



Obst- garten

4270

Erstes Zählen im Obstgarten

Orchard - First Counting in the Orchard • Le verger - Apprenons à compter dans le verger
Boomgaard - Lereren tellen in de boomgaard • El Frutal - Aprendiendo a contar en el frutal
Frutteto - Impariamo a contare nel frutteto • Pomar - Aprender a contar no pomar
Frugthaven - Lær at tælle i frugthaven • Frukträdgården - Lär Dig räkna i frukträdgården
gyümölcsös kertben



Der Klassiker als
SonderEdition
Mit Puzzle und
zusätzlicher
Lernspielidee

Erstes Zählen im Obstgarten

Ein spannendes Lernspiel für 2 – 4 Kinder im Zahlenraum 1 – 24.

- Spielidee:** HABA-Spieleredaktion
Illustration: Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten



Spielziel:

Welches Kind hat am Ende die meisten Früchte in seinem Obstkorb gesammelt?

Spielvorbereitung:

Das Obst wird auf die entsprechenden abgebildeten Bäume auf dem Spielplan verteilt. Jedes Kind bekommt einen Obstkorb. Die 24 Teile des Rahmenpuzzles werden mit der Zahlenseite nach oben beliebig um den Spielplan herum verteilt. Der Würfel wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Das neunteilige Rabenpuzzle wird in dieser Spielidee nicht benötigt.

Tipp:

Auf jedem Puzzleteil steht eine Zahl zwischen 1 und 24. Zusätzlich sind entsprechend viele Punkte abgebildet. Vor dem ersten Spiel können die Zahlen mit den Kindern besprochen und die Punkte gemeinsam gezählt werden. Sie können den Zahlenraum auch variieren indem sie mit weniger als 24 Puzzleteilen spielen.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
 Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

Was zeigt der Würfel?

• Einen Farbpunkt:

Toll! Das Kind nimmt das Puzzleteil mit der Zahl 1 und legt es vor sich.
 Jetzt hat das Kind zwei Möglichkeiten:

→ Ein weiteres Mal würfeln

Wenn noch einmal gewürfelt wird, hat das Kind die Chance in diesem Spielzug weitere Puzzleteile einzusammeln. Es wird dabei immer das Puzzleteil mit der nächst höheren Zahl genommen und auf die bereits eingesammelten Puzzleteile gestapelt. Aber Vorsicht: Wenn ein weiteres Mal gewürfelt wird und der Rabe erscheint, muss das Kind alle bisher gesammelten Puzzleteile zurücklegen und der Spielzug ist sofort beendet.

→ Den Spielzug freiwillig beenden

Jetzt darf das Kind die Puzzleteile gegen Früchte eintauschen. Für jedes Puzzleteil darf es sich eine beliebige Frucht nehmen. Liegen nicht mehr genug Früchte auf dem Spielplan, können nur die übrigen Früchte genommen werden.
 Anschließend werden alle Puzzleteile wieder zurück neben den Spielplan gelegt.

Tipps:

- Das Kind sollte beim Eintauschen der Früchte laut mitzählen.
- Anstelle die Puzzleteile zu zählen kann das Kind auch versuchen die Zahl auf dem obersten Puzzle teil des Stapels zu erkennen. Diese Zahl zeigt ebenfalls wie viele Früchte genommen werden dürfen.

• Der Obstkorb:

Super! Das Kind darf sich zwei Puzzleteile nehmen. Zuerst legt es das Puzzleteil mit der Zahl 1 vor sich und anschließend legt es das Puzzleteil mit der Zahl 2 darauf. Danach darf sich das Kind wie oben beschrieben entscheiden ob es ein weiteres Mal würfelt oder freiwillig aufhört.

• Der Rabe:

Schade! Der Spielzug ist sofort beendet. Wenn das Kind bereits Puzzleteile vor sich liegen hat, kommen diese zurück neben den Spielplan.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Spielende:

Sobald die letzte Frucht vom Spielplan genommen wurde endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Früchten in seinem Obstkorb gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



First Counting in the Orchard

An exciting educational game all about the numbers 1 to 24, for 2-4 players.

Author: HABA-Game editions
Illustrations: Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)
Length of the game: 10 - 15 minutes approx.



Aim of the Game

Who will be the player to collect the most fruit in his basket?

Preparation of the Game

The fruits are placed on the corresponding trees on the game board. Each player gets a fruit basket.
 The 24 pieces of the big jigsaw are distributed around the game board with the side showing a number face-up.
 Have the die ready next to the game board. The raven puzzle consisting of 9 pieces is not needed in this game variation.

Hint:

Each jigsaw piece shows a number between 1 and 24, accompanied by the corresponding number of dots.
 Before starting to play you can talk about the numbers with your child and count the dots.
 You also can vary the number range by not playing with all of the 24 pieces.

How to Play

Play in a clockwise direction.
 The youngest player starts by rolling the die.

On the die appears:

• A color dot

Fine! The player takes the jigsaw piece #1 and places it in front of him. Now he has two options:

→ Roll the die again

In this case the player has the chance to collect more pieces in this turn. Always take the jigsaw piece with the subsequent number and pile it on top of the pieces already collected. Watch out: If the raven appears on the die the player has to return all the pieces collected next to the game board and his turn is over immediately.

→ Taking a pass on one's turn

In this case the player can swap jigsaw pieces for fruits. He gets one fruit for each piece.
 If there are not enough fruits left on the game board, only the remaining ones can be taken.
 Then all the jigsaw pieces are returned next to the game board.

Hints:

- When swapping, the player should count out loud the number of fruits he is taking.
- Instead of counting the jigsaw pieces individually, the player could also try to recognize the number of the piece on the top of the pile, as it shows the total number of fruits that can be taken.

• The fruit basket

Great! The player may take the two pieces #1 and #2 and pile them in front of him.
 He then decides –as explained above- if he wants to roll the die again or pass the turn on.

• The raven:

Bad luck! The turn is over immediately.
 The player has to return any pieces he has already collected this round.

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

End of the Game

As soon as the last fruit has been taken from the game board, the game is over.
 The player with the most fruits in his basket wins the game.
 In the event of a draw there are various winners.



Apprenons à compter dans le verger

Un jeu éducatif passionnant avec les chiffres de 1 à 24, pour 2 à 4 joueurs.

Idée : Service de rédaction des jeux HABA
Illustration : Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)
Durée d'une partie : env. 10 – 15 minutes



But du jeu:

Quel joueur aura récupéré le plus de fruits dans son panier à la fin de la partie ?

Préparatifs :

Répartir les fruits sur les arbres correspondants du plateau de jeu. Chaque joueur prend un panier. Poser les 24 pièces du gros puzzle autour du plateau comme vous le souhaitez, la face avec les chiffres devant être visible. Poser le dé à côté du plateau de jeu. Les neuf pièces du puzzle du corbeau ne seront pas utilisées pour ce jeu.

Conseil :

Sur chaque pièce du puzzle, il y a un chiffre de 1 à 24 ainsi que le nombre de points correspondant. Avant de jouer pour la première fois, vous pouvez prendre les pièces une à une, dire les chiffres et compter les points avec les enfants. Vous pouvez aussi jouer avec moins de pièces que les 24 pièces du puzzle et varier ainsi la série de chiffres à compter.

Déroulement de la partie :

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

Sur quelle face le dé est-il tombé ?

• Un point de couleur :

Super ! Le joueur prend la pièce du puzzle indiquant le chiffre 1 et la pose devant lui.
 Il a alors deux possibilités:

→ Lancer le dé encore une fois

Le joueur a ainsi la possibilité de récupérer d'autres pièces du puzzle pendant ce tour. Il prendra toujours la pièce indiquant le chiffre supérieur suivant et la posera sur les pièces du puzzle déjà récupérées.
 Mais attention : si le dé tombe sur le corbeau, le joueur doit redonner toutes les pièces qu'il a déjà récupérées et les poser à côté du plateau de jeu. Son tour est terminé.

→ Arrêter son tour

Le joueur peut alors échanger les pièces du puzzle contre des fruits. Pour chaque pièce du puzzle, il prend un fruit de son choix. S'il n'y a plus suffisamment de fruits sur le plateau de jeu, il ne peut prendre que ceux qui sont encore disponibles.
 Il remet ensuite toutes les pièces du puzzle sur le plateau de jeu.

Conseils :

- En échangeant les pièces de puzzle contre les fruits, le joueur doit en même temps compter à haute voix.
- Au lieu de compter les pièces du puzzle, il peut aussi essayer de reconnaître le chiffre indiqué sur la pièce posée en haut de la pile. Ce chiffre indique combien de fruits il a le droit de récupérer.

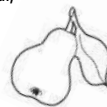
• Le panier :

Super ! Le joueur a le droit de prendre les deux pièces du puzzle indiquant les chiffres 1 et 2. Il les empile devant lui.
 Ensuite, il a deux possibilités de jouer, comme décrit ci-dessus : il peut lancer le dé encore une fois ou arrêter son tour.

• Le corbeau :

Dommage ! Le tour du joueur est fini. Si le joueur a déjà empilé des pièces du puzzle devant lui, il les pose à côté du plateau de jeu.

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



Fin de la partie :

La partie est terminée dès que le dernier fruit du plateau de jeu a été récupéré.
 Le joueur qui a le plus de fruits dans son panier gagne la partie.
 En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Leren tellen in de boomgaard

Een spannend leerspel met de getallen van 1 tot 24 voor 2 – 4 spelers.

- Spelidee:** HABA-spellenredactie
Illustraties: Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)
Speelduur: ca. 10 - 15 minuten



Doel van het spel:

Welk kind heeft op het eind de meeste vruchten in zijn/haar fruitmand verzameld?

Spelvoorbereiding:

De vruchten worden over de bijpassende bomen op het speelbord verdeeld. Iedere speler krijgt een fruitmand. De 24 stukken van de grote puzzel worden met de getallenzijde naar boven willekeurig rondom het speelbord gelegd. De dobbelsteen wordt naast het speelbord klaargelegd. De negendelige ravenpuzzel wordt bij dit spel niet gebruikt.

Tip:

Op ieder puzzelstuk staat een getal van 1 tot 24. Bovendien staat het bijpassende aantal stippen afgebeeld. Voor het eerste spel kunnen de getallen samen met de kinderen worden besproken en de punten geteld. De getallenreeks kan ook worden gevarieerd door met minder dan 24 puzzelstukken te spelen.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het jongste kind begint en gooit één keer met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

• Een gekleurde stip:

Geweldig! De speler pakt het puzzelstuk met het getal 1 en legt het voor zich. Nu heeft hij/zij twee mogelijkheden:

➔ Nog een keer gooien

Hiermee heeft de speler de kans om tijdens zijn/haar speelbeurt nog meer puzzelstukken te verzamelen. Er wordt telkens het puzzelstuk met het eerstvolgende getal genomen en dit wordt op de eerder verzamelde puzzelstukken gelegd. Maar let op: als de raaf op de dobbelsteen verschijnt, moet het kind alle tot nu toe verzamelde puzzelstukken naast het speelbord terugleggen en is zijn/haar beurt voorbij.

➔ De speelbeurt vrijwillig beëindigen

Nu mag de speler de puzzelstukken tegen vruchten inruilen. Voor ieder puzzelstuk mag hij/zij een vrucht naar keuze pakken. Als er niet genoeg vruchten meer op het speelbord liggen, kunnen alleen de overgebleven vruchten worden gepakt. Vervolgens worden alle puzzelstukken opnieuw naast het speelbord gelegd.

Tips:

- Het kind moet tijdens het inruilen de vruchten hardop meetellen.
- In plaats van de puzzelstukken afzonderlijk te tellen, kan het kind ook proberen het getal op het bovenste puzzelstuk te herkennen. Dit getal geeft aan hoeveel vruchten er in totaal mogen worden gepakt.

• De fruitmand:

Super! Het kind mag de twee puzzelstukken met de getallen 1 en 2 pakken en voor zich op een stapel leggen. Daarna kan hij/zij zoals hierboven beschreven kiezen of hij/zij nog een keer gooit of vrijwillig de beurt beëindigt.

• De raaf:

Helaas! De beurt is meteen voorbij. Als de speler al puzzelstukken voor zich heeft liggen, gaan deze terug naast het speelbord.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Zodra de laatste vrucht van het spelbord is gepakt, is het spel afgelopen. De speler met de meeste vruchten in zijn/haar fruitmand wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Apreniendo a contar en el frutal

Un emocionante juego didáctico con el que practicar los números del 1 al 24. Para 2 – 4 jugadores.

Concepto del Juego: HABA - Spieleredaktion

Ilustraciones: Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)

Duración del Juego: de 10 a 15 minutos



Objetivo del juego:

¿Qué niño habrá reunido al final de la partida el mayor número de frutas en su cesto?

Preparativos:

Se reparten las frutas en los árboles correspondientes del tablero de juego.

Cada jugador recibe un cesto. Se colocan las 24 piezas del gran puzzle en torno al tablero, con la cara que muestra los números boca arriba y en cualquier orden.

Se prepara el dado y se deja junto al tablero de juego.

En este juego no se necesitan las nueve piezas del puzzle del cuervo.

Consejo:

En cada pieza del puzzle hay un número, del 1 al 24. Además, en cada pieza están dibujados los puntos correspondientes a cada número. Antes de jugar por primera vez, pueden leer ustedes los números con sus hijos y contar juntos después los puntos. También se puede variar el abanico de números y jugar con menos de las 24 piezas de que consta el puzzle.

¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué se ve en el dado?

• Un punto de color:

¡Estupendo! El jugador coge la pieza del puzzle con el número 1 y se la coloca delante.

Ahora tiene dos opciones:

➔ Volver a tirar el dado

De esta manera, el jugador tiene la oportunidad de conseguir más piezas del puzzle en esa misma jugada.

En ese caso se coge siempre la pieza con el número inmediatamente superior y las va apilando encima de las otras piezas ya reunidas. Pero ¡cuidado! Si aparece el cuervo en el dado, el jugador deberá devolver todas las piezas conseguidas y colocarlas junto al tablero de juego. También se da por finalizado su turno.

➔ Plantarse voluntariamente

El jugador debe cambiar ahora las piezas del puzzle por frutas. Por cada pieza del puzzle puede coger una fruta cualquiera de las que están sobre el tablero de juego. Si no quedaran suficientes frutas, se tomarán únicamente las que queden. A continuación vuelven a colocarse todas las piezas del puzzle junto al tablero.

Consejos:

- Al cambiar las piezas por las frutas, los niños deberían contar en voz alta.

- En lugar de contar cada una de las piezas del puzzle, los niños pueden intentar reconocer el número que está en la pieza superior de la pila de piezas del puzzle conseguidas. Este número muestra cuántas frutas se pueden coger en total.

• El cesto:

¡Fantástico! El jugador debe coger las piezas del puzzle con los números 1 y 2 y colocárselos delante.

Entonces puede decidir, tal como se ha descrito anteriormente, si vuelve a tirar el dado o si se planta voluntariamente.

• El cuervo:

¡Qué pena! Se da por terminado el turno de este jugador. En el caso de que tuviera ya algunas piezas del puzzle, las tendrá que devolver colocándolas junto al tablero de juego.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Final del juego:

La partida acaba cuando se recoge la última fruta del tablero de juego.

Gana la partida el jugador que tenga el mayor número de frutas en su cesto.

En caso de empate serán varios los ganadores.



Impariamo a contare nel frutteto

Un avvincente gioco per imparare a contare da 1 a 24 per 2-4 giocatori.

Ideatrice del gioco: redazione HABA

Illustrazione: Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)

Durata del gioco: 10 – 15 minuti circa

Finalità del gioco:

Raccogliere nel proprio cestino il maggior numero di frutti.



Preparativi del gioco:

Distribuite la frutta sui corrispondenti alberi del tabellone.

Ogni giocatore riceve un cestino. Si collocano a piacere intorno al tabellone i 24 pezzi del grande puzzle con il numero verso l'alto.

Preparate il dado accanto al tabellone. In questa versione del gioco non si utilizzano i nove pezzi del puzzle del corvo.

Suggerimento:

Su ogni pezzo del puzzle è riportato un numero da 1 a 20 e inoltre sono disegnati anche i puntini corrispondenti. Prima di iniziare a giocare si possono osservare i numeri con i bambini e contare insieme a loro i puntini.

Svolgimento del gioco:

Giocate in senso orario.

Inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa mostra il dado?

• Un puntino colorato:

Magnifico! Il giocatore prende il pezzo del puzzle con il numero 1 e lo mette davanti a sé. Adesso ha due possibilità:

➔ Tirare ancora il dado

In tal modo ha la possibilità di raccogliere altri pezzi del puzzle.

Si prenderà sempre il pezzo con il numero che segue e lo si metterà sopra gli altri pezzi del puzzle raccolti.

Attenzione però: se su dado compare il corvo, il bambino dovrà rimettere tutti i pezzi raccolti di nuovo accanto al tabellone, concludendo immediatamente il proprio turno di gioco.

➔ Sospendere volontariamente il turno di gioco

Il giocatore adesso potrà scambiare i pezzi del puzzle con i frutti.

Per ogni pezzo può scegliere a piacere un frutto. Se sul tabellone non ci sono più frutti, si potranno prendere solo i frutti disponibili. Infine tutti i pezzi del puzzle torneranno accanto al tabellone.

Suggerimenti:

- Scambiando i frutti il bambino deve contare a voce alta.

- Invece di contare singolarmente i pezzi del puzzle, il bambino può cercare di riconoscere il numero sul pezzo superiore del mucchio del puzzle.

Questo numero indica quanti frutti si possono complessivamente prendere.

• Il cestino della frutta:

Fantastico! Il bambino può prendere due pezzi di puzzle con il numero 1 e 2 e formare un mucchio davanti a sé. Potrà poi scegliere, come descritto precedentemente, se tirare ancora il dado o sospendere il gioco.

• Il corvo:

Accidenti! Il turno di gioco finisce immediatamente.

Se il giocatore ha dei pezzi di puzzle davanti a sé, li dovrà rimettere accanto al tabellone.

Il turno passa poi al bambino successivo che tirerà il dado.

Conclusione del gioco:

Il gioco finisce quando sul tabellone non ci sono più frutti.

Vince chi ha più frutti nel cestino.

In caso di parità ci saranno più vincitori.



Aprender a contar no pomar

Um empolgante jogo de aprendizagem em torno dos números 1 a 24 para 2 a 4 jogadores.

Criadora do jogo : HABA

Ilustração : Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)

Duração do jogo : aprox. 10 a 15 minutos



Objectivo do jogo:

Qual é a criança que no final consegue juntar o maior número de frutas no seu cesto?

Preparação do jogo:

As frutas são distribuídas no plano de jogo de acordo com as árvores. Cada jogador recebe um cesto. As 24 peças do grande puzzle são colocadas em ordem aleatória à volta do plano, com o número voltado para cima. O dado prepara-se ao lado do plano. O puzzle do corvo com 9 peças não é necessário para esta ideia de jogo.

Dica:

Em cada elemento do puzzle consta um número de 1 a 24. Adicionalmente aparece o correspondente número de pontos. Antes de começar o jogo deve-se observar os números e contar em conjunto os pontos. Os pais poderão variar o número de peças e jogar com menos de 24.

Desenvolvimento do jogo:

Joga-se de acordo com o sentido dos ponteiros do relógio. Começa a criança mais nova e joga uma vez o dado.

O que indica o dado?

• Um ponto colorido:

Ótimo! O jogador tira o elemento do puzzle com o número 1 e coloca-o à sua frente. Agora ele tem duas possibilidades:

→ Jogar o dado mais uma vez

Assim o jogador tem a hipótese de juntar na sua vez de jogo mais elementos do puzzle. Tira-se sempre o elemento do puzzle com o número seguinte. O elemento é empilhado por cima dos elementos já conseguidos. Mas atenção: Se no dado aparecer o corvo, a criança tem de devolver todos os elementos que juntou até ao momento e termina a sua vez de jogar.

→ Terminar voluntariamente a sua vez

Agora o jogador pode trocar os elementos do puzzle por frutas. Por cada elemento do puzzle o jogador pode tirar uma fruta qualquer. Se no plano de jogo já não existirem frutas suficientes, somente poderão tirar as frutas existentes. A seguir todos os elementos do puzzle são colocados ao lado do plano de jogo.

Dicas:

- No acto de trocar as frutas a criança deve contar em voz alta.
- Em vez de contar os elementos do puzzle individualmente, a criança poderá igualmente tentar saber qual o número que consta no elemento do puzzle que se encontra no topo da montanha. Esse número indica o número de frutas que pode ser tirado.

• O cesto:

Ótimo! A criança pode tirar dois elementos do puzzle com o número 1 e 2 e empilhar à sua frente. Depois poderá decidir conforme descrito mais acima: Se quer jogar o dado mais uma vez ou se termina voluntariamente.

• O corvo:

Que pena! A vez de jogo termina imediatamente. Se o jogador tiver elementos do puzzle à sua frente, deve recolocá-los ao lado do plano de jogo.

A seguir é a vez da criança seguinte e joga o dado.

Fim do jogo:

O jogo termina quando for tirada a última fruta do plano de jogo. Ganha o jogador com o maior número de frutas no seu cesto. No caso de empate haverá vários vencedores.



Lær at tælle i frugthaven

Et spændende lærespil for 2 – 4 børn inden for talområdet 1 til 24.

- Spilidé:** HABA
Illustration: Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)
Spillevarighed: ca. 10 - 15 minutte



Spillets formål:

Hvilket barn har til slut samlet flest frugter i sin frugtkurv?

Spilleforberedelse:

Frugterne fordeles på de tilsvarende træer på spillepladen. Hvert barn får en frugtkurv. Puslespillets 24 dele fordeles vilkårligt med talsiden opad rundt om spillepladen. Terningen lægges parat ved siden af spillepladen. Det nidelte ravnepuslespil behøves ikke i dette spil.

Tip:

På hver puslebrik er der et tal mellem 1 og 24. Desuden er der vist tilsvarende mange punkter. Inden det første spil kan man tale med børnene om tallene og man kan sammen tælle punkterne. Du kan også variere talområdet idet du spiller med mindre end 24 puslebrikker.

Spilleforløb:

I spiller efter tur med uret. Det yngste barn begynder og kaster terningen én gang.

vad viser terningen?

• Et farvepunkt:

Super! Barnet tager puslebrikken med tallet 1 og lægger den foran sig. Nu har barnet to muligheder:

→ At kaste igen

Hvis der kastes igen, har barnet chancen for at samle flere puslebrikker i dette spilletræk. Derved tager man altid puslebrikken med det næste højeste tal og lægger den ovenpå de allerede samlede puslebrikker. Men forsigtig: Kastes der en ekstra gang og kaster man en ravn, skal barnet lægge alle indtil nu samlede puslebrikker tilbage og spilletrækket er øjeblikkeligt forbi.

→ Frivillig afslutning af spilletrækket

Nu må barnet bytte puslebrikkerne med frugter. Barnet må tage en vilkårlig frugt for hver brik. Ligger der ikke nok frugter på spillepladen, kan man kun tage de andre frugter. Derefter lægges alle puslebrikker igen tilbage ved siden af spillepladen.

Tips:

- Barnet bør tælle frugterne højt ved ombytningen.
- I stedet for at tælle puslebrikkerne, kan barnet også forsøge at sige tallet på stablens øverste puslebric. Dette tal viser ligeledes, hvor mange frugter, der må tages.

• Frugtkurven:

Super! Barnet må tage to puslebrikker. Først lægger det puslebrikken med tallet 1 foran sig og derefter lægger det puslebrikken med tallet 2 ovenpå denne. Derefter kan barnet, som beskrevet ovenfor, afgøre, om det vil kaste igen eller stoppe frivilligt.

• Ravn:

Ærgerligt! Spilletrækket er øjeblikkeligt forbi. Hvis barnet allerede har puslebrikker liggende foran sig, lægges disse tilbage ved siden af spillepladen.

Derefter er det næste barns tur til at kaste terningen.

Spilleafslutning:

Så snart den sidste frugt er fjernet fra spillepladen, er spillet slut. Barnet med de fleste frugter i sin kurv vinder spillet. Ved uafgjort er der flere vindere.



Lär Dig räkna i fruktträdgården

Ett spännande lek-och-lär-spel med siffrorna 1 till 24 för 2 – 4 barn.



Spelidé: HABA
Illustration: Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)
Tidsåtgång: ca 10 – 15 minuter

Mål med spelet:

Vilket barn har mest frukter i sin fruktkorg när spelet är slut?

Förberedelser:

Frukterna sprids ut på spelplanen på de avbildade träden. Varje barn får en fruktkorg.

De 24 delarna i rampusslet sprids ut runt spelplanen med siffersidan uppåt.

Tärningen placeras bredvid spelplanen.

I denna spelvariant behövs inte korp-pusslet med nio bitar.

Tips:

På varje pusselbit finns en siffra mellan 1 och 24. Motsvarande antal prickar finns också på biten.

Före den första spelomgången kan man gå igenom siffrorna med barnen och räkna prickarna tillsammans.

Man kan också variera sifferintervallet, genom att spela med färre än 24 pusselbitar.

Spela så här:

Ni spelar i tur och ordning medsols.

Det yngsta barnet börjar, och kastar tärningen en gång.

Vad visar tärningen?

• En färgprick:

Jättebra! Barnet tar pusselbiten med siffran 1 och lägger den framför sig.

Nu har barnet två möjligheter:

→ Kasta tärningen en gång till

Om barnet kastar tärningen en gång till, kan det samla ihop ytterligare pusselbitar i samma drag.

Då är det alltid den pusselbit med nästa högre siffra som skall tas och staplas på de bitar som redan finns.

Men var försiktig: om tärningen kastas en gång till, och korpen dyker upp, måste barnet lägga tillbaka alla de pusselbitar som det har samlat ihop, och draget är slut.

→ Avsluta draget frivilligt

Nu får barnet byta in pusselbitarna mot frukter.

För varje pusselbit får barnet ta en valfri frukt. Om det inte finns tillräckligt med frukter kvar på spelplanen, kan bara de övriga frukterna tas. Sedan läggs alla pusselbitar tillbaka bredvid spelplanen.

Tips:

- När frukterna byts in, kan barnet räkna högt.

- I stället för att räkna pusselbitarna kan barnet försöka känna igen siffran på den översta pusselbiten i stapeln. Denna siffror visar hur många frukter som får plockas.

• Fruktkorgen:

Toppen! Barnet får ta två pusselbitar. Först lägger barnet pusselbiten med siffran 1 framför sig, och sedan lägger barnet pusselbiten med siffran 2 ovanpå den första biten. Nu får barnet bestämma sig för om det vill kasta tärningen en gång till, eller stoppa.

• Korpen:

Synd! Nu är draget slut. Om barnet redan har pusselbitar liggande framför sig, skall bitarna läggas tillbaka bredvid spelplanen.

Sedan är det nästa barns tur att kasta tärningen.

Slut på spelet:

Så snart som den sista frukten har tagits från spelplanen, är spelet slut.

Det barn som har mest frukter i sin fruktkorg vinner.

Om flera barn har lika många frukter, vinner de alla.



Első számolás a gyümölcsöskertben

Izgalmas fejlesztő játék 2 - 4 gyermek számára az 1-től 24-ig terjedő számkörben

Játékötlet: HABA
Játékid*: Walter Matheis, Reiner Stolte (Puzzle)
Illusztráció: kb. 10 – 15 perc

A játék célja:

A játék végén melyik gyermek gyűjti össze a kosarába a legtöbb gyümölcsöt?

A játék előkészítése:

A gyümölcsöket el kell osztani a játéktáblán ábrázolt megfelelő fákon. Minden gyermek kap egy gyümölcsös kosarat. A keretet alkotó kirakó 24 elemét a számos oldalával felfelé tetszőlegesen ki kell rakni a játéktábla körül. A kockát a játéktábla mellé kell készíteni. A kilenc részes holló kirakóra ehhez a játékhoz nincs szükség.

Tipp:

Minden kirakóelemen látható egy 1 és 24 közötti szám és a megfelelő számú pont is. Az első játék előtt a gyermekekkel megbeszélhetjük és közösen megszámozhatjuk a pontokat. A számkör változtatható, ha a játékot 24-nél kevesebb kirakóelemmel játsszuk.

A játék menete:

A játék az óramutató járásával egyező irányban folyik. A legkisebb gyermek kezd és egyszer dob a dobókockával.

Mit mutat a kocka?

• Egy színes pontot:

Nagyszerű! A gyermek megfogja az 1-es számot mutató kirakóelemet, és maga elé teszi. Most két lehetősége van:

→ Még egyszer dobhat

Ha a gyermek még egyszer dobott, ebben a körben esélye van további kirakóelemek összegyűjtésére. Ekkor mindig a számérték szerint legközelebbi nagyobb számú kirakóelemet kell felvenni, és a már összegyűjtött kirakóelemekre tenni. De vigyázat! Ha a gyermek még egyszer dob, és a holló képe jelenik meg, a gyermeknek vissza kell tennie az összes addig gyűjtött kirakóelemet, és azonnal be kell fejeznie a játékot.

→ A játék önkéntes befejezése

A gyermek gyümölcsökre cserélheti a kirakóelemeket. Minden kirakóelemért egy tetszőleges gyümölcsöt választhat. Ha már nincs elég gyümölcs a játéktáblán, akkor csak a maradék gyümölcsöt lehet felvenni. Ezután minden kirakóelemet vissza kell tenni a játéktábla mellé.

Típek:

- A gyermek számoljon hangosan a gyümölcsökre való beváltáskor.
- A kirakóelemek megszámlálása helyett a gyermek megpróbálhatja felismerni az egymásra rakott kirakóelemek közül a legfelsőn lévő számot. Ez a szám egyben azt is mutatja, hogy hány gyümölcsöt vehet fel

• A gyümölcsös kosár:

Szuper! A gyermek felvehet két kirakóelemet. Először tegye maga elé az 1-es számot mutató kirakót, majd tegye rá a 2-es számút. Ezután a gyermek a fent leírtak szerint dönthet arról, hogy dob-e még egyszer, vagy önként abbahagyja a dobást.

• A holló:

Kár! A játékkör azonnal véget ért. Ha a gyermek már gyűjtött maga elé kirakóelemeket, azokat vissza kell tennie a játéktáblára.

Ezután a sorban következő gyermek dob a kockával.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, ha az utolsó gyümölcsöt is felvették a játékosok a játéktábláról. Az a gyermek nyeri a játékot, akinek a kosarában a legtöbb gyümölcs van. Több azonos eredmény esetén több nyertese van a játéknak. Jos useammalla pelaajalla on sama määrahä hedelmiä, he voittavat kaikkii.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini

Criativo para crianças · Opfinder for børn

Uppfinnare för barn · Kreatív játékok gyerekeknek

Kinder begreifen spielend die Welt.

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées.

Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

As crianças percebem o mundo brincando. A HABA acompanha-as com jogos e brinquedos que despertam a sua curiosidade, com móveis plenos de fantasia, acessórios para se sentirem bem, jóias, presentes e muito mais. Pois pequenos aventureiros necessitam grandes idéias.

Børn forstår verden gennem leg. HABA hjælper dem til det med spil og legetøj, som vækker deres nysgerrighed, med fantasifulde møbler, hyggeligt tilbehør, smykker, gaver o.m.a.

Barn lär sig förstå sin omvärld genom lek och spel. HABA ledsagar dem med spel och leksaker som väcker deras nyfikenhet, med fantasifulla möbler, trivsamma tillbehör, smycken, presenter och mycket mer. För små upptäckare behöver stora idéer.

A gyerekek játszva ismerik meg a világot. A HABA kíváncsiságot ébresztő játékokkal, fantáziadús bútorokkal és kiegészítőkkal, jó érzést keltő ékszerekkel, ajándéktárgyakkal és sok minden mással támogatja őket ebben. Mert a kis felfedezőknek nagy ötletekre van szükségük.



Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de