

oscar

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



Das Spiel fördert:

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



Naturwissenschaftliche Bildung: Wissenserwerb über die Lebensweise sowie das Lebensumfeld des Igel
Science Education: Knowledge acquisition about the life and habitat of the hedgehog
Formation scientifique et technique: Découverte du mode de vie et de l'habitat du hérisson
Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Cómo viven los erizos y cómo es su entorno
Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Verkrijgen van kennis over de leefwijze alsmede het leefmilieu van de egel
Educazione tecnica e naturalistica: Apprendimento dello stile di vita e dell'habitat del riccio
自然科学和技能教育: 了解刺猬的生活习性和居住环境



Künstlerische Bildung: Erkennen, Benennen und Zuordnen von Farben, auditive Wahrnehmung durch verschiedene Geräusche
Art Education: Recognising, naming and assigning colours, auditory perception by considering various sounds
Formation artistique: Reconnaissance, dénomination et association des couleurs, perception auditive grâce à différents bruits
Desarrollo artístico: Reconocer, nombrar y asociar colores, percepción auditiva mediante distintos sonidos
Artistieke ontwikkeling: Herkennen, benoemen en indelen van kleuren, auditieve waarneming door verschillende geluiden
Educazione artistica: Riconoscimento, denominazione e assegnazione dei colori, percezione uditiva attraverso rumori diversi
艺术和创新能力发展: 了解刺猬的生活习性和居住环境



Mathematische Bildung: Sortieren und Zuordnen von Merkmalen, Vergleichen und Messen von unterschiedlich großen Komponenten des Igel (Stacheln), Zählen
Mathematical Education: sorting and assigning characteristics, comparing and measuring different component of the hedgehog (Oscar's spines), counting
Formation mathématique: Tri et association des caractéristiques, comparaison et mesure des différents principaux composants du hérisson (piquants), apprentissage des chiffres
Desarrollo matemático: Clasificación y asociación de características, comparar y medir partes del erizo de distinto tamaño (púas), contar
Rekenkundige ontwikkeling: Sorteren en indelen van eigenschappen, vergelijken en meten van componenten van de egels van verschillende grootte (stekels), tellen
Educazione matematica: Classificazione e assegnazione delle proprietà, confronto e misurazione delle diverse componenti del riccio (aculei), conteggio
数学教育: 根据动物特征进行分类和设定, 比较和测量刺猬身体各部分的尺寸 (奥斯卡的刺), 计数相应测量结果



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Greifen der Stacheln, taktile und visuelle Wahrnehmung durch verschiedene Materialien
Health Education: Fine motor skills when handling the spines, tactile and visual perception when handling various materials
Formation somatique: Motricité fine grâce à la préhension des piquants, perception tactile et visuelle grâce à différentes matières
Desarrollo somático: Motricidad fina al agarrar las púas, percepción visual y táctil a través de distintos materiales
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het pakken van de stekels, tactiele en visuele waarneming door verschillende materialen
Educazione somatica: Capacità motorie nel prendere gli aculei, percezione tattile e visiva attraverso materiali diversi
健康教育: 通过触摸刺猬的刺来发展精细动作技能, 通过操作不同的材料来提升触觉和视觉感知



Soziale Bildung: Gemeinsames Spiel, freies Spiel, Rollenspiel, Sozialverhalten
Social Education: Playing together, free play, role play, social behaviour
Socialisation: Jeu collectif, jeu libre, jeu de rôle, comportement social
Desarrollo social: Juego colectivo, libre juego, juego de roles, conducta social
Sociale ontwikkeling: Samen spelen, vrij spel, rollenspel, sociaal gedrag
Educazione sociale: Gioco comune, gioco libero, gioco di ruolo, comportamento sociale
语言教育: 共同游戏, 自由游戏, 角色扮演, 社会行为



Sprachliche Bildung: Sprachentwicklung beim Beantworten der Fragen und Kommunikationsfähigkeit
Linguistic Education: Use of language when answering the questions, communicative skills
Formation linguistique: Acquisition du langage en répondant aux questions et amélioration des capacités de communication
Desarrollo del lenguaje: Desarrollo del lenguaje al contestar las preguntas y habilidad comunicativa
Taalkundige ontwikkeling: Taalkundige ontwikkeling bij het beantwoorden van de vragen en communicatievermogen
Educazione linguistica: Sviluppo del linguaggio attraverso la risposta alle domande e capacità di comunicazione
社会教育: 提问的时候对语言的使用, 沟通技巧

Spielinformationen:

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



24M+



1+



30 min

Oscar



Inhalt

- a) 1 Igel
- b) 13 Stacheln
- c) 1 Farbwürfel

a)



b)



c)



Contents

- a) 1 hedgehog
- b) 13 "spines"
- c) 1 colour dice



Contenu

- a) 1 hérisson
- b) 13 piquants
- c) 1 dé de couleur



Contenido

- a) 1 erizo
- b) 13 púas
- c) 1 dado de colores



Inhoud

- a) 1 egel
- b) 13 stekels
- c) 1 gekleurde dobbelsteen



Contenuto

- a) 1 riccio
- b) 13 aculei
- c) 1 dado a colori



游戏配件

- a) 1 只刺猬
- b) 13 根刺
- c) 1 个颜色骰子



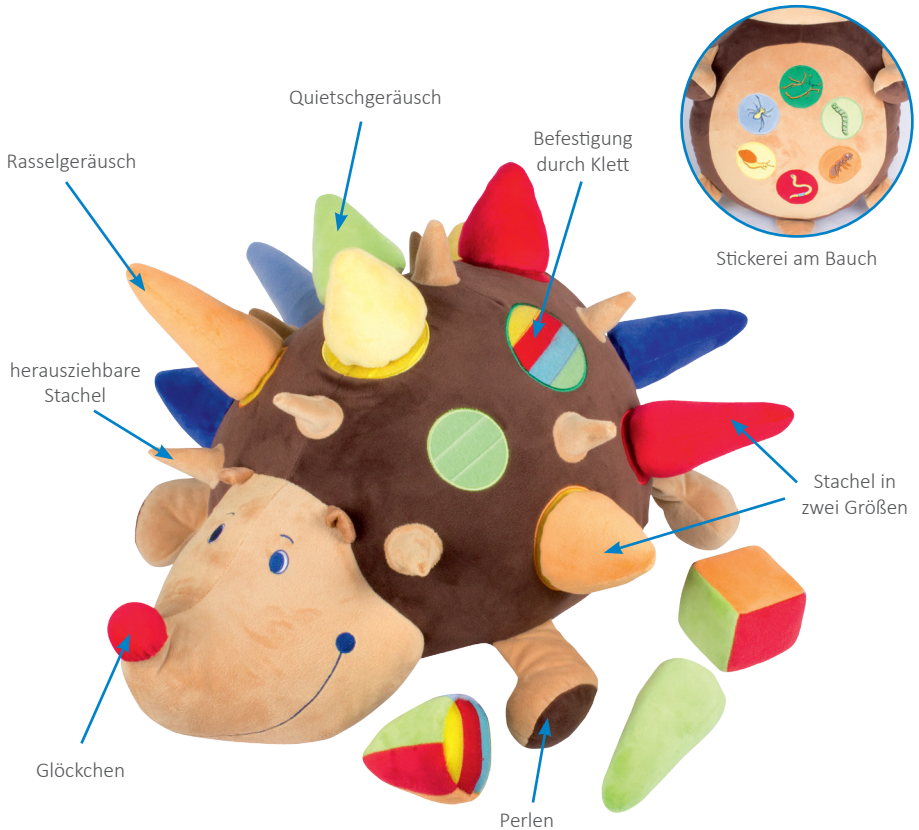
42045 Oscar

Der Igel Oscar zeigt euch seine Welt. Er möchte gern, dass ihr mehr über ihn erfahrt. Was frisst Oscar gern, wo lebt er und wann ist er aktiv? Ganz nebenbei könnt ihr aber auch seine bunten Stacheln abnehmen und anheften, die braunen Stacheln herausziehen und wieder hineinstecken, seine Geräusche erklingen lassen oder auch einfach nur mit ihm kuscheln.

Funktionen des Igels

Oscar verfügt über 13 farbige Stacheln zum Abnehmen und acht braune Stacheln zum Herausziehen und Hineinstecken. Pro Farbe gibt es zwei Stacheln in zwei unterschiedlichen Größen und zusätzlich einen sechsfarbigem Joker-Stachel. Jeder kleine, breite Stachel enthält ein Quietschgeräusch, jeder große, lange Stachel eine Rassel. In der Nase des Igels befindet sich ein Glöckchen. Zur Förderung des Tastsinns lassen sich in den Füßen des Igels kleine Perlen ertasten. Der Bauch des Igels zeigt seine Lieblingsnahrung.

In diesem Begleitheft finden sich außerdem Fragen rund um den Igel, die in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade eingeteilt sind.





Wissenswertes über den Igel (Alter: 4+)

Bevor Sie mit dem Spiel starten, empfehlen wir Ihnen mit den Kindern gemeinsam über den Igel zu sprechen. Dazu bieten sich beispielsweise folgende Fragen im Morgenkreis an:

1. Hast du schon einmal einen Igel gesehen?
 2. Wo hast du schon einmal einen Igel gesehen?
-
3. Wie groß ist ein Igel? Zeige es mit deinen Händen.
 4. Welche Farben hat ein Igel? Stacheln, Bauch, Körper.
-
5. Wie kann man Igel im Winter helfen? In Ruhe lassen und Laub im Garten deponieren, um dem Igel Unterschlupf zu bieten.
 6. Kann man einen Igel hören? Ja, Igel grunzen und schnaufen.
-
7. Was ist gefährlich für den Igel? Nicht angeleinte Hunde, Autos auf Straßen, Menschen, die die Umwelt verschmutzen und so den Lebensraum des Igels kaputt machen.
 8. Darf man einen Igel einfach anfassen? Nein. Es besteht Verletzungs- und Ansteckungsgefahr, da Igel Krankheiten übertragen können.
-
9. Wo versteckt sich der Igel gerne? Laubhaufen, Hecke, Baumstumpf.
 10. Welche Farbe haben die Augen des Igels? Schwarz.
-
11. Leben Igel am Boden, auf Bäumen oder im Wasser? Igel eben am Boden.
 12. Kannst du dich wie ein Igel fortbewegen? Mache es vor.

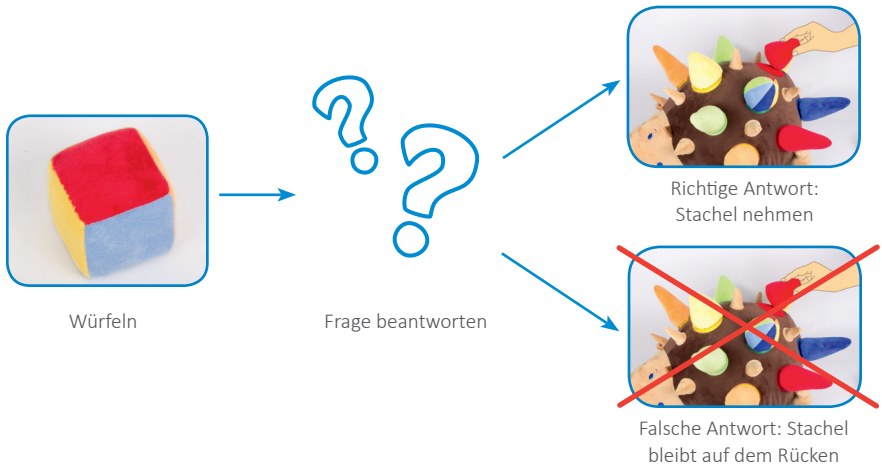
Diese leichten Fragen bereiten die Kinder optimal auf das Thema und das Spiel vor. Sollten auch kleinere Kinder das Spiel spielen wollen, können Sie auch gern auf die oben aufgeführten Fragen zurückgreifen.

Spielverlauf

Schaut euch den Igel mit all seinen Funktionen vor Spielbeginn genau an. Setzt euch zusammen und bildet zwei Mannschaften. Nun ist euer Wissen rund um den Igel gefragt. Ein Spieler der ersten Mannschaft beginnt zu würfeln und wählt entsprechend der Würfelfarbe einen Stachel dieser Farbe. Die Stachelgröße ist für das Spiel nicht entscheidend.

Zu jeder Stachelfarbe findet ihr im Anhang der Anleitung Fragen rund um den Igel. Diese Fragen sind nach Schwierigkeitsgrad (Anfänger, Fortgeschrittene, Profis) geordnet. Beim Spiel mit jüngeren Kindern empfehlen wir, zunächst nur mit den Anfängerfragen zu spielen. Dabei kann so gespielt werden, dass Fragen aus allen Kategorien beantwortet werden (und somit vor jedem Spielzug die Kategorie ausgewählt wird) oder, dass eine bestimmte Kategorie im Voraus für die gesamte Spielrunde ausgewählt wird.

Der Spielleiter (ggf. ein/ eine Erzieher/-in oder ein Elternteil) liest anschließend eine Frage der entsprechenden Kategorie vor (siehe Fragen rund um den Igel), die von der gesamten Mannschaft beantwortet werden kann. Hört also aufmerksam zu und berätet euch gut. Bei der richtigen Antwort erhält die Mannschaft den farbigen Stachel. War die Antwort nicht richtig, bleibt der Stachel auf dem Rücken des Igels.



Würfelt ihr eine Farbe, die nicht mehr auf dem Rücken des Igels zu finden ist, kommt der Joker-Stachel ins Spiel. Der Joker gibt vor, dass ihr euch für einen Stachel in einer beliebigen Farbe entscheiden dürft, die der Igel noch auf seinem Rücken trägt. Aus dieser Farbkategorie muss dann auch die entsprechende Frage beantwortet werden. Bei einer richtigen Antwort dürft ihr den Stachel in der entsprechenden Farbe an euch nehmen, der Joker-Stachel bleibt immer auf dem Rücken des Igels.



Spielende

Das Spiel endet, wenn sich nur noch der Joker-Stachel auf dem Rücken des Igels befindet. Diejenige Mannschaft, die am Ende die meisten Stacheln sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand werden eine oder mehrere Entscheidungsfragen gestellt, auf die Spieler aus beiden Mannschaften gleichzeitig antworten können. Die Mannschaft, die die Entscheidungsfrage zuerst richtig beantwortet konnte, gewinnt das Spiel.



Tipps für Erzieher/ -innen und Eltern



Stacheln zuordnen (Alter: 24M+)

Versucht, die Stacheln vom Igel loszulösen und wieder anzuheften. Eine weitere Aufgabe ist das Herausziehen und Hineinstecken der braunen Stacheln. Entdeckt ihr auch die Perlen in den Füßen des Igels? Zusätzlich können alle Stacheln abgelöst und gemischt werden. Achtet nun darauf, dass die Stacheln wieder an die richtige Stelle zurückgeheftet werden (Farbe und Größe des Stachels).



Geräusche produzieren (Alter: 12M+)

Schult die auditive Wahrnehmung durch die Quietschgeräusche und Rasseln in den Stacheln sowie das Glöckchen in der Nase. Versucht die unterschiedlichen Geräusche zu produzieren.

Geräusche erkennen und zuordnen (Alter: 3+)

Sucht die unterschiedlichen Geräusche und ordnet gleiche Geräusche einander zu. Danach wird verglichen.

Geübte Kinder schließen die Augen. Ein Spieler darf nun ein Geräusch verursachen. Die Mitspieler versuchen zu erraten, ob es sich um einen großen Stachel (Rassel), einen kleinen Stachel (Quietschgeräusch) oder die Nase (Glöckchen) handelt.

Farben erkennen und zuordnen (Alter: 3+)

Schaut euch den Igel genau an. Ihr erkennt sicher, dass es sowohl Stacheln in unterschiedlichen Farben als auch in unterschiedlichen Größen gibt. Nehmt die Stacheln ab und legt sie neben den Igel. Nun fängt ein Spieler an und würfelt eine Farbe. Er sucht sich einen Stachel aus und setzt diesen an der richtigen Stelle auf den Igelkörper. Beachtet, dass der lange, dünne Stachel nicht auf das Feld des kleinen, breiten Stachels gesetzt wird. Wurde der Stachel richtig gesetzt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Ist von einer Farbe kein Stachel mehr übrig, darf der bunte Stachel eingesetzt werden. Wenn dieser auch schon auf dem Igel ist, darf noch einmal gewürfelt werden. Habt ihr alle Stacheln richtig gesetzt, habt ihr gewonnen.

Ältere Kinder können diese Variante auch als Wettbewerbsvariante spielen. Verteilt die Stacheln zu gleichen Teilen untereinander. Ziel ist es nun, seine Stacheln als erster an den Igel anzuheften. Wenn eine Farbe gewürfelt wurde, von der man keinen Stachel besitzt, ist der nächste an der Reihe.



Würfeln



Richtigen Stachel herausuchen und an den Igel heften

Igel basteln (Alter: 3+)

Besorgen Sie braunen Tonkarton und malen sie dort die Grundform eines Igels auf. Die Kinder versuchen nun diesen auszuschneiden und mit verschiedenen Materialien (z.B. gesammelten Blättern) zu gestalten.



Vergleichen, Messen und Sortieren (Alter: 3 +)

Nehmt die Stacheln vom Igel ab und schaut sie euch genau an. Versucht, sie mit allen Sinnen zu erfassen und nach verschiedenen Merkmalen zu sortieren (nach Größe, Farbe und Geräusch). So können auch spielerisch Fragen wie: „Welcher Stachel ist größer und welcher kleiner?“ beantwortet werden.



Erkennen der Lieblings Speisen des Igels (Alter: 4+)

Auf der Unterseite des Igels seht ihr verschiedene Symbole. Diese zeigen die Lieblings Speisen des Igels an (Schnecken, Ameisen, Raupen, Würmer, Käfer, Spinnen). Kinder, die Oscar schon besser kennen, können während des Spiels beim Würfeln und Ziehen der Stacheln gleichzeitig raten, welche Nahrung zu der gezogenen Farbe gehört.



Igel-Projekt (Alter: 4+)

Überlegen Sie mit den Kindern gemeinsam, was sie durch die Spiele schon alles über den Igel gelernt haben. Welches Kind hat schon einmal einen Igel in der Natur gesehen? Schauen Sie sich nach möglichen Ausflugszielen um, z.B. nach einer Igel auffangstation. Vielleicht können Sie im Herbst mit den Kindern Übernachtungsmöglichkeiten für einen Igel vorbereiten – wie beispielsweise einen Laubhaufen.



Fragen rund um den Igel

Anfänger

1. Warum macht der Igel Winterschlaf? Er findet im Winter keine Nahrung!
2. Kann sich der Igel zu einer Kugel zusammenrollen? Ja, das macht er um sich vor Feinden zu schützen!
3. Wann wird der Igel aktiv und geht auf Nahrungssuche? Vor allem in der Dämmerung oder nachts!

4. Wann frisst der Igel sich ein Fettpolster für den Winterschlaf an? Im Sommer und im Herbst!
5. Was passiert mit dem Herzschlag und der Atmung während des Winterschlafs? Das Herz schlägt langsamer, auch die Atmung ist langsamer!
6. Ist der Igel ein Säugetier? Ja, der Igel bringt seinen Nachwuchs lebend zur Welt und die Igelbabys bekommen Milch von der Mutter.

7. Hat der Igel einen guten oder schlechten Gehörsinn? Der Igel hat einen sehr guten Gehörsinn!
8. Hat der Igel einen guten oder schlechten Geruchssinn? Der Igel hat einen sehr guten Geruchssinn!
9. Kann der Igel gut sehen? Nein, der Igel kann sehr schlecht sehen!

10. Was frisst ein Igel? Der Igel frisst am liebsten Insekten!
11. Wo schläft der Igel? In einem Laubhaufen, in Hecken oder in Sträuchern!
12. Was macht der Igel beim Essen? Der Igel schmatzt beim Essen!

13. Ist der Igel ein Rudeltier? Nein, der Igel ist ein Einzelgänger!
14. Was macht der Igel, wenn ihm Gefahr droht? Bei Gefahr rollt er sich zusammen und richtet seine Stacheln auf!
15. Was mache ich mit einem kranken Igel? Kranke Igel müssen zum Tierarzt!

16. Welche Farbe hat ein Igel? Der Igel ist meist braun!
17. Hat der Igel auch im Gesicht und auf dem Bauch Stacheln? Nein, nur am Rücken!
18. Wie viele Pfoten hat der Igel? Der Igel hat 4 Pfoten!

Fortgeschrittene

1. Rollt der Igel sich zum Schlafen zusammen? Nein, er schläft offen!
2. Wie schnell ist ein Igel? Er ist ca. 8 km/h schnell, das ist eine schnelle Schrittgeschwindigkeit!
3. In welche Richtung stehen seine Schneidezähne? Nach vorn, statt nach oben, damit greift er seine Nahrung auf!

4. Wie alt wird ein Igel? Die meisten Igel werden zwischen 2 und 4 Jahre alt, einige bis zu 7!
5. Welche Sinne sind beim Igel besonders gut ausgebildet bzw. besonders schlecht ausgeprägt? Besonders gut sind Gehörsinn und Geruchssinn, besonders schlecht der Sehsinn ausgeprägt!
6. Welche Geräusche macht der Igel, wenn er in Gefahr ist? Fauchen, knurren, brummen oder tuckern!

7. Gehört der Igel zu den geschützten Tierarten? Ja, der Igel ist ein geschütztes Tier!
8. Welche Tiere sind die natürlichen Feinde des Igels? Der Habicht, der Fuchs, der Dachs und der Uhu!
9. Hat der Igel einen Schwanz? Der Igel hat einen 2,5-3,5 cm langen Schwanz, so lang wie ein Bleistiftspitzer!



10. Kann ein Igel schwimmen? Ja, der Igel kann schwimmen, macht das aber nur, wenn es unbedingt nötig ist!
 11. Wie sind die Zähne vom Igel? Der Igel hat spitze Zähne!
 12. Wie lange und wann hält der Igel Winterschlaf? 5 Monate, von November bis März!
-
13. Kann ein Igelbaby bei der Geburt gleich sehen? Ein Igelbaby kommt blind zur Welt!
 14. Wie groß wird ein Igel? Er kann 22-30 cm groß werden, so lang wie ein Lineal!
 15. Was isst ein Igel gar nicht? Obst und Gemüse!
-
16. Was trinkt ein Igel? Nur Wasser, keine Milch!
 17. Welche Farbe haben die Augen des Igels? Schwarz!
 18. Wie viele Zehen hat ein Igel an jeder Pfote? 5 Zehen, an jeder Pfote!

Profis

1. Wie lang sind seine Beinchen? Ca. 10 cm, so lang wie eine Nagelschere!
 2. Wie viel wiegt ein Igel? Vor dem Winterschlaf wiegt ein Igel ca. 1.000-1.500 g- so viel wie 10-15 Tafeln Schokolade, nach dem Winterschlaf wiegt der Igel nur noch 400 g – so viel wie vier Tafeln Schokolade!
 3. Wie viel isst ein Igel pro Tag? 10-15 g – das Gewicht von zwei 1 € Münzen!
-
4. Nach wie vielen Wochen bekommt das Igelbaby Zähne? 3 Wochen nach der Geburt!
 5. Nach wie vielen Tagen nach der Geburt kann das Igelbaby sehen und hören? Nach 14 Tagen (2 Wochen)!
 6. Wie viel Gramm wiegt ein Igelbaby nach der Geburt? 12-25 g, soviel wie ein Radiergummi!
-
7. Wie viele Stacheln hat ein Igel? 6.000-8.000 Stacheln!
 8. Seit wann gibt es den Igel auf der Erde? Sehr, sehr lange: seit 60 Millionen Jahren!
 9. Wie viele Junge kann die Igelin pro Wurf bekommen? 2-7 Junge!
-
10. Wie lange trägt die Igelin ihre Kinder im Bauch? 5 Wochen!
 11. Wie oft kann die Igelin im Jahr Junge bekommen? Zweimal im Jahr!
 12. Wie groß ist das Gebiet, welches der Igel bewohnt? Der Igel bewohnt ein Gebiet von 100 Hektar, das sind 130 Fußballfelder!
-
13. Der Igel ist ein Wirbeltier! Wie viele Wirbel hat er vom Hals- bis zum Schwanzzipfel? Ca. 40 Wirbel!
 14. Wie weit fällt die Körpertemperatur während des Winterschlafs? Auf 5-7°C, normal sind 36-37°C, so wie bei uns Menschen!
 15. Wie viele Stacheln hat ein Igelbaby? 100 Stacheln!
-
16. Wann verlassen die Jungen das erste Mal ihr Nest? Nach 3-4 Wochen!
 17. Wann können sich die Jungen selbst versorgen? Nach 9-11 Monaten!
 18. Wie viele Zähne hat ein Igel? Der Igel hat 36 Zähne!

Tipp: Damit Sie die Fragen nicht doppelt stellen, finden Sie im Anhang ein Kontrollblatt als Kopier- vorlage zum Abhaken der bereits gestellten Fragen.



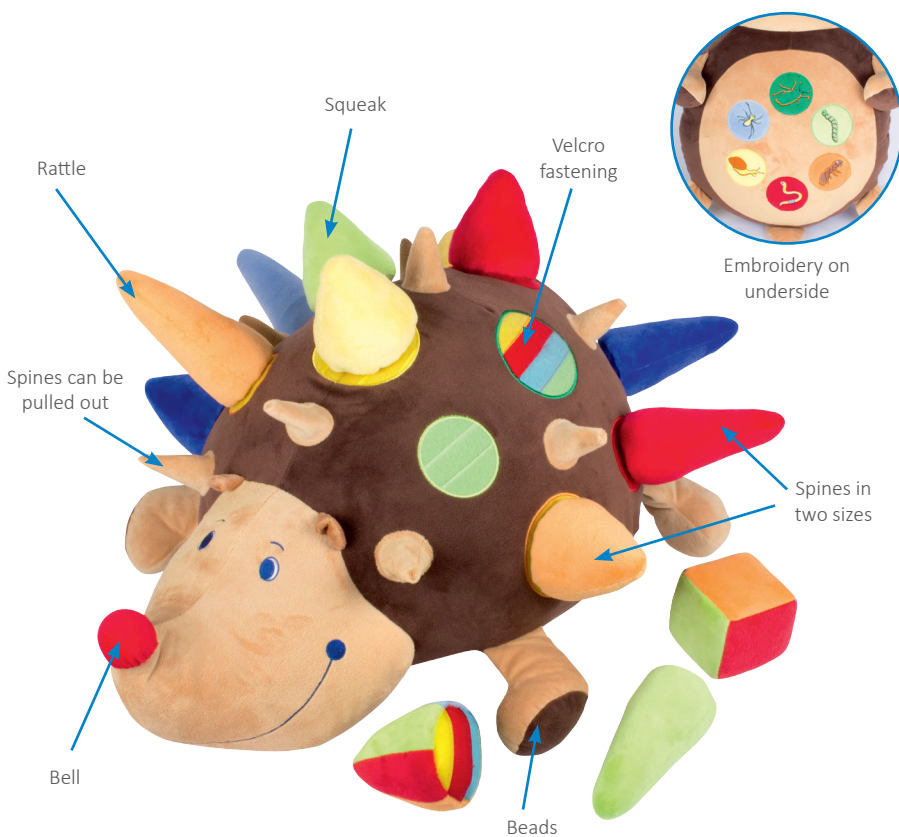
42045 Oscar

Oscar the hedgehog shows you his world. He would like you to learn more about him. What does Oscar like to eat, where does he live, and when is he out and about? And while you are learning about him you can also take off the coloured spines and fix them on again, pull out and push in the brown spines, activate the sounds he makes – or just cuddle him.

Functions of the hedgehog

Oscar has 13 removable “spines” in various colours, and eight brown spines to pull out and push back. There are two spines for each colour, in two different sizes, plus one six-coloured “joker” spine. Each of the small, broad spines has a squeaky noise, each of the larger, longer spines has a rattle. In the hedgehog’s nose is a little bell. To develop the sense of touch, small beads can be felt in the hedgehog’s feet. The hedgehog’s tummy shows its favourite foods.

In this accompanying leaflet you will also find questions about hedgehogs, arranged in varying degrees of difficulty.





Interesting facts about the hedgehog (Age: 4+)

Before you start the game, we recommend you to talk about hedgehogs with the children. Questions you could introduce in the morning circle include, for instance:

1. Have you ever seen a hedgehog?
2. Where have you seen a hedgehog?

3. How big is a hedgehog? Show me with your hands.
4. What colour is a hedgehog? Spines, underside (tummy), body.

5. How can you help hedgehogs in winter? Leave them alone and put leaf piles in the garden to provide them with shelter.
6. Can you hear hedgehogs? Yes, they grunt and huff.

7. What is dangerous for hedgehogs? Dogs which are not on the lead, cars on roads, people who pollute the environment and by doing so destroy the hedgehog's habitat (surroundings).
8. Can you just touch hedgehogs? No, you may get hurt and there is a danger of infection, because hedgehogs can pass on (transmit) diseases.

9. Where do hedgehogs like to hide? Piles of leaves, hedges, tree stumps.
10. What colour are hedgehogs' eyes? Black.

11. Do hedgehogs live on the ground, on trees or in the water? Hedgehogs live on the ground.
12. Can you move like a hedgehog? Show us how.

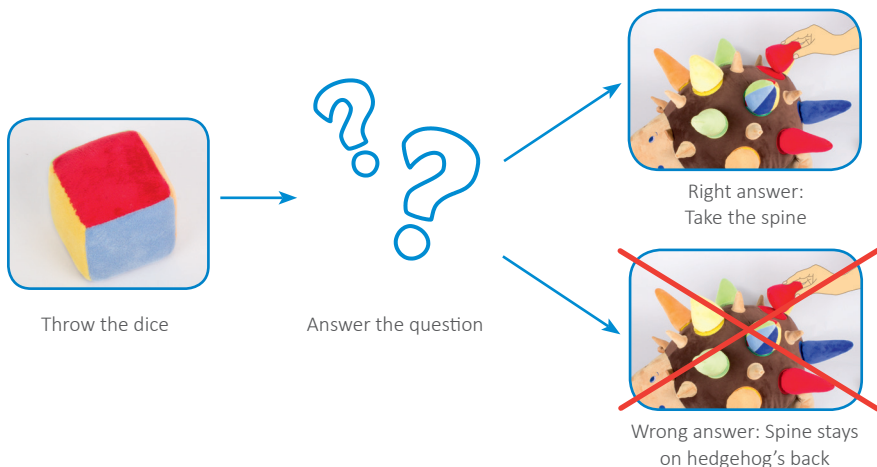
These simple questions prepare the children optimally for the topic of hedgehogs and for the game. If younger children also want to play the game, you can make use of the questions listed above.

How to play

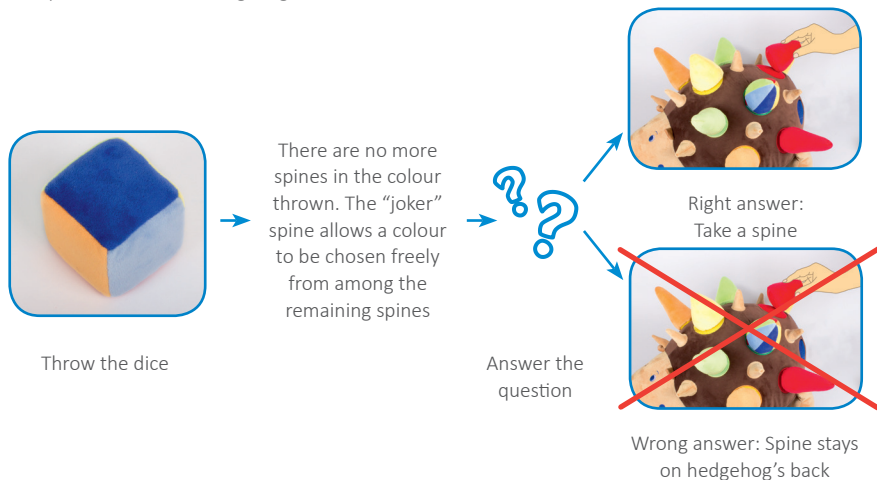
Before starting the game, look at Oscar the hedgehog and all his functions. Get together and form two teams. Now everyone has to show what they know about hedgehogs. A player from team one throws the dice and selects one of the spines in the colour thrown. The size of the spine is not important for the game.

In the appendix of the instructions, you will find questions about hedgehogs corresponding to each colour of spine. These questions are graded according to difficulty (beginners, advanced, "expert"). When playing with younger children we recommend you to use only the "beginners" questions to start with. Play can either include answering all categories of questions (meaning that the category is chosen before each move) or alternatively, one category can be decided on in advance for the whole round.

The game leader (a teacher or parent) then reads out a question from the appropriate category (see below, questions about hedgehogs), and this can be answered by the whole team. So, children: Pay attention and discuss the answer carefully. If the team answers correctly, they can keep the coloured spine. If the answer was not correct, the spine stays on the hedgehog's back.



If there are no longer any spines on the hedgehog's back in the colour thrown on the dice, the "joker" spine comes into play. The joker means that the children can choose any colour which is still on the hedgehog's back. The relevant question in this colour category then has to be answered. If the answer is correct, a spine of that colour can be taken from the hedgehog's back. The joker spine always remains on the hedgehog's back.



End of the game

The game ends when only the joker spine is left on the hedgehog's back. The team which succeeds in collecting the most spines by then has won. If both teams are equal, one or several deciding questions are asked, and players from both teams are allowed to answer at the same time. The winning team is the one which succeeds in correctly answering the deciding question first.



Tips for (kindergarten) teachers and parents



Assigning spines correctly (Age: 24M+)

Try to take the coloured spines off the hedgehog and then put them back on. Another task is to pull out the brown spines and push them back in. Can you also find the beads in the hedgehog's feet?

Another possibility is to remove all the spines and mix them up. Now the children have to make sure they are put back in the right places (colour and size of the spine).



Making sounds (Age: 12M+)

Train auditory perception with the squeaking and rattling noises in the spines, and the bell in Oscar's nose. Try to make the different sounds.

Recognising and assigning sounds (Age: 3+)

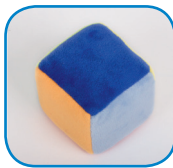
Try to locate Oscar's different sounds and group similar ones together. Then compare the results.

Children who have had some experience doing this shut their eyes. One player now activates one of the sounds. The other players try to identify whether it involves a long spine (rattle), a small spine (squeak) or Oscar's nose (the bell).

Recognising and assigning colours (Age: 3+)

Look closely at Oscar the hedgehog. You will see that he has spines of different colours and different sizes. Take the spines off and lay them beside the hedgehog. Now one player begins by throwing a colour. (S)he selects a spine and puts in the right place on the hedgehog's body. Take care not to put a long, thin spine on the place where a small, broad spine belongs. When the spine has been correctly placed, it is the next player's turn. If there are no more spines of a particular colour left, then the multi-coloured spine can be placed. If this spine is already in place on the hedgehog's back, the player is allowed to throw again. When you have put all the spines in the right place, you have all won.

Older children can also play this version as a competition. Distribute the spines equally between the children. The aim is now to be first to replace the spines. If a player has no spine in the colour that is thrown, it is the next player's turn.



Throw the dice



Select the right spine and fix it to the hedgehog

Making hedgehogs (Age: 3+)

Take some coloured card (brown) and draw basic shapes of hedgehogs on it. The children then try to cut these out, and decorate them with various materials (e.g. leaves they have collected).



Comparing, measuring and sorting (Age: 3 +)

Take off the hedgehog's spines and look at them carefully. Try to use all your senses and sort them according to different characteristics (according to size, colour or sound). During the game you can elicit answers to questions like: "Which spine is bigger, and which is smaller?"



Recognising hedgehogs' favourite foods (Age: 4+)

On the underside of the hedgehog you can see various symbols. They show the hedgehog's favourite foods (snails, ants, caterpillars, worms, beetles and spiders). Try to identify these and name them.

During the game, when throwing the dice and handling the spines, children who are already familiar with Oscar can also guess which type of food corresponds to the colour that has been thrown.



Hedgehog project (Age: 4+)

Together with the children, discuss what they have already learnt about hedgehogs from the game. Which child has already seen a hedgehog in natural surroundings? Look around for a possible trip option, e.g. to a hedgehog sanctuary. Perhaps in the autumn you could prepare places where a hedgehog could stay overnight – for instance, a pile of leaves.



Questions about hedgehogs

Beginners

1. Why do hedgehogs sleep (hibernate) in the winter? They can't find any food!
 2. Can hedgehogs roll up into a ball? Yes, they do it to protect themselves from their enemies!
 3. When do hedgehogs get active and go out looking for food? Mainly at dusk or at night!
-
4. When do hedgehogs eat to put on a layer of fat for their winter sleep? In summer and autumn!
 5. What happens to their heartbeat and breathing during hibernation? Their heart beats more slowly and their breathing slows down, too!
 6. Is the hedgehog a mammal? Yes, hedgehogs are born as babies, and they get milk from their mother.
-
7. Have hedgehogs got a good or a poor sense of hearing? Hedgehogs' sense of hearing is very good!
 8. Have hedgehogs got a good or a poor sense of smell? Hedgehogs' sense of smell is very good!
 9. Can hedgehogs see well? No, their eyesight is very poor!
-
10. What do hedgehogs like to eat? Their favourite food is insects!
 11. Where do hedgehogs sleep? In leaf piles, hedges or among bushes!
 12. What do hedgehogs do when they're eating? Hedgehogs make lip-smacking noises when eating!
-
13. Are hedgehogs pack animals? No, hedgehogs are loners!
 14. What do hedgehogs do when they're in danger? They roll into a ball and raise their spines!
 15. What should we do with a hedgehog which is ill? Poorly hedgehogs have to go to the vet!
-
16. What colour are hedgehogs? Hedgehogs are mostly brown!
 17. Do hedgehogs have spines on their face and tummy too? No, only on their back!
 18. How many paws do hedgehogs have? Hedgehogs have 4 paws!

Advanced

1. Do hedgehogs curl up when they are asleep? No, they sleep uncurled!
 2. How fast do hedgehogs move? They can move at about 8 km/h, like a fast walking pace for people!
 3. What direction do hedgehogs' front teeth (incisors) grow in? They grow forwards, not upwards, they are used to pick up their food!
-
4. How old do hedgehogs get? Most of them live between 2 and 4 years, some live to be 7!
 5. Which of the hedgehog's senses are especially well developed and which are poorly developed? Their sense of hearing and their sense of smell are especially good, and their sight is very poor!
 6. What noises does a hedgehog make when it is in danger? Hissing, grunting, growling or clicking!
-
7. Are hedgehogs a protected species? Yes, hedgehogs are a protected species!
 8. What birds and animals are the hedgehog's natural enemies? The hawk, the fox, the badger and large owls (the eagle owl)!
 9. Do hedgehogs have a long tail? A hedgehog's tail is 2.5-3.5 cm long – as long as a pencil-sharpener!



10. Can hedgehogs swim? Yes, they can swim, but they only do it only when it's really necessary!
11. What shape are hedgehogs' teeth? Hedgehogs' teeth are pointed!
12. How long, and when, do hedgehogs sleep in winter? They sleep (hibernate) for 5 months, from November to March!

13. Can hedgehog babies already see when they are born? No, they are born blind!
14. How big do hedgehogs get? They can grow to 22-30 cm, as long as a ruler!
15. What is something hedgehogs never eat? Fruit and vegetables!

16. What do hedgehogs drink? Only water, not milk!
17. What colour are hedgehogs' eyes? Black!
18. How many toes do hedgehogs have on each paw? 5 toes, on each paw!

Expert

1. How long are their legs? About 10 cm, the same as a pair of nail scissors!
2. How much do hedgehogs weigh? Before their winter sleep (before hibernation) hedgehogs weighs about 1,000-1,500 g – as much as 10-15 chocolate bars; after their winter sleep they weighs only 400 g – as much as four chocolate bars!
3. What weight of food does a hedgehog eat per day? 10-15 g – the weight of two 1 € coins!

4. How old are baby hedgehogs when they get their first teeth? 3 weeks after they are born!
5. How many days after they are born can baby hedgehogs see and hear? After 14 days (2 weeks)!
6. How many grams does a baby hedgehog weigh at birth? 12-25 g, as much as an eraser!

7. How many spines does a hedgehog have? 6,000-8,000 spines!
8. How long have hedgehogs been living on the earth? For a very, very long time: 60 million years!
9. How many babies are born in a hedgehog litter? 2-7 babies!

10. How long do hedgehogs carry their young in their tummy before they are born? 5 weeks!
11. How many times a year can hedgehogs have babies? Twice a year!
12. How big is a hedgehog's territory (the area it lives in)? A hedgehog's territory is 100 hectares – as big as 130 football pitches!

13. Hedgehogs are vertebrates, they have a backbone! How many bones are there from a hedgehog's neck to the tip of its tail? About 40 bones!
14. How low does the hedgehog's body temperature get during its winter sleep? It falls to 5-7°C. Normally its temperature is 36-37°C, like ours!
15. How many spines does a baby hedgehog have? 100 spines!

16. When do young hedgehogs leave the nest for the first time? After 3-4 weeks!
17. When can young hedgehogs look after themselves? After 9-11 months!
18. How many teeth do hedgehogs have? Hedgehogs have 36 teeth!

Tip: To avoid repeating questions, in the appendix you will find a control sheet to copy. You can then tick off the questions you have already asked.



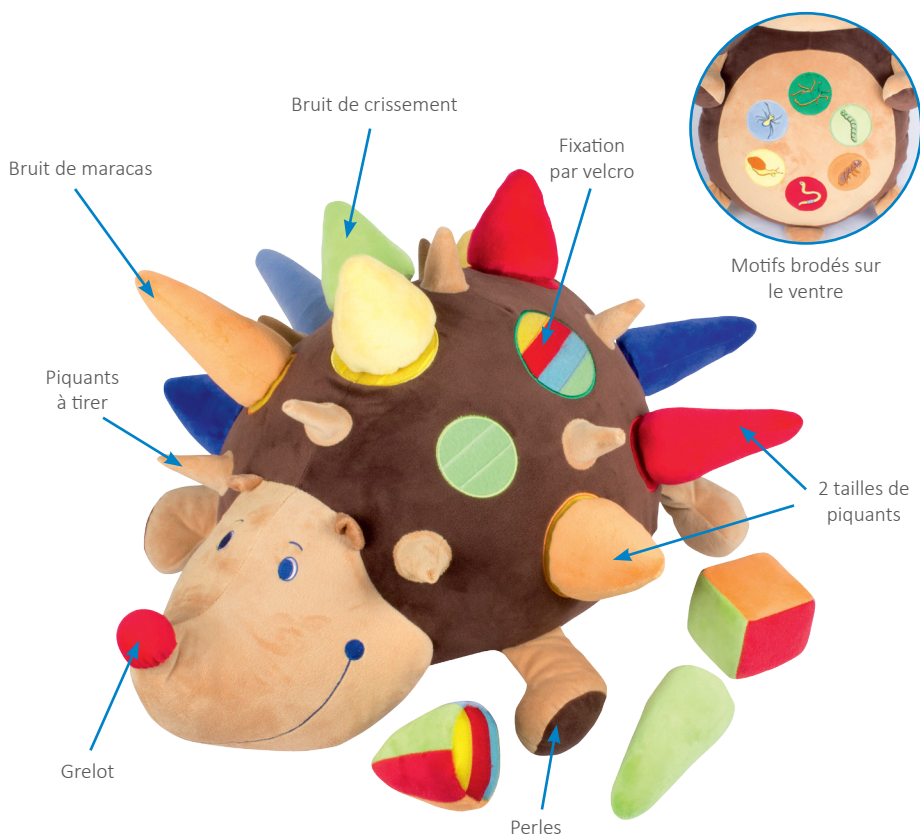
42045 Oscar

Partez à la découverte du monde d'Oscar le hérisson. Oscar aimerait que vous fassiez sa connaissance. Que mange-t-il, où vit-il et qu'y fait-il ? Ce faisant, vous pouvez aussi défaire et rattacher ses piquants bigarrés, tirer les piquants bruns et les repositionner, écouter les bruits qu'il fait ou tout simplement vous blottir contre lui.

Fonctions du hérisson

Oscar possède 13 piquants colorés à détacher et 8 piquants bruns à tirer et à enfoncer. Il existe deux piquants de tailles différentes par couleur et un piquant « bonus » à six couleurs. Chaque petit piquant large fait un bruit de crissement, chaque grand piquant mince contient des maracas. Dans le museau du hérisson se trouve un grelot. Pour développer le sens du toucher, les pattes du hérisson contiennent de petites perles. Le ventre indique son alimentation préférée.

Vous trouverez par ailleurs dans ce livret d'accompagnement des questions autour du hérisson, classées par niveau de difficulté.





Le hérisson en questions (âge : 4 ans et +)

Avant de commencer à jouer, nous vous recommandons d'inviter les enfants à discuter sur le hérisson. Nous vous proposons pour ce faire les questions suivantes, à débattre assis en cercle :

1. As-tu déjà vu un hérisson ?
2. Où as-tu déjà vu un hérisson ?

3. Quelle est la taille d'un hérisson ? Montre-nous avec tes mains.
4. Quelle est la couleur d'un hérisson ? Piquants, ventre, corps.

5. Comment peut-on aider les hérissons pendant l'hiver ? Les laisser en paix et faire un tas de feuilles dans le jardin afin de leur aménager un abri.
6. Le hérisson émet-il un cri ou des bruits ? Oui, un hérisson émet des grognements et des halètements.

7. Quels sont les dangers pour un hérisson ? Les chiens non tenus en laisse, les voitures qui circulent sur les routes, les personnes qui ne respectent pas l'environnement et détruisent ainsi l'habitat du hérisson.
8. Peut-on tenir un hérisson dans ses mains ? Non. On risque de se blesser et de se faire piquer ; les hérissons transmettent aussi des maladies.

9. Où le hérisson se cache-t-il volontiers ? Tas de feuilles mortes, haies, souches d'arbres.
10. De quelle couleur les yeux d'un hérisson sont-ils ? Noir.

11. Les hérissons vivent-ils sur terre, dans les arbres ou dans l'eau ? Les hérissons vivent sur terre.
12. Peux-tu te déplacer comme un hérisson ? Montre-nous.

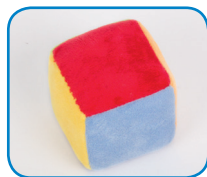
Ces questions simples préparent les enfants au mieux pour aborder le thème et le jeu. Si des enfants plus jeunes souhaitent également jouer, vous pouvez avoir recours aux questions indiquées ci-dessus.

Déroulement du jeu

Étudiez attentivement le hérisson et tous ses accessoires avant le début du jeu. Asseyez-vous ensemble et constituez deux équipes. À présent, vos connaissances sur le hérisson vont être mises à rude épreuve. Un joueur de la première équipe lance le dé et sélectionne un piquant de la même couleur que celle indiquée par le dé. La taille du piquant n'est pas importante pour ce jeu.

En fonction de la couleur du piquant, des questions sur le hérisson sont disponibles en annexe du mode d'emploi. Ces questions sont classées en fonction de niveaux de difficulté (débutant, avancé, pro). Pour jouer avec des enfants plus jeunes, nous vous recommandons d'utiliser uniquement les questions de niveau débutant. Pour ce jeu, il est possible d'utiliser toutes les catégories de questions (il faut alors indiquer la catégorie à chaque tour) ou de définir une catégorie déterminée qui sera la même pendant toute la partie.

Le chef du jeu (ou l'éducateur/trice ou le parent) lit ensuite une question de la catégorie correspondante (voir les questions sur le hérisson) à laquelle doit répondre toute l'équipe. Écoutez bien et échangez vos avis judicieusement. En cas de bonne réponse, l'équipe remporte le piquant coloré. En cas de mauvaise réponse, le piquant reste sur le dos du hérisson.



Lancer les dés



Répondre à la question

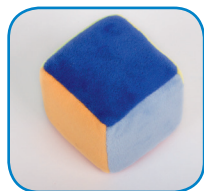


Bonne réponse :
prendre le piquant



Mauvaise réponse :
le piquant reste sur le dos
du hérisson

Au bout d'un moment, le dé indiquera une couleur qui n'est plus disponible sur le dos du hérisson : c'est là qu'intervient le piquant bonus. Il vous permet de choisir un piquant de la couleur de votre choix encore disponible sur le dos du hérisson. Il faut alors répondre à la question de la catégorie correspondant à cette couleur. En cas de bonne réponse, vous pouvez prendre le piquant de la couleur correspondante, le piquant bonus reste sur le dos du hérisson.



Lancer les dés

Aucun piquant de la
couleur obtenue sur le
dé n'est disponible
Le piquant bonus vous
permet de choisir un
piquant disponible de
la couleur de votre
choix



Répondre à la
question



Bonne réponse :
prendre le piquant



Mauvaise réponse :
le piquant reste sur le dos
du hérisson

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste plus que le piquant bonus sur le dos du hérisson. L'équipe qui a remporté le plus de piquants remporte la partie. En cas d'égalité, une ou plusieurs questions sont posées en même temps aux deux équipes afin de les départager. La première équipe qui répond correctement à cette ultime question remporte la partie.

Conseils pratiques pour les éducateurs/trices et les parents :



Classement des piquants (âge : 24 mois et +)

Essayez d'enlever les piquants du hérisson et de les repositionner. Autre possibilité : tirez et enfoncez les piquants bruns. Avez-vous également essayé de toucher les perles dans les pattes du hérisson ? Vous pouvez aussi retirer tous les piquants et les mélanger. Veillez à ce que les piquants soient repositionnés au bon endroit (en fonction de la taille et de la couleur de chaque piquant).



En avant les sons (âge : 12 mois et +)

Sensibilisez les enfants à la perception auditive grâce aux bruits de crissement et de maracas présents dans les piquants et au grelot dans le museau. Essayez d'émettre ces différents sons.

Reconnaissance et tri des sons (âge : 3 ans et +)

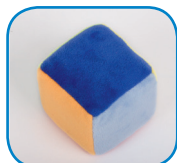
Essayez différents sons et tentez de regrouper ceux qui sont similaires. Comparez-les ensuite.

Les enfants les plus avancés doivent fermer les yeux. Un joueur produit à présent un son. Les autres joueurs essaient de deviner s'il s'agit d'un grand piquant (maracas), d'un petit piquant (crissement) ou du museau (grelot).

Reconnaissance et tri des couleurs (âge : 3 ans et +)

Regardez attentivement le hérisson. Vous verrez qu'il possède des piquants de couleurs et de tailles différentes. Prenez les piquants et posez-le à côté du hérisson. Un joueur lance le dé pour obtenir une couleur. Il sélectionne un piquant et le positionne au bon endroit sur le corps du hérisson. Faites attention à ce que les piquants grands et longs ne soient pas sur la place réservée aux petits piquants larges. Si le piquant a été positionné au bon endroit, on passe au joueur suivant. Si aucun piquant d'une certaine couleur n'est disponible, le piquant bigarré peut être utilisé. Si celui-ci est déjà sur le dos du hérisson, le joueur peut relancer le dé. Une fois tous les piquants correctement repositionnés, vous avez remporté la partie.

Les enfants plus âgés peuvent jouer à cette variante dans un objectif de compétition. Distribuez les piquants en nombre égal entre les joueurs. Le but est ici d'être le premier à repositionner ses piquants sur le hérisson. Si un joueur obtient avec le dé une couleur qui ne correspond pas à l'un de ses piquants, on passe au joueur suivant.



Lancer le dé



Choisir le bon piquant et le positionner sur le hérisson

Bricolage sur hérisson (âge : 3 ans et +)

Préparez des feuilles de couleur marron sur lesquelles vous dessinez une forme de hérisson. Les enfants doivent essayer de la découper et de la décorer avec divers matériaux (par ex. des feuilles mortes).



Comparaison, mesure et tri (âge : 3 ans et +)

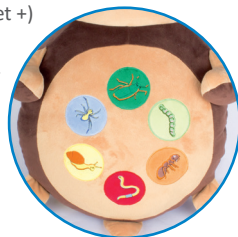
Retirez les piquants du hérisson et observez-les attentivement. Essayez de les percevoir avec tous vos sens et de les classer en fonction de plusieurs critères (taille, couleur et bruit). Vous pouvez demander aux enfants de répondre à des questions ludiques comme : « Quel piquant est plus gros et lequel est plus petit ? ».



Reconnaissance des plats préférés du hérisson (âge : 4 ans et +)

Différents symboles se trouvent sur le ventre du hérisson. Ils indiquent ses plats préférés (escargots, fourmis, chenilles, vers de terre, scarabées, araignées). Essayez de les reconnaître et de les nommer.

Pendant qu'ils lancent les dés et retirent les piquants, les enfants qui ont déjà appris à mieux connaître Oscar peuvent également tenter de deviner à quelle nourriture la couleur correspond.



Projet hérisson (âge : 4 ans et +)

Passez en revue avec les enfants toutes les choses qu'ils ont apprises sur le hérisson grâce à ces jeux. L'un des enfants a-t-il déjà aperçu un hérisson dans la nature ? Réfléchissez à d'éventuelles destinations d'excursion, par ex. un centre d'accueil pour hérissons. À l'automne, vous pourrez peut-être préparer un abri pour hérisson avec les enfants – comme un tas de feuilles mortes.

Questions autour du hérisson

Niveau débutant

1. Pourquoi le hérisson hiberne-t-il ? Il ne trouve pas de nourriture pendant l'hiver !
2. Le hérisson peut-il se rouler en boule ? Oui, il le fait pour se protéger de ses ennemis !
3. Quand le hérisson est-il actif et se met-il en quête de nourriture ? Principalement au crépuscule ou la nuit !

4. À quelles saisons le hérisson mange-t-il pour développer un bourrelet de graisse en prévision de son hibernation ? À l'été et à l'automne !
5. Pendant l'hibernation, que se passe-t-il au niveau du rythme cardiaque et de la respiration ? Le cœur bat plus lentement, la respiration se fait plus lente également !
6. Le hérisson est-il un mammifère ? Oui, la maman hérisson accouche de ses petits et les bébés hérissons sont nourris au lait par leur mère.

7. L'ouïe du hérisson est-elle bonne ou mauvaise ? Le hérisson a une très bonne ouïe !
8. L'odorat du hérisson est-il bon ou mauvais ? Le hérisson a un très bon odorat !
9. Le hérisson a-t-il une bonne vue ? Non, le hérisson voit très mal !



10. Que mange un hérisson ? Le hérisson mange principalement des insectes !
 11. Où le hérisson dort-il ? Dans les tas de feuilles mortes, les haies ou les souches d'arbre !
 12. Que fait le hérisson pendant qu'il mange ? Le hérisson fait beaucoup de bruit en mangeant !
-

13. Le hérisson vit-il en meute ? Non, le hérisson est un grand solitaire !
 14. Que fait le hérisson en cas de danger ? S'il sent un danger, le hérisson se roule en boule et dresse ses piquants !
 15. Que dois-je faire si je vois un hérisson malade ? Il faut l'amener chez le vétérinaire !
-

16. Quelle est la couleur d'un hérisson ? Le hérisson est majoritairement brun !
 17. Le hérisson possède-t-il des piquants au visage et sur le ventre également ? Non, juste sur son dos !
 18. Combien de pattes un hérisson a-t-il ? Le hérisson possède 4 pattes !
-

Niveau avancé

1. Le hérisson se roule-t-il en boule pour dormir ? Non, il dort allongé !
 2. Quelle est la vitesse d'un hérisson ? Il se déplace à environ 8 km/h, c'est rapide quand on est à pied !
 3. Dans quelle direction ses incisives sont-elles implantées ? Vers l'avant et non vers le haut, c'est ainsi qu'il attrape sa nourriture !
-

4. Quel âge un hérisson peut-il atteindre ? Pour la plupart, les hérissons vivent entre 2 et 4 ans, certains jusqu'à 7 ans !
 5. Quels sont les sens du hérisson qui sont très développés et ceux qui sont très peu développés ? Son ouïe et son odorat sont particulièrement bien développés, sa vue est très mauvaise !
 6. Quels bruits un hérisson émet-il en cas de danger ? Feulements, grognements ou ronchonnements !
-

7. Le hérisson fait-il partie des espèces animales protégées ? Oui, le hérisson est une espèce protégée !
 8. Quels sont les ennemis naturels du hérisson ? L'autour des palombes, le renard, le blaireau et le grand-duc !
 9. Le hérisson possède-t-il une queue ? Le hérisson a une queue de 2,5 à 3,5 cm de long. C'est environ la taille d'un taille-crayon !
-

10. Le hérisson peut-il nager ? Oui, le hérisson peut nager, mais il ne le fait que lorsque c'est absolument nécessaire !
 11. Comment sont les dents du hérisson ? Le hérisson a des dents pointues !
 12. Combien de temps et quand le hérisson hiberne-t-il ? Il hiberne pendant 5 mois, de novembre à mars !
-

13. Un bébé hérisson peut-il voir dès la naissance ? Un bébé hérisson est aveugle à la naissance !
 14. Quelle taille un hérisson peut-il atteindre ? Il peut atteindre 22 à 30 cm, aussi long qu'une règle !
 15. Quels sont les aliments qu'un hérisson ne mange jamais ? Les fruits et les légumes !
-

16. Que boit un hérisson ? Seulement de l'eau, pas de lait !
17. De quelle couleur les yeux d'un hérisson sont-ils ? Noir !
18. Combien de doigts un hérisson possède-t-il à chaque patte ? 5 doigts, à chaque patte !



Niveau pro

1. Quelle est la longueur de ses petites jambes ? Environ 10 cm, soit la longueur de ciseaux à ongles !
2. Quel est le poids d'un hérisson ? Avant son hibernation, un hérisson pèse environ 1 000 à 1 500 g – l'équivalent de 10 à 15 tablettes de chocolat ; après l'hibernation, il ne pèse plus que 400 g – soit 4 tablettes de chocolat !
3. Quelle quantité de nourriture un hérisson mange-t-il par jour ? 10 à 15 g – le poids de deux pièces de 1 € !

4. Après combien de semaines les dents du bébé hérisson apparaissent-elles ? Au bout de 3 semaines après sa naissance !
5. Après combien de jours suivant la naissance le bébé hérisson peut-il voir et entendre ? Au bout de 14 jours (2 semaines) !
6. Quelle quantité de nourriture un hérisson mange-t-il par jour ? 10 à 15 g – le poids de deux pièces de 1 € !

7. Combien de piquants un hérisson a-t-il ? Entre 6 000 et 8 000 piquants !
8. Depuis quand les hérissons existent-ils ? Depuis très, très longtemps : depuis 60 millions d'années !
9. Combien de bébés la maman hérisson peut-elle avoir à chaque portée ? 2 à 7 bébés !

10. Combien de temps les bébés restent-ils dans le ventre de leur maman ? 5 semaines !
11. Combien de fois par an une maman hérisson peut-elle avoir des petits ? Deux fois par an !
12. L'habitat du hérisson est-il grand ? Le hérisson occupe un territoire de 100 hectares, l'équivalent de 130 terrains de football !

13. Le hérisson est un vertébré ! Combien de vertèbres a-t-il du cou à la pointe de la queue ? Environ 40 vertèbres !
14. À quel niveau la température corporelle du hérisson chute-t-elle pendant l'hibernation ? Elle passe à 5-7°C ; elle est normalement de 36-37°C, comme chez l'homme !
15. Combien de piquants un bébé hérisson possède-t-il ? 100 piquants !

16. À quel âge les petits sortent-ils du nid pour la première fois ? Après 3-4 semaines !
17. À quel âge les petits sont-ils autonomes ? Après 9-11 mois !
18. Combien de dents un hérisson a-t-il ? Le hérisson possède 36 dents !

Conseil : afin d'éviter de poser des questions en double, vous trouverez en annexe un modèle de fiche de contrôle pour cocher les questions déjà posées.



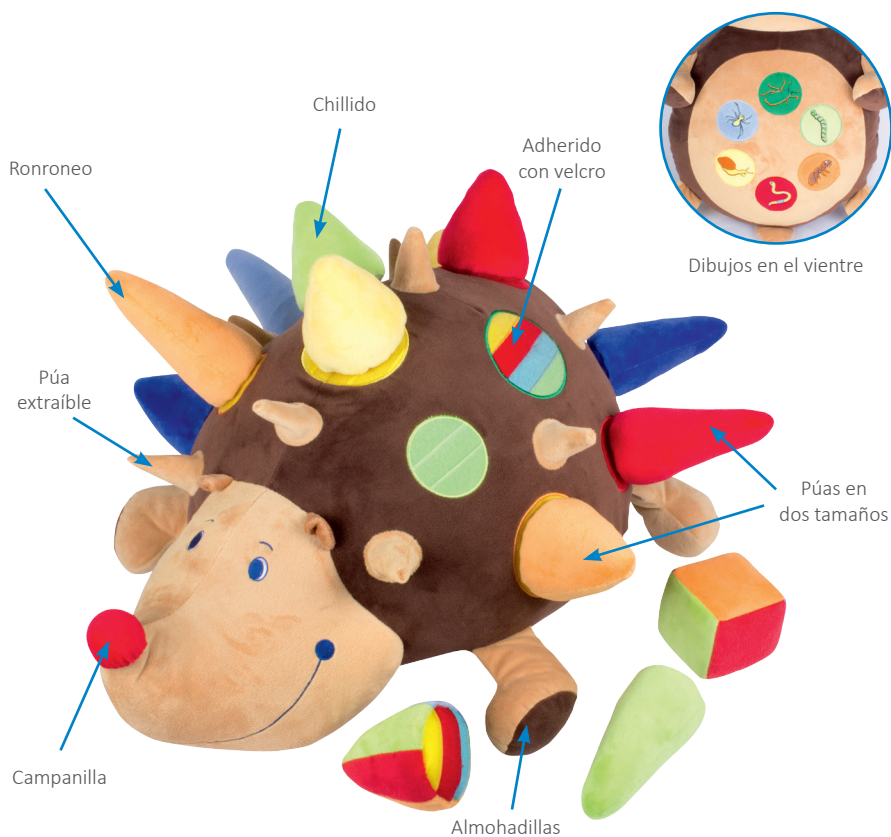
42045 Oscar

Óscar el erizo quiere enseñaros su mundo y algunos datos sobre él. ¿Qué le gusta comer, dónde vive, cuándo se pone en movimiento? Además, podéis quitar y volver a poner las coloridas púas, despegar y pegar las púas marrones, escuchar los sonidos que emite, o simplemente darle abrazos y quererle mucho.

Funciones del erizo

Óscar tiene 13 púas de colores diversos que se pueden quitar y 8 púas marrones que se pueden despegar y volver a adherir. De cada color hay dos púas de distinto tamaño. También hay una púa de seis colores que sirve de comodín. Las púas más pequeñas y anchas emiten un chillido, y las más grandes y estrechas emiten un ronroneo. El erizo tiene en la nariz una campanilla. Para fomentar el sentido del tacto las patas del erizo tienen unas pequeñas almohadillas. Por último, el erizo tiene en el vientre unos símbolos con su comida favorita.

En estas instrucciones encontraré, además, una serie de preguntas ordenadas por nivel de dificultad.





Información sobre los erizos (edad: 4+)

Antes de empezar a jugar, recomendamos hablar con los niños sobre los erizos. Se pueden hacer las siguientes preguntas en la asamblea matinal:

1. ¿Has visto un erizo alguna vez?
2. ¿Dónde has visto ya antes un erizo?

3. ¿Qué tamaño tienen los erizos? Muestra el tamaño con tus manos.
4. ¿De qué color son los erizos? Las púas, el vientre, el cuerpo.

5. ¿Cómo podemos ayudar a los erizos en invierno? Les podemos poner hojas y matojos en el jardín para que les sirva de refugio y donde puedan estar tranquilos.
6. ¿Hacen ruido los erizos? Sí, emiten gruñidos y bufidos.

7. ¿Qué puede ser peligroso para un erizo? Los perros que no estén atados, los coches de la carretera, las personas que no cuidan el medioambiente y que dejan que se ensucie el entorno del erizo.
8. ¿Debemos coger a los erizos? No. Podríamos hacernos daño o atrapar alguna enfermedad.

9. ¿Dónde les gusta instalarse? Entre el ramaje, hojas apiladas, en los setos, pilas de madera.
10. ¿De qué color tienen los ojos? Negros.

11. ¿Dónde viven, en la tierra, en los árboles o en el agua? Viven en la tierra.
12. ¿Te puedes mover como un erizo? Imítalo.

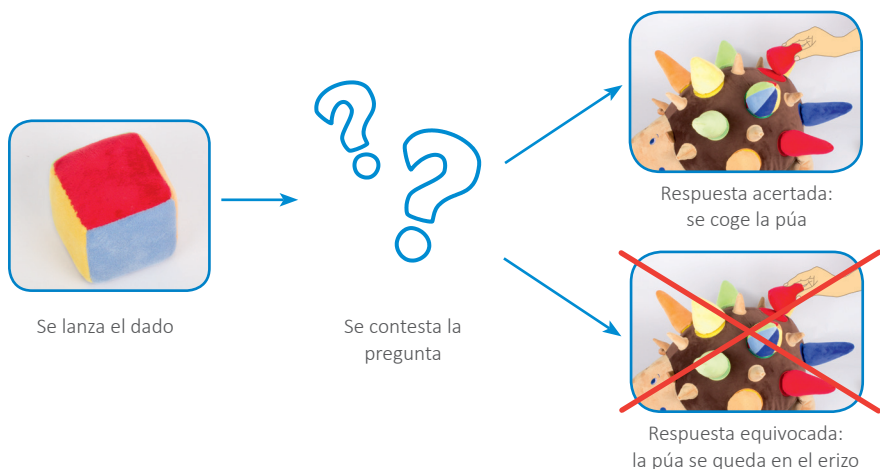
Estas preguntas sencillas permiten a los niños prepararse para el juego. Son también apropiadas para los más pequeños.

Desarrollo del juego

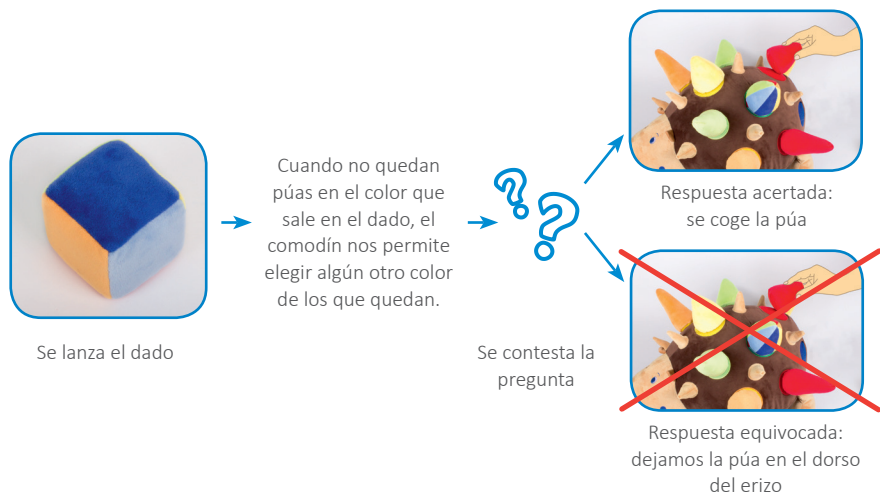
Antes de empezar a jugar, mirad bien todas las funciones del erizo. Formad dos equipos. Vais a tener que demostrar todo lo que sabéis sobre los erizos. Lanza el dado un jugador del primer equipo y elige una púa del color que le haya salido en el dado. No importa el tamaño de la púa.

En las instrucciones del juego hay un apartado con preguntas para cada uno de los colores, ordenadas según el nivel de dificultad (nivel básico, nivel avanzado y expertos). Si se juega con niños más pequeños, aconsejamos que se utilicen solo las preguntas del nivel básico. Se puede jugar de forma que se contesten todas las categorías de preguntas (habría que elegir la categoría antes de lanzar el dado), o bien se puede elegir con antelación una determinada categoría para toda la ronda.

La persona que dirige el juego (un/a educador/a o algún padre) lee una pregunta de la categoría que corresponda (consulte las preguntas sobre erizos). El equipo tiene que contestar la pregunta. Estad muy atentos e informaos bien, ya que si acertáis el equipo se lleva la púa. Si la respuesta no es correcta, la púa se queda en el erizo.



Si nos sale en el dado un color y ya no quedan púas de ese color en el erizo, recurrimos a la púa comodín. Gracias a este comodín podemos elegir una púa de cualquier otro color de los que quedan en el dorso del erizo. Habrá que contestar la pregunta del color correspondiente. Si damos la respuesta acertada, nos llevamos la púa de ese color. El comodín permanece siempre sobre el erizo.



Final del juego

El juego termina cuando al erizo solo le queda la púa comodín. Gana la partida el equipo que más púas haya reunido. En caso de empate se pueden formular una o varias preguntas que los jugadores de ambos equipos tratarán de contestar a la vez. Gana el primer equipo en dar la respuesta correcta.



Consejos para educadores/as y padres



Asociar púas (edad: 24M+)

Intentad quitarles las púas de colores al erizo y volver a colocárselas. Otra posibilidad sería despegar las púas marrones y volver a ponerlas. ¿Veis también las almohadillas en las patas del erizo?

Otra actividad posible consiste en retirar todas las púas y mezclarlas. Habrá que tener cuidado de ponerlas en el sitio correcto (teniendo en cuenta el color y el tamaño).



Reproducir sonidos (edad: 12M+)

Ayúdeles a los niños a desarrollar su percepción auditiva mediante los chillidos o el ronroneo en las púas, así como con la campanilla de la nariz. Intentad imitar los distintos sonidos.

Reconocer y asociar sonidos (edad: 3+)

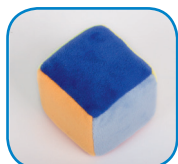
Busquen los distintos sonidos e intenten clasificarlos por categorías. Se pueden luego comparar.

Los niños que ya tengan cierto conocimiento pueden cerrar los ojos. Que emita entonces uno de ellos uno de los sonidos. Sus compañeros deberán adivinar si se trata de una púa grande (ronroneo), una púa pequeña (chillido) o si es la nariz (campanilla).

Reconocer y asociar colores (edad: 3+)

Fijaos bien en el erizo. Seguro que os dais cuenta de que el erizo tiene púas de distinto color y también de distinto tamaño. Sacad las púas y colocadlas junto al erizo. Que lance luego el dado el primero en empezar. Tendrá que elegir una púa y colocarla en el lugar correcto. Fijaos bien para que las púas largas y finas no se coloquen en el lugar de las más pequeñas y anchas. Si se coloca bien la púa, pasa el turno al siguiente jugador. Cuando no queden púas de un determinado color se podrá colocar la púa multicolor. Si esta púa ya se encuentra en el erizo, se puede volver a lanzar el dado. El juego acaba cuando todas las púas estén colocadas en su sitio.

Ältere Kinder können diese Variante auch als Wettbewerbsvariante spielen. Los niños de más edad pueden jugar a esta versión a modo de competición. Para ello, se reparte igual número de piezas entre los jugadores. El objetivo será ser el primero en colocarle las púas al erizo. Si al lanzar el dado sale un color del que ya no quedan púas, se pasa el turno al siguiente jugador.



Se lanza el dado



Se busca la púa correcta y se coloca en el erizo

Manualidades (edad: 3+)

Consiga cartulina marrón y dibuje la forma de un erizo. Los niños podrán recortar la figura y rellenarla con materiales diversos, por ejemplo, hojas secas de los árboles.



Comparar, medir y clasificar (edad: 3 +)

Retirad las púas del erizo y fijaos bien en ellas. Aguzad vuestros sentidos y clasificad las púas en base a distintas características (tamaño, color y sonido). De esta manera se puede entrar en un divertido juego de preguntas del tipo: “¿Qué púa es más grande y cuál es más pequeña?”



Reconocer la comida preferida del erizo (edad: 4+)

Bajo el vientre del erizo podréis ver distintos símbolos que muestran lo que les gusta comer a los erizos (caracoles, hormigas, orugas, lombrices, escarabajos, arañas). Intentad reconocer y nombrar los distintos alimentos.

Los niños que ya conocen a Óscar un poco mejor pueden, durante el juego, cuando lanzan el dado y sacan las púas, adivinar cuál es el alimento que corresponde al color del dado



Proyecto en torno al erizo (edad: 4+)

Junto con los niños, piense en todo lo que han aprendido sobre los erizos durante el juego. ¿Quién ha visto ya antes un erizo en el campo? Piense en posibilidades de excursión, por ejemplo, a un centro de protección de erizos. En otoño, a lo mejor puede preparar con los niños un refugio para erizos hecho con hojas, por ejemplo.



Preguntas sobre los erizos

Nivel básico

1. ¿Por qué hibernan los erizos con la llegada del invierno? Porque no encuentran comida en esa estación.
 2. ¿Se puede hacer una bola un erizo? Sí, lo hacen para protegerse de posibles enemigos.
 3. ¿Cuándo se pone el erizo en movimiento y sale en busca de comida? Al atardecer, sobre todo, o por la noche.
-
4. ¿Cuándo acumulan reservas de grasa para la hibernación? En verano y otoño.
 5. ¿Qué ocurre con los latidos del corazón y la respiración mientras hibernan? El corazón late más despacio; también la respiración es más lenta.
 6. ¿Es un mamífero el erizo? Sí, gestan y amamantan a sus crías.
-
7. ¿Cómo es el sentido auditivo de los erizos, bueno o malo? Tienen un excelente sentido auditivo.
 8. ¿Cómo es el sentido olfativo de los erizos, bueno o malo? Tienen un estupendo sentido olfativo.
 9. ¿Ven bien los erizos? No, ven muy mal.
-
10. ¿Qué comen los erizos? Lo que más les gusta son insectos.
 11. ¿Dónde duermen? En hojas apiladas, setos o arbustos.
 12. ¿Qué hacen al comer? Roen y hacen ruido.
-
13. ¿Son sociables los erizos? No, son individualistas.
 14. ¿Qué hace un erizo cuando se siente en peligro? Se enrolla en forma de bola y extienden las púas.
 15. ¿Qué debo hacer con un erizo enfermo? Hay que llevarlo al veterinario.
-
16. ¿De qué color son los erizos? Principalmente de color marrón.
 17. ¿Tienen púas también en la cara y el vientre? No, sólo en el dorso y las superficies laterales.
 18. ¿Cuántas patas tienen los erizos? Cuatro patas.

Nivel avanzado

1. ¿Se enrolla en forma de bola para dormir? No, duerme sin enrollarse.
 2. ¿Son rápidos? Avanzan a 8 km/h aprox. ¡Eso es una velocidad de marcha rápida!
 3. ¿Hacia dónde apuntan sus incisivos? Hacia delante y no hacia arriba; así pueden atrapar los alimentos.
-
4. ¿Cuánto viven? La mayoría vive de 2 a 4 años, algunos hasta 7.
 5. ¿Qué sentidos están más desarrollados en los erizos, y qué otros tienen menos desarrollados? Son especialmente buenos su sentido auditivo y olfativo. Tienen especialmente mal la vista.
 6. ¿Qué sonidos emite un erizo cuando está en peligro? Resoplidos, gruñidos, bufidos.
-
7. ¿Son los erizos una especie protegida? Sí.
 8. ¿Cuál es el enemigo natural del erizo? Los halcones, los zorros, los tejones y los búhos.
 9. ¿Tienen cola los erizos? Sí, tienen una cola de 2,5 a 3,5 cm de longitud, tan larga como un sacapuntas.



10. ¿Sabén nadar los erizos? Sí, saben nadar, pero solo lo hacen cuando no tienen más remedio.
11. ¿Cómo tienen los dientes? Tienen dientes afilados.
12. ¿Cuándo y durante cuánto tiempo hibernan los erizos? Cinco meses, de noviembre a marzo.

13. ¿Las crías de los erizos ven nada más nacer? No, son ciegas cuando nacen.
14. ¿Qué tamaño alcanzan los erizos? Pueden alcanzar de 22 a 30 cm, tan grandes como una regla.
15. ¿Qué no les gusta comer a los erizos bajo ningún concepto? Fruta y verdura.

16. ¿Qué beben los erizos? Sólo agua, ¡no beben leche!
17. ¿De qué color tienen los ojos? Negros.
18. ¿Cuántas garras tienen en cada pata? Cinco dedos con garra sen cada pata.

Expertos

1. ¿Qué longitud tienen sus extremidades? 10 cm aprox, como un cortaúñas.
2. ¿Cuánto pesan? Antes de hibernar, aprox 1-1,5 kg, como 10-15 tabletas de chocolate. Después de la hibernación sólo pesan 400 g, ¡como cuatro tabletas de chocolate!
3. ¿Cuánto come un erizo al día? De 10 a 15 g, lo que pesan dos monedas de 1 €.

4. ¿Cuándo le crecen a las crías los dientes? A las tres semanas.
5. ¿Cuándo empiezan las crías a ver y a oír? A los 14 días (dos semanas).
6. ¿Cuánto pesan las crías al nacer? De 12 a 25 g, ¡como una goma de borrar!

7. ¿Cuántas púas tiene un erizo? De 6.000 a 8.000 púas.
8. ¿Cuánto hace que existen los erizos? Mucho, mucho tiempo: ¡sesenta millones de años!
9. ¿Cuántas crías puede haber en una camada? De 2 a 7 crías.

10. ¿Cuánto tiempo pasan las crías en el vientre de la madre? 5 semanas
11. ¿Cuántas veces al año puede tener crías la hembra? Dos veces al año.
12. ¿Qué tamaño tiene la superficie donde viven los erizos? 100 hectáreas, lo que equivale a 130 campos de fútbol.

13. Los erizos son animales vertebrados. ¿Cuántas vértebras tienen desde el cuello hasta la cola? Unas 40 vértebras.
14. ¿A cuánto baja la temperatura corporal durante la hibernación? A 5-7°C. La temperatura corporal humana suele ser de 36-37°C.
15. ¿Cuántas púas tiene una cría? 100 púas.

16. ¿En qué momento abandonan las crías el nido por primera vez? A las 3 o 4 semanas.
17. ¿Cuándo pueden ya las crías cuidar de ellas mismas? A los 9 u 11 meses.
18. ¿Cuántos dientes tienen los erizos? 36 dientes.

Consejo: para no repetir las preguntas dos veces, en el anexo incluimos una copia donde se pueden ir marcando las preguntas que ya se han formulado.



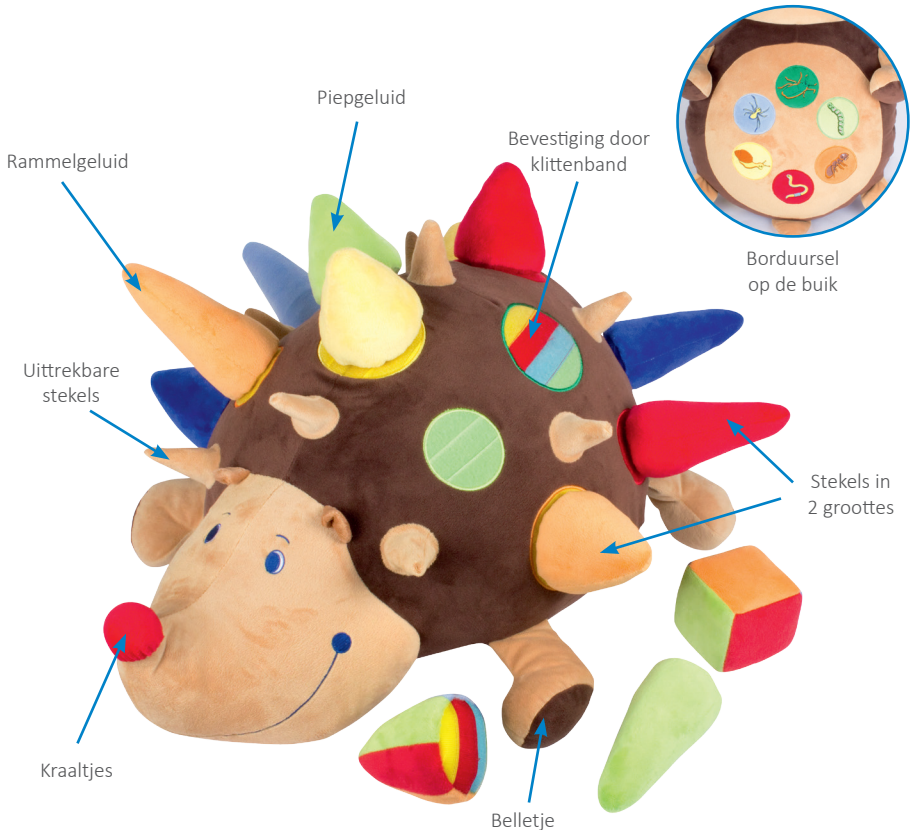
42045 Oscar

De egel Oscar laat jullie zijn wereld zien. Hij wil graag dat jullie meer over hem te weten komen. Wat vreet Oscar graag, waar leeft hij en wanneer is hij actief? Jullie kunnen echter ook terloops zijn bonte stekels verwijderen en er weer insteken, zijn geluiden nadoen of ook gewoon lekker met hem knuffelen.

Functies van de egel

Oscar beschikt over 13 gekleurde stekels om te verwijderen en acht bruine stekels om eruit te trekken en erin te steken. Per kleur zijn er twee stekels in twee verschillende groottes en bovendien een jokerstekel met zes kleuren. Iedere kleine, brede stekel maakt een piepend geluid, iedere grote, lange stekel een rammelend geluid. In de neus van de egel bevindt zich een belletje. Om de tastzin te stimuleren kunnen in de pootjes van de egel kleine kraaltjes worden gevoeld. De buik van de egel toont zijn lievelingsvoedsel.

In dit boekje vindt u bovendien vragen over de egel, die in verschillende moeilijkheidsgraden zijn onderverdeeld.





Wetenswaardigheden over de egel (leeftijd: 4+)

Voordat u met het spel begint, raden we u aan samen met de kinderen over de egel te spreken. Daarvoor zijn bijvoorbeeld de volgende vragen in de kring 's ochtends zeer geschikt:

1. Heb je al eens een egel gezien?
2. Waar heb je al eens een egel gezien?

3. Hoe groot is een egel? Laat het met je handen zien.
4. Welke kleuren heeft een egel? Stekels, buik, lichaam.

5. Hoe kun je egels 's winters helpen? Met rust laten en bladeren in de tuin deponeren, zodat de egel een onderdak heeft.
6. Kun je een egel horen? Ja, egels knorren en snuiven.

7. Wat is gevaarlijk voor een egel? Niet aangeliijnde honden, auto's op straat, mensen die het milieu vervuilen en zo de leefruimte van de egels kapot maken.
8. Mag je een egel gewoon aanpakken? Nee. Er bestaat gevaar voor letsel en besmetting, daar egels ziektes kunnen overbrengen.

9. Waar verstopt de egel zich graag? In een hoop bladeren, heg, boomstronk.
10. Welke kleuren hebben de ogen van een egel? Zwart.

11. Leven egels op de grond, op bomen of in het water? Egels leven op de grond.
12. Kun je je voortbewegen als een egel? Doe het maar eens voor.

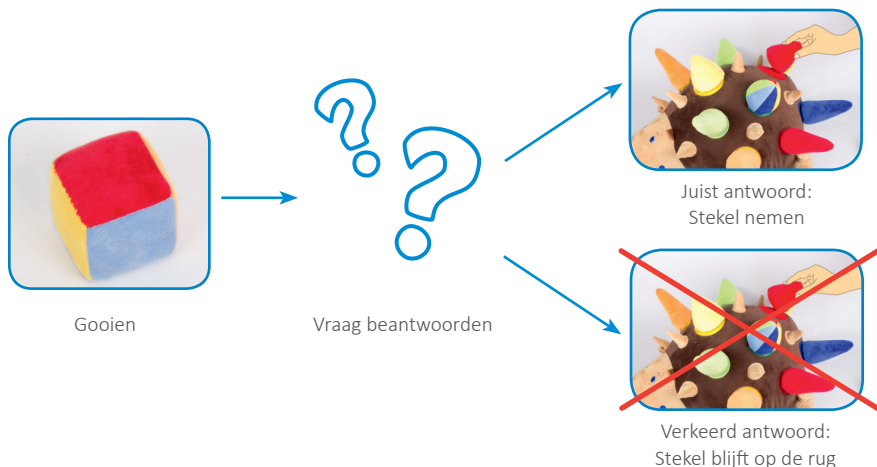
Deze gemakkelijke vragen bereiden de kinderen optimaal op het thema en het spel voor. Mochten ook kleinere kinderen het spel willen spelen, kunt u ook graag de hierboven vermelde vragen nemen.

Spelverloop

Bekijk de egel met al zijn functies voor het begin van het spel heel goed. Ga nu zitten en vorm twee teams. Nu gaat het om jullie kennis over het thema egel. Een speler van het eerste team begint te gooien en kiest overeenkomstig de kleur van de dobbelsteen een stekel van deze kleur. De grootte van de stekel is voor het spel niet belangrijk.

Bij iedere stekelkleur vinden jullie in de bijlage van de handleiding vragen rond het thema egel. Deze vragen zijn naar moeilijkheidsgraad (beginners, gevorderden, professionals) gerangschikt. Bij het spelen met jongere kinderen raden we aan eerst met de vragen voor beginners te spelen. Daarbij kan er zo gespeeld worden dat vragen uit alle categorieën worden beantwoord (en zodoende voor iedere zet de categorie wordt geselecteerd) of dat een bepaalde categorie voor de hele spelronde wordt geselecteerd.

De spelleider (eventueel een opvoeder of een van de ouders) leest vervolgens een vraag uit de betreffende categorie voor (zie vragen rond de egel) die door het hele team kan worden beantwoord. Luister goed en overleg samen. Bij het juiste antwoord krijgt het team de gekleurde stekel. Bij een verkeerd antwoord blijft de stekel op de rug van de egel.



Gooien jullie een kleur die niet meer op de rug van de egel te vinden is, komt de jokerstekel in het spel. De joker geeft aan dat jullie een stekel in een willekeurige kleur mogen nemen die de egel nog op zijn rug draagt. Uit deze kleurencategorie moet dan ook de betreffende vraag worden beantwoord. Bij een juist antwoord mogen jullie de stekel in de betreffende kleur nemen, de jokerstekel blijft altijd op de rug van de egel.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen, wanneer alleen de jokerstekel zich nog op de rug van de egel bevindt. Het team dat aan het eind de meeste stekels kon verzamelen, wint het spel. Bij een gelijke stand worden een of meerdere beslissende vragen gesteld waarop de spelers van beide teams gelijktijdig kunnen antwoorden. Het team dat de beslissende vraag als eerste juist kon beantwoorden, wint het spel.

Tips voor opvoeders en ouders



Stekels indelen (leeftijd: 24m+)

Probeer de stekels van de egel af te halen en er weer op te bevestigen. Een andere opgave is het uittrekken en weer bevestigen van de bruine stekels. Ontdekken jullie ook de kralen in de pootjes van de egel? Bovendien kunnen alle stekels verwijderd en geschud worden. Let er nu op dat de stekels weer op de juiste plek bevestigd worden (kleur en grootte van de stekel).



Geluiden produceren (leeftijd: 12m+)

Schoolt de auditieve waarneming door de piepende geluiden en het rammelen in de stekels alsmede het belletje in de neus. Probeer de verschillende geluiden te produceren.

Geluiden herkennen en indelen (leeftijd: 3+)

Zoek de verschillende geluiden en deel dezelfde geluiden bij elkaar in. Daarna wordt er vergeleken.

Geofende kinderen sluiten de ogen. Een speler mag nu een geluid veroorzaken. De medespelers proberen te raden of het hier over een grote stekel (gerammel), een kleine stekel (piepend geluid) of de neus (belletje) gaat.

Kleuren herkennen en indelen (leeftijd: 3+)

Bekijk de egel heel goed. Jullie zien vast en zeker dat er zowel stekels in verschillende kleuren als stekels van verschillende grootte zijn. Verwijder de stekels en leg ze naast de egel. Nu begint een speler en gooit met de dobbelsteen een kleur. Hij zoekt een stekel uit en plaatst hem op de juiste plek op het lichaam van de egel. Let erop dat de lange dunne stekel niet op het vakje van de kleine brede stekel wordt gezet. Werd de stekel correct gezet, is de volgende speler aan de beurt. Is er van een bepaalde kleur geen stekel meer over, mag de bont gekleurde stekel worden gebruikt. Wanneer deze ook al op de egel zit, mag er nog een keer worden gegooid. Hebben jullie alle stekels op de juiste plek gezet, dan hebben jullie gewonnen.

Oudere kinderen kunnen deze variant ook als wedstrijd spelen. Verdeel de stekels zo dat iedere speler hetzelfde aantal krijgt. Het doel van het spel is nu om zijn stekels als eerste op de egel te bevestigen. Wanneer er een kleur gegooid werd waarvan men geen stekel bezit, is de volgende speler aan de beurt.



Gooien



De juiste stekel eruit zoeken en op de egel bevestigen

Egel knutselen (leeftijd: 3+)

Bezorg bruin tekenkarton en teken daar de grondvorm van een egel op. De kinderen proberen nu de egel uit te knippen en met verschillende materialen (bijv. verzamelde bladeren) op te smukken.



Vergelijken, meten en sorteren (leeftijd: 3 +)

Verwijder de stekels van de egel en bekijk ze heel goed. Probeer ze met alle zintuigen te begrijpen en volgens verschillende kenmerken te sorteren (naar grootte, kleur en geluid). Zo kunnen ook op speelse wijze vragen zoals: „Welke stekel is groter en welke kleiner?“ worden beantwoord.



Herkennen van de lievelingsspijzen van de egel (leeftijd: 4+)

Aan de onderkant van de egel zien jullie verschillende symbolen. Deze tonen de lievelingsspijzen van de egel (slakken, mieren, rupsen, kevers, spinnen). Probeer deze te herkennen en te benoemen.

Kinderen die Oscar al beter kennen, kunnen tijdens het spel bij het gooien en het verwijderen van de stekels tevens raden welk voedsel tot de getrokken kleur behoort.



Egelproject (leeftijd: 4+)

Overleg samen met de kinderen wat ze door de spelletjes al over de egel hebben geleerd. Welk kind heeft al eens een egel in de natuur gezien? Informeer eens naar mogelijke bezienswaardigheden, bijv. naar een opvangstation voor egels. Misschien kunt u in de herfst met de kinderen overnachtingsmogelijkheden voor een egel voorbereiden- zoals bijv. een hoop bladeren.



Vragen rond de egel

Beginners

1. Waarom houdt de egel winterslaap? Hij vindt 's winters geen voedsel!
2. Kan de egel zich tot een bol oprollen? Ja, dat doet hij om zich tegen vijanden te beschermen!
3. Wanneer wordt de egel actief en gaat op zoek naar voedsel? Vooral in de schemering of 's nachts!

4. Wanneer legt de egel een vetlaag voor de winterslaap aan? In de zomer en de herfst!
5. Wat gebeurt er met de hartslag en het ademen tijdens de winterslaap? Het hart slaat langzamer, ook de ademhaling is langzamer!
6. Is de egel een zoogdier? Ja, de egel brengt zijn nakomelingen levend ter wereld en de egelbaby's krijgen moedermelk.

7. Heeft de egel een goed of slecht gehoor? De egel heeft een zeer goed gehoor!
8. Heeft de egel een goede of slechte reukzin? De egel heeft een zeer goede reukzin!
9. Kan de egel goed zien? Nee, de egel ziet heel slecht!

10. Wat vreet een egel? De egel vreet het liefst insecten!
11. Waar slaapt de egel? In een hoop bladeren, in heggen of in struiken!
12. Wat doet de egel bij het eten? De egel smakt bij het eten!

13. Is de egel een roedeldier? Nee, de egel is een eenling!
14. Wat doet de egel, wanneer er gevaar voor hem dreigt? Bij gevaar rolt hij zich in elkaar en richt zijn stekels op!
15. Wat moet ik met een zieke egel doen? Zieke egels moeten naar de dierenarts!

16. Welke kleur heeft een egel? Meestal is een egel bruin!
17. Heeft de egel ook stekels in het gezicht en op zijn buik? Nee, alleen op zijn rug!
18. Hoeveel poten heeft de egel? De egel heeft 4 poten!

Gevorderden

1. Rolt de egel zich voor het slapen in elkaar? Nee, hij slaapt uitgestrekt!
2. Hoe snel is een egel? Hij ontwikkelt een snelheid van 8 km per uur, dat is een snel looptempo!
3. In welke richting staan zijn snijtanden? Naar voren i.p.v. naar boven, daarmee neemt hij zijn voedsel op!

4. Hoe oud wordt een egel? De meeste egels worden tussen 2 en 4 jaar, sommige zelfs wel 7!
5. Welke zintuigen zijn bij de egel bijzonder goed resp. bijzonder slecht ontwikkeld? Bijzonder goed zijn gehoor en reukzin, bijzonder slecht is het gezichtsvermogen ontwikkeld!
6. Welke geluiden maakt de egel, wanneer hij in gevaar is? Blazen, knorren, brommen of puffen!

7. Behoort de egel tot de beschermde diersoorten? Ja, de egel is een beschermd dier!
8. Welke dieren zijn de natuurlijke vijanden van de egel? De havik, de vos, de das en de oehoe!
9. Heeft de egel een staart? De egel heeft een 2,5-3,5 cm lange staart, zo lang als een puntenslijper!



10. Kan een egel zwemmen? Ja, de egel kan zwemmen, maar doet dat alleen, als het per se nodig is!
 11. Hoe zijn de tanden van de egel? De egel heeft spitse tanden!
 12. Hoe lang en wanneer houdt de egel zijn winterslaap? 5 maanden, van november tot maart!
-
13. Kan een egelbaby bij de geboorte meteen zien? Een egelbaby komt blind op de wereld!
 14. Hoe groot wordt een egel? Hij kan 22-30 cm groot worden, zo lang als een liniaal!
 15. Wat eet een egel helemaal niet? Groente en fruit!
-
16. Wat drinkt een egel? Alleen water, geen melk!
 17. Welke kleur hebben de ogen van een egel? Zwart!
 18. Hoeveel tenen heeft een egel aan iedere poot? 5 tenen, aan iedere poot!

Professionals

1. Hoe lang zijn z'n beentjes? Ca. 10 cm, zo lang als een nagelschaar!
 2. Hoeveel weegt een egel? Voor de winterslaap weegt een egel ca. 1.000-1.500 g – zo veel als 10-15 repen chocola, na de winterslaap weegt de egel nog slechts 400 g – zo veel als vier repen chocola!
 3. Hoeveel eet een egel per dag? 10-15 g – het gewicht van twee 1 € munten!
-
4. Na hoeveel weken krijgt de egelbaby tandjes? 3 weken na de geboorte!
 5. Na hoeveel dagen na de geboorte kan de egelbaby zien en horen? Na 14 dagen (2 weken)!
 6. Hoeveel gram weegt een egelbaby na de geboorte? 12-25 g, zo veel als een gummetje!
-
7. Hoeveel stekels heeft een egel? 6.000-8.000 stekels!
 8. Sinds wanneer zijn er egels op aarde? Zeer, zeer lang: sinds 60 miljoen jaar!
 9. Hoeveel jongen kan een egelvrouwtje per worp krijgen? 2-7 jongen!
-
10. Hoelang draagt het egelvrouwtje haar kinderen in haar buik? 5 weken!
 11. Hoe vaak kan het egelvrouwtje per jaar jongen krijgen? Twee keer per jaar!
 12. Hoe groot is het gebied dat de egel bewoont? De egel bewoont een gebied van 100 hectare, dat zijn 130 voetbalvelden!
-
13. De egel is een werveldier! Hoeveel wervels heeft hij van de hals tot de punt van zijn staart? Ca. 40 wervels!
 14. Hoe ver zakt de lichaamstemperatuur tijdens de winterslaap? Tot 5-7°C, normaal zijn 36-37 °C, net als bij ons mensen!
 15. Hoeveel stekels heeft een egelbaby? 100 stekels!
-
16. Wanneer verlaten de jongen voor het eerst hun nest? Na 3-4 weken!
 17. Wanneer kunnen de jongen zichzelf verzorgen? Na 9-11 maanden!
 18. Hoeveel tanden heeft een egel? De egel heeft 36 tanden!

Tip: Opdat u de vragen niet dubbel hoeft te stellen, vindt u in de bijlage een controleblad om te kopiëren. Dan kunt u de reeds gestelde vragen afvinken.



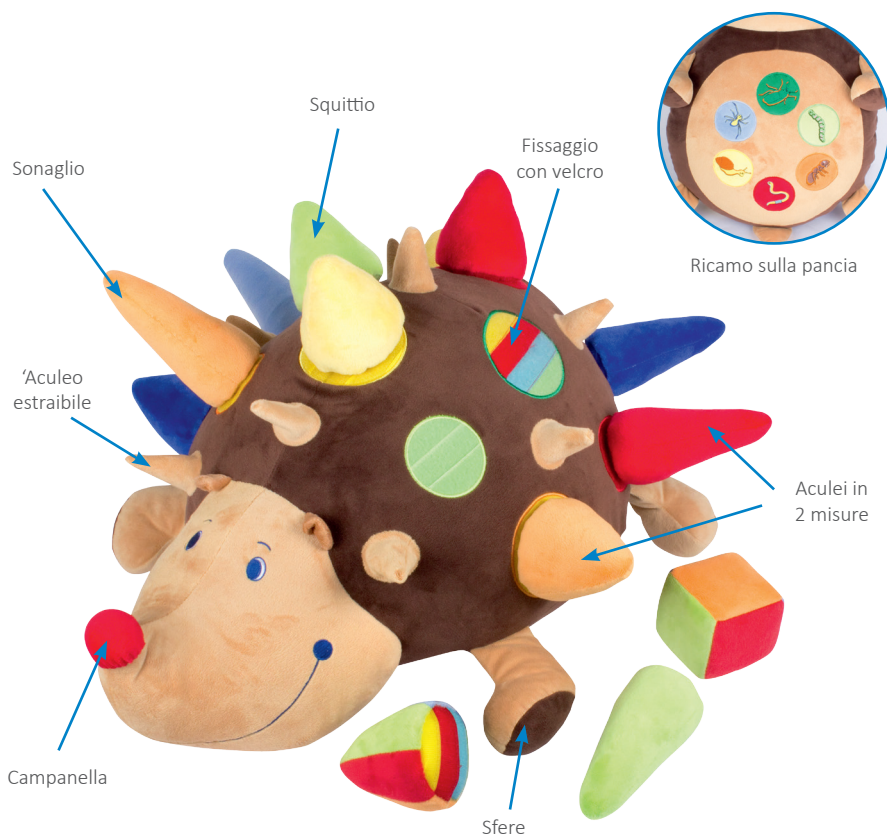
42045 Oscar

Il riccio Oscar ci presenta il suo mondo. Vorrebbe insegnarci tante cose su di lui. Cosa mangia volentieri Oscar, dove abita e quando è attivo? Inoltre è possibile staccare e riattaccare i suoi aculei colorati, estrarre gli aculei marroni e inserirli di nuovo, ascoltare il suo verso o semplicemente coccolarlo.

Funzioni del riccio

Oscar possiede 13 aculei colorati staccabili e otto aculei marroni estraibili e reinseribili. Per ciascun colore ci sono due aculei di diverse misure e un ulteriore aculeo jolly a sei colori. Ciascun aculeo piccolo e largo emette un suono quando viene schiacciato, mentre gli aculei grandi e lunghi contengono un sonaglio. Nel naso del riccio c'è una campanella. Per incentivare il senso del tatto le zampe del riccio sono imbottite di piccole sfere. Sulla pancia del riccio è indicato il suo cibo preferito.

Nel presente opuscolo potrete trovare inoltre diverse domande sul riccio, divise in livelli in base alla difficoltà.





Informazioni sul riccio (età: 4+)

Prima di iniziare il gioco, si consiglia di parlare del riccio con i bambini. Potreste ad esempio avviare l'attività formativa giornaliera con le seguenti domande:

1. Hai mai visto un riccio prima d'ora?
2. Dove lo hai già visto?

3. Quanto è grande un riccio? Indicalo con le mani.
4. Che colori ha un riccio? Aculei, pancia, corpo.

5. Come possiamo aiutare i ricci in inverno? Lasciarli in pace e deporre delle foglie in giardino, per offrire loro un rifugio.
6. È possibile udire un riccio? Sì, i ricci grugniscono e rantolano.

7. Cos'è pericoloso per il riccio? I cani non tenuti al guinzaglio, le automobili sulle strade, le persone che inquinano l'ambiente e danneggiano l'habitat del riccio.
8. È possibile toccare un riccio? No. Si corre il pericolo di lesioni e infezioni, poiché i ricci possono trasmettere malattie.

9. Dove preferisce nascondersi il riccio? Mucchi di foglie, siepi, tronchi d'albero.
10. Di che colore sono gli occhi del riccio? Neri.

11. I ricci vivono a terra, sugli alberi o in acqua? I ricci vivono a terra.
12. Sai muoverti come un riccio? Mostramelo.

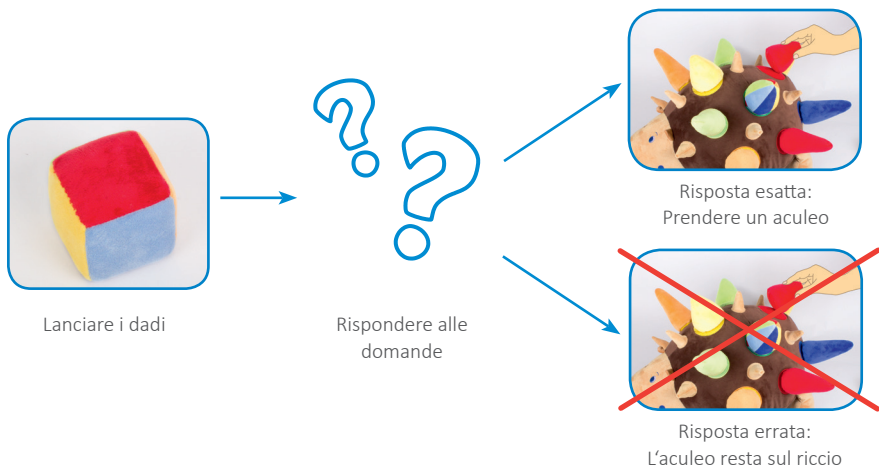
Queste facili domande aiutano i bambini a conoscere meglio l'argomento del gioco. Se i bambini più piccoli vogliono giocare, è possibile prendere spunto dalle domande di cui sopra.

Svolgimento del gioco

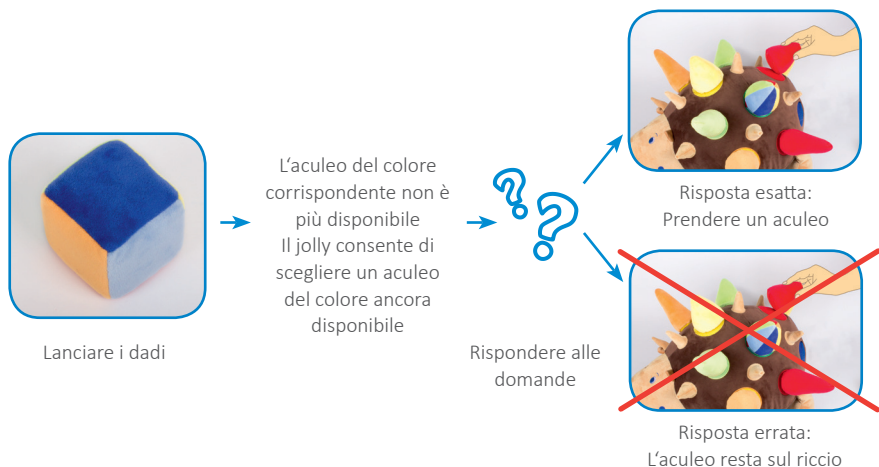
Osservate il riccio con tutte le sue funzionalità prima di iniziare il gioco. Formate due squadre. Ora si richiedono tutte le vostre conoscenze sul riccio. Un giocatore della prima squadra lancia il dado e sceglie un aculeo dello stesso colore apparso sul dado. La grandezza dell'aculeo non ha rilevanza ai fini del gioco.

In base al colore dell'aculeo troverete sul presente opuscolo le relative domande sul riccio. Le domande sono raggruppate in base alla difficoltà (principiante, avanzato, esperto). Ad esempio per i giocatori più piccoli si consiglia iniziare con le domande per principianti. Si può giocare in modo tale da utilizzare le domande di tutte le categorie (e quindi scegliere la categoria prima di iniziare il turno) oppure utilizzando una sola categoria, scelta prima di iniziare la partita.

Il game master (educatore o genitore) legge la domanda relativa alla categoria (si vedano le domande relative al riccio), alla quale tutto il gruppo deve dare una risposta. Quindi, ascoltate con attenzione e consultatevi bene. In caso di risposta corretta il gruppo guadagna un aculeo colorato. Se la risposta è sbagliata, l'aculeo resta attaccato al riccio.



Se il dado indica un colore associato ad un aculeo non più presente sulla schiena del riccio, entra in gioco l'aculeo jolly. Il jolly consente di scegliere un aculeo del colore ancora disponibile sulla schiena del riccio. La categoria del colore è associata alla domanda corrispondente, alla quale è necessario rispondere. In caso di risposta corretta, si dovrà prelevare l'aculeo del colore selezionato dalla schiena del riccio, mentre il jolly resterà sempre al suo posto.



Fine del gioco

Il gioco termina quando sulla schiena del riccio resta solo l'aculeo jolly. La squadra che alla fine del gioco detiene il maggior numero di aculei, vince la partita. In caso di parità, verrà posta a entrambe le squadre una o più ulteriori domande alle quali dovranno rispondere contemporaneamente. La squadra che risponde correttamente per prima, vince la partita.



Suggerimenti per educatori e genitori



Associare gli aculei (età: 24M+)

Cercare di staccare e riattaccare gli aculei sul riccio.
Una ulteriore attività consiste nello sfilare e infilare gli aculei marroni. Avete scoperto le piccole sfere nelle zampe del riccio?
Inoltre, è possibile privare il riccio di tutti gli aculei e mischiarli. Assicurarsi di riposizionare correttamente gli aculei sul riccio (attenzione al colore e alla misura degli aculei).



Emettere dei suoni (età: 12M+)

Stimolare la percezione uditiva nello schiacciare gli aculei o tramite i sonagli o la campanella presente nel naso. Cercare di riprodurre i diversi suoni.

Riconoscere e attribuire i suoni (età: 3+)

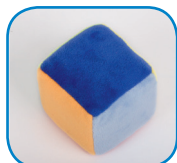
Analizzare i diversi suoni e attribuire gli stessi suoni tra loro. Successivamente, verranno confrontati.

I bambini più pratici chiudono gli occhi. Uno dei giocatori dovrà produrre un suono. Gli altri giocatori dovranno cercare di indovinare se si tratta di un aculeo grande (sonaglio), uno piccolo (squittio) o naso (campanella).

Riconoscere e attribuire i colori (età: 3+)

Osservate il riccio con attenzione. Riconoscerete sicuramente la presenza di aculei di diverso colore e grandezza. Rimuovete tutti gli aculei e poggiatevi accanto al riccio. Un giocatore inizia la partita lanciando il dado. Sceglie un aculeo e lo posiziona correttamente sul dorso del riccio. Da notare che gli aculei lunghi e sottili non combaciano con l'area riservata a quelli larghi e piccoli. Se l'aculeo è stato posizionato correttamente, il turno passa al giocatore successivo. Se manca l'aculeo di un colore, può essere utilizzato quello colorato. Se anche questo è stato già posizionato sul riccio, si dovrà lanciare nuovamente il dado. Il gioco termina quando tutti gli aculei sono stati posizionati correttamente sul riccio.

I bambini più grandi possono utilizzare questa variante del gioco in modalità sfida. Distribuire gli aculei in parti uguali. L'obiettivo è quello di posizionare i propri aculei per primi sul riccio. Se al lancio del dado appare un colore non corrispondente agli aculei in possesso, il turno passa al giocatore successivo.



Lanciare il dado



Selezionare gli aculei corretti e posizzionarli sul riccio

Realizzare un riccio (età: 3+)

Procurarsi del cartoncino marrone e disegnare la sagoma di un riccio. I bambini dovranno poi ritagliare la sagoma e modellarla con diversi materiali (ad esempio delle foglie).



Confrontare, misurare e ordinare (età: 3 +)

Prelevate gli aculei dal riccio e osservateli da vicino. Utilizzate tutti i sensi per individuare le diverse caratteristiche (dimensione, colore e rumore). Potete anche rispondere a delle domande di questo genere: „Quale aculeo è più grande e quale più piccolo?“



Riconoscere il cibo preferito dal riccio (età: 4+)

Nella parte inferiore del riccio sono presenti diversi simboli. Questi raffigurano il cibo preferito dal riccio (lumache, formiche, bruchi, vermi, coleotteri, ragni). Cercate di riconoscerli e indicarli.

I bambini che conoscono meglio Oscar possono lanciare dado durante il gioco e prelevare l'aculeo del colore indicato e contemporaneamente indicare il cibo corrispondente a quel colore.



Progetto riccio (età: 4+)

Discutete insieme ai bambini su quanto hanno appreso attraverso il gioco riguardo il riccio. Quale bambino ha mai visto un riccio nel suo ambiente naturale? Programmate delle piccole escursioni, ad esempio in un centro dedicato al riccio. Potreste preparare insieme ai bambini una sistemazione autunnale per il riccio- ad esempio un giaciglio di foglie.



Domande sul riccio

Principiante

1. Perché il riccio va in letargo? Perché in inverno non trova cibo!
 2. Il riccio può assumere la forma di una palla? Sì, lo fa per proteggersi dai nemici!
 3. Quando è attivo il riccio e va a caccia di cibo? Soprattutto al tramonto o di notte!
-
4. Quando accumula riserve di grasso per il letargo? In estate e in autunno!
 5. Cosa succede al battito cardiaco e al respiro durante il letargo? Il cuore batte più lentamente e anche il respiro è più lento!
 6. Il riccio è un mammifero? Sì, la mamma riccio partorisce i suoi piccoli e li allatta.
-
7. Il riccio ha un buon senso dell'udito oppure no? Il riccio ha un ottimo senso dell'udito!
 8. Il riccio ha un buon senso dell'olfatto oppure no? Il riccio ha un ottimo senso dell'olfatto!
 9. Il riccio vede bene? No, il riccio non ha una buona vista!
-
10. Cosa mangia il riccio? Il riccio preferisce mangiare gli insetti!
 11. Dove dorme il riccio? Su un giaciglio di foglie, nelle siepi o nei cespugli!
 12. Cosa fa il riccio mentre mangia? Il riccio mangia rumorosamente!
-
13. Il riccio vive in branco? No, il riccio è un animale solitario!
 14. Cosa fa il riccio quando è in pericolo? Assume la forma di una palla e drizza gli aculei!
 15. Cosa posso fare se trovo un riccio malato? I ricci malati hanno bisogno di un veterinario!
-
16. Di che colore è il riccio? Il riccio è quasi tutto marrone!
 17. Il riccio ha gli aculei anche sul viso e sulla pancia? No, solo sulla schiena!
 18. Quante zampe ha il riccio? Il riccio ha 4 zampe!

Avanzato

1. Il riccio dorme appallottolato? No, dorme aperto!
 2. Quanto è veloce il riccio? Ha un passo veloce, circa 8 km/h!
 3. Qual è la direzione dei suoi incisivi? In avanti, invece che verso l'alto, per poter afferrare il cibo!
-
4. Quanto vive un riccio? Di solito tra i 2 e 4 anni, alcuni fino a 7 anni!
 5. Quale senso è particolarmente sviluppato nel riccio e quale invece non lo è? Particolarmente sviluppati sono il senso dell'udito e dell'olfatto, mentre la vista non è molto buona!
 6. Che verso emette il riccio quando è in pericolo? Ringhia, brontola, grugnisce o sbuffa!
-
7. Il riccio appartiene alle specie protette? Sì, il riccio è una specie protetta!
 8. Quali animali sono i nemici naturali del riccio? Il falco, la volpe, il tasso e il gufo!
 9. Il riccio ha la coda? Il riccio ha una coda lunga 2,5-3,5 cm, lunga come un temperamatite!
-
10. Il riccio sa nuotare? Sì, il riccio sa nuotare, ma lo fa solo quando è strettamente necessario!
 11. Come sono i denti del riccio? Il riccio ha denti appuntiti!
 12. Quando va in letargo e per quanto tempo? 5 mesi, da novembre a marzo!



13. Un cucciolo di riccio è in grado di vedere appena nato? Il cucciolo di riccio è cieco alla nascita!
 14. Quanto può crescere un riccio? Può raggiungere i 22-30 cm di grandezza, lungo come un righello!
 15. Cosa non mangia il riccio? Frutta e verdura!
-

16. Cosa beve il riccio? Solo acqua e niente latte!
 17. Di che colore sono gli occhi del riccio? Neri!
 18. Quante dita ha su ciascuna zampa? 5 dita per zampa!
-

Esperto

1. Quanto sono lunghe le sue gambe? Circa 10 cm, come delle forbicine!
 2. Quanto pesa un riccio? Prima dell'inverno pesa circa 1.000-1.500 g- come 10-15 tavolette di cioccolato, dopo l'inverno pesa solo 400 g- come quattro tavolette di cioccolato!
 3. Quanto mangia al giorno un riccio? 10-15 g- il peso di due monete da 1 €!
-

4. A quante settimane spuntano i denti al cucciolo di riccio? A 3 settimane dalla nascita!
 5. Dopo quanti giorni dalla nascita il cucciolo di riccio può vedere e sentire? Dopo 14 giorni (2 settimane)!
 6. Quanti grammi pesa un cucciolo di riccio alla nascita? 12-25 g, come una gomma!
-

7. Quanti aculei ha il riccio? 6.000-8.000 aculei!
 8. Da quanto tempo esiste il riccio sulla terra? Da moltissimo tempo, circa 60 milioni di anni!
 9. Quanti cuccioli può partorire un riccio? 2-7 cuccioli!
-

10. Per quanto tempo porta i cuccioli nella pancia? 5 settimane!
 11. Quante volte l'anno può partorire un riccio? Due volte l'anno!
 12. Quanto è grande il territorio abitato dal riccio? Il territorio abitato dal riccio è grande 100 ettari, circa 130 campi di calcio!
-

13. Il riccio è un vertebrato! Quante vertebre ha dal collo alla coda? Circa 40 vertebre!
 14. Di quanto scende la temperatura corporea durante il letargo? A 5-7°C, la temperatura normale è di 36-37°C, come quella di noi umani!
 15. Quanti aculei ha un cucciolo di riccio? 100 aculei!
-

16. Quando abbandonano il nido per la prima volta? Dopo 3-4 settimane!
 17. Quando diventano autosufficienti? Dopo 9-11 mesi!
 18. Quanti denti ha il riccio? Il riccio ha 36 denti!
-

Consiglio: Per non ripetere la stessa domanda, potete utilizzare la lista di controllo in allegato come modello per spuntare le domande già poste.



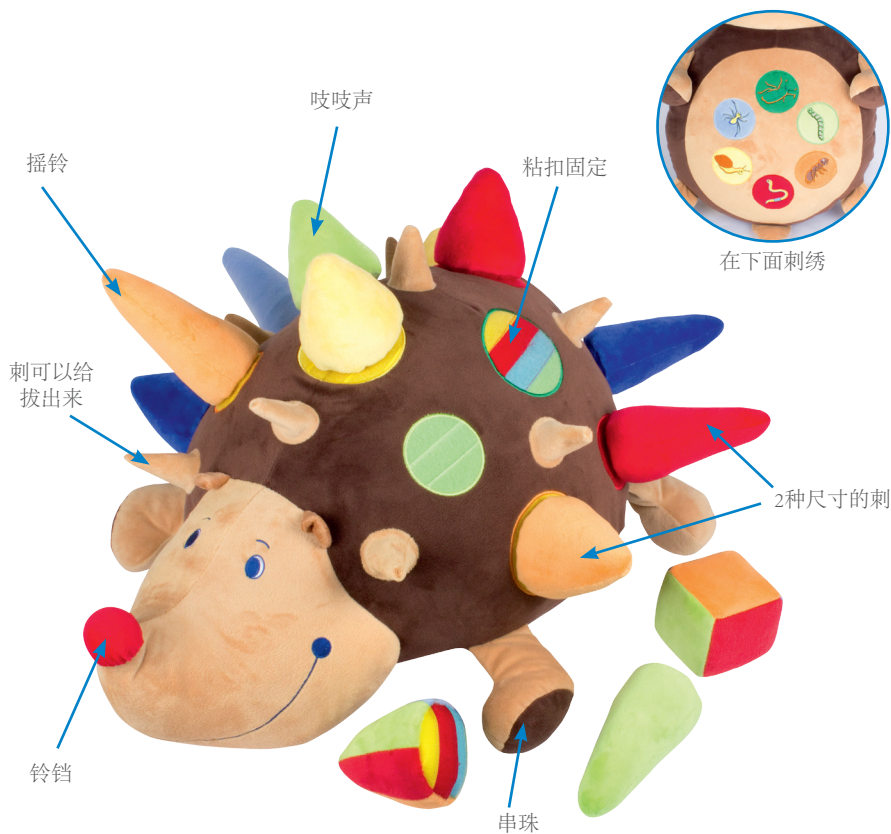
42045 刺猬奥斯卡

小刺猬奥斯卡给你展现了他的世界。他希望你对他有更多地了解。奥斯卡喜欢吃什么，他住在哪里，他喜欢什么时候出门？当你在了解他的时候，你可以取下他身上的刺，并重新放回去，拔出或者插进棕色的刺，刺激他发出声音-或者仅仅是拥抱他。

刺猬的功能介绍

奥斯卡有13个不同颜色的可以移动的刺，8个棕色的刺可以拔出和插进。每个颜色有2根刺，2个不同的尺寸，加上一个6个带颜色的“小丑”刺。每个小的，平的刺能发出吱吱的声音。每个大的，长的刺有摇铃的声音。刺猬的鼻子里有铃铛。为了发展触觉，小的珠子可以粘在刺猬的脚上。刺猬的肚子上显示了他最喜欢的食物。

在附带的小册子上你可以看到关于刺猬的不同难度级别的问题。





关于刺猬的有趣事实（年龄4+）

在开始游戏之前，建议你 and 孩子们一起谈论刺猬。在早上活动中你可以提问题，例如：

1. 你有没有看过刺猬？
2. 你在什么地方看到过刺猬？

3. 刺猬多大？请用手比划。
4. 刺猬是什么颜色的？刺，下面（肚子），身体。

5. 在冬天你如何帮助它们？别去打搅他们，在花园里堆一堆树叶，给刺猬当住所。
6. 你听到刺猬发声了吗？是的，它们在咕啾着，喘气着。

7. 什么动物对于刺猬来说是危险的？没有人带领的狗，路上的汽车，破坏环境的人们，这些都会破坏刺猬的居住环境。
8. 你能触碰刺猬吗？不，你可能会受伤，然后有感染的风险，因为刺猬容易传染疾病。

9. 刺猬喜欢隐藏在哪里？成堆的叶子，灌木下，树桩下。
10. 刺猬的眼睛是什么颜色？黑色。

11. 刺猬是生活在陆地上，树上还是水里？刺猬住在陆地上。
12. 你可以像刺猬一样移动吗？请演示给我们看。

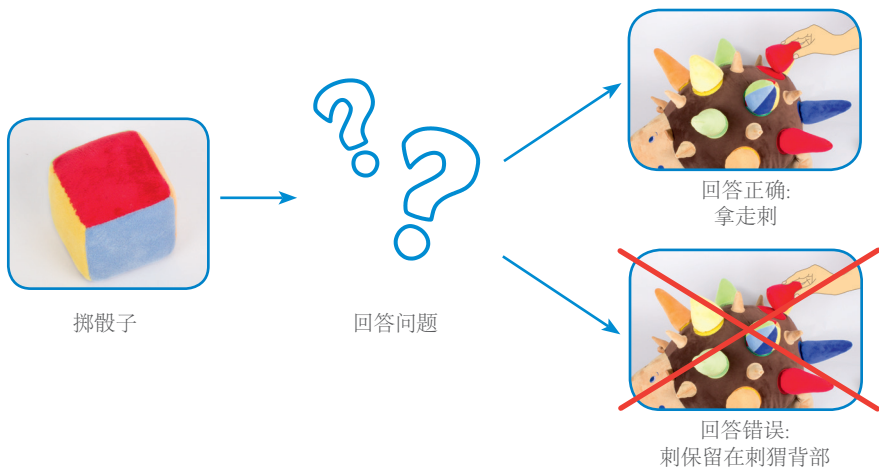
这些简单的问题对刺猬主题和这个游戏做了最佳的准备，如果低年龄段的孩子也想要玩这个游戏，你可以使用上面列出的问题。

游戏玩法

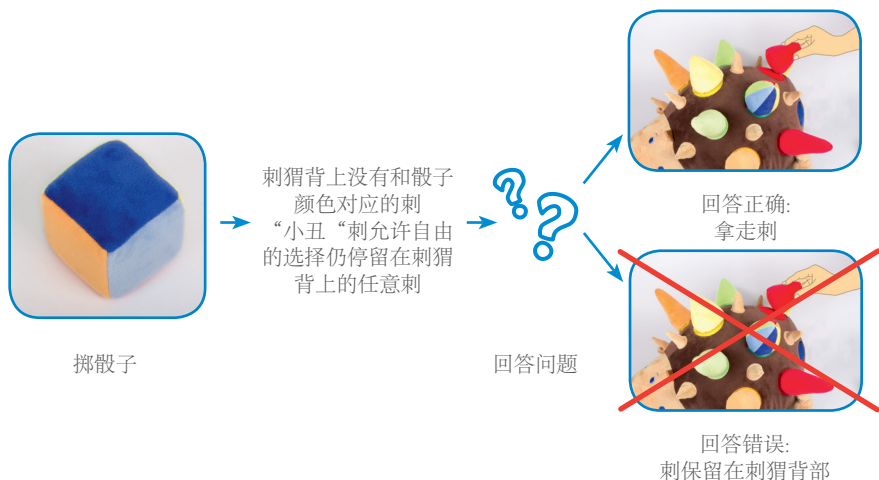
在游戏开始之前，仔细看下刺猬，并了解所有功能。聚在一起分成2个组，现在每人都要显示出自己对刺猬了解了多少。其中一个团队中的一个玩家掷骰子，然后选择和骰子上颜色一致的刺。这个游戏版本不考虑尺寸问题。

在附录说明书中，你会发现刺猬对应每一种颜色的刺都有相关的问题。这些问题根据难易程度分等级（初学者，高级者、“专家”）。低年龄段的孩子玩游戏时我们建议您首先使用“初学者”的问题。游戏可以选择回答所有类别的问题（意味着在每个移动之前选择好类别），或者在游戏开始之前先选择好一个类别。

游戏的主导者（老师或家长）读出相应的类别的问题（见下文，关于刺猬的问题），这一个问题可以由整个团队来回答。因此，孩子们：注意并认真讨论答案。如果团队回答问题正确，他们可以获得相应彩色的刺。如果答案不正确，刺猬的刺保留在刺猬的背上。



如果刺猬背上没有和掷骰子颜色对应的刺，就用“小丑”刺。“小丑”刺是指孩子们可以选择任何仍在刺猬的背上带颜色的刺。然后必须回答和此颜色类别相关的问题。如果答案是正确的，可以从刺猬的背上取走刺。“小丑”刺始终放置在刺猬的背上。



游戏结束

当只有小丑刺还在刺猬的背上时，游戏结束。成功地收集最多刺的团队获胜。如果两队的刺的数量是一样的，问一个或几个决定性问题，两队可以同时作答。哪个团队首先正确回答决定的问题，则获胜。



给老师和家长的小建议



正确分类刺 (年龄: 24M+)

尝试将带颜色的刺从刺猬背上拿出, 并再插回去。另外一个任务是将棕色的刺拿出后又插回去。你可以在刺猬脚上找到珠子吗
另外一种可能性是将所有的刺拿出来并混在一起。小孩子们需要确保将刺放回原来正确的位置 (不管是颜色还是尺寸都要正确)



发声练习 (年龄12M+)

通过刺里吱吱的声音和摇铃声音, 以及鼻子里的铃铛声音, 培养听觉感知。试着发出不同的声音。

声音识别和分类 (年龄: 3+)

试着找到奥斯卡的不同声音和类似的组合在一起。然后比较结果。
孩子们曾经有闭上眼睛完成事情的经验。现在让一名玩家发出刺猬的一种声音。其他玩家尝试去确定是否是长刺 (手摇铃)、小刺 (吱吱) 或奥斯卡的鼻子 (铃铛) 发出的声音。

颜色识别和分配 (年龄: 3+)

仔细看刺猬奥斯卡。您将看到他有不同的颜色和不同大小的刺。将刺从刺猬身上拿走, 并放在一边。现在一名玩家开始投掷颜色骰子。他/她选好刺, 将其放到刺猬身上正确的位置。注意不要把长而细的刺放在小而宽的刺所在的地方。当刺放置正确时, 轮到下一个玩家。如果没有特定的颜色的刺, 那么其他多色刺也可以被放置上去。如果这些刺都已经放到刺猬背上, 玩家允许再掷一次骰子。当你把所有的刺都放在正确的位置时, 你就赢了。
年长的孩子也可以当作比赛玩这个游戏。将刺平均分发给孩子们。现在的目标是谁最快将手上的刺放到刺猬背上。如果玩家手上没有和掷骰子对应颜色的刺, 就轮到下一个玩家。



掷骰子



选择正确的刺, 并放到刺猬背上

制作刺猬 (年龄: 3+)

取一些彩色的卡片 (棕色), 在上面绘制刺猬的基本形状。然后孩子们尝试裁开, 用各种材料去装饰它们 (例如他们已经收集来的叶子)。



比较, 测量和分类 (年龄: 3+)

拿掉刺猬的刺, 并仔细看看他们。尝试使用你所有的感官, 对它们不同的特征进行分类 (根据大小、颜色或声音)。在游戏中你可以引出一系列问题, 例如: "哪个刺大, 哪个比较小?"





识别刺猬喜爱的食物（年龄：4+）

在刺猬底部，你可以看到不同的符号。

显示刺猬的最喜欢的食物（蜗牛、蚂蚁、毛毛虫、蠕虫、甲虫和蜘蛛）。试着识别和命名它们。

在游戏中，当掷骰子和处理刺猬时，孩子们已经熟悉奥斯卡，也能猜出哪种类型的食物对应于骰子颜色。



刺猬项目（年龄4+）

和孩子一起讨论在游戏中他们已经学习了关于刺猬的知识。哪个孩子看到过自然环境中的刺猬？寻找一种可行的旅行方案，例如去到一个刺猬避难所。也许你可以在秋季准备地方让刺猬在那里过夜--例如，一堆树叶。



关于刺猬的问题

初学者

1. 为什么刺猬在冬天睡觉（休眠）？他们找不到任何食物。
2. 刺猬可以卷成一个球吗？是的，他们为了保护自己防御敌人的攻击。
3. 刺猬什么时候外出活动寻找食物？主要在黄昏或者夜晚！

4. 刺猬在什么时候会储存很多脂肪为应对冬眠？夏天或者秋天。
5. 冬眠期，他们的心跳和呼吸有什么变化？他们的心跳变慢，呼吸也减慢！
6. 刺猬是哺乳动物吗？是的，婴儿期的刺猬，都从妈妈那里获得奶。

7. 刺猬的听力很好还是很坏吗？刺猬有非常好的听觉感知。
8. 刺猬有很好的嗅觉感知吗？刺猬有非常好的嗅觉感知。
9. 刺猬的视力好吗？不，他们的视力非常差。

10. 刺猬喜欢吃什么？他们最喜欢的食物是昆虫类。
11. 刺猬睡在哪里？在树叶堆里，树篱或在灌木中！
12. 刺猬吃东西的时候会做什么？他们会发出嘴唇碰撞的声音。

13. 刺猬是集体活动动物吗？不，他们都是单独活动！
14. 在危险的环境下，刺猬会做什么？他们滚成一个球，展开他们的刺！
15. 刺猬生病了我们要做什么？要带它去看兽医。

16. 刺猬是什么颜色？一般都是棕色。
17. 刺猬的脸上和肚子有刺吗？没有，只有刺猬背部有！
18. 刺猬有几个爪子？刺猬有4个爪子。

进阶级别

1. 刺猬睡觉的时候会蜷缩起来吗？不，没有蜷缩。
2. 刺猬的移动速度多快？他们的运动速度是8KM/H，接近于人的步行速度。
3. 刺猬的前牙（门牙）的生长方向是怎样的？先往前长，不是向上生长，用它们获取食物！

4. 刺猬可以生存多久？基本上在2到4年之间，有一些可以活7年！
5. 刺猬的感官哪些发展的比较好，哪些比较差？它们的听觉和嗅觉非常好，视力非常不好。
6. 在危险的情况下，刺猬会发出什么声音？嘶嘶作响，嘟嘟囔囔，咆哮或者咔哒声。

7. 刺猬是受保护的物种吗？是的，刺猬是受保护动物。
8. 什么鸟类和动物是刺猬的天敌？鹰，狐狸，獾和大猫头鹰（雕）。
9. 刺猬有长得尾巴吗？刺猬的尾巴大概是2.5-3.5CM长-和卷笔刀差不多长。

10. 刺猬会游泳吗？是的，它们会，但只有在必要的时候它们才会游泳。
11. 刺猬的牙齿是什么形状？刺猬的牙齿是尖的。
12. 刺猬在什么时候冬眠，需要冬眠多久？11月份到3月份是冬眠时间，有5个月。

13. 刺猬宝宝生出来眼睛就可以看到东西吗？不，他们生出来是看不到东西的！
14. 刺猬有多大？他们可以长到22-30CM，和尺子差不多长！
15. 刺猬不吃什么食物？水果和蔬菜！



16. 刺猬喝什么？只有水，不喝奶。
17. 刺猬的眼睛是什么颜色？黑色！
18. 刺猬的爪上有几个脚趾？1个爪子上5个脚趾。

专家级别

1. 刺猬的腿有多长？大概10CM，和1对指甲剪一样长。
2. 刺猬的重量是多少？——他们冬天睡眠之前（冬眼前）刺猬重约1-1,5千克——同10-15个巧克力棒一样重；冬眠后他们重量只有400克——同四个巧克力棒一样重！
3. 刺猬每天吃多少食物？10-15G-同2个€1的硬币。

4. 刺猬多大开始长第一个牙齿？出生后3个礼拜！
5. 从出生后多久，刺猬可以有视觉和听觉？14天（2个礼拜）后！
6. 刺猬出生时的重量是多少？12-25G，和橡皮擦一样重！

7. 刺猬有多少刺？6000-8000根刺！
8. 刺猬在地球上生存了多久？很久很久以前，有6000万年。
9. 刺猬一般可以生育几个刺猬宝宝？2-7个！

10. 刺猬孕期多久？5个礼拜！
11. 刺猬一年生育几次？一年2次。
12. 刺猬的领土（居住面积）多大？一只刺猬的领域100公顷—130个足球场那么大。

13. 刺猬是脊椎动物，他们有骨头，从脖子到尾巴尖处有多少根骨头？大概是40根！
14. 冬眠的时候，刺猬身体的温度是多少？降低到5-7度，正常的体温是36-37度，和人类一样！
15. 刺猬宝宝有多少根刺？100根刺！

16. 刺猬宝宝第一次离巢是什么时候？大概3-4个礼拜后！
17. 刺猬多大后可以自己照看自己？9-11个月后！
18. 刺猬有几个牙齿？刺猬有36个牙齿！

贴士：为了避免重复问题，你可以在附录中看到问题清单表，你可以把已经问过的问题勾选出来。

Kopiervorlage / master copy / modèle de copie / copie dite de référence /
exemplaar sjabloon / modello da copiare / 原版:

Anfänger / Beginners / Niveau débutant / Nivel básico / Beginners / Principiante / 初学者

1

2

3

10

11

12

4

5

6

13

14

15

7

8

9

16

17

18



Fortgeschrittene / Advanced / Niveau avancé / Nivel avanzado / Gevorderden / Avanzato / 进阶级别

1

2

3

10

11

12

4

5

6

13

14

15

7

8

9

16

17

18



Profis / Expert / Niveau pro / Expertos / Professionals / Esperto / 专家级别



1

2

3

10

11

12

4

5

6

13

14

15

7

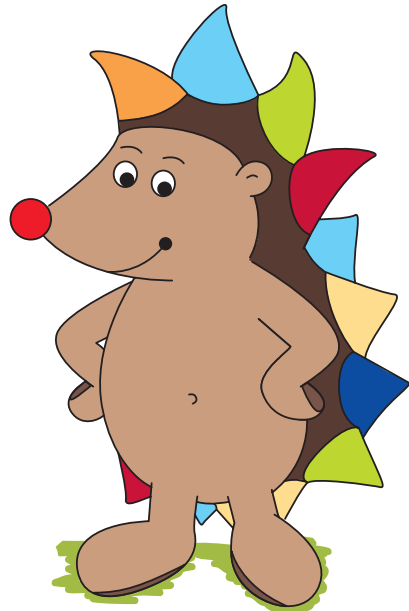
8

9

16

17

18





beleduc

Imported in EU by
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

Imported in North America by
beleduc USA, Inc.
2220 Northmont Parkway
Suite 250
Duluth, GA 30096, USA
Phone: 001-770-295-2287
www.beleduc-usa.com

© beleduc 2016



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.
Informatie te bewaren.

