

22400

MONKEY RALLYE

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



beleduc

Das Spiel fördert:

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



Mathematische Bildung: Vorausschauendes Handeln; logisches Denken; taktisches Spielen
Mathematical Education: Acting with foresight; logical thinking; making tactical moves
Formation mathématique: Anticipation; pensée logique; jeu tactique
Desarrollo matemático: Actuar con anticipación; pensamiento lógico; juego táctico
Rekenkundige ontwikkeling: Vooruitziend handelen; logisch denken; tactisch spelen
Educazione matematica: Azione di gioco lungimirante; pensiero logico; tattica di gioco
数学教育: 游戏预见性; 逻辑思维; 游戏策略



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen von Farben
Art Education: Recognizing and naming colours
Formation artistique: Identification et désignation des couleurs
Desarrollo artístico: Identificación y reconocimiento de colores
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van kleuren
Educazione artistica: Riconoscimento e denominazione dei colori
艺术和创新能力发展: 识别和命名颜色



Somatische Bildung: Feinmotorische Fertigkeiten beim Setzen der Klammern
Health Education: Fine motor skills when placing the clips
Formation somatique: Compétences de motricité fine grâce à la manipulation des pinces
Desarrollo somático: Habilidades de motricidad fina en la colocación de las pinzas
Somatische ontwikkeling: Fijne motorische vaardigheden bij het plaatsen van de klemmen
Educazione somatica: Perfezionamento delle capacità motorie durante il posizionamento dei fermagli
健康教育: 安装游戏支架时的精细动作技能

Spielinformationen:

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

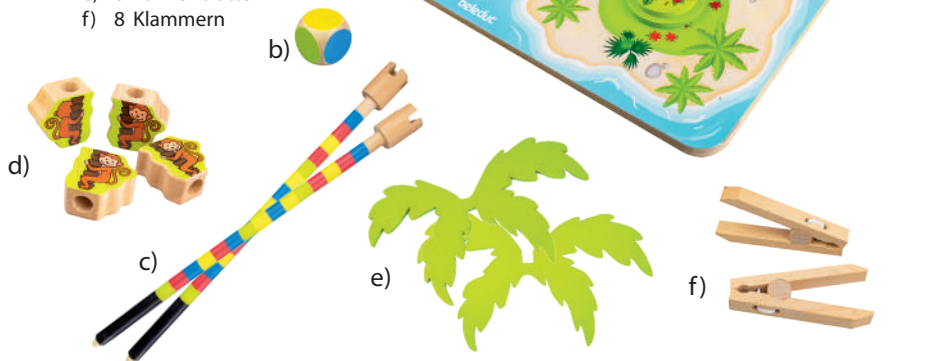


MONKEY RALLYE



Inhalt

- a) 1 Spielbrett
- b) 1 Würfel
- c) 4 bunte Stäbe
- d) 4 Affenfiguren
- e) 8 Palmenblätter
- f) 8 Klammern



Contents

- a) 1 game board
- b) 1 die
- c) 4 coloured sticks
- d) 4 monkey figures
- e) 8 palm leaves
- f) 8 clips



Contenu

- a) 1 plateau de jeu
- b) 1 dé
- c) 4 baguettes de couleur
- d) 4 figurines en forme de singe
- e) 8 feuilles de palmiers
- f) 8 attaches



Contenido

- a) 1 tablero de juego
- b) 1 dado
- c) 4 palos de colores
- d) 4 figuras de mono
- e) 8 hojas de palma
- f) 8 pinzas



Inhoud

- a) 1 speelbord
- b) 1 dobbelsteen
- c) 4 gekleurde staafjes
- d) 4 apen
- e) 8 palmladeren
- f) 8 klemmen



Contenuto

- a) 1 tavolo di gioco
- b) 1 dado
- c) 4 aste colorate
- d) 4 scimmie
- e) 8 foglie di palma
- f) 8 fermagli



游戏配件

- a) 1 块游戏板
- b) 1 个骰子
- c) 4 根彩色木棍
- d) 4 只猴子
- e) 8 片棕榈叶
- f) 8 个木夹

Autor

Norbert & Judith Proena seit 1981 verheiratet. Norbert Proena geboren 1954. Ausbildung zum Werkzeugmacher und Studium zum Maschinenbautechniker. Das Entwickeln von Spielen war während der Berufstätigkeit ein Hobby. Jetzt im Ruhestand wurde es zum Beruf. Judith Proena geboren 1956. Nach der Geburt von zwei Töchtern wurde die Krankenschwester Familienmanagerin. Jetzt sind Handarbeiten, die Leitung eines Nähkurses und die Begleitung der Spielideen ihre Hobbys.



Author

Norbert & Judith Proena have been married since 1981. Norbert Proena was born in 1954. He was trained as a toolmaker studied mechanical engineering. Developing games was his hobby while working as a mechanical engineer. Now that he's retired, it's become his job. Judith Proena was born in 1956. After the birth of her two daughters, the certified nurse turned to the job of managing a family. Now her hobbies are handicrafts, teaching a sewing course and supervising the development of game ideas.

Auteur

Norbert & Judith Proena mariés depuis 1981. Norbert Proena né en 1954. Apprentissage en tant qu'ouilleur et études en ingénierie mécanique. La création de jeux était son hobby durant ses années d'activité. Une fois à la retraite, il en a fait son métier. Judith Proena née en 1956. Après la naissance de ses deux filles, cette infirmière est devenue mère au foyer. Elle s'occupe désormais de travaux manuels, d'animer un cours de couture et de proposer des idées de nouveaux jeux.

Autor

Norbert y Judith Proena están casados desde 1981. Norbert Proena nació en 1954. Se formó como fabricante de herramientas y realizó sus estudios universitarios como ingeniero técnico mecánico. Cuando estaba en activo desarrollaba juegos en su tiempo libre. Ahora que está jubilado, su afición se ha convertido en una profesión. Judith Proena nació en 1956. Después del nacimiento de sus dos hijas, la enfermera pasó a dedicarse a la familia. Ahora, las manualidades, la dirección de un curso de costura y la colaboración en ideas para juegos forman parte de sus aficiones.

Auteur

Norbert & Judith Proena getrouwd sinds 1981. Norbert Proena geboren in 1954. Opgeleid als gereedschapsmaker met een studie werktuigbouwkunde. Het ontwikkelen van spellen was een hobby tijdens het professionele leven. Nu met pensioen, werd het een beroep. Judith Proena geboren in 1956. Na de geboorte van twee dochters werd het beroep van verpleegster gewisseld tot 'manager van het gezin'. Nu zijn haar hobby's de handenarbeid, het runnen van een naaicursus en het begeleiden van het spelideeën.

Autore

Norbert & Judith Proena, sposati dal 1981. Norbert Proena, nato nel 1954. Ha studiato come attrezzoista, laureandosi come tecnico di ingegneria meccanica. Lo sviluppo dei giochi è sempre stato un hobby nel corso dell'attività lavorativa. Ora, in pensione, è divenuto un vero e proprio lavoro. Judith Proena, nata nel 1956. Dopo aver dato alla luce due figlie, da infermiera si è dedicata alla gestione della famiglia. Ora i suoi hobby includono lavori manuali, la direzione di un corso di cucito e l'aiuto nello sviluppo di idee di gioco.

游戏作者

Norbert & Judith Proena在1981年结为夫妇，是一对恩爱的夫妻。Norbert Proena出生于1954年，曾是一名接受过专业学习的机械工程师，爱好是开发游戏。现在他退休了，开发游戏是他目前的新工作。Judith Proena出生于1956年，曾是一名专业的护士。在二女儿出生之后，她辞去工作，全力照顾家庭，成为一名全职主妇。现在，她的爱好是制作手工艺品、教授缝纫机课程和监督游戏创意的开发。



22400 Monkey Rallye

Die Affen haben Lust auf ein kleines Wettrennen: Alle starten gleichzeitig und versuchen jeweils ihre Palme als Erster zu erklimmen. Entscheidet den nächsten Spielzug mit Bedacht, denn es kann immer sein, dass der Affe auf dem Weg zu den Palmenblättern wieder ein Stückchen nach unten rutscht! Welcher Affe erreicht die versteckten Kokosnüsse am Schnellsten?

Spielvorbereitung

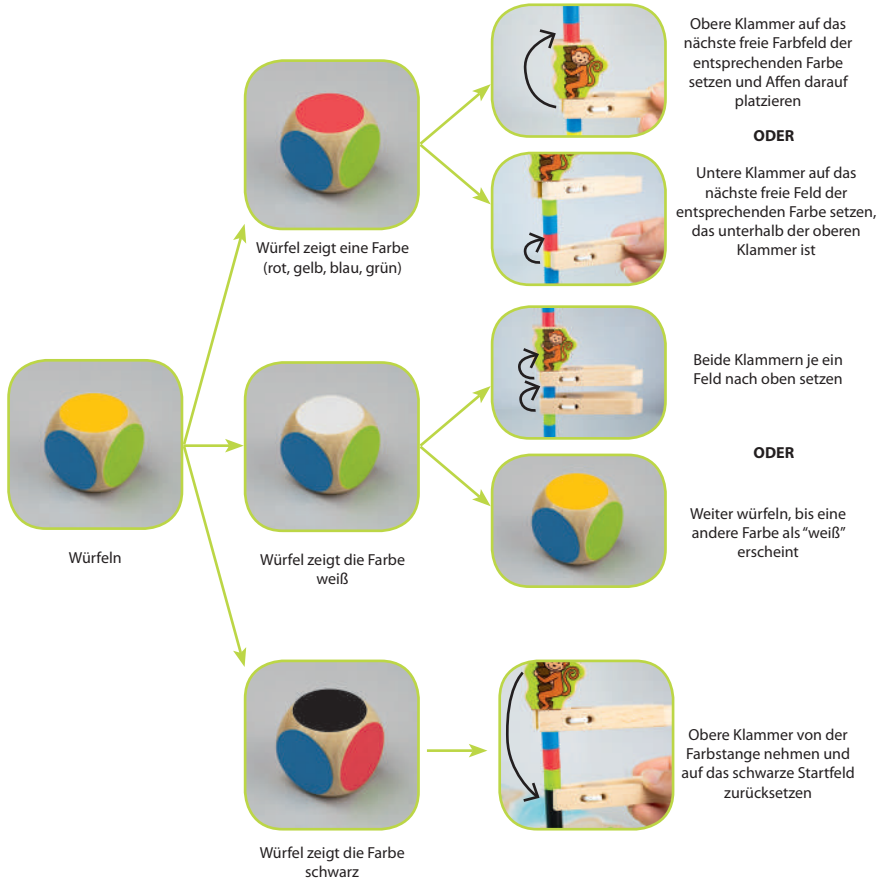
Das Spielbrett wird bereitgelegt. Jeder Mitspieler steckt einen bunten Stab mit dem schwarzen Ende nach unten in eine der vier Vertiefungen. Anschließend werden pro Stab zwei Klammern im schwarzen Bereich befestigt, je eine Affenfigur auf den Stab aufgefädelt und die Palmenblätter oben aufgesetzt. Dann wird der Würfel bereitgelegt.



- Spielbrett bereitlegen
- Stäbe einstecken
- Klammern befestigen
- Affenfiguren einfädeln
- Palmenblätter auf die Spitze setzen
- Würfel bereitlegen

Spielverlauf

Der erste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und entscheidet so, wie viele Felder er seinen Affen mithilfe der Klammer in Richtung Palmenblätter setzen darf. Dafür wird die Affenfigur mit einer Hand ein Stückchen nach oben geschoben, bis die gewürfelte Farbe sichtbar wird – dort wird die Klammer platziert und der Affe abgesetzt. Wenn der Affe die Farbstange schon etwas weiter nach oben geklettert ist, kann der Spieler entscheiden, ob er statt der oberen Klammer die untere Klammer zur Absicherung nachsetzt. Falls der Würfel nämlich die schwarze Farbe zeigt, muss die obere Klammer entfernt und wieder auf das untere schwarze Startfeld gesetzt werden. Die zweite Klammer würden einen solchen Absturz also etwas abmildern. Falls der Würfel die Farbe "weiß" zeigt, kann der Spieler entscheiden, ob er entweder beide Klammern je ein Feld nach oben setzt oder weiter würfelt, bis der Würfel eine andere Farbe zeigt.



Spielende

Der Spieler, der mit seinem Affen als Erster die Palmenblätter erreicht, ist der Gewinner des Spiels.

Variante für jüngere Kinder (Alter: 3+)

Der Spielaufbau ist derselbe, wie in der Grundspielvariante, außer dass nur eine Klammer pro Farbstange verwendet wird. Die Kinder müssen sich also nicht entscheiden, welche Klammer sie im nächsten Zug setzen wollen. Wenn die Farbe schwarz gewürfelt wird, wird die Klammer mit dem Affen 2 Felder zurück (nach unten) gesetzt. Wenn "weiß" gewürfelt wird, wird der Affe ein Feld nach oben geschoben. Wer die Palmenblätter als Erster erreicht, gewinnt das Spiel.



Tipps für Erzieher/-innen



Affenkunde (Alter: 4+)

Schauen Sie sich gemeinsam mit den Kindern verschiedene Affenarten an, z.B. Totenkopffäffchen, Schimpanse, Pavian, Gorilla. Wie groß sind die verschiedenen Affen? Wo leben sie? Was essen sie am liebsten?



Affen leben meist in sozialen Verbänden, in denen sie sich gegenseitig umeinander kümmern. Schauen Sie sich auch das Verhalten von Affen an: Wenn Affen zum Beispiel lachen, ist das ein Zeichen von Aggression. Was können Sie noch über Affen herausfinden?



Affensong (Alter: 3+)

Musizieren Sie gemeinsam mit den Kindern (z.B. den Song „Five Little Monkeys“). Die Kinder können z.B. im Rhythmus klatschen und es wird gemeinsam gesungen. Dabei festigen die Kinder auch nochmal die Zahlen 1-5.

Tipps für Eltern

Gehen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind in den Zoo. Welche verschiedenen Affenarten kann man im Zoo finden? Wie verhalten sich die Affen im Gehege? Wie halten die Affen zum Beispiel ihr Futter? Wie spielen die Affen? Suchen Sie gemeinsam Antworten auf die Fragen Ihres Kindes.



22400 Monkey Rallye

The monkeys want to run a short race: All of them start out at the same time and try to be the first one to climb their palm tree. Choose your next move carefully, because there's always a possibility that the monkey slips down a bit on his way to the palm leaves! Which monkey is the fastest to reach the hidden coconuts?

Game preparation

The game board is set up. Each player inserts one of the coloured sticks into one of the four depressions with its black end at the bottom. Then two clips are attached to each of the sticks in the black area. One monkey is slid onto each stick and the palm leaves are put at the top. Then the die is set out.



- Set up the game board
- Insert sticks
- Attach clips
- Slide on the monkey figures
- Put the palm leaves at the top
- Set out the die

How to play

The first player rolls the die with the colours to decide how many fields he can move his monkey towards the palm leaves using the clips. This is done by moving the monkey figure up a little with your hand until the colour that was rolled is visible – then the clip is attached and the monkey is left there. Once the monkey has climbed up the coloured stick quite far, the player can decide whether to move the lower clip instead of the upper clip to secure the figure. If the colour black is rolled, the upper clip must be removed and placed back on the lower black starting field – and the monkey falls down. The second clip would soften such a fall a little. If the colour white is rolled, the player can decide whether to push both clips up one field or to continue to roll until another colour is rolled.



Tips for Educators



Learning about monkeys (age: 4+)

Look at different kinds of monkeys together with the children, e.g. squirrel monkeys, chimpanzees, baboons, gorillas. How big are the different types of monkeys? Where do they live? What do they like to eat?



Monkeys most often live in social groups, where they can take care of each other. Observe how the monkeys behave: When monkeys laugh, for example, it's a sign of aggression. What else can you find out about monkeys?



Monkey song (age: 3+)

Make music together with the children (e.g. the song "Five Little Monkeys"). The children can e.g. clap to the rhythm and sing together. This can help the children review the numbers 1-5.

Tips for parents

Visit the zoo with the children. How many different types of monkeys can you find in the zoo? How do the monkeys behave in their cage? How do the monkeys hold their food, for instance? How do the monkeys play? Look for answers to the children's questions together.

22400 Monkey Rallye

Les singes ont envie de faire une petite course : Tous partent en même temps et essaient de parvenir en premier en haut de leur palmier. Choisissez la prochaine action avec prudence, car les singes risquent toujours de redescendre d'un étage sur le chemin des feuilles de palmiers ! Quel sera le premier singe à atteindre ces noix de coco cachées en premier ?

Préparation au jeu

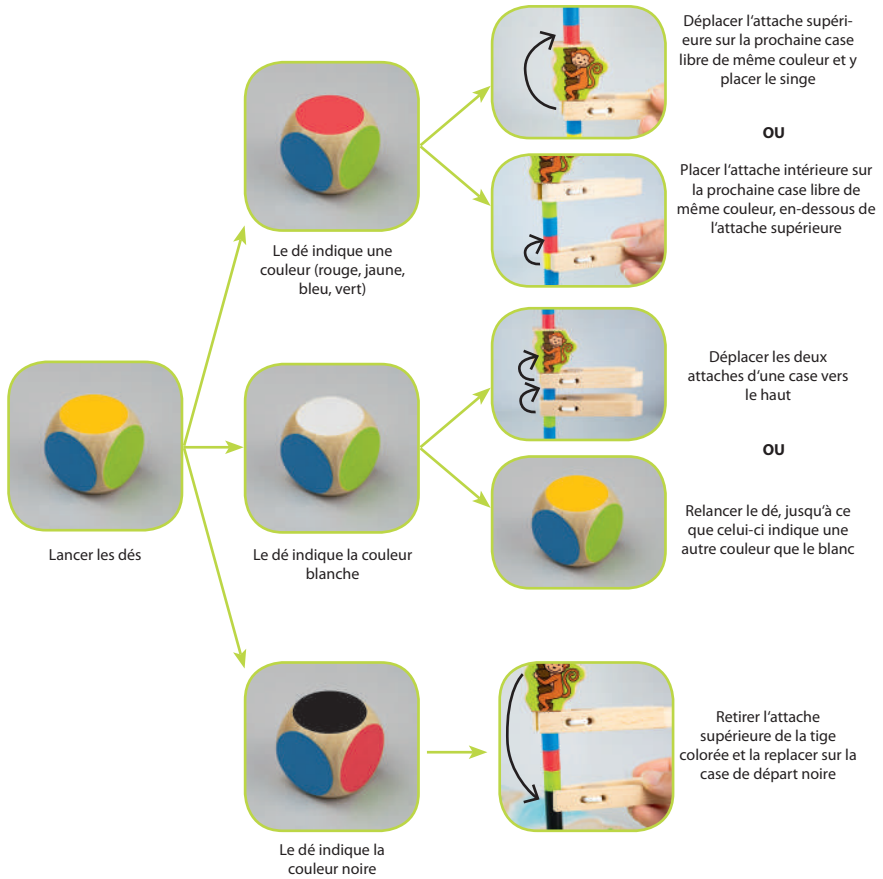
On prépare le plateau de jeu. Chaque joueur place une baguette colorée avec l'extrémité noire vers le bas dans l'une des quatre encoches. Ensuite, on fixe deux attaches sur chaque baguette, sur la partie noire, on enfle une figurine singe sur la baguette et enfin on place les feuilles de palmiers sur le haut. On prépare ensuite le dé.



- Préparer le plateau de jeu
- Fixer les baguettes
- Fixer les attaches
- Enfiler les singes
- Placer les feuilles de palmiers au sommet
- Préparer les dés

Déroulement du jeu

Le premier joueur lance le dé des couleurs et détermine ainsi de combien de cases il va pouvoir faire avancer son singe, à l'aide de l'attache, en direction des feuilles de palmiers. Pour cela, on déplace le singe avec la main d'une case vers le haut, jusqu'à ce que la couleur indiquée par le dé soit visible. On y place alors l'attache et le singe. Lorsque le singe a commencé à avancer un peu vers le haut de la tige, le joueur peut décider s'il préfère se déplacer vers l'attache inférieure, au lieu de l'attache supérieure, pour plus de sécurité. Si le dé indique la couleur noire, on retire l'attache supérieure et on la replace sur la partie noire de départ. Le singe tombe. Cette chute fait également descendre légèrement la deuxième attache. Si le dé indique la couleur blanche, le joueur peut décider s'il déplace les deux attaches d'une case vers le haut ou s'il relance le dé, jusqu'à ce que le dé indique une couleur.



Fin du jeu

Le premier joueur à atteindre les feuilles de palmiers avec son singe remporte la partie.

Variante pour les plus jeunes (3 ans et +)

La structure du jeu reste la même que dans la variante de base, sauf que l'on n'utilise qu'une seule attache par baguette de couleur. Les enfants n'ont donc plus besoin de décider quelle attache ils souhaitent déplacer lors de la prochaine action. Si le dé indique la couleur noire, on déplace l'attache avec le singe de 2 cases vers l'arrière (vers le bas). Si le dé indique le blanc, on déplace le singe d'une case vers le haut. Le premier qui atteint les feuilles de palmiers a gagné.



Conseils pour les éducateurs



Recherches sur les singes (4 ans et +)

Étudiez avec les enfants différentes espèces de singes, par exemple les sapajous, les chimpanzés, les babouins ou les gorilles. Quelle est la taille des différents singes ?

Où vivent-ils ? Quelle est leur nourriture favorite ?



Les singes vivent principalement en groupes sociaux et veillent les uns sur les autres.

Étudiez également le comportement des singes : Quand les singes sourient, par exemple, c'est un signe d'agression. Que pouvez-vous découvrir d'autre sur les singes ?



La chanson des singes (3 ans et +)

Jouez une musique avec les enfants (par exemple la chanson « Five Little Monkeys »).

Les enfants peuvent par exemple battre des mains en rythme et chanter en chœur.

Les enfants consolident ainsi leur connaissance des chiffres de 1 à 5.

Conseils pour les parents

Rendez-vous au zoo avec les enfants. Combien d'espèces de singes différentes peut-on trouver dans un zoo ? Comment les singes se comportent-ils dans leur enclos ? Comment les singes tiennent-ils leur nourriture ? Comment les singes jouent-ils ? Recherchez ensemble les réponses aux questions des enfants.



22400 Monkey Rallye

Los monos tienen ganas de echar una carrera: todos empiezan al mismo tiempo e intentan ser los primeros en subirse su palmera. Piensa bien la próxima jugada, ya que el mono podría moverse hacia abajo mientras intenta llegar hasta las hojas de palma. ¿Qué mono conseguirá llegar más rápido a su cocos ocultos?

Preparación del juego

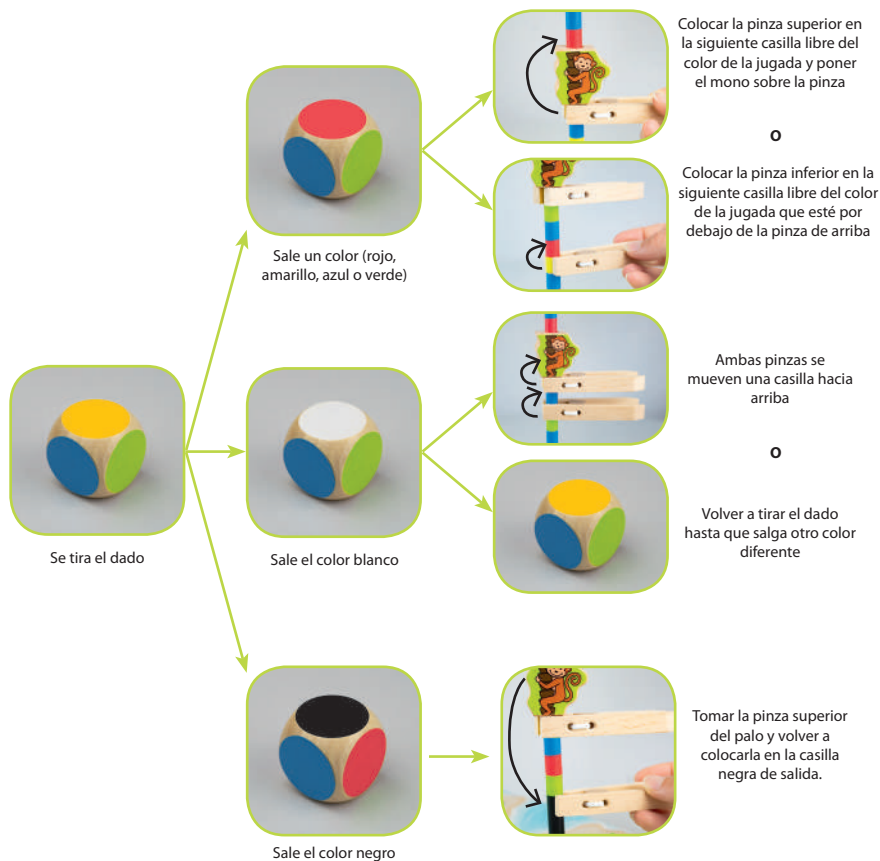
Se prepara el tablero. Cada jugador introduce su palo de colores, con el extremo negro hacia abajo, en uno de los cuatro orificios. A continuación, se colocan dos pinzas por palo en las zonas negras y un mono en cada palo. Las hojas de palma se pone en la parte de arriba. Se coloca el dado encima de la mesa.



- Preparar el tablero
- Meter los palos
- Poner las pinzas
- Colocar los monos
- Poner las hojas de palma en la punta
- Colocar el dado sobre la mesa

Funcionamiento del juego

El primer jugador lanza el dado de colores y decide cuántas casillas debe hacer avanzar a su mono con la pinza, en dirección a las hojas de palma. Para ello, empuja la figura con la mano un poquito hacia arriba hasta que se vea el color que ha salido en la tirada. Ahí debe colocarse la pinza con el mono. Cuando el mono haya subido un poco más por el palo de colores, el jugador puede decidir si utiliza como seguro la pinza de abajo en vez de la de arriba. Si sale el color negro en el dado, debes retirar la pinza de arriba y volverla a colocar en la casilla negra de abajo: ¡el mono se ha caído! La segunda pinza habría mitigado semejante caída. Si sale el color blanco, el jugador puede elegir o bien mover ambas pinzas una casilla hacia arriba o bien volver a tirar el dado hasta que salga un color diferente.



Final del juego

Habrá ganado el juego el jugador que, con su mono, consiga llegar primero a las hojas de palma.

Variante para los más pequeños (edad: 3+)

La estructura del juego es la misma que en la variante básica, salvo que únicamente se utiliza una pinza por palo. Por tanto, los niños no tienen que elegir qué pinza quieren mover en el siguiente turno. Si sale el color blanco, se empujará el mono una casilla hacia arriba. Quien antes consiga llegar a las hojas de palma, habrá ganado el juego.



Consejos para educadores



El mundo de los monos (edad: 4+)

Observe, junto con los niños, distintos tipos de mono; por ejemplo, el mono ardilla, el chimpancé, el babuino o el gorila. ¿Qué tamaño tienen los distintos monos? ¿Dónde viven? ¿Qué es lo que más les gusta comer?



Los monos suelen vivir en grupos sociales en los que se cuidan los unos a los otros.

Observe también el comportamiento de los monos: por ejemplo, la risa de los monos es una señal de agresión. ¿Qué más puede averiguar de los monos?



La canción del mono (edad: 3+)

Utilice la música con los niños (por ejemplo, con la canción Five little monkeys). Los niños pueden seguir el ritmo dando palmas y cantar la canción todos juntos. Con esta canción los niños pueden reforzar de nuevo los números del 1 al 5.

Consejos para los padres

Vaya con su hijo al zoo. ¿Qué tipo de monos se pueden encontrar en el zoo? ¿Cómo se comportan los monos en el recinto? ¿Cómo sujetan la comida los monos? ¿Cómo juegan? Busquen juntos la respuesta a las preguntas de su hijo.

22400 Monkey Rallye

De apen hebben zin in een klein wedstrijdje: Alle spelers beginnen op hetzelfde moment en proberen om als eerste hun palmboom te beklimmen. Kies de volgende zet voorzichtig, want het is altijd mogelijk dat de aap op weg naar de palmladeren een stukje naar beneden glijdt! Welke aap bereikt als eerste de verborgen kokosnoten?

Spelvoorbereiding

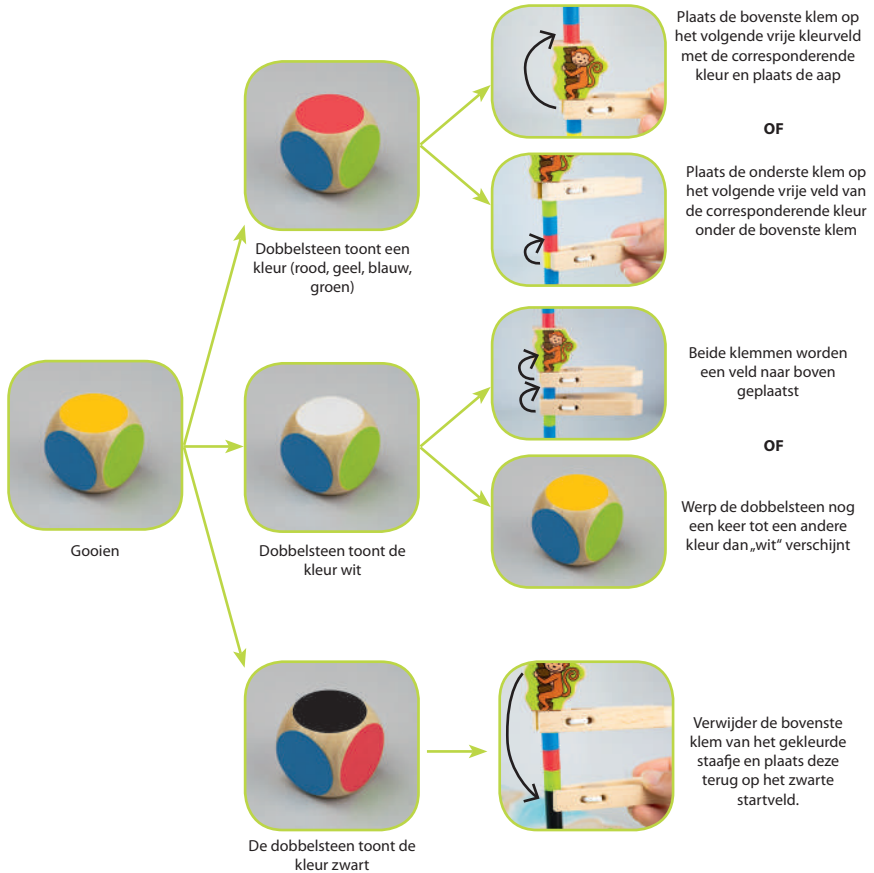
Het speelbord wordt klaargelegd. Elke speler steekt het gekleurde staafje met het zwarte uiteinde naar beneden in een van de vier gaten. Vervolgens worden twee klemmen bevestigd aan elk staafje in het zwarte gebied. Bevestig daarna een aap aan elk staafje met de palmladeren aan de bovenkant van het staafje. Daarna wordt de dobbelsteen klaargelegd.



- Het speelbord klaarleggen
- Staafjes insteken
- Bevestiging van de klemmen
- Apen bevestigen
- Plaats de palmladeren aan de bovenkant
- De dobbelsteen klaarleggen

Speelwijze

De eerste speler rolt de gekleurde dobbelsteen en bepaalt hoeveel velden hij zijn aap in de richting van de palmladeren mag plaatsen. Hiervoor wordt het apenfiguurtje met één hand naar boven geduwd totdat de geworpen kleur zichtbaar wordt. De aap wordt daar vastgeklemd. Als de aap het gekleurde staafje al iets verder naar boven heeft beklommen, kan de speler beslissen of hij de bovenste klem wil vervangen door de onderste. Als de kleur zwart met de dobbelsteen wordt geworpen moet de bovenste klem worden verwijderd en weer op het onderste zwarte startveld worden geplaatst - de aap valt naar beneden. De tweede klem zou de val enigszins beperken. Als met de dobbelsteen „wit“ wordt geworpen kan de speler beslissen of hij beide klemmen één veld omhoog beweegt of nog een keer gooit tot dat de dobbelsteen een andere kleur aangeeft.



Einde van het spel

De speler die als eerste met zijn aap de palmladeren bereikt is de winnaar van het spel.

Variant voor jongere kinderen (leeftijd: 3+)

Het spelverloop is hetzelfde als in de basisvariant, behalve dat er maar één klem per gekleurd staafje wordt gebruikt. De kinderen hoeven hiermee niet zelf te beslissen welke klem ze bij de volgende beurt gaan verplaatsen. Als de kleur zwart wordt gegooid, wordt de klem met de aap 2 velden teruggezet (naar beneden). Wanneer „wit“ wordt geworpen, wordt de aap één veld omhoog bewogen. Wie als eerste de palmladeren bereikt, wint het spel.



Tips voor leerkrachten



Aapkunde (leeftijd: 4+)

Bekijk samen met de kinderen verschillende soorten apen, bijv. doodshoofdaapjes, chimpansees, bavianen, gorilla's. Hoe groot zijn de verschillende apen? Waar wonen ze? Wat eten ze het liefst?



Apen leven meestal groepsverband waarbij ze voor elkaar zorgen. Bekijk ook het gedrag van apen: Als apen bijvoorbeeld lachen, is dat een teken van agressie. Wat kun je nog meer te weten komen over apen?



Apenlied (leeftijd: 3+)

Maak samen met de kinderen muziek (bijv. het liedje „Five Little Monkeys“). De kinderen kunnen bijvoorbeeld op het ritme klappen en samen zingen. De kinderen leren daarbij ook de getallen 1-5.

Tips voor ouders

Ga met de kinderen naar de dierentuin. Welke verschillende soorten apen zijn er in de dierentuin te vinden? Hoe gedragen de apen zich in de leefruimte? Hoe houden apen bijvoorbeeld hun voedsel vast? Hoe spelen de apen? Vind samen antwoorden op de vragen van uw kind



22400 Monkey Rallye

Le scimmie hanno voglia di cimentarsi in una piccola gara di corsa: partono tutte insieme e cercano di arrampicarsi per prime sulla propria palma. Pensa bene alla tua prossima mossa: può infatti accadere che la scimmia, per arrivare alla le foglie di palma, debba prima fare qualche passo indietro! Quale scimmia raggiungerà per prima le noci di cocco nascoste?

Preparazione del gioco

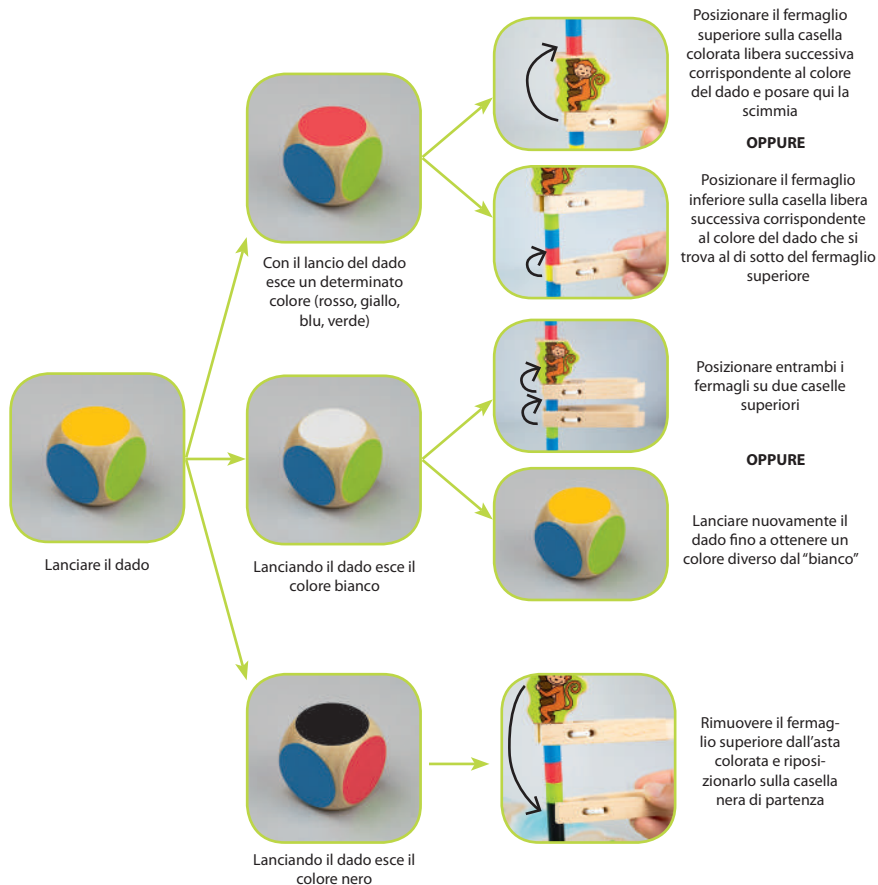
Viene predisposto il tavolo di gioco. Ciascun giocatore infila un'asta colorata all'interno di una delle quattro cavità con l'estremità nera verso il basso. In seguito, per ciascuna asta, vengono fissati due fermagli nell'area nera, infilando una scimmia su ogni asta e posizionando le foglie di palma in alto. Quindi si procede a lanciare il dado.

- Predisporre il tavolo di gioco
- Inserire le aste
- Fissare i fermagli
- Infilare le scimmie
- Posizionare le foglie di palma sulla cima
- Preparare il dado



Svolgimento del gioco

Il gioco inizia con il lancio del dado a colori, definendo il numero di caselle che la scimmia può percorrere verso le foglie di palma, aiutandosi con il fermaglio. A questo scopo, la scimmia viene sollevata leggermente con una mano fino a rendere visibile il colore corrispondente al lancio del dado: qui vengono posizionati il fermaglio e la scimmia. Se la scimmia ha già percorso qualche casella sull'asta colorata, il giocatore può optare di utilizzare il fermaglio inferiore anziché quello superiore per fissare il pezzo. Se con il lancio del dado esce infatti il colore nero, è necessario rimuovere il fermaglio superiore e riposizionarlo sulla casella di partenza inferiore di colore nero: la scimmia è caduta. Il secondo fermaglio potrebbe quindi fermare una simile caduta. Se con il lancio del dado esce il colore "bianco", il giocatore può decidere se posizionare entrambi i fermagli su due caselle superiori, oppure se lanciare di nuovo il dado finché non uscirà un altro colore.



Fine del gioco

Il giocatore che per primo riesce a raggiungere le foglie di palma con la sua scimmia è il vincitore del gioco.

Variante per bambini più piccoli (età: 3+)

Lo svolgimento del gioco è lo stesso della variante di base. Eccezione: viene utilizzato solo un fermaglio per ogni asta colorata. I bambini non devono quindi decidere quale fermaglio intendono posizionare nella mossa successiva. Se lanciando il dado esce il colore nero, il fermaglio e la scimmia tornano indietro di 2 caselle (verso il basso). Se lanciando il dado esce il colore bianco, la scimmia può avanzare di una casella verso l'alto. Chi riesce a raggiungere le foglie di palma per primo, vince il gioco.



Consigli per educatori/educatrici



Il mondo delle scimmie (età: 4+)

Osservare insieme ai bambini diversi tipi di scimmie, ad esempio piccoli di Saimiri (scimmie scoiattolo), scimpanzé, babuino, gorilla. Quali sono le dimensioni delle diverse scimmie? Qual è il loro ambiente naturale? Cosa amano mangiare?



Le scimmie vivono principalmente all'interno di comunità sociali dove amano prendersi cura in modo reciproco. Osservare anche il comportamento delle scimmie: quando ad esempio le scimmie ridono, è un segnale di aggressività. Cosa è possibile scoprire ancora sulle scimmie?



La canzone delle scimmie (età: 3+)

Suonare e cantare insieme ai bambini (ad esempio la canzone "Five Little Monkeys"). I bambini possono ad esempio battere le mani a ritmo e cantare tutti insieme. In questo modo, i bambini consolidano ulteriormente i numeri da 1 a 5.

Consigli per i genitori

Portate vostro figlio o vostra figlia allo zoo. Quali tipi diversi di scimmie si possono trovare nello zoo? Come si comportano le scimmie all'interno del recinto? In che modo tengono il loro cibo? Come giocano le scimmie? Individuare risposte generiche alle domande di vostro figlio o di vostra figlia.



22400 Monkey Rallye

猴子们要开展一场爬树比赛：所有的猴子同时从不同的棕榈树下出发，并努力成为第一个爬到树顶的猴子。爬树的过程中，猴子们总会往下滑落一点，因此需要选择合适的行动方法。一起看看，哪一只猴子是最快获得隐藏起来的椰果呢？

游戏准备

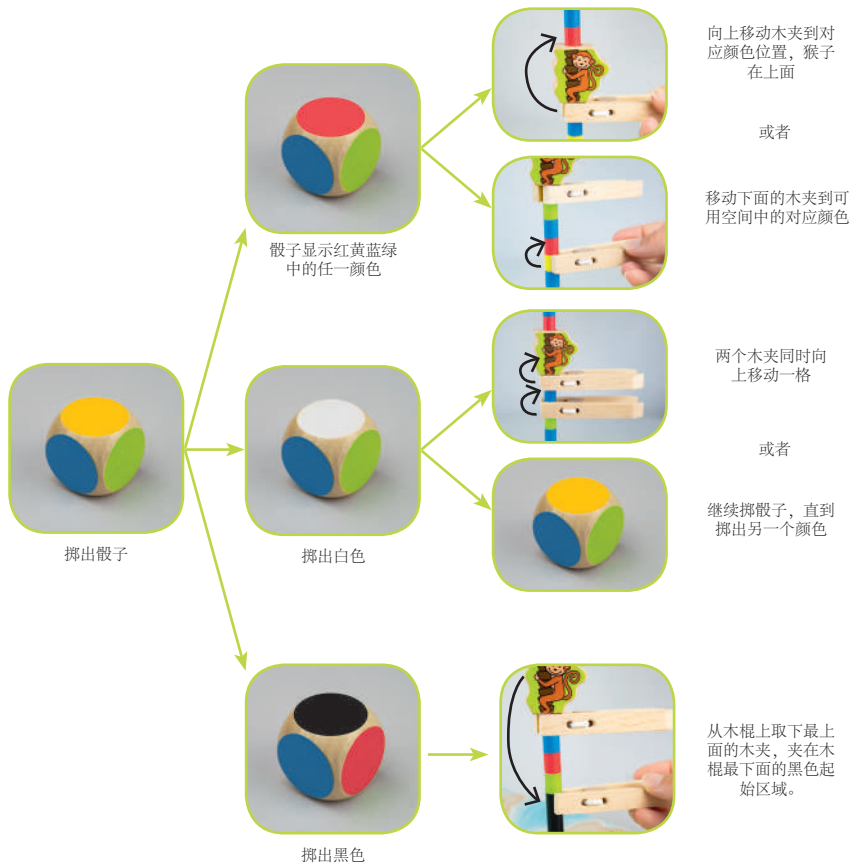
首先，将游戏板放置在游戏桌上，每名游戏者将一根彩棒黑色的一端插入到游戏板的四个凹槽中，然后在每根彩棒的黑色区域夹上两个木夹，接下来将每只参与游戏的猴子套入彩棒底部的木桩上，棕榈叶放在彩棒的顶端，骰子放在旁边，准备完毕。



- 放置好游戏板
- 插入彩棒
- 夹好木夹
- 将猴子套入彩棒
- 将棕榈叶放在彩棒顶端
- 准备好骰子

游戏开始

游戏开始，第一名游戏者抛出骰子并确认骰子上的颜色，根据颜色决定猴子将要向棕榈叶爬行的高度。首先，游戏者抓住猴子在滑竿上向上滑动，放在对应的颜色位置，然后游戏者再将木夹提起夹在这个颜色位置便于猴子停留。当猴子向上爬的很高的时候，游戏者可以选择是继续移动支撑猴子的第一个木夹，还是移动下面的第二个木夹。当不幸地掷到了骰子的黑色面，游戏者就要将支撑猴子的木夹移动到彩棒底端的黑色区域。这时，猴子会跌落下来，而之前的第二个木夹可以缓解这样的跌落。如果抛到了骰子的白色面，游戏者是幸运的，他可以选择将两个木夹同时向上移动一格，也可以选择再掷一次骰子，并根据骰子的颜色指示移动到相应位置。



游戏结束

第一个带着猴子到达树顶的游戏者获得胜利。

适合较小年龄的版本（年龄：3+）

这个版本的游戏方法与基础游戏版本大致相同，但在游戏中只用到一个木夹，所以游戏者在游戏时不需要决定下一步移动哪一个木夹。如果掷到黑色，游戏者需要将木夹向下移动两格；如果掷到白色，猴子向上移动一格。第一个到达树顶拿到香蕉的游戏者赢得胜利。



给老师的小贴士



了解猴子的生活习性(年龄: 4+)

和孩子们一起看看不同种类的猴子, 例如: 松鼠猴、黑猩猩、狒狒、大猩猩等。不同类型的猴子身高都有多大? 它们住在哪里? 它们喜欢的食物是什么?



猴子是群居动物, 在族群里, 它们之间可以互相照顾。通过观察一些猴子的行为了解更多猴子的生活习性。例如: 当猴子笑时, 这是一种侵略的迹象。还可以找到关于猴子的其他特征吗?



关于猴子的歌曲和音乐(年龄: 3+)

和孩子们一起表演音乐和儿歌, 例如歌曲“五只小猴子”。孩子们边拍节奏, 边唱歌, 同时还能检查孩子们对数字1-5的掌握情况。

给家长的小建议

与孩子一起参观动物园, 在动物园里找找有多少种不同种类的猴子? 猴子在笼子里的表现怎么样? 例如, 猴子如何保存食物? 怎么游戏? 和孩子一起寻找问题的答案, 或者提出更多的关于猴子的问题吧。

FOLLOW US...



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN

beleduc



MORE GAMES

FOR ALL YOUNG EXPLORERS: PLAYING, LEARNING, HAVING FUN!



Subject to change. Valid while stock is available.

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 2020



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á 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。

The beleduc logo is located in the bottom right corner of the page. It features the word 'beleduc' in a bold, blue, sans-serif font. The letters 'e' and 'e' have a small red dot above them. The logo is set against a white, rounded rectangular background. The entire page has a green wood-grain pattern background at the bottom.