

Habermaab-Spiel Nr. 4238

# Oh Tannenbaum

Eine weihnachtliche Spielesammlung.

**Spielidee:** Markus Nikisch  
**Illustration:** Anja Dreier-Brückner

**Spielinhalt:** 24 Holzfiguren  
1 Würfel  
1 Spielanleitung



## Liebe Eltern,

für die drei Spiele dieser Spielesammlung benötigen Sie unterschiedliches Spielmaterial. Deshalb ist es möglich, zwei der drei Spiele bereits vor dem 24. Dezember zu spielen.

<b>Spiel 1: Oh Tannenbaum ...</b>	ab dem 6. Dezember spielbar
<b>Spiel 2: Der Weihnachtsengel</b>	ab dem 12. Dezember spielbar
<b>Spiel 3: Weihnachtsmemo</b>	ab dem 24. Dezember spielbar

Natürlich kann Ihr Kind die Holzfiguren auch vorher bereits zum freien Spiel benutzen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen und eine schöne Weihnachtszeit!

## Spiel 1: Oh Tannenbaum ...

---

Ein kooperatives Würfelspiel für 1 bis 5 Kinder, ab dem 6. Dezember spielbar.

Oje, aus dem Adventskalender sind sechs Kästchen gefallen. Eure Aufgabe ist es, mit euren Figuren auf den Baum zu klettern und die Baumspitze zu erreichen. Denn dann dürft ihr zur Belohnung eines der Kästchen zurückbringen. Aber beeilt euch! Der Weihnachtsengel ist auch auf dem Weg zur Baumspitze und bevor er sie erreicht, müsst ihr alle sechs Kästchen zurückgebracht haben.

### Benötigtes Material:

Adventskalender, Engel, je Kind eine Holzfigur, Würfel

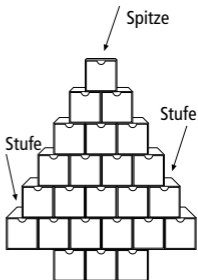
## Spielvorbereitung

---

Stellt den Adventskalender in die Tischmitte. Nehmt die Kästchen mit den Nummern 1 - 6 heraus und legt sie daneben. Stellt den Engel neben den Adventskalender. Jedes Kind sucht sich eine Holzfigur aus und stellt sie vor sich. Haltet den Würfel bereit.

### Wichtig:

- Der Adventskalender hat rechts und links Stufen.
- Auf jeder Seite sind es von unten bis zur Spitze sechs Stufen.
- Der Weihnachtsengel läuft immer auf den rechten Stufen. Eure Figuren klettern die linken Stufen den Kalender hinauf.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das kleinste Kind beginnt und würfelt.

### Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein, zwei oder drei Punkte?**

Du darfst mit deiner Figur je nach gewürfelter Punktezahl ein bis drei Stufen auf dem Weihnachtsbaum nach oben klettern.

- **Das Geschenk?**

Toll! Du darfst dir aussuchen, ob du mit deiner Figur ein, zwei oder drei Stufen nach oben klettern möchtest.



- **Der Weihnachtsengel?**

Der Weihnachtsengel macht sich auf den Weg zur Spitze und klettert eine Stufe nach oben.



Danach ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

### Wichtige Zugregeln:

- Auf einer Stufe dürfen mehrere Figuren stehen.
- Du musst mit deiner Figur genau auf der Spitze landen. Ist die gewürfelte Punktezahl zu hoch, muss deine Figur stehen bleiben.

### Auf der Baumspitze angekommen:

Landet die Figur eines Kindes auf der Baumspitze, darf es eines der sechs Kästchen vorsichtig zurück in den Adventskalender schieben. Anschließend stellt es seine Figur wieder ganz nach unten vor den Baum.

## Spielende

---

Das Spiel endet, wenn ...

- **der Weihnachtsengel auf der Spitze ankommt.**  
Leider habt ihr es nicht geschafft, alle Kästchen rechtzeitig in den Adventskalender zurückzuschieben.  
Versucht es gleich noch einmal, vielleicht habt ihr jetzt mehr Glück.

oder ...

- **alle sechs Kästchen im Adventskalender stecken.**  
Super! Nehmt den Weihnachtsengel und stellt ihn auf die Spitze. Gemeinsam feiert ihr ein tolles Weihnachtsfest.

## Wettbewerbs-Variante

---

In dieser Variante können 2 bis 5 Kinder gegeneinander spielen. Dabei gelten zusätzlich folgende Regeln:

- Das Kind, dessen Figur auf der Spitze des Adventskalenders ankommt, schiebt das Kästchen nicht zurück, sondern legt es vor sich.
- Das Kind, das am Ende die meisten Kästchen vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## **Spiel 2: Der Weihnachtsengel**

---

Ein Gedächtnisspiel für 3 bis beliebig viele Kinder, ab dem 12. Dezember spielbar.

### **Benötigtes Material:**

12 beliebige Holzfiguren

## **Spielvorbereitung**

---

Sucht euch sechs der zwölf Holzfiguren aus und legt sie mit etwas Abstand zueinander in die Tischmitte. Die restlichen sechs Holzfiguren legt ihr als Vorrat zur Seite.

## **Spielablauf**

---

Alle Kinder sehen sich die sechs Holzfiguren in der Tischmitte genau an. Das älteste Kind beginnt und ist der Weihnachtsengel. Alle anderen Kinder schließen die Augen.

Jetzt nimmt der Weihnachtsengel ganz leise und vorsichtig eine der Holzfiguren aus der Tischmitte und versteckt sie in seinen Händen. Dann ruft er „Versteckt!“ und alle anderen Kinder dürfen ihre Augen öffnen.

**Wer zuerst erkennt, welche Holzfigur fehlt, nennt diese laut.**

- Ist die genannte Figur richtig, bekommt das Kind die Holzfigur und darf sie vor sich legen.
- Ist die genannte Figur falsch, dürfen die Kinder weiter raten.

Wurde die richtige Holzfigur erraten, endet diese Runde.

Das Kind, das richtig geraten hat, ist jetzt neuer Weihnachtsengel. Legt eine neue Holzfigur aus dem Vorrat zu den verbliebenen fünf Holzfiguren in der Mitte.

Dann beginnt eine neue Runde.

## **Spielende**

---

Sobald keine Holzfigur mehr nachgelegt werden kann, ist das Spiel zu Ende. Das Kind mit den meisten Holzfiguren hat gewonnen.

### **Tipp:**

Den Schwierigkeitsgrad könnt ihr beliebig variieren, indem ihr zu Beginn mehr oder weniger Holzfiguren in die Mitte legt. So könnt ihr zum Beispiel den Schwierigkeitsgrad langsam steigern, indem ihr jeden Tag die neue Figur ins Spiel aufnehmt.

## Spiel 3: Weihnachtsmemo

---

Ein Merkspiel für 2 bis 6 Kinder, ab dem 24. Dezember spielbar.

### Benötigtes Material:

alle Holzfiguren, Adventskalender, Würfel

## Spielvorbereitung

---

Stellt den Adventskalender in die Tischmitte. Nehmt alle Kästchen und legt sie vor den Adventskalender. Den Würfel und die Figuren legt ihr ebenfalls neben den Adventskalender.

## Spielablauf

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das älteste Kind beginnt, sucht sich eine Figur aus, nennt ihren Namen und legt sie in ein leeres Kästchen. Anschließend schiebt es das Kästchen in den Adventskalender. Alle Kinder versuchen sich zu merken, wo die Figur im Adventskalender steckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und sucht sich eine Figur aus.

Stecken alle 24 Kästchen im Adventskalender, beginnt der zweite Teil des Spiels.

Das älteste Kind würfelt.

### Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein, zwei oder drei Punkte?**  
Schade, es passiert nichts!

- **Der Weihnachtsengel oder das Geschenk?**

Super! Suche dir eines der 24 Kästchen aus.

Sage laut, welche Figur du darin vermutest. Ziehe das Kästchen vorsichtig heraus und kontrolliere geheim deine Vermutung:

- 🕒 Hattest du recht, darfst du die Figur herausnehmen und vor dich legen.
- 🕒 War deine Vermutung falsch, darf das nächste Kind eine Vermutung äußern und bei einem richtigen Tipp die Figur behalten usw.
- 🕒 Hat kein Kind einen richtigen Tipp abgegeben, kommt die Figur aus dem Spiel.

Das Kästchen legt ihr anschließend zur Seite.

Jetzt ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

## **Spielende**

---

Sobald alle 24 Kästchen aus dem Baum herausgezogen wurden, endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Figuren vor sich gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

### **Tipp:**

Einfacher wird das Spiel, wenn ihr zu Beginn weniger Holzfiguren und Kästchen nehmt.



Habermaab game nr. 4238

# Beautiful Christmas Tree

A Christmas game collection.

**Author:** Markus Nikisch  
**Illustrations:** Anja Dreier-Brückner



**Contents:** 24 wooden figures  
1 dice  
set of game instructions

ENGLISH

## Dear Parents,

The games in this collection each require different game material. Two of the three games may be played before Christmas Eve.

<b>Game 1: Beautiful Christmas Tree</b>	Playable from December 6th
<b>Game 2: The Christmas Angel</b>	Playable from December 12th
<b>Game 3: Christmas Memory</b>	Playable from December 24th

Your child, of course, can play with the wooden figures before Christmas.

Best wishes for a happy holiday and many joyous moments opening boxes and playing with the HABA games.

## Game 1: Beautiful Christmas Tree

---

A cooperative dice game for 1-5 children to play from December 6th on.

Oh dear! Six little boxes are missing from the Advent calendar. Your task will be to make your figures climb up the tree and reach the tree top.

As a reward, you can slide one of the boxes back into the tree. Hurry up as the Christmas Angel is also moving up the tree and you need to have brought back all of the six boxes before the angel reaches the tree top.

### Material needed:

Advent calendar, angel, one figure per player, die

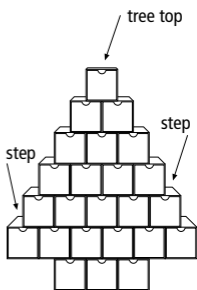
## Preparation of the Game

---

Place the calendar in the center of the table. Take out the boxes #1-6 and place them together with the angel next to the calendar. Each player chooses a wooden figure and keeps it in front of them. Keep the dice ready.

### Important:

- The calendar has steps on both sides, left and right.
- There are 6 steps on each side, counting from the bottom up to the top.
- The Christmas angel climbs up the steps on the right hand side, your figures the steps on left.



## How to Play

You take turns and play in a clockwise direction. The youngest player starts and rolls the dice.

### What appears on the dice?

- **One, two or three dots?**

Move your figure up the corresponding number of steps.

- **The present?**

Great! You can choose how many steps, with a maximum of three, you want to move your figure.



- **The Christmas angel?**

The angel moves up a step towards the top.



Then it's the turn of the next player to roll the dice.

### Important rules for moving:

- More than one figure may be on a step.
- Your figures have to reach the top with the exact number of dots. If the die shows more dots than necessary, you may not move your figure.

### Tree top reached:

If a figure has reached the top, he or she may carefully slide one of the six boxes back into the calendar. This player then places his figure back at the bottom of the tree.

## End of the Game

---

The game ends, as soon as ...

- **the Christmas angel has reached the top.**  
In this case you were not able to put all six boxes back into the calendar.  
Try again and maybe you will have more luck next time.

or ...

- **the six boxes are placed correctly.**  
Great! Place the Christmas angel on top of the tree and celebrate a fancy Christmas party.

## Competition variation

---

2 to 5 players play against each other. The following additional rules apply:

- The player whose figure reaches the top doesn't slide the box back into the calendar but keeps it.
- The player who collects the most boxes wins the game. In the event of a tie there are various winners.

## Game 2: The Christmas Angel

---

A memory game for 3 to any number of players to play from December 12th on.

### Material needed:

Any 12 wooden figures

### Preparation of the Game

---

Select six of the twelve figures and place them in the center of the table with a bit of distance between them. The remaining figures are kept as extras.

### How to Play

---

The players have a good look at the figures in the center. The oldest player starts and is the Christmas angel. The other players close their eyes.

The Christmas angel then quietly and carefully takes one of the figures and hides it in his hands. Then shouts: "Hidden!", and the other players can open their eyes.

**Whoever is the first to recognize which wooden figure is missing states it clearly.**

- If correct, they get the figure and place it in front of them.
- If wrong, the other players can go on guessing.

Once the correct figure has been named this round is over.

The player who was correct is the new Christmas angel. Place a new figure from the provision into the center where the five figures are standing; now a new round can begin.

## **End of the Game**

---

As soon as no more figures can be added, the game ends. The player with the most figures wins the game.

### **Hint:**

You can vary the degree of difficulty by placing, at the beginning, more or less figures in the center.

By including one new figure each day you can make the game more difficult day by day.

## Game 3: Christmas Memory

---

A memory game for 2-6 players to play from December 24th on.

### Material needed:

All wooden figures, advent calendar, dice

## Preparation of the Game

---

Place the advent calendar in the center of the table. Take out all the boxes and place them next to the calendar. Also put the dice and the figures next to the calendar tree.

## How to Play

---

Play in a clockwise direction

The oldest player starts by choosing a figure and saying its name. Then he or she places the figure into any empty box and slides the box into the calendar. The players try to memorize which box the figure is hidden in.

Then it's the turn of the next player to choose a figure.

When all 24 boxes have been placed the second part of the game starts.

The oldest player rolls the dice.

### What appears on the die?

- **One, two or three dots?**  
Sorry, nothing happens.

- **The Christmas angel or the present?**

Great! Choose one of the 24 boxes.

Say clearly which figure you guess is inside. Pull the box out carefully and have a secret look to see if you were right.

- ① If your guess was correct you can take the figure out and place it in front of you.
- ① If your guess was wrong the next player may have a guess and keep the figure if right.
- ① If no player guesses correctly, the figure is taken out of the game.

Now you can put the corresponding box aside.

Now it's the turn of the next player to roll the die.

## **End of the Game**

---

The game ends as soon as all 24 boxes have been pulled out of the tree. The player who collects the most figures wins the game. In case of a tie there are various winners.

### **Hint:**

The game is easier if you start with fewer figures and boxes.



# Mon beau sapin ...

Une collection de jeux sur le thème de Noël.

- Idée :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Anja Dreier-Brückner
- Contenu :** 24 figurines en bois  
1 dé  
1 règle du jeu



## Chers parents,

Les trois jeux proposés ci-dessous se jouent avec un nombre différent d'accessoires. On pourra donc déjà jouer à quelques-uns avant Noël.

**Jeu n° 1 : Mon beau sapin** peut être joué dès le 6 décembre.

**Jeu n° 2 : L'ange de Noël** peut être joué dès le 12 décembre.

**Jeu n° 3 : Mémo de Noël** peut être joué dès le 24 décembre.

Votre enfant peut bien sûr déjà jouer avec les figurines en bois avant les dates indiquées.

Nous vous souhaitons d'agréables parties en attendant Noël et en fêtant Noël !

## Jeu n° 1 : Mon beau sapin ...

---

Un jeu de dé coopératif pour 1 à 5 joueurs ; peut être joué dès le 6 décembre.

Oh la la, six petites boîtes sont tombées du calendrier de l'Avent. Avec vos figurines, vous allez devoir grimper sur l'arbre et aller jusqu'à la cime. Une fois arrivés en haut, vous aurez le droit de remettre une petite boîte dans l'arbre.

Mais dépêchez-vous ! L'ange de Noël est aussi en train d'escalader l'arbre et il faut avoir remis les six petites boîtes avant qu'il n'ait atteint la cime.

### Accessoires nécessaires :

calendrier de l'Avent, ange, une figurine en bois par joueur, dé

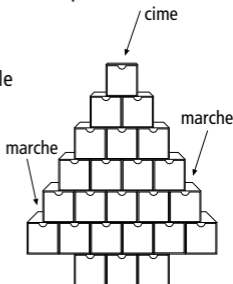
## Préparatifs

---

Poser le calendrier de l'Avent au milieu de la table. Retirer les petites boîtes numérotées de 1 à 6 et les mettre de côté. Poser l'ange à côté du calendrier de l'Avent. Chaque joueur prend une figurine en bois et la met devant lui. Préparer le dé.

### N. B. :

- Le calendrier de l'Avent a des marches sur le côté droit et sur le côté gauche.
- De chaque côté, du bas au sommet, il y a six marches.
- L'ange monte toujours les marches du côté droit. Vos figurines grimpent du côté gauche.



## Déroulement de la partie

---

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Le joueur le plus petit commence en lançant le dé.

### Sur quelle face est-il tombé ?

- **Un, deux ou trois points ?**

Tu fais grimper ta figurine sur le sapin de Noël du nombre de marches correspondant au nombre de points du dé.

- **Le cadeau ?**

Super ! Tu as le droit de choisir si tu veux faire grimper ta figurine d'une, deux ou trois marches.



- **L'ange de Noël ?**

L'ange se met en route en direction de la cime et monte d'une marche.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### Règles importantes :

- Plusieurs figurines ont le droit de se trouver sur une marche.
- Tu dois avoir le nombre de points exact pour arriver à la cime. Si tu as plus de points sur le dé, tu ne déplaces pas ta figurine.

### Arrivée à la cime :

Lorsque la figurine d'un joueur arrive à la cime, il a le droit de remettre l'une des six petites boîtes dans le calendrier de l'Avent. Il remet ensuite sa figurine en bas de l'arbre.

## Fin de la partie

---

La partie est terminée lorsque ...

- **l'ange arrive à la cime.**  
Vous n'avez malheureusement pas réussi à remettre à temps toutes les petites boîtes dans le calendrier de l'Avent.  
Essayez tout de suite encore une fois, vous aurez certainement plus de chance.

ou ...

- **lorsque les six petites boîtes ont retrouvé leur place dans le calendrier de l'Avent.**  
Super ! Prenez l'ange et posez-le tout en haut de l'arbre.  
Fêtez Noël tous ensemble.

## Variante compétitive

---

Dans cette variante, de 2 à 5 joueurs peuvent jouer les uns contre les autres en suivant les règles supplémentaires ci-dessous :

- Le joueur dont la figurine arrive en haut de l'arbre ne remet pas la petite boîte dans l'arbre mais la pose devant lui.
- Le joueur qui aura le plus grand nombre de petites boîtes à la fin de la partie est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## **Jeu n° 2 : L'ange de Noël**

---

Un jeu de mémoire pour 3 joueurs ou plus ; peut être joué dès le 12 décembre.

### **Accessoires nécessaires :**

12 figurines quelconques

### **Préparatifs**

---

Parmi les 12 figurines, en choisir six et les poser au milieu de la table. Mettre les six autres de côté en tant que réserve.

### **Déroulement de la partie**

---

Tous les joueurs observent bien les six figurines posées au milieu de la table. Le joueur le plus âgé commence : c'est lui l'ange de Noël. Les autres joueurs ferment les yeux. L'ange prend alors discrètement l'une des figurines et la cache dans ses mains. Il dit alors tout fort : « Cachée ! » et les autres joueurs ont le droit de rouvrir les yeux.

**Le premier qui sait quelle figurine manque, le dit tout fort.**

- Si ce n'est pas la bonne figurine, on continue de deviner.
- Si la bonne figurine a été trouvée, le tour est fini.

Le joueur qui a trouvé la bonne figurine est alors l'ange de Noël. Prendre une figurine dans la réserve et la poser au milieu des cinq autres.

Un nouveau tour commence.

## **Fin de la partie**

---

La partie se termine quand la réserve est épuisée. Le joueur qui a récupéré le plus grand nombre de figurines gagne la partie.

### **Conseil :**

Vous pouvez varier le degré de difficulté en posant un nombre inférieur ou supérieur de figurines au milieu de la table. Vous pouvez par exemple augmenter le degré de difficulté lentement en ajoutant une nouvelle figurine par jour.

## **Jeu n° 3 : Mémo de Noël**

---

Un jeu de mémoire pour 2 à 6 joueurs ; peut être joué dès le 24 décembre.

### **Accessoires nécessaires :**

toutes les figurines, le calendrier de l'Avent, le dé

### **Préparatifs**

---

Mettre le calendrier au milieu de la table. Retirer toutes les petites boîtes et les poser devant le calendrier. Poser le dé et les figurines à côté du calendrier.

### **Déroulement de la partie**

---

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence: il choisit une figurine, la nomme et la met dans une petite boîte vide. Il met ensuite la petite boîte dans le calendrier de l'Avent. Les joueurs essayent de se rappeler où se trouve la figurine dans le calendrier. C'est ensuite au tour du joueur suivant de choisir une figurine.

Une fois que les 24 petites boîtes sont mises dans le calendrier, on continue en jouant la deuxième partie du jeu.

Le joueur le plus âgé lance le dé.

#### **Sur quelle face est-il tombé ?**

- **Un, deux ou trois points ?**  
Dommage : il ne se passe rien !

- **L'ange ou le cadeau ?**

Super ! Choisis l'une des 24 petites boîtes.

Dis tout haut quelle figurine tu penses y trouver. Tire sur la petite boîte pour l'ouvrir et regarde discrètement quelle figurine s'y trouve :

- 🕒 Si tu avais raison, tu as le droit de prendre la figurine. Pose-la devant toi.
- 🕒 Si tu t'es trompé, c'est au tour du joueur suivant de dire quelle figurine il suppose trouver. Si c'est la bonne figurine, il a le droit de la garder, etc.
- 🕒 Si aucun joueur n'a indiqué la bonne figurine, elle est retirée du jeu.

Ensuite, mettre la petite boîte de côté.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## **Fin de la partie**

---

Dès que les 24 petites boîtes ont été retirées de l'arbre, la partie est terminée. Le joueur qui a récupéré le plus grand nombre de figurines gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

### **Conseil :**

Pour simplifier le jeu, on pourra jouer en prenant moins de figurines et moins de petites boîtes.



# O dennenboom...

Een sfeervolle verzameling kerstspelletjes.

**Spelidee:** Markus Nikisch  
**Illustraties:** Anja Dreier-Brückner

**Spelinhoud:** 24 houten figuren  
1 dobbelsteen  
spelregels



## Lieve ouders,

voor de drie spellen van deze verzameling spelletjes wordt van verschillend spelmateriaal gebruik gemaakt. Hierdoor is het mogelijk om twee van de drie spellen al voor 24 december te spelen:

### Spel 1: O dennenboom...

kan vanaf 6 december gespeeld worden

### Spel 2: De kerstengel

kan vanaf 12 december gespeeld worden

### Spel 3: Kerstmemorie

kan vanaf 24 december gespeeld worden

Natuurlijk kan uw kind de houten figuren ook al eerder gebruiken om vrij te spelen.

Wij wensen u veel plezier tijdens het spel en fijne kerstdagen!

## Spel 1: O dennenboom...

---

Een coöperatief dobbelspel voor 1 tot 5 kinderen dat vanaf 6 december gespeeld kan worden.

O jee, uit de adventskalender zijn zes laatjes gevallen. Het is jullie taak om met je figuren in de boom te klimmen en de boomtop te bereiken. Als beloning mogen jullie dan één van de laatjes op zijn plaats terugzetten.

Maar wel opschieten! De kerstengel is ook op weg naar de boomtop en voordat hij hem bereikt, moeten jullie de zes laatjes op hun plaats hebben teruggezet.

### Benodigd materiaal:

Adventskalender, engel, per kind één houten figuur, dobbelsteen

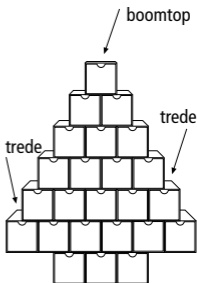
## Spelvoorbereiding

---

Zet de adventskalender in het midden van de tafel. Haal de laatjes met de nummers 1 - 6 eruit en zet ze ernaast. Zet de engel naast de adventskalender. Ieder kind kiest een houten figuur en zet hem voor zich neer. Houd de dobbelsteen klaar.

### Belangrijk:

- De adventskalender heeft zowel links als rechts treden.
- Elke zijde heeft van beneden tot aan de top zes treden.
- De kerstengel loopt altijd langs de rechterzijde langs de treden. Jullie figuren klimmen langs de linkerzijde naar boven.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kleinste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

### Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Eén, twee of drie ogen?**

Je mag met je figuur overeenkomstig het aantal gegooide ogen, één tot drie treden langs de kerstboom naar boven klimmen.

- **Het cadeau?**

Geweldig! Je mag zelf bepalen of je met je figuur één, twee of drie treden naar boven wilt klimmen.



- **De kerstengel?**

De kerstengel gaat op weg naar de boomtop en klimt één trede naar boven.



Daarna is het volgende kind aan de beurt om te gooien.

### Belangrijke regels bij het zetten:

- Op iedere trede mogen meerdere figuren staan.
- Je moet met je figuur precies de top bereiken. Als het gegooide aantal ogen te hoog is, moet je figuur blijven staan.

### Op de boomtop aangekomen:

Als de figuur van één van de kinderen op de boomtop is aangekomen, mag hij/zij één van de zes laatjes voorzichtig in de adventskalender terugschuiven. Daarna zet hij/zij zijn/haar figuur opnieuw helemaal onderaan de boom.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen als...

- **de kerstengel de boomtop bereikt.**  
Helaas is het jullie niet gelukt om alle laatjes op tijd in de adventskalender terug te schuiven.  
Probeer het later nog een keer, misschien hebben jullie dan meer geluk.

of ...

- **al de zes laatjes in de adventskalender zitten.**  
Fantastisch! Pak de kerstengel en zet hem op de top.  
Gezamenlijk vieren jullie een geweldig kerstfeest.

## Wedstrijdvariant

---

In deze variant kunnen 2 tot 5 kinderen tegen elkaar spelen.  
Hierbij gelden de volgende extra regels:

- Het kind dat de top van de adventskalender bereikt, schuift het laatje niet op zijn plaats terug maar zet het voor zich neer.
- Het kind dat aan het eind van het spel de meeste laatjes voor zich heeft staan, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## Spel 2: De kerstengel

Een geheugenspel voor 3 tot een willekeurig aantal kinderen, dat vanaf 12 december gespeeld kan worden.

### Benodigd materiaal:

12 houten figuren naar keuze

## Spelvoorbereiding

---

Kies zes van de twaalf houten figuren uit en zet ze, met enige afstand tussen, in het midden van de tafel. De overgebleven zes houten figuren worden als voorraad opzij gelegd.

## Spelverloop

---

Alle kinderen bekijken de zes houten figuren in het midden van de tafel. Het oudste kind begint en is de kerstengel. Alle andere kinderen doen hun ogen dicht.

Nu pakt de kerstengel heel zachtjes en voorzichtig één van de houten figuren uit het midden van de tafel en verstoopt hem in zijn handen. Daarna roept hij/zij: „Verstoopt!”, waarna alle andere kinderen hun ogen weer open mogen doen.

**Wie als eerste de ontbrekende houten figuur herkent, noemt deze hardop.**

- Is de genoemde figuur de juiste, dan krijgt het kind de houten figuur en mag deze voor zich leggen.
- Is de genoemde figuur de verkeerde, dan mogen de kinderen verder raden.

Als de juiste houten figuur is geraden, is de ronde voorbij.

Het kind dat de figuur heeft geraden, is nu de nieuwe kerstengel. Leg een nieuwe houten figuur uit de voorraad bij de overgebleven vijf houten figuren in het midden.

Daarna begint een nieuwe ronde.

## **Einde van het spel**

---

Zodra geen enkele houten figuur meer kan worden toegevoegd, is het spel voorbij. Het kind met de meeste houten figuren heeft gewonnen.

### **Tip:**

De moeilijkheidsgraad kan naar wens worden veranderd door in het begin meer of minder houten stukken in het midden te leggen.

Zo kunnen jullie bv. de moeilijkheidsgraad langzaam opvoeren door iedere dag een nieuwe figuur in het spel te betrekken.

## Spel 3: Kerstmemorie

---

Een geheugenspel voor 2 tot 6 kinderen dat vanaf 24 december gespeeld kan worden.

### Benodigd materiaal:

alle houten figuren, adventskalender, dobbelsteen

## Spelvoorbereiding

---

Plaats de adventskalender in het midden van de tafel. Haal alle laatjes eruit en zet ze voor de adventskalender. De dobbelsteen en de figuren leggen jullie eveneens naast de adventskalender.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Het oudste kind begint, kiest een figuur, benoemt hem en legt hem in een leeg laatje. Vervolgens schuift hij/zij het laatje in de adventskalender. Alle kinderen proberen de plek te onthouden waar de figuur zich bevindt.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en kiest een figuur uit.

Als al de 24 laatjes in de adventskalender zijn teruggeplaatst, begint het tweede deel van het spel.

Het oudste kind gooit met de dobbelsteen.

### Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Eén, twee of drie ogen?**  
Helaas, er gebeurt niets!

- **De kerstengel of het cadeau?**

Geweldig! Kies één van de 24 laatjes uit.

Zeg hardop de naam van de figuur waarvan je vermoedt dat deze erin zit. Trek het laatje voorzichtig open en controleer ongezien of je vermoeden juist is:

- ① Als je gelijk hebt, mag je de figuur tevoorschijn halen en voor je neerleggen.
- ① Was je vermoeden onjuist, dan kan het volgende kind een gokje wagen en mag als hij/zij goed geraden heeft, de figuur houden enz.
- ① Als geen enkel kind goed geraden heeft, wordt de figuur uit het spel genomen.

Het laatje wordt vervolgens opzij gelegd.

Nu is het volgende kind aan de beurt om te gooien.

## **Einde van het spel**

---

Zodra al de 24 laatjes uit de boom tevoorschijn zijn gehaald, is het spel afgelopen. Het kind dat de meeste figuren voor zich heeft liggen, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

### **Tip:**

Het spel wordt eenvoudiger als aan het begin minder houten figuren en laatjes worden gebruikt.



Juego HABA núm. 4238

# El árbol de Navidad

Una navideña colección de juegos.

**Autor:** Markus Nikisch  
**Ilustraciones:** Anja Dreier-Brückner



**Contenido:** 24 figuritas de madera  
1 dado  
instrucciones del juego

## Queridos padres:

Son diversos los materiales requeridos en los tres juegos que os proponemos a continuación. De ahí que ya sea posible jugar a dos de los tres juegos antes del 24 de diciembre.

### Juego 1: El árbol de Navidad

se puede jugar a partir del 6 de diciembre

### Juego 2: El ángel de la Navidad

se puede jugar a partir del 12 de diciembre

### Juego 3: Memory de Navidad

se puede jugar a partir del 24 de diciembre

Por supuesto, vuestro hijo puede jugar con las figuritas de madera antes de dichas fechas.

Deseamos que os divirtáis jugando y que paséis una buena Navidad!

## Juego 1: El árbol de Navidad

---

Un juego cooperativo de dados para 1 - 5 niños, que se puede jugar a partir del 6 de diciembre.

¡Vaya!, se han caído seis cajitas del árbol de adviento. vuestra misión es trepar al árbol con vuestras figuritas y alcanzar su copa. De premio podréis devolver a su sitio una de las cajitas. ¡Pero daros prisa! El ángel de la Navidad también está de camino a la copa del árbol y antes de que él la alcance, deberéis haber devuelto a su sitio las seis cajitas.

### Material necesario:

Árbol adviento, ángel, una figurita para cada niño, dado

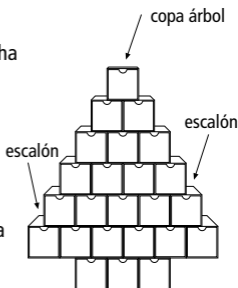
### Preparativos

---

Colocad el árbol en el centro de la mesa. Sacad las cajitas con los números del 1 al 6 y ponedlas a un lado. Poned el ángel al lado del árbol. Cada niño elige una figurita y la coloca delante de él. Tened el dado preparado.

### Importante:

- El árbol tiene escalones a derecha e izquierda.
- En cada lado hay seis escalones hasta la copa.
- El ángel de la Navidad va siempre por los escalones de la derecha. vuestras figuritas van subiendo por los escalones de la izquierda del calendario.



## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

### ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Uno, dos o tres puntos?**

Escala con tu figurita de uno a tres escalones del árbol según el número de puntos obtenidos en el dado.

- **¿El regalo?**

¡Bravo! Piensa el número de escalones (uno, dos o tres) que quieres escalar con tu figurita.



- **¿El ángel de la Navidad?**

El ángel de la Navidad está de camino hacia la copa del árbol y sube un escalón.



A continuación tira el dado el siguiente niño.

### Reglas importantes:

- En un mismo escalón puede haber varias figuritas a la vez.
- Tienes que llegar a la copa del árbol con el número exacto de puntos. Si el número es demasiado alto, no podrás mover tu figura.

### Una vez llegados a la copa del árbol:

Cuando un niño llega con su figurita a la copa del árbol, debe colocar con cuidado una de las seis cajitas en el árbol. A continuación coloca su figurita en la base del árbol.

## Final del juego

---

La partida acaba cuando:

- **el ángel de la Navidad llega a la copa del árbol.**  
¡Lástima! No habéis conseguido poner a tiempo todas las cajitas en el árbol de adviento.  
Intentadlo otra vez. Quizás tengáis más suerte ahora.

o ...

- **las seis cajitas están puestas en el árbol.**  
¡Perfecto! Poned el ángel de la Navidad en la copa. Juntos celebráis una fantástica fiesta navideña.

## Variante de competición

---

En esta variante pueden jugar de 2 a 5 niños compitiendo entre ellos. Hay que tener en cuenta entonces las siguientes reglas:

- El niño que llega a la copa del árbol no devuelve la cajita a su sitio, sino que se la queda.
- Gana la partida el niño con el mayor número de cajitas. En caso de empate habrá varios ganadores.

## Juego 2: El ángel de la Navidad

---

Un juego de memoria para un mínimo de tres niños, que se puede jugar a partir del 12 de diciembre.

### Material necesario:

12 figuritas de madera

## Preparativos

---

Elegid seis de las doce figuritas de madera y colocadlas en el centro de la mesa dejando alguna distancia entre ellas. Las otras seis figuritas las dejáis a un lado como provisión.

## ¿Cómo se juega?

---

Todos los jugadores centran su atención en las seis figuritas que están en el centro de la mesa. Comienza el niño de mayor edad que será el ángel de la Navidad. Los demás niños cierran los ojos.

Ahora el ángel de la Navidad coge - con mucho cuidado y sin hacer ruido - una de las figuritas de madera y la mantiene oculta entre sus manos. Entonces exclama: «¡Ya está escondida!» y los demás niños pueden abrir los ojos.

**El primero que reconozca la figurita que falta, la nombra en voz alta.**

- Si ha acertado, se queda la figurita.
- Si no ha acertado, los demás niños siguen nombrando figuritas hasta acertar con la correcta.

La ronda acaba cuando se haya acertado la figurita.

El niño que la haya adivinado será ahora el nuevo ángel de la Navidad y colocará una de las figuritas de la provisión en el centro de la mesa.

Comienza otra ronda.

## **Final del juego**

---

La partida acaba cuando no quedan más figuritas de provisión. Gana el niño con el mayor número de figuritas.

### **Consejo:**

Podéis variar el nivel de dificultad a vuestro gusto colocando al principio más o menos figuritas en el centro de la mesa.

Podéis ir elevando el grado de dificultad, por ejemplo, añadiendo al juego la nueva figurita de ese día.

## Juego 3: Memory de Navidad

---

Un juego de atención para 2 - 6 niños, que se puede jugar a partir del 24 de diciembre.

### Material necesario:

todas las figuritas, árbol, dado

## Preparativos

---

Colocad el árbol en el centro de la mesa. Sacad todas las cajitas y ponedlas delante del árbol. Colocad el dado y las figuritas también junto al árbol.

## ¿Cómo se juega?

---

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño de mayor edad eligiendo una figurita, nombrándola y poniéndola en una de las cajitas vacías. A continuación meterá la cajita en uno de los huecos del árbol. Todos los niños intentan retener en la memoria dónde queda escondida esa figura.

Es el turno del siguiente niño, que elegirá una figurita y repetirá el proceso descrito.

Cuando las 24 cajitas estén metidas en el calendario de adviento, da comienzo la segunda parte del juego.

Tira el dado el niño de mayor edad.

### ¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Uno, dos o tres puntos?**  
¡Lástima! No pasa nada.

- **¿El ángel de la Navidad o el regalo?**

¡Bravo! Elige una de las 24 cajitas.

Di en voz alta la figurita que crees que contiene. Saca la cajita con cuidado y comprueba tú mismo si has acertado:

- 🕒 Si has acertado, te quedas la figurita.
- 🕒 Si no has acertado, el siguiente niño dirá el nombre de la figurita que cree que contiene, repitiéndose los pasos anteriores.
- 🕒 Si no acierta ningún niño, se retira esa figurita del juego.

A continuación, pondréis esa cajita a un lado.

Ahora le toca tirar el dado al siguiente niño.

## **Final del juego**

---

La partida acaba cuando se hayan sacado las 24 cajitas del árbol. Gana el niño con el mayor número de figuritas. En caso de empate habrán varios ganadores.

### **Consejo:**

El juego es más fácil si desde un comienzo jugáis con menos figuritas y cajitas.



Gioco Habermas nr.4238

# L'albero di Natale

Una raccolta di giochi per il Natale.

**Ideazione:** Markus Nikisch  
**Illustrazioni:** Anja Dreier-Brückner



**Contenuto del gioco:** 24 figure in legno  
dado  
istruzioni per giocare

ITALIANO

## Cari genitori,

per i tre giochi di questa raccolta avrete bisogno di diversi materiali. Potete pertanto giocare con due di questi giochi già prima del 24 dicembre:

- Gioco 1: L'albero di Natale** si può giocare dal 6 dicembre  
**Gioco 2: L'angelo di Natale** si può giocare dal 12 dicembre  
**Gioco 3: Memory di Natale** si può giocare dal 24 dicembre

Vostro figlio potrà naturalmente utilizzare anche prima le figure in legno per i suoi giochi.

Vi auguriamo buon divertimento e un sereno Natale!

## Gioco 1: L'albero di Natale

---

Un gioco di dadi cooperativo da 1 a 5 bambini, da giocare a partire dal 6 dicembre.

Ahimè! Dall' albero dell'avvento sono caduti sei cassettoni. Con le vostre figure dovrete arrampicarvi fino in cima all'albero e in premio potrete rimettere al proprio posto uno dei cassettoni. Ma fate in fretta, perché anche l'angelo di Natale sta cercando di raggiungere la cima dell'albero e prima che ci riesca dovrete aver recuperato tutti i cassettoni.

### Materiale necessario:

Albero dell'avvento, angelo, una figura in legno per ogni bambino, dado

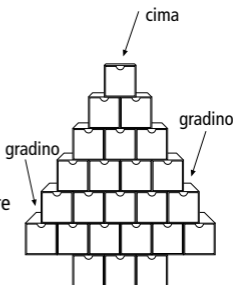
## Preparativi del gioco

---

Collocate l'albero dell'avvento al centro del tavolo. Sfilate i cassettoni con i numeri 1-6 e metteteli da parte. Mettete l'angelo accanto all' albero dell'avvento. Ogni bambino sceglie una figura e la mette davanti a sé. Preparate il dado.

### Importante:

- L'albero dell'avvento ha dei gradini sulla destra e sulla sinistra.
- Su ogni lato dal basso fino alla cima ci sono sei gradini.
- L'angelo si muove sempre sui gradini a destra e le vostre figure si arrampicano sui gradini a sinistra dell'albero.



## Svolgimento del gioco

---

Giocate in senso orario. Inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

### Cosa appare sul dado?

- **Uno, due o tre punti?**

Puoi arrampicarti sull'albero di Natale con la tua figura su uno, due o tre gradini.

- **Il regalo?**

Fantastico! Puoi scegliere se procedere verso la cima con la tua figura su uno, due o tre gradini.



- **L'angelo di Natale?**

L'angelo di Natale è in cammino verso la cima e si arrampica su un gradino.



E' poi il turno del bambino seguente che tira il dado.

### Importanti regole per muovere le figure:

- Su un gradino possono sostare più figure.
- Devi raggiungere la cima con un punteggio esatto. Se i punti usciti sul dado sono troppi, non potrai muovere la tua figura.

### Una volta raggiunta la cima dell'albero:

Quando la sua figura arriva in cima, il bambino potrà infilare con attenzione nell'albero d'avvento uno dei sei cassettoni. Metterà poi la sua figura di nuovo ai piedi dell'albero.

## Conclusione del gioco

---

Il gioco finisce quando...

- **L'angelo di Natale arriva in cima.**  
Purtroppo non siete riusciti a rimettere a posto in tempo i cassettini nell' albero.  
Provateci subito di nuovo, magari avrete più fortuna.

Oppure ...

- **Tutti i sei cassetti sono infilati nell' albero.**  
Magnifico! Prendete l'angelo di Natale e mettetelo in cima, festeggerete insieme una splendida festa di Natale.

## Variante gara

---

In questa variante possono competere tra loro 2-5 bambini.  
E queste sono le regole supplementari per giocare:

- Il bambino che è arrivato in cima non infila il cassetto nell'albero, ma lo mette davanti a sé.
- Vince il gioco chi ha raccolto più cassettini. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## **Gioco 2: L'angelo di Natale**

---

Un gioco di memoria per 3 e più bambini da giocare a partire dal 12 dicembre.

### **Materiale necessario:**

12 figure di legno a scelta

### **Preparativi del gioco**

---

Scegliete sei figure di legno e collocatele con una certa distanza a centro del tavolo. Le restanti sei figure le tenete di riserva.

### **Svolgimento del gioco**

---

Tutti i bambini osservano attentamente le sei figure di legno al centro del tavolo. Inizia il bambino più grande, che sarà l'angelo di Natale. Tutti gli altri bambini chiudono gli occhi. Pian pianino l'angelo di Natale prende dal centro una delle figure e la nasconde in mano. Esclama poi: "Nascosto!" e gli altri apriranno gli occhi.

**Il primo in grado di nominare la figura mancante, lo dice ad alta voce.**

- Se la figura nominata è corretta, il bambino potrà metterla davanti a sé.
- Se la figura nominata è sbagliata, i bambini potranno continuare ad indovinare.

Il giro finisce quando si è indovinata la figura giusta.

Il bambino che ha indovinato sarà adesso il nuovo angelo di Natale. Mettete al centro del tavolo insieme alle cinque figure restate, una delle figure di legno della scorta.

Inizia un nuovo giro.

## **Conclusione del gioco**

---

Il gioco finisce quando non vi saranno più figure da aggiungere. Vince il bambino con più figure.

### **Suggerimento:**

Potete variare a piacere il grado di difficoltà ponendo all'inizio al centro un numero di figure maggiore o minore.

Ad esempio potete aumentare progressivamente il grado di difficoltà aggiungendo ogni giorno al gioco una nuova figura.

## **Gioco 3: Memory di Natale**

---

Un gioco di osservazione per 2-6 bambini, da giocare a partire da 24 dicembre.

### **Materiale necessario:**

tutte le figure in legno, albero d'avvento, dado.

### **Preparativi del gioco**

---

Collocate l'albero al centro del tavolo. Sfilate tutti i cassetтини e metteteli davanti all' albero, mentre a suo fianco andranno le figure e il dado.

### **Svolgimento del gioco**

---

Giocherete in senso orario.

Inizia il bambino più grande; sceglie una figura, ne dice il nome e la mette in un cassetтino vuoto e lo infila poi nell'albero. Tutti i bambini cercano di memorizzarne la localizzazione.

Il turno passa poi al bambino seguente che sceglie una figura.

Quando le 24 figure sono nell' albero inizia la seconda parte del gioco.

Il bambino più grande tira il dado.

### **Cosa appare sul dado?**

- **Uno, due o tre punti?**  
Peccato, non succede nulla!

- **L'angelo di Natale o il regalo?**

Magnifico! Scegli uno dei 24 cassettini.

Comunica quale figura pensi ci sia dentro. Sfila con attenzione il cassetto e controlla di nascosto se hai indovinato:

- 🕒 Se hai ragione puoi tirare fuori la figura e metterla davanti a te.
- 🕒 Se hai sbagliato, il bambino seguente cerca di indovinare e se ha ragione si terrà la figura ecc.
- 🕒 Se nessuno indovina, la figura è eliminata dal gioco.

Il cassetto lo metterete poi da parte.

Adesso è il turno del seguente bambino che tira il dado.

## **Conclusione del gioco**

---

Il gioco finisce non appena tutti i 24 cassettini sono stati sfilati dall'albero. Vince il bambino che possiede più figure. In caso di parità ci saranno più vincitori.

### **Suggerimento:**

Il gioco si semplifica se all'inizio prendete meno figure in legno e cassettini.