



Disney nature MEMOTRIO

Règle du jeu

Rules of the game

Reglas del juego

Spielregel

Regolamento del gioco

Regels van het spel





Sommaire

Contents - Índice - Inhalt - Indice
Overzicht.



FR RÈGLE DU JEU	P 1
UK RULES OF THE GAME	P 2
ES REGLAS DEL JUEGO	P 3
DE SPIELREGEL	P 4
IT REGOLAMENTO DEL GIOCO	P 5
NL REGELS VAN HET SPEL	P 6

Le coin des animaux

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

GRIZZLY - Grizzly - Oso grizzly - Grizzlybär - Grizzly - Grizzly.	P 8-9
LION - Lion - León - Löwe - Leone - Leeuw.	
CHIMPANZÉ - Chimpanzee - Chimpance - Schimpanse Scimpanzé - Chimpanse.	P 10-11
FLAMANT - Flamingo - Flamenco - Flamingo - Fenicottero Flamingo.	
MACAQUE COURONNÉ - Toque macaque - Macaco coronado Ceylon-Hutaffe - Macaco dal berretto - Macaco dal berretto Gekroonde makaak.	P 12-13
MANCHOT EMPEREUR - Emperor penguin - Pingüino emperador - Kaiserpinguin - Pinguino imperatore Keizerspinguin.	
ELÉPHANT D'AFRIQUE - African elephant - Elefante africano Afrikanischer Elefant - Elefante africano - Afrikaanse olifant.	P 14-15
ZÈBRE DES PLAINES - Plain zebra - Cebra de llanura Steppenzebra - Zebra di pianura - Steppenzebra.	
GIRAFE - Giraffe - Jirafa - Giraffe - Giraffa - Giraf.	P 16-17
GUÉPARD - Cheetah - Guepardo - Gepard Ghepardo - Cheetah.	



Contenu

30 pièces à associer - 2 pièces « Joker »
1 règle du jeu

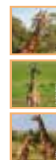


But du jeu

Utiliser sa mémoire pour former le plus grand nombre de paires ou de trios de pièces.

Découverte

Avant de jouer, montrez aux enfants les paires (2 animaux de la même famille) et les trios (3 animaux de la même famille). La reconnaissance des différentes paires et trios est facilitée par les contours de couleur identique.



Jeu 1 - Mémo « Classique » 3+

Mise en place

Adaptez le nombre de pièces à l'âge des enfants. Par exemple :

- 3 ans : 6 paires à reconstituer
- 4 ans : 8 paires à reconstituer
- 5 ans et + : 10 paires à reconstituer

Disposez toutes les pièces sur la table faces cachées, de façon à former un carré. Les autres pièces (celles servant à former un trio et les paires non utilisées) sont mises de côté et ne serviront pas pendant cette partie.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et retourne 2 pièces au choix :

- S'il retourne 2 pièces de la même famille, il gagne la paire, la pose en pile devant lui et rejoue.

• Sinon, il repose les pièces à leur emplacement, faces cachées. C'est ensuite au joueur situé à sa droite de jouer. Et ainsi de suite.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pièces sur la table. Le gagnant est le joueur qui a constitué le plus de paires.

Jeu 2 - Mémo « Trio » 5+

Mise en place

Adaptez le nombre de pièces en fonction de l'âge des enfants. Par exemple :

- 5 ans : 6 trios à reconstituer (18 pièces)
- 6 ans et + : 10 trios à reconstituer (30 pièces)

Ajoutez également les 2 pièces « Joker ».

Disposez toutes les pièces sur la table faces cachées, de façon à former un carré. La partie peut commencer !



Déroulement du jeu

Le mécanisme du jeu est identique à celui du mémo « Classique », à la différence qu'il s'agit de former des trios de pièces. Les joueurs retournent donc 3 pièces à chaque tour de jeu. Lorsqu'un joueur tire une pièce « Joker », il peut tirer 2 pièces supplémentaires. La pièce « Joker » est retirée du jeu.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pièces sur la table. Le gagnant est le joueur qui a formé le plus de trios de pièces.

Content

30 pieces to pair together - 2 «Joker»
pieces - 1 set of game rules



Game objective

Use your memory to form the most pairs or trios of pieces.

Discovery

Before playing, show the children the pairs (two animals of the same family) and trios (three animals of the same family). Recognition of different pairs and trios is made easy by the same colour contours.



Game 1 - «Classic» 3+

Memory

Setting up

Adapt the number of pieces to the ages of the children. For example:

- 3 years: find 6 pairs
- 4 years: find 8 pairs
- 5 years +: find 10 pairs

Place all pieces on the table face down to form a square. The other pieces (used to form a trio and unused pairs) are set aside and will not be used for this game.

How to play the game

The youngest player begins and turns over any two pieces.

- If he/she turns over two pieces of the same family, he/she wins the pair. He/she places the pieces in a pile in front of him/her and replays.

- Otherwise, he/she leaves the pieces to their position, face down. The player to his/her right plays and so on and so forth.

How to win the game

The game ends when there are no more pieces on the table. The winner is the player who has collected the most pairs.

Game 2 - «Trio» Memory 5+

Setting up

Adapt the number of pieces to the ages of the children. For example:

- 5 years: find 6 trios (18 pieces)
- 6 years +: find 10 trios (30 pieces)

Also add two «Joker» pieces.
Place all pieces on the table face down to form a square.
The game can begin.



How to play the game

The game is identical to the «Classic» Memory game, except that you form trios of pieces. A player turns over three pieces at each turn.

When a player turns over a «Joker» piece, he/she may turn over two additional pieces. The «Joker» piece is removed from the game.

How to win the game

The game ends when there are no more pieces on the table. The winner is the player who has found the most trios of pieces.

Contenido

30 piezas para asociar - 2 piezas «Joker»
1 reglas del juego



Objetivo del juego

Utilizar la memoria para formar el mayor número de parejas o trios de piezas.

Descubrimiento

Antes de jugar, se muestran a los niños las parejas (2 animales de la misma familia) y los trios (3 animales de la misma familia). Los bordes del mismo color facilitan el reconocimiento de las diferentes parejas y trios.



Juego 1 - Memo «Clásico» 3+

Preparación

Se adapta el número de piezas a la edad de los niños. Por ejemplo:

- 3 años: Formar 6 parejas
- 4 años: Formar 8 parejas
- 5 años y +: Formar 10 parejas

Se colocan todas las piezas sobre la mesa, boca abajo, de manera que formen un cuadrado. Las demás piezas (las que sirven para formar un trio y las parejas no utilizadas) se dejan aparte y no se usarán en esta partida).

Desarrollo del juego

El jugador más joven comienza dando la vuelta a las 2 piezas que quiera:

- Si da la vuelta a 2 piezas de la misma familia, gana la pareja, la coloca apilada delante de él y vuelve a jugar.

- Si no, coloca las piezas en su sitio, boca abajo. A continuación, es el turno del jugador que tiene a su derecha. Y así sucesivamente.

Fin de la partida

La partida termina cuando no hay más piezas sobre la mesa. Gana el jugador que haya formado más parejas.

Juego 2 - Memo «Trio» 5+

Preparazione

Se adapta el número de piezas a la edad de los niños. Por ejemplo:

- 5 años: Formar 6 trios (18 piezas)
- 6 años y +: Formar 10 trios (30 piezas)

Se añaden también las 2 piezas «Joker». Se colocan todas las piezas sobre la mesa, boca abajo, de manera que formen un cuadrado. ¡La partida puede comenzar!



Desarrollo del juego

La mecánica del juego es idéntica a la del memo «Clásico», con la diferencia de que se trata de formar trios de piezas. Por eso, los jugadores dan la vuelta a 3 piezas en cada turno.

Cuando un jugador saca una pieza «Joker», puede levantar 2 piezas más. La pieza «Joker» se retira del juego.

Fin de la partida

La partida termina cuando no hay más piezas sobre la mesa. Gana el jugador que haya formado más trios de piezas.

Inhalt

30 Karten zum Zuordnen
2 Joker-Karten - 1 Spielregel



Contenuto

30 pezzi da associare - 2 pezzi «Jolly»
1 Regolamento del gioco



Ziel des Spiels

Sich merken, wo die Karten liegen und die meisten Kartenpaare oder Kartentrios bilden.

Die Karten entdecken

Zeigen Sie den Kindern vor Spielbeginn die Paare (2 Tiere der gleichen Familie) oder Trios (3 Tiere der gleichen Familie). Die verschiedenen Paare und Trios sind mit der gleichen Farbe umrandet, was das Wiedererkennen vereinfacht.



Spiel 1 - Klassisches Memory 3+

Vorbereiten des Spiels

Passen Sie die Anzahl der Karten an das Alter der Kinder an. Beispiel:

- **3 Jahre:** 6 Paare zum Zuordnen
 - **4 Jahre:** 8 Paare zum Zuordnen
 - **5 Jahre und älter:** 10 Paare zum Zuordnen
- Drehen Sie alle Karten so um, dass die Rückseite nach oben zeigt und das Motiv nicht sichtbar ist. Legen Sie die Karten zu einem Rechteck zusammen. Die anderen Karten (die übrigen Karten für das Bilden von Trios und die nicht verwendeten Kartenpaare) werden beiseitegelegt und für dieses Spiel nicht gebraucht.

Ablauf des Spiels

Der jüngste Spieler beginnt und dreht 2 Karten seiner Wahl um:

- Wenn er 2 Karten der gleichen Tierfamilie aufdeckt, gewinnt er dieses Paar, legt es vor sich auf einen Stapel ab und darf ein weiteres Mal 2 Karten umdrehen.
- Wenn er 2 Karten aufdeckt, die nicht zusammengehören, legt er sie mit

der Rückseite nach oben wieder an ihre Stelle zurück. Jetzt ist der Spieler rechts von ihm dran. Und so geht es immer weiter.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt wurden. Der Spieler, der die meisten Paare gefunden hat, gewinnt.

Spiel 2 - Memory «Trio» 5+

Vorbereiten des Spiels

Passen Sie die Anzahl der Karten an das Alter der Kinder an. Beispiel:

- **5 Jahre:** 6 Trios zum Zuordnen (18 Karten)
- **6 Jahre und älter:** 10 Trios zum Zuordnen (30 Karten)

Fügen Sie auch die 2 Joker-Karten hinzu. Drehen Sie alle Karten so um, dass die Rückseite nach oben zeigt und das Motiv nicht sichtbar ist. Legen Sie die Karten zu einem Rechteck zusammen. Das Spiel kann beginnen!



Ablauf des Spiels

Der Spielablauf ist der gleiche wie beim klassischen Memory, es müssen aber Trios und keine Paare gebildet werden. Die Spieler drehen deshalb 3 Karten um, wenn sie an der Reihe sind. Wenn ein Spieler eine Joker-Karte umdreht, darf er 2 zusätzliche Karten umdrehen. Die Joker-Karte wird anschließend aus dem Spiel genommen und beiseitegelegt.

Ende des Spiels

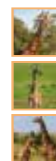
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten aufgedeckt wurden. Der Spieler, der die meisten Trios gefunden hat, gewinnt.

Obiettivo del gioco

Utilizzare la memoria per formare il numero maggiore di coppie o terzetti di pezzi.

Scoperta

Prima di giocare, mostrate ai bambini le coppie (2 animali della stessa famiglia) e i terzetti (3 animali della stessa famiglia). Il riconoscimento di coppie e terzetti è facilitato dai contorni di colore identico.



Gioco 1 - Memo «Classico» 3+

Preparazione

Adattare il numero di pezzi all'età dei bambini. Ad esempio:

- **3 anni:** 6 coppie da completare
- **4 anni:** 8 coppie da completare
- **5 anni e +:** 10 coppie da completare

Disporre tutti i pezzi sul tavolo, con il lato nascosto, in modo da formare un quadrato. Gli altri pezzi (quelli che servono a formare un terzetto e le coppie non utilizzate) sono messi da parte e non serviranno durante la partita.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia, e gira 2 pezzi a caso:

- Se gira 2 pezzi della stessa famiglia, vince la coppia, la mette in una pila davanti a sé e gioca di nuovo.
- Altrimenti gira i pezzi e li rimette al loro

posto, con il lato nascosto. Tocca poi al giocatore che si trova alla sua destra. E così di seguito.

Termine della partita

La partita finisce quando non ci sono più pezzi sul tavolo. Vince il giocatore che ha creato più coppie.

Gioco 2 - Memo «Terzetto» 5+

Preparazione

Adattare il numero di pezzi in base all'età dei bambini. Ad esempio:

- **5 anni:** 6 terzetti da completare (18 pezzi)
- **6 anni e +:** 10 terzetti da completare (30 pezzi)

Aggiungere anche i 2 pezzi «Jolly». Disporre tutti i pezzi sul tavolo, con il lato nascosto, in modo da formare un quadrato. La partita può iniziare!



Svolgimento del gioco

Il meccanismo del gioco è identico a quello del memo «Classico», con la differenza che si tratta di formare dei terzetti con i pezzi. I giocatori girano 3 pezzi ad ogni turno di gioco.

Quando un giocatore trova un pezzo «Jolly», può girare altri 2 pezzi. Il pezzo «Jolly» è rimosso dal gioco.

Termine della partita

La partita finisce quando non ci sono più pezzi sul tavolo. Vince il giocatore che ha formato più terzetti.

Inhoud

30 onderdelen die bij elkaar passen
2 jokers - 1 set spelregels



Doel van het spel

Gebruik je geheugen om zoveel mogelijk paren of trio's te vormen.

Ontdekking

Voordat je begint: toon de kinderen de paren (2 dieren van dezelfde familie) en trio's (3 dieren van dezelfde familie). Je kunt de verschillende paren en trio's gemakkelijker herkennen aan de randen van dezelfde kleur.



Spel 1 - «Klassiek» memospel 3+

Opstelling

Pas het aantal onderdelen aan volgens de leeftijd van de kinderen. Bijvoorbeeld:

- 3 jaar: Vorm 6 paren
- 4 jaar: Vorm 8 paren
- 5 jaar en +: Vorm 10 paren

Plaats alle kaarten op de tafel in de vorm van een vierkant met de spelzijde naar beneden gericht. De rest (de kaarten voor een trio en de ongebruikte paren) worden aan de kant gehouden en zijn niet nodig tijdens dit spel.

Verloop van het spel

De jongste speler begint en draait 2 willekeurige kaarten om:

- Als hij 2 kaarten van dezelfde familie vindt, dan wint hij het paar. Hij legt het paar in een stapel voor zich en speelt opnieuw.
- Zo niet, dan legt hij de kaarten terug op hun plaats, met de spelzijde naar

beneden gericht. Het is vervolgens aan de speler aan zijn rechterkant om te spelen. En ga zo maar door.

Einde van het spel

Het spel eindigt als er geen kaarten meer op de tafel liggen. De winnaar is de speler die de meeste paren heeft gemaakt.

Spel 2 - «Trio» memospel 5+

Opstelling

Pas het aantal kaarten aan volgens de leeftijd van de kinderen. Bijvoorbeeld:

- 5 jaar: 6 trio's (18 kaarten)
- 6 jaar en +: 10 trio's (30 kaarten)

Voeg ook 2 jokers toe.

Plaats alle kaarten op de tafel in de vorm van een vierkant met de spelzijde naar beneden gericht. Het spel kan beginnen!



Verloop van het spel

Het spelverloop is identiek aan het «klassieke» memospel, behalve dat het er hier op aan komt om groepjes van drie te vormen. De spelers draaien dus elk om de beurt drie kaarten om.

Wanneer een speler een joker trekt, mag hij nog 2 extra kaarten omdraaien. De joker wordt vervolgens verwijderd uit het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt als er geen kaarten meer op de tafel liggen. De winnaar is de speler die de meeste trio's heeft gemaakt.

Le coin des animaux

Animal corner

El rincón de los animales

Die Tiere

L'angolo degli animali

De dierenhoek





FR **GRIZZLY** - Le grizzly vit dans les grandes étendues sauvages d'Amérique du Nord. L'hiver, il aménage sa tanière. Il y dormira jusqu'au retour du printemps. Pendant cette période, la maman met au monde ses oursons.

UK **GRIZZLY** - Grizzly bears live in the vast wilderness of North America. In winter, it builds a den. It sleeps there until spring. During this period, the mother gives birth to her cubs.

ES **OSO GRIZZLY** - El oso grizzly vive en las grandes extensiones salvajes de América del Norte. En invierno prepara su madriguera. Allí dormirá hasta que llegue la primavera. Durante este período, la madre trae al mundo a sus crías.

DE **GRIZZLYBÄR** - Der Grizzlybär lebt in den unberührten Weiten Nordamerikas. Im Winter richtet er sich einen Bau ein, wo er bis zum Frühjahr schläft. In dieser Zeit bringt die Bärin auch ihre Jungen zur Welt.

IT **GRIZZLY** - Il grizzly vive nelle grandi distese selvagge dell'America del Nord. In inverno prepara la sua tana, nella quale dormirà fino al ritorno della primavera. In questo periodo, la mamma mette al mondo i suoi piccoli.

NL **GRIZZLY** - De grizzly leeft in de uitgestrekte wildernis van Noord-Amerika. In de winter trekt hij zich terug in zijn hol. Hij slaapt er tot de terugkeer van de lente. Tijdens deze periode baart de moeder haar welpen.

FR **LION** - En Afrique, les lions vivent en groupes dans la savane. Portant une impressionnante crinière, le mâle défend le territoire. Les lionnes chassent pour nourrir le groupe et s'occupent ensemble des lionceaux.

UK **LION** - In Africa, lions live in groups in the savannah. With an impressive mane, the male defends the territory. Lionesses hunt to feed the pride and occupy all the cubs.

ES **LEÓN** - Los leones viven en manadas en África. El macho, que lleva una imponente melena, defiende el territorio. Las leonas cazan para alimentar a la manda y se ocupan juntas de sus cachorros.

DE **LÖWE** - Löwen leben in Gruppen in der Savanne Afrikas. Das Männchen mit seiner beeindruckenden Mähne verteidigt das Revier. Die Löwinnen jagen, um die Gruppe zu ernähren und kümmern sich gemeinsam um die Löwenjungen.

IT **LEONE** - In Africa i leoni vivono in gruppi nella savana. Il maschio dall'impressionante criniera difende il territorio. Le leonesse vanno a caccia per nutrire il gruppo e si occupano dei leoncini.

NL **LEEUEW** - In Afrika leven de leeuwen in groepen in de savanne. Het mannetje heeft indrukwekkende manen en verdedigt het territorium. De leeuwinnen jagen om de troep te voeden en houden zich bezig met de welpjes.



■ CHIMPANZÉ - Ce grand singe des forêts d'Afrique ressemble beaucoup aux humains ! Les chimpanzés vivent en groupes. Ensemble, ils cherchent leur nourriture, font leur toilette... La maman s'occupe de ses petits pendant 4 ans.

 **CHIMPANZEE** - This large monkey of Africa's forests is very similar to humans. Chimpanzees live in groups. Together they search for food, groom each other... The mother takes care of her young until they are four years old.

CHIMPANCÉ - ¡Este gran mono de los bosques de África se parece mucho a los humanos! Los chimpancés viven en grupos. Juntos, buscan comida, se asean... La madre se ocupa sus crías durante cuatro años.



 **SCHIMPANSE** - Dieser große Affe aus den afrikanischen Wäldern hat große Ähnlichkeit mit dem Menschen! Schimpansen leben in Gruppen. Gemeinsam gehen sie auf Nahrungssuche und lausen sich das Fell. Das Weibchen kümmert sich 4 Jahre lang um ihre Jungen.

🇮🇹 SCIMPANZÉ - Questa grande scimmia delle foreste africane somiglia molto agli umani! Gli scimpanzé vivono in gruppi. Insieme fanno tutto: cercano il cibo, si lavano... La mamma si occupa dei piccoli per 4 anni.

CHIMPANSEE - Deze aap leeft in de bossen van Afrika en lijkt erg hard op de mens! Chimpansen leven in groepen. Samen gaan ze op zoek naar voedsel, wassen ze zich samen... De moeder verzorgt haar jong gedurende 4 jaar.



FLAMANT - Le flamant est un grand oiseau au plumage rose, monté sur de longues pattes. Il se nourrit de particules microscopiques en filtrant l'eau avec son bec. Il vit en grandes colonies dans les lacs et les étangs salés d'Afrique.

 **FLAMINGO** - The flamingo is a large bird with pink feathers and long legs. It feeds on microscopic particles by filtering water with its beak. The flamingo lives in large colonies in African lakes and salt ponds.

 **FLAMENCO** - El flamenco es un gran ave con plumaje rosa y con unas patas muy largas. Se alimenta de partículas microscópicas, filtrando el agua con su pico. Vive en colonias, en los lagos y estanques salados de África.



FLAMINGO - Der Flamingo ist ein großer Vogel mit rosafarbenem Gefieder und langen Stelzenbeinen. Er ernährt sich von Plankton, das er mit seinem Schnabel aus dem Wasser filtriert. Er lebt in großen Kolonien an den Seen und Salzseen in Afrika.

🇮🇹 FENICOTTERO - Il fenicottero è un grande uccello dalle piume rosa e dalle lunghissime zampe. Si nutre di particelle microscopiche filtrando l'acqua con il becco. Vive in grandi colonie nei laghi e negli stagni salati dell'Africa.

FLAMINGO - De flamingo is een grote vogel met roze veren en een stel lange benen. Het voedt zich met microscopische deeltjes die hij uit het water filtert met zijn snavel. Hij leeft in grote kolonies in de meren en zoute vijvers van Afrika.





FR MACAQUE COURONNÉ - Ce petit singe très intelligent vit dans les forêts du Sri Lanka, une île d'Asie. Il doit son nom à la touffe de poils qu'il porte sur la tête. Très agile, il se déplace avec rapidité au sol mais aussi dans les arbres.

GB TOUQUE MACAQUE - This little very intelligent monkey lives in the forests of Sri Lanka, an island in Asia. It is named after the tuft of hair on its head. Being very agile, it moves quickly on the ground, but also in the trees.

ES MACACO CORONADO - Este pequeño mono es muy inteligente y vive en los bosques de Sri Lanka, una isla de Asia. Debe su nombre a la mata de pelo que tiene en la cabeza. Es muy ágil, y se desplaza con rapidez tanto en el suelo como en los árboles.

DE CEYLON-HUTAFEE - Dieser kleine, sehr intelligente Affe lebt in den Wäldern der asiatischen Insel Sri Lanka. Er verdankt seinen Namen seiner auffälligen Haarkrone auf dem Kopf. Er ist sehr wendig und kann sich auf dem Boden und in den Bäumen flink und geschickt fortbewegen.

IT MACACO DAL BERRETTO - Questa piccola scimmia intelligentissima vive nelle foreste dello Sri Lanka, un'isola dell'Asia. Deve il suo nome al ciuffo di peli che si erge sulla testa. Agilissimo, si sposta con rapidità non solo a terra ma anche tra gli alberi.

NL GEKROONDE MAKAAK - Deze zeer intelligente kleine aap leeft in de bossen van Sri Lanka, een eiland in Azië. Hij is genoemd naar het plukje haar dat hij draagt op zijn hoofd. Hij is zeer lenig en verplaatst zich razendsnel op de grond, maar ook in de bomen.



FR MANCHOT EMPEREUR - Ce grand oiseau de l'Antarctique est incapable de voler mais il est très bon nageur. Chez les manchots, c'est le mâle qui couve les œufs. Après la ponte, la maman part en mer. Elle ne revient qu'au moment de l'éclosion.

GB EMPEROR PENGUIN - This large Antarctic bird is unable to fly, but it is an excellent swimmer. Among penguins, it is the male who incubates the eggs. After spawning, the mother leaves for the sea. She returns only when the eggs begin to hatch.

ES PINGÜINO EMPERADOR - Esta gran ave del Antártico no puede volar pero nada muy bien. En los pingüinos el macho incuba los huevos. Después de poner los huevos, la hembra se dirige al mar. Y solo vuelve en el momento de la eclosión.

DE KAISERPINGUIN - Dieser große Vogel aus der Antarktis kann nicht fliegen, dafür aber sehr gut schwimmen. Bei den Pinguinen brütet das Männchen das Ei aus. Nach der Eiablage geht das Weibchen ins Meer zurück und kommt erst wieder, wenn das Junge schlüpft.

IT PINGUINO IMPERATORE - Questo grande uccello dell'Antartico non sa volare ma è un ottimo nuotatore. Tra i pinguini, è il maschio che cova le uova. Dopo averle deposte, la mamma parte per il mare e tornerà solo quando sono pronte per schiudersi.

NL KEIZERSPINGUÏN - Deze grote vogel uit Antarctica kan niet vliegen maar hij is een zeer goede zwemmer. Bij de pinguïns is het de man die de eieren uitbroedt. Na de broedperiode vertrekt de moeder naar zee. Ze komt pas terug wanneer de kleintjes uit het ei komen.





FR ELÉPHANT D'AFRIQUE - L'éléphant d'Afrique est le plus gros animal terrestre. A la naissance, l'éléphant pèse déjà plus de 100 kg ! Il vit en groupe dans la savane. Tous les adultes se chargent de protéger les petits.

GB AFRICAN ELEPHANT - The African elephant is the largest land animal. At birth, the baby elephant already weighs more than 100 kg. It lives in herds in the savannah. All adults are responsible for protecting the young.

ES ELEFANTE AFRICANO - El elefante africano es el animal terrestre más grande. ¡Al nacer, la cría de elefante pesa ya más de 100 kg! Vive en manadas en la sabana. Todos los adultos se encargan de proteger a las crías.

DE AFRIKANISCHER ELEFANT

Der Afrikanische Elefant ist das größte Landtier der Welt. Das Junge wiegt bei seiner Geburt bereits 100 kg! Er lebt in der Savanne im Verband einer Herde. Alle erwachsenen Tiere beschützen gemeinsam die Kälber.

IT ELEFANTE AFRICANO - L'elefante africano è il più grande animale terrestre. Alla nascita, l'elefantino pesa già oltre 100 kg! Vive in gruppo nella savana. Tutti gli adulti si incaricano di proteggere i piccoli.

AFRIKAANSE OLIFANT

De Afrikaanse olifant is het grootste landdier. Bij de geboorte weegt een babyolifant al meer dan 100 kg! Hij leeft in groepen in de savanne. Alle volwassenen zijn verantwoordelijk voor de bescherming van de jongen.

FR ZÈBRE DES PLAINES - De la taille d'un petit cheval, le zèbre vit en troupeau dans la savane africaine. Il se nourrit surtout d'herbe. Dans le ventre, le zébreau est tout noir. Ses rayures apparaissent plus tard et grandissent avec lui !

GB PLAIN ZEBRA - About the size of a small horse, the zebra lives in herds in the African savannah. It feeds mainly on grass. Before birth, the foal is black. Its stripes appear later and grow with it.

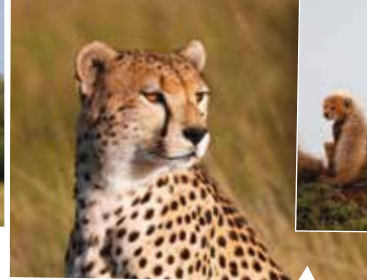
ES CEBRA DE LLANURA - La cebra tiene el tamaño de un caballo pequeño y vive en manadas en la sabana africana. Se alimenta sobre todo de hierba. El vientre de la cebra es completamente negro. ¡Las rayas aparecen más tarde y crecen a medida que se desarrolla!

DE STEPPENZEBRA - Das Zebra ist so groß wie ein kleines Pferd und lebt mit seiner Herde in der afrikanischen Savanne. Es frisst hauptsächlich Gras. Im Mutterleib ist das Junge ganz schwarz. Seine Streifen erscheinen erst später und wachsen mit dem Fohlen mit!

IT ZEBRA DI PIANURA - Questa zebra, grande quanto un piccolo cavallo, vive in branco nella savana africana. Si nutre principalmente di erba. Quando è piccolo, lo zebrotto ha la pancia tutta nera: le righe arrivano più tardi e diventano grandi assieme a lui!

DE STEPPEZEBRA - De zebra, ongeveer de grootte van een klein paard, leeft in een kudde in de Afrikaanse savanne. Het voedt zich voornamelijk met gras. In de buik is het zebrajong volledig zwart. De strepen verschijnen later en worden groter naarmate het veulen groeit!





FR GIRAFA - Vivant dans la savane africaine, la girafe est le plus haut animal terrestre. Elle peut mesurer plus de 5 m. Elle ne peut boire au sol qu'en écartant les pattes de devant ou en pliant les genoux.

UK GIRAFFE - The giraffe lives in the African savannah and is the world's tallest animal. It can measure over 5m. It can only drink from the ground by spreading its front legs and bending its knees.

ES JIRAF - La jirafa vive en la sabana africana y es el animal terrestre más alto. Puede medir más de 5 m. Solo puede beber del suelo separando las patas delanteras y doblando las rodillas.

DE GIRAFFE - Die Giraffe lebt in der afrikanischen Savanne und ist das höchste Landtier der Erde. Sie kann 5 Meter hoch werden. Wenn sie Wasser vom Boden trinken möchte, muss sie ihre vorderen Hufen weit auseinanderspreizen und die Knie beugen.

IT GIRAFFA - La giraffa vive nella savana africana ed è l'animale terrestre più alto del mondo: può infatti misurare più di 5 m. Per bere in terra deve allargare le zampe anteriori e piegare le ginocchia.

NL GIRAF - De giraf leeft in de Afrikaanse savanne en is het grootste landdier ter wereld. Hij kan meer dan 5 m groot worden en kan alleen drinken van de grond door zijn voorste poten te spreiden en zijn knieën te plooien.

FR GUÉPARD - Ce félin de la savane africaine est le plus rapide de tous les animaux. Il peut courir à plus de 100 km/h ! A la naissance, le petit porte une petite crinière qui disparaît en grandissant.

UK CHEETAH - This cat of the African savannah is the fastest of all animals. It can run more than 100 km/h. At birth, the cub has a small mane that disappears as it grows up.

ES GUEPARD - Este felino de la sabana africana es el más rápido de todos los animales. ¡Puede correr a más de 100 km/h! Al nacer, la cría tiene una pequeña melena que desaparece cuando crece.

DE GEPARD - Diese Raubkatze aus der afrikanischen Savanne ist das schnellste Landtier der Welt. Der Gepard kann bis zu 100 km/h schnell laufen! Bei seiner Geburt hat das Junge eine kleine Mähne, die aber mit der Zeit verschwindet.

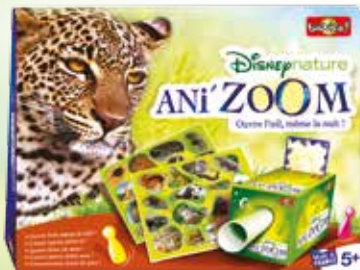
IT GHEPARDO - Questo felino della savana africana è il più rapido tra tutti gli animali terrestri. Può correre ad oltre 100 km/h! Alla nascita, il piccolo ha una piccola criniera che perderà una volta diventato adulto.

NL CHEETAH - Deze kat van de Afrikaanse savanne is de snelste van alle dieren. Hij kan meer dan 100 km/u lopen! Bij zijn geboorte dragen de welpen kleine manen die later verdwijnen.



Disneynature

bioViva!



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

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

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

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

🇩🇪 Die Philosophie von Bioviva, eine Kollektion an Spielen, die sich den altersgemäßen Lernetappen des Kindes anpassen.

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

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