

22708 Heavy Hippos

Heavy Hippos

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



belsoduc

Das Spiel fördert:

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



Mathematische Bildung: Erlernen unterschiedlicher Gewichte
Mathematical Education: Learning about different weights
Formation mathématique: Apprentissage de différents poids
Desarrollo matemático: Aprendizaje y discriminación de pesos.
Rekenkundefige ontwikkeling: Verschillende gewichten leren
Educazione matematica: Apprendimento della differenza di peso
数学能力发展: 学习不同的重量



Sprachliche Bildung: Kommunikation (Gewichtsklassen beschreiben)
Linguistic Education: Communication (describing different weight categories)
Formation linguistique: Communication (description des catégories de poids)
Desarrollo del lenguaje: Comunicación (describir clases de pesos)
Taalkundige ontwikkeling: Communicatie (gewichtsklassen beschrijven)
Educazione linguistica: Comunicazione (descrizione delle diverse categorie di peso)
听说读写能力发展: 沟通交流能力 (描述不同的重量类别)



Somatische Bildung: Feinmotorik (Heben und Setzen der Figuren)
Health Education: Fine motor skills (picking up and placing the figures)
Formation somatique: Motricité fine (soulèvement et placement des figurines)
Desarrollo somático: Motricidad fina (levantar y colocar figuras)
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek (figuren optillen en plaatsen)
Educazione somatica: Motricità fine (sollevare e posizionare le figure)
生理发展和健康教育: 精细动作能力 (拿起并放置图形)



Soziale Bildung: Kooperation
Social Education: Cooperation
Sociabilisation: Coopération
Desarrollo social: Cooperación
Sociale ontwikkeling: Coöperatie
Educazione sociale: Cooperazione
社会交往能力: 合作能力



Info-Box: Pädagogische Tipps von der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann.
Info-Box: Educational tips by kindergarten expert Katrin Erdmann.

Info-Box: Conseils pédagogiques de Katrin Erdmann, experte en école maternelle.

Nota: Consejos pedagógicos de Katrin Erdmann, experta en guarderías.

Info-box: Pedagogische tips van de expert voor kleuterscholen Katrin Erdmann.

Info-Box: Consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

Info-Box: 幼教专家凯特琳·艾德曼的教育小贴士





Heavy Hippos



Inhalt

- a) 1 Pappspielplan
- b) 6 Nilpferde (2x leicht, 2x mittelschwer, 2x schwer)
- c) 1 Zahlen- und Symbolwürfel

a)



b)



c)



Contents

- a) 1 cardboard game board
- b) 6 hippos (2x light, 2x medium weight, 2x heavy)
- c) 1 dice with numbers and symbols



Contenu

- a) 1 plateau en carton
- b) 6 hippopotames (2 légers, 2 mi-lourds, 2 lourds)
- c) 1 dé à symboles et à chiffres



Contenido

- a) 1 tablero de cartón
- b) 6 hipopótamos (2x ligeros, 2x medios, 2x pesados)
- c) 1 dado con números y símbolos



Inhoud

- a) 1 kartonnen speelveld
- b) 6 nijlpaarden (2 x licht, 2 x middelzwaar, 2 x zwaar)
- c) 1 dobbelsteen met cijfers en symbolen



Contenuto

- a) 1 base gioco di cartone
- b) 6 ippopotami (2 leggeri, 2 di peso medio, 2 pesanti)
- c) 1 dado con numeri e simboli



游戏配件

- a) 1 张纸板游戏板
- b) 6 个河马 (2个轻的河马, 2个中等重量的河马, 2个重的河马)
- c) 1 一个带有数字和符号的骰子



Kindergartenexpertin

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann auf Spielwert geprüft und mit pädagogischen Tipps erweitert.

Katrin Erdmann wurde 1969 in Gotha geboren. Sie ist staatlich anerkannte Sozialfachwirtin, Krippenpädagogin und staatlich anerkannte Erzieherin mit einer Zusatzqualifizierung in der Montessori-Pädagogik (Diplom). Frau Erdmann war 23 Jahre als Erzieherin tätig. Seit 2010 ist Frau Erdmann bundesweit als freiberufliche Bildungsreferentin in dem Bereich Kindertagespflege sowie in der frühkindlichen Bildung (Kinder bis 3 Jahre) tätig.



Kindergarten expert



This game has been examined for its entertainment and educational value and enriched by educational tips with the assistance of kindergarten expert Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann was born in Gotha in 1969. She is a state certified social administrator, day care teacher and pre-school educator with an additional diploma qualification in Montessori Pedagogy. Ms Erdmann has worked for 23 years as a day care and kindergarten teacher. Since 2010 Ms Erdmann has been active throughout Germany as a freelance educational consultant in the area of children's day care and early childhood education (children up to age 3).

esperta delle scuole materne



Il valore ludico di questo gioco è stato controllato e integrato grazie ai consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

Katrin Erdmann è nata nel 1969 a Gotha, in Germania. È riconosciuta a livello statale come educatrice, esperta nella gestione aziendale in ambito sociale e nella pedagogia per le scuole per l'infanzia, e ha inoltre ottenuto un diploma in pedagogia secondo il Metodo Montessori. Ha lavorato come educatrice per 23 anni e dal 2010 è attiva su tutto il territorio tedesco come relatrice indipendente per l'educazione, nel settore dell'assistenza diurna dei bambini e dell'educazione per l'infanzia (fino ai tre anni d'età).

l'experte en école maternelle



La valeur ludique de ce jeu a été testée et celui-ci a été enrichi grâce à des éléments pédagogiques et à l'aide de l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann est née en 1969 à Gotha. Elle est spécialiste en sociologie reconnue par l'état, pédagogue en crèche, éducatrice assermentée et a une qualification supplémentaire de la méthode d'éducation Montessori (diplôme). Mme Erdmann a été éducatrice pendant 23 ans. Depuis 2010, Mme Erdmann travaille dans toute l'Allemagne en tant qu'intervenante indépendante en formation dans le domaine des services et de l'éducation à la petite enfance (enfants à partir de 3 ans).

deskundige voor kleuterscholen



Dit spel werd op zijn waarde getest en met 'pedagogische tips' door de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann uitgebreid.

Katrin Erdmann werd in 1969 in Gotha geboren. Ze is erkende deskundige op het sociale vlak, pedagoog voor crèches en erkende opvoeder met een extra kwalificatie in de Montessori-pedagogiek (met diploma). Mevrouw Erdmann was 23 jaar werkzaam als kleuterleidster. Sinds 2010 is mevrouw Erdmann in de gehele Bondsrepubliek werkzaam als freelance referent in het onderwijs op het gebied van opvang van kinderen alsmede in de ontwikkeling van zeer jonge kinderen (kinderen tot 3 jaar).

la experta en guardería



Se ha probado el valor educativo de este juego y se han aportado consejos pedagógicos con ayuda de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann nació en Gotha en 1969. Posee el título oficial de técnico en educación social, es pedagoga especializada en jardín infantil y posee el título oficial para ejercer como educadora, con titulación adicional en pedagogía Montessori. Katrin Erdmann ha trabajado como educadora durante 23 años. Desde 2010 ejerce de forma independiente y se ha convertido, a escala nacional, en referente formativo en el ámbito del cuidado infantil y la formación en el jardín de infancia (niños menores de 3 años).

幼教专家



此款游戏的娱乐及教育价值都已经过相关测试，幼教专家凯特琳·德曼的教育小贴士使得游戏内容更为丰富。

凯特琳·艾德曼, 1969年出生于德国哥达。她是一名经国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙台梭利教学法文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作23年, 从2010年开始, 艾德曼女士作为一名在儿童日托及早教领域(三岁及三岁以下的幼儿)教育顾问而活跃在整个德国的自由





Autoren

beleduc hat „Heavy Hippos“ gemeinsam mit dem Autorenduo **Richard und Nils Ulrich** entwickelt. Mit dem kooperativen Ansatz wollen Verlag und Autoren zeigen, dass man viele Aufgaben besser und „lustiger“ lösen kann, wenn alle an einem Strang ziehen. Bei diesem Gewichtespiel sind daher die Erfolgchancen umso höher, je intensiver die Spieler ihre Beobachtungen und Erkenntnisse untereinander austauschen.

„Heavy Hippos“ ist für die beiden Autoren das erste Spiel bei beleduc.



Authors



beleduc developed “Heavy Hippos” together with authors **Richard and Nils Ulrich**. By adopting this cooperative approach, the authors and the game publisher wanted to show that with input from everyone, task-solving can be even more effective - and even more fun. And indeed in this game, the more intensively players discuss their observations and knowledge, the greater their chances of success. For both authors,

“Heavy Hippos” is their first game with beleduc.

Auteurs



beleduc a développé « Heavy Hippos » en commun avec les auteurs **Richard Ulrich et Nils Ulrich**. À travers l'approche collaborative, l'éditeur et les auteurs veulent montrer que de nombreuses tâches peuvent être mieux remplies et de façon plus « amusante » lorsque tous travaillent vraiment ensemble. C'est pourquoi, dans ce jeu, les chances de succès sont d'autant plus grandes que les joueurs échangent entre eux leurs observations et leur expérience.

« Heavy Hippos » est le premier jeu des deux auteurs chez beleduc.

Autors



“Heavy Hippos” ha sido desarrollado por beleduc y el equipo formado por **Richard y Nils Ulrich**. Con esta cooperación, los autores y la casa editorial quieren demostrar que el trabajo es mejor y más “divertido” cuando se conjugan fuerzas. De ahí que en este juego en torno al peso, también haya más posibilidades de éxito mientras más información intercambian los jugadores sobre lo que observan y saben.

“Heavy Hippos” es el primer juego en beleduc para ambos autores.

Autores



beleduc ha creato „Heavy Hippos“ insieme ai due autori **Richard e Nils Ulrich**. Con questo approccio cooperativo, editore e autori vogliono mostrare che è molto più semplice e „divertente“ raggiungere l'obiettivo se tutti collaborano. In questo gioco di pesi infatti le possibilità di vincita aumentano con la capacità dei giocatori di scambiarsi osservazioni e conoscenze. Per entrambi gli autori

„Heavy Hippos“ è il primo gioco realizzato per beleduc.

Auteurs



beleduc heeft „Heavy Hippos“ samen met de beide auteurs **Richard en Nils Ulrich** ontwikkeld. Met deze coöperatieve aanzet willen uitgeverij en auteurs laten zien dat men vele opgaven beter en „op leukere wijze“ kan oplossen, wanneer er een goede samenwerking is. Hoe intensiever de spelers over hun observaties en inzichten van gedachten wisselen, des te groter zijn bij dit gewichtspel de kansen op succes.

„Heavy Hippos“ is voor beide auteurs het eerste spel bij beleduc.

游戏作者



贝乐多公司与**Richard和Nils Ulrich**一起开发了“河马比重量”这款游戏。通过采用这种合作方案，游戏开发者和游戏出版商想要展示一点：有了三方的投入，任务的完成变得更具效率和趣味。实际上在这个游戏中，游戏者对他们所观察到的及他们所知道的东西讨论得越多，他们就越有机会获得成功。

对两个开发者而言，“河马比重量”是他们与贝乐多合作开发的首款游戏。



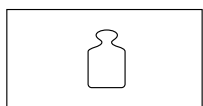


22708 Heavy Hippos

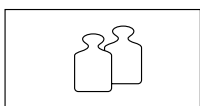
The players take turns to move the hippo figures over the game board. With each move, they state whether they think the hippo is light, medium weight or heavy. The aim of the game is to get the hippos to the appropriate finishing squares, paired by weight. The more intensively players discuss their observations and knowledge, the greater their chances of success.

Preparing for the game

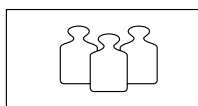
Before commencing the game, we recommend you to familiarise the children with the three different weights of the hippos. By picking the animals up they get a 'feel' for light, medium weight and heavy. The children can check whether their assessment was right by looking at the symbols under the hippos' feet. There is always a pair of hippos with the same weight.



Light hippo



Medium hippo



Heavy hippo

The game can begin as soon as all players are familiarised with the weight categories. The game board is placed in the middle of the table within clear view of all the players. The six hippos are 'shuffled' and then placed in any order on the six starting squares, without looking at their feet. The dice is set out.



Place the game board in the middle of the table



Set out the dice



Place the hippos on the six starting squares in any order

Please note: The different coloured fields have nothing to do with the hippos' weights.

How to play

Players take turns in a clockwise direction. The player who has most recently been to the zoo begins, and throws the dice. If none of the players have been to the zoo yet, the youngest player begins. Now the dice can indicate three different courses of action:

1

2

3

The player can take any hippo and move it towards the watering hole by the number of squares indicated on the dice.





The player can make any two hippos change places.



The player can advance any two hippos one square each towards the watering hole.

Each move involves the player picking up one or more of the hippos. He or she must estimate their weight and tell the other players which weight class (light, medium weight or heavy) they think it belongs to. Then it is the next player's turn.

Additional rules for moving the figures:

- 1. Occupied squares:**
Two hippos are never allowed to occupy one square at the same time. The second figure has to stop on the nearest free square before reaching the occupied one.
- 2. 'Jumping' over figures:**
Hippos are allowed to 'jump over' (overtake) other figures.
- 3. Direction of move:**
The direction in which a hippo moves can be changed at will. This factor plays an important role, especially towards the top of the board near the finishing squares. Thus a hippo can change direction and approach another finishing square if the players haven't reached a consensus about its weight.
- 4. Finishing squares:**



The finishing squares are for three different weight classes (light, medium, heavy), as indicated on the signboards.

As soon as a player wants to use a turn to move a hippo to the finish, they have to tell the other players. The crucial point is which finishing square to move it to (deckchair = light, stone = medium weight, bridge = heavy). If the others agree, the player moves the hippo to the relevant finishing square. The animals are eventually 'parked' in pairs, two on the deckchair, two on the stone and two on the bridge.

In order to land on the finishing square, players do not need to throw the exact number required - any extra points thrown are just discounted. Once the hippo has reached the finishing square, it cannot be moved again.

Please note! You are not allowed to check until all the hippos have reached the finishing squares.

End of game

The game ends when all the hippos have reached their finishing squares - and thus the watering hole - in pairs. Now turn the hippos over and compare the symbols on the bottoms of their feet with the symbol on the finishing square.



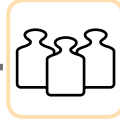
deckchair = 'light'
finishing square



stone = 'medium'
finishing square



bridge = 'heavy'
finishing square



If all the hippos are on the right squares, well done! You have all won.
If they are not correctly placed, you have lost this time. So - how about trying again?

Advanced version (age: 5)

With more experienced players an hourglass (10 minutes) can also be used in the game. Play proceeds as described above, with the difference that all the hippos have to be brought to their final destinations, correctly paired, before the sand has run through the hourglass. If all the animals are correctly placed while the hourglass is still running, all the children have won. If not, they have all lost. This version also allows more children to be included in the game.



Practical tips for teachers:

The game provides a good approach to a project on the topic of "weights". Include "discovery" tours in your day-to-day activities, comparing the weights of various foods, toys and everyday objects. Construct a pair of weighing scales with the children, and together find out how they work. Children are also enthusiastic cooks and bakers. Bake a cake together with the children, letting them measure out the ingredients independently.



Practical tips for parents:

"Heavy Hippos" is a game for the whole family. Hippos are fascinating to children both big and small. How about an expedition to the zoo? Observe the hippos together, and give your child an opportunity to find out more about hippos and the way they live. Go shopping together, and let your child weigh the fruit and vegetables. Compare the weights of the various fruits. A visit to the market is a very interesting experience, too.

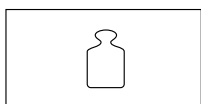


22708 Heavy Hippos

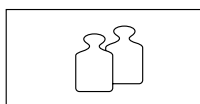
Les joueurs déplacent à tour de rôle les figurines d'hippopotame à travers le plateau. À chaque tour, ils indiquent si l'hippopotame bougé est léger, mi-lourd ou lourd. Le but est d'amener les six figurines d'hippopotame, deux par deux, en fonction de leur poids, sur les cases d'arrivée. Les chances de succès sont d'autant plus grandes que les joueurs échangent entre eux leurs observations et leur expérience.

Préparation du jeu

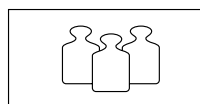
Nous recommandons de laisser les enfants se familiariser avec les trois poids différents des hippopotames avant le début du jeu. En soulevant les animaux, il acquièrent la sensation de poids léger, mi-lourd ou lourd. Les symboles placés sous les pattes des hippopotames permettent aux enfants de vérifier la justesse de leur estimation. Les hippopotames de même poids vont toujours deux par deux.



hippopotames légers



hippopotames mi-lourds



hippopotames lourds

Dès que tous les joueurs sont familiarisés avec les catégories de poids, le jeu peut commencer. La plateau est placé au centre de la table, bien visible pour tous. Les six hippopotames sont mélangés et placés à volonté sur les cases de départ, sans que l'on regarde sous les pattes. Le dé est également prêt.



Placer le plateau au centre de la table



Mettre le dé à disposition



Placer les hippopotames à volonté sur les cases de départ.

Remarque : Les différentes couleurs des cases n'ont rien à voir avec le poids des hippopotames.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a été au zoo en dernier commence et lance le dé. Si aucun n'a encore été au zoo, c'est le plus jeune qui commence. Une fois lancé, le dé peut indiquer trois actions différentes :



Le joueur peut faire avancer n'importe quel hippopotame, du nombre de cases indiqué par le dé, en direction du point d'eau.



Le joueur peut échanger deux hippopotames de son choix.



Le joueur peut faire avancer deux hippopotames d'une case chacun en direction du point d'eau.

Chaque fois qu'il joue, le joueur soulève un ou deux hippopotames. Il doit à cette occasion en estimer le poids et indiquer à ses camarades dans quelle catégorie de poids (léger, mi-lourd, lourd) il classe l'hippopotame ou les hippopotames. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Le déplacement des animaux est régi par les règles suivantes :

- 1. Occupation des cases:**
Il ne peut pas y avoir deux hippopotames sur la même case. La deuxième figurine doit s'arrêter sur la dernière case libre avant celle qui est occupée.
- 2. Saut:**
Il est possible de sauter par dessus les hippopotames.
- 3. Direction de déplacement:**
La direction de déplacement des hippopotames peut être changée à volonté. Cela joue un rôle important surtout avant les cases d'arrivée dans la partie supérieure du plateau. Les hippopotames peuvent ainsi se diriger vers une autre case d'arrivée dans le cas où les joueurs ne sont pas d'accord.
- 4. Case d'arrivée:**



Les cases d'arrivée sont classées en trois catégories de poids différentes (léger, mi-lourd, lourd). La catégorie est indiquée par un panneau

Lorsqu'un joueur, à son tour de jouer, veut amener un hippopotame à l'arrivée, il en informe ses camarades. L'important, c'est la case à laquelle il veut faire arriver l'hippopotame (chaise longue = léger, pierre = mi-lourd, pont = lourd). Si les autres sont d'accord, le joueur fait avancer l'animal jusqu'à la case d'arrivée correspondante. Les animaux sont rangés deux par deux, soit sur la chaise longue, soit sur la pierre, soit sur le pont.

Les joueurs n'ont pas besoin que le dé indique le nombre de cases exact pour atteindre la case d'arrivée. Les points en trop ne comptent pas. Un hippopotame ayant atteint une case d'arrivée ne peut plus être bougé.

Attention ! Ce n'est que lorsque tous les hippopotames ont atteint l'arrivée qu'on a le droit de contrôler.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque tous les hippopotames, deux par deux, ont atteint les cases d'arrivée et donc le point d'eau. On retourne alors les animaux pour pouvoir comparer le symbole placé sous les pattes avec le panneau de la case d'arrivée.



Chaise longue =
arrivée légers



Pierre =
arrivée mi-lourds



Pont =
arrivée lourds



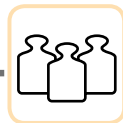
+



+



+



Si tous les animaux sont correctement placés, c'est que vous avez bien travaillé. Tous ensemble, vous avez gagné.

Si les hippopotames ne sont pas classés correctement, vous avez malheureusement perdu. Ce qui veut dire, tout simplement : On essaye encore une fois!

Variante pour joueurs expérimentés (âge : 5 ans)

Les enfants exercés peuvent utiliser en plus un sablier (10 minutes). Le déroulement du jeu est le même que plus haut. Il s'agit maintenant d'amener tous les hippopotames, deux par deux, sur les cases d'arrivée correctes avant que le sablier ne soit écoulé.

Si tous les animaux sont placés de façon correcte et que le sablier n'est pas encore écoulé, tous les enfants ont gagné ensemble. Si ce n'est pas le cas, tous les joueurs ont perdu. La variante permet de plus d'intégrer des enfants supplémentaires.



Conseils pratiques pour éducateurs et éducatrices:

Le jeu convient comme introduction à un projet sur le sujet des « poids ». Partez avec les enfants à la découverte et comparez les poids de différents aliments, de plusieurs jouets et d'objets courants divers de la vie quotidienne. Construisez une balance avec les enfants et découvrez ensemble la façon dont elle fonctionne. Les enfants sont aussi de petits chefs cuisiniers et pâtisseries pleins d'enthousiasme. Préparez un gâteau avec les enfants et laissez-les peser eux-mêmes les différents ingrédients avec une balance numérique.



Conseils pratiques pour les parents:

« Heavy Hippos » est un jeu pour toute la famille. Les hippopotames enthousiasment les enfants petits et grands. Que pensez-vous d'une excursion au zoo ? Observez les hippopotames avec votre enfant et donnez-lui la possibilité d'en apprendre davantage sur la vie de ces animaux. Allez faire vos courses une fois avec votre enfant et laissez-le peser les fruits et légumes. Comparez ensemble les poids des différents fruits. Allez aussi avec lui sur un marché, c'est certainement une expérience intéressante.



beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2014



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.

iAtención! 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。