

TRAVELLINO KIDS

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:



Soziale Bildung: Visuelle Wahrnehmung, Ausdauer, Konzentration, Aufmerksamkeit, Soziale Kompetenz
Social Education: Visual perception, staying power, concentration, attentiveness, social competences
Sociabilisation: Perception visuelle, endurance, concentration, attention, compétence sociale
Desarrollo social: Percepción visual, perseverancia, concentración, atención, competencias sociales
Sociale ontwikkeling: Visuele waarneming, uithoudingsvermogen, concentratie, aandacht, sociale competentie
Educazione sociale: La percezione visiva, la perseveranza, la concentrazione, l'attenzione, la competenza sociale
语言教育: 视觉感知, 耐心, 专注力, 注意力, 社会竞争



Sprachliche Bildung: Kommunikation, Sprachentwicklung
Linguistic Education: Communication, speech development
Formation linguistique: Communication, développement de linguistique
Desarrollo del lenguaje: Comunicación, desarrollo del habla
Taalkundige ontwikkeling: Communicatie, taalontwikkeling
Educazione linguistica: La comunicazione, lo sviluppo del linguaggio
社会教育: 沟通能力, 语言发展



Naturwissenschaftliche Bildung: Sachkunde (Geografie)
Science Education: General knowledge (geography)
Formation scientifique et technique: Connaissances en géographie et sciences naturelles
Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Conocimientos (geografía)
Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Kennis (geografie)
Educazione tecnica e naturalistic: Le conoscenze (geografia)
自然科学和技能教育: 基本知识 (地理)

Spielinformationen:

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



TRAVELLINO KIDS



Inhalt

- a) 1 Pappspielplan
- b) 6 Holzspielfiguren
- c) 36 Kontinentkarten
- d) 30 Gastgeschenke
- e) 1 Zahlenwürfel 1-6

a)



b)



c)



d)



e)



Contents

- a) 1 cardboard game board
- b) 6 wooden figures
- c) 36 continent cards
- d) 30 guest presents
- e) 1 dice with numbers 1-6



Contenu

- a) 1 planche cartonnée
- b) 6 figurines en bois
- c) 36 cartes de continent
- d) 30 cadeaux
- e) 1 dé numéroté 1 à 6



Contenido

- a) 1 tablero de cartón
- b) 6 figuras de madera
- c) 36 tarjetas de continentes
- d) 30 ecuertos
- e) 1 dado de números del 1 al 6



Inhoud

- a) 1 kartonnen spelplan
- b) 6 houten spelfiguren
- c) 36 werelddeelkaarten
- d) 30 gastgeschenken
- e) 1 cijfers-dobbelsteen 1-6



Contenuto

- a) 1 base gioco di cartone
- b) 6 pedine di legno
- c) 36 carte dei continenti
- d) 30 doni per gli ospiti
- e) 1 dado con i numeri da 1 a 6



游戏配件

- a) 1 个纸板游戏板
- b) 6 个木制小人
- c) 36 个大陆卡片
- d) 30 个礼物
- e) 1 颗带1-6数字骰子

One World Kids

Pepe

Typisches Kennzeichen: meine bunten T-Shirts
 Hobbys: Surfen, Chillen
 Finde ich cool: Streiche spielen
 Lieblingsessen: Burritos, Chili con Carne
 Mein größter Wunsch: einmal einem Superheld begegnen

Special characteristic: my colourful t-shirts
 Hobbies: surfing, chilling
 I like: playing pranks
 Favourite food: Burritos, Chili con carne
 My biggest desire: meeting a superhero



Ami

Typisches Kennzeichen: mein Bindi
 Hobbys: Tanzen, Singen
 Finde ich cool: Verstecken spielen
 Lieblingsessen: Lamm-Curry mit Naan-Brot
 Mein größter Wunsch: so lange wach bleiben wie ich möchte

Special characteristic: my bindi
 Hobbies: dancing, singing
 I like: playing hide-and-seek
 Favourite food: lamb-curry with Naan
 My biggest desire: stay awake as long as I can



Finn

Typisches Kennzeichen: blaue Latzhose
 Hobbys: Schlitten fahren, Basteln
 Finde ich cool: Geburtstag haben
 Lieblingsessen: Nudeln mit Soße
 Mein größter Wunsch: eine Weltreise machen

Special characteristic: blue overalls
 Hobbies: Go sledging, handicraft work
 I like: to have a birthday
 Favourite food: pasta with sauce
 My biggest desire: travelling around the world





Mai-Lin

Typisches Kennzeichen: meine Augen
 Hobbys: Fotografieren,
 Comics anschauen
 Finde ich cool: Karaoke
 Lieblingsessen: Sushi
 Mein größter Wunsch: einmal ins Weltall fliegen

Special characteristic: eyes
 Hobbies: photography, comics
 I like: karaoke
 Favourite food: sushi
 My biggest desire: travelling into space



Jamal

Typisches Kennzeichen: meine wilden Locken
 Hobbys: Fußball spielen
 Finde ich cool: meinen Papa
 Lieblingsessen: Eintopf
 Mein größter Wunsch: Fußball-Profi werden

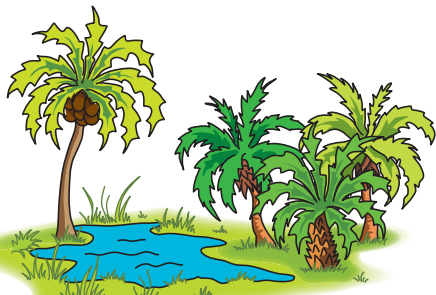
Special characteristic: my wild curls
 Hobbies: playing football
 I like: my dad
 Favourite food: hotpot
 My biggest desire: become a football star



Leila

Typisches Kennzeichen: meine Blümchenhaarspange
 Hobbys: Musik hören, Malen
 Finde ich cool: Abenteuer
 Lieblingsessen: Falafel
 Mein größter Wunsch: dass sich immer alle vertragen

Special characteristic: my flower slide
 Hobbies: listening to music, painting
 I like: adventures
 Favourite food: falafel
 My biggest desire: that everybody gets along with each other





22703 Travellino Kids

Accompagne les 6 « enfants One World » que sont Mai-Lin, Finn, Ami, Pepe, Leila et Jamal dans leur voyage autour du monde. Tous ont fait leur valise et sont curieux de voir tout ce qu'ils vont découvrir. Ils découvriront ensemble tous les continents et apprendront ainsi les curiosités, les animaux et les plantes de ce monde.

Nos 6 amis sont chez eux sur le même continent et pourtant, ils sont tous différents les uns des autres. Pourquoi Jamal a-t-il une peau plus foncée que celle de Finn ? Pourtant, je croyais que seuls les gens en Afrique ont la peau foncée ? Et pourquoi la forme des yeux de Mai-Lin est-elle différente de celle des yeux de Pepe, bien qu'elle ne vive pas en Asie ?

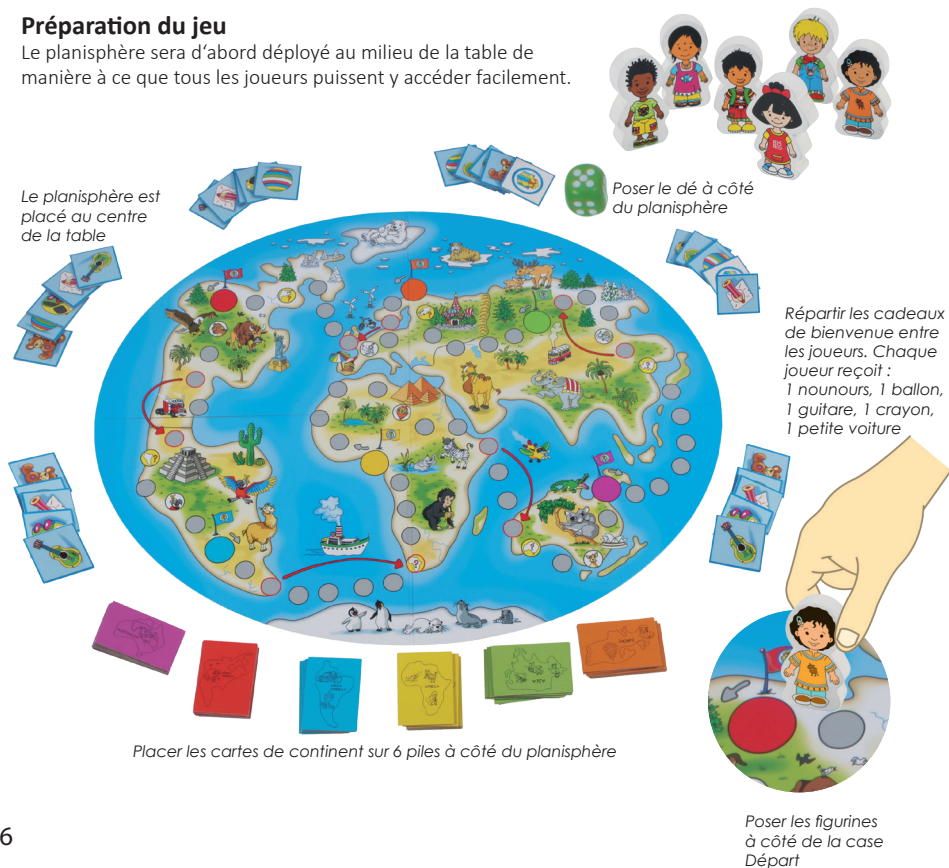
Toutes les questions, nos enfants se les posent et nous les posent dès le jardin d'enfants. Pars à la découverte du monde avec tes amis et découvre les habitants, les animaux et les curiosités des différents continents.

Brève règle du jeu

Les joueurs jettent tour à tour le dé et déplacent leur figurine sur le parcours. Différents champs d'action permettent aux enfants de collectionner des cartes des différents continents, leur font découvrir les animaux, les curiosités, les monuments et différentes façons de voyager. L'objectif est d'avoir réussi, après son tour du monde, à collectionner 6 cartes de continent différentes et d'avoir distribué tous ses cadeaux. Le gagnant est celui qui revient le premier avec 6 cartes de continent sur son continent de départ.

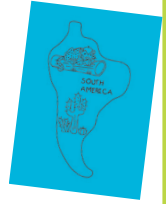
Préparation du jeu

Le planisphère sera d'abord déployé au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent y accéder facilement.





Le dé est placé sur la table. Les cartes de continent sont réparties sur 6 piles, retournées de manière à présenter vers le haut le contour du continent, et placées à côté du planisphère. Les cadeaux de bienvenue sont répartis entre les joueurs ; chaque joueur reçoit un nou-nours, une guitare, un ballon, une petite voiture et un crayon. Enfin, chaque joueur choisit une figurine et un continent de départ. Les figurines sont tout d'abord posées à côté de la case Départ colorée. Tous les joueurs démarrent sur un continent différent. Le premier qui commence est soit celui qui a été récemment à l'étranger, soit celui qui est le plus jeune.



Qu'est-ce qui se trouve devant chaque joueur au début du jeu ? (cadeaux de bienvenue + carte de continent du continent de départ)

Conseil

Nous vous recommandons de regarder ensemble avec tous les enfants le planisphère et les cartes de continent ou de cadeau avant de commencer à jouer. Le cas échéant, expliquez les illustrations du planisphère et des cartes, pour que les enfants soient le mieux préparés possible.

Déroulement du jeu

Remarques importantes concernant le déroulement du jeu :

Cartes de continent

Le jeu comprend 36 cartes de continent différentes, 6 cartes par couleur. Les cartes de continent présentent des caractéristiques typiques des continents correspondants. Le dos des cartes est illustré par la silhouette et le nom du continent correspondant.

Cadeaux de bienvenue

Le jeu comprend 30 cartes de cadeau, soit 6 cartes par motif. Ces cadeaux sont donnés à la famille d'accueil. En contrepartie, le joueur peut prendre une carte de continent.

Cases de dépôt

Continent de départ : Le continent de départ peut être choisi librement lors de chaque jeu. Tous les joueurs partent de continents différents. La case Départ compte toujours pour une case lorsque l'on déplace la figurine.

Case d'échange : Le joueur peut donner un cadeau de son choix et reçoit, en contrepartie, une carte du continent correspondant.

Point final : Pour atteindre le point final, et donc pour gagner, le joueur a besoin du nombre exact de points indiqués par le dé.

Libérer la case de dépôt : Les cadeaux de bienvenue sont échangés sur la case de dépôt. Chaque joueur doit avoir la possibilité d'échanger des cadeaux. Celui qui est en train d'échanger des cadeaux peut rejouer.

Si, pour le départ du voyage (au début du jeu), le joueur jette un 1, il a le droit de rejouer pour pouvoir libérer la case de dépôt.

Occupation des cases

Il est interdit que 2 figurines se trouvent sur la même case. La deuxième figurine doit alors être posée sur la première case libre derrière celle qui est déjà occupée.

Faire un 6

Le joueur qui fait un 6 avec le dé a le droit de rejouer et peut augmenter ainsi son avance.





Chaque joueur choisit un continent de départ et doit déposer devant lui la carte de continent correspondante. Ceci sert surtout à l'orientation des enfants. Ils savent ainsi vers quel continent ils doivent revenir. La figurine est tout d'abord placée à côté de la case Départ colorée du continent de départ.

Le premier joueur jette le dé. Il déplace alors sa figurine, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, du nombre de points indiqués par le dé. Ici, le point de départ est toujours compté. Il est important que la case Départ ou la case de dépôt soit toujours libérée pour le joueur suivant. Si un joueur fait un 6, il a le droit de rejouer.

À la fin de son tour, sa figurine peut se trouver sur l'un des champs d'action suivants :



Champ d'action Case de départ

Ces points constituent les points de départ et les points d'arrivée, ainsi que les points de dépôts pour l'échange de cadeaux.

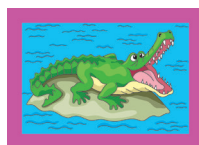
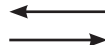
Case Départ : Le continent de départ peut être choisi librement à chaque jeu. Tous les enfants partent de continents différents. La carte de continent du continent de départ choisi sera déposée dès le début du jeu devant le joueur ; celui-ci doit revenir vers ce continent. Les figurines sont tout d'abord placées à côté de la case Départ. Lorsque la figurine est déplacée sur le planisphère, la case Départ sera toujours comptée. Afin de ne pas empêcher un joueur d'échanger, cette case doit toujours être libérée. Le joueur qui fait un 1 au début du voyage peut rejouer.



Échange de cadeaux : Ici, le joueur doit s'arrêter avec sa figurine, même s'il n'a pas parcouru l'ensemble des points indiqués par le dé. Les points restants sont perdus. Sur cette case, le joueur fait la connaissance d'une famille d'accueil du continent. Il est maintenant possible d'échanger les cadeaux de bienvenue, c'est-à-dire que le joueur peut donner l'une de ses cartes cadeau, au choix. Il pose cette carte sur le bord du planisphère, sur une pile de dépôt. En contrepartie, il prend une carte de ce continent dans la pile correspondante placée en bordure du planisphère. Le joueur place la carte de continent bien visible devant lui. Le joueur peut alors raconter ce que représente la carte. Ensuite, il a le droit de rejouer.



=



Case d'arrivée : Si un joueur, arrivé au bout de son tour du monde, est revenu sur son continent de départ, il doit par contre obtenir avec le dé le nombre exact de points nécessaire pour atteindre la case d'arrivée et gagner.



Champ d'action Possibilité de voyage

Si le tour du joueur se termine sur une telle case, il a de la chance. Il a le droit de prendre immédiatement le raccourci et bénéficie ainsi d'une avance par rapport aux autres joueurs. Si la case finale du raccourci est occupée, le joueur peut poser sa figurine sur la première case libre derrière la figurine du joueur qui le précède.

Conseil

Selon les possibilités de voyage, les raccourcis ont des longueurs différentes. Ceci permet d'expliquer les distances de manière imagée.



Case d'action Continent

Cette case doit inviter les enfants à parler. Selon l'âge des joueurs, vous pouvez poser les questions suivantes :

- o Sur quel continent te trouves-tu ?
- o Est-ce que tu as déjà été ici en vacances ?
- o Que sais-tu sur ce continent ?
- o Connais-tu des animaux qui vivent sur ce continent ?
- o Quelles sont les curiosités connues ou les plantes typiques ?

Pour les jeunes joueurs, il est conseillé de raconter soi-même ce que l'on sait sur ce continent.

Case d'action Animal

Ces cases sont amusantes. Sur ces cases, le joueur peut imiter le cri de l'animal, le représenter sous forme de pantomime (sans parler !) ou le décrire. Les enfants peuvent choisir l'une des options suivantes :



Amérique du Nord (Grizzly)



Amérique latine (Perroquet)



Europe (Chat)



Afrique (Lion)



Asie (Éléphant)



Australie (Kangourou)

Exemples :

- Peux-tu grogner, jacasser, miauler, rugir, trompeter, crier, comme... ?
- Fais une pantomime pour représenter l'animal, p. ex. :
 - o Battre des ailes comme un perroquet
 - o Faire le gros dos comme chat
 - o Imiter la trompe de l'éléphant
 - o Sauter comme un kangourou
- Décris l'animal et ses caractéristiques, sans donner son nom.

Fin du jeu

Le gagnant est celui qui parvient le premier à la case Dépôt de son continent de départ et a collectionné 6 cartes de continent de couleur différente. Pour gagner, le joueur doit toutefois faire avec son dé le nombre exact de cases nécessaires pour atteindre son but. Selon l'âge et l'endurance des enfants, nous recommandons de continuer à jouer jusqu'à ce que tous aient soient revenus à leur case d'arrivée. Pour abrégier le délai d'attente de ceux qui ne sont pas encore arrivés à destination, ceux qui sont revenus à leur point de départ peuvent faire la cuisine, en cuisant par exemple des nouilles que tous les amis mangeront ensuite ensemble en parlant de leur voyage.



Conseil

Selon l'âge et l'endurance des joueurs, tous les enfants peuvent raconter ensuite quelque chose au sujet des cartes de continent qu'ils ont collectionnées. Ceci leur permet de conforter de manière ludique les connaissances acquises sur les différents continents et leurs caractéristiques particulières.

One World

Unsere neue Serie „One World“, besteht aus einem Knopfpuzzle, einem Magnetpuzzle, einem Spiel und einem Fingerpuppen-Set. Die Figuren Mai-Lin, Finn, Pepe, Ami, Leila und Jamal unterscheiden sich alle äußerlich, haben unterschiedliche Hobbys, Lieblingsgerichte und Träume von der Zukunft. Dennoch haben sie eines gemeinsam: Sie leben alle zusammen auf dem gleichen Kontinent, im gleichen Land oder sogar in der gleichen Stadt. Unsere One World Serie, vermittelt den Kindern ein Verständnis von einer zunehmend multikulturellen Gesellschaft und hat eine wichtige Nachricht – es gibt nur diese eine Welt und sie gehört uns allen.

One World

Our new “One World” Series comprises a knob puzzle, a magnet puzzle, a game and a finger-puppet set. The figures Mai-Lin, Finn, Pepe, Ami, Leila and Jamal all have different appearances, different hobbies, favourite dishes and dreams of the future. However, they have something in common: they all live together on the same continent, in the same country or even in the same city. Our “One World” Series gives children an understanding of an increasingly multicultural society, and conveys an important message – that there is only one world, and that it belongs to all of us.

One World

Nous nouvelle série « One World » comprend un puzzle à boutons, un puzzle à aimants, un jeu de société et un kit de marionnettes à doigts. Mai-Lin, Finn, Pepe, Ami, Leila et Jamal sont très différents les uns des autres. Chacun a ses propres loisirs, ses plats préférés et ses rêves. Pourtant, ils ont tous quelque chose en commun : ils vivent tous ensemble sur le même continent, dans le même pays, voire dans la même ville. Notre série « One World » apprend aux enfants à comprendre ce qu’est une société qui devient de plus en plus multiculturelle. Elle leur transmet aussi un message important : il n’existe qu’un seul monde et ils nous appartient à tous.

One World

Nuestra nueva serie « One World » se compone de un puzzle con asas, un puzzle de imanes, un juego y un conjunto de marionetas para dedos. Las figuras Mai-Lin, Finn, Pepe, Ami, Leila y Jamal se diferencian visualmente, así como en sus aficiones, sus comidas preferidas y sus sueños de futuro. Sin embargo, tienen algo en común: conviven en un mismo continente, en un mismo país o incluso en la misma ciudad. Nuestra serie One World traslada a los niños la comprensión de una sociedad cada vez más multicultural y transmite un mensaje importante: sólo existe un mundo y nos pertenece a todos.

One World

Onze nieuwe, uit eigen ideeën voortkomende serie „One World“ bestaat uit een knoppuzzel, een magneetpuzzel, een spel en een set vingerpoppetjes. De figuren Mai-Lin, Finn, Pepe, Ami, Leila en Jamal verschillen allemaal qua uiterlijk, hebben verschillende hobby’s, lievelingsgerechten en dromen over de toekomst. Toch hebben ze één ding gemeenschappelijk: ze leven allemaal samen op hetzelfde continent, in hetzelfde land of zelfs in dezelfde stad. Onze One World serie geeft de kinderen een begrip van een toenemend multiculturele maatschappij en heeft een belangrijke mededeling - er bestaat maar één wereld en die is van ons allemaal.

One World

“One World”, la nostra nuova serie nata dalle nostre idee, comprende un puzzle con pomelli, un puzzle magnetico, un gioco e un set di pupazzi da dita. I personaggi Mai-Lin, Finn, Pepe, Ami, Leila e Jamal si differenziano nell’aspetto e hanno diversi passatempi, piatti preferiti e sogni per il futuro. Essi hanno tuttavia anche una cosa in comune: vivono tutti insieme sullo stesso continente, nello stesso paese o addirittura nella stessa città. La nostra serie One World fornisce ai bambini la comprensione per una società sempre più multiculturale e contiene un messaggio molto importante – c’è solo questo mondo ed esso appartiene a noi tutti.

游戏作者

我们的“同一个世界”系列产品是贝乐多公司独有的创意，包括1款儿童抓手拼图，1款儿童磁性拼图，1款儿童旅行游戏以及1套儿童指偶。虽然6个儿童人物麦琳、芬尼、艾米、佩佩、蕾拉和贾麦儿有着不同的外貌、兴趣爱好、饮食习惯以及各自不同的梦想，但是他们全部都是居住在同一个大地上的小朋友，有些来自于同一个国家，甚至同一个城市中。我们的“同一个世界”系列产品有助于孩子们了解日益多元化的社会生活，并且传递了一个重要的信息---“我们生活在同一个世界里，拥有着同一片需要我们呵护的家园！”



Illustration

Katrin Kerbusch wurde 1979 in Berlin geboren. Nach Ihrer Ausbildung zur Mediengestalterin nahm Sie in Konstanz ein Studium in Kommunikationsdesign auf, welches Sie 2007 mit dem Bachelor of Arts erfolgreich abschloss. Ihre Abschlussarbeit war ein Kinderbuch, welches Sie selbst schrieb und illustrierte. Seither ist Fr. Kerbusch freie Illustratorin und arbeitet mit zahlreichen Agenturen und Verlagen zusammen. Heute lebt Sie in Dresden. Für beleduc ist Frau Kerbusch nun als Hauptillustratorin der „One World“ Serie tätig.



Illustration

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



Illustration

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



Ilustración

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



Illustratie

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



Illustrazione

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



游戏设计

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



22703 Travellino Kids

Begleite die 6 „One World Kids“ Mai-Lin, Finn, Ami, Pepe, Leila und Jamal auf ihrer Reise rund um die Welt. Alle haben ihre Koffer gepackt und sind nun schon ganz neugierig auf das, was sie alles erleben werden. Gemeinsam entdecken sie alle Kontinente und lernen so die Sehenswürdigkeiten, Tiere und Pflanzen der Welt kennen.

Die 6 Freunde sind alle auf dem gleichen Kontinent zu Hause und dennoch gibt es Unterschiede zwischen ihnen. Warum hat Jamal dunklere Haut als Finn? Obwohl ich dachte, dass nur die Menschen in Afrika dunkle Haut haben? Oder wieso unterscheidet sich Mai-Lin's Augenform von Pepe's, obwohl sie nicht in Asien lebt?

All diese Fragen beschäftigen unsere Kinder bereits im Kindergarten. Unternehmt mit den Freunden eine Weltreise, um mehr über Menschen, Tiere und Sehenswürdigkeiten der einzelnen Kontinente zu erfahren.

Kurzanleitung

Die Spieler würfeln und ziehen mit Ihren Figuren abwechselnd über das Spielfeld. Durch unterschiedliche Aktionsfelder sammeln die Kinder Karten der einzelnen Kontinente, lernen Tiere, Sehenswürdigkeiten, Gebäude und verschiedene Reisemöglichkeiten kennen. Ziel ist es, nach der Weltreise 6 verschiedene Kontinentkarten gesammelt und alle Geschenke verteilt zu haben. Gewinner ist derjenige, der zuerst mit 6 Kontinentkarten auf seinen Startkontinent zurückkehrt.

Spielvorbereitung

Zunächst wird der Spielplan für alle Mitspieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert und der Würfel bereit gelegt.



Spielplan gehört in die Tischmitte

Würfel bereitlegen



Gastgeschenke unter Spielern verteilen. Pro Spieler:
1 x Teddy, 1x Ball,
1x Gitarre, 1x Stiff,
1x Auto

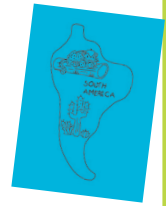
Kontinentkarten auf 6 Stapel neben dem Spielplan platzieren



Spielfigur neben dem Startpunkt abstellen



Die Kontinentkarten werden auf 6 Stapel, jeweils mit der Kontinentkontur nach oben zeigend, neben dem Spielplan abgelegt. Die Gastgeschenke werden unter den Kindern verteilt, jeder erhält einen Teddy, eine Gitarre, einen Ball, ein Spielzeugauto und einen Stift. Zum Schluss sucht sich jeder Spieler eine Spielfigur und einen Startkontinent aus. Die Spielfigur wird zunächst neben dem farbigen Startpunkt abgestellt. Alle Spieler starten auf unterschiedlichen Kontinenten. Beginnen darf entweder derjenige, der zuletzt ein fremdes Land bereist hat oder der jüngste Spieler.



Was liegt zu Spielbeginn vor jedem Spieler? (Gastgeschenke + Kontinentkarte des Startkontinents)

Tipp

Wir empfehlen, dass Sie sich mit den Kindern im Vorfeld gemeinsam den Spielplan und alle Kontinent- bzw. Geschenkkarten anschauen. Gegebenenfalls sollten Sie die Abbildungen auf dem Spielplan und auf den Karten erklären, um die Kinder bestmöglich auf das Spiel vorzubereiten.

Spielablauf

Wichtige Hinweise zum Spielablauf:

Kontinentkarten

Es gibt 36 verschiedene Kontinentkarten, 6 Karten pro Farbe. Die Kontinentkarten zeigen typische Merkmale des Kontinents. Auf der Rückseite befindet sich die Kontinentkontur mit Bezeichnung.

Gastgeschenke

Es gibt 30 Gastgeschenke, 6 Karten pro Motiv. Diese Geschenke verteilt man an seine Gastfamilie. Im Gegenzug darf sich das Kind eine Kontinentkarte nehmen.

Depotpunkte

Startkontinent: Der Startkontinent ist in jedem Spiel frei wählbar. Alle Kinder starten von unterschiedlichen Kontinenten. Beim Einsetzen der Figuren wird der Startpunkt stets mitgezählt.

Tauschpunkt: Der Spieler darf ein beliebiges Gastgeschenk abgeben und erhält im Gegenzug eine Karte des jeweiligen Kontinents.

Endpunkt: Um den Endpunkt zu erreichen und somit zu gewinnen, benötigt der Spieler die genaue Augenzahl.

Depotpunkt frei räumen: Auf dem Depotpunkt werden Gastgeschenke getauscht. Jeder Spieler soll die Chance bekommen, Geschenke zu tauschen. Derjenige, der also gerade Geschenke getauscht hat, darf erneut würfeln.

Würfelt man beim Einsetzen (zu Spielbeginn) eine 1, darf auch erneut gewürfelt werden, um den Depotpunkt frei zu räumen.

Feldbelegung

Es dürfen nie 2 Figuren gemeinsam auf einem Setzfeld stehen. Die zweite Figur muss dann auf dem nächstfreien Setzfeld dahinter abgestellt werden.

Würfeln der Zahl 6

Derjenige, der eine 6 gewürfelt hat, ist erneut am Zug und kann somit seinen Vorsprung weiter ausbauen.

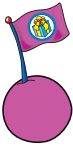




Jedes Kind sucht sich einen Startkontinent aus und darf nun bereits die dazugehörige Kontinentkarte vor sich ablegen. Das dient vor allem der Orientierung der Kinder. So wissen sie, zu welchem Kontinent sie zu zurückkehren müssen. Die Spielfigur wird zunächst neben den farbigen Startpunkt des Startkontinents gestellt.

Der erste Spieler würfelt. Nun setzt er seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl entgegen dem Uhrzeigersinn vorwärts. Dabei wird der Startpunkt immer mitgezählt. Wichtig ist, dass der Start- bzw. Depotpunkt immer frei für den nächsten Spieler ist. Würfelt man eine sechs darf erneut gewürfelt werden.

Am Ende des Spielzuges kann die Spielfigur auf folgenden Aktionsfeldern zum Stehen kommen:



Aktionsfeld Depotpunkt

Diese Punkte stellen sowohl Start- und Endpunkte als auch Depotpunkte zum Tauschen von Geschenken dar.

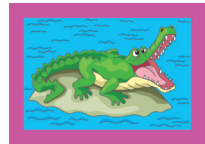
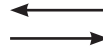
Startpunkt: Der Startkontinent ist in jedem Spiel frei wählbar. Alle Kinder starten von unterschiedlichen Kontinenten. Die Kontinentkarte des gewählten Startkontinents wird gleich zu Beginn vor dem Mitspieler abgelegt, zu diesem muss der Spieler auch zurückkehren. Die Spielfiguren werden zunächst neben dem Startpunkt platziert. Beim Einsetzen der Figuren wird der Startpunkt stets mitgezählt. Damit kein Spieler am Tauschen gehindert wird, muss dieser Punkt immer frei geräumt werden. Würfelt man also beim Einsetzen die Zahl 1, darf der Spieler erneut würfeln.



Geschenke tauschen: Hier muss der Spieler mit seiner Spielfigur stehen bleiben, auch wenn sein Würfelzug nicht an diesem Punkt endet. Die restlichen Punkte verfallen. An dieser Markierung trifft der Spieler eine Gastfamilie des Kontinents. Jetzt können Gastgeschenke ausgetauscht werden, d.h. der Spieler darf hier eine beliebige Geschenkkarte abgeben. Diese legt er am Spielfeldrand auf einem Depotstapel ab. Im Gegenzug nimmt er sich eine Karte dieses Kontinents vom Spielfeldrand. Die Kontinentkarte legt der Spieler gut sichtbar vor sich ab. Gern kann der Spieler gleich erzählen, was auf der Karte abgebildet ist. Danach darf erneut gewürfelt werden.



=



Endpunkt: Ist ein Spieler nach seiner Weltreise bereits wieder auf seinem Startkontinent angekommen, muss er nun die genaue Augenzahl würfeln, um den Endpunkt zu erreichen und zu gewinnen.



Aktionsfeld Reisemöglichkeit

Endet der Spielzug auf einem solchen Feld, hat der Spieler Glück. Er darf sofort die Abkürzung nehmen und verschafft sich gegenüber den anderen Mitspielern einen Vorsprung. Ist das Endfeld der Abkürzung bereits belegt, darf der Spieler auf das nächstfreie Feld hinter dem Vordermann aufrücken.

Tipp

Die Abkürzungen sind - je nach Reisemöglichkeit - unterschiedlich lang. So können Sie bildhaft Entfernungen erklären.



Aktionsfeld Kontinent

Dieses Feld soll die Kinder zum Sprechen animieren. Je nach Alter der Kinder sollten Sie zum Beispiel folgende Fragen stellen:

- o Auf welchem Kontinent befindest du dich?
- o Warst du hier schon einmal im Urlaub?
- o Was weißt du über diesen Kontinent?
- o Kennst du Tiere, die auf diesem Kontinent leben?
- o Was sind bekannte Sehenswürdigkeiten oder typische Pflanzen?

Bei jüngeren Kindern empfehlen wir, selbst möglichst viel über den Kontinent zu erzählen.

Aktionsfeld Tier

Jetzt wird es lustig. Auf diesem Feld können Tiere nachgeahmt, pantomimisch dargestellt oder beschrieben werden. Die Kinder können sich für eine der folgenden Varianten entscheiden:



Nordamerika
(Grizzly)



Südamerika
(Papagei)



Europa
(Katze)



Afrika
(Löwe)



Asien
(Elefant)



Australien
(Känguru)

Beispiele:

- Kannst du brummen/ plappern / miauen/ brüllen/ tröten wie ... ?
- Stelle das Tier pantomimisch dar, wie z.B. :
 - o Mit den Flügeln schlagen wie ein Papagei
 - o Katzenbuckel machen
 - o Rüssel eines Elefanten nachmachen
 - o Hüpfen wie ein Känguru
- Beschreibe das Tier mit seinen Eigenschaften, ohne seinen Namen zu nennen

Spielende

Gewinner ist derjenige, der als Erster wieder am Depotpunkt seines Startkontinents ankommt und 6 verschiedenfarbige Kontinentkarten gesammelt hat. Zum Gewinnen benötigt der Spieler jedoch die genaue Augenzahl, um den Endpunkt zu erreichen. Je nach Alter und Ausdauer der Kinder empfehlen wir, solange zu spielen, bis alle Spieler im Ziel sind. Um die Wartezeit der Heimkehrer zu verkürzen, „kochen“ diejenigen, die schon angekommen sind, gleich einen großen Topf Pasta, damit später alle Freunde gemeinsam essen und von ihrer Reise berichten können.



Tipp

Je nach Alter und Ausdauer können abschließend alle Kinder nacheinander etwas zu ihren gesammelten Kontinentkarten erzählen. Dadurch wird spielerisch das Wissen über die einzelnen Kontinente und deren Besonderheiten gefestigt.



22703 Travellino Kids

Accompany the 6 "One World Kids" Mai-Lin, Finn, Ami, Pepe, Leila and Jamal on their journey around the world. They have all packed their suitcases and they're full of curiosity about all the different things they're going to experience. Together they discover all the continents, and get to know famous sights, animals and plants from all over the world.

The 6 friends all live on the same continent, and yet there are differences between them. Why is Jamal's skin darker than Finn's? - But I thought that only people in Africa have dark skins? Or why are Mai-Lin's eyes a different shape from Pepe's, although she doesn't live in Asia?

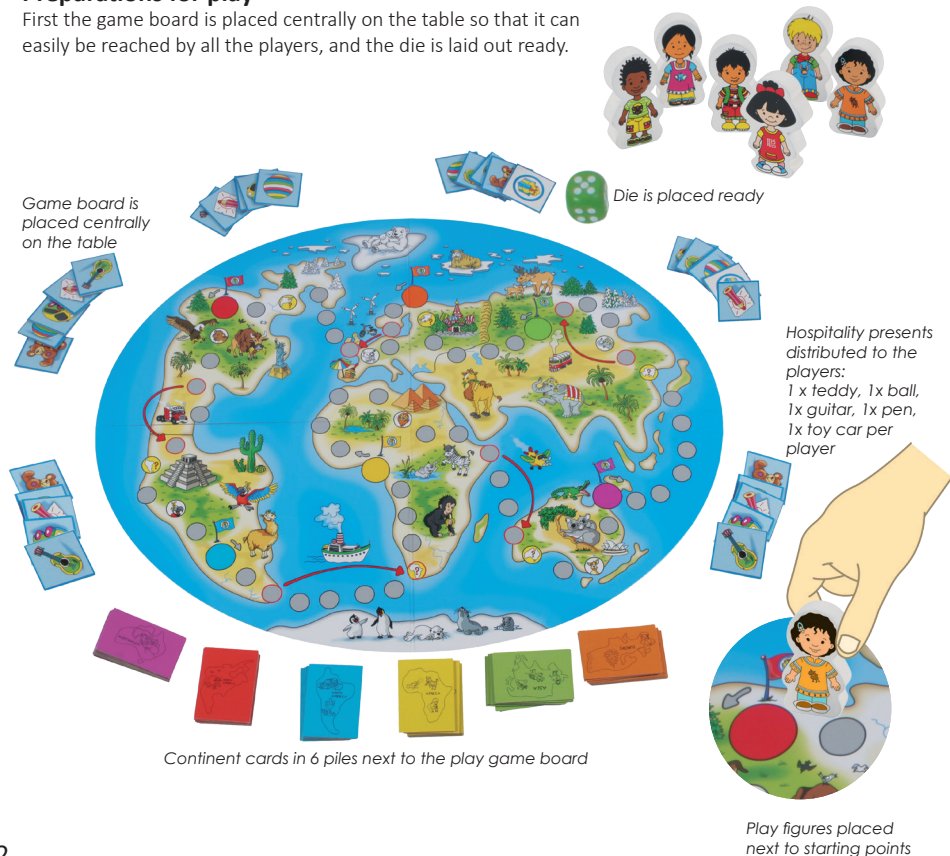
All these are questions our children already think about in kindergarten. Go on a journey round the world with the 6 friends to learn more about the people, animals and interesting sights of the individual continents.

Brief instructions

The players throw the die and take turns moving their figures over the board. At various Action Points the children can collect cards for the individual continents, get to know animals, famous sights, buildings and various ways of travelling. The aim is to have collected cards from 6 different continents by the time the journey is completed, and to have distributed all the presents. The winner is the first player to return to the continent they started out from with 6 continent cards.

Preparations for play

First the game board is placed centrally on the table so that it can easily be reached by all the players, and the die is laid out ready.





The continent cards are arranged in 6 piles next to the board, with the side showing the shape of the continent uppermost. The 'hospitality presents' are distributed among the children: each receives a teddy, a guitar, a ball, a toy car and a pen. Finally each player chooses a figure and a continent to start from. To begin with, the figure is placed next to the coloured starting-point. Each player starts out from a different continent. The first to play is either the child who has most recently travelled to another country, or the youngest player.

*What is laid out in front of each player at the start of the game?
(presents + continent cards for the player's starting continent)*



A tip

We recommend you to take a look at the game board, continent cards and present cards beforehand with the children. To prepare the children really well for the game, it might be a good idea to explain the pictures on the game board and the cards.

Play procedure

Important instructions on play procedure:

Continent cards

There are 36 different continent cards, 6 per colour. The continent cards show typical features from each continent. The reverse side shows the shape and name of the continent.

Hospitality presents (present cards)

There are 30 hospitality presents, 6 cards for each motif. These presents are given to the host families. In exchange, the child is allowed to take a continent card.

Depot points

Starting continent: The starting continent can be freely selected in each game. Each child starts out from a different continent. When moving the figures, the starting point is always counted in.

Exchange point: Players can give whichever present they like, and they receive in exchange a card from the continent concerned.

End point: In order to arrive at their end point and thus win the game, players need to throw the exact number on the die.

Keeping the depot point free: Hospitality presents are exchanged at the depot point. Every player has the chance to exchange presents. The player who has just exchanged a present is thus allowed to throw again and move on.

If a 1 is thrown (at the start of the game), the player is allowed to throw again, in order to clear the depot point.

Occupied fields

2 figures are never allowed to occupy the same field. The second player to 'arrive' at the field has to stop on the nearest unoccupied field before it.

Throwing a 6

A player who throws a 6 gets another turn and can increase his or her lead.

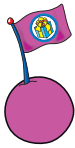




Each child chooses a starting continent and then places the relevant continent cards in front of him/herself. The main purpose of this is to give the children an orientation. They know which continent they have to return to. To begin with, the play figure is placed beside the coloured starting-point.

The first player throws the die, and moves the figure forwards (in an anti-clockwise direction) by a corresponding number of points. The starting-point is always counted in. It is important for the starting-point, or depot-point, to always be free for the next player to land on. If a six is thrown, the player is allowed another throw.

When the move is completed, the figure may land on one of the following action fields:



Depot-point action field

These points act as starting-points, as end points and also as depot points used to exchange presents.

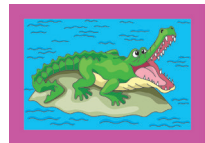
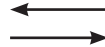
Starting-point: A starting continent can be freely selected in each game. All children start from a different continent. The continent cards for the selected continent are placed in front of each player at the beginning of the game and this is the continent the player has to return to. To begin with the figures are placed beside the starting-points. When moving the figures, the starting point is always counted in. This point always has to be kept free for the exchange of presents, so if a 1 is thrown the player is allowed to throw again.



Exchanging presents: To do this, the player's figure has to stop even if the throw means that it could have moved further. The remaining points are not used. At this point the player meets a host family from the continent being visited. Now hospitality presents can be exchanged, i.e. the player can choose a present to hand to the family. The player places the present on a pile at the edge of the game board and in exchange receives a card from this continent, also from a pile at the game board. The player places the card in front of him/ herself clearly visible to all. It's also a good opportunity for the player to talk about the picture on the card. Then he or she is allowed to throw again.



=



End point: When players arrive again on their own continent after their journey around the world, the exact number on the die has to be thrown to enable them to reach the end point and win the game.



Travel Option action point

If a player's figure stops on one of these fields, it is good luck. The player is then allowed to take a short cut straight away and gains an advantage by getting ahead of the other players. If the end field of the short cut is already occupied, the player stops on the closest unoccupied field before the end field.

A tip

The short cuts have different lengths, depending on the type of transport available. This is a way of explaining distances in pictures.



Continent action field

This field is intended to encourage the children to talk. You should ask the following questions, depending on their age:

- o What continent are you on in the game just now?
- o Have you ever been on holiday here?
- o What do you know about this continent?
- o Do you know any animals which live on this continent?
- o Can you tell us about some of the famous sights or typical plants?

With younger children, we recommend that you tell them as much as possible about the continents yourself.

Animal action fields

This is great fun. On this field the players can imitate animals, mime them or describe them. The children can decide on one of the following variants:



North America
(grizzly bear)



South America
(parrot)



Europe
(cat)



Africa
(lion)



Asia
(elephant)



Australia
(kangaroo)

Examples:

- Can you growl/ squawk / meow / roar / trumpet like a ... ?
- Mime the animal, e.g.:
 - o Flap your wings like a parrot
 - o Arch your back like a cat
 - o Imitate an elephant's trunk
 - o Jump like a kangaroo
- Children describe the animal and its features, without giving away its name

End of the game

The winner is the player who first arrives back at the depot field of his or her starting continent, having collected 6 different coloured continent cards. However, to win the game the player has to throw the exact number on the die which is needed to reach the end point. Depending on the children's age and powers of concentration, we recommend playing until all the players have reached their goal. In order to shorten the waiting time, the 'first arrivals' can start preparing a meal- a big pan of pasta, for instance- which all the friends can then share while they talk about their journey.



A tip

Depending on age and powers of concentration, afterwards all the children can say something about their collection of continent cards. This will consolidate their knowledge of the individual continents and their special features in an entertaining way.



22703 Travellino Kids

Acompaña a los 6 « One World Kids » Mai-Lin, Finn, Ami, Pepe, Leila y Jamal en su viaje alrededor del mundo. Todos tienen su maleta preparada y tienen mucha curiosidad por conocer todas las experiencias que vivirán. Juntos descubren todos los continentes y de este modo aprenden los principales atractivos, los animales y las plantas del mundo.

Estos 6 amigos tienen su hogar en un mismo continente, aunque a pesar de ello hay cosas que los distinguen. ¿Por qué tiene Jamal la piel más oscura que Finn? Pero, yo pensaba que sólo la gente de África tenía la piel oscura, ¿no? O, ¿por qué la forma de los ojos de Mai-Lin es distinta de la de Pepe, si ella no vive en Asia?

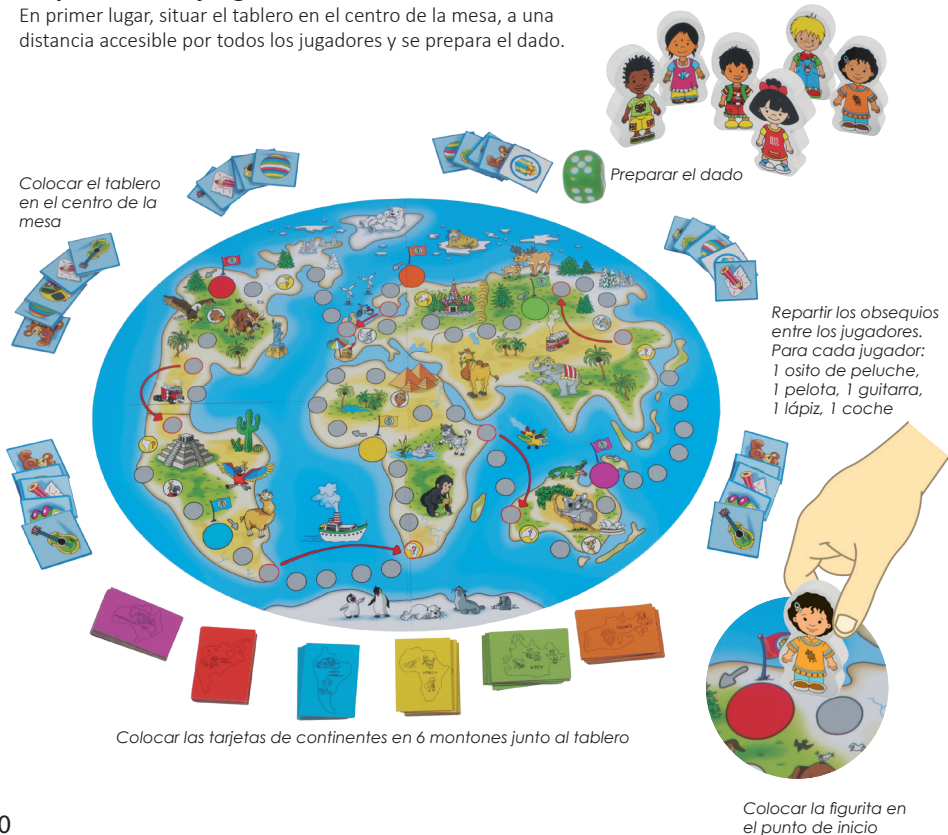
Todas estas son cuestiones que ocupan a nuestros niños desde el mismo jardín de infancia. Emprende con tus amigos un viaje por todo el mundo para conocer más sobre las personas, los animales y los atractivos de cada continente.

Resumen del modo de juego

Los jugadores lanzan el dado y mueven por turnos su figura por el tablero. Al pasar por casillas de acción diferentes, los niños reúnen tarjetas de los distintos continentes y descubren sus animales, atractivos, monumentos y distintas posibilidades de viaje. El objetivo es reunir 6 tarjetas de continentes diferentes al final del viaje por el mundo y haber repartido todos los obsequios. Gana quien antes regrese a su continente de inicio con 6 tarjetas de continentes.

Preparación del juego

En primer lugar, situar el tablero en el centro de la mesa, a una distancia accesible por todos los jugadores y se prepara el dado.





Colocar junto al tablero las tarjetas de continentes en 6 montones, cada uno con el contorno del continente colocado hacia arriba. Los obsequios se reparten entre los niños; cada uno recibe un osito de peluche, una guitarra, una pelota, un cochecito de juguete y un lápiz. Por último, cada jugador elige su figurita y un continente. En primer lugar, se coloca la figurita junto al punto de inicio coloreado. Cada jugador empieza en un continente distinto. El primero en mover será la persona que haya visitado más recientemente un país extranjero, o bien el jugador de menor edad.



¿Qué tiene cada jugador al empezar el juego? (Obsequios + tarjeta del continente de inicio)



Consejo

Es recomendable repasar con los niños de antemano el tablero y todas las tarjetas de continentes y obsequios. También conviene explicar las ilustraciones del tablero y de las tarjetas, para que los niños estén preparados de forma óptima para el juego.

Desarrollo del juego

Información importante acerca del desarrollo del juego:

Tarjetas de continentes

Existen 36 tarjetas de continentes diferentes, con 6 tarjetas para cada color. Las tarjetas de continentes muestran elementos típicos de sus continentes. En el reverso aparece el contorno del continente, además de su nombre.

Obsequios

Existen 30 obsequios, con 6 tarjetas por cada motivo. Estos obsequios se entregan a la familia anfitriona. A cambio, el niño toma una tarjeta de continente.

Puntos de depósito

Continente de inicio: El continente de inicio puede elegirse libremente en cada juego. Cada niño comienza desde un continente distinto. Al mover las figuras, el punto de inicio se cuenta también.

Punto de intercambio: El jugador puede entregar el obsequio que prefiera y recibe a cambio una tarjeta del continente correspondiente.

Punto final: Para llegar al punto final y así ganar la partida, el jugador tiene que conseguir el número exacto de casillas.

Puntos de depósito siempre libres: Los puntos de depósito permiten intercambiar obsequios. Cada jugador debe tener la oportunidad de intercambiar obsequios. Por tanto, el jugador que acaba de intercambiar obsequios puede lanzar el dado de nuevo.

Si al empezar el juego (al principio del juego) se obtiene un 1 con el dado, se puede lanzar el dado de nuevo para dejar libre el punto de depósito.

Uso de las casillas

Nunca puede haber 2 figuritas en la misma casilla. La segunda figurita debe colocarse en la siguiente casilla libre.

Al obtener un 6 con el dado

El jugador que al lanzar el dado obtenga un 6, vuelve a lanzar y así seguir avanzando.

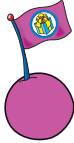




Cada niño elige un continente de inicio y puede colocar ya en su parte de la mesa la tarjeta del continente correspondiente, ante todo para la orientación de los niños. Para así también saber a qué continente tienen que regresar. En primer lugar, se coloca la figurita junto al punto de inicio coloreado del continente de inicio.

El primer jugador lanza el dado y avanza su figurita el número de casillas indicado por el dado, en el sentido contrario a las agujas del reloj. Al hacerlo, se cuenta siempre el punto de inicio. Es importante que el punto de inicio y el punto de depósito estén siempre libres para el siguiente jugador. Si se saca un seis con el dado, se permite lanzar de nuevo.

Al final de la jugada, la figurita puede terminar en una de las siguientes casillas de acción:



Casilla de acción de punto de depósito

Estos puntos se utilizan como puntos de inicio y final, además de puntos de depósito para el intercambio de obsequios.

Punto de inicio: El continente de inicio puede elegirse libremente en cada juego. Cada niño comienza desde un continente distinto. La tarjeta del continente elegido se coloca delante del jugador antes de empezar la partida; el jugador debe volver a este continente. A continuación, se colocan las figuritas a un lado de los puntos de inicio. Al mover las figuras, el punto de inicio se cuenta también. Para que no impedir el intercambio a ningún jugador, este punto debe quedar siempre vacío. Si al empezar la partida se obtiene un 1 con el dado, el jugador puede volver a lanzar.

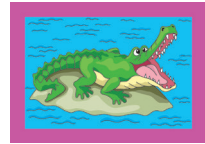


Intercambio de obsequios: En este caso, el visitante debe permanecer quieto con su figurita, incluso si el número del dado no termina en este punto. Los demás puntos se pierden. En este punto, el jugador se encuentra con una familia anfitriona del continente.

Aquí es donde se intercambian obsequios, es decir, el jugador puede entregar aquí la tarjeta de obsequio que prefiera, colocándola en el borde del tablero sobre un montón de depósito. A cambio, toma del borde del tablero una tarjeta de este continente, que colocará bien visible en su parte de la mesa. Sería una buena idea que el jugador cuente qué es lo que ve en la tarjeta. A continuación, puede lanzar el dado de nuevo.



=



Punto final: Cuando un jugador llega a su continente de inicio después de su viaje por el mundo, tiene que lanzar el número exacto de casillas para alcanzar el punto final y ganar la partida.



Casilla de acción de posibilidad de viaje

Si la jugada termina en una de estas casillas, el jugador ha tenido suerte: puede tomar el atajo inmediatamente y conseguir así una ventaja sobre los demás jugadores. Si la casilla de destino del atajo ya está ocupada, el jugador puede ocupar la siguiente casilla libre que haya por detrás del jugador precedente.

Consejo

Los atajos tienen distintas longitudes según la posibilidad de viaje y a veces permiten salvar distancias de forma muy gráfica.



Casilla de acción de continente

Esta casilla debe animar a los niños a expresarse. Según la edad, puede hacerles preguntas como:

- o ¿En qué continente estás?
- o ¿Has estado aquí alguna vez de vacaciones?
- o ¿Qué cosas sabes acerca de este continente?
- o ¿Conoces los animales que viven en este continente?
- o ¿Qué sitios interesantes o plantas típicas conoces?

En el caso de los niños más pequeños, recomendamos explicarles todo lo posible acerca del continente.

Casilla de acción de animal

Aquí la cosa se pone divertida. Al caer en esta casilla, se puede imitar a los animales, hacer una pantomima sobre qué hacen, o bien describirlos. Los niños pueden elegir una de las siguientes variantes:



Norteamérica
(grizzly)



Sudamérica
(loro)



Europa
(gato)



África
(león)



Asia
(elefante)



Australia
(canguro)

Ejemplos:

- ¿Puedes gruñir / parlotear / maullar / bramar / barritar como...?
- Haz una pantomima para representar al animal, por ejemplo:
 - o Batir las alas como un loro
 - o Arquear la espalda como un gato
 - o Imitar cómo mueve el elefante su trompa
 - o Saltar como un canguro
- Describe el animal por sus características, sin decir su nombre

Fin del juego

Gana el jugador que llegue en primer lugar al punto de depósito de su continente de inicio y haya reunido 6 tarjetas de continentes de colores diferentes. Para ganar, el jugador necesita conseguir con el dado el número exacto de casillas que faltan para llegar al punto final. Según la edad y la paciencia de los niños, recomendamos seguir jugando hasta que todos los jugadores hayan alcanzado su objetivo. Para amenizar la espera de los niños que están de visita, los que vayan terminando pueden cocinar juntos un buen puchero de pasta para compartir una buena comida de amigos y hablar de sus viajes.



Consejo

Según su edad y paciencia, los niños podrían contarse cosas sobre las tarjetas de continentes que han reunido. De esta forma pueden afianzar sus conocimientos sobre los distintos continentes y sus peculiaridades.



22703 Travellino Kids

Begeleid de 6 „One World Kids“ Mai-Lin, Finn, Ami, Pepe, Leila en Jamal op hun reis rond de wereld. Ze hebben allemaal hun koffer gepakt en zijn nu al heel nieuwsgierig wat ze allemaal zullen beleven. Samen ontdekken ze alle continenten en leren zo de bezienswaardigheden, dieren en planten van de wereld kennen.

De 6 vrienden wonen allemaal op hetzelfde continent en toch zijn er verschillen tussen hen. Waarom heeft Jamal een donkerdere huid dan Finn? Hoewel ik dacht dat alleen de mensen in Afrika een donkere huidskleur hebben? Of waarom onderscheidt Mai-Lin's oogvorm zich van die van Pepe, hoewel ze niet in Azië leeft?

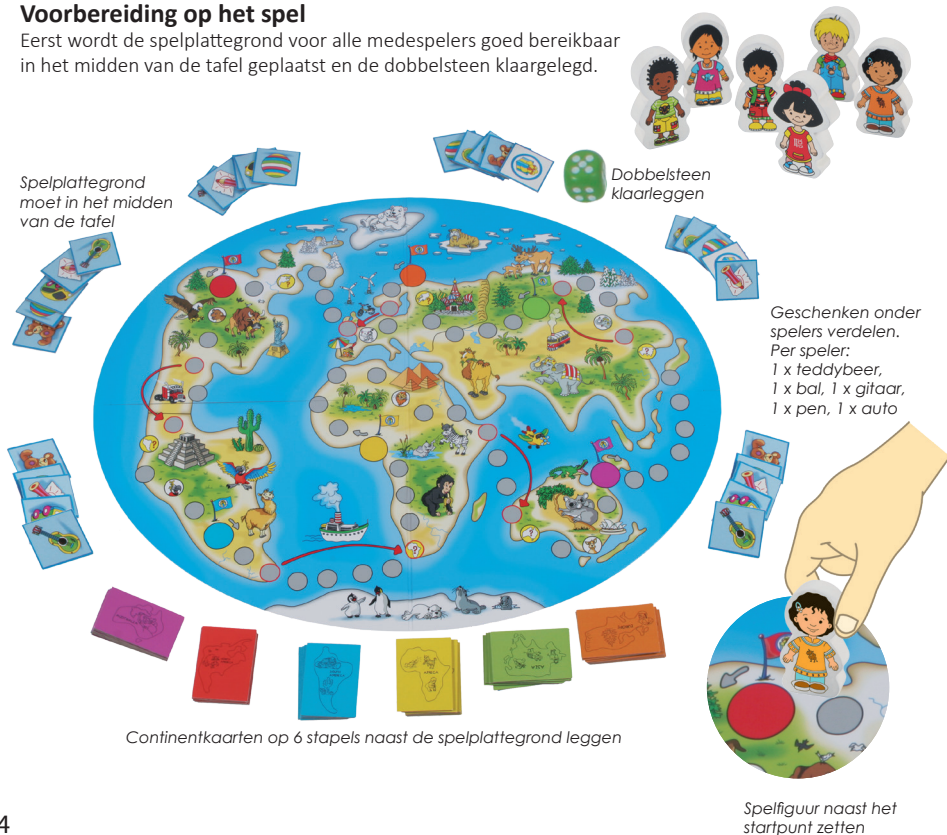
Met al deze vragen worden onze kinderen reeds op de kleuterschool geconfronteerd. Onderneem met de vrienden een wereldreis om meer te ervaren over mensen, dieren en bezienswaardigheden van de verschillende continenten.

Korte handleiding

De spelers gooien de dobbelsteen en trekken met hun figuren afwisselend over het speelveld. Door verschillende activievelden verzamelen de kinderen kaarten van de afzonderlijke continenten, leren dieren, bezienswaardigheden, gebouwen en verschillende reismogelijkheden kennen. Het doel is om na de wereldreis 6 verschillende continentkaarten te hebben verzameld en alle geschenken te hebben verdeeld. De winnaar is degene die als eerste met 6 continentkaarten op zijn startcontinent terugkeert.

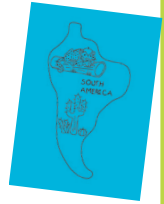
Vorbereiding op het spel

Eerst wordt de spelplattegrond voor alle medespelers goed bereikbaar in het midden van de tafel geplaatst en de dobbelsteen klaargelegd.





De continentkaarten worden op 6 stapels, steeds met de omtrek van het continent naar boven wijzend, naast de spelplattegrond gelegd. De geschenken worden onder de kinderen verdeeld, ieder kind krijgt een teddybeer, een gitaar, een bal, een speelgoedauto en een pen. Tot slot zoekt iedere speler een spelfiguur en een startcontinent voor zich uit. De spelfiguur wordt eerst naast het kleurige startpunt neergezet. Alle spelers starten op verschillende continenten. Beginnen mag ofwel degene die het laatst een reis in een vreemd land heeft gemaakt of de jongste speler.



*Wat ligt er bij het begin van het spel voor iedere speler?
(Geschenken + continentkaart van het startcontinent)*

Tip

We raden u aan om samen met de kinderen eerst de spelplattegrond en alle continentresp. geschenkkarten te bekijken. Eventueel moet u de afbeeldingen op de spelplattegrond en op de kaarten uitleggen om zodoende de kinderen optimaal op het spel voor te bereiden.

Spelverloop

Belangrijke instructies m.b.t. het spelverloop:

Kontinentkaarten

Er zijn 36 verschillende continentkaarten, 6 kaarten per kleur. De continentkaarten tonen verschillende kenmerken van het continent. Aan de achterkant bevindt zich de omtrek van het continent met naam.

Geschenken

Er zijn 30 geschenken, 6 kaarten per motief. Deze geschenken verdeelt men aan zijn gastfamilie. In ruil hiervoor mag het kind een continentkaart nemen.

Depotpunten

Startcontinent: Het startcontinent kan in elk spel vrij worden gekozen. Alle kinderen starten van verschillende continenten. Bij het inzetten van de figuren wordt het startpunt steeds meegeteld.

Ruilpunt: De speler mag een willekeurig geschenk afgeven en krijgt in ruil daarvoor een kaart van het desbetreffende continent.

Eindpunt: Om het eindpunt te bereiken en dus te winnen heeft de speler het exacte aantal ogen nodig.

Depotpunt vrij ruimen: Op het depotpunt worden geschenken geruild. Iedere speler moet de kans krijgen om geschenken te ruilen. Degene die dus zojuist geschenken heeft geruild mag opnieuw gooien.

Gooit men bij het inzetten (aan het begin van het spel) een 1, mag er opnieuw worden gegooid om het depotpunt vrij te ruimen.

Bezetten van een veld

Er mogen nooit 2 figuren samen op een veld staan. De tweede figuur moet dan op het eerstvolgende vrije veld daarachter worden geplaatst.

Getal 6 gooien

Degene die een 6 heeft gegooid is opnieuw aan de beurt en kan dus zijn voorsprong verder vergroten.

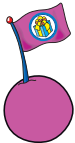




Ieder kind kiest een continent en mag nu al de daartoe behorende continentkaart voor zich neerleggen. Dat dient vooral voor de oriëntatie van de kinderen. Zo weten ze naar welk continent ze moeten terugkeren. De spelfiguur wordt eerst naast het gekleurde startpunt van het startcontinent geplaatst.

De eerste speler gooit de dobbelsteen. Nu zet hij zijn spelfiguur volgens het gegooid aantal ogen tegen de wijzers van de klok in naar voren. Daarbij wordt het startpunt steeds meegeteld. Het is belangrijk dat het start- resp. depotpunt steeds vrij voor de volgende speler is. Gooit men een zes, mag opnieuw worden gegooid.

Aan het eind van de zet kan de spelfiguur op volgende actievelden tot stilstand komen:



Actievelid depotpunt

Deze punten geven zowel start- en eindpunten als depotpunten voor het ruilen van geschenken aan.

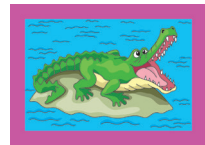
Startpunt: Het startcontinent kan in ieder spel vrij worden gekozen. Alle kinderen starten van verschillende continenten. De continentkaart van het gekozen startcontinent wordt meteen aan het begin voor de medespeler neergelegd - hierheen moet de speler ook terugkeren. De spelfiguren worden eerst naast het startpunt geplaatst. Bij het inzetten van de figuren wordt het startpunt steeds meegeteld. Opdat geen speler problemen bij het ruilen krijgt, moet dit punt altijd vrij worden geruimd. Gooit men dus bij het inzetten het getal 1, mag de speler opnieuw gooien.



Geschenken ruilen: Hier moet de speler met zijn spelfiguur blijven staan, ook wanneer zijn zet niet op dit punt eindigt. De overige punten vervallen. Bij deze markering ontmoet de speler een gastfamilie van het continent. Nu kunnen geschenken worden geruild, d.w.z. de speler mag hier een willekeurige geschenkaart afgeven. Deze legt hij aan de rand van het speelveld op een depotstapel. In ruil daarvoor neemt hij een kaart van dit continent van de rand van het speelveld. De continentkaart legt de speler goed zichtbaar voor zich neer. Graag kan de speler meteen vertellen wat op de kaart staat afgebeeld. Daarna mag er opnieuw worden gegooid.



=



Endpunt: Is een speler na zijn wereldreis reeds weer op zijn startcontinent aangekomen, moet hij het exacte aantal ogen gooien om het eindpunt te bereiken en te winnen.



Actievelid reismogelijkheid

Eindigt de zet op een dergelijk veld, heeft de speler geluk. Hij mag meteen de afkorting nemen en neemt een voorsprong op de andere medespelers. Is het eindveld van de afkorting al bezet, mag de speler naar het eerstvolgende vrije veld achter de speler voor hem gaan.

Tip

De afkortingen hebben - al naargelang reismogelijkheid - een verschillende lengte. Zo kunt u op beeldende wijze afstanden uitleggen.



Actieveld continent

Dit veld moet de kinderen aansporen tot spreken. Al naargelang de leeftijd van de kinderen kunt u volgende vragen stellen:

- o Op welk continent bevind je je?
- o Was je hier al eens op vakantie?
- o Wat weet je over dit continent?
- o Ken je dieren die op dit continent leven?
- o Wat zijn bekende bezienswaardigheden of typische planten?

Bij jongere kinderen raden we aan om zelf zo veel mogelijk over het continent te vertellen.

Actieveld dier

Nu wordt het echt leuk. Op dit veld kunnen dieren nagebootst, pantomimisch uitgebeeld of beschreven worden. De kinderen kunnen uit een van de volgende varianten kiezen:



Noord-Amerika
(grizzly)



Zuid-Amerika
(papegaai)



Europa
(kat)



Afrika
(leeuw)



Azië
(olifant)



Australië
(kangoeroe)

Voorbeelden:

- Kun je brommen/ kwetteren/ miauwen/ brullen/ toeteren als ... ?
- Beeld het dier pantomimisch uit, zoals bijv.:
 - o met de vleugels slaan als een papegaai
 - o kattenrug maken
 - o slurf van een olifant nabootsen
 - o springen als een kangoeroe
- Beschrijf het dier met zijn eigenschappen zonder zijn naam te noemen.

Einde van het spel

Winnaar is de speler die als eerste weer bij het depotpunt van zijn startcontinent aankomt en 6 continentkaarten met verschillende kleuren heeft verzameld. Om te winnen heeft de speler evenwel het exacte aantal ogen nodig om het eindpunt te bereiken. Al naargelang leeftijd en uithoudingsvermogen van de kinderen raden we aan om zolang te spelen tot alle spelers hun bestemming hebben bereikt. Om de wachttijd van de teruggekeerden te verkorten koken degenen die al zijn aangekomen meteen een grote pan pasta, zodat later alle vrienden samen kunnen eten en over hun reizen kunnen vertellen.

Tip

Al naargelang leeftijd en uithoudingsvermogen kunnen tot slot alle kinderen na elkaar iets over hun verzamelde continentkaarten vertellen. Daardoor wordt de kennis van de verschillende continenten en hun bijzonderheden op speelse wijze gestabiliseerd.





22703 Travellino Kids

Accompagnate i 6 "One World Kids" Mai-Lin, Finn, Ami, Pepe, Leila e Jamal nel loro viaggio intorno al mondo. Sono tutti pronti con la loro valigia e veramente curiosi di sapere che cosa succederà. Insieme, vanno alla scoperta di tutti i continenti, imparando in tal modo a conoscere i luoghi di interesse, gli animali e le piante del mondo.

I 6 amici abitano tutti sullo stesso continente e tuttavia sono molto diversi. Perché la pelle di Jamal è più scura di quella di Finn? Anche se pensavo che solo le persone in Africa hanno la pelle scura? O perché la forma degli occhi di Mai-Lin è diversa da quella degli occhi di Pepe, malgrado lei non viva in Asia?

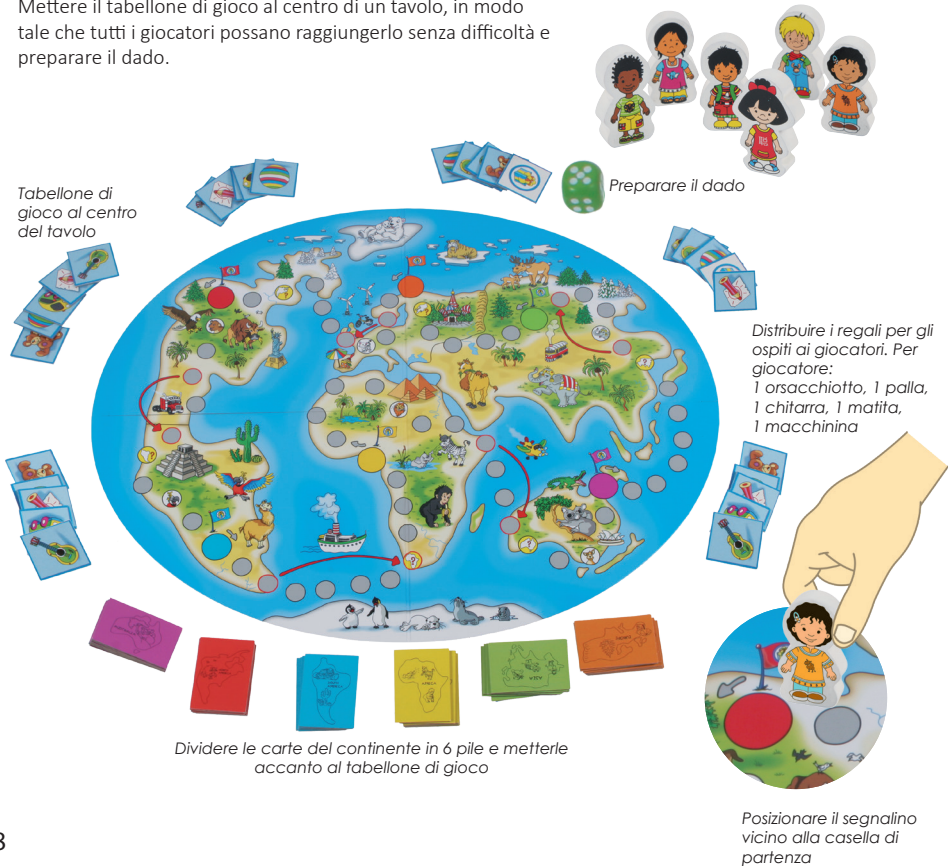
Si tratta di domande che i nostri bambini si pongono già all'asilo. Intraprendete insieme a questi amici un viaggio intorno al mondo per saperne di più sulle persone, sugli animali e sui luoghi di interesse di ogni singolo continente.

Le istruzioni del gioco in breve

I giocatori tirano il dado e si muovono a turno sul tabellone di gioco. Mediante le diverse caselle d'azione i bambini raccolgono carte dei singoli continenti, imparano a conoscere animali, luoghi di interesse, edifici e diverse possibilità di viaggio. Obiettivo del gioco è di aver raccolto alla fine del viaggio intorno al mondo 6 differenti carte del continente e di aver distribuito tutti i regali. Vince il giocatore che ritorna per primo sul suo continente di partenza con le 6 carte del continente.

Preparazione del gioco

Mettere il tabellone di gioco al centro di un tavolo, in modo tale che tutti i giocatori possano raggiungerlo senza difficoltà e preparare il dado.





Formare con le carte del continente 6 pile diverse, rispettivamente con il contorno del continente verso l'alto e metterle vicino al gioco. Distribuire quindi ai bambini i regali per gli ospiti, dando a ognuno di loro un orsacchiotto, una chitarra, una palla, una macchinina e una matita. Ogni giocatore sceglie infine un segnalino con uno dei personaggi e un continente di partenza. Il segnalino viene posizionato vicino alla casella di partenza colorata. Ogni giocatore inizia da un continente diverso. Comincia il gioco il giocatore che ha visitato per ultimo un paese straniero o il giocatore più giovane.



Cosa ha davanti a sé ogni giocatore all'inizio del gioco? (Regali per gli ospiti + carta del continente del suo continente di partenza)

Consiglio

Prima di iniziare a giocare si consiglia di esaminare con i bambini il tabellone di gioco e tutte le carte del continente e dei regali. Se necessario, spiegare le illustrazioni sul tabellone di gioco e sulle carte per preparare al meglio i bambini al gioco.

Svolgimento del gioco

Indicazioni importanti sullo svolgimento del gioco:

Carte del continente

Esistono 36 differenti carte del continente, 6 carte per colore. Le carte del continente mostrano caratteristiche tipiche del continente. Sul retro è raffigurato il contorno del continente con il suo nome.

Regali per gli ospiti

Esistono 30 regali per gli ospiti, 6 carte per motivo. Questi regali vengono distribuiti alla propria famiglia ospitante. In cambio il bambino può prendere una carta del continente.

Casella deposito

Continente di partenza: Il continente di partenza può essere scelto liberamente in ogni gioco. Ogni bambino parte da un continente diverso. Nello spostare il segnalino, si conta sempre anche la casella di partenza.

Casella di scambio: Il giocatore può distribuire un regalo per gli ospiti a piacere e riceve in cambio una carta del rispettivo continente.

Casella d'arrivo: Per raggiungere la casella d'arrivo e quindi vincere, il giocatore, tirando il dado, deve ottenere il numero di punti esatto necessario per arrivare con il suo segnalino su questa casella.

Tenere libera la casella deposito: Quando si arriva sulla casella deposito, si scambiano i regali per gli ospiti. Ogni giocatore deve avere la possibilità di scambiare i regali. Il giocatore che ha appena scambiato un regalo deve quindi tirare nuovamente il dado.

Se alla partenza (all'inizio del gioco) tirando il dado si ottiene un 1, si deve tirare il dado ancora una volta, per lasciare la casella deposito libera.

Contenuto della casella

2 segnalini non possono mai occupare insieme la stessa casella. Il secondo segnalino deve essere messo sulla casella libera successiva.

Quando si ottiene un 6

Chi tirando il dado ottiene un 6 ha diritto a un secondo lancio del dado e in tal modo può aumentare il suo vantaggio.





Ogni bambino sceglie un continente di partenza e mette di fronte a sé la carta del continente corrispondente. Questo serve soprattutto ad aiutare i bambini ad orientarsi. In tal modo essi sanno a quale continente devono ritornare. Il segnalino viene posizionato vicino alla casella di partenza colorata del continente di partenza.

Il primo giocatore tira il dado e contando le caselle in senso antiorario, a seconda del numero ottenuto con il dado, muove il suo segnalino in avanti sulla casella corrispondente. La casella di partenza viene sempre contata. È importante che la casella di partenza e la casella deposito siano sempre libere per il prossimo giocatore. Se lanciando il dado si ottiene un 6, si ha diritto a tirare il dado ancora una volta.

Finito il turno del giocatore, il segnalino può trovarsi su una delle seguenti caselle d'azione:



Casella d'azione casella deposito

Queste caselle sono caselle di partenza e di arrivo e anche caselle deposito per lo scambio dei regali.

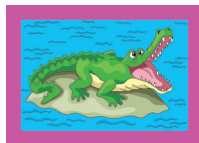
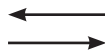
Casella di partenza: Il continente di partenza può essere scelto liberamente in ogni gioco. Ogni bambino inizia da un continente diverso. La carta del continente del continente di partenza scelto viene messa davanti al giocatore subito all'inizio del gioco e il giocatore deve ritornare a questo continente. I segnalini vengono dapprima messi accanto alla casella di partenza. Nello spostare i segnalini, si conta sempre anche la casella di partenza. Per evitare che uno dei giocatori non possa procedere allo scambio, questa casella deve essere sempre lasciata libera. Se quando si inizia il gioco tirando il dado si ottiene un 1, il giocatore ha diritto a tirare il dado ancora una volta.



Scambiare regali: Il giocatore deve fermarsi su questa casella con il suo segnalino anche se contando i punti ottenuti tirando il dado non finisce esattamente su questa casella. Il resto dei punti viene ignorato. Presso questo simbolo il giocatore incontra una famiglia ospitante del continente. È ora possibile scambiare regali per gli ospiti, vale a dire il giocatore può scartare qui la carta desiderata, mettendola sopra una delle pile di deposito vicino al tabellone di gioco. In cambio il giocatore prende una carta di questo continente dalla pila accanto al gioco e mette la carta del continente ben visibile di fronte a sé, descrivendo agli altri giocatori cosa è raffigurato sulla carta. Si tira poi nuovamente il dado.



=



Endpunkt: Se dopo aver terminato il viaggio intorno al mondo uno dei giocatori è arrivato di nuovo sul suo continente di partenza, egli deve ora ottenere, tirando il dado, il numero esatto di punti necessari per arrivare con il suo segnalino sulla casella d'arrivo e vincere.



Carta d'azione possibilità di viaggio

Se dopo la sua mossa il giocatore finisce su una di queste caselle, egli è molto fortunato. Il giocatore ha diritto a prendere subito la scorciatoia, mettendosi in vantaggio nei confronti degli altri giocatori. Se la casella di arrivo della scorciatoia dovesse essere già occupata, il giocatore può avanzare sulla prima casella libera dietro al giocatore in prima posizione.

Consiglio

La lunghezza delle scorciatoie varia a seconda delle possibilità di viaggio. In tal modo è possibile spiegare ai bambini le distanze tramite immagini.



Casella d'azione continente

Con questa casella si intende incoraggiare i bambini a parlare. A seconda dell'età del bambino dovrete porre le seguenti domande:

- o Su quale continente ti trovi?
- o Sei già stato qui in vacanza?
- o Cosa sai di questo continente?
- o Conosci degli animali che vivono su questo continente?
- o Quali sono i luoghi di interesse o le piante tipiche?

Per i bambini più piccoli si consiglia di raccontare loro quanto più possibile sul continente.

Casella d'azione animale

Il gioco diventa ora molto divertente. Arrivati su questa casella, si possono imitare animali, mimarli o descriverli. I bambini possono scegliere una delle possibilità seguenti:



Nordamerica
(orso grigio)



Sudamerica
(pappagallo)



Europa
(gatto)



Africa
(leone)



Asia
(elefante)



Australia
(canguro)

Esempi:

- Sei capace di bramire / cicalare / miagolare / ruggire/ barrire come ... ?
- Mima l'animale, ad es. :
 - o sbatti le ali come un pappagallo
 - o curva la schiena come un gatto
 - o imita la proboscide dell'elefante
 - o salta come un canguro
- Descrivi l'animale con le sue caratteristiche, senza menzionarne il nome.

Giocatori

Vince il gioco il giocatore che ritorna per primo alla casella deposito del suo continente di partenza e ha raccolto 6 carte del continente di colore diverso. Per vincere, il giocatore ha tuttavia bisogno di ottenere, tirando il dado, il numero di punti esatto necessario per raggiungere con il suo segnalino la casella d'arrivo. A seconda dell'età e della perseveranza dei bambini si consiglia di continuare a giocare fino a quando tutti i giocatori sono arrivati a destinazione. Per accorciare il tempo di attesa, i giocatori che sono già arrivati al punto d'arrivo possono cucinare un pentolone di pasta da mangiare poi insieme agli amici mentre ognuno racconta del proprio viaggio.



Consiglio

A seconda dell'età e della perseveranza dei bambini, alla fine del gioco tutti i bambini possono raccontare a turno qualcosa sulle carte del continente da loro raccolte. In tal modo si rafforzano in modo giocoso le conoscenze sui singoli continenti e sulle loro particolarità.



22703 同一个世界系列-儿童旅行

6个同一个世界的儿童麦琳、芬尼、艾米、佩佩、蕾拉和贾麦儿一起参加环球旅行。他们已经收拾好行囊，期待即将到来的冒险经历。在他们的旅行中，孩子们将遇到新朋友，一起发现所有的大陆，了解到世界各地的名胜，动物和植物。

6个好朋友居住在同一个大陆上，但是他们之间却不尽相同。为什么贾麦儿的皮肤比芬尼要黑呢？是不是以前我们认为只有生活在非洲的人才会有黑皮肤？或者为什么同是生活在亚洲的麦琳和佩佩的眼睛会不一样呢？

以上所有的这些问题，我们的小朋友在幼儿园的时候肯定都已经思考过了。现在，快来和这6个小朋友一起参加环球旅行，深入了解各个大陆之间不同的风土人情吧！

主要介绍

游戏者根据投掷的骰子点数，轮流在游戏纸板上移动他们的小人。在各个停靠站点上，孩子们可以收集对应大陆的卡片，认识各种动物，名胜，建筑和各种旅行方式。游戏的目标是游戏结束时把礼物卡片都分出去并收集到6张不同大陆的卡片。第一个收集到6张不同大陆卡片并且回到起始出发点的游戏者获胜。

游戏准备

首先把游戏纸板放到桌子中间，让每个游戏者都容易够到并准备好骰子。



游戏纸板放置在桌子中间

准备好骰子



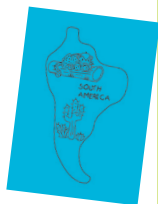
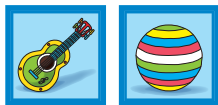
每个游戏者分到的礼物卡片有：
1个玩具熊，1个球，
1把吉他，1支笔和1个玩具车

大陆卡片堆成6叠放在游戏板周围

游戏小人放在靠近起点的位置



大陆卡片分成6堆放在游戏纸板边上，显示大陆形状的一面朝上。礼物卡片平均分给孩子们：每个游戏者都分到1个玩具熊，1把个吉他，1个球，1个玩具车和1支笔。最后每个游戏者选择一个小人和起始出发的大陆。游戏开始前，小人放在彩色起点边上，每个游戏者选择从不同的大陆出发。可以先由最近去过国外旅行的孩子开始游戏，也可以由年龄最小的孩子开始。



游戏开始的时候哪些东西要放在游戏者面前呢？
(礼物和游戏者出发大陆的大陆卡片)

小贴士

我们建议在您和小朋友一起游戏前，要先了解一下游戏纸板、大陆卡片和礼物卡片上的内容。为了让小朋友更好的理解本游戏，最好也能将游戏卡片的内容事先向各个游戏者做一个简要介绍。

游戏过程

游戏过程中的重点说明

大陆卡片

本游戏有36张不同的大陆卡片，每种颜色各6张。大陆卡片上显示的是各个大陆的典型特征并且在反面标注有该大陆的轮廓和名称。

礼物卡片

本游戏有30张礼物卡片，每种礼物各有6张。这些礼物卡片是先发给游戏者的，孩子们可以用它们来换取大陆卡片。

停靠站点：

出发大陆：游戏中出发的大陆可以自由选择，每个游戏者从不同的大陆出发。小人移动前进时，起始出发点是计算在内的。

交换站点：

游戏中出发的大陆可以自由选择，每个游戏者从不同的大陆出发。小人移动前进时，起始出发点是计算在内的。

终点：

游戏者可以拿出任意一张礼物卡片来交换相对应的大陆卡片

让出停靠站点

每个游戏者都有机会在交换站点交换礼物卡片。交换卡片后的游戏者可以获得再一次投掷骰子的机会，继续移动小人。

如果游戏者出发时掷出的骰子点数是1点，则允许游戏者再一次投掷骰子，以便空出停靠站点。

占用区域

2个小人不允许出现在同一个地点，第2个到达已被占用点位的小人必须放在随后最近的空闲区域上。

掷到6点

掷到6点的游戏者可以再投掷一次骰子，加大了获胜的可能性。





每个小朋友自由选择一个出发大陆，然后把相对应的大陆卡片放在他/她面前。这样做的主要目的是给孩子一个方向感，让他们知道他该回到哪个大陆去。小人放在彩色的起始出发点后开始游戏。

第一个游戏者掷出骰子，然后根据掷到的点数移动小人（按逆时针方向）。小人移动前进时，起始出发点是计算在内的。起始出发点和停靠站点都必须清空以便让下一个游戏者登陆，这一点非常重要。如果掷到6点，游戏者可以再投掷一次骰子。投掷一次骰子。小人前进过程中，有可能会落在下面的停靠站点上。



停靠站点

这个站点既可以作为起始出发点、游戏终点，也可以作为礼物卡片的交换站点。

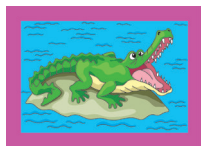
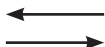
起始出发点: 游戏中出发大陆可以自由选择，所有的小朋友从不同的大陆出发。游戏开始时把选中大陆的大陆卡片放在游戏者面前，最终游戏者必须返回到这个大陆。小人放在彩色起点边上开始游戏。移动小时，起点要计算进去。这个点必须空出来用于交换礼物，所有游戏者如果掷到点数1时可以再掷一次骰子。



交换礼物: 移动到这里时，即使骰子掷到的点数还没用完，游戏小人也必须停下来，剩余点数不用继续前进。因为，在这个点上游戏者遇到了他正在访问大陆的东道主家庭。现在小朋友就可以交换礼物卡片了。游戏者可以任选一个礼物卡片交给东道主家庭，礼物卡片放在游戏板的旁边后就可以从该大陆边上的一堆大陆卡片中抽取一张并把换回来的大陆卡片摆他自己面前，以便大家都能看见。这时，游戏者需要跟大家一起来说说这张大陆卡片上图片所表示的内容。然后，他可以再掷一次骰子。



=



游戏终点: 当游戏者完成他们的环球旅行后再次回到他们自己的大陆时，必须掷到实际需要的点数才能让他们到达终点，获得游戏的胜利。



旅行方式选择点

如果游戏者停在其中一个这样的点，是比较幸运的。因为，游戏者允许选择走一条快速路，获得了一个走在其他游戏者前面的优势。如果走快速路到的前面区域已经被占据，则游戏者可以停在一个离已占据区域最近的地方。

小贴士

快速路的长度取决于选用的交通方式，这也是通过图片来解释路途远近的一种方法。



大陆提问区

这个区域是鼓励孩子们对话交流的，你应该根据他们不同的年龄提出以下问题：

- 你刚才现在所在的大陆叫什么名称？
- 你去这里度假吗？
- 关于这个大陆你知道些什么？
- 你知道哪些动物居住在这个大陆上？
- 你能说出和这个大陆有关的名胜和特有植物吗？

如果是年龄较小的孩子，建议由你自己来尽可能多地告诉他关于这个大陆的情况。

动物活动区

这是一个非常有趣的区域，在这里游戏者需要模仿动物的叫声或通过一些方式表述这些动物。孩子们可以选择下面其中一种玩法



北美洲
(大灰熊)



南美洲
(鹦鹉)



欧洲
(猫)



非洲
(狮子)



亚洲
(大象)



澳洲
(袋鼠)

举例

- 你能模仿老虎的吼叫声，鹦鹉的咯咯声，猫的喵喵声，狮子的咆哮声，大象的吼声吗？
- 模仿动物，比如说：
 - 像鹦鹉一样扇动翅膀
 - 像猫一样把背拱起来
 - 模仿大象的鼻子
 - 像袋鼠一样跳跃
- 不说出动物的名称，只描述动物的相关的知识和特征。

游戏结束

第一个回到她/他出发大陆的起始出发点，并收集到6张不同颜色大陆卡片的游戏者获胜。注意游戏者必须掷到实际需要的点数才能到达终点，获得胜利。根据孩子们的年龄和专注情况，我们建议等到所有游戏者都到达终点后才结束游戏。为了缩短等待时间，第一个到达的小朋友可以先准备一份大餐-比方说一些面条-这样当大家在讨论旅程的时候所有的好朋友们就可以一起分享啦。



小贴士

根据年龄和专注情况，游戏最后可以让所有的小朋友都来说说他们收集到的大陆卡片。这样能以一种游戏的方式巩固他们了解到每个大陆的知识和特征。

Australien / Australia / Australie/ Australia / Australië / Australia / 澳洲



- o Der Bumerang ist eine traditionelle Wurfwaaffe. Heute dient er als Sportgerät.
- o Traditionally the boomerang is a weapon which is thrown. Today it is used for sport.
- o Le boomerang est une arme traditionnelle des aborigènes. Aujourd'hui, on s'en sert surtout comme un jeu.
- o El bumerán es un arma arrojadiza tradicional cuyo uso se considera hoy un deporte.
- o De boemerang is een traditioneel wapen waarmee men kan gooien.
Tegenwoordig dient hij als sportapparaat.
- o Il bumerang è un'arma da lancio tradizionale, oggi utilizzata quale attrezzo sportivo.
- o 传统意义上讲，回力刀是一种投掷武器。今天它用于运动项目。



- o Koalas gehören zu den Beuteltieren und fressen fast ausschließlich Eukalyptusblätter.
- o Koalas are marsupials, meaning animals with a pouch. Eucalyptus leaves are practically their only food.
- o Les koalas font partie de la famille des marsupiaux et ne se nourrissent que de feuilles d'eucalyptus. o o Los koalas son marsupiales y se alimentan casi exclusivamente de hojas de eucalipto.
- o Koala's behoren tot de buideldieren en eten bijna uitsluitend eucalyptusbladeren.
- o I koala appartengono ai marsupiali e mangiano quasi solamente foglie di eucalipto.
- o 悉尼歌剧院是用来演出的建筑，类似剧院那样。屋顶的形状如同扬帆。



- o Das Opernhaus von Sydney ist ein Gebäude für verschiedene Aufführungen, ähnlich einem Theater. Die Form des Daches erinnert an ein Windsegel.
- o The Opera House in Sydney is a building which is used for various performances, like a theatre. The roof is shaped like the sails of ships.
- o L'Opéra de Sydney est une sorte de théâtre qui accueille différentes représentations. La forme de son toit rappelle celle de voiles de bateau.
- o La Casa de la Ópera de Sidney es un edificio utilizado para distintas representaciones, de forma parecida a un teatro. La forma del techo recuerda a las velas de un barco.
- o Het operagebouw van Sydney is een gebouw voor verschillende soorten opvoeringen net als een schouwburg. De vorm van het dak doet denken aan een zeil van een schip.
- o Il Teatro dell'opera di Sydney è un edificio che ospita diverse rappresentazioni, simile ad un teatro. La forma del suo tetto ricorda quella di vele gigantesche.
- o 危险的鳄鱼喜欢生活在河里或沼泽区。



- o In Sümpfen und an Flüssen sind gefährliche Krokodile zu Hause.
- o Dangerous crocodiles like to live in rivers and marshy areas.
- o Les crocodiles sont des animaux dangereux qui peuplent les marais et les fleuves.
- o En los pantanos y ríos viven los peligrosos cocodrilos.
- o In moerassen en bij rivieren wonen gevaarlijke krokodillen.
- o Le paludi e i fiumi sono abitati da cocodrilli pericolosi.
- o 卡拉熊是有袋目类哺乳动物，非常有意思的一种动物。桉树叶是他们生活中唯一的食物。



- o Das Didgeridoo ist das älteste traditionelle Blasinstrument der Welt.
- o The didgeridoo is the oldest traditional wind instrument in the world.
- o Le didgeridoo est le plus ancien instrument traditionnel à vent du monde.
- o El didgeridoo es el instrumento de viento tradicional más antiguo del mundo.
- o De didgeridoo is het oudste traditionele blaasinstrument ter wereld.
- o Il didgeridoo è il più vecchio strumento tradizionale del mondo.
- o 袋鼠是跳跃前进的。小袋鼠待在袋鼠妈妈的口袋里。



- o Kängurus bewegen sich springend vorwärts. Die Babys sind im Beutel der Mutter.
- o Kangaroos move by jumping. The babies stay in the mother's pouch.
- o Les kangourous se déplacent en sautant sur leurs pattes arrière et en s'appuyant sur leur queue. Les o bébés sont placés dans une poche, sur le ventre de leur mère.
- o Los canguros se desplazan hacia delante dando saltos. Sus crías se dejan llevar dentro de una bolsa que tienen las hembras en el vientre.
- o Kangoeroes bewegen zich springend voorwaarts. De baby's zitten in de buidel van de moeder.
- o I canguri si muovono saltando in avanti. I piccoli stanno nel marsupio della mamma.
- o 迪吉里杜管是世界上最古老最传统的管弦乐器。

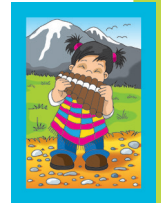


Südamerika/ South America / Amérique latine / Sudamérica / Zuid-Amerika / Sudamerica / 南美洲

- o Kakteen brauchen wenig Wasser und wachsen deshalb in der Wüste.
- o Cacti need very little water and they grow in the desert.
- o Les cactus n'ont besoin que de très peu d'eau ; c'est pour cela qu'ils peuvent pousser dans le désert.
- o Los cactus necesitan poca agua y a pesar de ello crecen en el desierto.
- o Cactussen hebben weinig water nodig en groeien daarom in de woestijn.
- o Le cactacee non hanno bisogno di molta acqua e per questo crescono nel deserto.
- o 美洲驼羊属于骆驼家族，只是没有驼峰。



- o Die Panflöte ist ein traditionelles Musikinstrument und besteht aus vielen Röhrcen mit unterschiedlich hohen Tönen. Kakteen brauchen wenig Wasser und wachsen deshalb in der Wüste.
- o Panpipes are a traditional musical instrument consisting of several small pipes. Each pipe produces a different note (has a different pitch).
- o La flûte de Pan est un instrument de musique traditionnel ; il est composé de plusieurs tubes qui produisent différentes notes.
- o La flauta de pan es un instrumento tradicional y se compone de numerosos tubos con tonos diferentes.
- o De panfluit is een traditioneel muziekinstrument en bestaat uit vele buisjes met tonen in verschillende hoogten.
- o Il flauto di Pan è uno strumento musicale tradizionale costituito da più canne che producono note alte differenti.
- o 在南美洲狂欢节上可以看到盛装打扮的桑巴舞者。



- o Maya-Pyramiden dienten als Behausung und für religiöse Rituale.
- o Maya pyramids were used as dwellings and for religious rituals.
- o Chez les Mayas, les pyramides étaient habitées et servaient aussi de lieux de culte religieux.
- o Las pirámides mayas se usaban como viviendas y para rituales religiosos.
- o Maya-piramiden dienden als behuizing en ook voor religieuze rituelen.
- o Le piramidi Maya venivano utilizzate quali abitazioni e per riti religiosi.
- o 排箫是由几个小管组成的传统乐器，每个管子能发出不同的音符（有不同的深浅）



- o Zum Karneval kann man in Südamerika bunt bekleidete Sambatänzerinnen sehen.
- o In South America at Carnival time you can see colourfully-dressed samba dancers.
- o Au Carnaval, en Amérique latine, l'on voit beaucoup de danseuses de samba aux costumes multi couleurs.
- o Durante el carnaval, en Sudamérica es frecuente ver bailarinas de samba con vistosos trajes.
- o Tijdens carnaval kan men in Zuid-Amerika bont geklede sambadanseressen zien.
- o A Carnevale si possono vedere in Sudamerica danzatrici di samba che indossano costumi colorati.
- o 仙人掌需要很少的水就能生长，他们生长在沙漠里。





- o Lamas gehören zu den höckerlosen Kamelen.
- o Lamas are members of the camel family, without any humps.
- o Les lamas sont des chameaux sans bosse.
- o Las lamas pertenecen a la familia de los camélidos sin joroba.
- o Lama's behoren tot de kamelen zonder bulten.
- o I lama appartengono ai cammelli senza gobba.
- o 玛雅金字塔是用于宗教仪式的建筑。

- o In feuchten Regenwäldern fühlen sich bunt gefiederte Papageien wohl. Der Ara ist der bekannteste Papageienvogel.
- o Parrots with their brightly-coloured feathers feel at home in the wet rainforests. The macaw is the best-known parrot.
- o Les perroquets au plumage multicolore se sentent bien dans les forêts tropicales humides. L'ara est le perroquet le plus connu.
- o Los bosques tropicales son el hogar ideal de los loros de colorido plumaje. El guacamayo es la especie de loro más conocida.
- o In vochtige regenwouden voelen papegaaien met bonte veren zich op hun gemak. De ara is de bekendste papegaai.
- o I pappagalli, che hanno penne coloratissime, si trovano a loro agio nell'umida foresta pluviale. La specie di pappagalli più nota è l'ara.
- o 羽毛艳丽的鹦鹉喜欢居住在潮湿的热带雨林。金刚鹦鹉是一种有名的鹦鹉。



Nordamerika/ North America/ Amérique du Nord/ Norteamérica/ Noord-Amerika/ Nordamerica/ 北美洲



- o Pancake ist die amerikanische Bezeichnung für Eierkuchen. Sie werden gern mit Ahorn sirup gegessen.
- o Small, thick American pancakes are often eaten for breakfast with maple syrup.
- o En Amérique, on appelle « pancake » des crêpes épaisses. On les mange souvent arrosées de sirop d'érable.
- o En Norteamérica llaman «pancakes» a las tortitas o crepes. Les gusta tomarlas con sirope de arce.
- o Pancake is de Amerikaanse naam voor pannenkoek. Ze worden graag met ahornsiroop gegeten.
- o Pancake è il nome americano delle crespelle. Vengono mangiate volentieri ripiene con lo sciroppo di acero.
- o 自由女神像是自由的象征，女神右手紧握金色火炬。



- o Die Freiheitsstatue ist das Symbol der Freiheit und hält in der rechten Hand eine goldene Fackel.
- o The Statue of Liberty is the symbol of freedom. She holds a golden torch in her right hand.
- o La statue de la Liberté est le symbole de la liberté : elle tient une torche dorée dans sa main droite.
- o La Estatua de la Libertad es el símbolo de la libertad y sostiene en su mano derecha una antorcha dorada.
- o Het Vrijheidsbeeld is het symbool van de vrijheid en heeft in de rechterhand een gouden fakkel.
- o La Statua della Libertà è il simbolo della libertà e regge nella mano destra una fiaccola dorata.
- o 小而厚的美国烙饼经常蘸着枫糖浆当早饭吃。

- o Große LKW werden in Amerika als Trucks bezeichnet. Sie sind sehr groß und meist bunt bemalt.
- o Heavy lorries are called trucks in America. They are very big and usually brightly painted.
- o Aux États-Unis, on appelle les gros camions des « trucks ». Ils sont très gros et peints le plus souvent de couleurs vives.
- o Los grandes camiones se conocen en Norteamérica como «trucks». Son enormes y en la mayoría de los casos están pintados con vivos colores.
- o Grote vrachtwagens worden in Amerika trucks genoemd. Ze zijn heel groot en meestal in bonte kleuren beschilderd.
- o I camion di grandi dimensioni in America sono chiamati "truck". Sono molto grandi e generalmen te dipinti con colori vivaci.
- o 鹰的视力非常棒，它们能从离地面好几米的高空看到猎物。



- o Adler haben sehr gute Augen und sehen ihre Beute schon aus mehreren Metern Entfernung am Boden.
- o Eagles have very good eyesight and can see their prey on the ground from a height of several metres.
- o Les aigles ont d'excellents yeux et peuvent apercevoir leur proie à plusieurs mètres d'altitude.
- o Las águilas tienen una vista excelente y ven a su presa incluso cuando vuelan a muchos metros del suelo.
- o Adelaars hebben zeer goede ogen en zien hun prooi al op meerdere meters afstand op de grond.
- o Le aquile hanno una vista molto acuta e vedono la loro preda già da una distanza di parecchi metri.
- o 大灰熊是杂食动物，但是鲑鱼才是他们的最爱。



- o Baseball ist ein sehr beliebter Sport in den USA, welcher von 2 Teams gespielt wird.
- o Baseball is a very popular sport in the USA. It is played by 2 teams.
- o Le base-ball est un sport très populaire aux États-Unis ; on y joue à 2 équipes.
- o El béisbol es uno de los deportes preferidos en los EE.UU. y se juega entre dos equipos.
- o Baseball is een zeer populaire sport in de VS, die door 2 teams wordt gespeeld.
- o Baseball è un gioco molto amato negli USA e si gioca tra due squadre.
- o 棒球是美国颇受喜爱的运动，由2组队员一起玩。



- o Grizzlybären sind Allesfresser, mögen aber besonders gern Lachs.
- o Grizzly bears are omnivorous, but they are especially fond of salmon.
- o Les grizzlys sont des omnivores (ils mangent de tout), mais ils apprécient particulièrement le saumon.
- o Los grizzly son omnívoros, pero les gusta especialmente el salmón.
- o Grizzlyberen zijn alleseters, houden echter bijzonder veel van zalm.
- o Gli orsi grizzly (detti anche orsi grigi) sono onnivori, preferiscono mangiare però in particolare il salmone.
- o 重型货车在美国称为卡车。它们很大，通常都漆得很亮。



Afrika/Africa /Afrigue / África / Afrika / Africa / 非洲

- o Die Giraffe ist das höchste Landtier der Welt. Jede Giraffe ist einzigartig gemustert.
- o The giraffe is the tallest land animal in the world. No giraffe has a pattern exactly like another.
- o La girafe est le plus grand animal terrestre sur Terre. Le motif du pelage de chaque girafe est unique.
- o La jirafa es el animal terrestre más alto del mundo. El patrón de las manchas de cada jirafa es único. o De giraffe is het hoogste op het vasteland levende dier ter wereld. Iedere giraffe heeft een ander patroon.
- o La giraffa è l'animale terrestre più vecchio al mondo. Ogni giraffa ha un manto con un motivo unico.
- o 土著居民的房子是由泥土或泥浆，稻草和木材建造的。面具同于装饰，也用于遮挡人的脸。



- o In Ägypten gibt es die größten und ältesten Pyramiden auf der ganzen Welt. Sie sind Grabmale alter Pharaonen.
- o The biggest and oldest pyramids in the whole world are in Egypt. Pharaohs from ancient times are still entombed in them today.
- o L'Égypte compte les plus grandes et les plus anciennes pyramides du monde. Ce sont les lieux de sépulture des pharaons.
- o Egipto alberga las pirámides más antiguas y de mayor tamaño de todo el mundo. Han llegado hasta nuestros días como monumentos funerarios de los antiguos faraones.
- o In Egypte staan de grootste en oudste piramiden ter wereld. Ze dienen tegenwoordig nog als graf monument van oude farao's.
- o Le piramidi più grandi e più vecchie al mondo si trovano in Egitto. Vengono utilizzate ancora oggi come tombe dei vecchi faraoni.
- o 世界上最大最古老的金字塔在埃及。古代的法老直到今天还埋葬在那里。





- o Wasserträgerinnen holen Wasser aus Brunnen in ihre Wohnorte.
- o Women fetch water from wells and carry it to the villages where they live.
- o Les porteuces d'eau vont chercher l'eau dans les puits à proximité de leur village.
- o Las mujeres transportan en sus vasijas el agua que recogen de los manantiales de su entorno.
- o Waterdraagsters halen water uit putten in hun woonplaats.
- o Le portatrici d'acqua raccolgono l'acqua dalle fontane per portarla nelle loro abitazioni.
- o 妇女们从井里取水，然后用头顶着运到他们居住的村庄。



- o Die Häuser der Einheimischen werden aus Lehm, Stroh und Holz gebaut. Masken dienen als Schmuck und zum Verstecken des Gesichts.
- o The homes of native inhabitants are made of clay or mud, straw and wood. Masks are used as decoration and to hide the face of the wearer.
- o Les cases des indigènes sont construites avec de l'argile, de la paille et du bois. Les masques servent de décoration et pour cacher le visage, lors de cérémonies.
- o Las cabañas tradicionales se construyen con barro, paja y madera. Las máscaras se utilizan como adorno y para ocultar el rostro.
- o De huizen van de inheemse bevolking worden van leem, stro en hout gebouwd. Maskers dienen als sieraad en om het gezicht te verbergen.
- o Le case dei nativi sono costruite con argilla, paglia e legno. Le maschere vengono utilizzate per decorazione e per nascondere il viso.
- o 河马是食草性动物，喜欢生活在水边。它是继大象之后陆地上最大的哺乳动物。



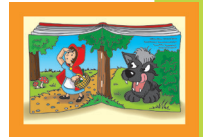
- o Nilpferde sind Pflanzenfresser und leben in Gewässernähe. Sie sind nach dem Elefant das zweitschwerste Landsäugetier.
- o The hippo is herbivorous (a plant eater) and lives close to water. It is the second heaviest land mammal after the elephant.
- o L'hippopotame est un herbivore et vit à proximité des cours d'eau. C'est le deuxième mammifère terrestre le plus lourd après l'éléphant.
- o El hipopótamo es herbívoro y vive cerca de las vías de agua. Después del elefante, es el segundo mamífero más pesado.
- o Nijlpaarden zijn planteneters en leven in de buurt van water. Het is na de olifant het op een na zwaarste zoogdier.
- o Gli ippopotami sono erbivori e vivono nelle vicinanze dell'acqua. Dopo gli elefanti, sono i secondi animali più pesanti esistenti.
- o 绿洲是大沙漠里一片孤立的水源。



- o Eine Oase ist eine einzelne Wasserstelle in einer großen Wüste.
- o An oasis is an isolated water source in a great desert.
- o Une oasis est un point d'eau isolé dans un désert.
- o Un oasis es un humedal aislado dentro de un gran desierto.
- o Een oase is een eenzame plaats midden in een grote woestijn waar water voorhanden is.
- o Un'oasi è una riserva d'acqua isolata in un grande deserto.
- o 长颈鹿是世界上最高的陆地动物。他们身上的花纹各不相同。

Europa/ Europe / Europe / Europa / Europa / Europa / 欧洲

- o Käse ist ein Produkt aus Milch, welches so haltbar gemacht wird. In Deutschland gibt es mehr als 150 Käsesorten.
- o Cheese is a product made from milk. In this form it keeps longer. In Germany there are more than 150 sorts of cheese.
- o Le fromage est fabriqué à partir du lait, cela permet de le conserver plus longtemps. En Allemagne, on en compte plus de 150 fromages différents.
- o El queso es un producto lácteo que permite conservar la leche. Sólo en Alemania existen más de 150 variedades de queso.
- o Kaas is een product uit melk dat zo houdbaar wordt gemaakt. In Duitsland bestaan meer dan 150 soorten kaas.
- o Il formaggio è un prodotto derivante dal latte, reso in tal modo conservabile. In Germania esistono più di 150 tipi di formaggio.
- o 欧洲的高山牧场非常有名。奶牛经常放养在那里。
- o Eines der bekanntesten Märchen der Gebrüder Grimm ist das Märchen vom „Rotkäppchen und dem bösen Wolf.“
- o One of the best known fairy tales of the Brothers Grimm is the tale of Little Red Riding Hood and the big bad wolf.
- o C'est le conte de Perrault le plus célèbre. Il raconte l'histoire d'une petite fille et du grand méchant loup.
- o Uno de los cuentos más famosos de los hermanos Grimm es el de Caperucita Roja y el «lobo malo».
- o Een van de bekendste sprookjes van de gebroeders Grimm is het sprookje van „Roodkapje en de boze wolf.“
- o Una delle favole più famose dei fratelli Grimm è la favola di Cappuccetto rosso e il lupo cattivo.
- o 格林童话故事最著名的故事之一小红帽，讲述的是小红帽和大灰狼的故事。
- o Zwiebeltürme sind typische Bauwerke in Russland, wobei das Dach an eine Zwiebel erinnert.
- o Onion domes are so called because the roofs are shaped like onions. They are typical of Russian architecture.
- o Les clochers en oignon sont caractéristiques des églises russes. Ce nom leur a été donné parce que la forme de leur toit ressemble à celle d'un oignon.
- o Las torres de cúpula cebollada son unas construcciones típicas de Rusia cuyo tejado recuerda a una cebolla.
- o Uien zijn typische bouwwerken in Rusland waarbij het dak doet denken aan een ui.
- o I campanili a bulbo sono costruzioni tipiche della Russia e il loro tetto ricorda una cipolla.
- o 之所以称它们为洋葱顶房子是因为房子的顶部像洋葱。他们是典型的俄罗斯建筑风格。
- o In Europa gibt es viele prunkvolle Schlösser und Burgen, um die sich märchenhafte Sagen und Geschichten ranken.
- o In Europe there are many magnificent palaces and castles, surrounded by legends and fantastic stories.
- o En Europe, l'on trouve un grand nombre de superbes châteaux qui sont le théâtre de nombreuses légendes et contes de fées.
- o Por toda Europa se encuentran magníficos castillos y palacios envueltos en innumerables historias y leyendas de ensueño.
- o In Europa staan vele prachtige kastelen en burchten, waarover vele sprookjesachtige sagen en verhalen de ronde doen.
- o In Europa esistono tantissimi castelli e fortezze sfarzosi, intorno ai quali sono fiorite leggende e storie favolose.
- o 欧洲有很多富丽堂皇的宫殿和城堡，很多传说和精彩的故事都源于此。





- o Der Eiffelturm ist das bekannteste Bauwerk Frankreichs und steht in der Hauptstadt Paris.
- o The Eiffel Tower is France's most famous building and is in Paris, the capital city of France.
- o La Tour Eiffel est le plus célèbre monument de France. Elle se trouve à Paris, la capitale.
- o La torre Eiffel es la construcción más famosa de Francia y se encuentra en París, la capital del país.
- o De Eiffeltoren is het bekendste bouwwerk van Frankrijk en staat in de hoofdstad Parijs.
- o La Tour Eiffel è il monumento più famoso della Francia e si trova nella capitale francese di Parigi.
- o 埃菲尔铁塔是法国首都巴黎的著名建筑。

- o Die Bergwiesen Europas sind sehr bekannt. Oft weiden dort auch Kühe.
- o The mountain pastures of Europe are well known. Cows often graze on them.
- o Les alpages sont des prairies de montagne. Elles sont très connues. On y trouve le plus souvent des vaches.
- o Los prados de montaña de Europa son muy conocidos. Las vacas pastan en ellos con frecuencia.
- o De bergweiden van Europa zijn zeer bekend. Vaak grazen daar ook koeien.
- o I pascoli alpini dell'Europa sono molto famosi. Spesso pascolano qui anche le mucche.
- o 传统意义上讲，回力刀是一种投掷武器。今天它用于运动项目。

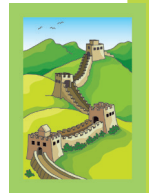
Asien/ Asia / Asie / Asia / Azië / Asia / 亚洲

- o Der Elefant ist das schwerste Landsäugetier der Welt. Seinen langen Rüssel nutzt er zur Nahrungsaufnahme. Häufig gelten Elefanten als Glücksbringer.
- o The elephant is the heaviest land mammal in the world. It uses its long trunk to put food in its mouth. Elephants are often thought to bring good luck.
- o L'éléphant est le mammifère terrestre le plus lourd du monde. Sa trompe lui sert à se nourrir. Souvent, les éléphants sont considérés comme des porte-bonneurs.
- o El elefante es el mamífero más pesado del mundo. Utiliza su larga trompa para obtener su alimento. En muchas culturas se considera que los elefantes atraen la buena suerte.
- o De olifant is het zwaarste zoogdier ter wereld. Zijn lange slurf gebruikt hij om voedsel tot zich te nemen. Vaak gelden olifanten als gelukssymbool.
- o L'elefante è il mammifero più pesante al mondo. Egli utilizza la sua lunga proboscide per l'assunzione di cibo. Molto spesso l'elefante è considerato un portafortuna.
- o 大熊猫生活在中国。竹子是它最爱的食物，他们一天能吃掉好几公斤的竹子。

- o Die meist goldenen Figuren befinden sich in den buddhistischen Tempeln. Reibt man der Buddha-Statue den Bauch, bringt das Glück.
- o The figures, which are mostly golden, are found in Buddhist temples. Rubbing the Buddha statue's tummy brings good luck.
- o La plupart des statues en or se trouvent dans des temples bouddhistes. Si l'on frotte le ventre d'une statue de Bouddha, cela porte chance.
- o La mayoría de las figuras de oro se encuentran en los templos budistas. Si frota la barriga de una estatua de buda, te traerá buena suerte.
- o De meestal gouden figuren bevinden zich in boeddhistische tempels. Wrijft men over de buik van het Boeddha-standbeeld, brengt dat geluk.
- o La maggior parte delle figure dorate si trova in tempi buddisti. Strofinare la pancia della statua del Buddha porta fortuna.
- o 大象是世界上最大的陆地哺乳动物。它用它的长鼻子把食物放入嘴里。大象经常被认为可以带来好运。



- o Der Buddhismus ist eine weit verbreitete Glaubensrichtung in Asien, deshalb findet man dort viele buddhistische Tempel.
- o Buddhism is a widespread form of religion in Asia, so many Buddhist temples can be found there.
- o Le bouddhisme est une religion très répandue en Asie ; c'est pour cela que l'on y trouve un grand nombre de temples bouddhiques.
- o El budismo es una confesión religiosa muy extendida en Asia y por eso en esa parte del mundo se encuentran numerosos templos budistas.
- o Het boeddhisme is een wijd verspreide geloofsrichting in Azië, daarom vindt men daar vele boeddhistische tempels.
- o Il buddismo è una fede molto diffusa in Asia, per questo in Asia vi sono molti templi buddisti.
- o 佛像，大部分是金色的，在佛教寺庙里能找到。摸摸佛像的肚子能带来好运。
- o Reis ist in Asien wichtigstes Grundnahrungsmittel. Dazu trinken die Asiaten gern Tee. Besonders beliebt ist Jasmintee.
- o Rice is the most important staple food in Asia. Asian people like to drink tea with it. Jasmine tea is especially popular.
- o En Asie, le riz est l'aliment le plus important. Les Asiatiques boivent également beaucoup de thé. Le thé au jasmin est très apprécié.
- o El arroz es un alimento de la máxima importancia en Asia. Es habitual consumir también té junto con el arroz. Un té muy apreciado es el té de jazmín.
- o Rijst is het belangrijkste basisvoedsel in Azië. Daartoe drinken de Aziaten graag thee. Bijzonder populair is jasmijnthee.
- o Il riso è l'alimento di base più importante in Asia. Con il riso gli asiatici bevono volentieri il tè. È molto amato in particolare il tè al gelsomino.
- o 米饭是亚洲最重要的主食。亚洲人通常喜欢喝茶，其中茉莉花茶备受喜爱。
- o Die große Mauer in China ist das längste Bauwerk der Welt und diente dem chinesischen Volk früher als Schutz vor Eindringlingen.
- o The Great Wall in China is the longest "building" in the world. In former times it protected the Chinese from invaders.
- o La Grande Muraille de Chine est le plus important ouvrage d'art du monde. Elle servait autrefois de défense au peuple chinois contre les invasions.
- o La Gran Muralla de China es la construcción más larga del mundo y protegía al pueblo chino de las incursiones de sus enemigos.
- o De Grote Muur in China is het langste bouwwerk ter wereld en diende het Chinese volk vroeger als
- o Il grande muro della Cina è la costruzione più lunga al mondo e in passato è servita alla popolazione cinese per proteggersi dagli invasori.
- o 中国长城是世界上最长的建筑。在古代用来防御匈奴入侵。
- o Der Pandabär lebt in China. Am liebsten frisst er mehrere Kilo Bambus am Tag.
- o Pandas live in China. Their favourite food is bamboo and they like to eat several kilos per day.
- o Le panda vit en Chine. Son plat préféré : plusieurs kilos de bambou par jour.
- o El oso panda vive en China. Lo que más le gusta hacer es comerse varios kilos de bambú cada día.
- o De pandabeer leeft in China. Het liefst eet hij meerdere kilo's bamboe per dag.
- o Il panda vive in Cina. Ama mangiare parecchi chili di bambù al giorno.
- o 佛教是亚洲最为广泛的宗教形式。这里有很多佛教寺庙。



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 2013



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。

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。

