

AGES 2+  
2 PLAYERS

EI-1776

# MY FIRST GAME

# Petting Zoo

THE TOUCH AND FEEL MATCHING GAME

ZOO interactivo

Ferme pédagogique

Streichelzoo



## PLAYING IS AS EASY AS 1-2-3

Petting Zoo is designed to help your child follow 3-step instructions. Listening to and following instructions are essential life skills, and this game will encourage your child to:

- Pay attention to detail
- Sequence information in steps and the order they need to complete the command: "First, next, then..."

### INCLUDES:

- Colorful, sturdy plastic barn
- 6 Textured farm animals
- Touch-and-feel textured spinner
- Parent guide with three ways to play



## OBJECT OF THE GAME

Use the touch-and-feel textured spinner to match and collect your animals from the Petting Zoo.



## SETUP

Place all the animals inside the Petting Zoo.

Pass the touch-and-feel spinner to the youngest player to start game.

## LET'S PLAY

1. **SPIN.** Take turns using the spinner.
2. **TOUCH.** Feel the texture the spinner lands on.
3. **MATCH.** Reach into the zoo to find the animal with the matching texture.

## IF YOU SPIN...



Animal Feeding Time! Skip a turn.



WILD! Pick any animal.

## LET'S PLAY AGAIN

### RIDDLE ME THIS!

Take turns creating riddles as clues to each player. Based on the riddle, players will reach into the Petting Zoo to match the riddle.

Try these:

- I am green and slither across the grass.
- I like to hop and eat carrots.
- I have fleece and like to say "Baaaaa!"



### ACT LIKE A...

Take turns reaching into the Petting Zoo to select an animal. Challenge each other to make your animal's sound, walk like your animal, eat like your animal, or even dance like your animal!

2 Jugadores

Jugar es tan fácil como decir **1-2-3**

El zoo interactivo está diseñado para ayudar a tu hijo a seguir instrucciones de tres pasos. Prestar atención y seguir instrucciones son habilidades esenciales para la vida y este juego animará a tu hijo:

- a prestar atención al detalle y
- a estructurar la información en pasos en el orden necesario para completar las instrucciones: "primero, a continuación y luego..."
- Desarrolla el vocabulario
- Trabaja con otros

## PROPÓSITO DEL JUEGO

Usa la ruleta para coger el animal correspondiente del Zoo interactivo.

## PRINCIPIOS BÁSICOS

Introduce todos los animales en el Zoo interactivo. Para empezar el juego, dale la ruleta al jugador más joven.

## JUGUEMOS

**GIRA LA RULETA.** Turnaos para usar la ruleta

**TOCA.** Toca la textura que haya salido en la ruleta

**EMPAJEJA.** Mete la mano en el zoo para encontrar al animal que tenga la misma textura que haya salido en la ruleta.

## SI HACES GIRAR LA RULETA Y SALE:



¡Hora de dar de comer a los animales! Pierdes un turno



¡COMODÍN! Elige cualquier animal



## JUQUEMOS DE NUEVO

### ¡ADIVINA ESTO!

Jugad por turnos inventando adivinanzas que los demás jugadores deberán acertar. Estos deberán meter la mano en el Zoo Interactivo para sacar el animal que crean que es la respuesta a la adivinanza.

### PROBAD CON ESTAS:

- Soy verde y repto por la hierba
- Me gusta brincar y comer zanahorias
- Tengo lana y me gusta decir “beeeeee”



### ACTÚA COMO UN...

Turnaos para meter la mano en el Zoo interactivo y coger un animal. Ahora deberéis desafiar a los demás jugadores para que anden, coman, imiten el sonido e incluso bailen como tu animal.

2 JOUEURS

JEU FACILE

**La ferme pédagogique est conçue pour aider votre enfant à suivre des instructions en trois étapes. L'écoute et le respect des instructions sont des compétences personnelles essentielles et ce jeu encourage votre enfant à :**

- faire attention aux détails ;
- organiser les informations en étapes et dans l'ordre dans lequel il doit réaliser les instructions : « Tout d'abord, ensuite, puis, ... » ;
- enrichir son vocabulaire ;
- travailler avec les autres.

### OBJECTIF DU JEU

Utilisez la roue tactile pour associer et collecter vos animaux de la ferme pédagogique.

### PRÉPARATION

Placez tous les animaux à l'intérieur de la ferme pédagogique. Passez la roue tactile au joueur le plus jeune pour commencer à jouer.



## JOUONS MAINTENANT

**Tournez la roue.** Chaque joueur tourne la roue, chacun son tour.

**Toucher Il faut toucher** la texture indiquée par la roue.

**Association Il faut trouver** l'animal avec la texture correspondante dans la ferme.

### SI LA ROUE TOMBE SUR :



Repas des animaux ! il faut passer un tour.



LIBRE Le joueur choisit n'importe quel animal.

## REJOUONS !

### DEVINETTES

Chacun leur tour, les joueurs créent des devinettes pour donner des indices à chaque joueur. En fonction de la devinette, les joueurs doivent chercher l'animal correspondant dans la ferme pédagogique.

### ESSAYEZ CE QUI SUIT :

- Je suis vert et je glisse dans l'herbe.
- J'aime faire des bonds et manger des carottes.
- J'ai de la laine sur le dos et je fais « Bêêê ».

### IMITE L'ANIMAL

Chacun leur tour, les joueurs choisissent un animal de la ferme pédagogique. Ils doivent ensuite faire le cri, adopter la démarche, manger, voire même danser comme l'animal !



2 Spieler

Einfach (und) lustig

Das Streichelzoo-Spiel hilft Ihrem Kind dabei, eine mehrstufige (in diesem Fall 3-stufige) Anleitung zu befolgen. Zuhören und Anweisungen befolgen gehören zu den Grundlagen der Sozialkompetenz. Bei diesem Spiel werden folgende Fertigkeiten trainiert:



- Auf Feinheiten achten
- Reichen Sie Informationen schrittweise und in der Reihenfolge dar, in der die Anweisungen ausgeführt werden sollen: „Als erstes, als nächstes, danach ...“
- Aufbau des Wortschatzes
- Zusammenarbeit

### ZIEL DES SPIELS

Fühl-Drehscheibe drehen und Streichelzoo-Tiere mit gleichem Fühlelement ertasten und einsammeln.

### SPIELAUFGSTELLUNG

Legen Sie alle Tiere in den Streichelzoo. Der jüngste Spieler beginnt und erhält die Fühl-Drehscheibe.

### NUN KANN ES LOSGEHEN

**Drehen.** Die Drehscheibe wird abwechselnd gedreht

**Fühlen.** Der Spieler tastet das gedrehte Fühlelement ab

**Zuordnen.** Der Spieler greift in den Zoo und ertastet das Tier mit dem passenden Fühlelement

### SONDERFELDER UND IHRE BEDEUTUNG



Futterzeit! Eine Runde aussetzen



JOKER! Ein beliebiges Tier ziehen



### UND NOCH EINMAL VON VORN

#### RATE MAL!

Die Spieler geben sich abwechselnd Rätsel auf. Zur Auflösung greifen die Spieler in den Streichelzoo und suchen das richtige Tier heraus.

#### BEISPIELE:

Ich bin grün und hüpfе durch das Gras

Ich hoppel gern und liebe Karotten

Ich habe ein Wollkleid an und sage „Määäh!“

Geborene Schauspieler

Jeder Mitspieler nimmt sich abwechselnd ein Tier aus dem Streichelzoo Die Mitspieler fordern einander nun auf, das Tiergeräusch nachzumachen, sich wie das Tier zu bewegen, wie das Tier zu essen oder sogar wie das Tier zu tanzen!





Tell us what you **THINK!**  
**REVIEW** this product at  
[educationalinsights.com](http://educationalinsights.com)



Developed in Southern California by Educational Insights.  
© Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.). All rights reserved.  
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.  
Please retain the package for future reference. Made in China.

Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.  
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.  
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.



**Educational  
Insights®**

[educationalinsights.com](http://educationalinsights.com)