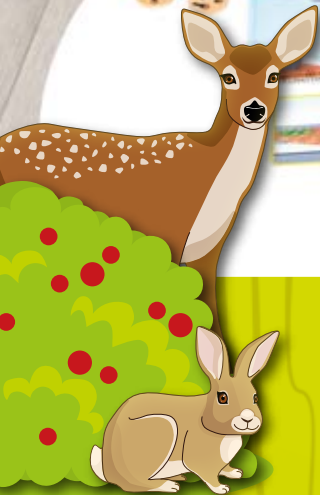


RENI & HOPS

Spielanleitung * Instruction



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/ 多方面发展提升 / Het spel stimuleert / Questo gioco stimola/ El juego fomenta



Sprachliche Bildung: Sprachentwicklung (Präpositionen), Wortschatz, Kommunikationsfähigkeit.

Linguistic education: Linguistic development (prepositions), vocabulary, communication skills

Formation linguistique: L'apprentissage du langage (les prépositions), l'acquisition du vocabulaire et la capacité à communiquer.

语言教育: 语言发展(介词)、词汇、沟通技巧

Taalvaardigheden: Taalontwikkeling (voorzetsels), woordenschat, communicatieve vaardigheden.

Educazione linguistica: Sviluppo del linguaggio (preposizioni), vocabolario, capacità comunicative.

Educación lingüística: Desarrollo del lenguaje (preposiciones), vocabulario, habilidad comunicativa.



Mathematische Bildung: Räumliche Wahrnehmung und Darstellung, Erkennen von Positionen und Zusammenhängen.

Mathematical Education: Spatial perception and representation, recognition of prepositions and relations.

Formation mathématique: La perception et la représentation spatiales et permet d'identifier les exactitudes et les rapports entre les objets.

数学教育: 空间感知和表征, 介词和关系的认知。

Rekenkundige ontwikkeling: Ruimtelijke perceptie en representatie, herkennen van voorzetsels en contexten.

Educazione matematica: Percezione e rappresentazione spaziale, riconoscimento di preposizioni e connessioni.

Desarrollo matemático: Percepción y representación espacial, reconocimiento de preposiciones y relaciones.



Somatische Bildung: Gedächtnis, Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik.

Somatic Education: Memory, eye-hand coordination, fine motor skills.

Formation somatique: Mémoire, coordination oeil-main, motricité fine.

躯体教育: 记忆、手眼协调、精细运动技能。

Somatische ontwikkeling: Geheugen, oog-handcoördinatie, fijne motoriek.

Educazione somatica: Memoria, coordinazione occhio-mano, motricità fine.

Desarrollo somático: Memoria, coordinación ojo-mano, motricidad fina.



Soziale Bildung: Regeln innerhalb einer Gruppe einhalten, Sozialverhalten während des Spiels.

Social Education: Following rules within a group, social behaviour during play.

Education sociale: Respect des règles au sein d'un groupe et comportement social pendant le jeu.

社会教育: 在群体中遵守规则, 在游戏中遵守社会行为。

Sociale ontwikkeling: Regels naleven binnen een groep, sociaal gedrag tijdens het spel.

Educazione sociale: Rispetto delle regole di gruppo, comportamento sociale durante il gioco.

Desarrollo social: Cumplimiento de reglas dentro de un grupo, comportamiento social durante el juego.



Naturwissenschaftliche Bildung: Tiere im Wald, Lebensraum Wald.

Science Education: Animals in the forest, forest habitat.

Enseignement des sciences naturelles: Les animaux de la forêt, l'habitat forestier.

科普教育: 森林里的动物, 森林栖息地。

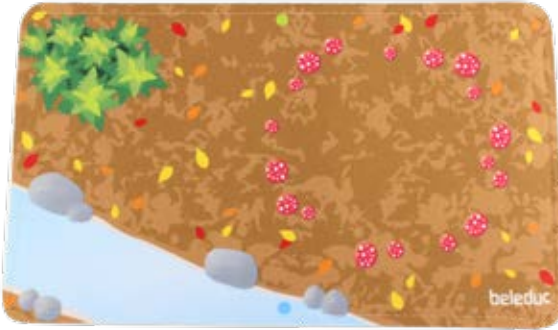
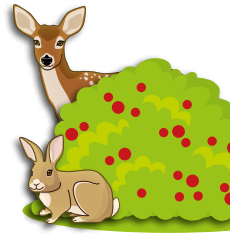
Ontwikkeling van natuurwetenschappelijk inzicht: Dieren in het bos, boshabitat.

Educazione naturale: Metamorfosi, sviluppo di un bruco in farfalla.

Desarrollo de conocimientos de ciencias naturales: Animales en el bosque, hábitat del bosque.

RENI & HOPS

Finde uns im Wald! – Find us in the forest!



1x



1x



13x

1x

1x

1x

1x



24x



1x



Spielinformationen

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



Autör & Illustration

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

Author & Illustration

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

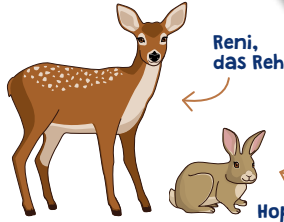




22624 RENI & HOPS



Die Anzahl der Sterne auf den Karten zeigt die Schwierigkeit der Aufgabe.

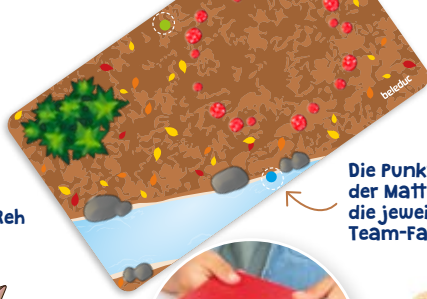


Reni, das Reh

Hops, der Hase



Busch



Die Punkte auf der Matte zeigen die jeweilige Spieler-/Team-Farbe.



Waldhaus zum Zusammenbauen



Tiertaler

„Huch, wer versteckt sich denn dort hinten?“

Bei diesem Spiel ist eine gute Beobachtungsgabe gefragt. Findest du die Tiere, die es sich auf dieser Lichtung im Wald gemütlich gemacht haben? Beschreibe das Versteck von Reh Reni und Hase Hops und baue es mithilfe von Haus und Busch nach. So wird nicht nur die räumliche Wahrnehmung, sondern auch die sprachliche Entwicklung gefördert.

„Reni & Hops“ ist ein hervorragendes Spiel zur Förderung der räumlichen Wahrnehmung, der Merkfähigkeit und der sprachlichen Entwicklung. Mit Spaß und Spiel werden Formulierungsvermögen und Sprachschatz trainiert. Die Grundrichtungen links und rechts werden gelernt. Insbesondere der Umgang mit Präpositionen (Positionswörter wie „auf“, „unter“, „neben“, „vor“) wird geübt. „Reni & Hops“ ist daher auch ideal für den Fremdsprachen- oder Integrationsunterricht und zum Einsatz in der Logopädie.

Tip: Die Spielkarten eignen sich zum Üben des räumlichen Beschreibens. Gehen Sie die Karten vor dem Spiel mit den Kindern durch und lassen Sie sich von ihnen erzählen, was sie darauf sehen!



Karten für Spielvariante 1: Gelb/Rot

Vorderseite



beleduc



beleduc

Rückseite: Motiv wie Vorderseite, aber Tiere haben nur einen Umriss.

10x Kartenmotive zum Nachbauen: Gelb= leicht, Rot = schwer.

Variante 1 – Reaktionsspiel: Für zwei bis vier Spieler

Legt die Spielmatte mit Waldbodenmotiv auf dem Tisch aus. Baut nun das Waldhaus zusammen und platziert es auf dem dafür vorgesehenen Platz innerhalb des Pilzkreises. Die drei Spielfiguren Reh, Hase und Busch, der Würfel und die Tiertaler werden neben die Spielmatte gelegt.

Fünf Karten mit gelbem Rand werden offen nebeneinander vor die Spielmatte gelegt. Die restlichen Karten auf einen Stapel legen. **Alle Mitspieler sitzen auf der gleichen Seite der Matte. Der blaue Punkt zeigt zu den Spielern.**





1 Aufbau

Es beginnt der Spieler, der zuletzt einen Waldspaziergang gemacht hat. Er entscheidet sich **geheim** für eine der offen liegenden Spielkarten und baut das Motiv mit den Spielfiguren nach, ohne dabei die Spielkarte zu bewegen. Sobald er fertig ist, fragt er: „**Welche Karte ist es?**“

Die Mitspieler legen so schnell sie können einen Finger auf die richtige Karte. Sie wird anschließend in den Kartenhalter gesteckt.

2 Vergleichen

Jetzt wird verglichen und geprüft: Hat der Spieler die Spielfiguren korrekt hingestellt? Und stehen die Figuren richtig herum? **Ist alles richtig nachgebaut, erhält der Spieler einen Tiertaler.** Falls nicht, wird das Motiv von den Spielern gemeinsam korrigiert und es wird kein Tiertaler vergeben.



Aufgepasst!
Bei zwei Motiven
kann man zwei
Tiertaler erspielen.

„Reni steht hinter dem Busch. Sie schaut mich an.“

„Hops hat sich hinter dem Haus versteckt. Ich sehe nur sein Schwänzchen.“



Sind die Kinder mit dem Spielprinzip vertraut, kann auch mit den **rot umrandeten Karten** gespielt werden. Hier sind nur die Umrisse der Tiere abgebildet, was die Schwierigkeit erhöht. Die Kinder dürfen sich hier gerne mehr Zeit für die Selbstkontrolle lassen. Im Zweifelsfall kann die gelb umrandete Kartenrückseite helfen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind fünf Tiertaler gesammelt hat. Wenn keine Spielkarten mehr übrig sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Tiertälern.



Variante 2 – Kooperatives Spiel: Zu zweit oder im Team

Karten für Spielvariante 2: Hellblau/Grün

Vorderansicht



rückwärtige Ansicht



8x Karten für das Kooperationsspiel: Blau zeigt die Vorderansicht und Grün die rückwärtige Ansicht des aufgebauten Motivs.

Bei dieser Variante wählen die Spieler jeweils eine Seite der Spielmatte (grüner oder blauer Punkt) und setzen sich einander gegenüber. Bei mehr als zwei Spielern bilden sich Teams. Die Spielfiguren, der Busch, das Haus, der Würfel und die Tiertaler werden neben die Spielmatte gestellt. Die acht Spielkarten mit hellblauem und grünem Rand werden gemischt. Eine zufällige Karte wird in den Kartenhalter gesteckt und so gestellt, sodass **jeder die Seite mit dem farblich passenden Punkt zur Spielmatte sieht.**

1 Aufbau

Spieler Blau beginnt und stellt eine Spielfigur seiner Wahl auf die abgebildete Position. Spieler Grün darf die nächste Figur platzieren. So geht es weiter, bis alle vier Spielfiguren ihren Platz haben.

2 Vergleichen

Nun wird gemeinsam geprüft, ob alles stimmt. Wenn ja, erhalten **beide** Spieler je einen Tiertaler. Falls nicht, wird das Motiv von den Spielern gemeinsam korrigiert und es wird kein Tiertaler vergeben.

3 Würfeln & Beschreiben

Spieler Blau darf würfeln und die Position der gewürfelten Spielfigur wird erst von dem einen, dann von dem anderen Spieler (Grün) beschrieben. Hier ist es besonders schön, wenn die Kinder in den Dialog kommen und darüber sprechen, wo sich die Figur aus der



eigenen und aus der gegenüberliegenden Perspektive befindet und wie unterschiedlich die Szenerie dadurch aussieht. Jeder Spieler, der die Positionen der Figur/en richtig beschrieben hat, erhält je einen Tiertaler pro richtig beschriebener Position.

Diese Spielvariante kann sehr gut im Team gespielt werden. So kommen die Kinder in ein angeregtes Gespräch über die Dinge, die sie sehen, und lernen, Situationen zu beschreiben.

Karten für Fortgeschrittene: Vogelperspektive / Draufsicht: Dunkelblau, Grau

Vogelperspektive aus Sicht von Spieler/Team Blau



Vogelperspektive aus Sicht von Spieler/Team Grün

Fortgeschrittene Spieler können auch mit den **schwierigsten Karten mit grauem und dunkelblauem Rand** spielen. Diese zeigen das Motiv aus der Vogelperspektive. Auch hier wird abwechselnd die Szenerie aufgebaut und im Anschluss die Position einer gewürfelten Figur beschrieben.



Schaut es euch mal von oben an! Die Fortgeschrittenen-Variante bietet eine ganz andere Sicht auf die aufgebaute Szene. Details verraten die richtige Position.



Tip:

Die Kinder können gerne aufstehen, um die Perspektive auf den Karten zu überprüfen. Dazu kann die Karte z.B. auch neben die Matte gelegt werden. Weit fortgeschrittene Spieler spielen auch diese Variante komplett sitzend und stellen sich die Perspektive „von oben“ aus ihrer Sicht nur vor.

Durch die Draufsicht ist es noch kniffliger, die einzelnen Spielfiguren zu erkennen und richtig zu platzieren.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind oder Team fünf Tiertaler gesammelt hat. Wenn keine Spielkarten mehr ausliegen, gewinnt der Spieler oder das Team mit den meisten Tiertälern.





22624 RENI & HOPS



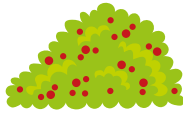
The number of stars on the cards indicates the difficulty of the task.



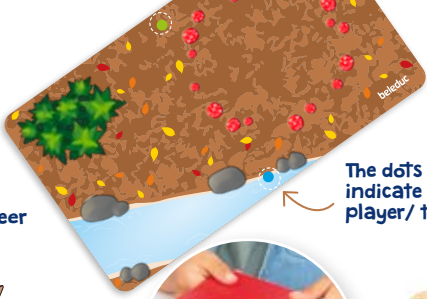
Reni, the deer



Hops, the rabbit



Bush



The dots on the mat indicate the respective player/ team colour.



Forest hut for assembly



Animal tokens

“Whoops, who is hiding back there?”

This game requires keen observation skills. Can you find the animals that have made themselves comfortable in this clearing in the forest? Describe the hiding spot of deer Reni and rabbit Hops and build it with the help of a hut and a bush. This not only enhances spatial awareness but also aids in linguistic development.

“Reni & Hops” is an excellent game for enhancing spatial perception, memory skills, and linguistic development. The ability to formulate and express and vocabulary are trained in a fun situation. The basic directions “left” and “right” are learned. In particular, the use of prepositions (positional words such as “on”, “under”, “next to”, “in front of”) is practised. Thus “Reni & Hops” is also ideal for foreign language or integration classes and for use in speech therapy.

Tip: The playing cards are suitable for practising spatial description. Go through the cards with the children before the game and let them tell you what they see on them!



Cards for game variant 1: Yellow/Red

Front side



Back side: Same design as front side, but the figurines are only outlined.

10x card designs to recreate: Yellow = easy, Red = hard.

Game variant 1 – Reaction game: For two to four players

Start by laying out the game mat with the forest soil design on the table. Now assemble the forest hut and place it in the designated spot within the mushroom circle. Next, place the three figurines deer, rabbit and bush, along with the dice and the animal tokens next to the game mat.

Lay out five cards with a yellow frame side by side in front of the game mat and place the remaining cards in a stack. **All players sit on the same side of the mat. The blue dot faces the players.**





1 Assemble

The player who most recently took a walk in the forest begins. They **secretly** choose one of the open cards and recreate the design with the figurines without moving the game card. Once they have finished, they ask: **“Which card is it?”** The other players quickly place a finger on the correct card. The card is then inserted into the cardholder.

2 Compare

It is now time to compare and check: Did the player place the figurines correctly? And are the figurines facing the right way? **If everything is recreated correctly, the player receives an animal token.** If not, the motif is corrected together by the players, and no animal token is given out.



Look out! With two motifs, you can earn two animal tokens.



“Reni is behind the bush. She is looking at me.”



“Hops is hiding behind the hut. I can only see his tail.”

3 Roll the dice & describe

The player who first placed their finger on the correct motif gets to roll the dice and describe the exact position of the figurine/s shown on the dice. Questions from the other players are encouraged. If the position is described correctly, this player receives one or two animal tokens. The card is then removed from the game and replaced with a new one. The next child may secretly pick a motif and recreate it.

Once the children are familiar with the game principle, they can also play with the **cards with a red frame**. Here, only the outlines of the animals are illustrated, which increases the difficulty. The children can take more time to check their answers here. In case of doubt, they can always peek at the back of the card with the yellow frame for help.

End of the game

The game finishes once a child has gathered five animal tokens. If all the game cards have been used and there are no more left, the player with the most animal tokens is the winner.

PLAY • EXPERIENCE • LEARN



Game variant 2 – Cooperative game: For two players or in a team

Cards for game variant 2: Light Blue / Green

Front side



Back side



8x cards for the cooperative game: Light Blue shows the front side and Green shows the back side of the same situation.

In this variant, each player chooses one side of the game mat (green or blue dot) and they sit across from each other. If there are more than two players, teams are formed. The animal figurines, the bush, the hut, the dice, and the animal tokens are placed next to the game mat. The eight playing cards with a light blue and green border are shuffled. A random card is inserted into the cardholder and positioned so that **everyone can see the side with the matching colourful dot on the game mat.**

1 Assemble

Player Blue starts and places a game piece of his choice on the depicted position. Player Green may place the next figure. This continues until all four game pieces are in place.

2 Compare

Now the players check together if everything is correct. If so, **both** players receive one animal token each. If not, the motif is corrected together by the players, and no animal token is awarded.

3 Roll the dice & describe

Player Blue may roll the dice, and then the position of the game piece is described by one player, then by the other player (Green). It is particularly nice when the children get into a dialogue and talk about where the figure is from their own and the opposite perspective





and how different the scenery looks as a result. Each player who has described the positions of the figurine/s correctly receives an animal token per correctly described position.

This game variant can be played well in teams. This way the children engage in lively discussions about what they see and learn to describe situations.

Cards for advanced players: Bird's eye view / top view: Dark Blue, Grey

Bird's eye view from the perspective of player/team Blue



Bird's eye view from the perspective of player/team Green

Advanced players can also play with the **most challenging cards with grey and dark blue frames**. These show the motif from a bird's eye view. Here as well, sceneries are alternately set up and then the position of a randomly rolled figurine is described.



Take a look from above! The advanced version offers a completely different view of the constructed scene. Details reveal the correct position.



Tip:

Children are welcome to stand up to check the perspective on the cards. For example, the card can also be placed next to the mat. Highly advanced players play this variant completely while sitting, imagining the "top view" perspective from their point of view.

End of the game

The game finishes once a child has gathered five animal tokens. If all the game cards have been used and there are no more left, the player with the most animal tokens is the winner.





22624 RENI & HOPS



Le nombre d'étoiles sur les cartes indique la difficulté de l'action.



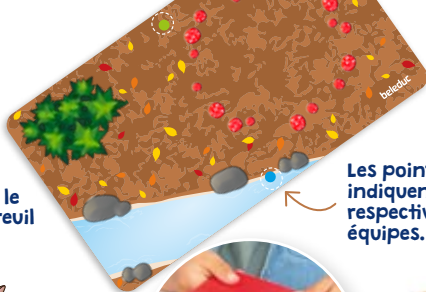
Reni, le chevreuil



Hops, le lapin



Buisson



Les points sur le tapis indiquent la couleur respective des joueurs/équipes.



Cabane à construire



Jetons « animaux »

« Tiens, mais qui se cache ici ? »

Ce jeu nécessite un bon sens de l'observation. Peux-tu trouver les animaux qui se sont confortablement installés dans cette clairière de la forêt ? Décris la cachette du chevreuil Reni et du lapin Hops et construis-la à l'aide de la maison et du buisson. Cela encourage non seulement la perception spatiale, mais aussi le développement du langage.

« Reni & Hops » est un excellent jeu pour le développement de la perception de l'espace et du langage, et la capacité de mémorisation. Les directions de base, gauche et droite, sont apprises. En particulier, le maniement des prépositions (mots de position tels que « sur », « sous », « à côté de », « devant ») est pratiqué. « Reni & Hops » est donc également idéal pour l'enseignement des langues étrangères ou l'intégration, ainsi que pour une utilisation en orthophonie.

Conseil : Les cartes de jeu sont adaptées pour pratiquer la description spatiale. Parcoutez les cartes avec les enfants avant le jeu et laissez-les dire ce qu'ils y voient !



Cartes pour la variante de jeu 1 : Jaune/Rouge

Face avant



Face arrière : motif comme la face avant, mais les figurines n'ont qu'un contour.

x10 motifs de cartes à reconstruire : Jaune = facile, Rouge = difficile

Variante 1 – Jeu de réaction : Pour 2 à 4 joueurs

Placez le tapis de jeu sur la table. Assemblez maintenant la cabane et placez-la à l'emplacement prévu à l'intérieur du cercle de champignons. Les trois figurines – un chevreuil, un lapin et un buisson, le dé et les jetons « animaux » sont placés à côté du tapis de jeu. Cinq cartes à bord jaune sont posées, face visible, côte à côte devant le tapis de jeu. Les cartes restantes sont empilées.

Tous les joueurs s'assoient du même côté du tapis. Le point bleu est orienté vers les joueurs.





1 Assembler

Le joueur qui a fait la dernière promenade en forêt commence. Il choisit **secrètement** l'une des cartes exposées et reproduit le motif avec les figurines sans bouger la carte. Une fois qu'il a terminé, il demande : « **Quelle était ma carte ?** » Les joueurs mettent un doigt le plus rapidement possible sur la bonne carte. Elle est ensuite insérée dans le porte-carte.



2 Comparer

Il est maintenant temps de comparer et vérifier : le joueur a-t-il correctement placé les figurines ? Les figurines sont-elles dans le bon sens ? **Si tout est correctement reproduit, le joueur reçoit un jeton « animaux »**. Sinon, le motif est corrigé ensemble par les joueurs et aucun jeton n'est attribué.



Attention !
Avec deux motifs,
il est possible de
gagner deux jetons
« animaux ».

« Reni est
derrière le
buisson. Elle
me regarde. »

« Hops est caché
derrière la
cabane. Je ne
vois que sa
queue. »



3 Lancer le dé & décrire

Le joueur qui a mis son doigt en premier sur le bon motif lance le dé et doit décrire précisément la position de la/les figurine(s) indiquée(s) sur le dé. Les questions des autres joueurs sont encouragées. Si la position est correctement décrite, ce joueur reçoit un ou deux jetons « animaux ».

Ensuite, la carte est retirée du jeu et remplacée par une nouvelle carte dans la rangée.

Le prochain enfant choisit et reconstruit secrètement un motif.

Lorsque les enfants sont familiarisés avec les règles, vous pouvez aussi jouer avec **les cartes à bord rouge**. Seuls les contours des animaux y sont représentés, ce qui augmente la difficulté. Les enfants peuvent prendre plus de temps pour l'auto-vérification. En cas de doute, le dos de la carte à bord jaune peut aider.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un enfant a collecté cinq jetons « animaux ». Si aucune carte n'est restante, le joueur avec le plus de jetons « animaux » gagne.



Variante 2 – Jeu coopératif : À 2 ou en équipe

Cartes pour la variante de jeu 2 : Bleu clair/Vert

Vue de face



Vue de dos



x8 cartes pour le jeu coopératif : Bleu clair montre la vue de face et Vert la vue de dos de la scène.

Dans cette variante, les joueurs choisissent chacun un côté du tapis de jeu (point vert ou bleu) et se placent face à face. Avec plus de deux joueurs, les équipes se forment. Les figurines, le buisson, la cabane, le dé et les jetons « animaux » sont placés à côté du tapis de jeu. Les huit cartes avec bordure bleu clair et vert sont mélangées. Une carte aléatoire est insérée dans le porte-carte et positionnée de manière à **ce que chacun voie le côté correspondant à la couleur du point sur le tapis de jeu.**

1 Assembler

Le joueur Bleu commence et place une figurine de son choix à la position indiquée. Le joueur Vert peut placer la figurine suivante. Cela continue jusqu'à ce que les quatre figurines soient en place.

2 Comparer

Ensuite, ils vérifient ensemble si tout est correct. Si c'est le cas, **chaque** joueur reçoit un jeton « animaux ». Sinon, les joueurs corrigent ensemble la scène et aucun jeton n'est donné.

3 Lancer le dé et décrire

Le joueur Bleu lance le dé et décrit la position du pion indiqué par le dé, puis c'est au tour de l'autre joueur (Vert). Cela est particulièrement intéressant lorsque les enfants discutent de la position de la figurine depuis leur propre perspective et celle opposée, voyant ainsi à quel point la scène peut paraître différente.





Chaque joueur ayant correctement décrit les positions des pions reçoit un jeton « animaux » par position correctement décrite.

Cette variante de jeu se prête très bien au jeu en équipe, stimulant ainsi les enfants à discuter activement de ce qu'ils voient et à apprendre à décrire des situations.

Cartes pour joueurs avancés : Vue aérienne / Vue du dessus : Bleu foncé, Gris

Vue aérienne
du point
de vue du
joueur/de
l'équipe
Bleue



Vue aérienne
du point
de vue du
joueur/de
l'équipe
Verte

Les joueurs avancés peuvent également jouer avec les **cartes les plus difficiles à bord gris et bleu foncé**. Celles-ci présentent un motif vu d'en haut. Ici aussi, la scène est montée alternativement et ensuite, la position d'une figurine est décrite.



Regardez ça d'en haut ! La variante avancée offre une perspective totalement différente sur la scène montée. Les détails révèlent la position correcte.



Conseil :

Les enfants peuvent se lever pour vérifier la perspective sur les cartes. La carte peut aussi être placée à côté du tapis, par exemple. Les joueurs très avancés jouent également cette variante en restant assis et s'imaginent la perspective « d'en haut » depuis leur point de vue.

La vue du dessus rend encore plus délicate la reconnaissance et le positionnement correct des différentes pièces de jeu.

Fin de jeu

Le jeu se termine dès qu'un enfant a collecté cinq jetons « animaux ». Si aucune carte n'est restante, le joueur avec le plus de jetons gagne.





22624 RENI & HOPS



卡片上星星的数量表示任务的难度。



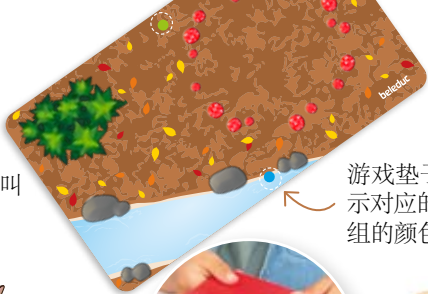
小鹿叫雷尼



小兔叫霍普斯



灌木丛



游戏垫子上的圆点表示对应的玩家或者小组的颜色



可拆卸组装的森林小屋



动物食物代币

“哎呀，谁躲在后面？”

这个游戏需要敏锐的观察力。你能发现那些在森林空地上悠然自得的动物吗？试着描绘一下小鹿雷尼和小兔霍普斯在森林里的藏身之处，并用小屋和灌木动手把它搭建起来。这不仅锻炼了对空间的感知，也有助于提升语言表达。

Reni & Hops是一款非常有趣的游戏，能够提升空间感知能力、记忆力以及语言能力。在游戏中，孩子们可以在一个充满乐趣的场景中练习表达能力和积累词汇。通过游戏，孩子们可以学习基本的方向位置，如“左”和“右”，并且掌握使用介词来描述物体的相对位置，比如“在...上面”、“在...下面”、“在...旁边”、“在...前面”。

因此，这款游戏也是外语学习或综合课程的理想选择，且同样适用于语言治疗，帮助提高语言表达能力和空间认知技巧。

提示：卡片适合用于空间描述练习。在游戏前和孩子们一起观察卡片，让孩子描述一下他们的观察所见！

游戏卡片版本1:黄色/红色

正面



背面：与正面设计相同，但是动物只有轮廓。

10张卡片：黄色=简单，红色=稍难

游戏玩法1：反应游戏，适合2-4名玩家

首先在桌子上放好森林土壤游戏垫，之后组装森林小屋，把它安在蘑菇圈内的指定地点。接下来，把鹿、兔子、灌木，以及骰子和食物代币放在游戏垫子边上。在游戏垫子前并排放置五张黄色边框的卡片，并将剩余的卡片堆叠在一起。所有的玩家都坐在靠近蓝点的同一边。



1 搭建

可以由最近去过森林散步的玩家率先开始游戏，偷偷地选择一张打开的卡片，在不移动游戏卡的情况下在用摆件重现卡片的图案。完成后，询问其他玩家：“这是哪张卡？”其他玩家需要迅速指出对应的卡片。然后将卡片插入卡托上。



2 检验比较

现在是检验的时候了，检查玩家是否正确地放置了各个摆件。比如，摆件的朝向摆放对了吗？如果所有摆件都正确放置，玩家就会收到一个动物食品代币。如果没有，则所有玩家一起帮忙修正，但不会给玩家发放动物代币。



注意，有两个图案，你就可以获得两个动物代币。



“蕾尼在灌木丛后面，她在看着我。”



“霍普斯躲在小屋后面，我只能看到它的尾巴。”

3 掷骰子并描述

最先将手指放在正确图案上的玩家可以掷骰子，并描述骰子上显示的动物的确切位置。其他玩家可以提问。如果位置描述正确，该玩家将获得一到两个动物代币。然后将这张牌从游戏中移除并替换为一张新牌。下一个孩子可挑选一个图案并试着重建。

一旦孩子们熟悉了游戏规则，他们也可以尝试红色框架的卡片。这时只有

动物的轮廓，增加了难度。孩子们可以花更多的时间来检查他们的答案。如果有疑问，他们可以随时偷看黄色边框的卡片背面寻求帮助。

游戏结束

当有玩家收集到五个动物代币时，游戏就结束了。如果所有的游戏卡牌都被用完，并且没有剩下，那么拥有最多动物代币的玩家就是赢家。



游戏玩法2：合作游戏，适合双人或团队游戏

游戏玩法2的卡片：淡蓝色/绿色

正面



背面



8张合作游戏卡片：浅蓝色代表正面，绿色代表背面。

在这个玩法中，每个玩家选择游戏垫子的一边(绿点或蓝点)，彼此面对面坐在一起。如果有两名以上的队员，就可以组成不同队伍。动物、灌木、森林小屋、骰子和动物代币被放在游戏垫子旁边。洗牌，打乱8张浅蓝色和绿色边框的卡牌。将一张随机抽出的卡插入到卡托的位置上，以便坐在游戏垫子两侧的每个人都能看到。

1 搭建

蓝点方开始游戏，将选择的摆件放置在所描绘的位置上。绿点方可以放下一个摆件。这一过程将持续到所有四个游戏摆件都就位为止。

2 比较

现在所有玩家一起检查是否所有摆件摆放正确。如果是正确的，那么两方玩家都可以获得一个动物代币。如果不正确，则由玩家一起修正摆件位置，但不会奖励动物代币。

3 掷骰子并描述

蓝点方玩家可以掷骰子，然后由一名玩家进行描述，然后再由另一名绿点方的玩家描述。如果孩子们能够参与到对话中并讨论，这将特别有趣。他们可以讨论从不同视角看起来是什么样子的，以及场景因此看起来有多么不同。玩家每正





确描述一个位置就会获得一个动物代币。

这个玩法特别适合进行团队游戏。通过这种方式，孩子们就他们所看到的进行生动的讨论，并学会描述情形。

高级玩家卡牌：鸟瞰图/俯视图：深蓝，灰色

蓝点玩家/
队伍角度的
鸟瞰图



绿点玩家/
队伍角度的
鸟瞰图

高级玩家也可以尝试最具挑战性的灰色和深蓝色框架卡片。不同角度的鸟瞰图展示了不同的情景。同样，景色是交替构建的，然后投掷骰子，描述骰子上随机出现的摆件位置。



换个角度，从上面往下看！高级版本提供了完全不同的视角。细节揭示正确的位置。



提示：

孩子们可以站起来查看卡片的角度。例如，可以将卡片放置在垫子旁边来帮助观察。对于非常熟练的玩家来说，他们即使坐着也能完全想象出“从上方”的视角。

游戏结束

当有玩家收集到五个动物代币时，游戏结束。如果所有的游戏卡片都被用完，并且没有剩下，那么拥有最多动物代币的玩家获胜。





22624 RENI & HOPS



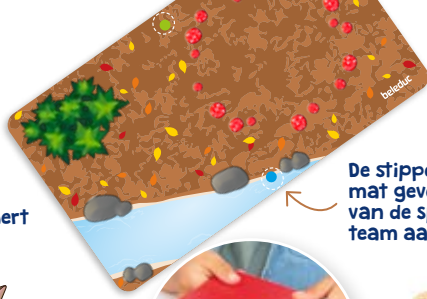
Reni, het hert



Hops, het konijn



Struik



De stippen op de mat geven de kleur van de speler/het team aan.



Boshuis om te bouwen



Dierenmunten

Het aantal sterren op de kaarten geeft de moeilijkheidsgraad van de opdracht aan.

„Oeps, wie verstopt zich daar?“

Dit spel vereist goede observatievaardigheden. Kun jij de dieren vinden op deze open plek in het bos? Beschrijf de schuilplaats van Reni het hert en Hops het konijn en maak deze na met behulp van het huis en de struik. Dit bevordert niet alleen de ruimtelijke waarneming, maar ook de taalontwikkeling.

„Reni & Hops is een uitstekend spel om de ruimtelijke waarneming, het geheugen en de taalontwikkeling te bevorderen. Met plezier en spelletjes wordt het vermogen om woorden en woordenschat te formuleren getraind. De basisrichtingen links en rechts worden ook geleerd. Vooral het gebruik van voorzetsels (positiewoorden zoals op, onder, naast, voor) wordt geoefend. Reni & Hops is daarom ook ideaal voor lessen vreemde talen of integratie en voor gebruik bij logopedie.

Tip: De speelkaarten zijn geschikt voor het oefenen van ruimtelijke beschrijving. Neem de kaarten voor het spel met de kinderen door en laat ze vertellen wat ze erop zien!



Kaarten voor spelvariant 1: Geel/rood

Voorpagina



Achterkant: Motief als op de voorkant, maar de spelfiguren hebben alleen een omtrek.

10x kaartmotieven om na te bouwen: Geel = makkelijk, rood = moeilijk.

Variante 1 - Reactiespel: Voor twee tot vier spelers

Leg het spelbord met het bosmotief op tafel. Zet nu het boshuis in elkaar en plaats het in de daarvoor bestemde ruimte binnen de paddenstoelencirkel. De drie spelstenen hert, haas en struik, de dobbelsteen en de dierenmunten liggen naast het spelbord.

Vijf kaarten met een gele rand worden open naast elkaar voor het spelbord gelegd. Leg de overgebleven kaarten op een stapel. **Alle spelers zitten aan dezelfde kant van het spelbord. De blauwe stip wijst naar de spelers.**





1 Spelafloop

De speler die het laatst in het bos heeft gewandeld begint. Hij **kijst zonder het te zeggen** een van de open speelkaarten en bouwt het motief met de spelfiguren zonder de speelkaart aan te raken. Zodra hij klaar is, vraagt hij: „**Welke kaart is het?**” De andere spelers leggen zo snel mogelijk een vinger op de juiste kaart. Vervolgens wordt de kaart in de kaarthouder gestoken.



2 Vergelijken

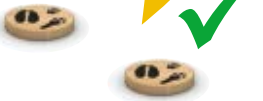
Nu gaan we vergelijken en controleren: Heeft de speler de spelfiguren juist geplaatst? En kloppen de cijfers? **Als alles correct is gebouwd, ontvangt de speler een dierenmunt.** Zo niet, dan wordt het motief door de spelers samen gecorrigeerd en wordt er geen dierenmunten toegekend.



Kijk uit! Met twee motieven kun je twee dierenmunten winnen.

„Reni staat achter de struik. Ze kijkt naar me.”

„Hop verstopt zich achter het huis. Ik zie alleen zijn kleine staartje.”



3 Gooi de dobbelsteen en beschrijf

De eerste speler die zijn vinger op de juiste motief legt, gooit met de dobbelsteen en moet de exacte positie van de figuur op de dobbelsteen beschrijven. Vragen van andere spelers zijn welkom. Als de positie correct is beschreven, ontvangt de speler een of twee dierenmunten.

De kaart wordt dan uit het spel verwijderd en opgevuld met een nieuwe kaart in de rij. Het volgende kind mag zonder het te zeggen een motief kiezen en het nabouwen.

Zodra de kinderen vertrouwd zijn met het spelprincipe, kunnen ze ook met de **roodgerande kaarten** spelen. Alleen de omtrekken van de dieren worden hier getoond, wat de moeilijkheidsgraad verhoogt. De kinderen mogen hier meer tijd nemen voor zelfcontrole. Bij twijfel kan de achterkant van de kaart met gele rand helpen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een kind vijf dierenmunten heeft verzameld. Als er geen kaarten meer over zijn, wint de speler met de meeste munten.



Variante 2 - Samenwerkingsspel: In tweetallen of in een team

Kaarten voor spelvariant 2: Lichtblauw/groen

Voorraanzicht



Achteraanzicht



8x kaarten voor het samenwerkingsspel: Blauw toont het voorraanzicht en groen het achteraanzicht van het complete motief.

Bij deze variant kiezen de spelers elk een kant van het spelbord (groene of blauwe stip) en gaan tegenover elkaar zitten. Als er meer dan twee spelers zijn, worden er teams gevormd. De spelfiguren, de struik, het huis, de dobbelsteen en de dierenmunten worden naast het spelbord gelegd. De acht speelkaarten met een lichtblauwe en groene rand worden geschud. Een willekeurige kaart wordt in de kaarthouder geplaatst en zo neergelegd dat **iedereen de kant met de bijpassende gekleurde stip op het spelbord kan zien.**

1 Spelafloop

Speler blauw begint en plaatst een spelfiguur naar keuze op de getoonde positie. Speler groen mag het volgende stuk plaatsen. Ga zo door tot alle vier de spelfiguren op hun plaats zitten.

2 Vergelijken

Nu controleren we samen of alles klopt. Zo ja, dan krijgen **beide** spelers elk een dierenmunt. Zo niet, dan wordt het motief door de spelers samen gecorrigeerd en wordt er geen dierenmunten toegekend.

3 Gooi de dobbelsteen en beschrijf

Speler blauw mag met de dobbelsteen gooien en de positie van het gegooide spelfiguur wordt eerst beschreven door de ene speler en daarna door de andere (groen). Hier is het vooral leuk als de kinderen een dialoog aangaan en praten over waar de figuur zich





bevindt vanuit hun eigen en het tegenovergestelde perspectief en hoe anders het landschap er daardoor uitziet. Elke speler die de posities van de figuur/figuren correct heeft beschreven, krijgt voor elke correct beschreven positie een dierenmunt.

Deze spelvariant kan heel goed in teamverband worden gespeeld. Hierdoor raken de kinderen geanimeerd aan de praat over de dingen die ze zien en leren ze situaties te beschrijven.

Kaarten voor gevorderde gebruikers: Vogelvluchtperspectief / bovenaanzicht: Donkerblauw, grijs

Vogelvluchtperspectief vanuit het perspectief van speler/team blauw



Vogelvluchtperspectief vanuit het perspectief van speler/team groen

Gevorderde spelers kunnen ook spelen met de **moeilijkste kaarten met grijze en donkerblauwe randen**. Deze tonen het onderwerp vanuit vogelperspectief. Ook hier wordt het decor afwisselend opgezet en vervolgens wordt de positie van een figuur in blokjes beschreven.



Bekijk het eens van bovenaf! De gevorderde versie biedt een compleet andere kijk op de geconstrueerde scène. Details onthullen de juiste positie.



Tip:

De kinderen mogen gaan staan om het perspectief op de kaarten te controleren. De kaart kan bijvoorbeeld ook naast het spelbord worden gelegd. Meer gevorderde spelers spelen deze variant ook volledig zittend en stellen zich alleen het perspectief „van bovenaf“ voor vanuit hun gezichtspunt.

Het bovenaanzicht maakt het nog lastiger om de afzonderlijke stukken te herkennen en correct te plaatsen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een kind of team vijf dierenmunten heeft verzameld. Als er geen kaarten meer over zijn, wint de speler of het team met de meeste dierenmunten.





22624 RENI & HOPS



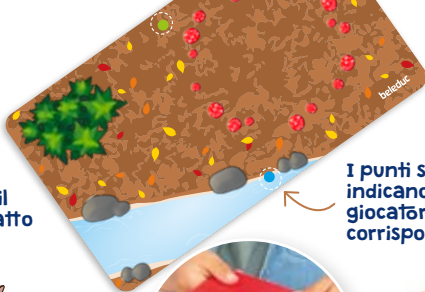
Reni, il cerbiatto



Hops, il coniglio



Cespuglio



I punti sul tappeto indicano il colore del giocatore/squadra corrispondente.



Capanna nel bosco da costruire



Gettoni animali

Il numero di stelle sulle carte indica la difficoltà del compito.

“Accidenti, chi si nasconde là dietro?”

In questo gioco è richiesta una buona capacità di osservazione. Riesci a trovare gli animali che si sono nascosti in questa radura nel bosco? Descrivi il nascondiglio del cerbiatto Reni e del coniglio Hops e ricostruiscilo con l'aiuto della capanna e del cespuglio. In questo modo verranno sviluppate non solo la percezione spaziale, ma anche lo sviluppo linguistico.

“Reni & Hops” è un eccellente gioco per promuovere la percezione spaziale, la memoria e lo sviluppo linguistico. Con divertimento e gioco si allenano le capacità di formulazione e il vocabolario. Si imparano le direzioni di base sinistra e destra. In particolare, si esercita l'uso delle preposizioni (parole di posizione come “su”, “sotto”, “accanto”, “davanti”). Pertanto, “Reni & Hops” è ideale per l'insegnamento delle lingue straniere o per l'integrazione e l'uso in logopedia.

Suggerimento: Le carte di gioco sono utili per esercitarsi nella descrizione spaziale. Prima del gioco, passate in rassegna le carte con i bambini e lasciate che vi raccontino cosa vedono su di esse!



Carte per la variante di gioco 1: Giallo/Rosso

Fronte



Retro: Motivo come sul fronte, ma le figure hanno solo un contorno.

10x carte con motivi da costruire: Giallo = facile, Rosso = difficile

Versione 1 – Gioco di reazione: Da due a quattro giocatori

Disponete il tappeto di gioco, con il motivo del bosco, sul tavolo. Costruite la capanna nel bosco e posizionatela nel luogo previsto all'interno del cerchio di funghi. Le tre pedine - cerbiatto, coniglio e cespuglio - il dado e i gettoni degli animali vanno posizionati accanto al tappeto di gioco. Cinque carte con bordo giallo vengono disposte aperte una accanto all'altra davanti al tappeto di gioco. Mettete le restanti carte nel mazzo. **Tutti i giocatori si siedono sullo stesso lato del tappeto. Il punto blu è rivolto verso i giocatori.**





1 Preparazione

Inizia il giocatore che ha fatto l'ultima passeggiata nel bosco. Sceglie **segretamente** una delle carte scoperte e ricrea il motivo con le pedine senza muovere la carta. Quando ha finito, chiede: **"Quale carta è?"** Gli altri giocatori mettono il più velocemente possibile un dito sulla carta giusta. Questa viene poi inserita nel portacarte.

2 Confronto

Ora si confronta e si verifica: il giocatore ha posizionato correttamente le pedine? Queste sono orientate correttamente?

Se tutto è stato ricreato correttamente, il giocatore riceve un gettone animale.

In caso contrario, il motivo viene corretto insieme agli altri giocatori e non viene assegnato nessun gettone animale.



Attenzione!
Con due motivi si possono guadagnare due gettoni animali.

"Reni è dietro il cespuglio. Mi sta guardando."

"Hops si è nascosto dietro la casa. Vedo solo la sua codina."



3 Lanciare il dado & descrivere

Il giocatore che per primo ha messo il dito sul motivo giusto lancia il dado e deve descrivere esattamente la posizione della/e pedina/e mostrate sul dado. Le domande degli altri giocatori sono le benvenute. Se la posizione è stata descritta correttamente, riceve uno o due gettoni animali.

Successivamente, la carta viene rimossa dal gioco e la fila viene riempita con una nuova carta. Il prossimo bambino può scegliere segretamente un motivo e ricrearlo.

Una volta che i bambini saranno familiari con le regole del gioco, si possono usare anche **le carte con il bordo rosso**. Qui sono raffigurati solo i contorni degli animali, il che aumenta la difficoltà. Ai bambini è permesso prendersi più tempo per l'autoverifica. In caso di dubbi, il retro della carta con il bordo giallo può aiutare.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha raccolto cinque gettoni animali. Se non ci sono più carte da gioco disponibili, vince il giocatore con più gettoni animali.



Variante 2 - Gioco cooperativo: in coppia o in squadra

Carte per la variante di gioco 2: Azzurro/Verde

Fronte



Retro



8x carte per il gioco di cooperativo:
Blu mostra la vista frontale e Verde la vista
posteriore del motivo assemblato.

In questa variante, i giocatori sceglieranno una parte del tappeto di gioco (punto verde o blu) e si siederanno uno di fronte all'altro.

Con più di due giocatori si formeranno delle squadre. Le pedine, il cespuglio, la capanna, il dado e i gettoni degli animali sono posizionati accanto al tappeto di gioco. Le otto carte da gioco con bordo azzurro e verde vengono mescolate. Una carta casuale viene inserita nel portacarte in modo che ciascuno **possa vedere il lato con il punto colorato corrispondente al tappeto.**



1 Preparazione

Il giocatore Blu inizia e posiziona una pedina nella posizione illustrata. Il giocatore Verde può posizionare la figura successiva. Si procede così finché tutte e quattro le pedine sono state posizionate.

2 Confronto

Ora si verifica insieme se tutto è corretto. Se lo è, ogni giocatore riceve un gettone degli animali. In caso contrario, il motivo viene corretto insieme dai giocatori e non viene assegnato nessun gettone.

3 Lanciare il dado & descrivere

Il giocatore Blu lancia il dado e la posizione della pedina tirata viene descritta prima da un giocatore e poi dall'altro (Verde). È particolarmente bello quando i bambini interagiscono nel dialogo e discutono su dove si trova la figura dalla propria e dalla prospettiva opposta e quanto diverse appaiano le scene





da queste due visuali. Ogni giocatore che ha descritto correttamente le posizioni delle figure riceve un gettone degli animali.

Questa variante di gioco funziona molto bene in squadra. Così, i bambini entrano in una conversazione vivace su ciò che vedono e imparano a descrivere le varie situazioni.

Carte livello avanzato: Vista Aerea / Visuale dall'alto: Blu Scuro, Grigio

Vista aerea dal punto di vista del giocatore/ squadra Blu



Vista aerea dal punto di vista del giocatore/ squadra Verde

I giocatori esperti possono anche giocare con le carte più difficili con bordi grigi e blu scuro. Queste mostrano il motivo dalla vista aerea. Anche qui, la scena viene allestita alternativamente e successivamente viene descritta la posizione di una figura lanciata con i dadi.



Guardateci dall'alto!
La versione avanzata offre una prospettiva completamente diversa sulla scena allestita. I dettagli rivelano la posizione corretta.



Suggerimento:

I bambini possono alzarsi per verificare la prospettiva sulle carte. Per esempio, la carta può anche essere posizionata accanto al tappeto. I giocatori più esperti giocano questa variante completamente seduti e immaginano la prospettiva "dall'alto" dal loro punto di vista. Con la visuale dall'alto è ancora più complicato riconoscere e posizionare correttamente le singole figure di gioco.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un bambino o una squadra ha raccolto cinque gettoni animali. Se non ci sono più carte di gioco disponibili, vince il giocatore o la squadra con più gettoni animali.





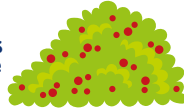
22624 RENI & HOPS



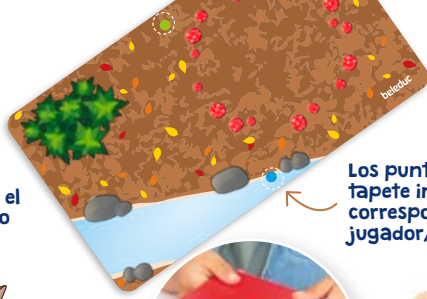
Reni, el ciervo



Hops, el conejo



Arbusto



Los puntos en el tapete indican el color correspondiente del jugador/equipo.



Cabaña del bosque para construir



Fichas de los animales

La cantidad de estrellas en las cartas indica la dificultad de la tarea.

“Vaya, ¿quién se está escondiendo allí atrás?”

En este juego, se requiere una buena capacidad de observación. ¿Puedes encontrar a los animales que se han acomodado en este claro del bosque? Describe el escondite del ciervo Reni y del conejo Hops y constrúyelo con ayuda de la cabaña del bosque y el arbusto. Esto no solo mejora la percepción espacial, sino también el desarrollo del lenguaje.

“Reni & Hops” es un excelente juego para fomentar la percepción espacial, la memoria y el desarrollo del lenguaje. Jugando y divirtiéndose, se entrenan las habilidades de formulación y el vocabulario. Se aprenden las direcciones básicas izquierda y derecha. Particularmente, se practica el uso de preposiciones (palabras de posición como “sobre”, “debajo”, “al lado de”, “delante de”). Por lo tanto, “Reni & Hops” es también ideal para la enseñanza de lenguas extranjeras o integración y para su uso en logopedia.

Consejo: Las cartas del juego son útiles para practicar la descripción espacial. Revise las cartas con los niños antes del juego y pídale que le cuenten lo que ven en ellas.



Cartas para la Variante de Juego 1: Amarillo/Rojo

Frente



Reverso: Mismo diseño que el frente, pero las figuras del juego solo tienen un contorno.

10x diseños de tarjetas para recrear: Amarillo = fácil, Rojo = difícil.

Variante 1 - Juego de Reacción: Desde dos a cuatro jugadores

Coloca el tapete de juego con el diseño del suelo del bosque sobre la mesa. Ahora monta la cabaña del bosque y colócala en el lugar previsto dentro del círculo de setas. Las tres figuras de juego, el ciervo, el conejo y el arbusto, el dado y las fichas de los animales se colocan al lado del tapete de juego. Cinco cartas con borde amarillo se colocan abiertas y una al lado de la otra frente al tapete de juego. El resto de las cartas se colocan en un montón. **Todos los jugadores se sientan en el mismo lado del tapete. El punto azul apunta hacia los jugadores.**





1 Montar

Comienza el jugador que haya dado un paseo por el bosque más recientemente. Este jugador elige **en secreto** una de las cartas abiertas y recrea el diseño con las figuras de juego sin mover la carta. Cuando termine, pregunta: **"¿Cuál es la carta?"** Los jugadores, lo más rápido posible, ponen un dedo sobre la carta correcta. A continuación, la carta se inserta en el soporte para cartas.



2 Comparar

Ahora es momento de comparar y verificar: ¿Se han colocado correctamente las figuras de juego? ¿Están las figuras en la orientación correcta? **Si todo está correctamente reconstruido, el jugador recibe una ficha de animal.** De lo contrario, el motivo se corrige entre todos los jugadores y no se otorga ninguna ficha de animal.



¡Atención! Con dos motivos se pueden ganar dos fichas de animales.



"Reni está detrás del arbusto. Me está mirando."



"Hops se ha escondido detrás de la casa. Solo veo su colita."

3 Lanzar el dado & describir

El jugador que primero puso el dedo en el motivo correcto lanza el dado y debe describir con exactitud la posición de la figura o figuras mostradas en el dado. Se permite hacer preguntas a los demás jugadores. Si la posición se describe correctamente, ese jugador recibe una o dos fichas de animales.

Luego, la carta se retira del juego y se reemplaza en la fila por una nueva carta. El siguiente niño puede elegir y reconstruir un motivo en secreto.

Una vez que los niños estén familiarizados con el principio del juego, también se pueden usar las cartas con bordes rojos. Aquí solo se muestran los contornos de los animales, lo que aumenta la dificultad. Los niños pueden tomarse más tiempo para autoverificar en este caso. En caso de duda, el reverso de la carta con borde amarillo puede ayudar.

Fin del juego

El juego termina tan pronto como un niño haya recolectado cinco fichas de animales. Si no quedan más cartas de juego, el jugador con más monedas de animales gana.



Variante 2 – Juego cooperativo: En pareja o en equipo

Cartas para la Variante de Juego 2: Azul Claro/Verde

Vista frontal



Vista trasera



8x cartas para el juego cooperativo: Azul muestra la vista frontal y verde la vista trasera del motivo montado.

En esta variante, los jugadores eligen un lado del tapete de juego (punto verde o azul) y se sientan uno frente al otro. Con más de dos jugadores, se forman equipos. Las figuras de juego, el arbusto, la cabaña del bosque, el dado y las fichas de animales se colocan al lado del tapete de juego. Se mezclan las ocho tarjetas de juego con borde azul claro y verde. Se inserta una tarjeta al azar en el porta tarjetas y se coloca de modo que **todos vean el lado con el punto de color correspondiente al tapete de juego.**



1 Montar

El jugador Azul comienza y coloca una figura de juego de su elección en la posición mostrada. El jugador Verde puede colocar la siguiente figura. Esto continúa hasta que las cuatro figuras de juego están en su lugar.

2 Comparar

Ahora se verifica juntos si todo es correcto. Si es así, cada jugador recibe una ficha de animal. Si no, los jugadores corrigen juntos el motivo y no se otorga ninguna ficha de animal.



3 Lanzar el dado & describir

El jugador Azul puede tirar el dado y la posición de la figura de juego lanzada es descrita primero por un jugador y luego por el otro (Verde). Es especialmente favorable cuando los niños participan en el diálogo y hablan sobre dónde está la figura desde su propia perspectiva y desde la perspectiva





opuesta, y cómo la escena se ve diferente como resultado. Cada jugador que haya descrito correctamente las posiciones de la(s) figura(s) recibe una ficha de animal por cada posición correctamente descrita.

Esta variante del juego puede jugarse muy bien en equipo. Así, los niños entablan una conversación animada sobre las cosas que ven y aprenden a describir situaciones.

Tarjetas para Avanzados: Vista Aérea / Vista desde Arriba: Azul oscuro, Gris

Vista aérea desde el punto de vista del jugador/ equipo Azul



Vista aérea desde el punto de vista del jugador/ equipo Verde

Los jugadores avanzados también pueden jugar con las **cartas más difíciles** que tienen bordes grises y azul oscuro. Estas muestran el diseño desde una vista aérea. Aquí también se construye la escena alternativamente y luego se describe la posición de una figura que se ha lanzado con los dados.



¡Mira desde arriba! La versión para avanzados ofrece una perspectiva completamente diferente de la escena construida. Los detalles revelan la posición correcta.



Consejo:

Los niños pueden levantarse para verificar la perspectiva en las tarjetas. Por ejemplo, también pueden colocar la tarjeta junto al tapete. Los jugadores muy avanzados juegan esta variante completamente sentados e imaginan la perspectiva “desde arriba” desde su propio punto de vista. Con la vista desde arriba, es aún más complicado reconocer y colocar correctamente las diferentes figuras del juego.

Fin del juego

El juego termina tan pronto como un niño o equipo haya recolectado cinco fichas de animales. Si no hay más tarjetas de juego disponibles, gana el jugador o equipo con más fichas de animales.





TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN · TIPS FOR EDUCATORS



Naturwissenschaftliche Bildung:

Fragen Sie die Kinder, welche Waldbewohner sie kennen und wie diese aussehen. Beispiele könnten sein: Fuchs, Eichhörnchen, Bär, Dachs, Wolf, Eule, Specht, Wildschwein, Ameise, Käfer, Spinne, Regenwurm, Frosch, Schlange.

Planen Sie einen Waldspaziergang mit den Kindern. Sie können die Kinder nach Bäumen, Pflanzen, Blumen und Moos suchen lassen und ihnen erklären, wie diese heißen.

Ask the children which forest animals they know and what they look like. Examples could include: fox, squirrel, bear, badger, wolf, owl, woodpecker, wild boar, ant, beetle, spider, earthworm, frog, and snake.

Plan a walk in the forest with the children. You can let the children look for trees, plants, flowers and moss and explain to them what they are called.



VERHALTEN IM WALD · BEHAVIOUR IN THE FOREST

Wälder haben viele wichtige Funktionen. Sie bieten die Lebensgrundlage für viele Tiere und Pflanzen, sind Erholungsgebiete für Menschen, verbessern die Luftqualität und speichern Wasser in ihren Böden. Deshalb ist es umso wichtiger, sich im Wald richtig zu verhalten und den Lebensraum zu schützen. Wir geben dir hier einige Tipps, wie man sich im Wald verhalten sollte:

1. Lasse im Wald nichts außer Fußabdrücke zurück. Müll sollte auf keinen Fall im Wald entsorgt werden.
2. Respektiere die im Wald lebenden Tiere. Im Wald sollte man sich ruhig verhalten, um Tiere nicht zu erschrecken.
3. Schütze die Pflanzen und gehe vorsichtig mit ihnen um, ohne sie auszureißen oder zu zertreten.
4. Bleibe auf den Wegen, entferne dich nicht von deiner Gruppe und halte dich an Regeln. Nach einem Sturm können Äste herunterfallen und lebensgefährliche Verletzungen verursachen.

Forests have many important functions. They provide the foundation of life for many animals and plants, are recreational areas for humans, produce oxygen, improve air quality, and store water in their soils. Therefore, it is all the more important to behave properly in the forest and protect the habitat. Here are some tips on how to behave in the forest:

1. Leave only footprints in the forest. Trash should never be disposed of in the forest.
2. Respect the animals living in the forest. You should behave quietly in the forest to avoid startling animals.
3. Protect the plants and handle them carefully, without uprooting or trampling them.
4. Stay on the path, do not stray from your group, and abide by the rules. After a storm, branches can fall and cause life-threatening injuries.

TIPPS FÜR ELTERN

Lebensraum Wald

Der Wald ist ein vielfältiger Lebensraum für viele verschiedene Pflanzen und Tiere. Bei einem Spaziergang im Wald ist allerhand zu entdecken. Rehe leben in Wäldern, Waldrandzonen und Feldern. Sie sind allerdings nicht immer zu sehen. Am Tag verstecken sie sich im dichten Dickicht und kommen erst zur Dämmerung heraus, also zur Zeit vor Sonnenaufgang oder nach Sonnenuntergang. Rehe und Hasen sind Fluchttiere. Das heißt, dass sie gerne den Überblick über ihre Umgebung behalten und bei Gefahr fliehen. Sie haben weder scharfe Klauen und Zähne noch andere Mittel, mit denen sie sich verteidigen können.



Save
our
Planet

ENTDECKT UNSERE
„SAVE OUR PLANET“-SERIE.

DISCOVER OUR
„SAVE OUR PLANET“-SERIES.

SCAN ME!



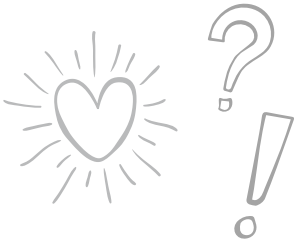
TIPS FOR PARENTS

Forest habitat

The forest is a diverse habitat for many different plants and animals. A walk in the forest is full of discoveries. Deers live in forests, forest edges, and fields. However, they are not always visible. During the day, they hide in the thicket and only come out at dawn or dusk, the short timespan between before sunrise or after sunset. Deer and rabbits are flight animals. This means they like to keep an overview of their surroundings and flee when in danger. They have neither sharp claws and teeth, nor other means to defend themselves.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN

FOLLOW US...



**DIREKT AUF UNSERE
SOCIAL MEDIA SEITEN
GEHEN UND LIKEN!**

**GO DIRECTLY TO
OUR SOCIAL MEDIA
PAGE AND LIKE!**



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PlayExperienceLearn



beleduc

KREATIV

mit beleduc



* **AUSMALBILDER**
COLOURING PICTURES



* **DIY IDEEN**
DIY IDEAS



* **BASTELVIDEOS**
CRAFTY VIDEOS

* **DOWNLOAD HIER**
DOWNLOAD HERE



SCAN ME!

UPCYCLING MIT BELEDUC

Wir basteln ein Insektenhotel in der Dose!

* DAS BENÖTIGST DU DAFÜR:

- Saubere Konservendose
- 8-10 kleine runde Papierstreifen (z.B. Schutz- & Bastelkleber oder Belegpapier)
- Klebkleber (fest)
- Schwabwischer und Hammer
- Stab, Kneifzange, evtl. Filz

* FÜLLMATERIAL:

- Röhren (z.B. Bienenwachs aus altem Baumklee oder Stroh)
- Röhren aus Papier oder Weichholz (eigentlich nicht geeignet für Wildbienen)
- Schilfröhren (eigentlich nicht geeignet)
- Zapfen (eigentlich nicht geeignet)
- Zäpfchen (eigentlich nicht geeignet)
- Körner (eigentlich nicht geeignet)
- Körner (eigentlich nicht geeignet)
- Körner (eigentlich nicht geeignet)

LOS GEHT'S...



MAN KANN
DIESE ANLEITUNG
AUCH IN
ANDEREN
SPRACHEN
BASTELN

DIESE ANLEITUNG
GIBT ES
AUCH IN
ANDEREN
SPRACHEN

beleduc

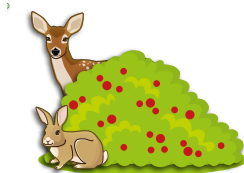


Alle
Materialien gibt es in
Deutsch und Englisch.
Andere Sprachen?
Sprechen Sie uns gerne an!

All materials are available
in German and English.
Other languages?
Feel free to contact us!

CREATIVE
with beleduc





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

© beleduc 2024

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations à conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

Guardar esta información para futuras referencias.



DE: Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **EN: Warning!** Not suitable for children under three years. Choking hazard. Small parts. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement – contient des petites pièces. **ES: ¡Advertencia!** No conviene para niños menores de tres años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Peligro de asfixia. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti do tří let. Malé díly. Nebezpečí udušení. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía. **HU: Figyelmeztetés!** Csak három éves vagy annál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. **NO: Advarsell!** Ikke egnet for barn under tre år. Små deler. Kvelningsfare. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Små delar. Risk för kvävning. **FI: VAROITUS!** Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. **DA: Advarsel!** Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Fare for kvælning. **CN: 注意!** 内含小零件，不适合3岁以下儿童使用，以免窒息。