



Disney nature

LOTO ANiMO

Règle du jeu

Rules of the game

Reglas del juego

Spielregel

Regolamento del gioco

Regels van het spel





Sommaire

Contents - Índice - Inhalt - Indice
Overzicht.



FRÉGUE DU JEU	P 1
ENGLISH RULES OF THE GAME	P 2
ESPAÑOL REGLAS DEL JUEGO	P 3
DEUTSCHE SPIELREGEL	P 4
ITALIANO REGOLAMENTO DEL GIOCO	P 5
DUTCH REGELS VAN HET SPEL	P 6

Le coin des animaux P 7

Animal corner - El rincón de los animales
Die Tiere - L'angolo degli animali - De dierenhoek

CARNIVORES P 8-9

Carnivores - Carnívoros - Fleischfresser
Carnivori - Carnivoren.

SINGES P 10-11

Monkeys - Monos - Affen - Scimmie - Apen.

OISEAUX P 12-13

Birds - Aves - Vögel - Uccelli - Vogels.

MERS P 14-15

Seas - Mares - Meere - Mari - Zeeën.

INSECTES P 16-17

Insects - Insectos - Insekten - Insetti
Insecten.



Contenu

5 planches - 20 jetons - 1 règle du jeu



But du jeu

Associer les images d'animaux à leurs silhouettes sur les planches.

Découverte

Avant de jouer, faites découvrir à votre enfant les 20 jetons et les 5 planches. Demandez-lui d'identifier chaque animal et expliquez-lui qu'il doit associer chaque animal à sa silhouette représentée sur la planche. Pour faciliter l'autocorrection, les jetons ont des bordures de la même couleur que la planche à laquelle ils appartiennent.



Mise en place

Pour les premières parties, il est recommandé de jouer avec une seule planche de jeu par joueur.



JOUEUR 1



JOUEUR 2



Mise en place pour 2 joueurs.

On pourra utiliser ensuite plusieurs planches pour augmenter le niveau de difficulté du jeu.

Chaque joueur installe sa ou ses planche(s) face(s) visible(s) devant lui. Posez les jetons correspondants aux planches choisies face cachée sur la table afin de constituer une pioche. La partie peut commencer !

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur pioche un jeton et le montre aux autres :

- Si un des joueurs identifie une silhouette qui figure sur sa planche, il récupère le jeton et le pose sur la case correspondante.
- Si le jeton n'est pas identifié, il est reposé dans la pioche face cachée. C'est ensuite au joueur suivant de piocher un jeton.

Fin de partie

Le gagnant est le premier à avoir complété sa ou ses planche(s).

Content

5 boards - 20 chips - 1 set of game rules



Game objective

Match the animal images with their silhouette on the boards.

Discovery

Before playing, let the children discover the 20 chips and 5 boards. Ask them to identify each animal and explain that they must match each animal to its silhouette on a board.



To facilitate self-correction, the tokens have edges of the same colour as the board to which they belong.

Setting up

For the first games, it is recommended to play with one game board per person. You can then use multiple boards to increase the difficulty level of the game.



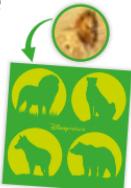
Setup for 2 players.

Each player sets his/her board(s) face up in front of him/her. Place the chips corresponding to the selected boards face down in the centre of the table. The game can begin.

How to play the game

The youngest player draws a chip and shows it to the others:

- If one player identifies the corresponding silhouette on one of his/her boards, he/she takes the chip and places it on the corresponding box.
- If the chip is not identified, it remains in the centre of the table, face down.



How to win the game

The winner is the first to have completed his/her board(s).

Contenido

5 tableros - 20 fichas - 1 reglas del juego



Objetivo del juego

Asociar las imágenes de animales a la silueta de los tableros.

Descubrimiento

Antes de jugar, se muestran a los niños las 20 fichas y los 5 tableros. Luego, se les pide que identifiquen a cada animal y se les explica que deben asociar cada animal con su silueta, representada en un tablero. Para facilitar la autocorrección, las fichas tienen unos bordes del mismo color que el tablero al que pertenecen.



Preparación

En las primeras partidas, se recomienda jugar con un solo tablero de juego por persona. Después, se podrán utilizar varios tableros para aumentar el nivel de dificultad del juego.



JUGADOR 1



JUGADOR 2

Diseñado para 2 jugadores.

Cada jugador instala su tablero (o tableros) boca arriba delante de él. Colocar las fichas correspondientes a los tableros elegidos boca abajo en el centro de la mesa. ¡La partida puede comenzar!

Desarrollo del juego

El jugador más joven coge una ficha y la muestra a los demás:

- Si alguno de los jugadores identifica la silueta correspondiente en alguno de sus tableros, recoge la ficha y la coloca en la casilla correspondiente.
- Si la ficha no se identifica, se queda en el centro de la mesa boca abajo. A continuación, el jugador siguiente coge una ficha.

Fin de la partida

Gana el primero que completa su tablero o sus tableros.

Inhalt

5 Spielbretter - 20 Kärtchen - 1 Spielregel



Ziel des Spiels

Die Tierbilder dem richtigen Umriss auf dem Spielbrett zuordnen.

Die Karten entdecken

Zeigen Sie den Kindern vor Spielbeginn die 20 Kärtchen und die 5 Spielbretter. Bitten Sie sie, jedes Tier zu benennen und erklären Sie ihnen, dass sie für jedes Tier den passenden Umriss auf einem Spielbrett finden müssen. Als Hilfe haben die Kärtchen eine Umrandung in der gleichen Farbe wie das Spielbrett, dem sie zugeordnet werden müssen.



Vorbereiten des Spiels

Für die ersten Spielrunden empfehlen wir ein Spielbrett pro Spieler. Später können Sie mehrere Spielbretter pro Spieler verteilen, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

SPIELER 1



SPIELER 2

Vorbereiten des Spiels für 2 Spieler.

Jeder Spieler legt sein Spielbrett (oder seine Spielbretter) mit der Vorderseite nach oben vor sich ab. Verteilen Sie die Kärtchen passend zu den gewählten Spielbrettern mit der Motivseite nach unten in der Mitte auf dem Tisch. Das Spiel kann beginnen!

Ablauf des Spiels

Der jüngste Spieler deckt eine Karte auf und zeigt sie seinen Mitspielern:

- Wenn einer der Spieler das Tierbild einem Umriss auf seinem Spielbrett (oder seinen Spielbrettern) zuordnen kann, erhält er das Kärtchen und legt es auf dem passenden Feld ab.
- Wenn kein Spieler das Kärtchen erkennt und seinem Spielbrett zuordnet, wird das Kärtchen wieder mit dem Motiv nach unten auf dem Tisch abgelegt.



Ende des Spiels

Der Spieler, der als erstes alle Kärtchen seines Spielbretts (oder seiner Spielbretter) gefunden hat, gewinnt.

Contenuto

5 plance - 20 gettoni
1 Regolamento del gioco



Obiettivo del gioco

Associare sulle plance le immagini degli animali alla loro forma.

Scoperta

Prima di giocare, fate scoprire ai bambini i 20 gettoni e le 5 plance. Chiedete loro di identificare ciascun animale e di associare su una plancia ciascun animale alla forma rappresentata. Per semplificare l'auto-correzione, i gettoni hanno i bordi dello stesso colore della plancia a cui appartengono.



Preparazione

Per le prime partite si consiglia di giocare con una sola plancia di gioco per persona. Poi sarà possibile utilizzare più plance per aumentare il livello di difficoltà.



GIOCATORE 1



GIOCATORE 2

Disposizione per 2 giocatori.

Ciascun giocatore sistema davanti a sé una o più plance con il lato visibile. Mettere nel centro del tavolo i gettoni corrispondenti alle plance scelte con i lati nascosti. La partita può iniziare!

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane pesca un gettone e lo mostra agli altri:

- se uno dei giocatori identifica la forma corrispondente su una delle plance, recupera il gettone e lo mette sulla casella corrispondente.

- Se il gettone non è identificato, viene rimesso al centro del tavolo con il lato nascosto.

Tocca poi al giocatore seguente pescare un gettone.

Termine della partita

Vince il primo giocatore che completa la sua o le sue plance.

Inhoud

5 borden - 20 penningen
1 set spelregels

**Doel van het spel**

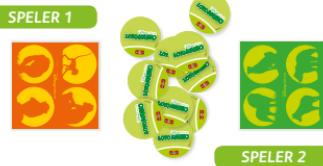
De dieren herkennen aan hun silhouet op de borden.

Ontdekking

Voordat je begint: toon de 20 penningen en 5 borden aan de kinderen. Vraag hen om elk dier te identificeren en leg uit dat ze elk dier moeten herkennen volgens hun silhouet op een van de borden. Om het wat makkelijker te maken hebben de jetons randen in dezelfde kleur als het bord waartoe ze behoren.

**Opstelling**

Tijdens de eerste spelletjes is het raadzaam om te spelen met een bord per persoon. Daarna kun je meerdere borden gebruiken om de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen.



Opstelling voor 2 spelers.

Elke speler plaatst zijn bord(en) zichtbaar voor zich. Plaats de jetons van de gekozen borden in het midden van de tafel met de spelzijde naar beneden. Het spel kan beginnen!

Verloop van het spel

De jongste speler trekt een jeton en toont die aan de anderen:

- Als een speler het juiste silhouet vindt op een van zijn borden, neemt hij de jeton en plaatst hij deze op het juiste vakje.
- Als de jeton niet geïdentificeerd wordt, moet hij terug in het midden van de tafel worden geplaatst met de spelzijde naar beneden gericht. Vervolgens is het aan de volgende speler om een jeton te nemen.

**Einde van het spel**

De winnaar is de eerste die zijn bord(en) heeft voltooid.

Le coin des animaux

Animal corner

El rincón de los animales

Die Tiere

L'angolo degli animali

De dierenhoek





■ ■ **LION** - Le lion est le plus grand carnivore de la savane africaine. Seuls les mâles portent une épaisse crinière.

■ ■ **LION** - The lion is the largest carnivore on the African savannah. Only males have a thick mane.

■ ■ **LEÓN** - El león es el mayor carnívoro de la sabana africana. Solo los machos tienen una espesa melena.

■ ■ **LÖWE** - Der Löwe ist der größte Fleischfresser der afrikanischen Savanne. Nur die Männchen haben eine dicke Mähne.

■ ■ **LEONE** - Il leone è il più grande carnivoro della savana africana. Solo i maschi sfoggiano una maestosa criniera.

■ ■ **LEEUW** - De leeuw is de grootste carnivoor op de Afrikaanse savanne. Alleen mannetjes hebben dikke manen.



■ ■ **GUÉPARD** - Ce félin de la savane africaine est le plus rapide des animaux du monde. Il peut courir à plus de 100 km/h !

■ ■ **CHEETAH** - This cat of the African savannah is the fastest land animal. It can run more than 100 km/h.

■ ■ **GUEPARDO** - Este felino de la sabana africana es el más rápido de todos los animales. ¡Puede correr a más de 100 km/h!

■ ■ **GEPARD** - Diese Raubkatze der afrikanischen Savanne ist das schnellste Landtier der Welt. Der Gepard kann über 100 km/h schnell laufen!

■ ■ **GHEPARDO** - Questo felino della savana africana è il più rapido tra tutti gli animali terrestri. Può correre ad oltre 100 km/h!

■ ■ **CHEETAH** - Deze kat van de Afrikaanse savanne is de snelste van alle landdieren. Hij kan tot meer dan 100 km/u lopen!



■ ■ **LOUP ARCTIQUE** - Avec son épaisse fourrure, ce loup du Grand Nord peut supporter des températures glaciales, jusqu'à -60 °C.

■ ■ **ARCTIC WOLF** - With its thick fur, the wolf of the far north can withstand freezing temperatures up to -60 °C.

■ ■ **LOBO ÁRTICO** - ¡Gracias a su piel gruesa, este lobo del Gran Norte puede soportar temperaturas glaciales de hasta -60 °C!

■ ■ **POLARWOLF** - Mit seinem dicken Fell kann dieser Wolf aus dem Polargebiet eisige Temperaturen von bis zu -60 °C ertragen!

■ ■ **LUPO ARTICO** - Grazie alla folta pelliccia, questo lupo del grande Nord può sopportare temperature glaciali fino a -60 °C!

■ ■ **POOLWOLF** - Met zijn dikke vacht is deze wolf van het Grote Noorden bestand tegen vriestemperaturen tot -60°C!



■ ■ **GRIZZLY** - Malgré sa carrure imposante, cet ours d'Amérique du Nord est capable de courir très vite, à plus de 60 km/h !

■ ■ **GRIZZLY** - Despite its imposing stature, this North American bear is able to run very fast, at more than 60 km/h.

■ ■ **OSO GRIZZLY** - A pesar de su imponente envergadura, este oso de América del Norte es capaz de correr muy deprisa, a más de 60 km/h.

■ ■ **GRIZZLYBÄR** - Trotz seinem massiven Körperbau kann dieser Bär aus Nordamerika sehr schnell laufen, er erreicht eine Geschwindigkeit von über 60 km/h!

■ ■ **GRIZZLY** - Nonostante la struttura imponente, quest'orso dell'America del Nord è in grado di correre forte, a più di 60 km/h!

■ ■ **GRIZZLY** - Ondanks zijn imposante gestalte kan deze Noord-Amerikaanse beer zeer snel lopen, tot meer dan 60 km/u!





MACAQUE COURONNÉ - Ce petit singe est malin, agile et joueur. Il vit dans les forêts du Sri Lanka, une île au sud-est de l'Inde.

TOQUE MACAQUE - This little monkey is clever, agile and playful. It lives in the forests of Sri Lanka, an island located in south-eastern India.

MACACO CORONADO - Este pequeño mono es travieso, ágil y juguetón. Vive en los bosques de Sri Lanka, una isla al sureste de India.

CEYLON-HUTAFFE - Dieser kleine Affe ist clever, wendig und verspielt. Er lebt in den Wäldern von Sri Lanka, eine Insel südöstlich von Indien.

MACACO DAL BERRETTO - Questa piccola scimmia è furba, agile e giocherellona. Vive nelle foreste dello Sri Lanka, un'isola a sud-est dell'India.

GEKROONDE MAKAAK - Deze kleine aap is een slimme, behendige pleziermaker. Hij leeft in de bossen van Sri Lanka, een eiland ten zuiden van India.



CHIMPANZÉ - Très intelligent, ce grand singe des forêts d'Afrique est capable d'utiliser des outils, et même d'en fabriquer.

CHIMPANZEE - Being very clever, this large monkey of the African forests is able to use tools, and even make them.

CHIMPANCÉ - Este gran mono de las selvas de África es muy inteligente, y por eso es capaz de utilizar herramientas e incluso de fabricarlas.

SCHIMPANSE - Dieser sehr intelligente große Affe aus den Wäldern Afrikas kann Hilfsmittel benutzen und sogar selbst bauen.

SCIMPANZÉ - Questa grande scimmia delle foreste africane è talmente intelligente da saper fabbricare e utilizzare degli strumenti.

CHIMPANSEE - Deze grote aap uit de bossen van Afrika is zeer intelligent en kan allerlei hulpmiddelen gebruiken, en ze zelfs maken.





■ PYGARGUE À TÊTE BLANCHE

Ce rapace d'Amérique du Nord est surnommé « aigle à tête blanche ». Ailes déployées, il fait plus de 2 mètres.

BALD EAGLE - This North American raptor is called the «bald eagle». Its wingspan is more than 2 metres.

ÁGUILA CALVA - Esta rapaz de América del Norte recibe el nombre de «águila de cabeza blanca». Con las alas desplegadas mide más de 2 metros.

WEISSKOPFSEEADLER - Dieser Seeadler mit weißem Kopf ist einer der größten Greifvögel Nordamerikas. Seine Flügel haben eine Spannweite von über 2 m.

AQUILA DI MARE TESTABIANCA Questo rapace dell'America del Nord è soprannominato «aquila dalla testa bianca». La sua apertura alare è di 2 metri.

AMERIKAANSE ZEEARENDE - Deze roofvogel uit Noord-Amerika wordt ook wel de « witkopzeearend » genoemd. Wanneer hij zijn vleugels spreidt is hij meer dan 2 meter breed.



■ AIGLE IMPÉRIAL

- L'aigle impérial construit avec sa partenaire un énorme nid sur un arbre. Le couple reste uni pour la vie.

EASTERN IMPERIAL EAGLE - The imperial eagle builds with its partner a huge nest on a tree. The couple remains together for life.

ÁGUILA IMPERIAL - El águila imperial construye con su pareja un enorme nido en un árbol. La pareja sigue unida toda la vida.

KAISERADLER - Der Kaiseradler baut mit seinem Weibchen ein riesiges Nest auf einem Baum. Das Paar bleibt ein ganzes Leben lang zusammen.

AQUILA IMPERIALE - L'aquila imperiale costruisce con la sua compagna un enorme nido sugli alberi, e la coppia rimane unita per tutta la vita.

KEIZERARENDE - De keizerarend bouwt samen met zijn partner een enorm nest in een boom. Het koppel blijft hun hele leven lang bij elkaar.



■ COLIBRI - Ce petit oiseau antillais est capable de voler sur place pour se nourrir du nectar de fleurs.

COLIBRI - This small West Indian bird is able to hover to feed on the nectar of flowers.

COLIBRÍ - Este pequeño pájaro antillano es capaz de volar sobre las flores para alimentarse de su néctar.

KOLIBRI - Dieser kleine Vogel von den Inseln der Antillen kann auf der Stelle fliegen, um Blütennektar zu trinken.

COLIBRÌ - Questo piccolo uccello delle Antille è capace di volare sullo stesso punto per nutrirsi del nettare dei fiori.

KOLBRIE - Deze kleine West-Indische vogel kan ter plaatse blijven vliegen om zich te voeden met de nectar van bloemen.



■ FLAMANT NAIN

- Ces oiseaux roses aux grandes pattes se regroupent par milliers dans les lacs et les étangs salés d'Afrique.

LESSER FLAMINGO - These pink birds with long legs gather by the thousands in lakes and salt ponds in Africa.

FLAMENCO ENANO - Estas aves rosas con grandes patas se reúnen a miles en los lagos y los estanques salados de África.

ZWERGFLAMINGOS - Dieser rosaflarbene Vogel mit großen Füßen lebt in Populationen mit tausenden anderen Flamingos an den Seen und Salzseen in Afrika.

FENICOTTERO MINORE - Questi uccelli rosa dalle lunghe zampe si raggruppano a migliaia nei laghi e stagni salati dell'Africa.

KLEINE FLAMINGO - Deze roze vogels met lange poten komen met duizenden samen in de meren en zoute vijvers van Afrika.



LOUTRE DE MER - Elle vit dans l'océan Pacifique, près des côtes. Son épaisse fourrure la protège du froid.

SEA OTTER - It lives in the Pacific Ocean, near the coast. Its thick fur protects it from the cold.

NUTRIA MARINA - Vive en el océano Pacífico, cerca de las costas. Su gruesa piel le protege del frío.

SEEOTTER - Er lebt im Pazifischen Ozean in der Nähe der Küsten. Sein dicker Pelz schützt ihn vor der Kälte.

LONTRA DI MARE - Vive nell'Oceano Pacifico, vicino alle coste, e la sua folta pelliccia la protegge dal freddo.

ZEEOTTER - De zeeotter leeft in de Stille Oceaan, in de buurt van de kust. Zijn dikke vacht beschermt hem tegen de kou.



HIPPOCAMPE LONG-NEZ

Pour se nourrir, ce drôle de poisson couvert de points noirs aspire le plancton avec son long museau.

LONG-NOSED HIPPOCAMPUS

To feed, this funny fish covered with black spots filters plankton through its long snout.

CABALLITO DE MAR REIDI

Para alimentarse, este extraño pez cubierto de puntos negros aspira el plancton con su largo hocico.

LANGSCHNÄUZIGES SEEPFERDCHEN

Um sich zu ernähren, saugt dieser ungewöhnliche schwarzgepunktete Fisch mit seinem langen Maul das Plankton aus dem Wasser.

CAVALLUCCIO TROPICALE MUSO LUNGO

Per nutrirsi, questo buffo pesce coperto da punti neri aspira il plancton con il suo lungo musetto.

LANGSNUITZEEPAARDJE

Deze vreemde vis met zwarte vlekken gebruikt zijn lange snuit om zich te voeden met plankton.



GRAND DAUPHIN - Le grand dauphin est un véritable acrobate. Il saute hors de l'eau, fait des reculades, surfe sur les vagues...

BOTTLENOSE DOLPHIN

The bottlenose dolphin is a real acrobat. It jumps out of the water, swims backwards, surfs the waves...

DELFIN MULAR - El delfín mular es un auténtico acróbata. Salta fuera del agua, se mueve hacia atrás, se desliza sobre las olas...

GROSSER TÜMMLER - Der große Delfin ist ein echter Akrobat. Er springt aus dem Wasser, dreht sich um sich selbst und surft gerne auf den Wellen...

DELFINO - Il delfino è un vero acrobata: salta fuori all'acqua, fa le giravolte, gioca con le onde...

TUIMELAAR - De tuimelaar is een echte acrobaat. Hij springt uit het water, maakt salto's, surft op de golven...



CHIRURGIEN À POITRINE BLANCHE

Ce poisson de l'océan Indien possède à l'arrière un aiguillon venimeux très utile en cas de danger.

POWDER BLUE TANG - This fish of the Indian Ocean has a venomous sting at the rear end, which is very useful in case of danger.

PEZ CIRUJANO DE PECHO BLANCO

Este pez del océano Índico posee en la parte trasera un agujón venenoso, muy útil en caso de peligro.

WEISSKEHL-DOKTORFISCH - Dieser Fisch aus dem Indischen Ozean hat an der Schwanzwurzel einen giftigen Stachel, der ihm bei Gefahr sehr nützlich ist.

PESCE CHIRURGO DALLA GOLA BIANCA

Questo pesce dell'Oceano Indiano possiede sul dorso un aculeo velenoso molto utile in caso di pericolo.

WITBORSTDOKTERSVIS - Deze vis uit de Indische Oceaan heeft achteraan een giftige angel die zeer nuttig kan blijken in geval van gevaar.





■ EPHIPPIGÈRE DES VIGNES

Cette sauterelle d'Europe est surnommée « porte-selle » en raison de son thorax en forme de selle de cheval.

■ BUSH CRICKET - This European cricket is called «saddle-door» because of its chest-shaped saddle.

■ CHICHARRA ALICORTA

Este saltamonte europeo recibe el nombre de «silla de montar» debido a su tórax en forma de silla de caballo.

■ STEPPEN-SATTELSCHRECKE

Diese Heuschrecke aus Mitteleuropa wird wegen ihrem Oberkörper, der an einen Pferdesattel erinnert, auch «Sattelträger» genannt.

■ EFIPPIGERA DELLE VIGNE

Questa cavalletta europea è soprannominata «porta-sella» perché ha il torace a forma di sella di cavallo.

■ ZADELSPRINKHANEN

Deze Europese sprinkhaan wordt « zadel sprinkhaan » genoemd vanwege zijn borst in de vorm van een zadel.



■ CHENILLE DU PAPILLON MACHAON

Avant de se transformer en beau papillon, la chenille du machaon prend des forces et mange sans cesse.

■ SWALLOWTAIL BUTTERFLY

CATERPILLAR - Before turning into beautiful butterfly, the swallowtail caterpillar grows stronger and eats constantly.

■ ORUGA DE MARIPOSA MACAÓN

Antes de transformarse en un bella mariposa, la oruga de la macaón coge fuerzas y se alimenta sin cesar.

■ SCHWALBENSCHWANZRAUPE

Bevor sie sich in einen schönen Schmetterling verwandelt, frisst sich diese Raupe ordentlich den Bauch voll.

■ BRUCO DELLA FARFALLA MACAONE

Prima di trasformarsi in una bellissima farfalla, il bruco del macaone mangia costantemente per prendere forza.

■ RUPS VAN DE KONINGINNENPAGE

Vóór zijn transformatie tot een prachtige vlinder, sterkt de rups van de koninginnenpage aan door onophoudelijk te eten.



■ MONARQUE

En Amérique, ce grand papillon aux ailes orange parcourt jusqu'à 4 000 km pour fuir le froid de l'hiver.

■ MONARCH - In America, this great butterfly with orange wings travels up to 4,000 km away from the cold of winter.

■ MONARCA - En América, esta gran mariposa con alas naranjas recorre hasta 4000 km para escapar del frío del invierno.

■ MONARCHFALTER - Dieser in Amerika weit verbreitete große Schmetterling mit orangefarbenen Flügeln fliegt bis zu 4.000 km weit, um dem kalten Winter zu entkommen.

■ FARFALLA MONARCA - In America, questa grande farfalla dalle ali arancioni percorre fino a 4000 km per sfuggire al freddo invernale.

■ MONARCHVLINDER - In Amerika legt deze grote vlinder met oranje vleugels tot 4000 km af om de koude van de winter te ontvluchten.



■ ABEILLE - Pour se nourrir, l'abeille butine les fleurs. En transportant le pollen, elle permet aux plantes de se reproduire.

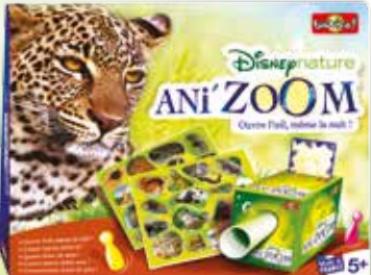
■ BEE - To feed, the bee gathers nectar flowers. By transporting pollen, it allows plants to reproduce.

■ ABEJA - Para alimentarse, la abeja liba las flores. Transportando el polen, permite que las plantas se reproduzcan.

■ BIENE - Die Biene ernährt sich von Blütennektar. Sie transportieren den Pollen und bestäuben dadurch Pflanzen und Bäume.

■ APE - Per nutrirsi, l'ape saccheggia i fiori. Trasportando il polline, permette alle piante di riprodursi.

■ HONINGBIJ - Om zich te voeden, verzamelt de honingbij nectar van de bloemen. Door het stuifmeel te vervoeren kunnen de planten zich voortplanten.



Non-finalised visuals - Project currently under development
Visuels non-définitifs - Projet en cours de développement.

■ L'esprit Bioviva, une gamme de jeux qui s'adaptent aux différentes étapes de l'apprentissage de l'enfant.

■ The Bioviva spirit, a range of games adapted to the different learning stages of children.

■ El espíritu Bioviva, una gama de juegos que se adaptan a las diferentes etapas de aprendizaje del niño.

■ Die Philosophie von Bioviva, eine Kollektion an Spielen, die sich den altersgemäßen Lernetappen des Kindes anpasst.

■ Lo spirito Bioviva, una gamma di giochi che si adattano alle diverse fasi di apprendimento del bambino.

■ Het doel van Bioviva, en reeks spellen op maat van de verschillende leerstadia van het kind.