

# FUN PARK

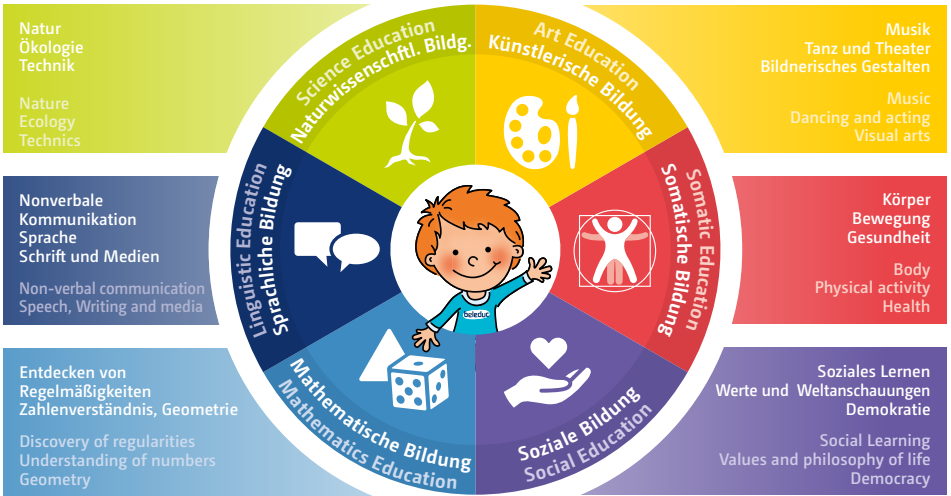
Spielanleitung \* Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels \* Manuale \* 说明书



beleduc

# BILDUNGSBEREICHE • EDUCATIONAL AREAS

All unsere Produkte sind Bildungsbereichen zugeordnet, die in der folgenden Übersicht erläutert sind.  
All our products are classified in educational areas, which are represented in the following overview.



## Das Spiel fördert

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



### Merkfähigkeit, Konzentration und Spielübersicht

Memory retention, concentration and game overview  
Mémoire, concentration et compréhension du jeu  
Memoria, concentración y visión general del juego  
Geheugen, concentratie en speloverzicht  
Capacità mnemoniche, concentrazione e abilità di lettura del gioco  
记忆力, 注意力, 游戏概述



### Feinmotorische Fähigkeit beim Drehen des Holzringes

Fine motor skills when turning the wooden ring  
Motricité fine, dextérité pour faire tourner l'anneau en bois  
Motricidad fina al girar el aro de madera  
Stimuleert de fijne motoriek bij het draaien van de houten ring  
Abilità motorie ruotando il cerchio di legno  
旋转木圆环时训练精细动作



### Gemeinsames Spielen

Playing together  
Jeu collectif  
Juego en grupo  
Samen spelen  
Gioco collettivo  
合作游戏

# FUN PARK



Reise durch den Vergnügungspark  
A trip through the amusement park



1 x



DIE SPIELFLÄCHE  
IST DREHBAR  
THE GAME BOARD  
IS ROTATABLE



12 x



1 x



20 x

## Spielinformationen

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



## Erklär-Video

Explain-Video



[www.beleduc.de/  
videos](http://www.beleduc.de/videos)



# 22612 Fun Park

Die kleinen Parkbesucher haben einen aufregenden Tag vor sich. Mit der kleinen bunten Bimmelbahn, die fröhlich ihre Runden dreht, möchten sie den Park erkunden. Hier ist Merkfähigkeit gefragt! Denn nur wer den Überblick behält, kann den Kindern dabei helfen an ihren Lieblings-Ständen und -Attraktionen auszusteigen und genug Gewinnerplättchen für sich selbst sammeln.

## Spielvorbereitung

- Das runde Spielbrett wird in die Mitte gelegt.
- Der Holzring mit dem aufgedruckten Zug wird aufgesetzt. Der Ring wird dabei so positioniert, dass das rote Tor sich an einer der roten Markierungen der Grundplatte befindet.
- Die quadratischen Holzplättchen werden mit der Rückseite nach oben auf die Zugwagons verteilt. Die restlichen Plättchen werden verdeckt neben dem Spielfeld gestapelt.
- Die runden Holz-Chips werden nach Zufallsprinzip mit der bedruckten Seite nach oben in die dafür vorgesehenen runden Vertiefungen des Farbkreises gelegt.
- Der Würfel wird bereitgelegt.



## Spielverlauf

Der Spieler, der zuletzt in einem Freizeitpark zu Besuch war, darf beginnen und würfelt.

Er zieht den Zug so viele Felder voran wie der Würfel Augen zeigt. Die Richtung ist dabei frei wählbar. Am einfachsten geht das, wenn man den Ring mithilfe der Lochführung dreht und sich beim Abzählen der Felder auf die Position des roten Tores konzentriert. Wird der Stern gewürfelt, darf der Spieler sich eine Zugposition frei aussuchen.

Wenn der Zug fertig verschoben wurde, darf der Spieler sich ein Passagier-Plättchen aussuchen und umdrehen.



Stimmt eins der abgebildeten Bilder mit dem runden Chip im inneren Farbkreis überein, darf der Spieler den Passagier zu sich nehmen. Das Mädchen im Beispiel möchte gerne zur Achterbahn oder zur Schaukel. Da der Waggon gerade bei der Schaukel steht, kann es aus dem Zug aussteigen. Der Spieler gewinnt das Plättchen. Der Zug ist damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Stimmen die Bilder nicht überein, muss das Plättchen mit dem Kind wieder umgedreht werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

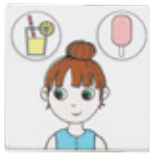


Bleibt ein leerer Waggon an einem rot gekennzeichneten Haltebereich stehen, wird sofort verdeckt ein neues Passagier-Plättchen nachgelegt.



## Spielende

Der Spieler, der zuerst 3 Kinder ans Ziel bringen und somit 3 Passagier-Plättchen sammeln konnte, gewinnt das Spiel.





## Spielvarianten

### Einfacheres Spiel

Das Spiel lässt sich etwas leichter gestalten, wenn anstatt der Passagier-Plättchen einfach die runden Chips mit der Rückseite nach oben gelegt werden. Nun müssen die Spieler sich nur noch die Position und die Motive der Chips einprägen, während die Plättchen mit den Kindern aufgedeckt liegen. Dies vereinfacht das Spiel, da die Position der Chips sich im Vergleich zu den anderen Elementen nicht verändert.

### Für echte Merkprofis (Alter 5+)

Wer sich an die schwierige Spielvariante wagt, dreht sowohl die quadratischen Plättchen als auch die runden Chips mit der Rückseite nach oben, sodass alle Motive versteckt sind. Hier ist richtiges Merktalent gefragt!



## TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN



### Der Zug zum Morgenkreis (3+)

Bestimmen Sie ein Kind zum Lokführer, der alle anderen Kinder nacheinander einsammelt, indem sie sich mit den Händen an den Schultern festhalten. Sie können das Spiel mit einem Lied ergänzen oder die Kinder dazu auffordern Zuggeräusche nachzumachen. „Tuff Tuff Tuff“ Der Kinderzug geht quer durch den Raum, bis alle Kinder eingesammelt sind. Diese kleine fröhliche Zugfahrt kann zum Beispiel mit einem Sitzkreis beendet werden.



### Eisenbahn gestalten (3+)

Lassen Sie die Kinder mit Fingerfarbe einen bunten Zug auf Papier stempeln. Rechteckige Spülschwämme und runde Korken eignen sich besonders gut, um die geometrischen Formen des Zuges nachzubilden. Ganz nebenbei erweitern sie ihren Wortschatz, wenn sie Teile des Zuges wie Waggon und Führerhaus beschreiben.



### Freizeitpark Geschichten (4+)

Fragen Sie die Kinder ob sie schon einmal in einem Freizeitpark waren und sprechen sie gemeinsam über die Erlebnisse. Was hat ihnen am besten gefallen? Sind sie in einem Karussell mitgefahren? Haben sie Tiere gesehen?



Noch mehr Tipps, Bastel-Ideen und Ausmalbilder finden Sie hier: [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)



# 22612 Fun Park

The park's young visitors have an exciting day ahead of them. They want to explore the park aboard the small, colourful train that travels all around the park. To win the game, you will need to pay close attention! The aim is to collect enough tiles to win the game by helping the children to disembark at their favourite stands and attractions.

## Preparing to play

- The round game board is placed in the middle of the players.
- The wooden ring with the painted train is placed on top of it. The ring is positioned so that the red gate is aligned with one of the two red marks on the base board.
- The square wooden tiles are placed face down on the train carriages. The remaining tiles are stacked face down next to the board.
- The round wooden discs are placed randomly (with the printed side facing upwards) in the round indentations in the coloured circle.
- The dice is placed nearby.





## How to play

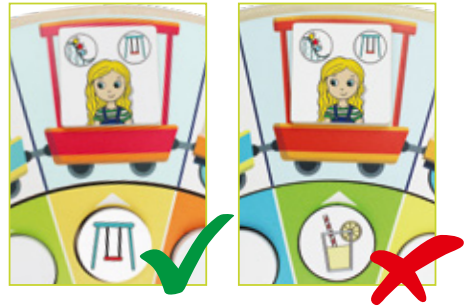
The player who most recently visited an amusement park gets to start and rolls the dice. He or she moves the train past the number of segments shown on the dice. The player is free to choose the direction of travel. The easiest way to move the train is to place a finger inside the hole – keep an eye on the position of the red gate when counting the segments. If the star is rolled, the player may move the train to any desired position.

Once the train has been moved, the player chooses a passenger tile and turns it over.



If one of the pictures shown on the tile matches the picture shown below on the round disc in the inner circle, the player gets to keep the passenger tile. In the example on the right, the girl would like to go to the rollercoaster or the swing. Since her carriage has stopped by the swing, the girl can get off the train here. This means the player wins this tile. The player's turn now ends and it is the next player's turn.

If the pictures do not match, the tile with the picture of the girl must be turned face down again and it is the next player's turn.



If an empty carriage stops at a stopping area (marked red), a new passenger tile is immediately placed on it face down.



## End of the game

The first player to collect 3 passenger tiles by bringing 3 children to their desired destinations wins the game.







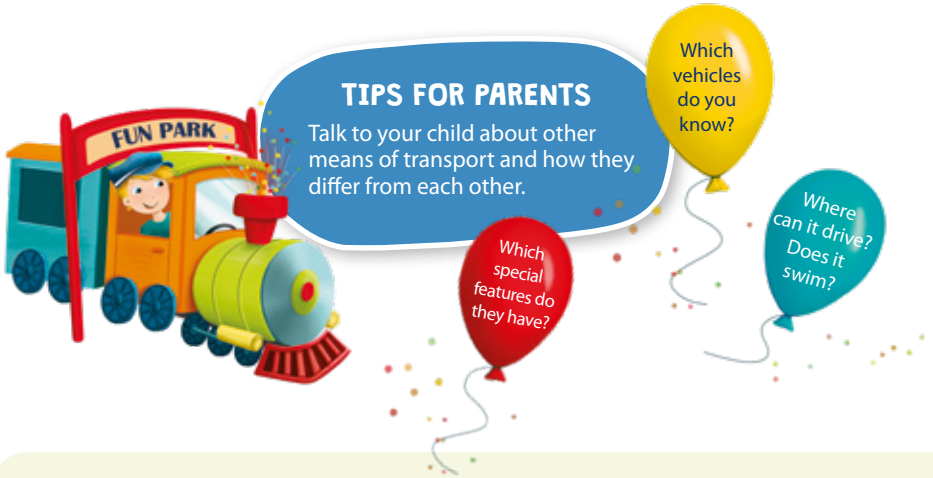
## Game variants

### Easier game

The game can be made a bit easier by keeping the passenger tiles face up and instead turning the round discs over so that they are face down. Now the players must simply memorise the position of each disc (and the picture shown on it) while the passenger tiles remain visible. This simplifies the game since, unlike the other elements, the position of the discs does not change.

### For real memory experts (age 5+)

Are you feeling brave enough to try the difficult version of the game? Then turn both the square tiles and the round discs over so that they are facing down, i.e. so that all pictures are hidden. Real memory talent is needed here!



## TIPS FOR EDUCATORS



### Ride the train to the morning circle (3+)

Designate one child as the train driver who will collect all the other children one after the other – each child simply places their hands on the next child's shoulders. You can add a song to the game or ask the children to make train noises. „Choo-choo!“ The children's train moves across the room until all the children have been collected. This cheerful train ride could end with the children sitting in a circle (for example).



### Design a train (3+)

Have the children paint a colourful train on paper using finger paints. Rectangular sponges and round corks are perfect for reproducing the geometric shapes of a train.

In addition, the children can also expand their vocabulary by learning to describe parts of the train, such as the carriage and driver's cab.



### Amusement park stories (4+)

Ask the children if they have ever been to an amusement park and discuss your experiences together. What did they like most? Did they go on a merry-go-round? Did they see any animals?



You can find more tips, craft ideas and colouring pictures here: [www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)



## 22612 Fun Park

Les petits visiteurs du parc s'apprêtent à passer une journée passionnante. Avec le petit train multicolore qui avance gaiement, ils vont pouvoir découvrir le parc. Mais il va falloir de la mémoire ! En effet, seul(e) celui ou celle qui se souviendra de la vue d'ensemble du jeu pourra aider les enfants à descendre aux stands et attractions de leur choix et collecter ainsi suffisamment de cartes gagnantes.

### Préparation du jeu

- Le plateau de jeu rond est placé au centre.
- L'anneau en bois représentant le train est placé sur le plateau. Il est positionné de sorte à ce que la porte rouge se trouve au niveau de l'un des repères rouges du plateau de base.
- Les cartes en bois carrées sont réparties, face cachée, sur les wagons du train. Le reste des cartes est empilé à l'envers à côté du plateau de jeu.
- Les jetons en bois ronds sont placés, face imprimée vers le haut, dans les emplacements de la même forme de la roue des couleurs.
- On prépare le dé.



## Déroulement du jeu

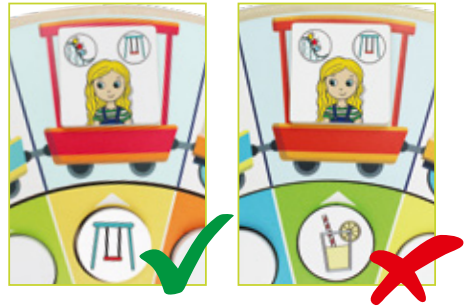
Le dernier joueur à avoir visité un parc de loisirs commence à jouer et lance le dé. Il fait avancer le train d'autant de cases que le nombre affiché sur le dé. La direction peut être choisie librement. Le plus simple lorsque l'on fait tourner l'anneau en plaçant le doigt dans l'orifice prévu à cet effet, est de se concentrer sur la position de la porte rouge pour compter les cases. Si le dé affiche l'étoile, le joueur peut alors faire avancer le train d'autant de cases qu'il le souhaite.

Une fois le train avancé, le joueur peut choisir une carte de passager et la retourner.



Si l'une des images qu'elle comporte correspond au jeton situé juste dessous sur la roue des couleurs intérieure, le joueur peut prendre le passager. Par exemple, la petite fille voudrait aller au grand-huit ou à la balançoire. Étant donné que le wagon se trouve au niveau de la balançoire, elle peut sortir du train. Le joueur gagne alors la carte la représentant. Le tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

Si les images de la carte ne correspondent pas au jeton, la carte représentant l'enfant doit de nouveau être retournée et c'est au tour du joueur suivant de jouer.



Si'il reste un wagon vide au niveau de l'un des arrêts rouges, une nouvelle carte de passager y est immédiatement placée.



## Fin du jeu

Le joueur qui parvient le premier à emmener 3 enfants aux destinations souhaitées collecte ainsi 3 cartes de passagers et gagne le jeu.





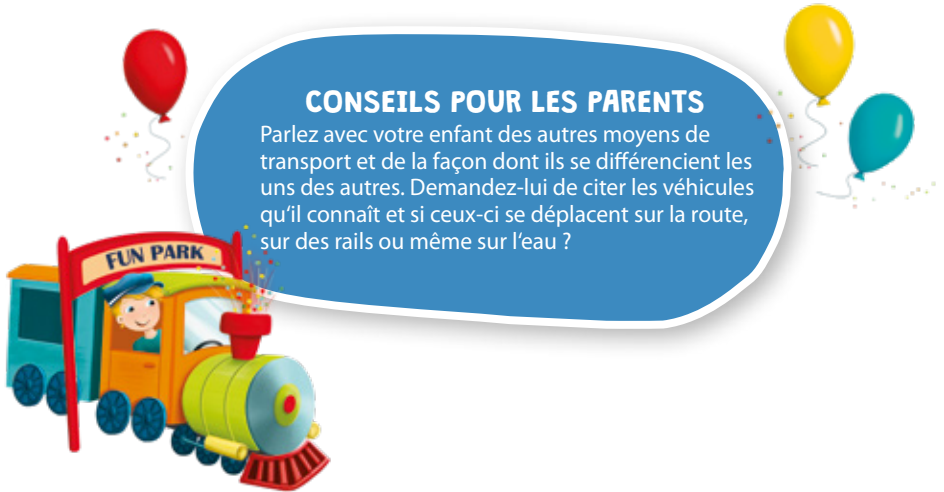
## Variantes de jeu

### Jeu simplifié

Cette variante est plus simple car seuls les jetons ronds sont placés à l'envers, mais pas les cartes de passagers. Les joueurs doivent alors uniquement se souvenir de la position et des motifs des jetons tandis que les cartes représentant les enfants sont visibles. Cela simplifie le jeu car la position des jetons ne change pas contrairement aux autres éléments.

### Pour les vrais pros de l'observation (âge : 5 ans et +)

Ceux qui veulent s'essayer à une variante de jeu plus difficile tournent les cartes carrées et les jetons face cachée de sorte à ce que tous les motifs soient dissimulés. Il faut ici faire preuve d'un véritable talent d'observation



## CONSEILS POUR LES ÉDUCATEURS



### Le train du cercle matinal (3 ans et +)

Désignez un enfant qui sera le conducteur du train. Tous les enfants vont alors venir se placer derrière lui, les uns derrière les autres, en posant leurs mains sur les épaules de l'enfant précédent. Vous pouvez compléter le jeu par une chanson ou demander aux enfants d'imiter le bruit du train. « Tchou Tchou Tchou », le train des enfants se déplace à travers la pièce jusqu'à ce que tous les enfants en fassent partie. Cette joyeuse petite balade du train peut, par exemple, se terminer en faisant asseoir les enfants en cercle.



### Dessiner un train (3+)

Demandez aux enfants de représenter un train multicolore avec de la peinture à doigts et des tampons sur du papier. Des éponges rectangulaires et des bouchons ronds sont ici parfaits pour représenter les formes géométriques du train. De plus, les enfants enrichiront leur vocabulaire en décrivant les parties du train comme le wagon et la cabine du conducteur.



### Raconter des souvenirs de parcs de loisirs (4 ans et plus)

Demandez aux enfants s'ils ont déjà été dans un parc de loisirs et invitez-les à raconter leurs expériences. Qu'est-ce qu'ils ont préféré ? Sont-ils montés dans un manège ? Ont-ils vu des animaux ?



# 22612 Fun Park

A los pequeños visitantes del parque les espera un día apasionante. Quieren descubrir el parque en el trenecillo de colores que da vueltas alegremente. ¡Ahora toca hacer memoria! Solo aquellos que consigan no perderse podrán ayudar a los niños y niñas a bajarse en sus atracciones y puestos favoritos para hacerse con suficientes fichas de ganador.

## Preparación del juego

- El tablero redondo de juego se coloca en el centro.
- Se pone encima el aro de madera con el dibujo del tren. El aro se coloca de tal forma que la puerta roja se encuentre sobre una de las marcas rojas del tablero principal.
- Las fichas cuadradas de madera se reparten por los vagones del tren con la cara trasera hacia arriba. Las demás fichas se amontonan al lado del juego sin que se vea la cara delantera.
- Las fichas redondas de madera se colocan de forma aleatoria en los huecos redondos del círculo de colores previstos con la cara impresa hacia arriba.
- Se prepara el dado.





## Desarrollo del juego

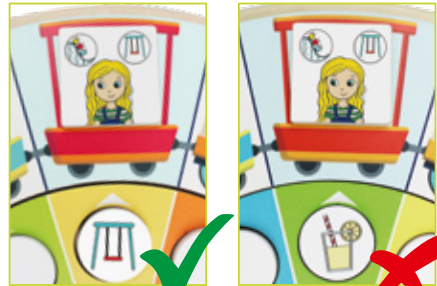
Empieza tirando el dado el jugador que haya ido a un parque de atracciones más recientemente. Debe mover el tren hacia adelante tantas casillas como indique el dado. Se puede elegir hacia qué dirección ir. Lo más fácil es girar el aro con la ranura que hay para guiarlo y contar las casillas fijándose bien en la posición de la puerta roja. Si sale la estrella en el dado, el jugador puede elegir libremente una posición del tren.

Una vez movido el tren, el jugador puede elegir una ficha de pasajeros y darle la vuelta.



Si una de las imágenes representadas se corresponde con la ficha redonda del círculo de colores que hay en el interior, el jugador se puede quedar con la ficha del pasajero. En el ejemplo, la niña quiere ir a la montaña rusa o al columpio. Como el vagón se encuentra en el columpio, la niña se puede bajar. El jugador gana la ficha. Ahí acaba el turno y le toca al siguiente jugador.

Si las imágenes no coinciden, se debe dar la vuelta de nuevo a la ficha con el niño y será el turno del siguiente jugador.



Cuando un vagón vacío se detiene en una casilla de parada roja, debe cubrirse de nuevo inmediatamente con una nueva ficha de pasajero tapada.



## Final del juego

Gana el juego el primer jugador que lleve a 3 niños o niñas a su destino y consiga así 3 fichas de pasajeros.



## Variantes de juego

### Juego más sencillo

El juego puede simplificarse un poco si, en lugar de colocar las fichas de los pasajeros con la cara trasera hacia arriba, se hace con las fichas redondas. De esta forma, los jugadores solo tendrán que memorizar la posición y los dibujos de las fichas redondas, mientras que las fichas con los niños quedan descubiertas. Así se facilita el juego, ya que la posición de las fichas redondas no varía con respecto a los demás elementos.

### Para auténticos cracks de la memoria (edad 5+)

Si se elige la variante difícil del juego, se giran tanto las fichas cuadradas como las fichas redondas con la cara trasera hacia arriba, de manera que los dibujos queden tapados. ¡Aquí hace falta tener una memoria de elefante!

## CONSEJOS PARA LOS PADRES

Hable con su hijo o hija sobre otros medios de transporte y cómo se diferencian entre sí. ¿Qué vehículos conoce? ¿Van por la carretera, sobre raíles o por el agua?



## CONSEJOS PARA EDUCADORES



### El tren para sentarse en círculo (3+)

Elija a un niño o niña como maquinista del tren al que se vayan uniendo los niños restantes uno tras otro poniendo las manos sobre los hombros del niño de delante. Pueden acompañar el juego con una canción o pedir a los niños y niñas que imiten el ruido de un tren. ¡«Chucu, chucu, chucu...!»! El tren de los niños atraviesa la habitación hasta haber recogido a todos los niños. Este pequeño y alegre viaje en tren puede terminar, por ejemplo, sentándose en círculo.



### Diseñar un ferrocarril (3+)

Deje que los niños y niñas estampen un tren de colores sobre un trozo de papel con pintura para manos. Para ello, viene especialmente bien un estropajo rectangular y un corcho redondo para recrear las formas geométricas del tren. Además, los niños y niñas ampliarán su vocabulario al describir partes del tren como el vagón o la cabina del maquinista.



### Historias sobre el parque de atracciones (4+)

Pregúntele a los niños y niñas si han estado alguna vez en un parque de atracciones y hablen todos juntos sobre las experiencias. ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Se montaron en el tiovivo? ¿Vieron algún animal?



## 22612 Fun Park

De kleine bezoekers van het park hebben een spannende dag voor de boeg. Met het kleine bonte treintje dat vrolijk zijn rondjes rijdt, willen zij het park ontdekken. Hier is een goed geheugen nodig! Want alleen wie overzicht houdt kan de kinderen helpen om uit te stappen bij hun lievelingsstalletjes en lievelingsattracties en kan voldoende plaatjes verzamelen om te winnen.

### Spelvoorbereiding

- Het ronde spelbord wordt in het midden gelegd.
- De houten ring waar de trein op afgebeeld staat wordt op het bord geplaatst. De ring moet zo worden geplaatst dat de rode poort zich bij een van de rode markeringen op de bodemplaat bevindt.
- De vierkante houtplaatjes worden met de rugzijde naar boven over de wagons verdeeld. De overgebleven plaatjes worden met de afbeelding naar beneden naast het speelveld opgestapeld.
- De ronde houtchips worden willekeurig met de bedrukte zijde naar boven in de daarvoor aangebrachte ronde uitsparingen van de kleurenschijf gelegd.
- De dobbelsteen wordt klaargelegd.





## Spelverloop

De speler die als laatste in een pretpark is geweest mag beginnen en gooit de dobbelsteen. Hij verplaatst de trein evenveel velden naar voren als het aantal ogen op de dobbelsteen. De richting mag daarbij vrij gekozen worden. Dit gaat het gemakkelijkste als de ring met behulp van het gat gedraaid wordt en men bij het aftellen van de velden op de positie van de rode poort let. Als de ster gegooid wordt, mag de speler zelf een positie kiezen.

Als de trein naar zijn nieuwe plek verschoven is, mag de speler een passagiersplaatje kiezen en omdraaien.



Als een van de afbeeldingen overeenkomt met de ronde chip in de binnenste kleurenschijf mag de speler het passagierplaatje houden. Het meisje in het voorbeeld wil graag naar de achtbaan of de schommel. Omdat de wagon nu bij de schommel staat kan ze uit de trein stappen. De speler winst het plaatje. De beurt is dan voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

Als de afbeeldingen niet hetzelfde zijn moet het plaatje met het kind weer omgedraaid worden en is de volgende speler aan de beurt.



Als een lege wagon blijft staan bij een rode halte wordt direct een nieuw passagiersplaatje met de afbeelding naar beneden in de wagon gelegd.



## Einde van het spel

De speler die als eerste 3 kinderen naar hun bestemming weet te brengen en daarmee 3 passagiersplaatjes heeft verzameld winst het spel.





## Spelvarianten

### Eenvoudiger spel

Het spel kan iets gemakkelijker gemaakt worden door in plaats van de passagiersplaatjes gewoon de ronde chips met de bovenzijde naar boven gelegd worden. Nu hoeven de spelers alleen nog de posities en de plaatjes van de chips te onthouden, terwijl de plaatjes met de kinderen open liggen. Dit maakt het spel gemakkelijker omdat de positie van de chips in vergelijking met de andere elementen niet verandert.

### Voor echte geheugenwonderen (leeftijd 5+)

Wie zich aan de moeilijke spelvariant waagt, draait zowel de vierkante plaatjes als de ronde chips met de achterkant naar boven, zodat geen van de afbeeldingen zichtbaar zijn. Daar is wel een heel goed geheugen voor nodig!

### TIPS VOOR OUDERS

Prat met uw kind over andere vervoersmiddelen en hoe deze van elkaar verschillen. Welke vervoersmiddelen kent het kind en rijden deze vervoersmiddelen op straat, op rails of over het water?



### TIPS VOOR LEERKRACHTEN



#### De trein naar de ochtendkring (3+)

Wijs een kind aan als treinbestuurder, die alle andere kinderen een voor een verzamelt door elkaar vast te houden met de handen op de schouders. U kunt het spel aanvullen met een liedje, of de kinderen aanmoedigen om treingeluiden na te doen. „Tjoek-tjoek-tjoek“ - het kindertreintje gaat dwars door de kamer tot alle kinderen verzameld zijn. Deze kleine, vrolijke treinrit kan bijvoorbeeld met een zittende kring afgesloten worden.



#### Spoorweg maken (leeftijd 3+)

Laat de kinderen met vingerverf een bonte trein op papier maken. Rechthoekige schuursponsjes en ronde kurken zijn bijzonder geschikt om de geometrische vormen van een trein weer te geven. De kinderen vergroten daarnaast ook hun woordenschat als ze delen van de trein, zoals wagon en stuurcabine, benoemen.



#### Verhalen over het pretpark (4+)

Vraag de kinderen of ze ooit in een pretpark zijn geweest en laat ze vertellen hoe ze dit vonden. Wat vonden ze het leukste? Zijn ze in een draaimolen geweest? Hebben ze dieren gezien?

## 22612 Fun Park

Una giornata ricca di emozioni attende i bambini. C'è un luna park da scoprire a bordo di un allegro trenino colorato che fa giri a più non posso. Ma serve un po' di memoria! Solo chi riesce a non perdere d'occhio la situazione potrà aiutare i bambini a scendere dal treno nei chioschi e nelle attrazioni che preferiscono per raccogliere la maggior quantità possibile di pedine.

### Preparazione del gioco

- Collocare la tavola rotonda al centro della superficie di gioco.
- Mettere in posizione il cerchio di legno che raffigura un treno, in modo che il cancello d'ingresso rosso si trovi in corrispondenza del contrassegno rosso sulla tavola.
- Distribuire le tessere quadrate di legno sui vagoni con il lato posteriore rivolto verso l'alto. Conservare le altre tessere coperte e impilate vicino alla tavola.
- Posizionare le pedine rotonde di legno con la figura verso l'alto negli appositi incavi della tavola, a caso.
- Tenere a disposizione il dado.





## Svolgimento del gioco

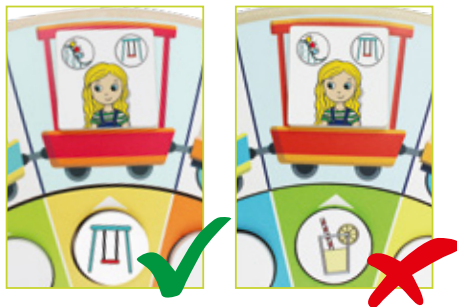
Il giocatore che è stato in un luna park più di recente lancia il dado per primo. Il treno può essere spostato di una quantità di caselle pari al numero uscito sul dado. Sta al giocatore scegliere in quale direzione. La cosa più facile è ruotare il cerchio servendosi del foro e prendere il cancello rosso come riferimento per contare le caselle. Se dal lancio del dado esce la stella, il giocatore può posizionare il trenino dove vuole.

Una volta che il treno è stato spostato, il giocatore può scegliere una tessera passeggero e girarla.



Se una delle immagini raffigurate corrisponde alla pedina rotonda nel cerchio colorato interno, il giocatore può prendere il passeggero. Ad esempio, alla ragazza nell'esempio piacerebbe fare un giro sull'ottovolante o sull'altalena. Dato che il vagone è posizionato sull'altalena, la ragazza può scendere dal treno e il giocatore vince la tessera. In questo modo termina il turno e tocca al giocatore successivo.

Se le immagini non corrispondono, la tessera con il bambino deve essere girata di nuovo e tocca al giocatore successivo.



Se un vagone vuoto si arresta su una fermata contrassegnata in rosso, posizionare una nuova tessera passeggero coperta.



## Fine del gioco

Il giocatore che porta a destinazione per primo 3 bambini e che quindi raccoglie 3 tessere passeggero vince la partita.





## Varianti del gioco

### Gioco semplificato

Il gioco può essere semplificato leggermente se invece delle tessere con i passeggeri si dispongono semplicemente le pedine rotonde con il lato posteriore verso l'alto. Ora i giocatori non devono fare altro che memorizzare la posizione delle figure delle pedine, mentre le tessere con i bambini rimangono scoperte. In questo modo il gioco è più semplice, perché la posizione delle pedine rispetto agli altri elementi non cambia.

### Per veri talenti mnemonici (età 5+)

I temerari che vogliono cimentarsi nella variante più difficile possono girare sia le tessere quadrate che le pedine rotonde con il lato posteriore verso l'alto, in modo che tutte le figure siano nascoste. Ci vuole una memoria prodigiosa!

## CONSIGLI PER I GENITORI

Discutete con i bambini sugli altri mezzi di trasporto che conoscono e sulle loro caratteristiche specifiche. Quali veicoli conoscono? Si spostano sulle strade, sulle rotaie o addirittura sull'acqua?



## CONSIGLI PER EDUCATORI/EDUCATRICI



### Il treno fa un bel girotondo (3+)

Tra tutti i partecipanti, nominare un macchinista da mettere a capo di una fila di bambini, ciascuno con le mani sulle spalle del giocatore precedente. Il gioco può essere accompagnato con una canzoncina, oppure si possono stimolare i bambini a riprodurre i rumori del treno. Il trenino attraversa la sala facendo „ciuff ciuff“ finché tutti i bambini sono radunati. Perché non concludere questa allegra gita in treno sedendosi tutti in cerchio?



### Creiamo una ferrovia (3+)

I bambini possono disegnare un treno colorato sulla carta utilizzando i colori a dito. Spugnette rettangolari e tappi di sughero rotondi sono particolarmente adatti per riprodurre le forme geometriche del treno. Inoltre i bambini potranno ampliare il loro vocabolario descrivendo le parti del treno come i vagoni e la cabina.



### Storie dal luna park (4+)

Chiedete ai bambini se sono mai stati in un luna park e parlate di questa esperienza insieme a loro. Cosa gli è piaciuto di più? Hanno fatto un giro sulle giostre? Hanno visto degli animali?



## 22612 Fun Park

这是让游乐园里的年轻游客们兴奋的一天。他们要乘坐着五彩缤纷的小火车，游览并探索整个游乐园。要想赢得比赛，你必须集中注意力！最终目标是通过帮助作为乘客的孩子们登陆他们喜爱的站点以及景点，收集到足够多的乘客方块卡片来赢得游戏。

### 游戏准备

- 把游戏板放置在所有游戏者的中间。
- 画着小火车的木圆环放置在游戏底板上。木圆环固定后，让红色的大门和底板上的两个红色标记中的其中一个对齐。
- 乘客方形卡片面朝下放置在火车车厢上。剩余的乘客方形卡片面朝下堆叠在一起放在游戏底板旁边。
- 将小木圆片随机（图案面朝上）放置在底板中间彩色圆圈的圆形凹槽中。
- 骰子放在游戏底板附近。



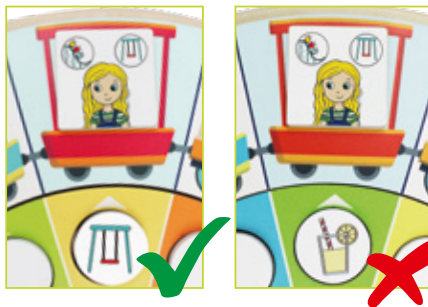


## 游戏开始

请最近去过游乐园的游戏者首先开始游戏并投掷骰子。他/她根据骰子上掷到的点数移动小火车。游戏者可以自由选择小火车的行进方向。移动小火车最简单的方法就是把手指放进红色大门的洞孔中，并且移动的时候要注意红色大门的位置是否按照骰子显示的点数移动到了相应位置。如果投掷到了星星图案，游戏者可以将小火车移动到任意他/她想去到的位置。小火车移动完成后，游戏者可以选择一张乘客方块卡片，并将其翻转过来。



如果乘客方块卡片上的图案和内圈小木圆片上显示的图案相匹配，游戏者就可以得到这张乘客方块卡片。在下面的示例中，女孩想要去玩过山车或者秋千，因为刚好车厢就在秋千的位置，女孩就可以在这里下车。这就意味着游戏者赢得了这张乘客卡片。然后轮到下一个游戏者开始。



如果对应图案不相配，乘客方块卡片必须再次面朝下翻转，下一个游戏者开始游戏。

如果一个空车厢停在了停车区域（红色标记位置），必须拿出一张新的乘客方块卡片面朝下放置在车厢上。



第一个带领3个孩子去到了他们想去的地方的游戏者，也就是第一个收集了3张乘客方块卡片的游戏者，赢得比赛。





## 游戏多样化

### 更简单的游戏玩法

以下游戏玩法更加简单：让乘客方块卡片面朝上放置，内圈的小木圆片图案面朝下放置。首先游戏者们必须简单记忆一下每个小木圆片的位置（以及小木圆片上的图案），在这个环节中，因为乘客方块卡片面朝上可以被看见，而小木圆片的位置不会有改变，这样就简化了游戏玩法。

### 更难的记忆游戏玩法（年龄5+）

你觉得自己能勇敢的挑战更难版本的游戏吗？那么就把乘客方块片和小木圆片都面朝下放置，这样所有图案都隐藏了起来。这时候就需要真正的记忆高手了！

## 给家长的小建议

和你的孩子谈谈各种不同的交通工具，以及它们之间的区别。你的孩子能说出哪些不同的交通车辆和类型？问问孩子们是否坐过陆地，铁路和水上的交通工具呢？



## 给老师的小贴士



以开小火车的方式进行晨圈活动（3+）

指派一个孩子当火车司机，一个接一个地接上所有其他孩子，每个孩子只需要简单的把手搭在下一个孩子的肩膀上。你可以在游戏的同时加一首歌进去，或者让孩子们自己发出火车“choo-choo”的声响。孩子们组成的小火车在房间里穿梭，一直到所有孩子都上了车为止。举例：这样欢快的火车旅行可以以孩子们围成一个圈而告终。



设计一辆火车（3+）

让孩子们用手指画颜料在纸上画出彩色的小火车。矩形海绵和圆木塞可以完美的呈现出火车的形状。

另外，孩子们可以通过描述火车各个部分来扩大他们的词汇量，例如火车车厢，火车驾驶室等。



游乐园故事（4+）

问孩子们是否去过游乐园，一起对游乐园的经历进行探讨。他们最喜欢的是什么？他们做过旋转木马吗？他们在游乐园里看见过什么动物吗？



# Autor



Martin Nedergaard Andersen, geboren 1965, lebt in Kopenhagen zusammen mit seiner Frau und seinen zwei Kindern. In den letzten 9 Jahren hat er mehr als 200 Spiele lizenzieren lassen. Neben seiner großen Leidenschaft für Spiele, liebt er das Reisen und hat schon mehrere Bücher über seine Erfahrungen, sowie erstaunlichen Geschichten und Menschen aus aller Welt geschrieben.

## Author

*Martin Nedergaard Andersen, born in 1965, lives in Copenhagen with his wife and two children. In the last 9 years, he has licensed more than 200 games. Besides his great passion for games, he loves to travel and has written several books about his experiences, as well as amazing stories about people from all over the world.*

# Illustration

Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

*Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.*



# FOLLOW US...



**LIKE US ON FACEBOOK!**  
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN



**MORE INFORMATION UNDER:**  
[WWW.BELEDUC.DE](http://WWW.BELEDUC.DE)



**LIKE US ON INSTAGRAM!**  
[@BELEDUC\\_LERNSPIELWAREN](https://www.instagram.com/beleduc_lernspielwaren)



**GAME VIDEOS ON YOUTUBE!**  
[YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN](https://www.youtube.com/playexperiencelearn)

**beleduc**



# MORE GAMES

FOR ALL YOUNG EXPLORERS: PLAYING, LEARNING, HAVING FUN!



Subject to change. Valid while stock is available.

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 2020

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。

The beleduc logo, featuring the brand name in a bold, blue, sans-serif font. The letter 'e' is stylized with a yellow dot and a red dot. The logo is set against a white oval background, which is placed on a green background with a wood-grain pattern.