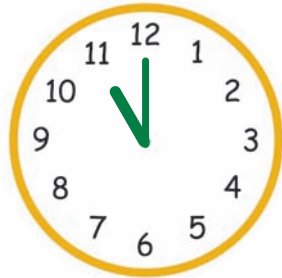
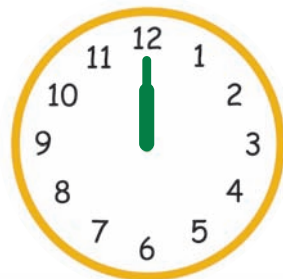


...meckert die Ziege
 ...does the goat bleat
 ...chevrote la chèvre
 ...bela la capra
 ...mekkert de geit
 ...bräker geten



...grunzt das Schwein
 ...does the pig grunt
 ...grogne le cochon
 ...grugniscie il maiale
 ...knort het varken
 ...grymtar grisen



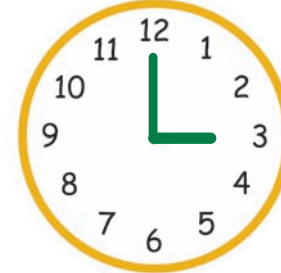
...summt die Biene
 ...does the bee buzz
 ...bourdonne l'abeille
 ...ronzano le api
 ...zoemt de bij
 ...surrar biet



...quakt die Ente
 ...does the duck quack
 ...cancane le canard
 ...schiamazzano le anatre
 ...kwaakt de eend
 ...kvackar anden



...schreit der Esel
 ...does the donkey bray
 ...brait l'âne
 ...raglia il somaro
 ...balkt de ezel
 ...skriar åsnan



...quakt der Frosch
 ...does the frog croak
 ...croasse la grenouille
 ...gracchia la rana
 ...kwaakt de kikker
 ...kvåker grodan



...bellt der Hund
 ...does the dog bark
 ...aboie le chien
 ...abbaia il cane
 ...blaft de hond
 ...skåller hunden

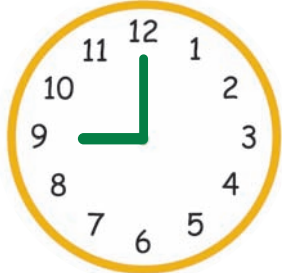


Um wieviel Uhr...?
 At what time...?
 A quelle heure...?
 A che ora...?
 Hoe laat...?
 Vilken tid...?

...blökt das Schaf
 ...does the sheep bleat
 ...bêle le mouton
 ...bela la pecora
 ...blaaf het schaap
 ...bräker fåret



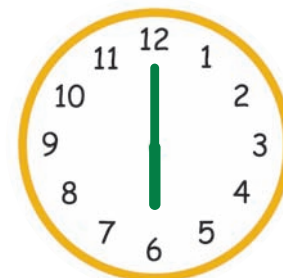
...wiehert das Pferd
 ...does the horse neigh
 ...hennit le cheval
 ...nitre il cavallo
 ...hinnikt het paard
 ...gnäggar hästen



...muht die Kuh
 ...does the cow moo
 ...meugle la vache
 ...muggisce la mucca
 ...loeit de koe
 ...râmar kon



...miaut die Katze
 ...does the cat meow
 ...miaule le chat
 ...miagola il gatto
 ...miauw de poes
 ...jamar katten



...kräht der Hahn
 ...does the rooster crow
 ...chante le coq
 ...canta il gallo
 ...kraait de haan
 ...galer tuppen

Spielerisch lernen

Mit KidsWorld im Kinderzimmer lernen Kinder schnell und auf lustige Weise die Uhrzeit kennen. Dabei helfen viele Tiere hörbar mit: um 1 Uhr summt die Biene und um 6 Uhr kräht der Hahn. Die Tierillustrationen und die jeweilige Uhrzeit sind eine gute Lernhilfe und ein spielerisch vergnügtes Rate- und Lernspiel: "Um wieviel Uhr wiehert das Pferd?" oder "Wie macht die Biene um 1 Uhr?"

Playing and learning

With KidsWorld in their bedroom children learn to tell time earlier and have fun doing it. Many animals help: at 1 pm the bee buzzes and at 6 am the cock crows. The illustrated animals together with their respective time of day offer a good combination for playful learning and guessing games: "At what time does the horse neigh?" or "What sound does the bee do at 1 o'clock?"

Apprendre de manière ludique

Avec KidsWorld dans leur chambre, les enfants vont apprendre de manière rapide et distrayante à reconnaître les heures et les animaux. La voix sonore de nombreux animaux rythme le temps: à une heure c'est l'abeille qui bourdonne, à six heures c'est le coq qui chante. L'illustration d'un animal correspondant à une heure déterminée est à la fois un moyen pédagogique et un jeu amusant de devinette: "Quelle heure est-il quand le cheval hennit?" ou encore "Quel bruit fait l'abeille à une heure?"

Imparare giocando

Con KidsWorld nella stanza dei bambini i bambini imparano l'orologio in un modo veloce e allegro. Tanti animali aiutano: all'una ronzano le api e alle sei canta il gallo. Le illustrazioni degli animali insieme all'ora del momento sono un buon mezzo per studiare il tempo in un modo molto divertente. "A che ora nitre il cavallo?" o "Come fa l'ape all'una?"

Spelenderwijs leren

Met KidsWorld in de kamer leren kinderen klok lezen op snelle en leuke wijze. De dieren helpen daarbij: om 1 uur zoemt de bij en om 6 uur kraait de haan. Met de illustraties van dieren bij de tijdsaanduiding kan je spelenderwijs klok leren lezen "Hoe laat hinnikt het paard?" of "Wat doet het bijtje om 1 uur?"

Att lära lekfullt

Med KidsWorld i barnrummet lär sig barnen klockan snabbt och på ett lekfullt sätt. Flera djur hjälper till: klockan 1 surrar biet och klockan 6 galer tuppen. Djurillustrationerna på djurets respektive klockslag erbjuder en rolig kombination av lekfullt lärande och gissnings lekar: "Hur mycket är klockan då hästen gnäggar?" eller "Hur låter biet klockan 1?"