

MATCHING TAILS

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



beleduc

Das Spiel fördert:

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



Naturwissenschaftliche Bildung: Die verschiedenen Tierkörper mit den passenden Hinterteilen kombinieren

Science Education: Combine the different animal bodies with the matching rear parts

Formation scientifique et technique: Association des différents corps d'animaux avec les queues correspondantes

Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Combinar los diferentes cuerpos de animales con sus correspondientes colas

Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Combineer de verschillende dierenlijven met de juiste achterwerken

Educazione tecnica e naturalistic: Combinare le diverse parti del corpo degli animali con la parte inferiore mancante

自然科学和技能教育： 匹配多种不同动物的身体和尾巴



Mathematische Bildung: Zählen im Zahlenraum bis 10

Mathematical Education: Counting in the range of numbers up to 10

Formation mathématique: Numération jusqu'à 10

Desarrollo matemático: Contar hasta 10

Rekenkundige ontwikkeling: Tot 10 tellen

Educazione matematica: Comprensione numerica fino a 10

数学教育： 计数到10



Sprachliche Bildung: Kommunikation über Anzahl, Eigenschaften und Besonderheiten der Tiere

Linguistic Education: Communication about the number, characteristics and idiosyncrasies of the animals

Formation linguistique: Communication concernant le nombre, les caractéristiques et les particularités des animaux

Desarrollo del lenguaje: Hablar sobre la cantidad, las características y las peculiaridades de los animales

Taalkundige ontwikkeling: Communicatie over aantal, kenmerken en bijzonderheden van de dieren

Educazione linguistica: Comunicazione sul numero, le caratteristiche e le particolarità degli animali

社会教育： 关于数量、特点和特性的沟通交流

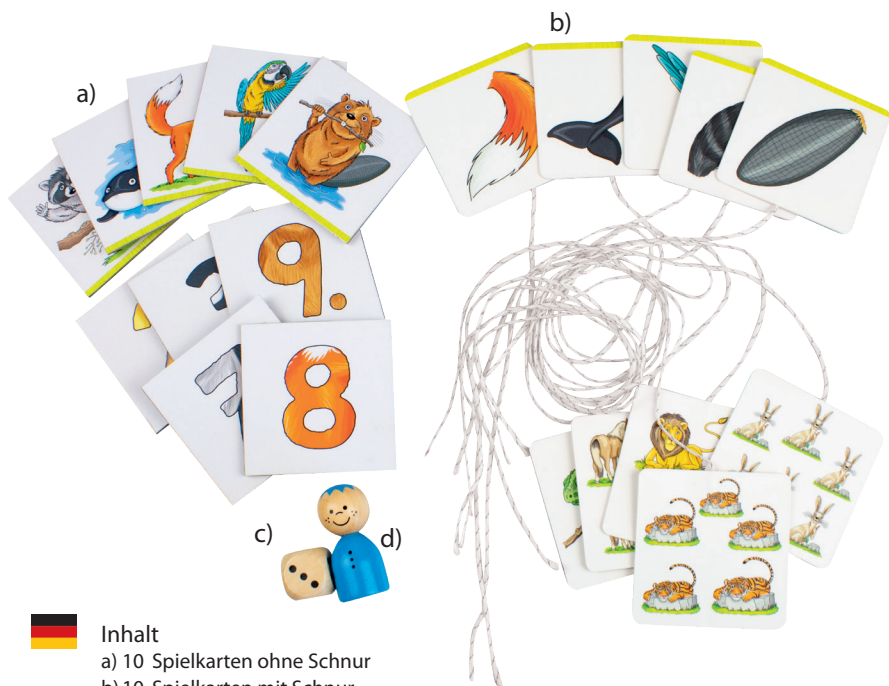
Spielinformationen:

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

Informazioni sul gioco/ 游戏信息:



MATCHING TAILS



Inhalt

- a) 10 Spielkarten ohne Schnur
- b) 10 Spielkarten mit Schnur
- c) 1 Würfel
- d) 1 Spielfigur



Contents

- a) 10 playing cards without a string
- b) 10 playing cards with a string
- c) 1 die
- d) 1 game figure



Contenido

- a) 10 cartas sin cuerda
- b) 10 cartas con cuerda
- c) 1 dado
- d) 1 ficha



Contenuto

- a) 10 carte da gioco senza spago
- b) 10 carte da gioco con spago
- c) 1 dado
- d) 1 pedina



Contenu

- a) 10 cartes à jouer sans cordelette
- b) 10 cartes à jouer avec cordelette
- c) 1 dé
- d) 1 pion



Inhoud

- a) 10 spelkaarten zonder touw
- b) 10 spelkaarten met touw
- c) 1 dobbelsteen
- d) 1 spelfiguur



游戏配件

- a) 10 张不带线绳的游戏卡片
- b) 10 张带线绳的游戏卡片
- c) 1 一个骰子
- d) 1 个游戏人物



Autor

Danna Banki ist eine Illustratorin und Designerin, die Kunstgeschichte und Design studiert hat. Sie lebt in Israel und entwickelt lustige, lehrreiche Spiele für die ganze Familie.



Author

Danna Banki is an illustrator and designer who studied art history and design. She lives in Israel and creates funny, educational games for the whole family.



Auteur

Danna Banki est illustratrice et designer, elle a étudié l'histoire de l'art et le design. Elle vit en Israël et développe des jeux amusants et instructifs pour toute la famille.



Autor

Danna Banki es ilustradora y diseñadora con estudios en Historia del Arte y Diseño. Vive en Israel y desarrolla juegos divertidos e instructivos para toda la familia.



Auteur

Danna Banki is een illustrator en ontwerper die kunstgeschiedenis en design heeft gestudeerd. Ze woont in Israël en ontwikkelt leuke, educatieve spellen voor het hele gezin.



Autore

Danna Banki è un'illustratrice e designer diplomata in Storia dell'arte e design. Vive in Israele e si occupa dell'ideazione di divertenti giochi educativi per tutta la famiglia.



游戏作者

Danna Banki是一名研究艺术史和设计的插画师和设计师。她住在以色列，专为家庭创造有趣的、富有教育意义的益智游戏。



Illustration

Tobias Thies wurde in Hannover geboren, lebt und arbeitet jedoch seit 2003 freiberuflich in seiner Wahlheimat Hamburg. Zu seinen Kunden gehören Verlage, Agenturen und mittelständische Unternehmen. Zu seinen Lieblingsmotiven zählt er Tiere, die er gerne mit menschlichen Zügen darstellt. Seine Illustrationen und Aufgabengebiete sind flexibel, aber eins steht für ihn stets im Mittelpunkt: dass die Betrachter durch seine Illustrationen unterhalten werden.



Illustration

Tobias Thies was born in Hanover and has been living and working freelance in his new hometown of Hamburg since 2003. His clients include publishing houses, agencies and medium-sized enterprises. His favourite things to draw include animals, which he often depicts with human traits. His illustrations and themes vary considerably, but one thing is a constant: entertaining readers with his illustrations.



Illustration

Thobias Thies est né à Hanovre, mais il vit et travaille dans sa ville d'adoption depuis 2003, en tant qu'indépendant. Parmi ses clients figurent des éditeurs, des agences et des moyennes entreprises. Il adore dessiner des animaux, en particulier avec des traits humains. Ses illustrations et ses domaines de travail sont divers mais sa priorité reste la même : que ses dessins soient toujours divertissants.



Ilustración

Tobias Thies nació en Hannover, pero vive y trabaja como free lance en su ciudad adoptiva, Hamburgo, desde 2003. Entre sus clientes se encuentran editoriales, agencias y medianas empresas. Uno de sus motivos favoritos son los animales, a los que le gusta representar con rasgos humanos. Sus ilustraciones y tareas son flexibles, pero hay algo siempre fundamental en su trabajo: sus ilustraciones tienen que divertir al espectador.



Illustratie

Tobias Thies werd geboren in Hannover, maar woont en werkt sinds 2003 freelance in zijn geadopteerde thuisstad Hamburg. Zijn klanten zijn onder meer uitgeverij, agentschappen en bedrijven. Tot zijn favoriete onderwerpen behoren dieren die hij graag met menselijke kenmerken weergeeft. Zijn illustraties en opdrachtenonderwerpen zijn flexibel, maar één ding staat bij hem altijd centraal: de toeschouwer vermaken met zijn illustraties.



Illustrazione

Tobias Thies è nato a Hannover ma vive e lavora dal 2003 come libero professionista nella sua Amburgo. Tra i suoi clienti vi sono case editrici, agenzie e imprese di medie dimensioni. Tra i suoi motivi preferiti ci sono gli animali, che ama raffigurare con tratti umani. Le illustrazioni e le aree didattiche sono caratterizzate da flessibilità, ma una cosa rimane centrale: poter divertire l'osservatore con le sue illustrazioni.



游戏设计

Tobias Thies出生于汉诺威，从2003年起，他开始在他的第二故乡汉堡生活和工作。他服务的客户包括出版社、代理商和中型企业。他最喜欢画的东西是动物，创作这些动物时，他经常会用人类特征描绘它们。他插画的主题跨度很大，但有一点不变，那就是用他的插图来娱乐读者。



22840 Matching Tails

Hier ist doch etwas durcheinandergekommen! Der Chamäleon-Schwanz gehört doch wohl nicht zum Papagei, oder etwa doch? Durch cleveres Austauschen und gute Beobachtungsgabe kann das Tier wieder mit dem richtigen Hinterteil vereint werden! In der zweiten Spielvariante ist das Zahlenverständnis im Zahlenraum von 1-10 gefragt! Wer kann alles richtig zuordnen?

Spielvorbereitung

Alle Karten auf die Seite mit dem grünen Balken drehen. Die Karten mit Schnur so in einen kleinen Kreis legen, dass die Schnüre wild durcheinander liegen. Anschließend die Karten ohne Schnur in einen großen Kreis drum herum legen. Würfel bereitlegen und die Spielfigur auf ein beliebiges Tier im äußeren Kreis setzen.

- Karten auf Seite mit grünem Balken drehen
- Karten mit und ohne Schnur im Kreis auslegen
- Würfel bereitlegen und Spielfigur platzieren



Spielverlauf

Ein Spieler beginnt. Er würfelt und setzt die Spielfigur so viele Felder im Uhrzeigersinn weiter, dass er wieder auf einem Tier landet (dabei zählen nur die Felder im äußeren Kreis). Nun muss der Spieler die korrekte Schwanz-Karte zu dem Tier, auf dem er gelandet ist, finden. Dazu wird die passende Karte einfach mit der, die bereits dort liegt, getauscht. Anschließend versucht der Spieler nur durch genaues Hinschauen das Ende der Schnur auszumachen, dass den richtigen Schwanz zeigt, und zieht daran. Dabei darf ausschließlich das Ende der Schnur und kein anderer Abschnitt berührt werden. Wenn die Wahl falsch war, wird die Karte zurückgelegt und der nächste Spieler ist mit würfeln an der Reihe. War die Wahl richtig, darf der Spieler die Schwanz-Karte und die entsprechende Tier-Karte behalten und der nächste Spieler ist an der Reihe (auf der Rückseite der Schwanz-Karte kann überprüft werden, ob die Wahl korrekt war, da dort das entsprechende Tier abgebildet ist). Die Lücke, die nun entstanden ist, wird beim nächsten Zug einfach übersprungen – es wird somit auch immer leichter die richtigen Schnüre zu finden, je weniger Karten im Kreis liegen.



Würfeln und Spielfigur um die entsprechende Anzahl der Felder ziehen



Schwanz-Karte so austauschen, dass die entsprechende Karte nun an dem Tier liegt, auf dem die Spielfigur steht



Richtige Wahl: Schwanz-Karte und Tier-Karte behalten



Falsche Wahl: Karte zurücklegen



22840 Matching Tails

Something has got mixed up here! The chameleon tail doesn't belong on the parrot – or does it? Use clever switches and good observational skills to unite the animal with its correct rear end! In the second game version you'll need a good understanding of the number range 1-10! Who can match everything up again?

Game preparation

Turn all of the cards to the side with the green bar. Place the cards with strings in a small circle so that the strings lie across each other every which way. Then put the cards without strings in a larger circle surrounding the smaller one. Set up the die and place the game figure on an arbitrary animal in the outer circle.



- Turn the cards so that the side with the green bar faces up
- Put the cards with and without strings in a circle
- Have the die ready and place the game figure

How to play

One player begins. He rolls the die and moves the game figure clockwise so many places ahead that he lands on another animal (only the places on the outer circle count). Now the player has to find the right tail card for the animal that he landed on. To do this, the matching card is simply exchanged with the one that is already there. Then the player tries to identify the end of the string that shows the right tail only by looking closely, and then pulls on it. When doing so, only the end of the string may be touched, and no other section. If the choice was wrong, the card is placed back and it's the next player's turn to roll the die. If the choice was right, the player can keep the tail card and the corresponding animal card, and it's the next player's turn (you can check whether the choice was correct by looking on the back of the card, which shows the matching animal). The gap that is left is simply jumped over in the next turns – making it increasingly easier to find the right string the fewer cards are in the circle.



Roll the die and move the game piece the appropriate number of spaces



Exchange the tail card so that the matching card is now on the animal that the game piece has landed on



Correct choice: keep the tail card and the animal card



Incorrect choice: put the card back



End of the game

Once all the cards have been successfully matched, the points are counted. The player who has managed to collect the most animals wins. In the event of a tie, a second round is played.

Version for younger children (Age: 3+)

The game is played with the same rules as described above. But now, depending on the age of the children, only 4-6 animal cards and the matching tail cards are put out.

Version with numbers

Turn all of the cards to the side without the green bar and set up the game as described in the basic version. It's now no longer about matching the tails and the animals, but instead combining various numbers of animals with the corresponding number. Who can manage to collect the most cards?



Tips for Educators



Learning about animals (Age: 4+)

What animals can you see on the cards, actually? The cards have the following animals: lion, tiger, beaver, racoon, horse, rabbit, whale, parrot, chameleon and fox. Where do these animals usually live? When are they active? What do they eat? How do they spend the day? Do they live in groups or alone? Find a "favourite" animal together with the children and make a poster about that animal.



Painting imaginary animals (Age: 3+)

Have you ever wondered what a beaver would look like with a horse's tail? Each child takes an animal and a "wrong" tail, and tries to create an imaginary animal. Show your pictures and create stories about how your animal lives.



Making up stories (Age: 5+)

Sit down in a circle with the children and have each of them draw one animal card and one tail card. Then each child should tell a story about how the animal came to have its funny tail.

Tips for parents

Practice counting up to 10 in everyday life (and then to 20). Together with your child, count the number of red cars you see on the street, the number of yellow flowers in the meadow or the number of birds that fly by. When you make counting part of everyday things, the children will quickly learn to deal with numbers in a matter-of-fact way through play.



22840 Matching Tails

Quelque chose ne va pas ! Le perroquet n'a pas de queue de caméléon, n'est-ce pas ? Grâce à un échange de cartes intelligent et avec une bonne capacité d'observation, l'animal pourra retrouver sa queue ! Pour la deuxième variante du jeu, un raisonnement numérique dans une plage de nombres comprise entre 1 à 10 est nécessaire ! Qui est capable de tout remettre dans l'ordre ?

Préparation au jeu

Turner toutes les cartes du côté comportant le trait vert. Former un petit cercle avec les cartes munies d'une cordelette afin que les cordelettes soient enchevêtrées. Former ensuite un grand cercle autour de ces cartes avec les cartes sans cordelette. Préparer le dé et placer le pion sur l'animal de votre choix dans le cercle externe.

- Tourner toutes les cartes du côté comportant le trait vert
- Former un cercle avec les cartes munies d'une cordelette et un autre avec celles sans cordelette
- Préparer le dé et placer le pion



Déroulement du jeu

Un joueur commence. Il lance le dé et avance le pion du nombre indiqué dans le sens des aiguilles d'une montre et se retrouve ainsi sur un autre animal (seul le cercle externe est pris en compte pour ce faire). Le joueur doit ensuite trouver la carte représentant la queue de l'animal sur lequel il est tombé. Il lui suffit d'échanger la carte correspondante avec celle se trouvant à son niveau. Le joueur essaie alors, en observant attentivement, de déterminer l'extrémité de la cordelette reliée à la bonne queue et il tire dessus. Il doit uniquement utiliser l'extrémité de la cordelette et ne doit en toucher aucune autre partie. S'il s'est trompé, la carte est remise en place et le joueur suivant lance le dé. Si le choix du joueur était bon, celui-ci peut conserver la carte représentant la queue et la carte représentant l'animal correspondant et c'est alors le tour du joueur suivant (il est possible de vérifier si le joueur a fait le bon choix en retournant la carte représentant la queue car l'animal correspondant y figure). L'espace formé dans le cercle sera simplement ignoré lors du tour suivant, il devient ainsi de plus en plus facile de trouver les bonnes cordelettes au fur et à mesure que le nombre de cartes décroît.



Lancer le dé, déplacer le pion du nombre correspondant



Échanger la carte représentant la queue afin qu'elle se trouve au niveau de l'animal sur laquelle se trouve le pion



Choix correct : conserver la carte représentant une queue et la carte représentant un animal



Choix incorrect : remettre la carte en place

Fin du jeu

Une fois que tous les animaux ont retrouvé leur queue, chacun compte ses animaux. Le joueur qui a reconstitué le plus d'animaux a gagné. En cas d'égalité, une deuxième partie est jouée.

Variante pour les plus jeunes (Âge : 3 ans et +)

Le jeu reprend les mêmes règles que les précédentes. Mais, selon l'âge de l'enfant, seules 4 à 6 cartes représentant des animaux et le même nombre de cartes représentant les queues correspondantes sont utilisées.

Variantes utilisant les chiffres

Toutes les cartes sont tournées du côté ne comportant pas de trait vert et le jeu reprend la règle du jeu de base. Il ne s'agit toutefois pas ici d'associer les queues et les animaux, mais de trouver le nombre correspondant au nombre d'animaux. Qui parviendra à gagner le plus de cartes ?



Conseils pour les éducateurs



Zoologie (Âge : 4 ans et +)

Quels sont les animaux représentés sur les cartes ? Il s'agit des animaux suivants : lion, tigre, castor, raton-laveur, cheval, lapin, baleine, perroquet, caméléon et renard. Où vivent normalement ces animaux ? Quand sont-ils actifs ? Que mangent-ils ? Que font-ils pendant la journée ? Vivent-ils en groupe ou sont-ils solitaires ? Choisissez avec les enfants un « animal favori » et réalisez une affiche le concernant.



Peindre des animaux fantastiques (Âge : 3 ans et +)

Vous êtes-vous déjà demandé de quoi un castor aurait l'air s'il avait une queue de cheval ? Chaque enfant choisit un animal et une queue qui n'est pas la sienne et essaie de représenter cet animal fantastique. Chacun présente son œuvre et invente des histoires concernant la vie de son animal.



Inventer des histoires (Âge : 5 ans et +)

Former un cercle avec les enfants et faites tirer une carte représentant un animal et une carte représentant une queue à chaque enfant. Chacun doit alors raconter une histoire expliquant dans quelles circonstances son animal a eu sa queue amusante.

Conseils pour les parents

Exercez chaque jour les enfants à compter jusqu'à 10 (puis jusqu'à 20). Comptez avec les enfants le nombre de voitures rouges dans la rue, le nombre de fleurs jaunes dans le champ et le nombre d'oiseaux qui passent. Lorsque les nombres s'appliquent aux choses quotidiennes, les enfants se familiarisent rapidement avec les nombres en jouant.



22840 Matching Tails

¡Algo no está bien aquí! La cola del camaleón no pega con el papagayo, ¿verdad? El animal puede volver a unirse a su correspondiente cola realizando ingeniosos intercambios y aplicando la capacidad de observación. En la segunda versión del juego, el razonamiento numérico se aplica contando hasta 10. ¿Quién puede arreglarlo?

Preparación del juego

Girar todas las cartas del lado con las franjas verdes. Colocar las cartas con cuerda formando un círculo pequeño, de modo que las cuerdas queden enmarañadas. A continuación, colocar alrededor las cartas sin cuerda formando un círculo grande. Colocar el dado sobre la mesa y situar la ficha sobre un animal cualquiera del círculo exterior.



- Girar las cartas del lado con las franjas verdes
- Colocar las cartas con y sin cuerda formando un círculo
- Colocar el dado sobre la mesa y situar la ficha

Funcionamiento del juego

Empieza un jugador. El jugador lanza el dado y hace avanzar la ficha en el sentido de las agujas del reloj hasta un animal (contar solamente en el círculo exterior). El jugador debe buscar ahora la cola correcta del animal en el que ha caído su ficha. La carta se debe cambiar por la que ya está ahí. A continuación, el jugador debe observar con atención para intentar encontrar el extremo de la cuerda correspondiente a la cola correcta y, en cuanto lo tenga, tirar de él. Para ello, no se debe tocar ninguna parte de la cuerda, solamente el extremo. Si la opción seleccionada es incorrecta, la carta se debe volver a colocar en su sitio y será el turno del siguiente jugador. Si la opción seleccionada es correcta, el jugador se puede quedar con la carta del animal y su correspondiente cola; a continuación, es el turno del siguiente jugador (en el reverso de la carta de la cola se puede comprobar si la opción seleccionada es correcta, pues incluye un dibujo del animal en cuestión). Los huecos que han dejado las cartas se saltan en el siguiente turno; de este modo, encontrar las cuerdas correctas será cada vez más fácil al haber menos cartas en círculo.



Final del juego

Cuando se hayan combinado correctamente todos los animales, se contarán. Ganará el jugador que tenga más animales. En caso de empate, se jugará una segunda ronda.

Variante para los más pequeños (Edad: 3+)

El juego sigue las mismas reglas descritas. En este caso, y en función de la edad de los niños, solamente se colocarán 4-6 cartas de animales y sus correspondientes colas.

Variante con números

Girar todas las cartas del lado sin franjas verdes y montar el juego tal y como se describe en la variante básica. Ya no se trata de unir los animales con sus colas, si no de combinar correctamente las diferentes cantidades con el número adecuado. Y ahora, ¿cómo se consiguen más cartas?



Consejos para educadores



Conocimientos sobre animales (Edad: 4+)

¿Qué animales muestran las cartas? Los animales son: león, tigre, castor, mapache, caballo, liebre, ballena, papagayo, camaleón y zorro. ¿Dónde suelen vivir estos animales? ¿Cuándo realizan sus actividades? ¿Qué comen? ¿Qué hacen a lo largo del día? ¿Viven en grupo o solos? Decidir con los niños qué animal es el «preferido» y diseñar un póster sobre este animal.



Colorear con fantasía (Edad: 3+)

¿Alguna vez os habéis preguntado cómo sería un castor con cola de caballo? Cada niño debe seleccionar un animal, buscarle una cola «incorrecta» e intentar dibujarlo fantaseando sobre cómo sería su aspecto. Mostrar los dibujos e inventar historias sobre la vida de estos animales.



Inventar historias (Edad: 5+)

Siéntese con los niños en círculo y haga que cada niño coja dos cartas, una con un animal y otra con una cola. Ahora, cada niño debe contar una breve historia sobre cómo el animal consiguió una cola tan divertida.

Consejos para los padres

Continúe practicando los números a diario contando hasta 10 (después, hasta 20). Contar junto con los niños cuántos coches rojos se ven en la calle, cuántas flores amarillas pueden contar en los prados y cuántos pájaros ven volando. Si el aprendizaje de los números se incluye en el día a día, los niños aprenderán con mayor rapidez y naturalidad cómo manejar los números.



22840 Matching Tails

Er is iets in de war geraakt! De kameleonstaart hoort toch niet bij de papegaai, of wel? Door middel van slimme uitwisseling en goede observatie kan het dier met het juiste achterste worden herenigd! Bij de tweede spelvariant staat numeriek begrip van de cijfers van 1-10 centraal! Wie kan alles correct indelen?

Spelvoorbereiding

Leg alle kaarten met de groene balk naar boven. Leg de kaarten met een touwtje in een kleine cirkel, zodat de touwtjes helemaal door elkaar liggen. Plaats de kaarten zonder touwtje er vervolgens in een grote cirkel omheen. Leg de dobbelsteen klaar en zet het spelfiguur op een willekeurig dier in de buitenste cirkel.

- Leg de kaarten met de groene balk naar boven
- Leg de kaarten met en zonder touwtje in een cirkel
- Leg de dobbelsteen klaar en plaats het spelfiguur



Spelwijze

Een speler begint. Hij gooit de dobbelsteen en verplaatst het spelfiguur zoveel vakken met de klok mee dat hij weer op een dier terecht komt (alleen de velden in de buitenste cirkel tellen mee). Nu moet de speler de juiste staartkaart vinden voor het dier waarop hij is terechtgekomen. Hierbij wordt de overeenstemmende kaart gewoon gewisseld met de kaart die er al is. Vervolgens probeert de speler door goed te kijken het einde van het touwtje met de juiste staart te bepalen; vervolgens trekt hij eraan. Alleen het einde van het touwtje mag worden aangeraakt, geen ander gedeelte. Als de keuze verkeerd is, wordt de kaart teruggelegd en mag de volgende speler de dobbelsteen werpen. Als de keuze correct was, mag de speler de staartkaart en de bijbehorende dierkaart houden en is de volgende speler aan de beurt (op de achterkant van de staartkaart kan worden gecontroleerd of de keuze correct was, omdat hier het overeenkomstige dier is afgebeeld). De opening die nu is ontstaan, wordt gewoon overgeslagen bij de volgende zet. Hierdoor wordt het - hoe minder kaarten er in de cirkel liggen - steeds gemakkelijker om de juiste touwtjes te vinden.



Werp de dobbelsteen en verplaats het spelfiguur op het betreffende aantal velden



Ruil de staartkaart zodat de overeenkomstige kaart nu op het dier ligt waar het spelfiguur staat



Juiste keuze:
Staartkaart en
dierkaart houden



Verkeerde keuze:
Kaart terug-
leggen

Einde van het spel

Zodra alle dieren goed zijn toegewezen, wordt er geteld. De speler die de meeste dieren heeft verzameld, wint. Bij gelijke stand wordt er een tweede ronde gespeeld.

Variant voor jongere kinderen (Leeftijd: 3+)

Het spel wordt gespeeld met dezelfde regels als beschreven. Alleen worden er nu, afhankelijk van de leeftijd van de kinderen, slechts 4-6 dierkaarten en bijpassende staartkaarten op tafel gelegd.

Variant met cijfers

Leg alle kaarten op de kant zonder de groene balk en bouw het spel op zoals beschreven in de basisspelvariant. Het gaat niet langer om de staarten en de dieren te combineren, maar om de dieren met het juiste cijfer te combineren. Wie slaagt erin de meeste kaarten te winnen?



Tips voor leerkrachten



Dierkunde (Leeftijd: 4+)

Welke dieren zijn er eigenlijk op de kaarten te zien? Het zijn de volgende dieren: leeuw, tijger, bever, wasbeer, paard, haas, walvis, papegaai, kameleon en vos. Waar leven deze dieren normaal gesproken? Wanneer zijn ze actief? Wat eten ze? Hoe brengen ze de dag door? Leven ze in groepen of alleen? Kies samen met de kinderen een „lievelingsdier” en maak een poster van dit dier.



Fantasiedieren tekenen (Leeftijd: 3+)

Hebben jullie je ooit afgevraagd hoe een bever met een paardenstaart eruit zou zien? Elk kind kiest een dier en een „verkeerde” staart en probeert dit fantasiedier te maken. Laat elkaar jullie tekeningen zien en verzin verhalen over hoe jouw dier leeft.



Gezichten bedenken (Leeftijd: 5+)

Ga samen met de kinderen in een cirkel zitten en laat elk kind een dier- en een staartkaart trekken. Elk kind moet nu een verhaaltje vertellen over hoe het dier aan zijn grappige achterwerk is gekomen.

Tips voor ouders

Oefen in het dagelijks leven steeds weer de cijfers tot 10 (en vervolgens tot 20). Tel samen met uw kind hoeveel rode auto's er op straat te zien zijn, hoeveel gele bloemen ze in de weide zien en hoeveel vogels er voorbij vliegen. Wanneer u getallen aan alledaagse dingen koppelt, leren kinderen snel hoe ze met cijfers moeten omgaan.



22840 Matching Tails

Qualcosa deve essersi confuso! La coda del camaleonte non appartiene di certo al pappagallo, o no? Attraverso uno scambio intelligente e una buona osservazione, l'animale può essere ricongiunto alla giusta parte inferiore! Nella seconda variante del gioco, è richiesta una comprensione numerica nell'intervallo da 1 a 10! Chi è in grado di assemblare le parti correttamente?

Preparazione del gioco

Girare tutte le carte dal lato con le barre verdi. Posizionare in cerchio le carte con lo spago in modo tale da mescolare tra loro questi ultimi. Quindi, sistemare le carte senza spago in un cerchio esterno, attorno a quello appena formato. Disporre il dado e posizionare la pedina su uno qualsiasi degli animali raffigurati nel cerchio esterno.

- Girare le carte dal lato con le barre verdi
- Posizionare in cerchio le carte con e senza spago
- Disporre il dado e piazzare la pedina



Svolgimento del gioco

Un giocatore inizia la partita. Lancia i dadi e sposta la pedina lungo il numero di caselle indicato dal risultato del lancio, quindi la posiziona all'interno dell'ultima casella che raffigura un animale (si contano solo le caselle del cerchio esterno). Ora il giocatore deve trovare la carta corrispondente alla coda dell'animale su cui è atterrata la sua pedina. A tal fine dovrà prelevare la carta corrispondente insieme a quella già presente. Infine, il giocatore, semplicemente osservando da vicino le carte disposte sul tavolo di gioco, cerca di individuare l'estremità dello spago corrispondente alla coda dell'animale e la tira a sé. È possibile toccare solo l'estremità dello spago e nessun altro elemento. Se la scelta si rivela errata, la carta viene rimessa al proprio posto e il turno passa al giocatore successivo. Se la scelta è giusta, il giocatore può tenere la carta della coda e la carta dell'animale corrispondente, poi il turno passa al giocatore successivo (sul retro della carta-coda si può verificare se la scelta è corretta, perché vi è raffigurato l'animale corrispondente). Lo spazio che si è venuto a creare facilita le prossime mosse: sarà infatti molto più facile trovare le estremità corrette degli spaghi, poiché nel cerchio ci saranno meno carte.



Lanciare i dadi e piazzare la pedina nella casella corrispondente al risultato del lancio



Cercare di pescare la carta con la coda corrispondente all'animale raffigurato all'interno della casella in cui si trova la pedina



✓ Scelta corretta:
Prendere la carta-coda e la carta-animale



✗ Scelta errata:
Riposizionare la carta

Fine del gioco

Una volta che tutti gli animali sono stati ricongiunti alle loro code, si procede con il conteggio dei punti. Vince il giocatore che è riuscito a ricongiungere più animali alle loro estremità. Se vi è parità, si dovrà giocare un secondo round.

Variante per bambini più piccoli (Età: 3+)

Il gioco ha le stesse regole sopra descritte. La differenza è che, in base all'età dei bambini, si utilizzeranno solo 4-6 carte che raffigurano gli animali e le relative carte-coda.

Variante con i numeri

Girare tutte le carte dal lato senza barre verdi e predisporre il gioco come descritto nella versione base. Non si tratta più di ricongiungere gli animali alle proprie code, ma di combinare correttamente i diversi numeri di animali con le cifre corrispondenti. Chi riuscirà a ottenere il maggior numero di carte?



Consigli per educatori/educatrici



Conoscere gli animali (Età: 4+)

Quali animali sono raffigurati sulle diverse carte? Sono i seguenti: Leone, tigre, castoro, procione, cavallo, lepre, balena, pappagallo, camaleonte e volpe. Dove vivono normalmente questi animali? Quando sono attivi? Cosa mangiano? Come trascorrono la giornata? Vivono in gruppo o da soli? Scegliete insieme ai bambini un „animale preferito“ e realizzate un poster a lui dedicato.



Disegnare animali di fantasia (Età: 3+)

Vi siete mai chiesti che aspetto avrebbe un castoro con la coda di un cavallo? Ogni bambino dovrà scegliere un animale e una coda „inappropriata“ e creare con essi una bestiola fantastica. Osservate poi le immagini dei rispettivi animali fantastici e inventate insieme delle storie su di essi.



Inventare storie (Età: 5+)

Riunite i bambini in cerchio e chiedete loro di pescare la carta di un animale e di una coda. Ogni bambino dovrà raccontare una breve storia su come l'animale ha ottenuto la sua buffa coda.

Consigli per i genitori

Esercitatevi tutti i giorni con il conteggio dei numeri fino a 10 (successivamente fino a 20). Contate insieme ai bambini quante auto rosse incontrate per strada, quanti fiori gialli ci sono nel prato e quanti uccelli vedete volare nel cielo. Utilizzando i numeri nella vita quotidiana, i bambini imparano rapidamente a gestirli con più facilità.



22840 Matching Tails

什么东西混在了一起？变色龙的尾巴为什么在鹦鹉身上，我们该怎么做？运用良好的观察技能和巧妙交换卡片的技巧，就可以将动物与其对应的后半部分正确地匹配到一起！在第二个游戏版本中，需要很好地点数数字1-10！谁能再次将它们匹配到一起呢？

游戏准备

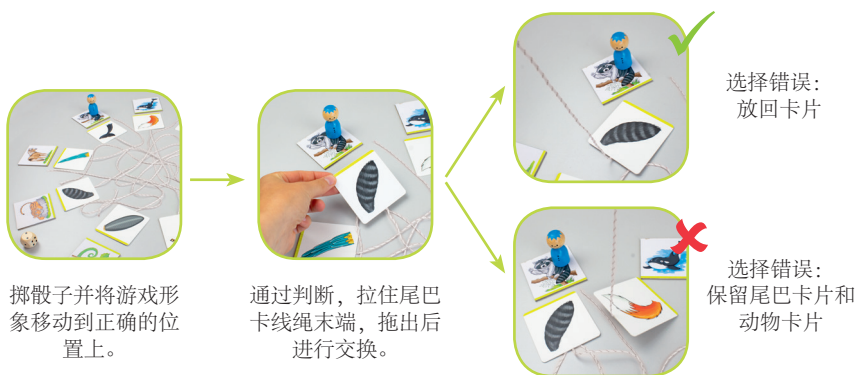
将所有卡片翻到带有绿色边框的那一面。
将带有线绳的卡片摆成一个圆圈，这样线绳就会交错在一起。然后将不带线绳的卡片围绕在带线绳卡片的外面，形成一个更大圆圈。准备好骰子，将游戏人偶放在外圈的任意一个动物上面。

- 将所有卡片翻到带有绿色边框的一面，朝上放好
- 将带有线绳和不带线绳的卡片分别在内外放置一个圆圈
- 准备好骰子并放置好游戏人偶



游戏开始

游戏开始。第一个游戏者投掷骰子并按照顺时针方向移动游戏人偶，直到停留到另一个动物上（骰子只在外围转圈）。现在游戏者必须要找到停留位置上动物正确的尾巴在哪里。要做到这一点并不是完成简单的卡片交换就可以了，而是游戏者通过仔细观察来辨别尾巴卡片上线绳的末端在哪里，确认后拉住线绳将其抽出来。这一步时，只能触碰线绳的尾端，不能触碰其他部位。如果选择错误，就要把尾巴卡片放回原处，轮到下一个游戏者投掷骰子。如果选择正确，游戏者可以保留尾巴卡片和对应的动物卡片，然后轮到下一个游戏者（可以通过查看尾巴卡片的背面来检查选择是否正确，背面展示了相匹配的动物）。下一轮游戏时，跳过空隙即可。随着圆圈中的卡片的减少，找到正确线绳末端的任务就越容易。





游戏结束

当所有的卡片都被成功匹配后，计算积分。收集了最多动物的游戏者赢得比赛。如果出现平局，则进行第二轮比赛。

适用于年龄更小的幼儿的版本（年龄：3+）

用以上描述的相同规则进行游戏。但是现在，基于幼儿的年龄，只放置4-6张动物卡片和对应的尾巴卡片。

数字的版本

将所有的卡片翻到没有绿色边框的那一面，根据基础版本的描述准备好游戏。现在不需要匹配尾巴和动物，而是要将不同数量的动物和对应的数字匹配到一起。谁能收集到最多的卡片呢？



给老师的小贴士



了解关于动物的知识（年龄：4+）

卡片上可以看到什么动物？卡片上有这些动物：狮子、老虎、海狸、浣熊、马、兔子、鲸鱼、鹦鹉、变色龙和狐狸。这些动物通常生活在哪里？它们什么时候比较活跃？它们吃什么？它们是怎样度过一天的？它们是群居还是独自生活？请幼儿找出“最喜欢的”动物并为这个动物制作一张海报。



绘画创意动物（年龄：3+）

你有没有幻想过一只长着马尾巴的海狸？每个幼儿都拿取一个动物和一个“错误”的尾巴，试着创造一个想象的动物。展示的幼儿的画作，创造一个关于想象动物是如何生活的故事。



创编故事（年龄：5+）

请幼儿围坐成一圈，每个幼儿都画一张动物的卡片和一张尾巴的卡片。然后请每个幼儿讲述一个关于这个动物是如何拥有这条有趣尾巴的故事。

给家长的小建议

在日常生活中练习计数到数字10（甚至到20）。和你的孩子一起数数在街道上看到的红色汽车的数量、草地中黄色花朵的数量或者天空中飞过小鸟的数量。如果你在做任何事时都能将计数加入其中，孩子们很快就能通过游戏的方式正确掌握数字了。

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。

