

TEMPO TONI

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

22790



beleduc

Das Spiel fördert:

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



Mathematische Bildung: Erkennen unterschiedlicher Anzahl von Mäusen
Mathematical Education: Identifying different numbers of mice
Formation mathématique: Reconnaître différents nombres de souris
Desarrollo matemático: Reconocimiento de distintas cantidades de ratones
Rekenkundige ontwikkeling: Het herkennen van verschillende aantallen muizen
Educazione matematica: Riconoscimento di quantità diverse di topolini
数学教育: 辨别和计数老鼠的数量



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Schieben und Platzieren des Käses
Health Education: Fine motor skills when writing and placing the cheese
Formation somatique: Motricité fine lors du déplacement et du placement du fromage
Desarrollo somático: Precisión motriz al empujar y colocar el queso
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het schuiven en plaatsen van de kaas
Educazione somatica: Capacità motoria spostando e posizionando il formaggio
健康教育: 在书写和放置奶酪时训练精细动作能力



Soziale Bildung: gemeinsames Spielen, Teamfähigkeit, soziales Denken und Handeln
Social Education: Playing together, teamwork, social thinking and acting
Sociabilisation: jouer en groupe, travail en équipe, comportement social
Desarrollo social: Juego en grupo, espíritu de equipo, pensamiento y comportamiento sociales
Sociale ontwikkeling: samen spelen, teamwerk, sociaal denken en handelen
Educazione sociale: gioco in comune, capacità di squadra, pensiero e attività sociali
语言教育: 一起游戏、团队合作、社会性思维和表演



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen von verschiedenen Farben und Symbolen
Art Education: Recognising and naming various colours and symbols
Formation artistique: Reconnaître et nommer les couleurs et les symboles
Desarrollo artístico: Reconocimiento y designación de distintos colores y símbolos
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van verschillende kleuren en symbolen
Educazione artistica: Riconoscimento e denominazione dei diversi colori e simboli
艺术和创新能力发展: 认知和辨别不同的颜色与符号

Spielinformationen:

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



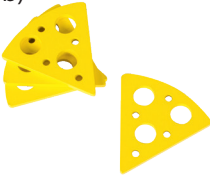
TEMPO TONI



Inhalt

- a) 4 Spielpläne
- b) 4 Holzkäse
- c) 1 Motivwürfel
- d) 16 Käsekarten

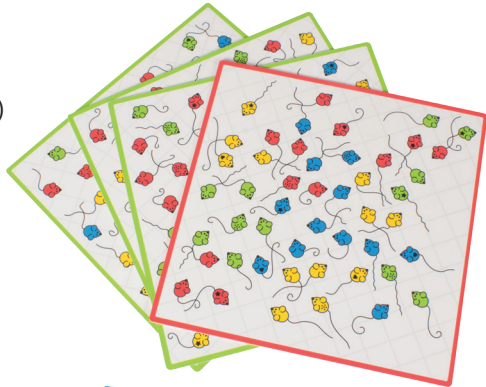
b)



c)



a)



d)



Contents

- a) 4 game boards
- b) 4 wooden cheeses
- c) 1 motif die
- d) 16 cheese cards



Contenu

- a) 4 plateaux de jeu
- b) 4 fromages en bois
- c) 1 dobbelsteen met symbolen
- d) 16 kaaskaarten



Contenido

- a) 4 tableros de juego
- b) 4 quesos de madera
- c) 1 dado de símbolos
- d) 16 tarjetas de queso



Inhoud

- a) 4 spelborden
- b) 4 houten kaasjes
- c) 1 Motivwürfel
- d) 16 Käsekarten



Contenuto

- a) 4 piani di gioco
- b) 4 formaggi in legno
- c) 1 dado a motivi
- d) 16 schede formaggio



游戏配件

- a) 4 张双面的游戏纸板
- b) 4 块木制奶酪
- c) 1 颗图形骰子
- d) 16 张印有老鼠的任务卡

Autor

Kirsten Hiese wurde 1965 geboren und ist von Beruf eigentlich Floristmeisterin. 2004 kam sie durch ihre Kinder zum Spieleerfinden. Seitdem gewann sie schon dreimal den „Deutschen Lernspielpreis“ und veröffentlichte bis heute bereits 16 ihrer Spielideen mit zahlreichen Verlagen. Kirsten Hiese lebt mit ihrem Mann und ihren drei Kindern in Porta Westfalica. „Rondo Vario“ ist seit 2006 bei beleduc im Programm und ein wahrer Klassiker. Weiterhin veröffentlichte sie die Spiele „Pipofax“ und „Cumulo“ bei beleduc.



Author

Kirsten Hiese was born in 1965 and was actually a professional master florist. In 2004 she began inventing games for her children. In the meantime, she has won the “Deutscher Lernspielpreis” (awarded for educational games) three times, and has published 16 of her game ideas with numerous publishers. Kirsten Hiese lives with her husband and three children in Porta Westfalica, Germany. “Rondo Vario” has been in beleduc’s programme since 2006 and is a true classic. Two other games by Kirsten Hiese, “Pipofax” and “Cumulo”, are also in beleduc’s current programme.

Auteur

Née en 1965, Kirsten Hiese est fleuriste de métier. En 2004, elle s’est mise à inventer des jeux pour ses enfants. Depuis, elle a remporté trois fois le « Prix du jeu éducatif allemand » et a, jusqu’à aujourd’hui, publié 16 idées de jeux auprès de divers éditeurs. Kirsten Hiese vit avec son époux et ses trois enfants à Porta Westfalica. « Rondo Vario » fait partie du catalogue beleduc depuis 2006 et compte parmi les classiques. D’autres jeux créés par Kirsten Hiese comme « Pipofax » et « Cumulo » font également partie de la gamme actuellement proposée.

Autor

Nacida en 1965, Kirsten Hiese es especialista en arreglos florales. En 2004, con sus propios hijos, comenzó a inventar juegos. Desde entonces ha ganado en tres ocasiones el premio alemán otorgado a los juegos didácticos y lleva publicados hasta la fecha dieciséis juegos en distintas editoriales. Kirsten Hiese vive con su esposo y sus tres hijos en Porta Westfalica (Alemania). “Rondo Vario” forma parte de beleduc desde 2006 como un gran clásico. También podrá encontrar en la gama actual los juegos “Pipofax” y “Cumulo” de Kirsten Hiese.

Auteur

Kirsten Hiese is geboren in 1965, en is eigenlijk meester-bloembinder van beroep. Door haar kinderen is ze in 2004 begonnen met het uitvinden van spellen. Sindsdien heeft ze al drie keer de Duitse prijs voor het beste educatieve spel gewonnen, en er zijn al 16 van haar spelideeën door diverse uitgevers op de markt gebracht. Kirsten Hiese woont met haar man en hun drie kinderen in Porta Westfalica. “Rondo Vario” maakt sinds 2006 deel uit van het programma van beleduc en is een echte klassieker. Ook de spellen “Pipofax” en “Cumulo” van Kirsten Hiese maken deel uit van het huidige assortiment.

Autore

Kirsten Hiese è nata nel 1965 ed è una maestra fiorista. Nel 2004 ha iniziato ad inventare giochi di carte insieme ai suoi figli. Da allora, ha vinto per tre volte il premio per giochi da tavolo “Deutschen Lernspielpreis” e fino ad oggi ha pubblicato oltre 16 idee di gioco con diversi editori. Kirsten Hiese vive con suo marito ed i loro tre bambini a Porta Westfalica. “Rondo Vario” appartiene alla gamma di giochi beleduc dal 2006 ed è ormai un classico. Inoltre, nella gamma attuale troviamo altri giochi di Kirsten Hiese, come “Pipofax” e “Cumulo”.

游戏作者

基尔斯滕·希思生于1965年，是职业花卉大师。2004年，她开始为自己的孩子发明游戏。同时，她三次赢得教育游戏大奖，并且和众多发行商合作发行了16个原创游戏。基尔斯滕·希思和丈夫以及三个孩子一起生活在德国的波尔特韦斯特法利卡。“毛毛虫游戏”自2006年起就成为了贝乐多项目中的经典。基尔斯滕·希思的另外两个游戏“创意接力”和“积云图”也是贝乐多游戏。



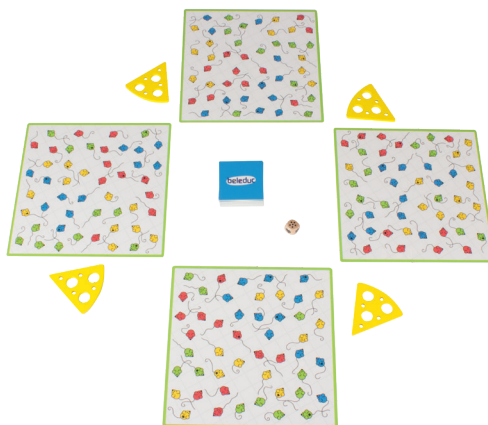
22790 Tempo Toni

In der Küche von Schloss Käseburg geht es rund. Toni, der Koch, hat vergessen, den Käse wieder in den Kühlschrank zu räumen und nun wimmelt es überall von kleinen Mäusen, die den Käse für ihr Leben gern essen. Schnell läuft Toni zurück in die Küche um die Mäuse zwischen den ganzen Käsestücken zu finden und zu verscheuchen. Tempo Toni!

Ihr müsst Toni helfen, damit die Mäuse nicht zuviel von dem leckeren Käse knabbern. Schiebt dafür euren Käse über den Spielplan und fangt die gesuchten Mäuse damit ein.

Spielvorbereitung

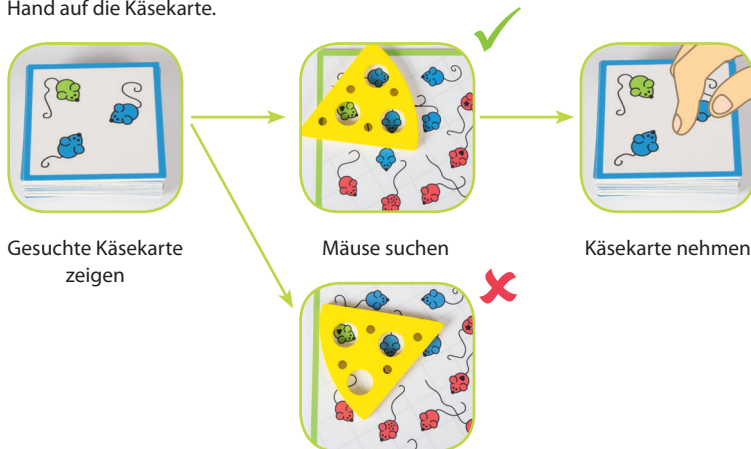
Jeder Spieler erhält einen Spielplan und einen Holzkäse. Einigt euch darauf, mit welcher Spielplanseite ihr spielt. Die grün umrandete Seite ist für Anfänger und die rot umrandete Seite für schon geübte Spieler bestimmt. Ihr müsst alle mit der gleichen Spielplanseite spielen. Bildet aus den Käsekarten einen verdeckten Stapel und legt ihn gut erreichbar in die Tischmitte.



Spielverlauf

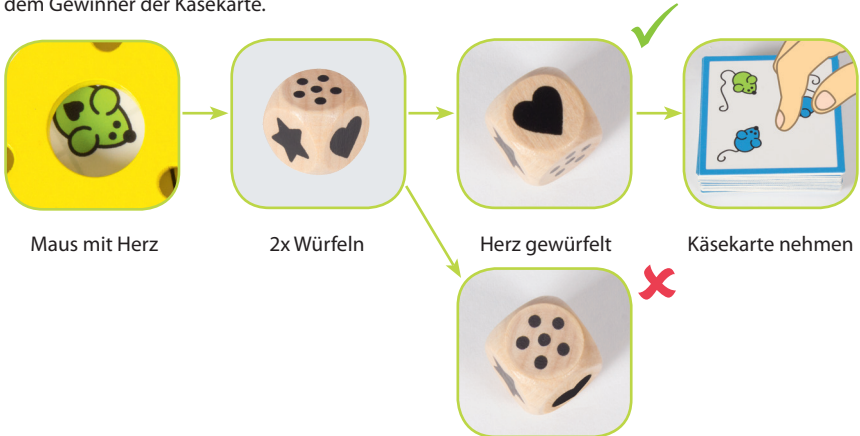
Zuerst deckt ein Spieler eine Käsekarte auf und legt sie für alle sichtbar in die Tischmitte. Die Spieler rufen alle gemeinsam „Tempo Toni!“, anschließend schieben alle ihren Holzkäse über ihren Spielplan und versuchen die drei auf der Käsekarte abgebildeten Mäuse genau so auf ihrem Spielbrett zu finden. Die Mäuse müssen dabei vollständig (ohne Schwänzchen) in den drei großen Löchern des Käses zu sehen sein.

Der Spieler, der die drei gesuchten Mäuse zuerst auf seinem Spielplan findet, klatscht mit der Hand auf die Käsekarte.





Für die übrigen Spieler ist die Runde nun aber noch nicht vorbei, sie können trotzdem noch eine Käsekarte gewinnen. Denn, haben auch sie die richtigen Mäuse gefunden, dürfen sie zwei Mal mit dem Würfel würfeln. Eine der drei gesuchten Mäuse ist immer markiert – mit einem Herz, Stern oder Pünktchen. Schafft ihr es, in einem der beiden Würfe das Symbol zu würfeln, das auch auf der gesuchten Maus abgebildet ist, dann dürft ihr euch auch eine Käsekarte vom Stapel nehmen. Schafft ihr es nicht, die gesuchte Maus zu finden, dann helfen euch bestimmt gerne eure Mitspieler. Haben alle Spieler (außer dem Gewinner) zwei Mal gewürfelt, kann die nächste Runde beginnen. Sie wird genauso gespielt wie die erste Runde, eine Karte wird aufgedeckt und alle suchen mit dem Käse die drei Mäuse auf ihrem Spielfeld. Dann würfeln wieder alle, außer dem Gewinner der Käsekarte.



Spielende

Das Spiel endet, wenn wenigstens einer der Spieler die vierte Käsekarte gesammelt hat. Er ist der Gewinner des Spiels. Manchmal gibt es auch mehrere Gewinner.

Variante 1 für jüngere Spieler

Alle Spieler suchen immer ganz in Ruhe nach den drei Mäusen auf der Käsekarte. Erst, wenn alle Mitspieler das Motiv gefunden haben, darf jeder Spieler reihum zwei Mal würfeln. Wer Glück hat, und das richtige Motiv würfelt, gewinnt eine Käsekarte. Wer zuerst 4 Käsekarten besitzt gewinnt das Spiel.

Variante 2 für unterschiedlich geübte Spieler

In einer Gruppe mit unterschiedlich geübten oder unterschiedlich alten Spielern, kann auch mit unterschiedlichen Spielplanseiten gespielt werden. Die älteren Spieler spielen dann auf der rot umrandeten Spielplanseite. So ist das Spiel gerechter.

Variante 3 für geübtere oder ältere Spieler

Diese Variante kommt ohne den Würfel aus. Gesucht werden auch hier die drei Mäuse der aufgedeckten Käsekarte. Die Käsekarte erhält hier aber nur der schnellste Spieler. Wer zuerst vier Käsekarten gesammelt hat, gewinnt.



Tipps für Erzieher/-innen



Welche Maus ist es? (Alter 4+)

Jedes Kind erhält ein Spielbrett. Lassen Sie nun eines der Kinder mit dem Symbolwürfel würfeln. Nun versuchen alle eine Maus mit dem abgebildeten Symbol möglichst schnell auf dem eigenen Spielplan zu finden. Wer eine Maus gefunden hat, ruft die Farbe der abgebildeten Maus. So wird die Farberkennung geschult.



Mögen Mäuse wirklich Käse? (Alter 4+)

In ihrem natürlichen Lebensraum finden Mäuse eigentlich keinen Käse. Sie fressen Samen, Kräuter, Blätter und Wurzeln. Aber auch die Nahrung der Menschen fressen sie gerne, denn sie bevorzugen eiweißhaltige und energiereiche Nahrung. Deshalb mögen sie tatsächlich auch gerne Käse. Dieser ist für die Mäuse so ähnlich wie für Menschen die Schokolade. Schon ein kleines Stück enthält so viel Eiweiß, sodass die Maus nicht so häufig auf Futtersuche gehen muss.



Morgenkreis (Alter 5+)

Sprechen Sie mit den Kindern über Mäuse. Am besten besorgen Sie sich hierzu ein paar Informationen und Bilder, die Sie den Kindern zeigen können. Wer hat schon einmal eine echte Maus gesehen? Und wenn ja, wo? Wo leben Mäuse und wer sind ihre Feinde? Hat vielleicht eines der Kinder eine Maus als Haustier? Sprechen mit den Kindern über ihre Erfahrungen.

Tipps für Eltern

Suchspiele machen Kindern besonders viel Spaß. Spielen Sie doch einmal mit Ihren Kindern das Spiel „Ich sehe was, was du nicht siehst“. Hierbei können Sie gut die Grundfarben der Mäuse nutzen, um Dinge zu beschreiben, die gesucht werden sollen. Nutzen Sie auch die Symbole auf den Mäusen und lassen die Kinder Gegenstände suchen, die Punkte, Herzen oder Sterne zeigen.



22790 Tempo Toni

Things are getting a bit crazy at Castle Cheeseburg. Toni, the chef, has forgotten to put the cheese back in the fridge and now the place is full of little mice, who really love to eat the cheese. Toni quickly runs back into the kitchen to find the mice between the whole pieces of cheese and scare them away. Tempo Toni!

You have to help Toni stop the mice from munching on too much of the delicious cheese. To do this, slide your cheese over the game board to catch the mice.

Game preparation

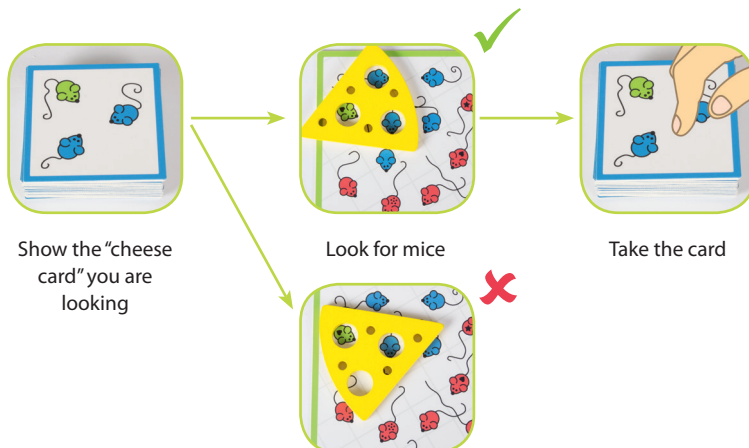
Each player is given a game board and a wooden cheese. Decide which side of the game board you will be using. The side with the green border is for beginners and the side with a red border is for experienced players. You all have to play on the same side of the game board. Form a stack with the cheese cards and place it face down in the centre of the table where it is easy to reach.



How to play

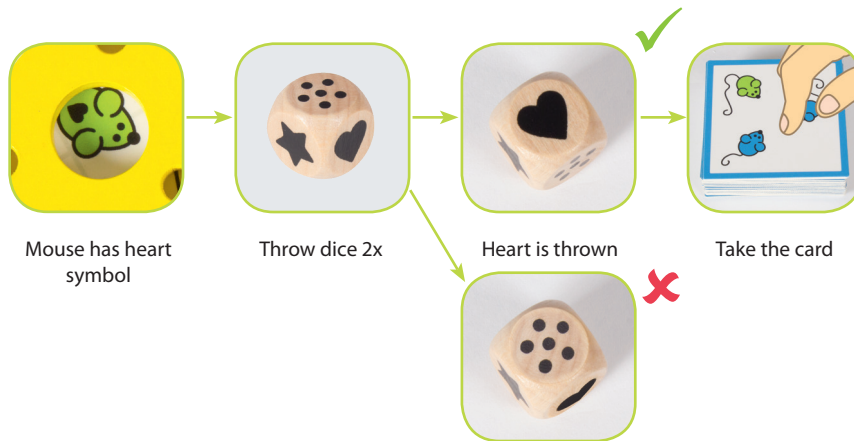
First, a player turns over a cheese card and places it in the centre of the table where everyone can see it. The players all shout "Tempo Toni!" together, then they all slide their wooden cheeses over their game boards and try to find three mice on the game board that look exactly like the ones shown on the cheese card. It must be possible to see the mice completely (without tails) inside the three large holes in the cheese.

The first player to find the mice on his game board claps his hand over the cheese card.





However, the round isn't over for the other players – they can still win a cheese card. If they have also found the right mice, they can throw the die twice. One of the three mice is always marked – with a heart, star or dots. If you manage to get the symbol shown on the mouse on one of the two dice, you can also take a cheese card from the stack. If you don't manage to find the mouse, the other players will surely help you. Once all of the players (except the winner) have thrown the dice twice, the next round can begin. It is played exactly like the first round, a card is turned over and everyone searches with the cheese for the three mice on their game boards. Then everyone throws the dice, except the winner of the cheese card.



End of the game

The game ends when at least one of the players has collected the fourth cheese card. He is the winner of the game. Sometimes, there are also several winners.

Variation 1 for younger players

All of the players always search in silence for the three mice on the cheese card. Only when all of the players have found the motif can each player take it in turns to throw the dice twice. Whoever is lucky and throws the right motif wins a cheese card. Whoever gets 4 cheese cards first wins the game.

Variation 2 for players of different experience levels

In a group with players of different experience levels or different ages, it is also possible to play with different sides of the game board. The older players play on the side of the game board with the red border. This makes the game fairer.

Variation 3 for experienced or older players

This version does not use the dice. The three mice on the cheese card are searched for here, too. However, only the fastest player gets the cheese card. Whoever is the first to collect four cheese cards wins.



Tips for Educators



Which mouse is it? (Age 4+)

Each child is given a game board. Have one of the children throw the symbol die. Now everyone tries to find a mouse with the symbol shown on their own game board as quickly as possible. Whoever finds a mouse calls out the colour of the mouse shown. This develops colour recognition.



Do mice really like cheese? (Age 4+)

Mice actually don't find cheese in their natural habitat. They eat seeds, herbs, leaves and roots. But they also like to eat human food, as they prefer energy-rich food with a high protein content. So they actually do like cheese. Mice like this the same way humans like chocolate. Just a small piece contains enough protein that the mouse does not have to go searching for food as often.



Morning circle (Age 5+)

Talk to the children about mice. Ideally, gather some information and pictures that you can show the children. Who's seen a real mouse before? And, if so, where? Where do mice live and who are their enemies? Do any of the children perhaps have a mouse as a pet? Talk to the children about their experiences.

Tips for parents

Children find searching games particularly fun. Play the game 'I spy' with the children. You can use the basic colours of the mice to describe things that need to be searched for. Use the symbols on the mice and have the children look for objects featuring spots, hearts or stars.



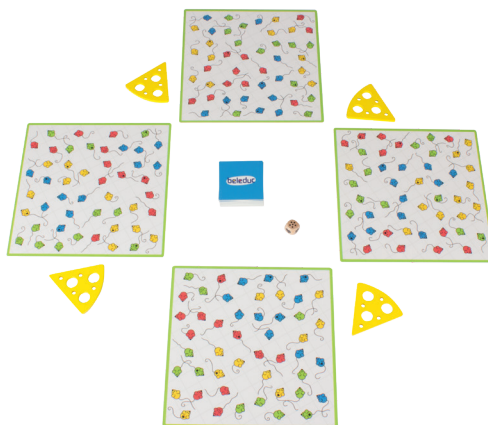
22790 Tempo Toni

Dans la cuisine du château Fromager, ça bouge. Toni, le cuisinier, a oublié de ranger le fromage dans le réfrigérateur. La cuisine grouille de petites souris qui aimerait bien manger le fromage. Vite, Toni retourne à la cuisine et cherche les souris entre les morceaux de fromage pour les chasser. Tempo Toni!

Vous devez aider Toni afin que les souris ne mangent pas tout le fromage. Pour cela, poussez votre fromage sur le plateau et attrapez les souris avec.

Préparation au jeu

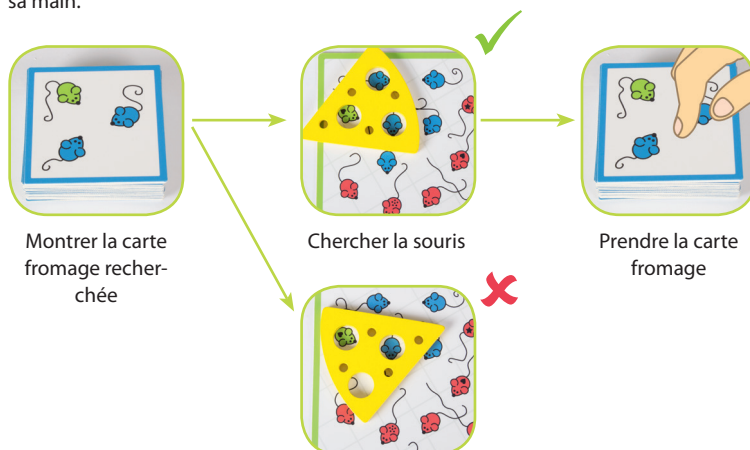
Chaque joueur reçoit un plateau et un fromage en bois. Vous devez décider ensemble de la face du plateau que vous souhaitez utiliser. La face aux bords verts convient aux débutants et celle aux bords rouges est pour les joueurs plus expérimentés. Vous devez tous jouer avec la même face du plateau. Formez une pioche avec les cartes fromage et placez-la au milieu de la table afin qu'elle soit facilement accessible pour tous.



Déroulement du jeu

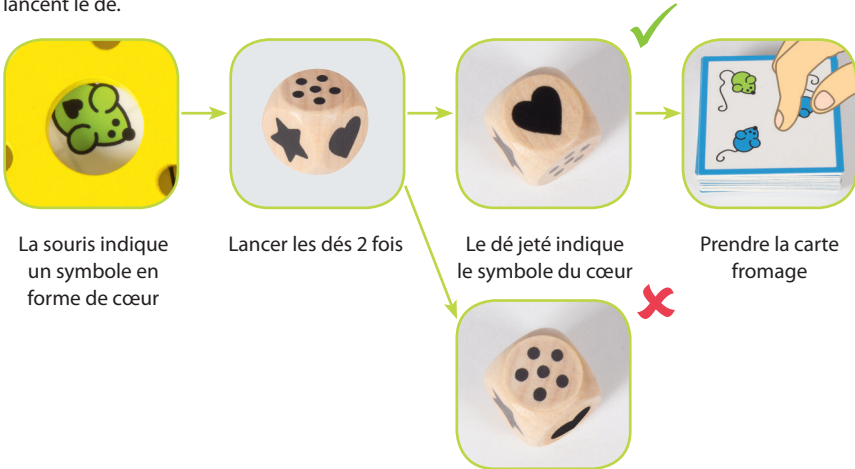
Pour commencer, un joueur tire une carte fromage, la retourne et la place de manière à ce qu'elle soit visible pour tous. Les joueurs crient tous en même temps « Tempo Toni ! », ensuite ils poussent leur morceau de fromage sur leur plateau et tentent d'attraper les trois souris représentées sur la carte fromage. Les souris doivent toutes être visibles dans les trous du fromage (sans leur queue).

Le joueur qui attrape les trois souris en premier sur son plateau de jeu tape la carte fromage avec sa main.





Le tour n'est pas encore terminé. Les autres joueurs peuvent encore remporter une carte fromage. S'ils ont également trouvé les bonnes souris, ils peuvent lancer le dé à deux reprises. L'une des trois souris recherchées est toujours marquée avec un cœur, une étoile ou des petits points. Si vous arrivez à obtenir le symbole indiqué sur la souris avec un dé, vous pouvez prendre une carte de la pioche de cartes fromage. Si vous n'arrivez pas à trouver les souris recherchées, vous pouvez demander de l'aide aux autres joueurs. Quand tous les joueurs ont lancé deux fois le dé (sauf le vainqueur), le prochain tour peut commencer. Le prochain tour se joue exactement comme le premier. Une carte est retirée de la pioche et tous les joueurs doivent chercher les souris sur leur plateau et avec le fromage. Puis, tous, sauf celui qui a remporté la carte fromage, lancent le dé.



Fin du jeu

Le jeu se termine quand au moins un joueur a remporté sa quatrième carte fromage. Il est le vainqueur du jeu. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Variante 1 pour les plus jeunes

Tous les joueurs cherchent les trois souris représentées sur la carte fromage dans le calme. Ensuite, quand tous les joueurs ont retrouvé le symbole, tous les joueurs peuvent lancer les deux dés. Celui qui a de la chance et obtient le symbole représenté sur la souris en lançant les dés, remporte la carte fromage. Le premier joueur qui remporte 4 cartes fromage gagne la partie.

Variante 2 pour des joueurs de niveaux différents

Dans un groupe composé de joueurs de niveaux ou d'âges différents, il est possible de jouer avec les différentes faces du plateau. Les joueurs plus âgés utilisent la face aux bords rouges. Le jeu est ainsi plus équitable.

Variante 3 pour les joueurs plus expérimentés ou plus âgés r

Cette variante se joue sans dé. Il faut retrouver les trois souris représentées sur la carte fromage tirée. Seul le joueur le plus rapide reçoit une carte fromage. Celui qui remporte quatre cartes fromage en premier gagne la partie.



Conseils pour les éducateurs



Quelle souris est-ce ? (âge : 4+)

Chaque enfant reçoit un plateau. Demandez ensuite à un des enfants de lancer le dé à symboles. Ils doivent ensuite essayer de retrouver le plus rapidement possible une souris avec le symbole du dé sur leur propre plateau de jeu. Celui qui trouve une souris correspondante dit à voix haute la couleur de la souris. Cela permet d'entraîner la reconnaissance des couleurs.



Les souris aiment-elles vraiment le fromage ? (âge : 4+)

Dans leur environnement naturel, les souris ne trouvent en réalité aucun fromage. Elles mangent des graines, des herbes, des feuilles et des racines. Mais elles aiment également manger ce que les hommes mangent car elles ont une préférence pour les aliments riches en protéines et en énergie. C'est pour cela qu'elles aiment le fromage. Le fromage est aux souris, ce que le chocolat est aux humains. Un seul petit morceau contient tellement de protéines que la souris n'est pas obligée de partir à la recherche de nourriture aussi souvent.



Ronde matinale (âge : 5 ans et +)

Discutez des souris avec les enfants. Nous vous conseillons de vous procurer quelques photos et informations à montrer aux enfants. Qui a déjà vu une souris en vrai ? Si oui, où ? Où vivent les souris et qui sont leurs ennemis ? Un des enfants a-t-il une souris comme animal de compagnie ? Invitez les enfants à partager leurs expériences.

Conseils pour les parents

Les enfants adorent les jeux de piste. Jouez donc à « Je vois ce que tu ne vois pas » avec les enfants. Pour cela, utilisez les couleurs de base des souris pour décrire des objets à chercher. Utilisez aussi les symboles des souris et demandez aux enfants de chercher des objets avec des points, des étoiles ou des cœurs.



22790 Tempo Toni

En la cocina del castillo de Quesalia no hay tregua. Valentín, el cocinero se ha olvidado de volver a meter el queso en la nevera y ahora hay pequeños ratones, que adoran el queso, por todas partes. Valentín vuelve corriendo a la cocina para encontrar a los ratones entre todos los trozos de queso y espantarlos. ¡Vamos, Valentín!

Tenéis que ayudar a Valentín, para evitar que los ratones se coman todo el queso rico. Para ello, debéis deslizar vuestro queso sobre el tablero de juego y cazar a los ratones buscados.

Preparación del juego

Cada jugador recibe un tablero de juego y un queso de madera. Debéis elegir juntos sobre qué lado del tablero queréis jugar. El lado con el marco verde es para principiantes, mientras que el lado con el marco rojo es para jugadores expertos. Todos deben jugar con el mismo lado del tablero. Formad un montón con las tarjetas de queso boca abajo y colocadlo en un lugar fácilmente accesible en el centro de la mesa.



Funcionamiento del juego

Para comenzar, un jugador debe coger una carta de queso y ponerla en el centro de la mesa de manera que todos puedan verla. Los jugadores deben gritar todos juntos «¡Vamos, Valentín!»; a continuación, todos deben deslizar su queso de madera sobre su tablero de juego para intentar encontrar los tres ratones representados en la tarjeta de queso en su tablero. Para dar a los ratones por encontrados, deben caber enteros (sin rabo) en los tres agujeros grandes del queso.

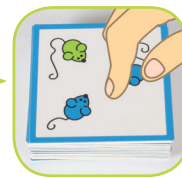
El primer jugador en encontrar los tres ratones que está buscando en el tablero debe dar un golpe con la palma de la mano sobre la tarjeta de queso.



Mostrar la tarjeta de queso que se busca



Buscar los ratones

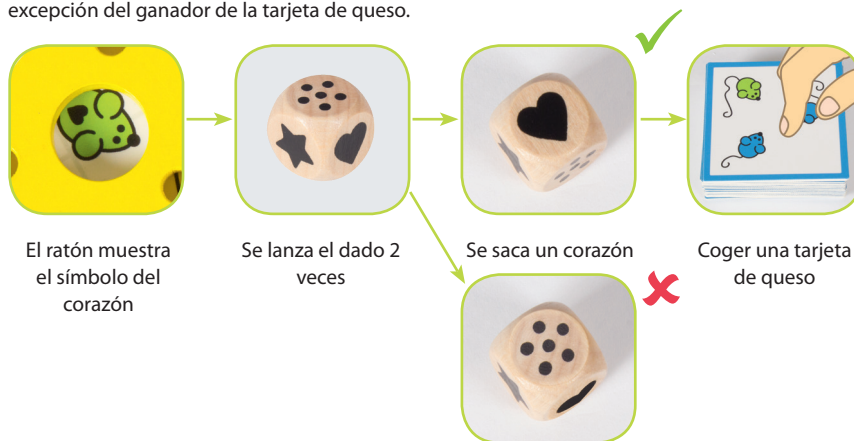


Coger una tarjeta de queso





Para el resto de los jugadores todavía no se ha terminado el juego, aún pueden ganar una tarjeta de queso. Por tanto, si ellos también encuentran los ratones adecuados podrán tirar dos veces el dado. Uno de los tres ratones buscados siempre aparece con una marca: un corazón, una estrella o un punto. Si conseguís sacar, con una de las dos tiradas, el símbolo que aparece en el ratón que estáis buscando, entonces también podéis coger una tarjeta de queso del montón. Si no conseguís encontrar el ratón buscado, seguro que vuestros compañeros os ayudan. Si todos los jugadores (excepto el ganador) han tirado dos veces el dado, podéis comenzar la siguiente ronda. Se juega igual que la ronda anterior, se destapa una tarjeta y todos deben buscar con el queso los tres ratones en su tablero de juego. A continuación, todos vuelven a tirar el dado, a excepción del ganador de la tarjeta de queso.



Final del juego

El juego termina cuando al menos uno de los jugadores haya reunido su cuarta tarjeta de queso. Este jugador es el ganador del juego. Puede haber varios ganadores.

Variante 1 para jugadores más pequeños

Todos los jugadores buscan los tres ratones de la tarjeta de queso tranquilamente. Hasta que no hayan encontrado los ratones todos los jugadores, los jugadores no podrán tirar el dado uno detrás del otro. El jugador afortunado que saque el dibujo adecuado con el dado recibirá una tarjeta de queso. El primero en reunir cuatro tarjetas de queso, gana la partida.

Variante 2 para jugadores con distinto nivel de experiencia

En un grupo con jugadores de distinto nivel de experiencia o distinta edad, también se puede jugar con distintos lados del tablero. En este caso, los jugadores mayores jugarán con el lado del tablero con marco rojo. De esta manera, el juego será más justo.

Variante 3 para jugadores más experimentados o mayores

En esta variante no hace falta el dado. En este caso también habrá que buscar los tres ratones de la tarjeta de queso. No obstante, ahora, solo el jugador más rápido recibirá una tarjeta de queso. El primero en reunir cuatro tarjetas de queso, gana.



Consejos para educadores



¿Qué ratón es? (Edad: 4+)

Cada niño recibe un tablero de juego. Ahora deje que uno de los niños tire el dado de los símbolos. A continuación, todos los niños deben intentar encontrar lo antes posible un ratón con el símbolo del dado en sus tableros de juego. El que haya encontrado un ratón adecuado debe gritar el color del ratón representado. De esta forma, los niños entrenarán el reconocimiento de colores.



¿A los ratones les gusta realmente el queso? (Edad: 4+)

En principio, en el hábitat natural de los ratones no hay queso. Comen semillas, hierbas, hojas y raíces. Pero también les gusta comer alimentos de los humanos, ya que muestran preferencia por una alimentación rica en proteínas y energía. Por eso, sí que es verdad que les gusta el queso. El queso es para los ratones como para los humanos el chocolate. Un trozo pequeño de queso ya contiene una gran cantidad de proteínas, por lo que el ratón no tendrá que buscar alimento con tanta frecuencia.



Asamblea matinal (edad: 5+)

Hable con los niños sobre los ratones. Sería recomendable que reúna información e imágenes que le pueda mostrar a los niños. ¿Quién ha visto alguna vez un ratón real? Si hay alguien, ¿dónde lo ha visto? ¿Dónde viven los ratones y cuáles son sus depredadores? ¿Alguno de los niños tiene un roedor como mascota? Hable con los niños sobre sus experiencias.

Consejos para los padres

Los juegos en los que hay que buscar cosas suelen divertir especialmente a los niños. ¿Por qué no juega con sus niños al «Veo, veo»? En este contexto, puede aprovechar los colores básicos de los ratones para describir los objetos que hay que buscar. Nutzen Sie auch die Symbole auf den Mäusen und lassen die Kinder Gegenstände suchen, die Punkte, Herzen oder Sterne zeigen.



22790 Tempo Toni

Er is wat aan de hand in de keuken van kasteel Kaasburg. Toni, de kok, is vergeten de kaas weer in de koelkast te zetten en nu krioelt het van de muisjes die graag de heerlijke kaas eten. Toni rent snel terug naar de keuken om de muizen tussen de stukjes kaas te vinden en ze weg te jagen. Tempo Toni!

Jullie moeten Toni helpen, zodat de muizen niet te veel aan de heerlijke kaas knabbelen. Schuif je kaas over het speelbord en vang de muizen ermee.

Spelvoorbereiding

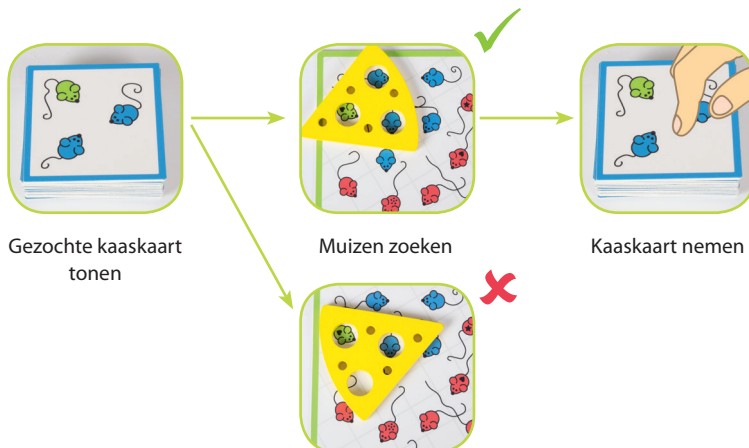
Elke speler krijgt een speelbord en een houten kaasje. Spreek af met welke kant van het speelbord er wordt gespeeld. De kant met de groene rand is voor beginners en de pagina met de rode rand is voor ervaren spelers. Jullie moeten allemaal met dezelfde kant spelen. Maak een stapel van de kaaskaarten (zodat ze niet zichtbaar zijn) en plaats deze in het midden van de tafel.



Spelwijze

Een speler pakt een kaaskaart en legt deze voor iedereen zichtbaar in het midden van de tafel. De spelers noemen allemaal „Tempo Toni!” en schuiven dan allemaal hun houten kaasje over hun speelbord en proberen de drie muizen op de kaaskaart precies zo op hun speelbord te vinden. De muizen moeten volledig (zonder staart) in de drie grote gaten van de kaas te zien zijn.

De speler die als eerste de drie gezochte muizen op zijn bord vindt, slaat met zijn hand op de kaaskaart.





Voor de andere spelers is de spelronde nu nog niet voorbij, ze kunnen nog steeds een kaas-kaart winnen. Wanneer zij de juiste muizen hebben gevonden, mogen ze twee keer met de dobbelsteen gooien. Eén van de drie muizen is altijd gemarkeerd, met een hart, ster of punt. Als het je lukt om in één van de twee worpen het symbool te gooien dat ook op de gezochte muis wordt aangegeven, dan mag je ook een kaaskaart van de stapel nemen. Als het je niet lukt om de gezochte muis te vinden, dan krijg je vast wel hulp van je medespelers. Als alle spelers (behalve de winnaar) twee keer hebben gegooid, kan de volgende ronde beginnen. Dit wordt op dezelfde manier gespeeld als de eerste ronde; er wordt een kaart omgedraaid en iedereen zoekt met de kaas naar de drie muizen op het speelveld. Iedereen dobbelt, behalve de winnaar van de kaaskaart.



Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer ten minste één speler de vierde kaaskaart heeft verzameld. Hij is de winnaar van het spel. Soms zijn er ook meerdere winnaars.

Variante 1 voor jongere spelers

Alle spelers zoeken heel rustig naar de drie muizen op de kaaskaart. Pas wanneer alle medespeler het motief hebben gevonden, mag elke speler om de beurt twee keer gooien. Wie geluk heeft en het juiste motief gooit, wint een kaaskaart. Wie als eerste 4 kaaskaarten heeft, wint het spel.

Variante 2 voor spelers van verschillende niveaus

In een groep met verschillend geoefende spelers of spelers van verschillende leeftijden kan er ook met verschillende kanten van het spelbord worden gespeeld. De oudere spelers spelen dan op de kant met de rode rand. Zo is het spel eerlijker.

Variante 3 voor ervaren of oudere spelers

Bij deze variatie wordt er geen dobbelsteen gebruikt. Ook hierbij wordt er gezocht naar de drie muizen op de kaaskaart. Alleen de snelste speler krijgt echter de kaaskaart. Wie als het eerste vier kaaskaarten heeft, wint.



Tips voor leerkrachten



Welke muis is het? (leeftijd 4+)

Elk kind krijgt een speelbord. Laat nu één van de kinderen met de symbooldobbelsteen gooien. Nu probeert iedereen een muis met het afgebeelde symbool zo snel mogelijk op het eigen bord te vinden. Wie een muis heeft gevonden, roept de kleur van de afgebeelde muis. Op deze manier wordt het herkennen van kleuren geleerd.



Houden muizen echt van kaas? (leeftijd 4+)

In hun natuurlijke omgeving vinden muizen geen kaas. Ze eten zaden, kruiden, bladeren en wortels. Maar ze houden ook van de etenswaren van mensen omdat ze de voorkeur geven aan eiwitrijk en energierijk voedsel. Daarom houden ze ook erg van kaas. Dit is voor een muis net zoiets als chocolade voor een mens. Zelfs een klein stukje bevat zoveel eiwitten dat de muis niet zo vaak op zoek naar voedsel hoeft te gaan.



Ochtendkring (leeftijd 5+)

Spreek met de kinderen over muizen. De beste manier om dit te doen is om wat informatie en foto's te krijgen die u aan de kinderen kunt laten zien. Wie heeft ooit een echte muis gezien? En zo ja, waar dan? Waar leven muizen en wie zijn hun vijanden? Misschien heeft een van de kinderen een muis als huisdier? Praat met de kinderen over hun ervaringen.

Tips voor ouders

Kinderen vinden zoekspellen erg leuk. Speel het spelletje „Ik zie ik zie wat jij niet ziet“ met uw kinderen. U kunt de basiskleuren van de muizen gebruiken om dingen te beschrijven die gezocht moeten worden. Gebruik ook de symbolen op de muizen en laat de kinderen voorwerpen zoeken met punten, harten of sterren.



22790 Tempo Toni

Nella cucina del Castello di Borgo Formaggio c'è un gran trambusto. Toni, il cuoco, ha dimenticato di rimettere nel frigorifero il formaggio e ora è un continuo brulicare di numerosissimi topolini che si cibano di formaggio. Toni torna velocemente in cucina per individuare e cacciare via i topi dai pezzi di formaggio. Tempo Toni!

Dovete aiutare Toni affinché i topi non rosicchino troppo formaggio. A questo scopo, spostate i vostri formaggi sul piano di gioco intrappolando i topi individuati.

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore riceve un piano di gioco e un formaggio di legno. Accordatevi con quale pagina del piano di gioco giocherete. La pagina contornata di verde è dedicata ai principianti e la pagina contornata di rosso per i giocatori con più esperienza. Tutti devono giocare con la stessa pagina del piano. Formate con le schede del formaggio una pila nascosta e collocatela al centro del tavolo in posizione ben accessibile.



Svolgimento del gioco

Dapprima un giocatore scopre una scheda del formaggio e la posiziona al centro del tavolo in modo che sia visibile a tutti. Tutti i giocatori esclamano insieme „Tempo Toni!“, successivamente spostano i propri formaggi di legno sul piano di gioco e cercano di individuare sul tavolo i tre topi raffigurati sulla scheda del formaggio. I topi devono essere visibili completamente (senza coda) all'interno dei tre grandi fori del formaggio.

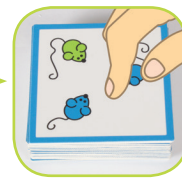
Il giocatore che riesce a trovare per primo i tre topi cercati in precedenza sul proprio piano di gioco batte con la mano sulla scheda del formaggio.



Mostrare la carta del formaggio cercata



Cercare i topi

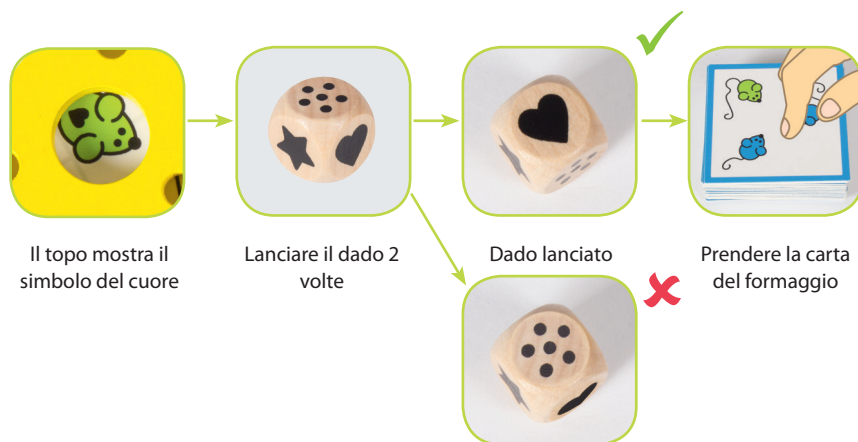


Prendere la carta del formaggio





Per gli altri giocatori tuttavia il turno non è ancora terminato, possono comunque vincere ancora una scheda del formaggio. Infatti, nel caso abbiano individuato i topi corretti, possono lanciare il dado per due volte. Uno dei tre topi cercati è sempre contrassegnato con un cuore, una stella o un piccolo punto. Se gettando due volte il dado riuscite a trovare il simbolo raffigurato anche sul topo oggetto della ricerca, potrete ritirare anche una scheda del formaggio dalla pila. In caso contrario, se non riuscite a trovare il topo oggetto della ricerca, vi aiuteranno volentieri i vostri avversari. Quando tutti i giocatori (ad eccezione del vincitore) hanno tirato per due volte, può iniziare il turno successivo. Il gioco del secondo turno è esattamente come il primo: viene scoperta una carta e tutti cercano con il formaggio i tre topi sul proprio campo di gioco. Quindi tutti lanciano nuovamente il dado tranne il vincitore della scheda del formaggio.



Fine del gioco

Il gioco termina quando almeno uno dei giocatori ha collezionato la quarta scheda del formaggio. È il vincitore del gioco. Talvolta possono esserci più vincitori.

Variante 1 per giocatori più piccoli

Tutti i giocatori cercano in silenzio i tre topolini sulla scheda del formaggio. Solo quando tutti gli avversari hanno individuato il motivo, ciascun giocatore può tirare il dado a turno per due volte. Chi ha la fortuna di far uscire il motivo esatto, vince una scheda del formaggio. Chi colleziona per primo 4 schede del formaggio vince il gioco.

Variante 2 per giocatori con esperienza diversa

All'interno di un gruppo composto da giocatori dotati di esperienza di gioco diversa o età diversa, è possibile giocare anche utilizzando diverse pagine del piano di gioco. I giocatori più vecchi giocano quindi sulla pagina del piano di gioco contornata di rosso. In questo modo il gioco risulta più corretto.

Variante 3 per giocatori con maggiore esperienza o maggiore età

Questa variante non prevede l'utilizzo del dado. Anche in questo caso si cerca di individuare i tre topi sulla scheda del formaggio scoperta. Solo il giocatore più veloce si aggiudicherà la scheda del formaggio. Chi colleziona per primo quattro schede del formaggio ha vinto.



Consigli per educatori/educatrici



Quale topo è questo? (Età 4+)

Ciascun bambino riceve una tavola di gioco. Lasciate pure che uno dei bambini lanci il dado dei simboli. Ora tutti cercano di individuare nel più breve tempo possibile un topo che corrisponda al simbolo sul proprio piano di gioco. Chi trova un topo, esclama il colore del topo raffigurato. In questo modo si promuove il riconoscimento dei colori.



Ai topi piace davvero il formaggio? (Età 4+)

Nel loro ambiente naturale, i topi non trovano del formaggio con cui cibarsi. Rosicchiano semi, erbe, foglie e le radici. Tuttavia, amano rosicchiare anche il cibo dell'uomo poiché preferiscono alimenti energetici e ricchi di proteine. Per questo ai topi piace effettivamente il formaggio. Se così è per i topi, per l'uomo è simile con il cioccolato. Sono un piccolo prezzo contiene così tante proteine che il topo non dovrà più cercare così frequentemente del cibo.



Cerchio del mattino (età 5+)

Discutete insieme ai bambini sui topi. È consigliabile a questo scopo procurarsi alcune informazioni e immagini da poter mostrare ai bambini. Chi ha mai visto un topo dal vivo? E se sì, dove? Dove vivono i topi e quali sono i loro nemici? Forse uno dei bambini tiene un topo come animale domestico? Discutete con i bambini sulle loro esperienze.

Consigli per i genitori

I giochi legati alla ricerca divertono molto i bambini. Giocate con i vostri bambini al gioco „lo vedo quello che tu non vedi“. A questo scopo, potete usare i colori base dei topi per descrivere gli oggetti da cercare. Utilizzate anche i simboli sui topi e lasciate che i bambini cerchino gli oggetti dotati di punti, cuori o stelle.



22451 奶酪大侦探

奶酪城堡里发生了一件疯狂的事情！托尼厨师忘记把奶酪放回冰箱，现在所有爱吃奶酪的小老鼠都聚集到了这里。托尼赶紧跑回厨房要在奶酪中间找到老鼠，并吓跑他们。加油，托尼！

游戏准备

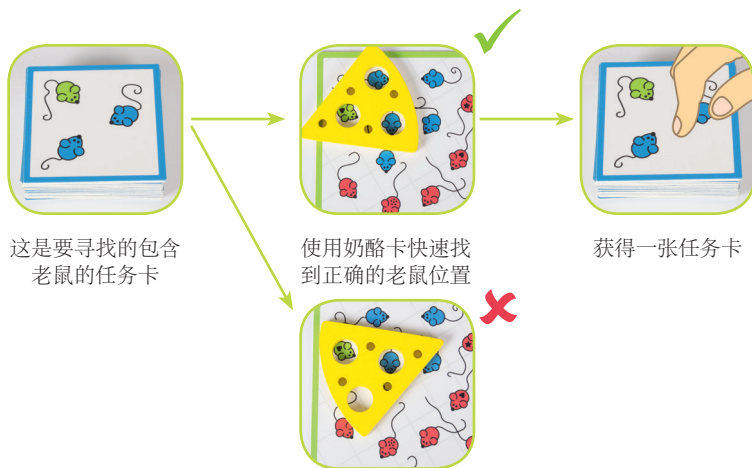
每个游戏者拿到一块游戏板和一块木制奶酪。然后决定要使用哪一面游戏板。绿色边框的一面是为游戏初玩者准备的，红色边框的一面是为有经验的游戏者准备的。所有的游戏着要在同一种颜色的游戏板上进行游戏。将印有老鼠的任务卡堆成一堆，面朝下放在桌子中间易拿取的地方。



游戏开始

首先，第一名游戏者翻转一张任务卡并将它放在桌子中间，让每个游戏者都看到。接下来，所有游戏者一起喊“加油，托尼！”，然后游戏者就要用自己的木制奶酪在自己游戏板上移动并试着找到3只和任务卡上看起来一样的老鼠，当然必须在奶酪的3个洞中看到3只完整的老鼠才行（不包括尾巴）。

第一个在游戏板上找到老鼠的游戏者拍拍那张奶酪卡片。



这是要寻找的包含老鼠的任务卡

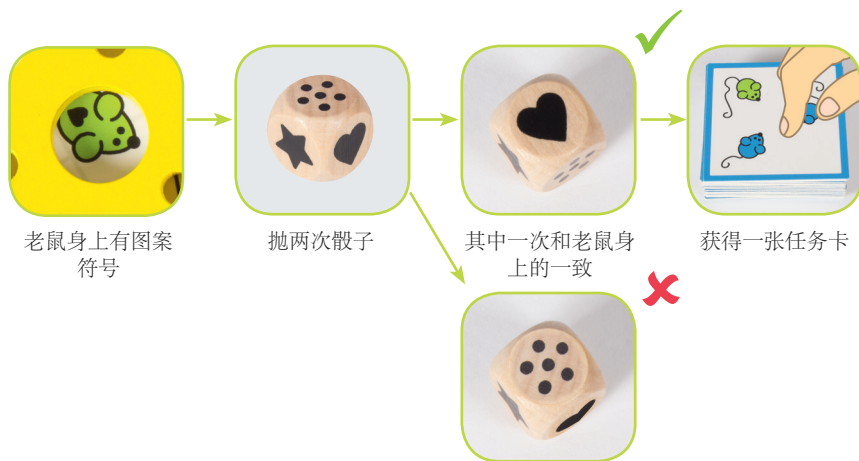
使用奶酪卡快速找到正确的老鼠位置

获得一张任务卡

但是，其他游戏者的这个回合还没有结束——他们还是可以去赢得1张任务卡片。如果剩下的游戏者也相继找到了正确的老鼠，就可以投掷2次图形骰子，因为这3只老鼠中的其中1只身上总是有图案的——有心形、星形或斑点。如果游戏者能在投掷2次骰子的过程中抛到1次与老鼠身上符号相同的图案，就可以从一堆卡片中拿走1张任务卡片。如果游戏者一直找不



到老鼠，可以请求同伴的帮助。一旦所有的游戏者（除了获胜者）都投掷了2次骰子后，下一轮就可以开始了。同第一轮一样，翻转一张卡片，每个游戏者用奶酪在游戏板上寻找3只老鼠。除了第一个赢得这张任务卡的游戏者，其他游戏者都要通过投掷骰子来获取卡片。



游戏结束

当至少1名游戏者收集够4张任务卡时游戏就结束了。获得4张任务卡的游戏者赢得游戏，当然，也许会有多个胜利者出现。

版本1给更小的游戏者

所有的游戏者安静地寻找任务卡上所示的3只老鼠。当所有的游戏者都找到图案时，每个游戏者可以轮流投掷骰子各2次。谁幸运地投掷到正确的图案就赢得任务卡。最先得到4张任务卡的游戏者赢得胜利。

版本2给需要不同体验的游戏者

对不同经验水平或不同年龄的小组游戏者来说，也可以使用其他的游戏板。年龄稍大一些的游戏者使用红色边框的游戏板。这可以使游戏看起来更公平。

版本3给有经验的或年龄稍大一些的游戏者

这个版本不需要使用骰子。这里也要寻找奶酪卡片上的3只老鼠。但是，只有找的最快的游戏者可以得到奶酪卡片。最先得到4张奶酪卡片的游戏者赢得胜利。

给家长的小建议

幼儿喜欢玩寻找游戏。和幼儿玩“我是间谍”的游戏。你可以使用老鼠的基础颜色来描述要寻找的东西。使用老鼠身上的符号，让幼儿寻找带有斑点、心形或星形符号的东西。

给幼儿园老师贴士



这是哪只老鼠？（年龄4+）

每个幼儿拿到一张游戏板。其中一个幼儿投掷图形骰子。现在每个人试着尽快在自己的游戏板上找到有对应符号的一只老鼠。找到老鼠的幼儿说出老鼠的颜色。这能发展颜色认知能力。



老鼠真的喜欢奶酪吗？（年龄4+）

老鼠其实在他们的栖息地是找不到奶酪的。他们吃种子、草本植物、树叶和树根。但是他们也喜欢吃人类的食物，因为他们更喜欢富含能量的高蛋白质的食物，例如奶酪。老鼠喜欢奶酪就和人类喜欢巧克力是一样的。只要一小块就有足够的蛋白质后，老鼠就不用经常去寻找食物了。



早上集体教学（年龄：5+）

了解老鼠的生活习性。收集一些可以展示给幼儿的老鼠的信息和图片。有谁见到过真实的老鼠吗？如果有，在哪里？老鼠一般住在哪里？谁是它们的天敌？有孩子养了老鼠作为宠物吗？让幼儿说说自己的经历。



Notizen / Notes / Notes / Nota / Nota / Nota / 笔记:

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

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

© beleduc 2018



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.
Informatie te bewaren.

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 is located in the bottom right corner of the page. It features the word 'beleduc' in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters 'e' and 'e' have small yellow and red accents respectively. The logo is set against a white, rounded rectangular background. The entire page has a light green background with a subtle wood grain pattern.