

# AMY'S FARM

istruzioni di gioco

**XL SOUND  
GAME** 



# Il gioco promuove:



Sviluppo somatico: ascolto attento (percezione acustica e memoria uditiva), motricità fine durante il movimento della figurina.



Educazione linguistica: comunicazione, riconoscimento e denominazione degli animali e dei loro versi.



Educazione sociale: rispetto delle regole vigenti nel gruppo, comportamento sociale durante il gioco.



**beleduc**

# AMY'S FARM

Ascoltate attentamente e trovate gli animali



10 balle di foraggio



Bandiera con motivi animali



fienile



Personaggio Amy

cubo



tappetino da gioco

8 cespugli, 2 volte lo stesso rumore



Tavola da gioco in legno con funzione sonora

**Sono necessarie 2 batterie AAA, non incluse nella confezione!**

## Informazioni sul gioco



# 25587 AMY'S FARM

Oggi alla fattoria di Amy è successa una cosa divertente! Gli animali hanno fatto uno scherzo e si nascondono tra i cespugli della fattoria. Quando Amy vuole dare da mangiare ai suoi animali, si rende conto che ha bisogno di aiuto per ritrovarli tutti. Per scoprire gradualmente tutti gli animali è importante ascoltare attentamente. I rumori rivelano quale animale si nasconde in quale cespuglio: la mucca muggisce, la pecora bela, il maiale grugnisce e il cavallo nitrisce. Il gioco invita i bambini ad ascoltare con molta attenzione. Stimola l'ascolto attento, la percezione dei rumori ed è molto divertente.

## Preparazione del gioco

Prima della prima partita, inserite le batterie nel tabellone (sportello sul fondo). Mescolate i piccoli cespugli e posizionateli negli spazi esagonali sul tabellone. Solo dopo accendete l'interruttore sul retro su "ON". Il fienile si trova a sinistra del tabellone e il dado è a portata di mano accanto ad esso. La bandiera va inserita nella fessura al centro. Accanto al tabellone va posizionata la recinzione, dove verrà impilato il mangime per animali. La contadina Amy si trova vicino al fienile e aspetta lì l'inizio del gioco. Gli animali della fattoria di Amy si sono nascosti e sono raffigurati sul fienile e sulla bandiera come promemoria. Prima di iniziare il gioco, parlate degli animali. Che versi fanno? Imitare i versi degli animali è particolarmente divertente!

## AVVIO RAPIDO:

- 1) Inserire le batterie (2x AAA)
- 2) Mescolare e distribuire i cespugli
- 3) Azionare l'interruttore (ON) e iniziare

Il consiglio di Amy:

“Spegnete il tabellone dopo ogni partita e rimescolate i cespugli. In questo modo gli animali saranno nascosti ogni volta in un posto diverso.”



Ogni animale si nasconde due volte tra i cespugli.



## Svolgimento del gioco

Il giocatore più anziano può iniziare e tira il dado. Il giocatore muove Amy del numero di passi indicato dal dado e si ferma su una casella accanto a un cespuglio. Ora il giocatore deve indovinare quale animale si nasconde lì. Può imitare il verso dell'animale (mucca, pecora, maiale, cavallo) o nominarlo. È meglio decidere prima di iniziare a giocare come si vuole giocare. Ora può sollevare il cespuglio e ascoltare attentamente.

Se ha indovinato l'animale, rimette il cespuglio al suo posto e può tirare di nuovo il dado. Amy continua a camminare, indovina il prossimo animale nascosto, solleva il cespuglio e ascolta attentamente. Se Amy riesce a indovinare tutti gli animali fino alla fine del tabellone, il giocatore riceve una palla di fieno come ricompensa e la mette davanti a sé. Alla fine possono rimanere dei punti dado. Amy viene riportata alla partenza presso il fienile e tocca al giocatore successivo. Se il giocatore ha indovinato male, rimette il cespuglio al suo posto e il suo turno è terminato. Amy viene riportata alla partenza presso il fienile. Lì il giocatore successivo inizia il suo turno.

### Suggerimento

Ricordatevi quale animale avete sentito vicino a quale cespuglio! Quando tornerete più tardi allo stesso cespuglio, saprete già chi si nasconde lì.



## ESEMPIO

**1 Lancia il dado e muovi la contadina Amy nella direzione indicata dalla freccia**

**2 Indovina chi si nasconde nel cespuglio**



**3 Solleva il cespuglio e ascolta attentamente**

**4 Risposta corretta: continua a lanciare il dado e a indovinare finché non sbagli o raggiungi l'obiettivo e ottieni una palla.**

**Risposta errata: Amy viene riportata alla partenza. Il giocatore successivo può iniziare il suo turno.**

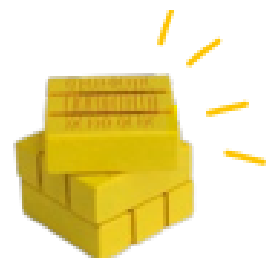
### Suggerimento

Ricordatevi quale animale avete sentito vicino a quale cespuglio! Quando tornerete più tardi allo stesso cespuglio, saprete già chi si nasconde lì.

**Informazioni:** ogni giocatore ha bisogno di almeno tre lanci di dado (4-4-1) per raggiungere il mangime per animali. A seconda della fortuna con i dadi, però, è possibile avanzare anche con passi più piccoli e quindi più lentamente.

### Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore ha raccolto tre balle di fieno. Ora tutti gli animali sono tornati e Amy può iniziare a dar loro da mangiare. Suggerimento: per i bambini più piccoli è possibile ridurre il numero di balle di fieno.



# CONSIGLI PER GLI EDUCATORI



Educazione artistica: creare animali della fattoria Create insieme ai bambini divertenti animali della fattoria! Con rotoli di carta igienica o carta da cucina vuoti e pennarelli acrilici o altri colori potrete realizzare figure di animali come pecore, maiali, galli e molti altri.



Formazione somatica: stimolare la reattività e le capacità motorie giocando a bingo Giochiamo a bingo! Il bingo della fattoria di Amy mostra immagini di animali e piante della sua fattoria. Giocando si stimolano la reattività e le capacità motorie dei bambini. Sul nostro sito web trovate un modello gratuito per il bingo: basta scansionare il codice QR.

## Contenuto:

- Istruzioni
- Cartoline illustrate e cartoline floreali da ritagliare
- 8 cartelle del bingo



beleduc



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 2026



### Informazioni importanti

- Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo.
- I terminali di collegamento non devono essere cortocircuitati.
- Non mescolare batterie di tipo diverso o batterie nuove e usate.
- Le batterie devono essere inserite con la polarità corretta.
- Non utilizzare batterie ricaricabili.



Salvate questo indirizzo nel caso aveste domande.

IT: Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Pericolo di soffocamento.

