

JOE'S ZOO

Spielanleitung * Instruction



beleduc

Das Spiel fördert

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



Mathematische Bildung: Aufbau eines sicheren Zahlengrundverständnisses und erste Rechenoperationen im Zahlenraum von 1 – 10, erstes Mengenverständnis, Simultane Anzahlerfassung im Zahlenraum von 1 – 10.

Mathematical education: Development of a solid basic understanding of numbers and first arithmetic operations in the number range 1 - 10, first understanding of quantities, simultaneous number recognition in the number range 1 - 10.

Formation mathématiques: Construction d'une compréhension solide des chiffres et premières opérations de calcul entre 1 et 10, première compréhension des quantités, compréhension simultanée des chiffres entre 1 et 10.

数学教育：认识数字1-10，学习1-10数字的基础知识和运算，培养对数量概念的初步理解。

Rekenvaardigheid: Het opbouwen van een veilig basisbegrip van getallen en eerste rekenkundige bewerkingen in het getalengebied 1 - 10, eerste begrip van hoeveelheden, gelijktijdige getalherkenning in het getalengebied 1 - 10.

Educazione matematica: Costruzione di una sicura comprensione di base dei numeri e delle prime operazioni aritmetiche nell'intervallo da 1 a 10, prima comprensione delle quantità, riconoscimento simultaneo dei numeri nell'intervallo da 1 a 10.

La educación matemática: Formación de una comprensión numérica sólida y primeras operaciones matemáticas en el rango numérico de 1-10, primera comprensión de cantidades y contar simultáneamente los números en el rango 1-10.



Soziale Bildung: Kooperations- und Kommunikationsspiel, Entwicklung von Einfühlungsvermögen und Mitgefühl gegenüber Tieren und der Natur, eigene Erkenntnisse begründen und in einer Gruppe besprechen.

Social education: Cooperation and communication game, development of empathy and compassion for animals and nature, justifying one's own findings and discussing them in a group.

Education sociale : Jeu de coopération et de communication, développement de la sensibilité et de l'empathie envers les animaux et la nature justifier ses propres résultats et s'exprimer dans un groupe.

社会教育：一款锻炼幼儿合作和交流的游戏，培养对动物和自然的同理心，让幼儿在游戏中证明自己的发现并在小组中讨论。

Sociale vaardigheden: Samenwerkend en communicatief spel, empathie en medeleven ontwikkelen tegenover dieren en de natuur, eigen bevindingen verantwoorden en in een groep bespreken.

Educazione sociale: Gioco di cooperazione e comunicazione, sviluppo di empatia e compassione verso gli animali e la natura, motivazione dei risultati di apprendimento e discussione in gruppo.

La educación social: Juego de cooperación y comunicación, desarrollo de la empatía y la compasión por los animales y la naturaleza, afianzamiento de los conocimientos propios y discusión en grupo.



Naturwissenschaftliche Bildung: Erstes Bewusstsein über Artenschutz und -erhaltung, Informationen über Tierarten.

Sciene Education: First awareness about species protection and conservation, information about animal species.

Enseignement des sciences naturelles : Première expérience de la protection et de la conservation des espèces, informations sur les espèces animales

科学教育：建立幼儿物种保护和保存的基本意识，学习关于动物物种的知识。

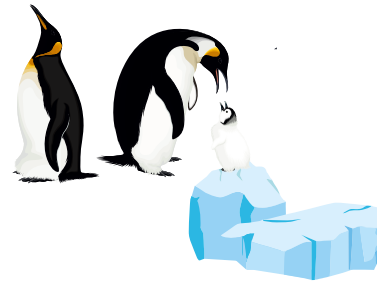
Ontwikkeling van natuurwetenschappelijk inzicht: Eerste bewustwording over bescherming en behoud van diersoorten, informatie over diersoorten.

Educazione naturale: Prima sensibilizzazione sulla protezione e conservazione delle specie, informazioni sulle specie animali.

Desarrollo de conocimientos de ciencias naturales: Primeros conocimientos sobre la conservación y protección de especies, información sobre las especies animales.

JOE'S ZOO

Zähle und füttere die Tiere!
Count and feed the animals!



1x



1x

55x



1x

8x



19x



10x (1-10)



Spielinformationen

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



KidS-Video

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

Warum sind Zoos so wichtig? Why are zoos so important?

Zoos übernehmen im Artenschutz eine zentrale Aufgabe. Sie widmen sich dem Schutz bedrohter Lebensräume und gleichzeitig der Erhaltungszucht bedrohter Arten. Zoos spielen eine sehr wichtige Rolle im Artenschutz. Sie gelten als wissenschaftliche Einrichtung zur Erhaltung der Arten.

beleduc hat eine Tierpatenschaft für ein Katta übernommen. Mit dieser Patenschaft kann die Arbeit des Zoos unterstützt werden und ein Beitrag zum Artenschutz und zur Forschung geleistet werden. Zoos freuen sich jederzeit über Unterstützung, um den Tieren ein bestmögliches Leben zu ermöglichen und den Artenschutz aufrecht zu erhalten.

Zoos play a central role in species conservation. They are committed to the protection of threatened habitats and at the same time to the conservation of endangered species.

beleduc has taken on an animal sponsorship for a katta. With this sponsorship, the work of the zoo can be supported and therefore everyone can make a contribution to species conservation and research. Zoos are always happy to receive support in order to give the animals the best possible life and to maintain species conservation.



Tierpatenschaft für ein Katta im Zoo Frankfurt/
Deutschland www.zoo-frankfurt.de

Animal sponsorship for katta at Frankfurt Zoo/
Germany www.zoo-frankfurt.de



Katta Katta

Klasse: Säugetiere

Herkunft: Madagaskar

Lebensraum: Sonnige, lichte Wälder

Nahrung: Früchte, Blätter, Insekten, Rinde, kl. Wirbeltiere

Größe: 40 – 50 cm

Gewicht: 3 – 4 kg

Tragezeit: 135 Tage

Category: Mammals

Origin: Madagascar

Habitat: Sunny, light forests

Food: Fruits, leaves, insects, wood bark, small reptiles

Size: 40 – 50 cm

Weight: 3 – 4 kg

Breeding period: 135 days



Die Ampel zeigt, die Gefährdung der Tierart.*

The traffic light shows the endangerment of the species.*

3x

Zeigt die Anzahl der Futterstäbe für dieses Tier.

Shows the number of feeding sticks for this animal.

Tiersteckbriefe & Natur-Wissen zum Download:
www.beleduc.de/kreativ

Additional material for download:
www.beleduc.de/en/creative





Grünflügel-Ara Green-winged Macaw



Klasse: Vögel
Herkunft: Südamerika
Lebensraum: Regenwälder des nördlichen Südamerikas
Nahrung: Früchte und Nüsse
Größe: 85 – 95 cm
Gewicht: 0,9 – 1,1 kg
Brutzeit: ca. 28 Tage

Category: Birds
Origin: South America
Habitas: Rainforests of northern South America
Food: Fruits and nuts
Size: 0,85 – 0,95 m
Weight: 0,9 – 1,1 kg
Breeding period: Appr. 28 days

1x



Königskobra King Cobra



Klasse: Reptilien
Herkunft: Südostasien, Tropen
Lebensraum: Tropen
Nahrung: kleine und mittelgroße Schlangen, Reptilien
Größe: 3 – 4 m
Gewicht: ca. 6 kg
Brutzeit: 2 – 2,5 Monate

Category: Reptiles
Origin: Southeast Asia, Tropics
Habitat: Tropics
Food: Small and medium snakes, reptiles
Size: 3 – 4 m
Weight: Appr. 6 kg
Breeding period: 2 – 2,5 months

2x



Kleiner Panda Small Panda



Klasse: Säugetiere
Herkunft: Himalaya
Lebensraum: Bergwälder und Bambusdickichte
Nahrung: Bambus, Pflanzen, selten auch kleine Nagetiere
Größe: 50 – 60 cm
Gewicht: 3 – 5 kg
Tragezeit: 112 – 158 Tage

Category: Mammals
Origin: Himalaya
Habitat: Mountain forests and bamboo jungles
Food: Bamboo and other plants, rarely also small rodents
Size: 50 – 60 cm
Weight: 3 – 5 kg
Breeding period: 112 – 158 days

4x





Königspinguin King Penguin



Klasse: Vogel

Herkunft: Subantarktischer Ozean

Lebensraum: Subantarkt. Inseln

Nahrung: Fisch, Krill, Tintenfisch

Größe: 80 – 95 cm

Gewicht: 11,5 – 14 kg

Brutzeit: 52 – 57 Tage

Category: Birds

Origin: Subantarctic ocean

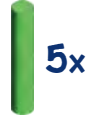
Habitat: Subantarctic

Food: Fish, krill and octopus

Size: 80 – 95 cm

Weight: 11,5 – 14 kg

Breeding period: 52 – 57 days



Eisbär Ice bear



Klasse: Säugetiere

Herkunft: Arktis

Lebensraum: Treibeisbedeckte Meere der nördl. Erdhalbkugel

Nahrung: Robben, andere Tiere

Größe: 1,90 – 2,60 m

Gewicht: bis zu 600 kg

Tragezeit: 7,5 – 8,5 Monate

Category: Mammals

Origin: Arctic

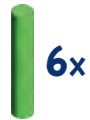
Habitat: Drift ice covered seas of the northern continental hemisphere

Food: Seals and other animals

Size: 1,90 – 2,60 m

Weight: Up to 600 kg

Breeding period: 7,5 – 8,5 months



Afrikanischer Löwe African lion



Klasse: Säugetiere

Herkunft: Afrika

Lebensraum: Savannen, Halbwüsten, Trockenwälder

Nahrung: Fleisch von wilden Tieren

Größe: 1 – 1,10 m

Gewicht: 180 – 220 kg

Tragezeit: 108 – 115 Tage

Category: Mammals

Origin: Africa

Habitat: Savannas, semi-deserts, dry forests

Food: Meat from wild animals

Size: 1 – 1,10 m

Weight: 180 – 220 kg

Breeding period: 108 – 115 days



* Grün = leicht gefährdet • Gelb = gefährdet • Rot = stark gefährdet
green = slightly endangered • yellow = endangered • red = severely endangered



Nordchin. Leopard North China Leopard



Klasse: Säugetiere
Herkunft: Nordchina
Lebensraum: Laubwälder
Nahrung: Säugetiere, Reptilien, Vögel
Größe: 60 – 70 cm
Gewicht: 30 – 90 kg
Tragezeit: 90 – 105 Tage

Category: Mammals
Origin: North China
Habitat: Leafy forests
Food: Mammals, reptiles, birds
Size: 60 – 70 cm
Weight: 30 – 90 kg
Breeding period: 90 – 105 days

8x



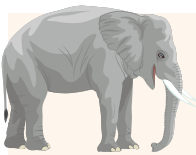
Giraffe Giraffe



Klasse: Säugetiere
Herkunft: Afrika, südlich der Sahara
Lebensraum: Busch- und Baumsavannen
Nahrung: Blätter, frische Triebe, Knospen, Äste
Größe: Bis zu 5,8 m Höhe
Gewicht: Bis 1000 kg
Tragezeit: 450 – 465 Tage

Category: Mammals
Origin: Africa, south of the Sahara
Habitat: Bush and tree savannahs
Food: Leaves, fresh shoots, buds, branches
Size: Up to 5,8 m height
Weight: Up to 1000 kg
Breeding period: 450 – 465 days

9x



Asiatischer Elefant Asian elephant



Klasse: Säugetiere
Herkunft: Asien
Lebensraum: Graslandschaften, Wälder, Buschland
Nahrung: Pflanzen
Größe: 2,5 – 3,5 m
Gewicht: 3500 kg – 6000 kg
Tragezeit: 21 – 23 Monate

Category: Mammals
Origin: Asia
Habitat: Grasslands, forests, scrubland
Food: Plants
Size: 2,5 – 3,5 m
Weight: 3500 kg – 6000 kg
Breeding period: 21 – 23 months

10x

* Grün = leicht gefährdet • Gelb = gefährdet • Rot = stark gefährdet
 green = slightly endangered • yellow = endangered • red = severely endangered





22618 JOE'S ZOO

Hilf Joe seine Tiere zu füttern!

Jede Menge Spaß im Artenschutz-Zoo! Aus der ganzen Welt kommen Besucher, um die Tiere zu bestaunen. Natürlich gibt es jede Menge Arbeit, die Joe erledigen muss: Er muss die Tiere füttern und die Wegplatten wieder neu ordnen, damit die Menschen seinen Artenschutz-Zoo besuchen können. Sein Hund „DapDap“ gibt sein Bestes und unterstützt Joe bei der Arbeit. Ziel des Spiels ist es die Tiere zu füttern oder alle Wegplatten richtig zu ordnen, so dass Dap Dap darüber laufen kann. Was gelingt als erstes? Durch verschiedene Punktekarten, erhalten die Spieler mehrere Möglichkeiten die Tiere zu füttern oder die Wegplatten zu tauschen. Dieses Kooperationsspiel fordert die Kinder dazu auf, gemeinsam zu überlegen welche Tiere gefüttert werden sollen und wie die Wegplatten richtig angeordnet werden.

Spielvorbereitung

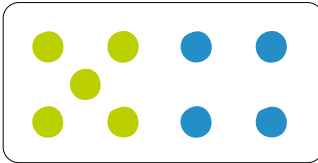
Die 19 Punktekarten und 8 Hunde-Karten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel neben den Spielplan gelegt. Die Wegplatten werden gut gemischt und in zufälliger Reihenfolge, mit der Zahl nach oben, auf die Brücke in der Mitte des Spielplans gelegt. Die 55 Futterstäbe werden im Körbchen neben dem Spielfeld bereitgestellt. Die Hunde-Figur wird an das obere Ende der Brücke gestellt.

Vor Spielbeginn können die Kinder gemeinsam überlegen, womit Joe zuerst fertig ist. Mit dem Füttern der Tiere oder dem richtigen Legen der Wegplatten. Was tippt ihr?

Der Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und zieht eine Karte vom Stapel.

Beispiel:



Anzahl der Punkte > Möglichkeiten zum Füttern:

- 5 grüne Punkte > Pinguine
- 4 blaue Punkte > Roter Panda
- 9 Punkte gesamt > Giraffen

Punkte-Karte wird gezogen - Tiere füttern:

Auf der Karte sind 5 grüne Punkte zu sehen, die Pinguine können gefüttert werden. Ebenfalls sind 4 blaue Punkte zu sehen, damit kann der kleine rote Panda gefüttert werden. Wenn man alles addiert, sieht man 9 Punkte, hiermit können die Giraffen gefüttert werden.

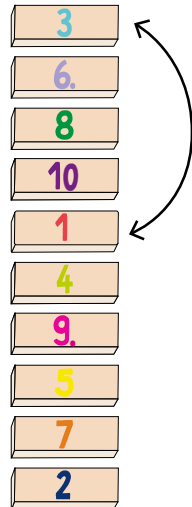
Wichtig ist, dass immer nur ein Tier gefüttert werden kann!

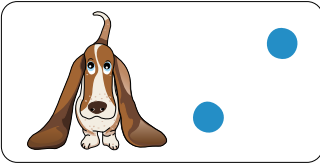
Der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet welches Tier gefüttert werden soll.

Wegplatten verschieben (da Tiere bereits gefüttert):

Wenn im Spielverlauf die möglichen Tiere schon gefüttert wurden, müssen statt des Fütterns genau 2 Wegplatten vertauscht werden. Hierbei ist es nicht wichtig, welche Wegplatten vertauscht werden. Ziel ist es, die Platten in die richtige Reihenfolge (1-10) zu sortieren.

Nun wird die Punktekarte wieder neben den Nachziehstapel gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.





Beispiel:

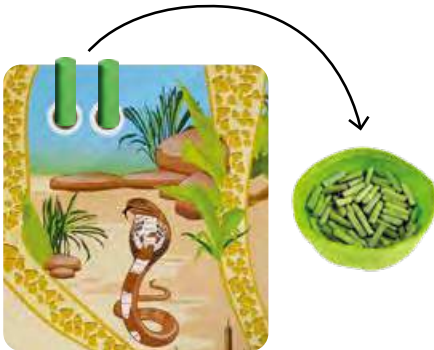
Hunde-Karte wird gezogen - Dap Dap frisst das Futter:

Es gibt folgende Möglichkeiten:

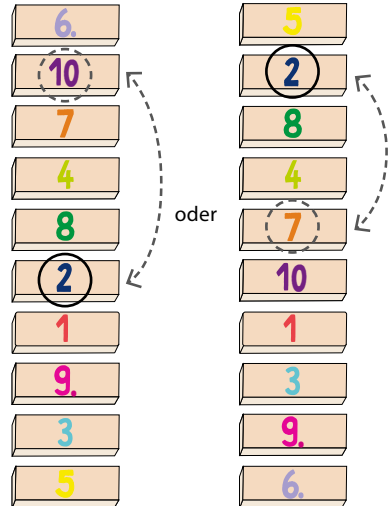
1. Die Kobra wurde schon gefüttert. Dap Dap kommt und frisst das Futter einfach auf. Die Futterstäbe werden zurück in das Körbchen gelegt.

2. Wenn sich noch kein Futter im Gehege befindet, muss die zu der Augenzahl passende Wegplatte (hier die 2) verlegt werden, auch wenn sie bereits richtig liegt. Liegt sie falsch, kann sie an den richtigen Platz getauscht werden.

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, werden die Karten gemischt und neue Karten können gezogen werden.



Beispiel:



Spielende

Das Spiel kann auf zwei unterschiedliche Arten enden:

1. Wenn ihr alle Tiere gemeinsam gefüttert habt.
2. Alle Wegplatten wurden in die richtige Reihenfolge (von 1 bis 10) gebracht und Dap Dap kann über die Brücke laufen.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



Die Besonderheit dieses Spiels

Die Besonderheit an Joe's Zoo ist, dass es sich um ein kooperatives Spiel handelt. Gewinnen kann man nur im Team, hierbei müssen gemeinsam Entscheidungen getroffen werden. Ebenfalls wird das Bewusstsein für Artenschutz und gefährdete Tierarten geschult. Besonders die mathematischen Fähigkeiten werden in diesem Spiel gefördert. Kinder erlernen die simultane Anzahlerfassung im Zahlenraum 1-10 und bekommen ein erstes Mengen- und Zahlengrundverständnis auf spielerische Art und Weise. Hier wird Mathematik mit Spielspaß verbunden!



22618 JOE'S ZOO

Help Joe to feed his animals!

A lot of fun at the species protection zoo! Visitors come from all over the world to see the animals. Of course there is a lot of work that Joe has to do: He has to feed the animals and reorder the path tiles so that people can visit his zoo. His dog does his best and supports Joe with his work. The aim of the game is to feed the animals or put all the path tiles in order so that DapDap can run over it. What succeeds first? By using number cards, the players get several opportunities to feed the animals or to change the path tiles. This cooperation game challenges the children to think together about which animals to feed and how to arrange the path tiles correctly.

Game Preparation

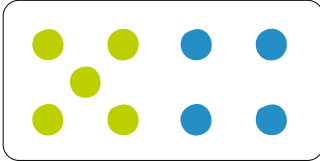
The 19 score cards and 8 dog cards are shuffled and placed face down in a pile next to the game board. The path tiles are shuffled well and placed in random order, number up, on the bridge in the middle of the game board. The 55 food sticks are provided in the basket next to the game board. The dog figure is placed at the top of the bridge.

Before the game starts, the children can think together about what Joe will finish first. Feeding the animals or laying the path tiles correctly. What do you think?

How to play

The youngest player starts and picks a card from the pile.

Example:



Number of points > Possibilities for feeding:

- 5 green points > penguins
- 4 blue points > red panda
- 9 points total > giraffes

Point card is picked - feed the animals:

There are 5 green points on the card, the penguins can be fed. There are also 4 blue dots, which can be used to feed the little red panda. If you add it all up, you see 9 dots, with which the giraffes can be fed.

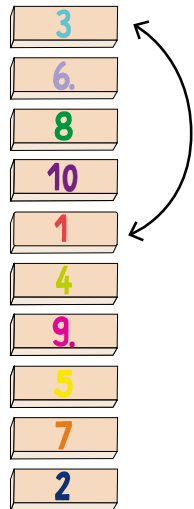
It is important that only one animal can be fed at a time!

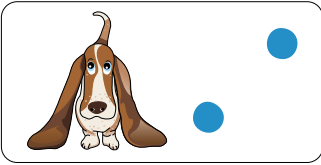
The player whose turn it is decides which animal is to be fed.

Moving path tiles (because animals have been fed):

If the possible animals have already been fed in the process of the game, exactly 2 path tiles must be exchanged instead of feeding. It is not important which path tiles are swapped. The goal is to sort the plates into the correct order (1-10).

Now the point card is put back next to the draw pile and it is the next player's turn.





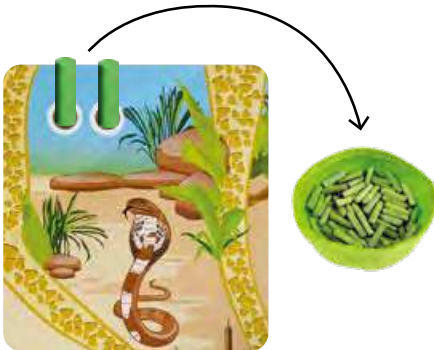
Example:

Dog card is picked - Dap Dap eats the food:

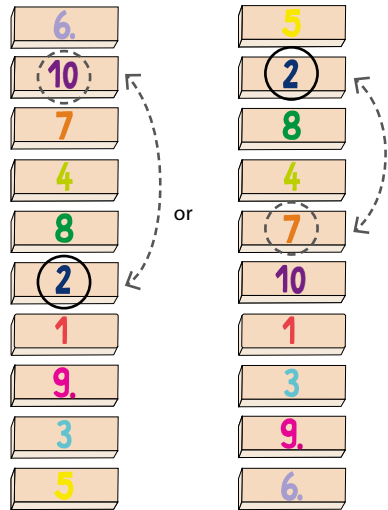
There are the following possibilities:

1. the cobra has already been fed. Dap Dap comes and simply eats the food. The food sticks are put back into the basket.
2. if there is no food in the cage yet, the path plate matching the number of points (here the 2) must be moved, even if it is already right. If it is wrong, it can be changed to the right place.

When the pile of cards is used up, the cards are shuffled and new cards can be drawn.



Example:



End of the game

The game can end in two different ways:

1. When you have fed all the animals together.
2. All the path tiles have been put in the right order (from 1 to 10) and Dap Dap can walk across the bridge.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



The speciality of this game

The special feature of Joe's Zoo is that it is a cooperative game. You can only win together as a team, and decisions have to be made together. Awareness of species protection and endangered species is also trained. Mathematical skills in general are especially developed in this game. Children learn simultaneous number recognition in the number range 1-10 and get a first understanding of quantities and basic numbers in a playful way. Mathematics is combined with fun!



22618 JOE'S ZOO

Aide Joe à nourrir ses animaux !

On s'amuse bien au zoo-refuge ! Les visiteurs accourent du monde entier pour admirer les animaux. Naturellement, Joe a beaucoup de pain sur la planche : il doit nourrir les animaux et réorganiser les dalles, afin que les visiteurs puissent visiter son zoo-refuge. Son chien « Dap Dap » fait de son mieux pour soutenir Joe dans son travail. L'objectif du jeu est de nourrir les animaux ou d'organiser correctement toutes les dalles, afin que Dap Dap puisse marcher dessus. Que finira-t-il en premier ? En utilisant différentes cartes point, les joueurs reçoivent plusieurs possibilités de nourrir les animaux ou d'échanger les dalles. Ce jeu de coopération encourage les enfants à réfléchir ensemble aux animaux à nourrir et à la façon dont les dalles doivent être ordonnées.

Préparation du jeu

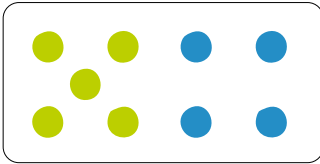
Les 19 cartes points et les 8 cartes chiens sont mélangées et posées face cachée en une pile près du plateau de jeu. On mélange bien les dalles et on les pose dans n'importe quel ordre avec la face chiffre vers le ciel sur le pont au milieu du plateau de jeu. Les 55 pions de nourriture sont déposés dans le panier à côté du plateau de jeu. Le pion chien est posé sur l'extrémité supérieure du pont.

Avant de commencer le jeu, les enfants peuvent réfléchir ensemble à la tâche que Joe finit en premier. Nourrir les animaux ou organiser correctement les dalles. Qu'en pensez-vous ?

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et tire une carte dans la pile.

Exemple :



Nombre de points > possibilités pour nourrir les animaux :

- 5 points bleus > pingouins
- 4 points rouges > pandas roux
- 9 points en tout > girafes

On choisit la carte points - nourrir les animaux :

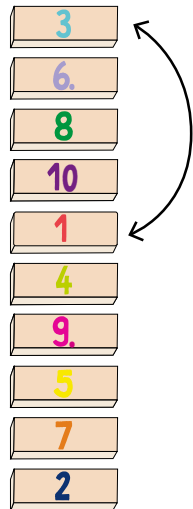
5 points verts apparaissent sur la carte, on peut nourrir les pingouins. On voit également 4 points bleus, on peut donc nourrir les petits pandas roux. Si on additionne tous les points, on voit 9 points, on peut donc nourrir les girafes.

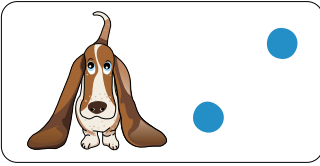
Important : on ne peut toujours nourrir qu'un seul animal à la fois! Le premier joueur décide de l'animal à nourrir.

Déplacer les dalles (parce que les animaux ont déjà été nourris):

Si, pendant la partie, les différents animaux ont déjà été nourris, il faut à la place échanger 2 dalles précisément. Ici, le joueur peut échanger les dalles de son choix. L'objectif est de mettre les dalles dans le bon ordre (1 à 10).

On pose de nouveau les cartes points près de la pioche et c'est le tour du joueur suivant.





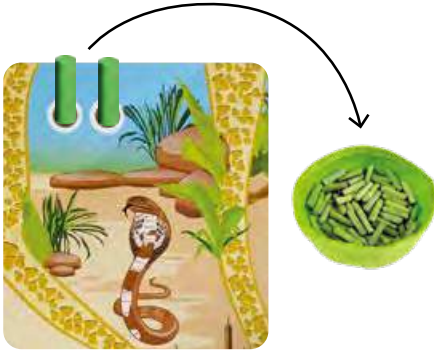
Exemple :

On choisit la carte chien - Dap Dap mange la nourriture :

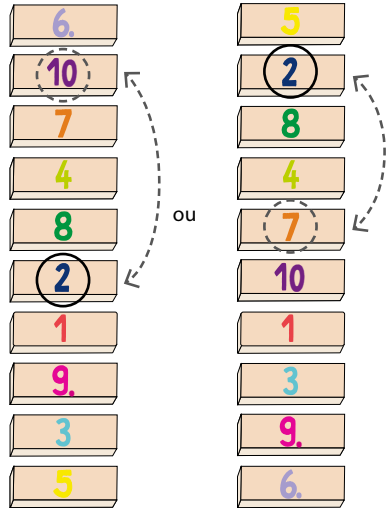
Les possibilités sont les suivantes :

1. le cobra a déjà été nourri. Dap Dap arrive et mange simplement la nourriture. Les bâtonnets de nourriture retournent dans le panier.
2. Si aucune nourriture ne se trouve encore dans l'enclos, il faut placer la dalle correspondant au nombre de points (ici, le numéro 2), même si celle-ci se trouve déjà à la bonne place. Si elle n'est pas à la bonne place, il faut corriger sa position.

Si toutes les cartes de la pioche ont été utilisées, on mélange les cartes et on tire de nouvelles cartes.



Exemple :



Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux façons différentes :

1. Quand vous avez nourri tous les animaux ensemble.
2. Toutes les dalles sont placées dans le bon ordre (de 1 à 10) et Dap Dap peut marcher sur le pont.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



Particularité du jeu

La particularité Joe's Zoo est qu'il s'agit d'un jeu coopératif. On ne peut gagner qu'ensemble, en équipe, il faut ici prendre les décisions en commun. Le jeu sensibilise aussi à la protection des espèces et des animaux menacés. Les capacités mathématiques sont particulièrement stimulées par ce jeu. Les enfants apprennent la compréhension simultanée des chiffres entre 1 et 10 et développent une première perception des quantités et des chiffres de manière ludique. Ce jeu réunit mathématiques et plaisir !



22618 JOE'S ZOO

帮助乔治喂养他的动物!

在物种保护动物园里有很多乐趣!世界各地的游客都会到动物园参观这些动物。当然,乔也有很多工作要做。他必须给动物喂食,并重新排列路径木块,以便人们能够参观他的动物园。他的狗狗会全力支持乔的工作。游戏的目的一方面是给动物喂食,另外一方面是将所有路径木块按顺序排列,这样可以帮助 DapDap (狗狗的名字) 顺利从上面跑过。怎么样可以先赢得胜利呢? 通过使用点数卡,游戏者可以获得给动物喂食或更改路径木块的机会。这款合作游戏给孩子提供了双重挑战,不仅让孩子们一起思考喂养哪些动物,还要思考如何正确排列路径。

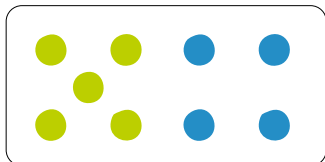
游戏准备

将 19 张点数卡和 8 张狗狗卡打乱顺序,正面朝下放在游戏板旁边。路径木块也打乱顺序,编号向上放在在游戏板中间的桥上。游戏板旁边的篮子中提供了 55 根食物棒。狗狗则放在桥的前方。游戏开始前,孩子们可以一起思考乔治应该先完成什么。是先喂动物还是先铺设路径? 你怎么认为?

怎么玩

从最年纪最小的游戏者开始,从卡堆中挑选一张。

举例:



点数 > 可以喂食的动物:

5 个绿点 > 企鹅

4 个蓝点 > 小熊猫

共 9 个点 > 长颈鹿

拿到点数卡--喂养动物:

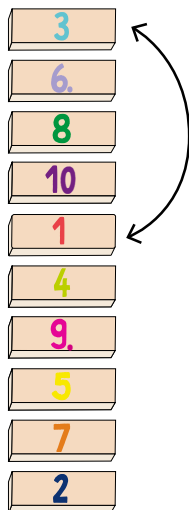
卡上有 5 个绿点,可以喂企鹅。还有 4 个蓝点,可以喂小熊猫。如果全部加起来,你会看到 9 个点,可以喂长颈鹿。

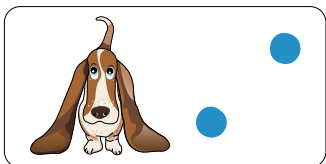
重要的是,每次只能喂养一只动物! 这一点很重要。轮到游戏者可以决定要喂哪只动物。

移动路径木块 (因为动物已经被喂过了):

如果在游戏过程中,可以喂的动物已经被喂过了,则游戏者只能给两个路径木块交换位置。游戏者可以任意选择两个木块进行位置交换,目标是将所有木块排列成正确的顺序 (1-10)。

现在抽到的点数卡需要放回卡堆中,然后轮到下一个游戏者。





举例:

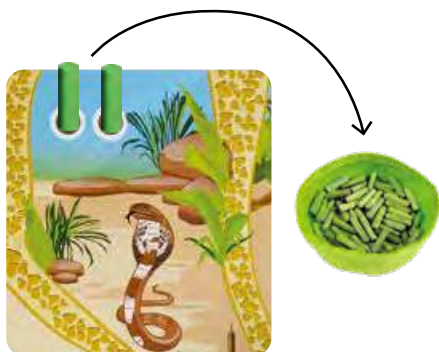
抽到带有狗狗图案的卡片—Dap Dap会吃掉食物:

有以下几种可能:

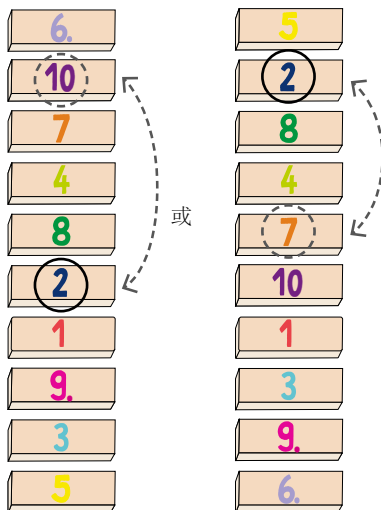
1. 眼镜蛇已经喂饱了。Dap Dap 来了, 吃掉了食物。所以需要把食物棒直接放回篮子里。

2. 如果这里还没有食物, 则必须移动与点数 (这里是2) 匹配的路径木块, 即使木块的顺序是正确的。如果顺序是错的, 则可以改为正确顺序。

卡片用完后, 可以打乱顺序重新抽卡。



举例:



游戏结束

游戏可以以两种不同的方式结束:

- 当你把所有的动物都喂饱时。
- 所有的路径木块都已按正确的顺序排列 (从1到10), 这样Dap Dap 可以走过桥。

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



游戏特色

乔治动物园的特别之处在于它是一款合作游戏。游戏者只能作为一个团队一起获胜, 并且必须一起做出决定。这个游戏还培养了孩子对物种保护和濒危物种的认识。在这个游戏中, 基本数学能力可以得到发展。孩子们学习1-10以内数的认知, 并以游戏的方式学习数量和数字的初步概念, 让数学与趣味相结合!



22618 JOE'S ZOO

Help Joe zijn dieren te voeren!

Veel plezier in de dierentuin! Bezoekers komen uit de hele wereld om de dieren te bekijken. Natuurlijk is er genoeg werk voor Joe te doen: Hij moet de dieren voeren en de nummerbordjes herschikken, zodat de mensen zijn dierentuin kunnen bezoeken. Zijn hond „DapDap“ doet zijn best en helpt Joe in zijn werk. Het doel van het spel is de dieren te voeren of alle nummerbordjes juist te rangschikken zodat DapDap er overheen kan lopen. Wat slaagt het eerst? Door verschillende scorekaarten te gebruiken krijgen de spelers verschillende mogelijkheden om de dieren te voeren of de nummerbordjes te verwisselen. Dit samenwerkingsspel daagt de kinderen uit samen na te denken over welke dieren ze moeten voeren en hoe ze de nummerbordjes juist kunnen rangschikken.

Spelvoorbereiding

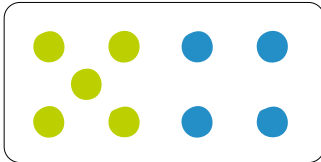
De 19 kaarten met stippen en 8 hondenkaarten worden geschud en met de beeldzijde naar beneden op een stapel naast het spelbord gelegd. De nummerbordjes worden goed geschud en in willekeurige volgorde, met het nummer naar boven, op de brug in het midden van het spelbord gelegd. De 55 eetstokjes liggen in de mand naast het spelbord. De hondenfiguur is bovenaan de brug geplaatst.

Voor het spel begint, kunnen de kinderen samen bedenken wat Joe als eerste af zal hebben. De dieren voeren of de nummerbordjes juist leggen. Wat denk je?

Het verloop van het spel

De jongste speler begint en trekt een kaart van de stapel.

Voorbeeld:



Aantal stippen > manieren om te voeren:

- 5 blauwe stippen > pinguïns
- 4 rode stippen > rode panda
- 9 stippen in totaal > giraffen

Stippenkaart getrokken - voer de dieren:

Er zijn 5 groene stippen op de kaart, de pinguïns kunnen gevoerd worden. Ook zijn er 4 blauwe stippen te zien, hiermee kun je de kleine rode panda voeren. Als je alles optelt, zie je 9 stippen, waarmee de giraffen gevoerd kunnen worden.

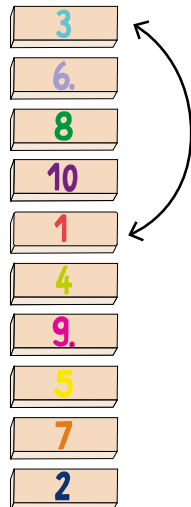
Het is belangrijk dat slechts één dier tegelijk gevoerd kan worden.

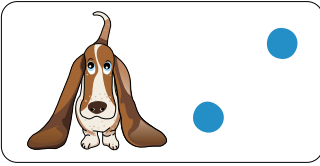
De speler wiens beurt het is, beslist welk dier gevoerd wordt.

Nummerbordjes verplaatsen (omdat de dieren hebben gegeten):

Als de mogelijke dieren in de loop van het spel al gevoerd zijn, moeten precies 2 nummerbordjes verwisseld worden in plaats van te voeren. Het is niet belangrijk welke nummerbordjes verwisseld worden. Het doel is de bordjes in de juiste volgorde te sorteren (1-10).

Nu wordt de kaart weer naast de stapel gelegd en is de volgende speler aan de beurt.





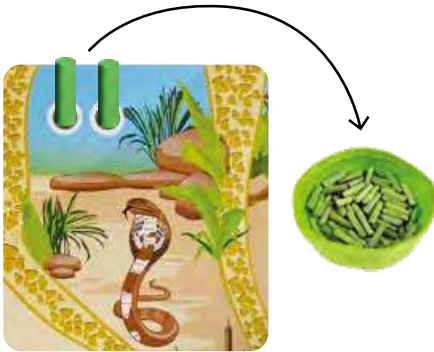
Voorbeeld:

Hondenkaart getrokken - DapDap eet het voedsel:

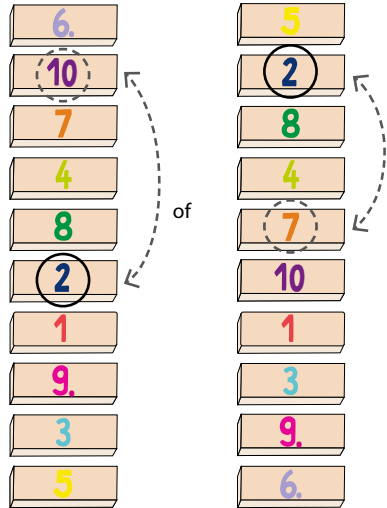
Er zijn de volgende mogelijkheden:

1. De cobra is al gevoerd. DapDap komt gewoon en eet het eten op. De eetstokjes worden weer in de mand gelegd.
2. Als er nog geen voedsel in de omheining is, moet het nummerbordje dat overeenkomt met het aantal punten (hier de 2) verplaatst worden, ook al ligt hij al goed. Als het verkeerd is, kan het naar de juiste plaats verplaatst worden.

Als de stapel kaarten is opgebruikt, worden de kaarten geschud en kunnen nieuwe getrokken worden.



Voorbeeld:



Einde van het spel

Het spel kan op twee verschillende manieren eindigen:

1. Als je alle dieren samen gevoerd hebt.
2. Alle nummerbordjes zijn in de juiste volgorde gelegd (van 1 tot 10) en DapDap kan over de brug lopen.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



Bijzonderheid van het spel

Het bijzondere van Joe's Zoo is dat het spel is om samen te werken. Je kunt alleen samen winnen als team, en je moet samen beslissingen nemen. Ook het bewustzijn van soortenbescherming en bedreigde soorten wordt getraind. Vooral rekenkundige vaardigheden worden in dit spel bevorderd. Kinderen leren gelijktijdige getalherkenning in het getallenbereik 1-10 en krijgen op een speelse manier een eerste begrip van hoeveelheden en basisgetallen. Hier wordt rekenen gecombineerd met speelplezier!



22618 JOE'S ZOO

Aiuta Joe a nutrire i suoi animali!

Divertiti allo zoo delle specie protette! Qui vengono visitatori da tutto il mondo per vedere gli animali. Certo, Joe ha un bel da fare: Deve dare da mangiare agli animali e risistemare la pavimentazione del sentiero in modo che la gente possa visitare il suo zoo. Il cane "Dap Dap" si impegna al massimo e sostiene Joe nel suo lavoro. Lo scopo del gioco è quello di nutrire gli animali o di disporre correttamente tutte le tessere lungo il percorso in modo che Dap Dap possa camminarci sopra. Quale delle due cose accadrà per prima? Le carte numeriche offrono ai giocatori diverse opportunità per nutrire gli animali o per scambiare le tessere del percorso. Si tratta di un gioco di cooperazione che stimola i bambini a pensare insieme quali animali nutrire e come disporre correttamente le tessere del percorso.

Preparazione del gioco

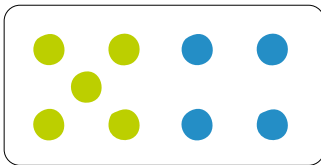
Le 19 carte numeriche e le 8 carte cane vengono mischiate e impilate a faccia in giù accanto al tabellone di gioco. Mescolare per bene le tessere del percorso e disporle in ordine casuale, con il numero in alto, sul ponte al centro del tabellone di gioco. Collocare i 55 stick di mangime nel cesto accanto al tabellone di gioco. La figura del cane va posizionata in cima al ponte.

Prima dell' inizio del gioco, i bambini possono pensare insieme a cosa Joe completerà per primo. Darà da mangiare agli animali o costruirà il sentiero? Voi cosa pensate?

Lo svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane e pesca una carta dal mazzo.

Esempio:



Numero di punti > Possibilità di nutrire:

- | | |
|------------------|-------------|
| 5 punti blu > | Pinguini |
| 4 punti rossi > | Panda rossi |
| 9 punti totali > | Giraffe |

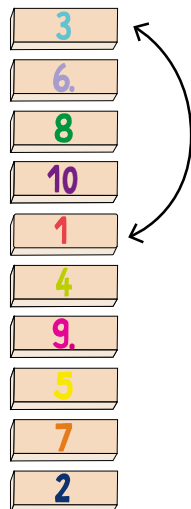
È stata pescata una carta numerica: dar da mangiare agli animali:

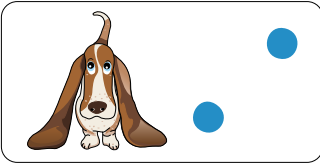
Sulla carta ci sono 5 punti verdi, è possibile dar da mangiare ai pinguini. Ci sono anche 4 punti blu, che possono essere utilizzati per nutrire i panda rossi. In totale sono 9 punti, che si possono usare per alimentare le giraffe. **È importante ricordare che si può nutrire un solo animale alla volta.** Il giocatore di turno decide quale animale nutrire.

Spostare le tessere del percorso (perché gli animali sono stati nutriti):

Se gli animali selezionati sono già stati nutriti nel corso del gioco, è possibile scambiare 2 tessere percorso al loro posto. Non ha importanza quali tessere percorso vengono scambiate. L'obiettivo è quello di disporle nell'ordine corretto (1-10).

A questo punto, la carta numerica va riposizionata accanto al mazzo e il turno passa al giocatore successivo.





Esempio:

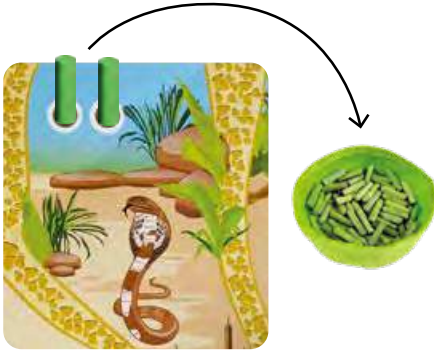
È stata pescata una carta cane - Dap Dap mangia il cibo:

Sono disponibili le seguenti opzioni:

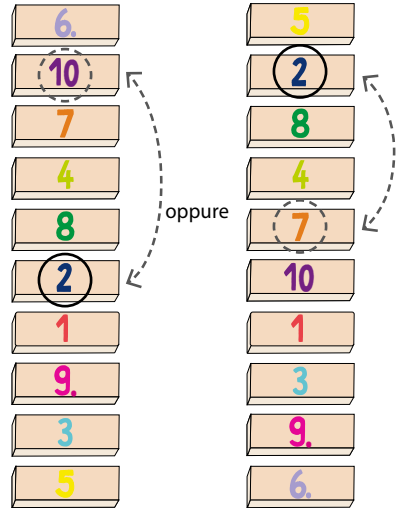
1. Il cobra ha già mangiato. Arriva Dap Dap e mangia al suo posto. Gli stick di mangime vengono riposti nel cestino.

2. Se non c'è ancora cibo nel recinto, la tessera percorso corrispondente al numero di punti (in questo caso la 2) deve essere spostata, anche se è già nella giusta posizione. Se non è in posizione, spostarla in quella corretta.

Una volta terminato il mazzo, le carte vanno rimescolate per pescarne altre nuove.



Esempio:



Fine del gioco

Il gioco può essere terminato in due diversi modi:

1. Quando tutti gli animali hanno mangiato.
2. Tutte le tessere percorso sono state posizionate nell'ordine corretto (da 1 a 10) e Dap Dap può attraversare il ponte.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



Particolarità del gioco

La caratteristica speciale di Joe's Zoo è quella di essere un gioco cooperativo. Si vince solo insieme, come una squadra, e le decisioni devono essere prese in modo congiunto. Viene affrontata anche la questione della salvaguardia della biodiversità e delle specie in pericolo di estinzione. Il gioco promuove in particolare lo sviluppo delle capacità matematiche. I bambini imparano a riconoscere i numeri simultaneamente nell'intervallo da 1 a 10 e acquisiscono una prima comprensione di base delle quantità e dei numeri in modo giocoso. La matematica incontra il divertimento!



22618 JOE'S ZOO

¡Ayuda a Joe a dar de comer a sus animales!

¡Pásatelo en grande en el zoo de protección de especies! A este zoo vienen personas de todo el mundo a admirar los animales. Pero por supuesto, hay mucho trabajo del que se tiene que ocupar Joe: tiene que alimentar a los animales y volver a colocar las baldosas para que la gente pueda visitar su zoo de protección de especies. Su perro «DapDap» se esfuerza al máximo y ayuda a Joe en su trabajo. El objetivo del juego es alimentar a los animales u ordenar todas las baldosas para que Dap Dap pueda pasar por ellas. ¿Qué es lo primero? Con las distintas cartas de puntos, los jugadores tienen varias posibilidades de alimentar a los animales o de intercambiar las baldosas. Este juego de cooperación fomenta a los niños a pensar juntos qué animales hay que alimentar y cómo ordenar bien las baldosas.

Preparación del juego

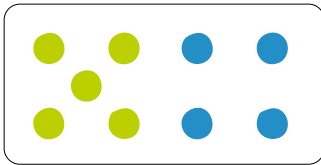
Se mezclan las 19 cartas de puntos y las 8 cartas de perro y se colocan junto al tablero del juego en un montón sin que se vea su contenido. Se mezclan bien las baldosas y se colocan en un orden aleatorio, con el número hacia arriba, sobre el puente que hay en el centro del tablero. Los 55 trocitos de pienso se colocan dentro del cestito junto al campo de juego. La figurita del perro se coloca en el extremo superior del puente.

Antes de que comience el juego, los niños pueden pensar en si Joe terminará antes de alimentar a los animales o de colocar en su sitio las baldosas. ¿Vosotros qué creéis?

Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven sacando una carta del montón.

Ejemplo:



Número de puntos > Opciones para alimentar:

- 5 puntos azules > Pingüino
- 4 puntos rojos > Panda rojo
- 9 puntos en total > Jirafas

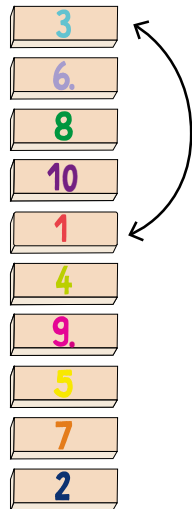
Si se levanta una carta de puntos, se da de comer a los animales:

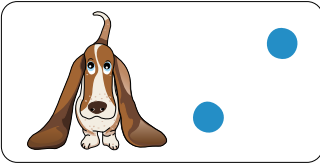
En la carta hay 5 puntos, verdes por lo que se puede alimentar a los pingüinos. También hay 4 puntos azules, por lo que se puede alimentar al pequeño panda rojo. Si sumamos todos los puntos, tenemos 9, por lo que podríamos alimentar a las jirafas. **Lo importante es recordar que solo se puede alimentar un animal.** El siguiente jugador decide qué animal se debe alimentar.

Se mueven las baldosas (porque ya se ha dado de comer a los animales):

Si en el transcurso del juego, ya se ha alimentado a los animales posibles, en lugar de la comida se deben intercambiar 2 baldosas. No es importante qué baldosas se intercambian. El objetivo es ordenar las baldosas en la secuencia correcta (1-10).

A continuación, se coloca de nuevo la carta de puntos junto al montón y le toca al siguiente jugador.





Ejemplo:

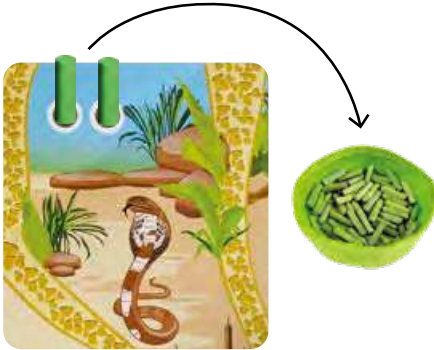
Si se levanta una carta de perro, Dap Dap se come la comida:

Existen las siguientes posibilidades:

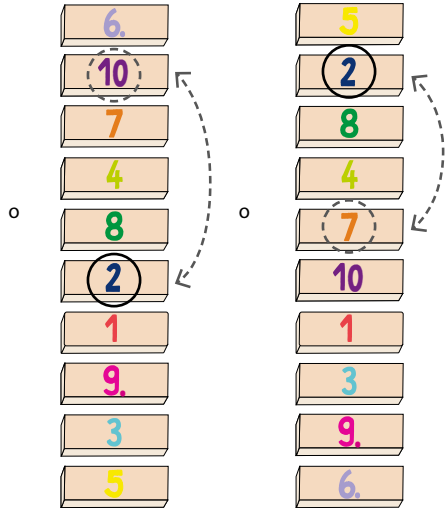
1. Y a se ha alimentado a la cobra. Dap Dap viene y se come su comida. Los trocitos de pienso se devuelven al cestito.

2. Si todavía no hay comida en el recinto, se debe mover la baldosa que se corresponde con el número de puntos (en este caso, el 2), aunque ya esté colocada en su sitio. Si no está en su sitio, se puede cambiar al sitio que le corresponde.

Si se acaba el montón de cartas, se vuelven a mezclar las cartas y se pueden sacar cartas de nuevo.



Ejemplo:



Final del juego

El juego puede finalizar de dos formas diferentes:

1. Si ya habéis alimentado todos juntos a todos los animales.
2. Se han colocado en el orden correcto todas las baldosas (del 1 al 10) y Dap Dap puede cruzar el puente.

PLAY · EXPERIENCE · LEARN



Peculiaridad del juego

La peculiaridad en El zoo de Joe es que se trata de un juego cooperativo. Solo se puede ganar si se juega en equipo, por lo que se deben tomar decisiones juntos. Además, se aprende sobre la protección de especies y sobre las especies amenazadas. En este juego, se fomentan especialmente las habilidades matemáticas. Los niños aprenden a contar los números del 1 al 10 simultáneamente y obtienen una primera comprensión de las cantidades y los números de una manera lúdica. ¡Combinamos las matemáticas con la diversión!

Autoren / Authors



Dr. habil. Gerhard Friedrich ist Diplom-Pädagoge und unterrichtete als Lehrer die Fächer Mathematik, Technik, Pädagogik und Psychologie. Er ist Privatdozent für Allgemeine Didaktik an der Universität Bielefeld sowie Buch- und Spieleautor.

Dr. habil. Gerhard Friedrich is a diploma pedagogue and a teacher of mathematics, technology, pedagogic and psychology. He is a private tutor for general didactics at the university of Bielefeld as well as an author of book and games.



Lara Schiefer ist staatlich anerkannte Sozialpädagogin B.A. und war zuletzt in ihrem Ausbildungsberuf als staatlich anerkannte Erzieherin in einer Kleinkindertagesstätte tätig. Darüber hinaus ist sie Spieleautorin.

Lara Schiefer is a certified social pedagogue B.A. and recently worked as a state-certified educator in an early childhood nursery. She is also an author of games.



Felix Friedrich-Schiefer ist Diplom-Pädagoge, Studienrat und Spieleautor. Er unterrichtet an einer Berufsfachschule für Erzieher in den Fächern Pädagogik, Psychologie und Gerontologie.

Felix Friedrich-Schiefer is diploma pedagogue, student councilor and an author of games. He teaches at a professional school for nursery in the subject pedagogy, psychology and gerontology.

Illustration



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

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.



ENTDECKE MEHR MATHE SPIELE / DISCOVER MORE MATH GAMES:

DOMInext

ZÄHLE & LEGE
PASSEND AN

COUNT &
PLACE
CORRECTLY



MEMOnext

PASSEN
BILD & ZAHL
ZUSAMMEN?

DO THE
PICTURES
& NUMBERS
MATCH?





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 2022



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

beleduc