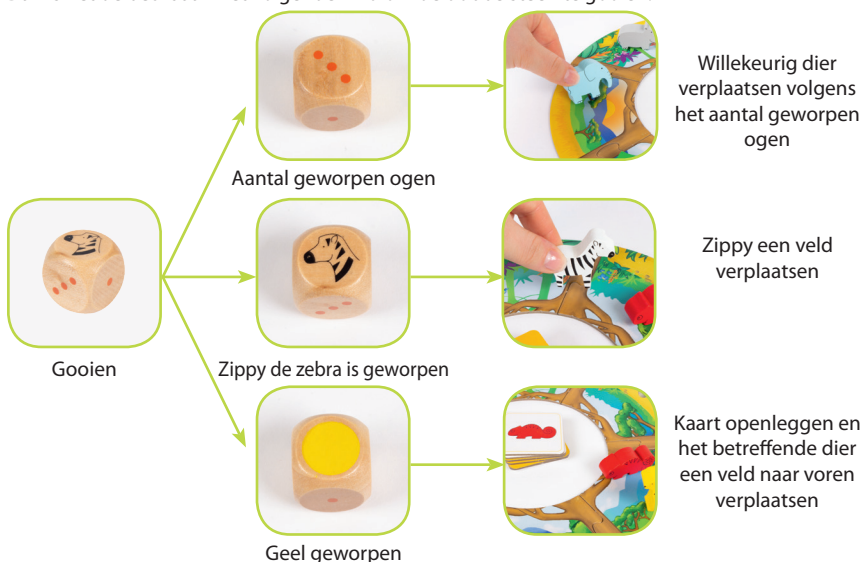
Spelwijze

Het gemeenschappelijke doel is om alle 6 dieren zo snel mogelijk te verzamelen op een veld (tussen 2 bomen) - echter uiterlijk voordat de zesde kaart van de stapel is getrokken. Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Het jongste kind begint en gooit de dobbelsteen. De volgende mogelijkheden ontstaan:

- 1) Aantal geworpen ogen: Een willekeurig dier wordt uitgekozen en wordt met de klok mee verplaatst met het aantal geworpen ogen van de dobbelsteen
- 2) Zippy de zebra is geworpen: Zippy wordt een veld met de klok mee verplaatst
- 3) Geel geworpen: de bovenste kaart van de stapel wordt open gelegd.

Het getoonde dier wordt nu met de wijzers van de klok mee één veld verplaatst.

Dan is het de beurt aan het volgende kind om de dobbelsteen te gooien.





Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer

- alle dieren zijn verzameld op één veld - Ze hebben allemaal gewonnen!
- de zesde en dus laatste kaart van het kaartspel wordt opgelegd als nog niet alle dieren op één veld verzameld zijn. Jammer, helaas verloren! Maar Zippy wil gelijk nog een spel spelen!!

Met de klok mee en tegen de klok in (leeftijd: 3+)

De regels blijven zoals hierboven beschreven, maar je kunt kiezen in welke richting het dier gaat lopen - met de klok mee of tegen de klok in. Alleen tijdens een speelbeurt mag de richting niet worden gewijzigd.

Bijeenkomst bij de waterpoel (leeftijd: 4+)

De dieren hebben dorst en hebben een afspraak bij de waterpoel! Probeer nu om alle dieren op het veld bij het water te verzamelen. De regels blijven zoals hierboven beschreven.

Tips voor leerkrachten



We lopen als dieren (leeftijd: 3+)

Er is enige ruimte nodig om verschillende dieren na te bootsen. Afhankelijk van de opdracht imiteren de kinderen de loop van het dier. Bijvoorbeeld: Stamp als een olifant, lopen als een giraf, galopperen als een zebra/paard, springen als een kikker, trippelen als een muis, glijden als een slang,...



Dierkunde (leeftijd: 5+)

Welke dieren zijn er eigenlijk te zien in het spel? Probeer samen met de kinderen meer te weten te komen over de olifant, het nijlpaard, het luipaard, de kameleon, de krokodil en de zebra. Hoe zien deze dieren eruit? Waar wonen ze? Wat eten ze?



Verhalen maken (leeftijd: 4+)

Gebruik het spel als een kans om samen met de kinderen spannende verhalen over de verschillende dieren te bedenken. Wat doet Zippy de Zebra het liefst? Wat eet Elmo de olifant? En hoe brengt Lea het luipaard gedurende de dag?

Tips voor ouders

Ga met het kind naar de dierentuin en bewonder de vele verschillende dieren! Welke dieren inspireren het kind het meest? Praat na het bezoek aan de dierentuin over de indrukken van het kind en probeer meer te weten te komen over de verschillende dieren.

22880 Zippy Zebra

Zippy indice un raduno degli animali! Tutti si affrettano per partecipare. Spostate abilmente gli animali per aiutarli a radunarsi. Ma attenzione: poiché è un gioco di cooperazione, si vince e si perde sempre insieme!

Preparazione del gioco

Disporre in cerchio i 6 pezzi che compongono il tabellone. Mescolare le carte e posizionarle coperte al centro del cerchio formato. Piazzare un animale su ogni sezione (tra 2 alberi). Preparare il dado.



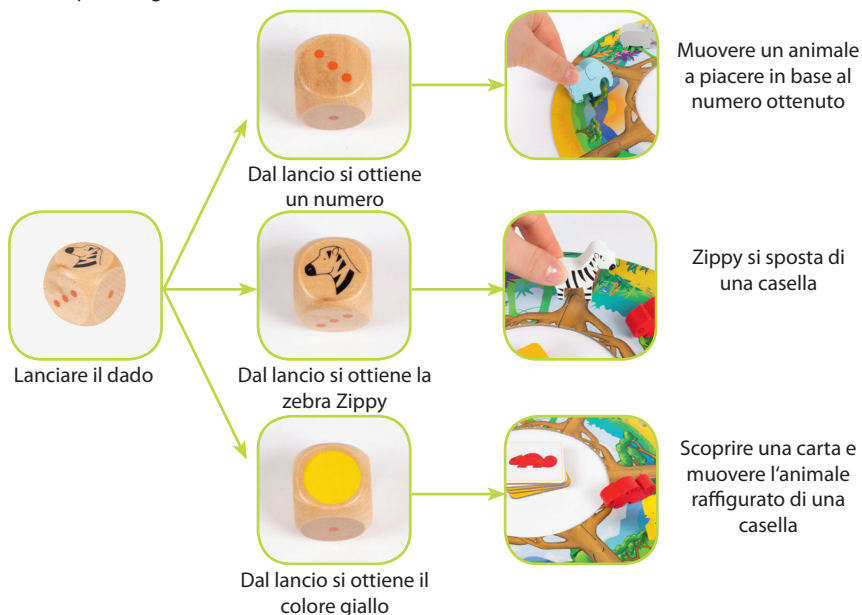
- Disporre 6 pezzi del tabellone in cerchio
- Mescolare le carte e poggiarle coperte al centro
- Piazzare 1 animale su ciascuna casella del tabellone
- Preparare il dado

Svolgimento del gioco

L'obiettivo comune è quello di radunare tutti i 6 animali in un'unica casella (tra 2 alberi) il più velocemente possibile, e comunque prima che la sesta carta del mazzo venga scoperta. Il gioco si svolge in senso orario. Inizia il giocatore più giovane che lancia il dado. Si presentano le seguenti possibilità:

- 1) Dal lancio si ottiene un numero: È possibile muovere in senso orario un animale a piacere in base al numero ottenuto dal lancio del dado
- 2) Dal lancio si ottiene la zebra Zippy: Zippy si sposta di una casella in senso orario
- 3) Dal lancio si ottiene il colore giallo: bisogna scoprire la prima carta dal mazzo coperto. L'animale raffigurato su di essa dovrà essere spostato in senso orario di una casella.

Il turno passa al giocatore successivo, che dovrà lanciare il dado.





Fine del gioco

Il gioco termina quando

- tutti gli animali vengono radunati in una casella. Evviva! Si vince tutti insieme!
- si scopre la sesta e ultima carta e gli animali non sono ancora stati radunati tutti all'interno di una sola casella. Purtroppo avete perso, ma Zippy ha voglia di riprovarci nella prossima partita!!

In senso orario e antiorario (età: 3+)

Le regole sono le stesse descritte sopra, tuttavia si può scegliere in quale direzione far andare l'animale: in senso orario o antiorario. Nel corso del turno però la direzione non può essere cambiata.

Ritrovo alla pozza d'acqua (età: 4+)

Gli animali hanno sete e si sono organizzati per incontrarsi alla pozza d'acqua! Cercate di radunare tutti gli animali nella casella con la pozza d'acqua. Le regole sono le stesse sopra descritte.

Consigli per educatori/educatrici



Camminiamo come gli animali (età: 3+)

C'è bisogno di spazio per imitare le diverse andature degli animali. I bambini dovranno imitare l'andatura dell'animale proclamato. Ad es.: Battere i piedi come un elefante, camminare impettiti come una giraffa, galoppare come una zebra / cavallo, saltare come una rana, correre come un topo, ondeggiare come un serpente, ...



Conoscere gli animali (età: 5+):

Quali animali si possono vedere nel gioco? Cercate di scoprire insieme ai bambini maggiori informazioni sull'elefante, l'ippopotamo, il leopardo, il camaleonte, il coccodrillo e la zebra. Che aspetto hanno questi animali? Qual è il loro ambiente naturale? Cosa mangiano?



Inventare storie (età: 4+)

Prendete spunto dal gioco per inventare insieme ai bambini delle storie di vertenti sui diversi animali. Cosa piace fare a Zippy la Zebra? Cosa mangia Elmo l'elefante? E come passa il tempo Lea la leopardessa?

Consigli per i genitori

Visitate tutti insieme lo zoo e ammirate le varie specie di animali! Quali sono gli animali che hanno colpito maggiormente i vostri bambini? Dopo la visita allo zoo confrontate le impressioni raccolte dai bambini e cercate di scoprire qualcosa in più sugli animali che avete visto.



22880 Zippy Zebra

蒂莉召唤动物们集合啦！大家都匆匆忙忙赶过来，担心错过了聚会。运用一定的技巧，让动物们快速地集合起来吧。但是要小心哦，在这款掷骰子的合作游戏中，大家的输赢是联系在一起的。

游戏准备

将6块游戏板摆成一个圆圈，并将卡片打乱正面朝下放在已创建的圆圈中间。现在在每个游戏板上（两棵树之间）放上一只动物。准备好骰子。

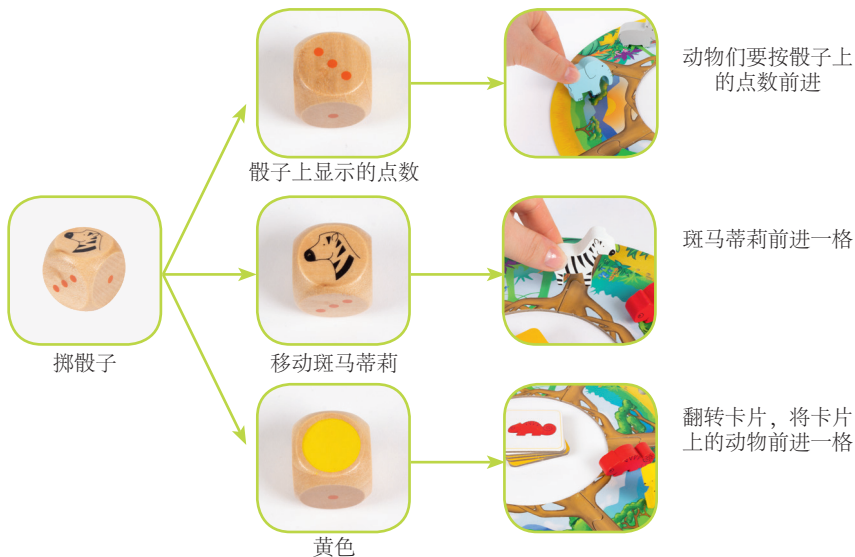


- 将6个游戏板摆成一个圆圈
- 打乱卡片，正面朝下放在中间
- 在游戏板上放置一只动物
- 准备好骰子

游戏开始

游戏的目标是尽可能快的将6只动物集中到一张游戏板上（两棵树之间）-----但要在第6张卡片从卡片堆中取出之前。

- 1) 掷骰子：按骰子上的点数，任选一个动物，按顺时针方向移动。
- 2) 移动斑马蒂莉：蒂莉按顺时针向前移动一步。
- 3) 黄色：翻转最上面的卡片，根据卡片上显示的动物，按顺时针方向将它前进一步然后轮到下一个孩子掷骰子。





游戏结束

游戏结束，如果

- 动物们都集合到一张游戏板上，那么我们就可以欢呼了，我们都赢得了比赛！
- 当第六张牌（最后一次翻牌机会）使用完之后，所有的动物还没有集中到一张游戏板上，那很不幸，我们都输了。但是没关系，蒂莉还想再玩一局。

顺时针方向和逆时针方向（年龄：3+）

游戏规则同上，可以自由选择动物移动的方向，顺时针或逆时针。但是在同一个回合中方向是不能改变的。

在水坑边聚会（年龄：4+）

动物们渴了，把聚会安排在水坑边！试着让所有动物都到水坑边集合。游戏规则与上面一样。

给老师的小贴士



我们来模仿动物走路（年龄：3+）

提供一个安全、宽阔的空间供孩子们模仿不同动物们的步态。孩子们根据老师对动物特征的描述来模仿动物的步态。例如：像大象一样跺脚，像长颈鹿一样昂首阔步，像斑马一样飞驰，像青蛙一样跳跃，像老鼠一样乱蹿，像蛇一样潜行……



动物学（年龄：5+）

游戏中的哪些动物在现实中可以看到？和孩子们一起，试着了解更多关于大象、河马、豹子、变色龙、鳄鱼和斑马的资料。这些动物长什么样？它们住在哪里？它们吃什么？



编故事（年龄：4+）

以这个游戏为契机，和孩子们一起创编关于不同动物的有趣故事。为什么斑马蒂莉最受欢迎？大象艾尔莫吃什么？美洲豹莉是怎样度过她的一天的？

给家长的小建议

带孩子去动物园观赏各种各样的动物！哪些动物最能让你的孩子兴奋？去过动物园之后，和你的孩子谈谈他们对动物的印象，试着了解更多不同种类的动物。

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 2019



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。

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。

