

König Kasimir und seine Tiere



DE Inhalt

1 Schloss aus 3 Teilen
1 Spielfigur König Kasimir
1 Spielfigur Königin Elisabeth
8 Tiere
1 Farbwürfel
Spielanleitung

Autor: Udo Peise
Udo Peise dankt dem Gemeindekindergarten Benediktbeuern für die Unterstützung.

Illustration: Nadine Bougie

EN Contents

1 castle with 3 parts
1 King Kasimir figure
1 Queen Elizabeth figure
8 animals
1 colour dice
instructions

Autor: Udo Peise
Udo Peise would like to thank the community child care centre of Benediktbeuern for their support.

Illustration: Nadine Bougie

F Contenu

1 château de 3 pièces
1 figurine de jeu roi Casimir
1 figurine de jeu reine Elisabeth
8 animaux
1 dé de couleur
règle du jeu

Auteur: Udo Peise
Udo Peise remercie le jardin d'enfants communal de Benediktbeuern pour son soutien.

Illustration: Nadine Bougie

NL Inhoud

3-delig kasteel
1 spelfiguur koning Kasimir
1 spelfiguur koningin Elisabeth
8 dieren
1 kleurendobbelsteen
spelregels

Auteur: Udo Peise
Udo Peise bedankt de gemeentelijke peuterspeelzaal Benediktbeuern voor de ondersteuning.

Illustratie: Nadine Bougie

ES Contenido

1 castillo de 3 piezas
1 figura del rey Casimiro
1 figura de la reina Isabel
8 animales
1 dado de colores
instrucciones del juego

Autor: Udo Peise
Udo Peise agradece el apoyo brindado por el jardín de infancia Benediktbeuern.

Ilustración: Nadine Bougie

I Contenuto

1 castello di 3 pezzi
1 pedina Re Casimiro
1 pedina Regina Elisabetta
8 animali
1 dado colorato
istruzioni del gioco

Autore: Udo Peise
Udo Peise ringrazia l'asilo comunale di Benediktbeuern per il sostegno.

Illustrazione: Nadine Bougie

P Conteúdo

1 castelo de três partes
1 figura de jogo Rei Casimiro
1 figura de jogo Rainha Elisabete
8 animais
1 dado colorido
instruções do jogo

Autor: Udo Peise
Udo Peise agradece o apoio fornecido pelo Gemeindegarten Benediktbeuern.

Ilustrações: Nadine Bougie

J セット内容

城
□枚の厚紙(パーツを組み立てて作ります。)
王カシミールの駒1個
女王エリザベスの駒1個
4色の動物の駒8個
色サイコロ1個
遊び方説明書

作者: Udo Peise
イラスト: Nadine Bougie
作者のUdo Peise 氏より、このゲームの開発にあたりご協力をいただいた幼稚園の園児のみなさんに、この場をかりてお礼の言葉を送ります。



Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 (0) 80 71 10 06 -0
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06 -40
Mail: info@selecta-spielzeug.de

© 2009 Selecta Spielzeug AG
www.selecta-spielzeug.de

Autor: Udo Peise

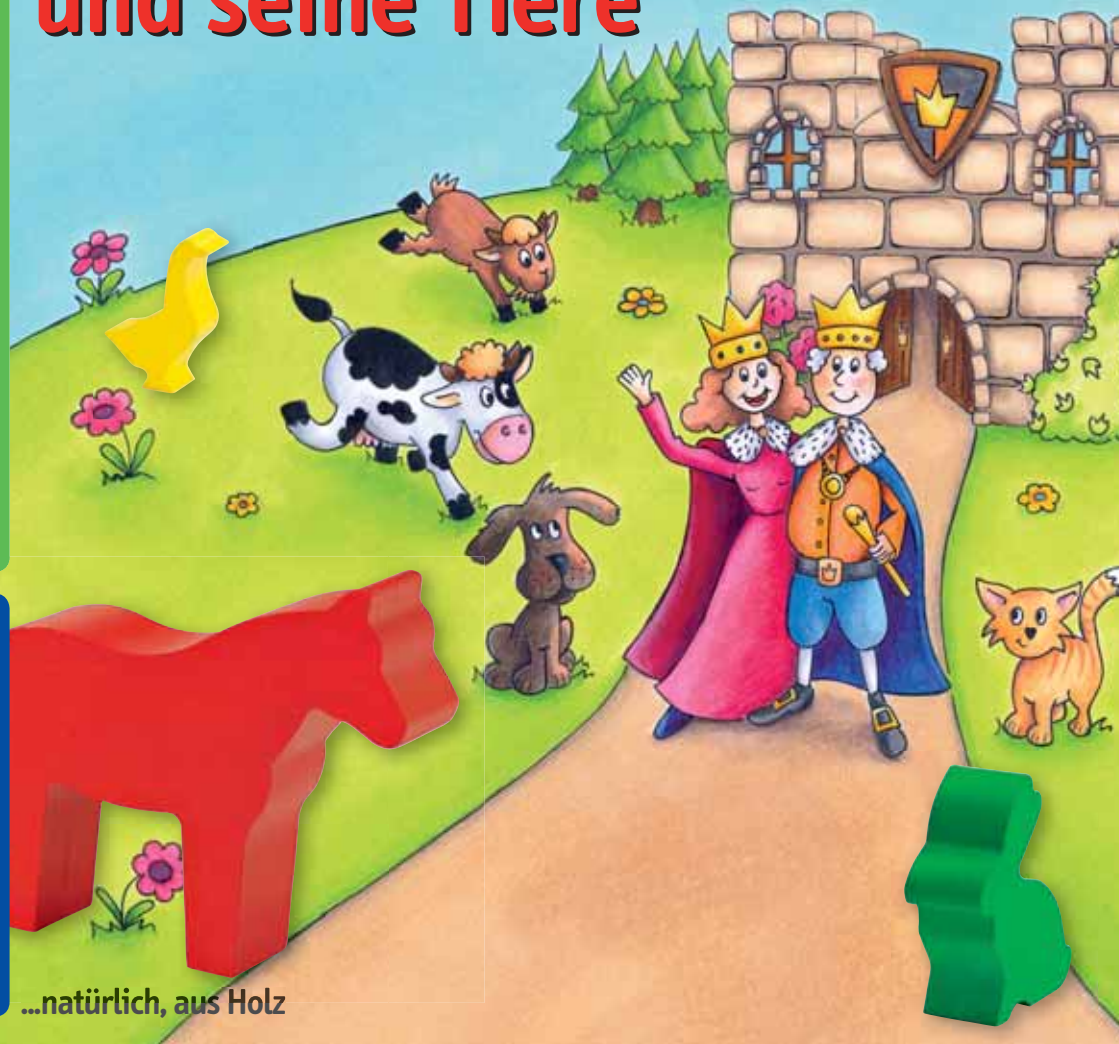
König Kasimir und seine Tiere

El rey Casimiro y sus animales
Re Casimiro ed i suoi animali
Rei Casimiro e seus animais

King Kasimir and his animals
Le roi Casimir et ses animaux
Koning Kasimir en zijn dieren

Selecta
Spiel

...natürlich, aus Holz



F Apprendre en s'amusant

A partir de l'âge de 3 ans, les enfants apprennent à associer leur perception visuelle à la pensée et au langage. Ils identifient toujours mieux les caractéristiques typiques des objets et les mémorisent.

Ils apprennent à distinguer clairement les couleurs et à les nommer.

La lecture à haute voix de rimes simples aide l'enfant à développer sa conscience phonétique. L'enfant commence à percevoir que les paroles sont constituées de sons différents. La conscience phonétique facilite l'épellation ultérieurement et stimule l'efficacité de la lecture.

L'enfant apprend en jouant à suivre les premières règles et séquences. On tire le dé, puis on prend un animal de couleur correspondante et on le pose sur l'espace de jeu. L'enfant apprend également à jouer de façon coopérative : nous plaçons tous ensemble les animaux correctement.

I Imparare giocando

I bambini dai 3 anni in su imparano a collegare le loro sensazioni visive con il ragionamento e la parola. Riconosco sempre meglio i tratti caratteristici degli oggetti e li imprimo nella loro memoria. Imparano a distinguere i colori e a dargli un nome.

Leggere al bambino delle semplici poesie in rima, lo aiuta a discernere sempre più fonemi. Il bambino comincia a capire che le parole sono composte da diversi suoni. La consapevolezza fonetica lo aiuterà più tardi a sillabare le parole e stimola la sua capacità di lettura.

Giocando, il bambino impara a seguire le prime regole e ad attenersi alle successioni. Dopo aver lanciato il dado, si prenderà un animale dello stesso colore del dado per sistemarlo al suo posto. Il bambino impara anche a collaborare: tutti aiutano a sistemare correttamente gli animali.

NL Spelend leren

Kinderen vanaf 3 jaar leren hun visuele waarneming te koppelen aan denken en taal. Zij herkennen typische kenmerken van objecten steeds beter en onthouden deze. Ze leren om kleuren duidelijk te onderscheiden en te benoemen.

Het voorlezen van eenvoudige rijmpjes helpt het kind om zijn fonetisch bewustzijn te ontwikkelen. Het kind begint te herkennen dat woorden uit verschillende klanken worden samengesteld. Het fonetisch bewustzijn maakt het latere spellen makkelijker, en stimuleert de leesprestaties.

Het kind begrijpt spelenderwijs eerste regels en volgordes te volgen. Eerst gooit het met de dobbelsteen, dan pakt het een dier in die kleur, en zet het neer. Ook leert het kind om samen te spelen: We helpen allemaal samen om de dieren juist neer te zetten.

P Aprender a brincar

As crianças a partir dos 3 anos de idade aprendem a associar a percepção visual ao raciocínio e à língua. Identificam com grande precisão as características típicas dos objectos e memorizam-nas. Aprendem a distinguir e a designar as cores.

A leitura de rimas simples ajuda a criança a desenvolver a sua consciência fonética. A criança começa a identificar que as palavras são compostas por diversos sons. A consciência fonética facilita o soletrar e fomenta a capacidade de leitura.

A brincar a criança aprende a cumprir regras e sequências. Primeiro é lançado o dado e depois é escolhido um animal com a mesma cor e posicionado. Além disso, a criança aprende também a brincar em cooperação: ajudamos todos a posicionar os animais correctamente.

ES Aprender jugando

A partir de los 3 años los niños aprenden a asociar aquello que perciben visualmente con el pensamiento y el lenguaje. Cada vez son más hábiles reconociendo particularidades típicas de objetos y recordándolas. Aprenden a diferenciar claramente los colores y a designarlos por su nombre.

La lectura de rimas fáciles ayuda al niño a desarrollar su conocimiento fonético. El niño empieza a distinguir que las palabras se componen de sonidos diferentes. El conocimiento fonético facilita la posterior acción de deletrear y fomenta la capacidad lectora. El niño aprende jugando a seguir las primeras reglas y secuencias. Primero se tira el dado, después se coge un animal del color correspondiente al del dado y se coloca detrás de los reyes. El niño también aprende a jugar cooperativamente: todos juntos ayudamos a colocar de forma correcta los animales.

J このゲームに織り込まれた学びについて

生後3年目に入った子どもたちは視覚でとらえたものを思考や言葉と関係付けていくことを学び始め、身近なものの特徴をつかんで意識の中に取りこんでいきます。色の違いを理解し、色を言葉で呼ぶことができるようになるのもこの頃です。簡単なお話や、音韻をふんだ詩を繰り返し読み聞かせてやると、音声を意識的にとらえる注意も高まり、一つ一つの言葉が、色々な音の組み合わせで成り立っていることに気づいていきます。音声にたいする意識を幼児期に高めることは、いずれ読み書きを学ぶための大切な土台です。ゲームを楽しみながら、簡単なルールを理解し、色々な操作を順序正しくすることも学べます。ここでは、『まずサイコロを振る。出た色の動物の駒をとる。さらにそれを並べていく。という操作順序です。また、みんなで動物たちを手助けしてやるのがこのゲームの目的なので、力を合わせて目的をめぐり協力心を育てるきっかけにもなるでしょう。

DE Spielend lernen

Kinder ab dem 3. Lebensjahr lernen ihre visuelle Wahrnehmung mit Denken und Sprache zu verknüpfen. Sie erkennen immer besser typische Merkmale von Objekten und prägen sich diese ein. Sie lernen, Farben klar zu unterscheiden und zu benennen.

Das Vorlesen von einfachen Reimen hilft dem Kind, sein phonetisches Bewusstsein zu entwickeln. Das Kind beginnt zu erkennen, dass Worte aus unterschiedlichen Lauten zusammengesetzt werden. Das phonetische Bewusstsein erleichtert das spätere Buchstabieren und fördert die Leseleistung.

Das Kind begreift spielerisch, erste Regeln und Reihenfolgen zu befolgen. Erst wird gewürfelt, dann nimmt man ein Tier der entsprechenden Farbe und stellt es auf. Auch lernt das Kind, kooperativ zu spielen: Wir alle helfen gemeinsam, die Tiere richtig aufzustellen.

EN Learning by playing

At the age of 3, children begin to connect visual perception with thoughts and language. They get better at recognizing typical shapes and features of objects and commit them to memory. They learn to distinguish and name different colours.

Reading simple rhymes aloud helps the child to develop his or her phonetic awareness. The child begins to realize that words consist of different sounds. In later development stages, phonetic awareness helps with spelling words and promotes reading.

By playing this game, the child learns to follow simple rules and specific orders. First you roll the dice, then take an animal with the matching colour and place it in line. The child also learns to play cooperatively: We all help each other to put the animals in the right order.

F Histoire

Dans un pays non loin d'ici,
vivait le roi Casimir.
Et avec lui vivait aussi, belle et coquette,
la reine Elisabeth.

Ils aimaient les animaux, grands et petits,
et souhaitaient les avoir pour amis.
Les animaux sautillaient gais dans l'herbe,
Chèvre, âne, vache et lièvre.
Avec chien et chat, puis ensuite
cheval et oie, cela fait huit.

Ils jouaient là un joli jeu
n'ayant qu'une fin, s'il se peut :
que tous se mettent en rang, tous beaux,
pour franchir, avec Casimir, le portail
du château.

I Storia

Re Casimiro viveva in un paese lontano
era un omino allegro e un po' nano.
Accanto a lui viveva la sua reginetta
che di nome faceva Elisabetta.

Gli animali da cortile piccoli e grandi
erano la gran gioia dei due regnanti.
Asino e mucca, capra e coniglio,
cane e gatto, erano tutti in visibilo.
Non mancavano neppure lara e lotto,
oca e cavallo ed in tutto erano otto.

Gioco e divertimento non stancavano mai
tutto si svolgeva allegramente, senza guai.
La sera, in fila per uno, finita la festa
rientravano con Casimiro e Elisabetta in
testa.

NL Het verhaal

In een land niet ver van hier,
woonde koning Kasimir.
En bij hem woonde, mooi en net,
koningin Elisabeth.

Ze hielden van dieren, groot en klein,
die moesten hun vrienden zijn.
Huppelend door het gras worden ze niet moe,
de geit, de ezel, de haas en de koe.
De kat speelt met de hond zijn staart,
samen met de gans en 't paard.

Daar speelden ze gezellig een spel
en het doel daarvan was wel:
Om allemaal in een rij te staan,
en met Kasimir door de kasteel deur te gaan.

P História

Num país muito giro,
vivia o Rei Casimiro.
E com ele vivia na mesma morada,
a Rainha Elisabete, sua amada.

Eles amavam animais, grandes e pequenitos,
de quem gostavam de ser amiguinhos.
Pelo relvado os animais corriam,
a cabra, o burro, a vaca e o coelho riam.
Junta-se o cão e o gato também
o ganso, o cavalo e mais ninguém.

O jogo tem que ser assertivo
tendo apenas um objectivo:
Uma fila têm que formar
e com Casimiro pelo portão do castelo passar.

ES Historia

En un país al alcance de tiro,
vivía el rey Casimiro.
Y con él vivía, la bella y dulce como la miel,
reina Isabel.

Les gustaban los animales, grandes y
pequeños, y con ellos eran muy halagüeños.
Los animales vivían felices como en un
pesebre, la cabra, el burro, la vaca y la
liebre.

Con el perro y el gato comiendo un
bizcocho,
sumando al ganso y al caballo, eran ocho.
Se divertían con un juego creativo
que tenía un único objetivo:
Una fila todos debían formar,
y con Casimiro por la puerta del castillo
debían entrar.

J お話

ある国に王様カシミールがすんでいました。
それは、ここからそんなに遠いところではありません。
王さまのそばには、女王エリザベスがいいつも一緒。
きれいで心やさしい女王さまでした。
二人は動物が大好きでした。
大きくても小さくても、生きものはみんな友達です。
草原を走って、楽しそうな動物たち。
メーメーやぎさん、モーモーうしさん、
カチカチろば君、ピョンピョンうさぎ。
わんちゃん、ねこちゃん、アヒルにお馬
みんなそろえば仲間8匹。
今日もみんな楽しんで遊んで。
目指すゴールは城の門。
王さまが、動物たちを数えます。
やぎさん、うしさん、ろば君、うさぎさん、
わんちゃん、ねこちゃん、あひるさん、おうまさん。
全員集合。列になって、
みんなで城の門をくぐりましよう。

DE Geschichte

In einem Land nicht weit von hier,
dort lebte König Kasimir.
Und mit ihm lebte, schön und nett,
die Königin Elisabeth.

Sie liebten Tiere, groß und klein,
sie sollten ihre Freunde sein.
Die Tiere liefen froh durchs Gras,
Ziege, Esel, Kuh und Has'.
Mit Hund und Katz' das alles macht,
samt Gans und Pferd zusammen acht.

Dort spielten sie zum Spaß ein Spiel
und hatten dabei nur ein Ziel:
In einer Reih' soll'n alle steh'n,
mit Kasimir durchs Schlosstor geh'n.

EN Story

In a country far from here,
Lived the good King Kasimir.
His wife, Elizabeth the Queen,
Was prettier than you've ever seen.

They both loved animals, big and small,
And wanted to be friends with all.
The animals were happy there,
Goat and donkey, cow and hare.
They had a dog and cat, but wait,
With goose and horse they counted eight.

They joined to play a funny game
And all of them wanted the same:
In one neat line they have to wait
Then go through the King's castle gate.



F Préparation

- A Assemblez le château et placez-le au centre de la table.
- B Les animaux sont disposés au hasard devant le château.
- C Le roi Casimir et la reine Elisabeth sont placés de façon à ce qu'ils regardent en direction du château.
- D Préparer le dé de couleur.

But du jeu

Le but est de disposer les animaux dans l'ordre correct derrière le roi et la reine.

NL Voorbereiding

- A Het kasteel wordt in elkaar gezet en in het midden van de tafel gezet.
- B De dieren worden naar believen voor het kasteel gezet.
- C Koning Kasimir en koningin Elisabeth worden met hun gezicht naar het kasteel weggezet.
- D De gekleurde dobbelsteen wordt klaargelegd.

Doel van het spel

Doel van het spel is om de dieren in de juiste volgorde achter de koning en koningin te zetten.

ES Preparación

- A Se monta el castillo y se coloca en el centro de la mesa.
- B Los animales se colocan en el orden que se desee delante del castillo.
- C El rey Casimiro y la reina Isabel se colocan mirando al castillo.
- D Se prepara el dado de colores.

Objetivo del juego

El objetivo es colocar a los animales en el orden correcto tras el rey y la reina.

DE Vorbereitung

- A Das Schloss wird zusammengesteckt und in die Tischmitte gestellt.
- B Die Tiere werden beliebig vor dem Schloss aufgestellt.
- C König Kasimir und die Königin Elisabeth werden mit Blick zum Schloss aufgestellt.
- D Der Farbwürfel wird bereit gelegt.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, die Tiere in der richtigen Reihenfolge hinter König und Königin aufzustellen.

EN Preparation

- A Assemble the castle and place it in the centre of the table.
- B The animals are placed randomly in front of the castle.
- C Place King Kasimir and Queen Elizabeth on the table facing the castle.
- D Put the colour dice on the table.

Aim of the game

The animals must be lined up in the correct order behind the King and Queen.

I Preparazione

- A Montare il castello e sistemarlo al centro del tavolo.
- B Sistemare a piacere gli animali davanti al castello.
- C Sistemare il re Casimiro e la regina Elisabetta rivolti verso il castello.
- D Il dado colorato va sistemato a portata di mano.

Scopo del gioco

Lo scopo è quello di sistemare gli animali in fila dietro al re ed alla regina.

P Preparação

- A O castelo é montado e posicionado no centro da mesa
- B Os animais são posicionados aleatoriamente à frente do castelo.
- C O Rei Casimiro e a Rainha Elisabete são posicionados de frente para o castelo.
- D O dado colorido é preparado.

Objectivo do jogo

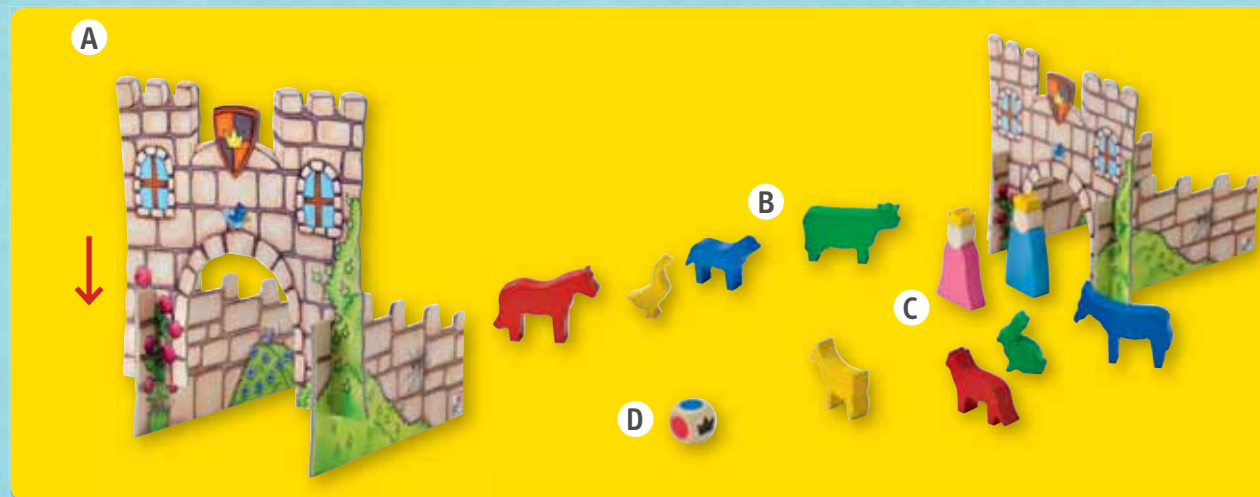
O objectivo consiste em colocar os animais na ordem correcta, atrás do Rei e Rainha.

J ゲームを始める前に

- A お城を組み立てて机の真ん中に置きます。(写真を参考にして下さい。)
- B 動物の駒を城門の手前の適当な位置においておきます。
- C 王・カシミールと女王・エリザベスの駒は、写真のように城門に向かい合うように置きます。
- D 色サイコロを手元に用意しておきます。

ゲームの目的

色サイコロに従って動物の駒を、王、女王の駒の後ろに並べていき、列を完成させるのがゲームの目的です。



F Déroulement du jeu

Le premier enfant tire le dé de couleur. Il place ensuite un animal correspondant à la couleur indiquée sur le dé directement derrière le roi et la reine. C'est à présent au tour de l'enfant suivant. Ainsi, il se forme petit à petit une file d'animaux derrière le roi et la reine.

Si le dé indique le symbole spécial, un enfant peut choisir un animal quelconque et le placer à la fin de la file.

Si les deux animaux correspondant à la couleur indiquée sur le dé figurent déjà dans la file, l'un d'entre eux est tout simplement placé à la fin de la file.

I Il gioco

Il primo bambino lancia il dado colorato. Quindi prenderà un animale dello stesso colore indicato dal dado e lo sistemerà dietro il re e la regina. Poi è il turno del prossimo bambino. In questo modo si formerà la colonna degli animali dietro al re ed alla regina.

Quando, lanciando il dado, esce il simbolo speciale, il bambino potrà scegliere l'animale che più gli piace e sistemarlo in coda alla fila.

Nel caso in cui entrambi gli animali del colore indicato dal dado si trovano già nella fila, il bambino ne prenderà uno e lo sistemerà in fondo alla fila.

NL Spelverloop

Het eerste kind gooit met de kleuren-dobbelsteen. Het mag een dier met de kleur van de dobbelsteen meteen achter de koning en koningin zetten. Dan is het volgende kind aan de beurt. Zo komt er geleidelijk een rij van dieren achter de koning en koningin.

Als het bijzondere symbool wordt gegooid, mag het kind zelf een dier uitkiezen en het aan het einde van de rij zetten.

Als beide dieren met de gegooide kleur al in de rij staan, wordt een daarvan eenvoudig aan het einde van de rij gezet.

P Como se joga

A primeira criança lança o dado colorido. De seguida, é colocado um animal com a respectiva cor atrás do Rei e da Rainha. A seguir é a vez da próxima criança jogar. Desta forma é criada lentamente uma fila de animais atrás do Rei e da Rainha.

Se uma criança lançar o símbolo especial, a criança pode escolher um animal à escolha e colocá-lo no final da fila.

Se os dois animais da cor lançada com o dado estiverem em fila, um dos animais é simplesmente colocado no final da fila.

ES Desarrollo del juego

El primer niño tira el dado de colores. Puede colocar a un animal con el color que haya sacado en el dado directamente detrás del rey y de la reina. Después le toca el turno al siguiente niño. De este modo, se irá formando una fila de animales tras el rey y la reina.

Cuando salga el símbolo especial, el niño puede elegir el animal que quiera y colocarlo al final de la fila.

Si ambos animales con el color que se ha sacado en el dado ya están en la fila, simplemente se pone uno de ellos al final de la fila.

J ゲーム進行

最初のプレイヤーが色サイコロを振り、その色の動物を王、女王の駒の後ろに置きます。次のプレイヤーも、振ったサイコロの色に従って動物の駒を選び、最初の動物の後に並べます。こうしてゲームが進んでいくにつれて、動物の列が長くなっていきます。

サイコロが4色全部をプリントした面を示せば、好きな色の動物を選んで、列の後ろに並べることができます。

出た色の動物の駒が、もう2つとも列に加わっている場合は、そのうちの1つを選んで列の一番後ろに移動させます。

DE Spielverlauf

Das erste Kind würfelt mit dem Farbwürfel. Es darf ein Tier mit der gewürfelten Farbe direkt hinter König und Königin stellen. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. So bildet sich nach und nach eine Reihe von Tieren hinter König und Königin.

Wenn das Sondersymbol gewürfelt wird, darf sich das Kind ein beliebiges Tier aussuchen und an das Ende der Reihe stellen.

Wenn bereits beide Tiere mit der gewürfelten Farbe in der Reihe stehen, wird eines davon einfach an das Ende der Reihe gestellt.

EN How to play

The first player throws the colour dice. They may place an animal matching the colour on the dice behind the King and Queen. The next player takes their turn. With each turn the line of animals behind the King and Queen grows longer.

When a player throws the special symbol, they may place an animal of their choice at the end of the line.

If both animals of the colour thrown are already in line, one of them is moved to the end of the line.



F Fin de la partie

Le jeu se termine quand tous les animaux sont dans la file derrière le roi et la reine. Ces derniers et les enfants amènent ensuite les animaux au château où ils leur donnent à manger.

Jeu libre

Dans le jeu libre, les enfants peuvent se familiariser avec les figurines. Jouez avec votre enfant : Nommez les différents animaux et leurs couleurs et inventez de petites histoires. Le jeu libre avec les figurines stimule l'imagination et la créativité ainsi que la motricité fine des enfants.

I Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti gli animali saranno stati sistemati in fila dietro al re ed alla regina. A questo punto, il re e la regina insieme ai bambini, guideranno gli animali nel castello per dare loro da mangiare.

Gioco libero

Durante il gioco libero, i bambini imparano a conoscere le figure. Giocate insieme al bambino: chiamate i diversi animali per nome indicando anche di che colore sono ed inventate piccole storie. Durante il gioco libero con le figure si stimola la fantasia e la creatività oltre che la motricità fine del bambino.

NL Einde van het spel

Het spel eindigt als alle dieren in de rij achter de koning en koningin staan. Dan leiden die twee samen met de kinderen de dieren naar het slot, waar ze de dieren voeren.

Vrij spel

De kinderen kunnen bij het vrije spel vertrouwd raken met de figuren. Speel samen met het kind: Benoem de verschillende dieren en hun kleuren, en bedenk kleine verhaaltjes. Bij het vrije spel met de figuren wordt de fantasie en creativiteit alsook de fijne motoriek van de kinderen gestimuleerd.

P Fim do jogo

O jogo termina assim que todos os animais estiverem posicionados em fila através do Rei e da Rainha. De seguida, com a ajuda das crianças deve conduzir os animais para o castelo onde estes são alimentados.

Jogo livre

Durante o jogo livre as crianças podem acostumar-se às figuras. Jogue com a criança: Designe os vários animais e as respectivas cores e invente uma pequena história. Durante o jogo livre com as figuras é fomentada a fantasia, criatividade e a motricidade fina das crianças.

ES Final del juego

El juego finaliza cuando todos los animales están en fila detrás del rey y de la reina. Entonces los dos monarcas junto con los niños conducen a los animales hacia el castillo, donde les dan de comer.

Juego libre

Durante el juego libre, los niños pueden familiarizarse con las figuras. Juegue con su hijo: mencione los diferentes animales por su nombre, así como sus respectivos colores, e invente pequeñas historias. Al jugar libremente con las figuras, se estimula la fantasía y la creatividad, así como la psicomotricidad de los niños.

J ゲーム終了

8つの動物の駒が全部、王、女王の後ろに列をなして並んだらゲーム終了です。
王と女王は動物たちをお城に連れ帰り、みんなに餌をやります。

補足

まず駒を使って自由に遊んでみましょう。

ゲームとして遊ぶ前に、子どもたちが色々な種類の駒になじめるよう、まずセット内容を使って自由に遊んであげてください。駒の動物の名前や色と声に出して言ったり、駒の動物がでてくる短いお話を作って語り聞かせるといいでしょう。この説明書の『お話し』はその簡単な一例です。ルールにこだわらない自由な遊びによって、ファンタジー、創造性、モータースキルの発達を促すことができます。

DE Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Tiere in der Reihe hinter König und Königin stehen. Dann führen die beiden zusammen mit den Kindern die Tiere zum Schloss, wo sie die Tiere füttern.

Freies Spiel

Die Kinder können sich beim freien Spiel mit den Figuren vertraut machen. Spielen Sie zusammen mit ihrem Kind: Benennen Sie die unterschiedlichen Tiere und deren Farben und erfinden Sie kleine Geschichten. Beim freien Spiel mit den Figuren wird die Fantasie und Kreativität sowie die Feinmotorik der Kinder gefördert.

EN End of the game

The game ends when all animals are lined up behind the King and Queen. Then the children help the King and Queen to lead the animals to the castle, to be fed.

Creative play

During creative playtime, children are able to familiarize themselves with the figures. Play with your child: Name the different animals and their colours and make up brief stories about them. Creative play with the figures promotes the child's imagination, creativity and fine motor skills.

