22730 „One World“ Animal Trip

Animal Trip

Spielanleitung * Instruction * Régle 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:

Künstlerische Bildung: Wahrnehmung und Zuordnung von Farben
Arts Education: Perception and assignment of colours
Formation artistique: La perception et l'attribution des couleurs
Desarrollo artístico: Percepción y clasificación de colores
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en ordenen van kleuren
Educazione artistic: Percezione e ordinamento colori
艺术和创新能力发展: 颜色认知和分配

Mathematische Bildung: Zählen der Tierkarten, Flugstrecken und Elemente auf dem Spielplan
Mathematical Education: Counting the animal cards, routes and items on the game board
Formation mathématique: Le comptage des cartes d'animaux, des itinéraires et des objets sur le plateau de jeu
Desarrollo matemático: Conteo de tarjetas de animales, rutas de vuelo y elementos del tablero
Rekenkundige ontwikkeling: Tellen van dierkaarten, vliegroutes en onderdelen op het speelbord
Educazione matematica: Conteggio delle carte con gli animali, rotte ed elementi sul tabellone da gioco
数学能力发展: 数游戏板中的动物卡，路线和各种物件

Naturwissenschaftliche Bildung: Sachkunde, geographisches Wissen, Kennenlernen verschiedener Tierarten der Erde
Science Education: General and geographical knowledge, learning about different animal species on Earth
Formation scientifique et technique: L'expertise, la connaissance géographique, l'apprentissage des différentes espèces animales
Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Competencia, conocimientos geográficos, aprendizaje sobre las diferentes especies de animales de la tierra
Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Algemene en aardrijkskundige kennis, kennismaking met verschillende diersoorten op deze aarde
Educazione tecnica e naturalistic: Competenza, conoscenza geografica, conoscenza di diverse specie di animali sulla Terra
自然科学和技术教育：大概的地理知识，了解在地球上的不同动物物种

Somatische Bildung: visuelle Wahrnehmung der Farben und Tiere, Ausdauer, Konzentration/Aufmerksamkeit, Feinmotorik beim Bewegen des Drehzeigers
Health Education: Visual perception of colours and animals, staying power, concentration / attention, fine motor skills while rotating the pointer
Formation somatique: La perception visuelle des couleurs et des animaux, l'endurance, la concentration / l'attention, la motricité fine via le déplacement du pointeur rotatif
Desarrollo somático: Percepción visual de colores y animales, perseverancia, concentración/atención, motricidad fina al mover el puntero giratorio
Somatische ontwikkeling: Visuele waarneming van kleuren en dieren, uithoudingsvermogen, concentratie/oplettendheid, fijne motoriek bij het bewegen van de wijzer.
Educazione somatica: Percezione visiva di colori e animali, resistenza, concentrazione/attenzione, capacità motorie di precisione spostando il puntatore rotante
健康教育：颜色和动物的视觉认知，耐力，注意力，用移动旋转指针来练习精细动作技能

Soziale Bildung: soziale Kompetenz, Teamfähigkeit
Social Education: Social skills, teamwork
Sociabilisation: Les compétences sociales, le travail d'équipe
Desarrollo social: Habilidades sociales, trabajo en equipo
Sociale ontwikkeling: Sociale vaardigheden, groepswerk
Educazione sociale: Abilità sociali, lavoro di squadra
社会教育：社交技能，团队合作

Sprachliche Bildung: Freies Sprechen, Sprachentwicklung, Satzbau
Linguistic Education: Free speech, language development, sentence structure
Formation linguistique: L'expression orale, le développement du langage, la construction de phrases
Desarrollo del lenguaje: Expresión oral libre, desarrollo del lenguaje, construcción de oraciones
Taalkundige ontwikkeling: Vrijuit spreken, spraakontwikkeling, zinsbouw
Educazione linguistica: Dialogo libero, sviluppo del linguaggio, costruzione di frasi
语言教育：自由讨论，语言开发，语句组织

Animal Trip

Inhalt

a) 1 Pappspielplan
b) 4 Spielfiguren
c) 16 Tierkarten
d) 1 Regenkarte
e) 1 Symbolwürfel
f) 1 Baumwollbeutel

a)

b)

c)

d)

e)

f)

Contents

a) 1 cardboard game board
b) 4 tokens
c) 16 animal cards
d) 1 rain map
e) 1 symbol dice
f) 1 cotton bag

Contenu

a) 1 plateau de jeu en carton
b) 4 pions
c) 16 cartes d'animaux
d) 1 carte de pluie
e) 1 dé à symboles
f) 1 pochette de coton

Contenido

a) 1 tablero con puntero
b) 4 fichas de personaje
c) 16 tarjetas de animales
d) 1 tarjeta de lluvia
e) 1 dado de símbolos
f) 1 bolsa de algodón

Inhoud

a) 1 kartonnen speelbord
b) 4 pionnen
c) 16 dierkaarten
d) 1 regenkaart
e) 1 symbool dobbelsteen
f) 1 zak van textiel

Contenuto

a) 1 tabellone da gioco in cartone
b) 4 pedine
c) 16 carte con animali
d) 1 scheda pioggia
e) 1 dado con simboli
f) 1 sacchetto di cotone

游戏配件

a) 1 个游戏纸板带1个旋转指针
b) 4 个游戏小人
c) 16张动物卡片
d) 1 张雷雨图
e) 1 个符号骰子
f) 1 个棉布袋

Autor

Fréderic Moyersoen wurde 1961 geboren. Um Filmregisseur zu werden, absolvierte er erfolgreich ein Filmstudium. Während seiner Studienzeit entwickelte sich seine Leidenschaft für Spiele. Zunächst gestaltete er Spielregeln nach seinem Geschmack, um dann später erste eigene Spielideen zu kreieren. Seit 1998 konzentriert sich Fréderic Moyersoen hauptberuflich auf die Entwicklung von Spielen. Sein erstes Spiel „Gouda! Gouda!" wurde 2002 veröffentlicht. Sein Spiel „Saboteur", das 2004 erschien, ist mit einer Million verkauften Exemplaren sein bisher größter Erfolg.

Das Spiel „Animal Trip" ist das erstes Spiel von Fréderic Moyersoen bei beleduc.

Author

Frédéric Moyersoen was born in 1961. In order to become a film director, he successfully completed a film study course. During his studies, his passion for games developed. First, he created rules according to his taste, and later he then created his own first game ideas. Since 1998, Frédéric Moyersoen has focused on the development of games as a full time activity. His first game "Gouda! Gouda!" was released in 2002. His game „Saboteur", which appeared in 2004, sold has been his biggest success until now, with one million copies sold.

The game "Animal Trip" is Frédéric Moyersoen's first game with beleduc.

Auteur

Frédéric Moyersoen est né en 1961. Afin de devenir réalisateur, il a fait des études de cinéma. Pendant ses études, sa passion pour les jeux s'est développée. Tout d'abord, il a adapté les règles des jeux existants selon son goût, puis, plus tard, il a créé ses premiers jeux. Depuis 1998, Frédéric Moyersoen se concentre sur le développement de jeux à plein temps. Son premier jeu «Gouda ! Gouda !» a été publié en 2002. Son jeu «Saboteur», paru en 2004, a été son plus grand succès avec un million d'exemplaires vendus.

Le jeu « Animal Trip » est le premier jeu de Frédéric Moyersoen en collaboration avec beleduc.

Autor

Fréderic Moyersoen nació en el año 1961. Completó con éxito sus estudios de cine con el objetivo de convertirse en director de cine y durante sus estudios desarrolló su pasión por los juegos. Primero, modificaba las reglas de juego a su gusto, para más tarde diseñar sus propios juegos. Desde el año 1998 Frédéric Moyersoen se ha dedicado a tiempo completo al diseño de juegos. Su primer juego „¡Gouda! ¡Gouda!" se publicó en el año 2002 y su juego „Saboteur", que se publicó en el año 2004 y que ha vendido un millón de copias, es su mayor éxito.

El juego „Animal Trip" es el primer juego de Fréderic Moyersoen para Beleduc.

Auteur

Fréderic Moyersoen is geboren in 1961. Om filmregisseur te worden rondde hij met succes een studie Cinematografie af. Tijdens zijn studietijd ontstond zijn passie voor spellen. Het begon met het opstellen van spelregels naar eigen inzicht, en later ontwikkelde hij ook eigen spelideeën. Vanaf 1998 richt Fréderic Moyersoen zich als hoofdberoep op het ontwikkelen van spellen. Zijn eerste spel "Gouda! Gouda!" werd in 2002 uitgebracht. Zijn spel "Saboteur", dat in 2004 verscheen, is met een miljoen verkochte exemplaren zijn grootste succes tot dusver.

Het spel "Animal Trip" is het eerste spel van Fréderic Moyersoen dat bij Beleduc wordt uitgebracht.

Autore

Frédéric Moyersoen è nato nel 1961. Ha completato gli studi cinematografici per diventare un regista. Durante i suoi studi, ha sviluppato la sua passione per i giochi. Per prima cosa, ha creato regole a suo piacimento per poi creare successivamente le proprie idee di gioco. Dal 1998, Frédéric Moyersoen si concentra a tempo pieno sullo sviluppo di giochi. Il suo primo gioco „Gouda! Gouda!" è stato pubblicato nel 2002. Il suo gioco „Saboteur", apparso nel 2004 è stato il suo più grande successo, con un milione di copie vendute.

Il gioco „Animal Trip" è il primo di Fréderic Moyersoen per beleduc.

游戏作者

Frederic Moyersoen生于1961年。为了成为一个电影导演，他成功地完成了电影学业。在他求学时期，他燃起了对游戏的热情。起先，他根据自己的爱好，自创游戏规则。接着，他有了第一个游戏点子。从1998年开始，Frederic Moyersoen把游戏创作当作自己的全职工作。他的第一个游戏“Gouda! Gouda!”在2002年发行。

他最成功的游戏是2004年的“Saboteur”，这个游戏卖出了100万份副本。“动物之旅”是Fr é d é ric Moyersoen与贝乐多合作的第一个游戏。

Illustration

Katrin Kerbusch wurde 1979 in Berlin geboren. Nach Ihrer Ausbildung zur Mediengestalterin nahm sie in Konstanz ein Studium in Kommunikationsdesign auf, welches sie 2007 mit dem Bachelor of Arts erfolgreich abschloss. Ihre Abschlussarbeit war ein Kinderbuch, welches sie selbst schrieb und illustrierte. Seither ist Fr. Kerbusch freie Illustratorin und arbeitet mit zahlreichen Agenturen und Verlagen zusammen. Heute lebt sie in Dresden.

Für beleduc ist Frau Kerbusch nun als Hauptillustratorin der „One World" Serie tätig.

Illustration

Katrin Kerbusch was born in Berlin in 1979. After training as a media designer, she studied Communication Design in Constance, where she gained her BA in 2007. Her final diploma project was a children's book, which she wrote and illustrated herself. Since then Ms Kerbusch has worked as a freelance illustrator, cooperating with many different agencies and publishers. Today she lives in Dresden.
Ms Kerbusch is now engaged as chief illustrator of the "One World" Series for beleduc.

Illustration

Katrin Kerbusch est née en 1979 à Berlin. Après une formation professionnelle de designer média, elle entame des études de design de communication à Constance, en Allemagne qu'elle achève en 2007 avec un diplôme de Bachelor of Arts. Son travail de fin d'études est un livre pour enfants, dont elle est l'auteur et qu'elle a illustré. Depuis, Katrin Kerbusch travaille en libéral comme illustratrice et collabore avec de nombreuses agences et maisons d'édition. Elle vit aujourd'hui à Dresde.
Pour beledux, madame Kerbusch assume la fonction d'illustratrice principale de la série « One World ».

Ilustración

Katrin Kerbusch nació en Berlín en 1979. Tras su formación como diseñadora de medios, realizó la carrera de Diseño de comunicaciones en Constanza y obtuvo su licenciatura en 2007. Su trabajo de fin de carrera fue un libro para niños, escrito e ilustrado por ella misma. Desde aquel momento, Kerbusch es ilustradora freelance y colabora con numerosas agencias y editoriales. En la actualidad reside en Dresde.
En el caso de beleduc, Kerbusch trabaja actualmente como ilustradora principal de la serie „One World".

Illustrazioni

Katrin Kerbusch è nata a Berlino nel 1979. Dopo aver concluso la sua formazione come Media Designer ha frequentato il corso di Design della Comunicazione a Costanza, concludendo gli studi nel 2007 con il titolo di Bachelor of Arts. La sua tesi di laura era un libro per bambini, scritto e illustrato da lei stessa. Da allora la signora Kerbusch lavora come illustratrice freelance e collabora con numerose agenzie e case editrici. Vive attualmente a Dresda.
Per beleduc la signora Kerbusch è l'illustratrice principale della serie "One World".

Illustratie

Katrin Kerbusch werd in 1979 in Berlijn geboren. Na haar opleiding als mediadesigner begon ze in Konstanz een studie in communicatiedesign, die ze in 2007 met de Bachelor of Arts succesvol afsloot. Haar scriptie was een kinderboek dat ze zelf schreef en illustreerde. Sindsdien is mevrouw Kerbusch vrije illustrator en werkt samen met talrijke agenturen en uitgeverijen. Tegenwoordig woont ze in Dresden.
Voor beleduc werkt mevrouw Kerbusch nu als hoofdillustrator van de „One World" serie.

游戏设计

凯特琳.柯博尔1979年出生于德国柏林。在完成媒体设计专业的培训后，她又在康士坦茨学习了平面设计专业，并于2007年在那里获得文学硕士学位。她毕业前的最后一份设计是出版了一本儿童书籍，是完全由她自己个人担任写作和插图的。从那以后，柯博尔女士成为了一位自由插图作家，与许多不同的代理商和出版商有着合作。目前，她居住在德累斯顿市。
贝乐多“同一个世界”系列产品的主要插画就是由柯博尔女士担纲完成的。

22730 „One World“ Animal Trip

Seid ihr bereit für ein neues Abenteuer mit Mai-Lin, Finn, Leila und Jamal? Diesmal sind sie mit einer Schar von Tierkindern unterwegs, um ihnen die schönsten Flecke der Erde zu zeigen. So geht es beispielsweise quer über den Atlantik, auf einen Zwischenstopp in Afrika oder an den Nordpol. Nach diesen tollen Eindrücken möchten die Tierkinder nun schnell nach Hause, um ihren Eltern davon zu berichten. Die Heimreise wird nur leider ab und zu von starken Regengüssen oder durch Umwege verzögert. Schafft ihr es, mit Mai-Lin, Finn, Leila und Jamal die Tierkinder gesund und munter nach Hause zu bringen?

Grundvariante für Kinder ab 3 Jahren

Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spiels wird der Spielplan für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Wir empfehlen, sich die Tierkarten zusammen anzuschauen und zunächst den Tiermüttern bzw. -vätern auf dem Spielplan zuzuordnen. Danach kommen die Karten in den Beutel. Der Symbolwürfel und die Regenkarte werden bei dieser Spielvariante nicht benötigt. Jetzt sucht sich jeder Mitspieler eine Spielfigur aus und platziert sie auf einem Farbpunkt seiner Wahl auf dem Spielplan. Achtung! Nur ein Kind darf vom jeweiligen Startpunkt aus, auf Reise gehen.

- Spielplan in der Tischmitte platzieren
- Tierkarten in den Beutel legen
- Spielfiguren auf Starpunkt positionieren

Hinweise zum Spielplan

Der Spielplan zeigt die acht Erdregionen Europa, Asien, Nordamerika, Südamerika, Afrika, Australien, Arktis und Antarktis mit den Tiereltern, spezifischen Pflanzen und Sehenswürdigkeiten. Jede Region ist mit einem farbigen Punkt versehen. Die Farbpunkte der Regionen und die Farben der zugehörigen Tierkarten (zwei Tiere pro Region) sind gleich, welches die Zuordnung später erleichtert. Die roten Linien zwischen den Regionen zeigen Flugstrecken, die die Kinder wählen können, um die Tiere nach Hause zu bringen. Der Kompass ist mit einem Drehzeiger versehen.

Spielablauf

Zu Beginn des Spiels ziehen die Mitspieler reihum Tierkarten aus dem Beutel. Die Anzahl der Tierkarten orientiert sich an der Mitspielerzahl, d.h.:

- 2 Mitspieler: 8 Tierkarten pro Mitspieler
- 3 Mitspieler: 5 Tierkarten pro Mitspieler
- 4 Mitspieler: 4 Tierkarten pro Mitspieler

Es empfiehlt sich, dass jeder Mitspieler jeweils eine Tierkarte aus dem Beutel nimmt und diesen dann solang weitergibt, bis alle Spieler die erforderliche Anzahl an Tierkarten zusammen haben. Die gezogenen Tierkarten werden nun sichtbar vor jedem Spieler abgelegt. Ist unter den gezogenen Tierkarten ein Tier auf dessen Region sich der Spieler zum Start befindet, hat er Glück und kann diese Karte sofort ablegen ohne am Kompass zu drehen.

Derjenige, der zuletzt verreist ist, darf beginnen und dreht den Drehzeiger am Kompass. Der Mitspieler begibt sich nun auf die Reise zu der Region in der gedrehten Farbe. Dort angekommen schaut er, ob ein Tierkind abgelegt werden kann. Falls ja, super! Falls nicht, dann klappt es ganz sicher in der nächsten Runde.

Landet der Drehzeiger auf der Regenwolke, dann muss der Mitspieler in dieser Runde leider aussetzen, darf seine Tierkarte aber behalten.

Pro Spielzug darf nur eine Tierkarte abgelegt werden. Hat ein Mitspieler zwei Tierkinder einer Region, muss er diese zwei Mal anfliegen, um die Tierkinder nach Hause zu bringen. Es dürfen mehrere Mitspieler auf einer Region stehen.

Spielende

Derjenige, der als Erster seine Tierkinder nach Hause bringen konnte, ist der Gewinner des Spiels.

Kooperationsvariante für Kinder ab 4 Jahren

Spielvorbereitung

Der Spielaufbau gleicht dem des Ausgangspiels. Statt des Kompasses werden nun der Symbolwürfel und die Regenkarte benötigt. Alle Tierkarten kommen zu Beginn in den Beutel.

- Spielplan in der Tischmitte platzieren
- Tierkarten in den Beutel legen
- Symbolwürfel und Regenkarte bereitlegen
- Spielfiguren auf Starpunkt positionieren

Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Mitspieler nimmt sich eine Tierkarte aus dem Beutel und legt sie vor sich ab. Dieses Tierkind muss er nach Hause bringen.

Zieht der Spieler ein Tierkind, auf dessen Region er sich gerade befindet, hat er Glück gehabt. Er darf die Tierkarte ohne zu würfeln bei dem Elternteil ablegen. Wenn der Spieler ein Tierkind gezogen hat, dass in einer anderen Region zu Hause ist, wird gewürfelt. Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Ein Flugzeug
Der Mitspieler darf nur zu einer angrenzenden Region fliegen (eine Strecke).

Richtig

Falsch
Zwischen dem orangen und roten Farbpunkt besteht keine Flugverbindung.

Zwei Flugzeug
Der Mitspieler darf bis zu zwei aneinandergrenzende Regionen anfliegen (zwei Flugstrecken). Hier gibt es meist mehrere Möglichkeiten. Es gilt, genau zu überlegen, welche Strecke zur gewünschten Region führt.

Richtig

Falsch
Zwischen dem roten und dem gelben Farbpunkt besteht keine Flugverbindung.

Drei Flugzeug
Der Mitspieler darf bis zu drei aneinandergrenzende Regionen anfliegen (drei Flugstrecken). Hier gibt es meist mehrere Möglichkeiten. Es gilt, genau zu überlegen, welche Strecke zur gewünschten Region führt.

Richtig

Falsch
Zwischen dem grünen und dem blauen Farbpunkt besteht keine Flugverbindung

Regenwolke
Aufgrund eines kräftigen Regenschauers kann das Flugzeug leider nicht starten. Dies wäre viel zu gefährlich. Das Tierkind wird auf der Regenkarte abgelegt. Der Mitspieler muss in dieser Runde leider aussetzen.

Es dürfen mehrere Mitspieler auf einer Region stehen.
Wenn der Mitspieler sein Tierkind auf der richtigen Region ablegen konnte, wird in der nächsten Runde eine neue Tierkarte aus dem Beutel gezogen und erneut gewürfelt. Anderenfalls wird in der nächsten Runde nur gewürfelt und das Tierkind, das noch nicht abgelegt werden konnte, nach Hause gebracht.

Spielende

Gelingt es euch, die Tierkinder nach Hause zu bringen, bevor der starke Regen sechs Tierkindern den Start des Flugzeuges unmöglich macht? Dann habt ihr alle gemeinsam gewonnen. War der Regen zu stark? Dann versucht es einfach in der nächsten Runde noch einmal.

Tipps für Erzieher/-innen

Zählen (Alter: 3+):
Wie viele Palmen sind auf dem Spielplan zu sehen? Wie viele Flüsse findet man? Lassen Sie die Kinder verschiedene Elemente auf dem Spielplan entdecken und zählen. Dabei wird nicht nur das Zählen, sondern auch die visuelle Wahrnehmung trainiert.

Kennenlernen der Erdregionen, Tierarten und Bevölkerung (Alter: 4+):
Dieses Spiel bietet viele Möglichkeiten, in die Welt der Tiere und der Geographie einzutauchen. Gestalten Sie mit den Kindern gemeinsam eine Wandzeitung zu den Erdregionen und den 16 Tieren, die im Spiel vorkommen. Gehen Sie auf deren Lieblingsplätze und Sozialverhalten ein. Besprechen Sie Themen wie Nahrung und Aufzucht der Jungtiere. Ein Besuch im Naturkundemuseum kann als wunderbare Ergänzung dienen.

Zur Erweiterung dieser Wandzeitung bietet sich außerdem eine Führung durch ein Völkerkundemuseum an, in dem die Kinder die verschiedenen Völkergruppen der Erde kennenlernen.

Wer bin ich? (Alter: 4+):
Legen Sie die Tierkarten in den Beutel und nehmen Sie ihn mit in den Morgenkreis. Ein Kind darf sich eine Karte aus dem Beutel ziehen, ohne dass die anderen Kinder sehen, welches Tier es gezogen hat. Nun hat das Kind die Möglichkeit, das abgebildete Tier zu beschreiben, pantomimisch darzustellen oder den Laut des Tieres nachzuahmen. Wurde das Tier von den anderen Spielern erkannt, darf der Darsteller die Tierkarte behalten. Wenn nicht, wird die Tierkarte zurück in den Beutel gelegt. Damit alle Kinder die gleichen Chancen haben, ist jedes Kind in der Gruppe einmal an der Reihe.

Tipps für Eltern

Unternehmen Sie mit Ihrem Kind einen Ausflug in den Zoo. Hier können Sie gemeinsam die Tiere besuchen und erleben. Im Zoo lernen Kinder die Tiere besser kennen und erleben sie realitätsnah. Mit etwas Glück haben vielleicht einige Tiere gerade Junge, so dass das Verhalten zwischen Eltern- und Jungtieren beobachtet werden kann. Außerdem können auf diese Weise die Unterschiede im Erscheinungsbild der Eltern- und Jungtiere aufgedeckt werden.

22730 "One World" Animal Trip

Are you ready for a new adventure with Mai-Lin, Finn, Leila and Jamal? This time they are travelling with a group of young animals to show them the most beautiful spots on earth. So their journey takes them, for example, across the Atlantic, to a stopover in Africa or at the North Pole. After these great impressions the young animals now want to get home as fast as possible and tell their parents all about it. Unfortunately, the journey home will be delayed occasionally by heavy rainfall or detours. Can you manage to get the young animals home healthy and happy, together with Mai-Lin, Finn, Leila and Jamal?

Basic version for children over 3 years

Game preparation

At the beginning of the game, the game board is placed in the middle of the table, easily accessible to all players. We recommend looking at the animal cards together, and first assigning them to the animal mothers and fathers on the game board. The cards are placed in the bag. The symbol dice and the rain card are not required for this game version. Now every player chooses a token and places it on a colour of his choice on the game board. Attention! Only one child is allowed to start the journey from each starting point.

- Place the game board in the middle of the table
- Place animal cards in the bag
- Position the tokens on a starting point

Explanation of the game board

The game board shows the eight regions of the earth: Europe, Asia, North America, South America, Africa, Australia, the Arctic and the Antarctic with the animal parents, specific plants and landmarks. Each region is provided with a coloured dot. The colour dots of the regions and the colours of the corresponding animal cards (two animals per region) are the same, which facilitates assignment later. The red lines between the regions are flight routes that the children can select to bring the animals home. The compass is equipped with a rotating pointer.

How to play

At the beginning of the game, players take turns taking the animal cards out of the bag. The number of animal cards depends on the number of players, i.e.:

- 2 players: 8 animal cards per player
- 3 players: 5 animal cards per player
- 4 players : 4 animal cards per player

It is recommended that each player takes one animal card out of the bag, which is then passed around until all players have the required number of animal cards. The animal cards drawn are now laid on the table in front of each player, visible to all the players. If, among the cards that a player has drawn, there is an animal belonging to the region he is starting from, this player is lucky and he can place this card straight away, without having to turn the compass.

The player in the group who has most recently been on a long journey is allowed to play first, and spins the rotating pointer on the compass. When the pointer stops on a colour, the player embarks on a journey to the region with the corresponding colour. Once there, he looks at his cards to see whether a young animal can be placed there. If so, great! If not, then it is bound to work in the next round.

If the rotating pointer lands on the raincloud, then the player sadly misses his turn this round, but he is allowed to keep his animal card.

Only one animal card can be placed per turn. If a player has two young animals from the same region, he has to fly there twice to bring the young animal home.
Several players are allowed to be in the same region at the same time.

End of the game

The player who succeeds in bringing all his young animals home first is the winner of the game.

Cooperative version for children from age 4

Game preparation

The game structure is similar to the main game. Instead of the compass, the symbol dice and the rain card are now required. At the beginning of the game all animal cards are in the bag.

- Game board placed in the middle of the table
- Animal cards are in the bag
- Symbol dice and rain card are set out
- Tokens are positioned at the starting point

How to play

Play is in a clockwise direction. The first player takes an animal card out of the bag and puts it in front of him. He has to bring this young animal back home.

If the player draws an young animal in whose region he is located, he is lucky. He can take the animal card to the parent without throwing the dice. If the player has drawn an young animal whose home is in another region, he throws the dice. Now there are various possibilities:

One aircraft
The player can only fly to an adjacent region (one flight stage)

Right

Wrong
There is no air connection between the orange and red colour points.

Two aircraft
The player can also fly up to two contiguous regions (two flight stages). Here there are usually several possibilities. It is important to consider exactly which route leads to the desired region.

Right

Wrong
There is no air connection between the red and yellow colour points.

Three aircraft
The player can fly to up to three contiguous regions (three flight stages). Here there are usually several possibilities. It is important to consider exactly which route leads to the desired region.

Right

Wrong
There is no air connection between the green and the blue colour points.

Rain cloud
Due to heavy rain, the aircraft cannot take off. This would be far too dangerous. The young animal is placed on the rain card. The player must unfortunately sit out this round.

Several players are allowed to be in the same region at the same time.
If the player has managed to take his young animal to the right region, a new animal card is drawn from the bag in the next round and the dice is thrown again. Otherwise the dice is just thrown again in the next round and the young animal that could not yet be returned to the right region is brought home.

End of the game

Can you succeed in bringing the young animals home before the heavy rain makes it impossible for six of them to take off in an aeroplane? Then you have all won together. Was the rain too strong? Then just try again in the next round.

Tips for educators

Counting (Age: 3+):
How many palm trees can you see on the game board? How many rivers can you find? Let the children discover and count various elements on the game board. This trains not only counting skills, but also visual perception.

Getting to know the regions of the earth, their animals and inhabitants (Age: 4+):
This game offers many opportunities for the children to immerse themselves in the world of animals and geography. Together with the children, design a "wall journal" about the regions of the earth and the 16 animals that appear in the game. Discuss their favourite habitats and social behaviour. Talk about topics such as food and bringing up the young animals. A visit to the Natural History Museum can serve as a wonderful complement.

A good idea to extend the scope of this wall journal is a guided tour through a museum of ethnology, where the children can get to know the different groups of people in the world.

Who am I? (Age: 4+):
Place the animal cards in the bag, and take it with you to the morning circle. One child is allowed to draw a card from the bag, without showing the other children what animal is on it. Now the child has the possibility of describing the animal in words, miming it, or imitating the sound it makes. If the animal is recognised by the other players, the performer can keep the animal card. If not, the animal card is put back in the bag. To ensure that all children have equal opportunities, every child in the group should have a turn.

Tips for parents

Take your child on a trip to the zoo. Here you can enjoy visiting the animals together. At the zoo, children learn to know the animals better and experience them in real life. With a little luck maybe some animals will just have had a baby – in this case the relationship between parents and young can be observed, and the differences in the appearance of the parents and the young animals can be discovered.

22730 „One World“ Animal Trip

Êtes-vous prêts pour une nouvelle aventure avec Mai-Lin, Finn, Leila et Jamal? Cette fois, ils voyagent avec un groupe de jeunes animaux pour vous montrer les plus beaux endroits de la terre. Cela continue, par exemple, à travers l'Atlantique, pour une escale en Afrique ou au Pôle Nord. Après ces aventures exceptionnelles, les jeunes animaux veulent rentrer vite à la maison pour tout raconter à leurs parents. Le voyage de retour sera malheureusement parfois retardé par de fortes pluies ou par des détours. Réussirez-vous à ramener les jeunes animaux à la maison sains et saufs avec Mai-Lin, Finn, Leila et Jamal?

Version de base pour les enfants de plus de 3 ans

Préparation du jeu

Au début du jeu, le plateau de jeu est placé au milieu de la table, afin d'être facilement accessible pour tous les joueurs. Nous vous recommandons de regarder les cartes d'animaux avec les enfants et de distribuer ensuite les mères et les pères d'animaux sur le plateau de jeu. Les cartes sont dans la pochette. Le dé de symboles et la carte de pluie ne sont pas nécessaires pour cette variante du jeu. Ensuite, chaque joueur choisit un pion et le place sur une couleur de son choix sur le plateau de jeu. Attention! Un seul enfant par point de départ respectif.

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table
- Placez les cartes d'animaux dans la pochette
- Placez les pions sur le point de départ

Conseils à propos du plateau de jeu

Le plateau de jeu représente les huit régions de la terre: l'Europe, l'Asie, l'Amérique du Nord, l'Amérique du Sud, l'Afrique, l'Australie, l'Arctique et l'Antarctique avec les parents d'animaux, les plantes spécifiques et les sites touristiques. Chaque région est pourvue d'un point de couleur. Les points de couleur des régions et les couleurs des cartes d'animaux correspondantes (deux animaux par région) sont les mêmes, ce qui facilite l'assignation ultérieure. Les lignes rouges entre les régions sont des itinéraires de vol, que les enfants peuvent choisir pour ramener les animaux à la maison. La boussole est équipée d'un pointeur rotatif.

Déroulement du jeu

Au commencement, les joueurs tirent à tour de rôle les cartes d'animaux de la pochette. Le nombre de cartes d'animaux est basé sur le nombre de joueurs, à savoir:

- 2 joueurs : 8 cartes d'animaux par joueur
- 3 joueurs : 5 cartes d'animaux par joueur
- 4 joueurs : 4 cartes d'animaux par joueur

Il est préférable que chaque joueur prenne une carte d'animal de la pochette, puis passe la pochette jusqu'à ce que tous les joueurs obtiennent le nombre requis de cartes d'animaux. Les cartes d'animaux tirées sont maintenant placées en face de chaque joueur. Si, parmi les cartes d'animaux tirées il y a un animal dont la région est celle avec laquelle le joueur commence, ce joueur est alors chanceux et il peut prendre immédiatement cette carte sans tourner la boussole.

Celui qui a voyagé le plus récemment peut commencer et tourner le pointeur rotatif sur la boussole. Le joueur se lance maintenant sur le chemin de la région avec la couleur qu'il a obtenu. Une fois arrivé à destination, il regarde s'il peut déposer un jeune animal. Si oui, tant mieux! Si non, cela marchera au prochain tour.

Si le pointeur rotatif s'arrête sur le nuage de pluie, alors le joueur doit malheureusement passer son tour, il peut tout de même garder sa carte d'animal.

Une seule carte d'animal peut être déposée par tour. Si un joueur a deux jeunes animaux de la même région, il doit voler deux fois pour ramener à la maison le jeune animal.
Il peut y avoir plusieurs joueurs sur la même région.

Fin du jeu

Celui qui ramène en premier ses jeunes animaux à la maison est le gagnant du jeu.

Version de coopération pour les enfants de plus de 4 ans

Préparation du jeu

La structure du jeu est semblable à celle de la variante principale. Au lieu de la boussole, le dé de symboles et la carte de pluie sont désormais requis. Au début, toutes les cartes d'animaux sont dans la pochette.

- Plateau de jeu place au milieu de la table
- Les cartes d'animaux sont dans la pochette
- Le dé de symboles et la carte de pluie sont placés
- Les pions sont positionnés au point de départ

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur prend une carte d'animal de la pochette et la met face à lui.

Il doit ramener ce jeune animal à la maison. Si le joueur tire un bébé animal de la région où il se trouve, il est chanceux. Il peut ramener la carte de l'animal aux parents sans lancer le dé. Si le joueur a tiré un bébé animal dont la maison est dans une autre région, il lance le dé. Ensuite, il y a différentes options:

Un avion
Le joueur peut voler seulement vers une région adjacente (un itinéraire de vol).

Correct

Incorrect
Il n'y a pas de liaison aérienne entre les points de couleur orange et rouge.

Deux avions
Le joueur peut se rendre jusqu'à deux aéroports de régions contiguës (deux itinéraires de vol). Il y a généralement plusieurs routes. Il est important de considérer exactement quelle route mène à la région souhaitée.

Correct

Incorrect
Il n'y a pas de liaison aérienne entre les points de couleur rouge et jaune.

Trois avions
Le joueur peut voler jusqu'à trois régions contiguës (trois itinéraires de vol). Il y a généralement plusieurs routes. Il est important de considérer exactement quelle route mène à la région souhaitée.

Correct

Incorrect
Il n'y a pas de liaison aérienne entre les points de couleur vert et bleu.

Nuage de pluie
En raison d'une tempête de pluie forte, l'avion ne peut pas décoller. Ce serait beaucoup trop dangereux. Le jeune animal est placé sur la carte de pluie. Le joueur doit malheureusement passer son tour.

Il peut y avoir plusieurs joueurs sur la même région.
Si le joueur a ramené son jeune animal dans la bonne région, il pourra tirer une nouvelle carte d'animal au tour suivant et lancer le dé à nouveau. Sinon, il pourra lancer le dé au tour suivant et ramener uniquement le jeune animal qui n'a pas pu être déposé chez lui.

Fin du jeu

Vous avez ramené les jeunes animaux chez eux avant que la pluie ne rende impossible le décollage de l'avion pour 6 jeunes animaux? Alors vous avez tous gagné. La pluie était trop forte? Il suffit juste de réessayer au prochain tour.

Conseils pour les éducateurs

Calcul (âge: 3+):
Combien de palmiers sont présents sur le plateau de jeu? Combien de rivières voyez-vous? Laissez les enfants découvrir et inclure dans leurs calculs différents éléments sur le plateau de jeu. Cela permet d'entraîner non seulement le calcul mental mais également la perception visuelle.

Apprendre à connaître les régions de la terre, les animaux et les populations (âge: 4+):
Ce jeu offre de nombreuses occasions de plonger dans le monde des animaux et de la géographie. Concevez avec les enfants un panneau mural sur les régions de la terre et les 16 animaux qui apparaissent dans le jeu. Présentez leurs endroits préférés et leur comportement social. Discutez de sujets tels que l'alimentation et l'élevage des jeunes animaux. Une visite au Musée d'histoire naturelle complètera parfaitement cet exercice.

Pour compléter le panneau mural, offrez également une visite guidée dans un musée d'ethnologie, où les enfants pourront apprendre à connaître les différents groupes de personnes de la terre.

Qui suis-je? (âge: 4+):
Placez les cartes d'animaux dans la pochette et emportez-la avec vous lors de la ronde matinale. Un enfant peut tirer une carte de la pochette sans montrer aux autres enfants quelle carte d'animal il a tiré. Maintenant, l'enfant a la possibilité de décrire l'animal en le mimant ou en imitant le bruit qu'il fait. Si l'animal a été reconnu par les autres joueurs, l'acteur peut garder la carte d'animal. Dans le cas contraire, la carte de l'animal est remise dans la pochette. Pour veiller à ce que tous les enfants aient des chances égales, tous les enfants du groupe doivent tenter de faire deviner un animal.

Conseils pour les parents

Emmenez votre enfant au zoo. Vous pourrez découvrir les animaux ensemble. Au zoo, les enfants découvrent les animaux de près et dans leur environnement. Avec un peu de chance, quelques jeunes animaux viendront tout juste de naître et vous pourrez observer le comportement des parents avec leurs petits. En outre, vous pourrez ensemble chercher les différences physiques entre les parents et leurs progénitures.

22730 „One World“ Animal Trip

¿Estáis listos para una nueva aventura con Mai-Lin, Finn, Leila y Jamal? Esta vez os encontráis con un grupo de cachorros que quieren visitar los lugares más bellos del mundo. Por ejemplo, a través del Atlántico, haciendo escala en África o en el Polo Norte. Después de vivir estas grandes aventuras, los cachorros quieren volver corriendo a casa para contárselo a sus padres, pero desafortunadamente el viaje a casa se retrasa de vez en cuando por las fuertes lluvias o los desvíos. ¿Podréis conseguir llevar a Mai-Lin, Finn, Leila, Jamal y a los cachorros sanos y salvos a casa?

Versión básica para niños mayores de 3 años

Preparación del juego

Primero, el tablero de juego se coloca en el centro de la mesa, bien accesible para todos los jugadores. Recomendamos ver juntos las tarjetas de animales y, después, colocar en el tablero a las madres y padres de los animales. A continuación, se guardan las tarjetas en la bolsa. Para esta variante del juego no se necesita el dado de símbolos ni la tarjeta de lluvia. Ahora, cada jugador elige un personaje del juego y lo coloca en el tablero en un punto del color que elija. ¡Atención! Solo se permite emprender el viaje a un niño desde cada punto de partida.

- Colocar el tablero de juego en el centro de la mesa
- Colocar las tarjetas de animales en la bolsa
- Colocar los personajes del juego en los puntos de partida

Descripción del tablero de juego

El tablero del juego muestra las ocho regiones del mundo: Europa, Asia, América del Norte, América del Sur, África, Australia, el Polo Norte y la Antártida, con los padres de los animales, las plantas y los monumentos específicos de cada lugar. Cada región está provista con un punto de color. Los puntos de color de las regiones y los colores de las tarjetas de animales correspondientes (dos animales por región) son iguales, lo que más tarde facilita la asignación. Las líneas rojas que hay entre las regiones son las rutas de vuelo que pueden seleccionar los niños para llevar a los animales a casa. La brújula está equipada con un puntero giratorio.

Funcionamiento del juego

Al principio del juego los jugadores sacan de la bolsa las tarjetas de animales. El número de tarjetas de animales se basa en el número de jugadores, es decir:

- 2 jugadores: 8 tarjetas de animales por jugador
- 3 jugadores: 5 tarjetas de animales por jugador
- 4 jugadores: 4 tarjetas de animales por jugador

Se recomienda que cada jugador saque una tarjeta de animales de la bolsa y, a continuación, pase la bolsa al siguiente jugador hasta que todos los jugadores tengan el número necesario de tarjetas de animales. Las tarjetas de animales que se han sacado de la bolsa se colocan de forma visible delante de cada jugador. Si entre las tarjetas de animales hay un animal de la región correspondiente al punto de partida de un jugador, entonces tiene suerte y puede apartar esta tarjeta inmediatamente sin girar la brújula.

Comienza la partida el último jugador que haya estado de viaje y gira el puntero de la brújula. Ahora el jugador se embarca en un viaje a la región del color que haya aparecido en la brújula. Una vez allí, comprueba si puede salvar al cachorro. Si es así, ¡genial! Si no, seguro que lo conseguirá en la siguiente ronda.

Si el puntero giratorio se para en la nube de lluvia, el jugador deberá saltarse esta ronda, pero podrá conservar su tarjeta de animales.

Solo se puede guardar una tarjeta de animales por turno. Si un jugador tiene dos cachorros de una misma región, debe volar dos veces para llevar a los cachorros de vuelta a casa.
En una región puede haber varios jugadores.

Final del juego

El primero que lleva sus cachorros a casa es el ganador de la partida.

Versión de cooperación para niños mayores de 4 años

Preparación del juego

La estructura del juego es similar al juego principal. En lugar de la brújula, ahora se necesita el dado de símbolos y la tarjeta de lluvia. Al comienzo, todas las tarjetas de animales están guardadas en la bolsa.

- Colocar el tablero de juego en el centro de la mesa
- Colocar las tarjetas de animales en la bolsa
- Preparar el dado de símbolos y la tarjeta de la lluvia
- Colocar los personajes del juego en los puntos de partida

Funcionamiento del juego

Se juega en la dirección de las agujas del reloj. El primer jugador saca de la bolsa una tarjeta de animales y la coloca frente a él. Deberá llevar a casa a este cachorro.

Si el jugador saca un cachorro de la región en que justo se encuentra, entonces tiene suerte. Puede apartar la tarjeta de animales con el padre o la madre sin tirar el dado. Si el jugador saca un cachorro que vive en otra región, tendrá que tirar el dado. Ahora hay varias opciones:

Un avión
el jugador solo puede volar a una región vecina (solo puede usar una ruta).

Correcto

Incorrecto
No hay conexión aérea entre el punto de color naranja y el rojo.

Dos aviones
el jugador puede volar hasta a dos regiones vecinas (puede usar dos rutas de vuelo). Por lo general hay varias posibilidades. Hay que pensar bien cuál es la ruta que lleva hasta la región deseada.

Correcto

Incorrecto
No hay conexión aérea entre el punto de color rojo y el amarillo.

Tres aviones
el jugador puede volar hasta a tres regiones vecinas (puede usar tres rutas de vuelo). Por lo general hay varias posibilidades. Hay que pensar bien cuál es la ruta que lleva hasta la región deseada.

Correcto

Incorrecto
No hay conexión aérea entre el punto de color verde y el azul.

Nube de lluvia:
debido a una fuerte tormenta, el avión no puede despegar porque sería demasiado peligroso. Se coloca al cachorro sobre la tarjeta de lluvia y el jugador deberá saltar esta ronda.

En una región puede haber varios jugadores. Si el jugador puede colocar a su cachorro en la región correcta, en la siguiente ronda sacará de la bolsa una nueva tarjeta de animales y volverá a tirar el dado. De lo contrario, en la siguiente ronda solo tirará el dado y llevará a casa al cachorro que todavía no ha podido salvar.

Final del juego

¿Habéis conseguido llevar a los seis cachorros a casa antes de que la fuerte lluvia haga imposible el despegue del avión? Entonces todos habéis ganado. ¿Hubo demasiada lluvia? Entonces habrá que volver a intentarlo en la próxima ronda.

Consejos para educadores

Conteo (Edad: a partir de 3 años):
¿Cuántas palmeras hay en el tablero de juego? ¿Cuántos ríos hay? Deje a los niños descubrir y contar los distintos elementos del tablero de juego. Así se entrenan no solo en el conteo, sino también en la percepción visual.

Conocimiento de las regiones del mundo, de las especies de animales y de la población (Edad: a partir de 4 años):
Este juego ofrece muchas oportunidades de sumergirse en el mundo de los animales y la geografía. Diseñe junto con los niños un mural sobre las regiones de la tierra y los 16 animales que aparecen en el juego. Hable de sus lugares favoritos y su comportamiento social. Aborde temas como la alimentación y la crianza de los cachorros. Una visita a un museo de historia natural puede ser un complemento perfecto. Para ampliar el presente mural, también puede ofrecer una visita guiada a un museo de etnología donde los niños puedan conocer los diferentes grupos étnicos de la tierra.

¿Quién soy? (Edad: a partir de 4 años):
Coloque las tarjetas de animales en la bolsa y ponga a los niños formando un círculo. Uno de los niños puede sacar de la bolsa una tarjeta sin que los demás puedan ver qué animal ha sacado. Ahora el niño tiene la oportunidad de describir al animal por su imagen, interpretar su pantomima o imitar su sonido. Si el animal ha sido reconocido por los demás jugadores, el intérprete puede quedarse con la tarjeta del animal. Si no, se vuelve a colocar la tarjeta del animal en la bolsa. Para garantizar que todos los niños tengan las mismas posibilidades, cada niño del grupo tendrá su turno.

Consejos para los padres

Lleven a su hijo a una excursión al parque zoológico. Allí pueden visitar a los animales y disfrutar juntos de ellos. En el parque zoológico los niños adquieren mejor conocimiento y una experiencia realista sobre los animales. Con un poco de suerte, puede que algunos animales tengan cachorros y se pueda observar el comportamiento entre los padres y los cachorros. Además, de esta manera se pueden detectar las diferencias entre la apariencia de ambos.

22730 "One World" Animal Trip

Zijn jullie klaar voor een nieuw avontuur met Mai-Lin, Finn, Leila en Jamal? Dit keer zijn ze met een hele troep jonge dieren onderweg om ze de mooiste plekken op de aarde te laten zien. Zo vliegen ze bijvoorbeeld dwars over de Atlantische oceaan, met een tussenstop in Afrika of op de Noordpool. Na al die fantastische indrukken willen de jonge dieren graag snel weer naar huis om hun ouders er over te vertellen. De terugreis wordt echter erg vertraagd door zware regenbuien en omwegen. Lukt het jullie om met Mai-Lin, Finn, Leila en Jamal de jonge dieren weer gezond en opgewekt weer naar huis te brengen?

Basisvariant voor kinderen vanaf 3 jaar

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt voor iedere speler goed toegankelijk in het midden van de tafel geplaatst. Wij raden aan om eerst de dierkaarten gezamenlijk te bekijken en dan de indeling van de dierenmoeders en -vaders op het speelbord goed op te nemen. Daarna worden de kaarten in de zak gestopt. De figuurdobbelsteen en de regenkaarten worden bij deze spelvariant niet gebruikt. Elke speler zoekt een pion uit en zet die op een startpunt van een gekozen kleur op het speelbord. Let op! Er mag maar één kind vanaf een bepaald startpunt op reis gaan.

- Speelbord midden op de tafel leggen
- Dierkaarten in de zak doen
- Pionnen op de startpunten neerzetten

Aanwijzingen voor het speelbord

Het speelbord toont de acht continenten Europa, Azië, Noord-Amerika, Zuid-Amerika, Afrika, Australië, Noordpool en Zuidpool met de dierenouders, kenmerkende planten en bezienswaardigheden. In elke regio bevindt zich een gekleurd startpunt. De kleur van het startpunt en die van de bijbehorende dierkaarten (twee dieren per regio) zijn hetzelfde, wat later helpt bij het bepalen van de juiste plaats. De rode lijnen tussen de regio's tonen de vliegroutes die de kinderen kiezen kunnen om de dieren naar huis te brengen. Het kompas heeft een draaibare wijzer.

Speelwijze

Aan het begin van het spel trekken de spelers om de beurt een dierkaart uit de zak. Het aantal kaarten is afhankelijk van het aantal spelers; d.w.z.

- 2 spelers: 8 dierkaarten per speler
- 3 spelers: 5 dierkaarten per speler
- 4 spelers: 4 dierkaarten per speler

Het is aan te bevelen dat elke speler om de beurt een dierkaart uit de zak pakt, en de zak dan verder doorgeeft totdat alle spelers het benodigde aantal kaarten bij elkaar hebben. De getrokken dierkaarten worden nu zichtbaar voor elke speler neergelegd. Is er bij de getrokken dierkaarten een dier uit de regio waarvandaan de speler begint, dan heeft hij geluk en mag hij die kaart afleggen zonder aan het kompas te draaien.

Degene die als laatste op reis is geweest, mag beginnen en draait aan de wijzer van het kompas. De speler gaat nu op reis naar de regio van de kleur die het kompas aangeeft. Daar aangekomen kijkt hij of hij een dierenjong af kan leggen. Zo ja, geweldig! Zo niet, dan lukt het vast in de volgende ronde.

Als de wijzer op een regenwolk terecht komt, moet de speler helaas deze beurt overslaan, maar mag zijn dierkaart wel houden.

Per spelronde mag maar één dierkaart afgelegd worden. Als een speler twee dierkaarten uit dezelfde regio heeft, moet hij twee keer naar die regio vliegen om de dierenjongen naar huis te brengen. Er mogen meerdere spelers op dezelfde regio staan.

Einde van het spel

Degene die het eerste al zijn dierjongen naar huis heeft gebracht, is de winnaar van het spel.

Samenwerkingsvariant voor kinderen vanaf 4 jaar

Spelvoorbereiding

De opzet van het spel lijkt op de basisvariant. In plaats van het kompas worden nu de symbool dobbelsteen en de regenkaarten gebruikt. Alle dierkaarten worden aan het begin in de zak gestopt.

- Speelbord midden op de tafel leggen
- Dierkaarten in de zak doen
- Symbool dobbelsteen en regenkaarten klaarleggen
- Pionnen op de startpunten neerzetten

Speelwijze

Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. De eerste speler pakt een dierkaart uit de zak en legt die voor zich neer. Dit jong moet hij naar huis brengen.

Trekt hij een dierkaart uit de regio van waaruit de speler begint, dan heeft hij geluk gehad. Hij mag die kaart zonder de dobbelsteen te gooien bij de dierenouders afleggen. Als een speler een dierenjong heeft getrokken dat uit een andere regio komt, moet er met de dobbelsteen gegooid worden. Daarbij zijn er verschillende mogelijkheden:

Een vliegtuig
de speler mag maar een regio verder vliegen (één vliegroute).

Goed

Fout
Tussen het rode en oranje startpunt is er geen vliegroute.

Twee vliegtuigen
de speler mag twee regio's die met elkaar verbonden zijn verder reizen (twee vliegroutes) Hier zijn er meestal meerdere mogelijkheden. Het gaat erom goed te bedenken welke routes naar de gewenste regio voeren.

Goed

Fout
Tussen het rode en gele startpunt is er geen vliegroute

Drie vliegtuigen de speler mag tot drie regio's die met elkaar verbonden zijn verder reizen (drie vliegroutes) Hier zijn er meestal meerdere mogelijkheden. Het gaat erom goed te bedenken welke routes naar de gewenste regio voeren.

Goed

Fout
Tussen het groene en blauwe startpunt is er geen vliegroute

Regenwolk
Vanwege een harde regenbui kan het vliegtuig helaas niet opstijgen. Dat zou veel te gevaarlijk zijn. Het dierenjong wordt op de regenkaart afgelegd. De speler moet deze ronde jammer genoeg zijn beurt overslaan.

Er mogen meerdere spelers op dezelfde regio staan. Als een speler zijn dierenjong op de juiste regio af kon leggen, trekt hij in de volgende ronde een nieuwe dierkaart uit de zak en wordt er opnieuw met de dobbelsteen gegooid. In het andere geval wordt er alleen met de dobbelsteen gegooid, en wordt het dierenjong dat nog niet afgelegd kon worden alsnog naar huis gebracht.

Einde van het spel

Lukt het jullie om de zes dierjongen naar huis te brengen, voordat de zware regen het onmogelijk maakt om het vliegtuig te laten opstijgen? Dan hebben jullie samen gewonnen. Was de regen sterker? Probeer het dan nog een keer in de volgende ronde.

Tips voor leerkrachten

Tellen (leeftijd: 3+):
Hoeveel palmbomen zijn er op het speelbord te zien? Hoeveel rivieren kun je er vinden? Laat de kinderen de verschillende onderdelen van het speelbord ontdekken en tellen. Daarbij wordt niet alleen het tellen, maar ook de visuele waarneming getraind.

Kennismaking met de continenten, diersoorten en volkeren (leeftijd: 4+):
Dit spel biedt veel mogelijkheden om een duik te nemen in de dierenwereld en aardrijkskunde. Maak samen met de kinderen een wandtekening waarop de continenten en de 16 dieren uit het spel voorkomen. Ga in op hun favoriete omgeving en het groepsgedrag. Bespreek onderwerpen als voeding en opvoeding van de jonge dieren. Een bezoek aan een natuurkundig museum kan prachtig ter aanvulling gebruikt worden.

Als vervolg op de wandtekening is een rondleiding door een volkenkundig museum een goede manier om de kinderen met de diverse volkeren van de aarde kennis te laten maken.

Wie ben ik? (leeftijd: 4+):
Stop de dierkaarten in de zak en neem ze mee naar het kringgesprek. Een kind mag een kaart trekken en bekijken zonder dat de andere kinderen zien welk dier het getrokken heeft. Nu krijgt het kind de mogelijkheid om het afgebeelde dier te beschrijven, met pantomime uit te beelden, of het geluid van het dier na te doen.
Als het dier door de andere spelers geraden wordt, mag de speler de dierkaart houden. Zo niet, wordt de kaart teruggedaan in de zak. Om elk kind een gelijke kans te geven komt elk kind van de groep een keer aan de beurt.

Tips voor ouders

Maak eens een uitstapje naar de dierentuin met uw kind. Hier kunt u samen de dieren bezoeken en beleven. In de dierentuin leren kinderen dieren beter kennen en beleven ze zo dicht mogelijk de realiteit. Met een beetje geluk zijn er misschien net dieren die jongen hebben, zodat het gedrag tussen ouders en jongen geobserveerd kan worden. Bovendien kan daarbij het uiterlijk verschil tussen volwassen dieren en jongen getoond worden.

22730 „One World“ Animal Trip

Sei pronto per una nuova avventura con Mai-Lin, Finn, Leila e Jamal? Questa volta si incammineranno con un gruppo di cuccioli per mostrare loro i luoghi più belli sulla Terra. Attraverseranno l'Atlantico, faranno una sosta in Africa o al Polo Nord. Dopo queste grandi emozioni, i cuccioli vogliono tornare a casa per raccontare tutto ai loro genitori. Il viaggio di ritorno purtroppo sarà ritardato da forti piogge e deviazioni. Riuscirai a riportare i cuccioli sani e felici a casa con Mai-Lin, Finn, Leila e Jamal?

Variante di base per bambini da 3 anni

Preparazione del gioco

All'inizio del gioco, il tabellone deve essere posizionato al centro del tavolo in modo che sia facilmente accessibile a tutti i giocatori. Consigliamo di guardare insieme le carte degli animali e assegnare subito i genitori degli animali sul tabellone. Successivamente, inserire le carte nel sacchetto. Il dado con i simboli e la scheda pioggia non sono usati in questa variante del gioco. Ciascun giocatore sceglie una pedina e la posiziona su un punto colorato a sua scelta nel tabellone di gioco. Attenzione! Solo un bambino può viaggiare da un dato punto di partenza.

- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Inserire le carte degli animali nel sacchetto
- Posizionare le pedine sul punto di partenza

Indicazioni sul tabellone di gioco

Il tabellone mostra le otto regioni del mondo (Europa, Asia, Nord America, Sud America, Africa, Australia, Artico e Antartide) con i genitori degli animali, piante locali e attrazioni specifiche. Ogni regione dispone di un punto colorato. I punti colorati delle regioni e i colori delle carte degli animali corrispondenti (due animali per regione) sono uguali, cosa che facilita la successiva assegnazione. Le linee rosse tra le regioni sono rotte che i bambini possono scegliere per portare a casa gli animali. La bussola è dotata di un puntatore rotante.

Durante il gioco

All'inizio del gioco, i giocatori estraggono a turno le carte degli animali dal sacchetto. Il numero di carte degli animali varia in base al numero di giocatori, ad es.:

- 2 giocatori: 8 carte animali per giocatore
- 3 giocatori: 5 carte animali per giocatore
- 4 giocatori: 4 carte animali per giocatore

Si consiglia di far estrarre una sola carta dal sacchetto a ogni giocatore e poi passarlo fino a quando tutti i giocatori hanno il numero di carte di animali richiesto. Posizionare le carte animali di fronte a ogni giocatore, in modo che siano visibili. Se sotto le carte degli animali si trova un animale della regione in cui inizia il giocatore, questo ha un vantaggio e può collocare subito questa carta senza ruotare la bussola.

Inizia girando il puntatore rotante della bussola chi è stato in viaggio di recente. Il giocatore intraprende il viaggio verso la regione nel colore indicato. Una volta arrivato, bisogna vedere se è possibile depositare un cucciolo. Se sì, fantastico! In caso contrario, allora sicuramente sarà possibile farlo al prossimo turno.

Se il puntatore rotante finisce sulla nuvoletta di pioggia, il giocatore deve saltare un turno, ma può conservare la sua carta animali.

È possibile scartare una sola carta animali per turno. Se il giocatore ha due carte animali di una regione, deve volare due volte per riportare i cuccioli a casa.
Ci possono essere più giocatori in una regione.

Fine del gioco

Il vincitore è il giocatore che per primo riporta a casa i suoi cuccioli.

Variante collaborativa per bambini da 4 anni

Preparazione del gioco

La preparazione è uguale a quella del gioco principale. Al posto della bussola, servono solo il dado con i simboli e la scheda pioggia. Tutte le carte degli animali vengono inserite nel sacchetto.

- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Inserire le carte degli animali nel sacchetto
- Preparare il dado con simboli e la scheda pioggia
- Posizionare le pedine sul punto di partenza

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Il primo giocatore prende una carta degli animali dal sacchetto e se la mette di fronte. Il suo compito sarà di portare a casa questo cucciolo.

Se il giocatore estrae un cucciolo della regione in cui si trova, ha un vantaggio. Può consegnare la carta degli animali ai rispettivi genitori senza tirare il dado. Se il giocatore ha estratto un cucciolo che si trova in un'altra regione, deve tirare il dado. Ora ci sono varie possibilità:

Un aereo
Il giocatore può volare solo nella regione adiacente (solo andata).

Corretto

Sbagliato
Non vi è alcuna rotta tra il punto di colore arancione e quello rosso.

Due aerei
Il giocatore può volare fino a due regioni adiacenti (due rotte). Sono possibili diverse opzioni. È importante considerare esattamente quale rotta porta alla regione desiderata.

Corretto

Sbagliato
Non vi è alcuna rotta tra il punto di colore rosso e quello giallo.

Tre aerei
Il giocatore può volare attraverso fino a tre regioni adiacenti (tre rotte). Sono possibili diverse opzioni. È importante considerare esattamente quale rotta porta alla regione desiderata.

Corretto

Sbagliato
Non vi è alcuna rotta tra il punto di colore verde e quello blu.

Nuvoletta di pioggia
A causa di un forte temporale, l'aereo non può partire. Sarebbe troppo pericoloso. Il cucciolo viene posto sulla scheda pioggia. Il giocatore deve saltare questo giro.

Ci possono essere più giocatori in una regione.
Se il giocatore può depositare il cucciolo sulla regione giusta, nel prossimo turno preleverà una nuova carta degli animali dal sacchetto e tirerà di nuovo i dadi. In caso contrario, nel prossimo turno ritirerà semplicemente il dado e riporterà a casa il cucciolo che non poteva ancora essere posizionato.

Fine del gioco

Se riuscite a riportare i cuccioli a casa prima che le forti piogge rendano impossibile la partenza dell'aereo, allora avete vinto tutti. La pioggia era troppa? Allora aspettate il prossimo turno.

Consigli per educatori/educatrici

Conteggio (Età: 3+):
Quante palme sono mostrate sul tabellone di gioco? Quanti fiumi ci sono? Fate scoprire e contare ai bambini i vari elementi sul tabellone di gioco. Non solo li allena a contare, ma stimola anche la percezione visiva.

Conoscere le regioni del mondo, gli animali e la popolazione (età: 4+):
Questo gioco offre molte opportunità di scoprire il mondo degli animali e la geografia. Progettate insieme ai bambini un cartellone con le regioni della terra e i 16 animali che appaiono nel gioco. Parlate dei loro posti preferiti e del comportamento sociale. Discutete di argomenti come il cibo e l'allevamento dei cuccioli. Una visita al museo di storia naturale può servire come una meravigliosa aggiunta.

Per estendere questo cartellone potete fare anche una visita guidata in un museo di etnologia, dove i bambini imparano a conoscere i diversi gruppi di persone sulla terra.

Chi sono? (età: 4+):
Mettere le carte degli animali nel sacchetto e disporre i bambini in cerchio. Un bambino pesca una carta dal sacchetto senza che gli altri vedano quale animale è raffigurato. Ora il bambino ha la possibilità di descrivere l'animale raffigurato, imitare il verso o mimarlo. Se l'animale viene riconosciuto dagli altri giocatori, il bambino può tenere la carta dell'animale. In caso contrario, la carta dell'animale viene rimessa nel sacchetto. Per garantire che tutti i bambini abbiano la stessa probabilità, ogni bambino gioca una volta a turno.

Consigli per i genitori

Portate il vostro bambino in gita allo zoo. Qui potrete visitare e conoscere gli animali. Allo zoo i bambini impareranno a conoscere meglio gli animali dal vivo. Con un po' di fortuna magari potrete vedere anche alcuni cuccioli, così da osservare il comportamento tra genitori e figli. Inoltre, in questo modo potrete rilevare le differenze di aspetto tra genitori e cuccioli.

22730 同一个世界—动物之旅

你准备好跟麦琳、芬妮、蕾拉和贾麦儿迎接新的冒险了么？这次，他们跟一群小动物一起环游地球，带你领略地球上最美的景点。比如，他们穿越太平洋，过境非洲或停留北极。在浏览美景之后，小动物们都迫不及待想回家，与父母分享。很不幸，他们在回家路上常常遭遇暴雨或者绕远路。你能和麦琳、芬妮、蕾拉和贾麦儿一起把小动物们健康快乐地带回家吗？

3岁以上儿童的基础版

游戏准备

开始游戏的时候，把游戏板放在桌子中间，让玩家们都可以够得到。和小朋友们一起看所有动物卡片并且在游戏板上找出与卡片对应的动物父母。此版本游戏，符号骰子和 雨图是不需要的。现在，每一位玩家取一个游戏小人，然后把它放到自己选择的游戏板起点上（彩色圆点处为各游戏起点）。需要注意的是，每个起点只能放一个游戏小人，开始旅行。

- 把游戏板放到桌子中间
- 把动物卡放进布袋
- 把游戏小人放到起始位置

游戏板介绍

游戏板上展示了地球的8个地区：欧洲，亚洲，北美洲，南美洲，非洲，澳洲，北极和南极，还有各州对应的动物父母，特定植物和地标。每个地区都标有一个彩点，每个地区彩点的颜色与此地区对应的动物卡片颜色一致（每个地区有对应的两张动物卡片）。地区之间的红线是飞行线路，小朋友们可以从中选择路线把小动物带回家。罗盘配有1根旋转指针。

游戏玩法

游戏开始时，游戏者们轮流从布袋里拿出动物卡。动物卡的数量根据游戏者数量而定

- 2个游戏者：每个游戏者8张动物卡
- 3个游戏者：每个游戏者5张动物卡
- 4个游戏者：每个游戏者4张动物卡

建议每个玩家轮流从棉布袋中抽出动物卡，直到每个玩家拿到要求数量的卡片。每个玩家把自己所有抽出来的卡片放面前，如果其中一张卡片的动物是属于自己游戏起点区域的，那么很幸运，这位玩家就不需再转罗盘，可直接把小动物带回家。

由最近长途旅行过的游戏者开始转动罗盘上的旋转指针，开始游戏。玩家们开始启程去往所转到颜色的地区。到达那儿时，玩家要看看有没有可以带到那个区域的小动物。如果有，那就太棒了！如果没有，只能等下一轮了。

如果旋转指针停在雨天，那么游戏者就暂停一轮，保留他的动物卡。

每一轮只能带走一个动物卡。如果一个游戏者拥有同一地区的2个小动物，那他就必须飞2次才能把他们带回家。
游戏过程中，允许几位玩家同时到达同一个区域。

游戏结束

第一个把自己所有小动物带回家的游戏者就是胜利者。

4岁以上儿童的合作版

游戏准备

此版本游戏总体玩法与基本版的类似。不同的是要用符号骰子和雷雨图代替带指针的罗盘。所有动物卡都放在布袋里。

- 把游戏板放在桌子中间
- 动物卡放在布袋里
- 符号骰子和 雨图就位
- 游戏小人放在起始点

游戏玩法

按照顺时针方向玩游戏。第一个游戏者从布袋里拿出动物卡，把它放到自己面前。有不同的可能性：

他必须带这个小动物回家。如果游戏者手上的小动物就在自己所在的地区，那么他很幸运，不需要掷骰子，直接带着小动物回到父母那儿。如果游戏者手上小动物的家在别的地区，他就需要通过掷骰子把小动物带回家。这就会有不同的可能性：

1架飞机
游戏者只可以飞到邻近的地区（1段飞行线路）

正确

错误
在橘点和红点的地区之间没有飞行线路。

2架飞机
游戏者可以连续飞2次邻近的地区（2段条飞行线路）。通常有很多选择。重要的是要考虑到哪条线路能够通往目的区域。

正确

错误
在红点和黄点之间没有飞行线路。

3架飞机
游戏者能够连续飞3次邻近的地区（3段飞行线路）通常有很多选择。重要的是要考虑到哪条线路能够通往目的区域。

正确

错误
绿点和蓝点之间没有飞行线路。

雨云
由于强降雨，飞机不能起飞。这非常危险。小动物被放到雨图上。游戏者要暂停一轮。

游戏过程中，允许几位玩家同时到达同一个区域。

当玩家把小动物带回家（回到正确的地区）后，他下一轮就从布袋里拿出新的动物卡，继续掷骰子游戏把新的动物带回家。否则，只能继续掷骰子先把第一张抽出来卡片的动物先带回家后才能再抽第二张卡片继续游戏。

游戏结束

暴风雨致使飞机不可能起飞，你能成功的带领年轻的6个小动物在暴风雨之前回家吗？如果可以，那么你们就赢了。雨太大了？那只能在下一轮中再试一次

给老师的小建议

数数（年龄：3+):
游戏板上有多少棵棕榈树？多少条河流？让孩子们在游戏板上找出和计算不同物体的数量。这不仅能够数数，还能锻炼视觉认知能力。

认识地球上的区域，动物和人口 （年龄：4+):
此游戏提供了很多机会来沉浸到动物和地理的世界中。与孩子们一起设计关于世界各个地区和出现在游戏里的16种动物的墙面日记，讨论它们喜爱的生活习性和社会行为。谈论一些例如食物和饲养小动物的话题。再去参观自然历史博物馆的话，那就锦上添花了。

通过参观人类学博物馆，了解世界上不同的人来延伸扩大墙面日记。

我是谁（年龄：4+):
把动物卡放在布袋里，在晨间活动时带上它。一个小孩从布袋里拿出一张卡，不要让别的小朋友看到卡上的动物。现在用动作模仿或学动物叫的方法，来描述手上的动物。如果被别的小朋友猜出来模仿的动物，那么表演的孩子就可以保留这张动物卡。如果没有，就把动物卡放回到布袋里。为了保证所有孩子的机会平等，小组里的每一个孩子轮流进行。

给家长的小建议

带你的孩子去一趟动物园。你们可以一起愉快地观察动物。在动物园里，孩子们可以认识动物，真实地感受他们。幸运的话，有可能遇到刚生小崽的动物，那么就可以观察动物妈妈跟小动物之间的互动。另外，动物父母与小孩之间的外表差异也显露出来了。

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

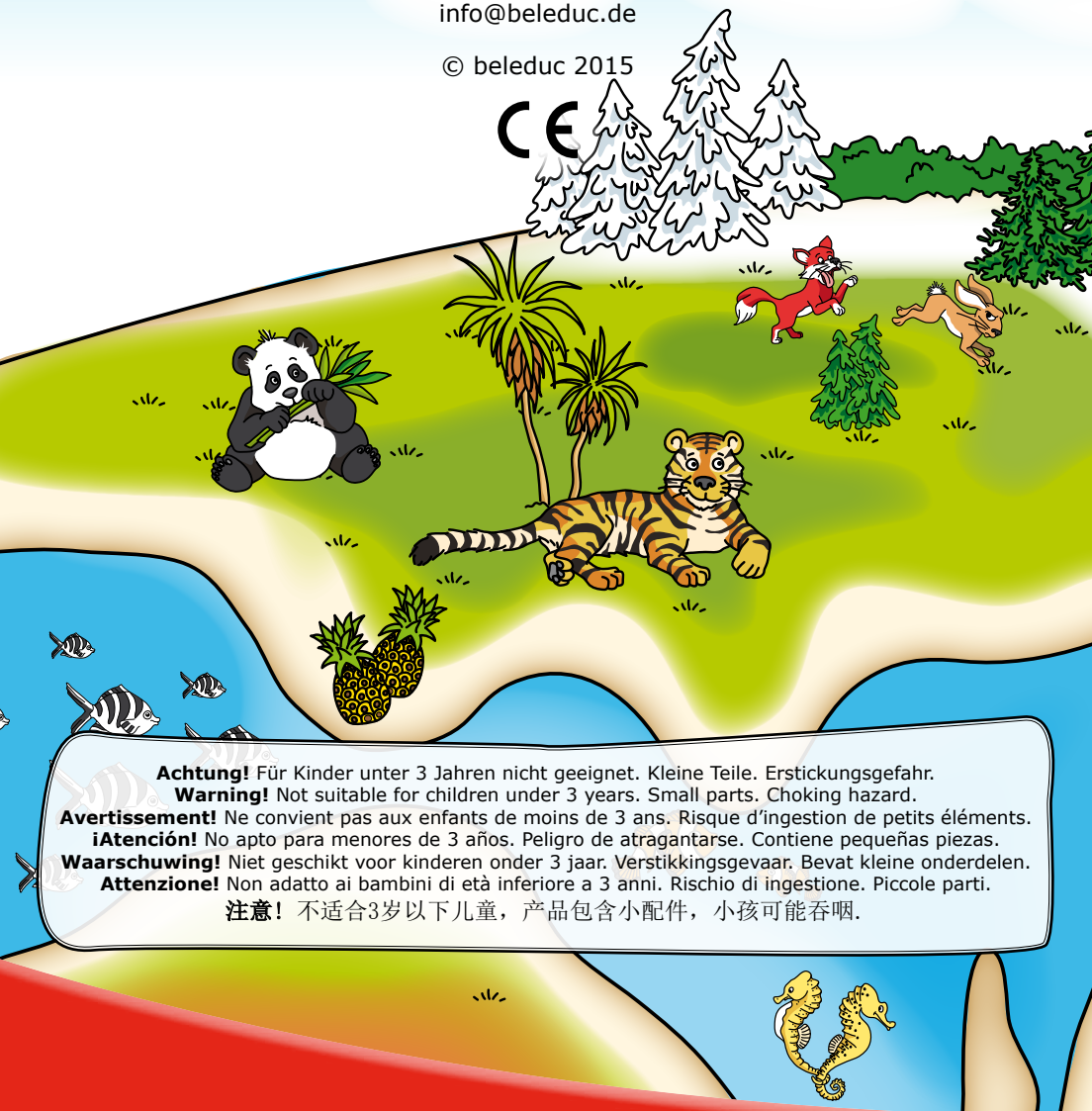
Notizen / Notes / Notes / Nota / Nota / Nota / 笔记:

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2015

CE



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.