

## NL Wilde Dieren Lotto

### Inhoud:

4 speelborden, 36 kaarten met dierenplaatjes

### Doel van het spel

Welke speler vult zijn speelbord als eerste met de juiste plaatjes?

Vergeet niet de spelers op het volgende te wijzen:

- Elk spelbord geeft een andere leefomgeving weer.
- Elke diergroep is afkomstig uit die specifieke leefomgeving.

### Spelregels

- Elke speler kiest een speelbord.
- De kleine kaarten met plaatjes worden geschud en worden in het midden op een stapel gelegd, met de afbeelding naar beneden.
- De jongste speler begint door de bovenste kaart van de stapel in het midden van de tafel te pakken. De speler laat de kaart aan de andere spelers zien en zegt hardop de naam van het dier.
- Alle spelers kijken vervolgens naar de dieren op hun speelbord om te controleren of het plaatje op hun kaart staat. Als het plaatje op de kaart van de speler staat, roept deze de naam van het dier en legt de kaart op de afbeelding op het spelbord.
- Het spel gaat verder met de klok mee tot één speler alle plaatjes op het speelbord heeft gevonden.

### De winnaar

De winnaar is de eerste speler die alle dierenplaatjes op zijn speelbord vult.

### Andere spelletjes en activiteiten

#### Geheugenspel

- Elke speler kiest een speelbord.
- De kaartjes met plaatjes worden met de afbeelding naar beneden op tafel uitgespreid.
- De jongste speler begint door één van de kaartjes om te draaien.
- Als de kaart overeenkomt met een dier op het bord van de speler, legt de speler het kaartje over het dier op het bord. Als de kaart niet overeenkomt, wordt deze teruggelegd op tafel met de afbeelding naar beneden. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- De winnaar is de eerste speler die alle dierenplaatjes op zijn speelbord bedekt.

#### Sorteeractiviteit

- Jonge kinderen kunnen de kaarten gebruiken zonder speelbord en kunnen proberen de dieren te sorteren in hun juiste natuurlijke omgeving.

### Bevat de volgende dieren

Woestijn: kameel, struisvogel, stokstaartje, schorpioen, hagedis, gier, slang, gordeldier en kangoeroe

Oceaan: krab, dolfin, schildpad, zeeester, zwaardvis, maanvis, walvis, zeepaardje en octopus

Jungle: kikker, olifant, kameleon, nijlpaard, papagaai, tijger, toekan, krokodil en bavian

Poollandschap: albatros, zeehond, husky, ijsbeer, rendier, papegaaiduiker, pinguïn, poolvos en walrus

## I La Tombola Degli Animali Selvatici

### Contiene:

4 cartelle habitat, 36 carte con figure di animali

### Obiettivo

Essere il primo giocatore a completare la propria cartella con le corrispondenti carte illustrate.

Ricordate di spiegare ai giocatori che:

- Ogni cartella rappresenta un ambiente diverso.
- Ogni gruppo di animali appartiene a un habitat specifico.

### Come si gioca

- Ogni giocatore sceglie una cartella.
- Il mazzo di carte illustrate va mescolato e posto a faccia in giù al centro del tavolo.
- Il giocatore più giovane inizia prendendo la carta in cima al mazzo. La mostra agli altri giocatori e dice a voce alta il nome dell'animale raffigurato.
- I giocatori allora controllano sulle loro cartelle se hanno una figura corrispondente a quella. Se un giocatore ha la figura corrispondente, grida il nome dell'animale e sistema la carta nel posto giusto sulla cartella.
- Il gioco continua in verso orario fino a quando un giocatore ha riempito tutti gli spazi sulla propria cartella.

### Il vincitore

Vince il primo giocatore che riempie tutti i quadrati con gli animali sulla propria cartella.

### Altri giochi e attività

#### Gioco di memoria

- Ogni giocatore sceglie una cartella.
- Le piccole carte illustrate vengono sparse a faccia in giù sul tavolo.
- Il giocatore più giovane inizia girando una carta.
- Se la carta corrisponde a un animale sulla sua cartella, la sistema nella casella giusta. Se la carta non corrisponde, va rimessa sul tavolo a faccia in giù. Il turno passa al giocatore successivo.
- Vince il primo giocatore che copre tutti i quadrati con gli animali sulla propria cartella.

#### Attività di classificazione

- I bambini più piccoli possono anche usare le carte senza le cartelle di gioco e cercare di assegnare gli animali ai loro giusti habitat.

### Animali illustrati

Deserto: cammello, struzzo, suricati, scorpione, lucertola, avvoltoio, serpente, armadillo e canguro

Oceano: granchio, delfino, tartaruga di mare, stella marina, pesce spada, pesce angelo, balena, cavalluccio marino e polpo

Giungla: rana, elefante, camaleonte, ippopotamo, pappagallo, tigre, tucano, coccodrillo e babuino

Terre polari: albatro, foca, husky, orso polare, alce, pulcinella di mare, pinguino, volpe artica e tricheco

## E Lotto del Mundo Salvaje

### Contenido:

4 paneles de juego, 36 fichas de animales

### Objetivo

Ser el primer jugador en completar su panel con las fichas correctas.

Recuerda a los jugadores lo siguiente:

- Cada panel de juego, representa un habitat diferente.
- Cada grupo de animales pertenece a un habitat determinado.

### Cómo jugar

- Cada jugador escoge un panel de juego.
- Las fichas de animalitos, se mezclan bien, y se colocan boca abajo, en un montón central.
- El jugador más pequeño, empieza cogiendo una ficha del montón central. La enseña al resto de los jugadores, y dice en voz alta, el nombre del animalito.
- Los jugadores miran si tienen la ficha en su panel, para poder emparejarla. Si un jugador tiene la ficha del animalito en su panel, entonces dirá en voz alta el nombre del animalito, y la colocará en su panel de juego.
- El juego continua por turnos, siguiendo la dirección de las agujas del reloj, hasta que un jugador complete el panel de imágenes.

### Ganador

El ganador es el primer jugador que complete su panel de imágenes.

### Otros Juegos y Actividades:

#### Juego de Memoria

- Cada jugador escoge un panel de juego.
- Las fichas de animalitos se colocan separadas boca abajo.
- El jugador más pequeño empieza girando una de las fichas.
- Si la ficha se puede emparejar con alguna de las imágenes de su panel, debe colocarla. Si la ficha no coincide, se devuelve a la mesa, boca abajo. Pasa el turno al siguiente jugador.
- El ganador es el primer jugador en completar su panel de imágenes.

#### Actividad de Clasificación

- Los más pequeños pueden también utilizar las fichas de animalitos, agrupándolas por habitat, sin utilizar el panel de juego.

### Animales Representados:

Desierto: camello, avestruz, meerkats, escorpión, lagarto, buitre, serpiente, armadillo, y canguro.

Océano: cangrejo, delfín, tortuga, estrella de mar, pez espada, pez ángel, ballena, caballito de mar, y pulpo.

Selva: rana, elefante, camaleón, hipopótamo, loro, tigre, tucán, coccodrilo, y babuino.

Polar: albatros, foca, husky, oso polar, alce, frailecillo, pingüino, zorro ártico, y morsa.

## GB Wild World Lotto

### Contents:

4 habitat playing boards, 36 animal picture cards

### Object

To be the first player to fill their playing board with the correct matching picture cards.

Remember to show the players that:

- Each playing board represents a different environment.
- Each animal group is native to a specific habitat.

### To play

- Each player chooses a playing board.
- The small picture cards are shuffled and placed in a central pile, face downwards on the table.
- The youngest player begins by taking the top card from the central pile on the table. They show the card to the other players and name the animal out loud.
- Players then look at the animals on their playing board to see if they can make a match. If a player has a matching picture, they shout out the animal's name and place the card over the space on their playing board.
- Play then continues in a clockwise direction until one player has filled all the spaces on their playing board.

### The winner

The winner is the first player to fill all the animal squares on their board.

### Other Games and Activities

#### Memory Game

- Each player chooses a playing board.
- The small picture cards are spread out face downwards on the table.
- The youngest player begins by turning over one of the cards.
- If the card matches an animal on the player's board, they place it over the same animal on their board. If the card does not match, it is returned to the table, face downwards. Play then moves on to the next player.
- The winner is the first player to cover all the animal squares on their board.

#### Sorting Activity

- Young children could also use the cards without the playing boards and try to sort the animals into the correct habitat groups.

### Animals

Desert: camel, ostrich, meerkats, scorpion, lizard, vulture, snake, armadillo and kangaroo

Ocean: crab, dolphin, turtle, starfish, swordfish, angelfish, whale, seahorse and octopus

Jungle: frog, elephant, chameleon, hippopotamus, parrot, tiger, toucan, crocodile and baboon

Polar Lands: albatross, seal, husky, polar bear, moose, puffin, penguin, arctic fox and walrus

## F Lotto du Monde Sauvage

### Contient:

4 planches à jouer, 36 cartes à jouer d'animaux

### But du jeu

L'objectif est d'être le premier joueur à remplir sa planche à jouer avec les cartes d'animaux correspondantes.

N'oubliez pas de rappeler aux joueurs que:

- Chaque planche à jouer correspond à un environnement différent
- Chaque groupe d'animaux est originaire d'un environnement particulier

### Règles du jeu

- Chaque joueur choisit une planche à jouer.
- Les cartes à jouer sont mélangées, puis placées au milieu des joueurs, la face 'animal' cachée.
- Le plus jeune joueur commence le jeu, en prenant la première carte sur la pile. Il montre la carte aux autres joueurs et dit à voix haute le nom de l'animal.
- Les joueurs cherchent ensuite sur leurs planches le dessin de l'animal.
- Lorsqu'un joueur trouve le dessin correspondant sur sa planche, il doit crier le nom de l'animal et placer la carte sur la case.
- Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'un joueur ait rempli toutes les cases de sa planche avec les cartes correspondantes.

### Le gagnant

Le gagnant est le premier à avoir rempli toutes les cases sur sa planche.

### Autres Jeux et Activités

#### Jeu de Memory

- Chaque joueur choisit une planche à jouer.
- Les cartes à jouer sont étalées sur la table, face 'animal' cachée.
- Le plus jeune joueur retourne une carte. S'il a le même animal sur sa planche, il pose la carte sur la case correspondante. Sinon, il la replace sur la table, au même emplacement, toujours face 'animal' cachée.
- Le joueur suivant recommence.
- Le gagnant est le premier à avoir recouvert toutes les cases de sa planche.

#### Activité de Triage

- Les plus jeunes joueurs peuvent aussi utiliser les cartes sans les planches à jouer, en essayant de regrouper les animaux selon leur environnement.

### Les Animaux

Désert: chameau, autruche, meerkat, scorpion, lézard, vautour, serpent, tatou et kangourou

Océan: crabe, dauphin, tortue, étoile des mers, espadon, scalaire, baleine, hippocampe et pieuvre

Jungle: grenouille, éléphant, caméléon, hippopotame, perroquet, tigre, toucan, crocodile et babouin

Terre Polaire: albatros, phoque, husky, ours polaire, élan, pinguin, renard polaire et morse

## D Wildtierlotto

### Inhalt:

4 Lebensraum-Spielbretter, 36 Tier-Bildkarten

### Ziel

Als erster Spieler dein Spielbrett mit den richtig zusammenpassenden Bildkarten zu füllen.

Die Spieler müssen daran denken, dass:

- jedes Spielbrett eine andere Umgebung verkörpert.
- jede Tiergruppe in einem anderen Lebensraum zu Hause ist.

### So wird gespielt

- Jeder Spieler nimmt sich ein Spielbrett.
- Die kleinen Bildkarten werden gemischt und mit der Bildseite nach unten in einem Stapel in die Mitte des Tisches gelegt.
- Der jüngste Spieler hebt die oberste Karte vom Stapel in der Mitte des Tisches ab. Er zeigt die Karte an die anderen Spieler und sagt laut den Namen des darauf abgebildeten Tieres.
- Die Spieler sehen sich die Tiere auf ihrem Spielbrett an, um festzustellen, ob diese Karte dazu passt. Wenn ein Spieler ein Bild hat, das zu der Karte passt, ruft er den Namen des Tieres und legt die Karte auf den betreffenden Ort auf seinem Spielbrett.
- Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis ein Spieler alle Plätze auf seinem Spielbrett besetzt hat.

### Der Sieger

Gewonnen hat der erste Spieler, der alle Tierfelder auf seinem Spielbrett mit dazu passenden Karten bedeckt.

### Andere Spiele und Aktivitäten

#### Gedächtnisspiel

- Jeder Spieler nimmt sich ein Spielbrett.
- Die kleinen Bildkarten werden mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt.
- Der jüngste Spieler beginnt, indem er eine der Karten umdreht.
- Wenn die Karte zu einem Tier auf dem Brett des Spielers passt, legt er sie auf das betreffende Bild auf seinem Brett. Wenn die Karte nicht zu seinem Brett passt, muss er sie mit der Bildseite nach unten wieder auf den Tisch zurücklegen. Dann kommt der nächste Spieler dran.
- Gewonnen hat der erste Spieler, der alle Tierfelder auf seinem Spielbrett mit dazu passenden Karten bedeckt.

#### Sortieren der Karten

- Jüngere Kinder können die Karten auch ohne die Spielbretter verwenden und die Tiere in zu den gleichen Lebensräumen passende Gruppen sortieren.

### Tiere

Wüste: Kamel, Vogel Strauß, Moorkatze, Skorpion, Eidechse, Geier, Schlange, Gürteltier und Känguru

Meer: Krabbe, Delfin, Wasserschildkröte, Seestern, Schwertfisch, Engelhai, Wal, Seepferdchen und Tintenfisch

Dschungel: Frosch, Elefant, Chamäleon, Flusspferd, Papagei, Tiger, Tukan, Krokodil und Pavian

Polargebiet: Albatros, Seehund, Schlittenhund, Eisbär, Elch, Papageientaucher, Pinguin, Polarfuchs und Walross



©2003 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 038 Made in England  
Please retain this information for future reference.



©2003 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref.: 038 Fabriqué en Angleterre  
Conservez cette notice pour information future.



©2003 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 038 In England hergestellt  
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

