



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4328

Fädelszoo

Threading zoo
Lianes d'animaux
Rijgzoo
Zoo en fila
Uno Zoo da infilare



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2008

Fädelzoo

Eine fädelstarke Spielesammlung für 1 - 4 Kinder von 3 - 8 Jahren.

Spielidee: Bernhard Schmid
Illustration: Antje Flad
Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Die Tiere im HABA-Zoo haben ein neues Lieblingsspiel entdeckt: Tiere fädeln! Sie wollen alle Zoobewohner mit einer langen Liane verbinden. Zuerst wickeln sie die grüne Pflanze um die watscheln-
de Pinguinfamilie. Dann fädeln sie die Liane um die Schnauze
von Krokodil Karl und den langen Rüssel von Elefant Enzo.
Da kommt Kamel Konrad um die Ecke und mit großem
Gekicher wickeln sie das Ende um ihn herum. Habt ihr Lust
im HABA-Zoo mitzufädeln?



Spielinhalt

- 43 Holzteile zum Fädeln
- 8 Fädelvorlagen
- 4 Fädelschnüre*
- 1 Farbwürfel
- 1 Augenwürfel
- 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

diese Spielesammlung bietet Ihrem Kind mehrere Anregungen für Aktivitäten rund ums Fädeln:

- freies Spiel
- Fädeln nach Vorlagen
- ein Farbwürfelspiel
- ein schnelles Würfelspiel

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß beim Spielen und Fädeln!

Ihre Erfinder für Kinder

* Machen Sie bitte vor dem ersten Spiel jeweils einen Knoten in ein Ende jeder Fädelschnur.

1. Freies Spiel

Im freien Spiel werden die feinmotorischen Fähigkeiten Ihres Kindes gefördert: Ihr Kind greift nach dem speziell für Kinderhände gemachten Spielmaterial und fädelt die verschiedenen Holzteile auf die Fädelschnur.

Spiele Sie mit! Sprechen Sie gemeinsam über die im Spiel enthaltenen Tiere sowie über die Farben und Formen der anderen Holzteile. Auf diese Weise fördern Sie Sprache, Hörsinn und Spielfreude Ihres Kindes.

2. Fädeln nach Vorlage

Ihr Kind sucht sich eine beliebige Fädelvorlage aus und fädelt die Holzteile nach der Vorlage auf:

- Auf den vier Fädelvorlagen mit gelbem Hintergrund sind jeweils acht Holzteile abgebildet. Nach diesen Vorlagen können bis zu vier Kinder gleichzeitig fädeln.
- Auf den vier grünen Fädelvorlagen sind immer mehr als acht Holzteile abgebildet. Nach diesen Vorlagen kann jeweils nur ein Kind fädeln.

Fädeln Sie mit! Schauen Sie sich zusammen mit Ihrem Kind die im Spiel enthaltenen Fädelvorlagen an. Zeigen Sie ihm, dass es darüber hinaus noch viele eigene und schöne Muster mit den Holzteilen fädeln kann. Damit fördern Sie gezielt die Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.



3. Farbwürfelspiel

Welches Kind hat zuerst die Holzteile seiner Fädelvorlage aufgefädelt?

Ein kunterbuntes Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder.

Spielvorbereitung

Legt alle Holzteile in die Tischmitte. Jedes Kind nimmt sich eine Fädelschnur, sucht sich eine Fädelvorlage mit gelbem Hintergrund aus und legt beides vor sich ab.

Haltet den Farbwürfel bereit. Nicht benötigtes Spielmaterial kommt in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Affen gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Zeigt der Würfel die gleiche Farbe wie das benötigte Holzteil?

- **Ja?**
Prima, du darfst dir das passende Holzteil aus der Tischmitte nehmen und auf deine Fädelschnur fädeln.
- **Nein?**
Schade, du darfst leider kein Holzteil aus der Tischmitte nehmen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind seine Fädelvorlage nachgefädelt hat. Dieses Kind gewinnt das Spiel und darf sich zur Belohnung seine Fädelkette umhängen.

4. Schnelles Würfelspiel

Welcher Zoobesucher fädelt die längste Fädeltkette?

Ein schnelles Würfelspiel für 2 - 4 Kinder.

Spielvorbereitung

Jedes Kind erhält eine Fädelschnur und eine beliebige Fädeltvorlage. Legt die Fädeltvorlage mit der Seite des Tiergeheges vor euch ab. Jedes Kind nimmt sich noch drei beliebige Holzteile und legt sie auf sein Tiergehege. Alle restlichen Holzteile legt ihr in die Tischmitte.

Haltet den Augwürfel bereit. Nicht benötigtes Spielmaterial kommt in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt in einem Zoo war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das kleinste Kind und würfelt.

Was zeigt der Augwürfel?

- **Das Fädelsymbol?**

Super! Rufe laut „Fädeltzoo“. Anschließend versuchst du, möglichst viele Holzteile, die auf deinem Tiergehege liegen, auf deine Fädelschnur zu fädeln. Du darfst so lange fädeln, bis ein anderes Kind das Fädelsymbol würfelt und „Fädeltzoo“ ruft oder keine Holzteile mehr auf deinem Tiergehege liegen.

Wichtig: Wenn keine Holzteile mehr auf deinem Tiergehege liegen, darfst du dich wieder in die Würfelrunde einreihen.

- **Ein oder zwei Würfelaugen?**

Du darfst beliebige Holzteile in der gewürfelten Anzahl aus der Tischmitte nehmen und auf dein Tiergehege legen. Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe; ausgenommen das Kind, das gerade fädelt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn kein Holzteil mehr in der Tischmitte liegt. Holzteile, die noch auf den Fädeltvorlagen liegen, dürfen jetzt nicht mehr aufgefädelt werden. Alle Kinder legen ihre aufgefädelten Ketten nebeneinander. Das Kind mit der längsten Fädeltkette gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Threading Zoo

A colorful collection of threading games for 1-4 players ages 3-8.

Author: Bernhard Schmid
Illustrations: Antje Flad
Length of the game: each game approx. 10 minutes

The animals in the HABA Zoo have discovered a new favorite game, animal threading! They want to connect all the zoo dwellers in a long line. First they wrap the green rope around the toddling penguins, then round the snout of Carl the crocodile and finally tie it to the long trunk of elephant Enzo when Camel Conrad comes round the corner ... - and to everybody's amusement- gets all tangled up in the end of the vine.



Would you like to join in the game of threading the HABA zoo animals?

Contents

- 43 wooden figures for threading
- 8 threading templates
- 4 threading strings*
- 1 color die
- 1 die with dots
- Set of game instructions

Dear Parents,

This game collection offers a number of game ideas and activities related to threading

- free play
- threading following a template
- color die game
- quick die rolling game

We wish you and your child lots of fun playing and threading!

Sincerely,

Your inventors of playthings

**Before starting to play, tie a knot at the end of each string.*

1. Free Play

This variation is an excellent training for the improvement of your child's motor skills. Your child reaches out for the game material, which is especially made for small hands, and threads the different wooden figures on the string.

Play with your child! Talk to your child about the animals in the game and the colors and shapes of the other wooden pieces thus fostering language and auditory skills as well as increasing the enjoyment of playing.

2. Threading following a picture model

Have your child choose any picture template and thread the sequence as shown.

- The four templates with a yellow background each show 8 wooden figures. Up to four children can thread at the same time following these templates.
- The picture models with a green background are more complex and should be threaded by one child at a time.

Join in threading! Take a look with your child at the picture models, but also begin to show him the infinite variety of other pretty sequences that can be threaded. As a result you will stimulate your child's imagination and share with them the greater enjoyment of playing.



3. Color Die Game

Who will have copied the threading sequence of his template first?
A motley color die game for 2-4 players.

Preparation

Put all wooden pieces in the center of the table. Each player takes a string and chooses a template with a yellow background. Keep both items in front of you.

Get ready the color die. Any extra game material is returned to the game box.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a monkey, starts the game. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die.

Does the die show the same color as the next wooden piece to be threaded on the string?

- **Yes?**
Well done! Take a wooden piece of that color from the center and thread it on your string.
- **No?**
Pity! You cannot thread anything.

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

End of the game

The game ends as soon as a player has finished copying the template thus winning the game.

4. Quick Die Game

Who has the longest threaded zoo?

A quick die rolling game for 2-4 players.

Preparation

Put all the wooden pieces in the center of the table. Each player takes a string and a template. Put it with the side showing an animal enclosure face-up in front of you. Take any three wooden pieces from the center and place them in your enclosures. Get the die with dots ready. Remaining game material is returned to the game box.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has been most recently been to the zoo, may start. If you cannot agree, the smallest one starts and rolls the die.

On the die appears:

- **the threading symbol?**

Great! Yell "threading zoo". Then try to thread as many pieces from your enclosure on to your string. You can go on threading until another player rolls the symbol and yells "threading zoo" or there are no more pieces left in your enclosure.

Important: If there are no wooden pieces left in your enclosure you can join the others rolling the die.

- **One or two dots?**

Accordingly, you choose one or two wooden pieces from the center and place them in your enclosure. Then it's the turn of the next player to roll the die except for the player who is threading at this moment.

End of the game

The game ends as soon as there are no wooden pieces left in the center. Any figures left in the enclosures cannot be thread. The players place their threaded strings next to each other. Whoever has the longest chain wins the game. In the case of a draw there are various winners.

Lianes d'animaux

Une collection de jeux pour 1 à 4 enfants de 3 à 8 ans.

Idée : Bernhard Schmid
Illustration : Antje Flad
Durée d'une partie : env. 10 minutes par jeu



Les animaux du zoo HABA ont découvert un nouveau jeu passionnant : former des colliers d'animaux ! Ils veulent rassembler tous les habitants du zoo sur une grande liane. Ils enfilent d'abord la plante verte, puis, la famille de pingouins qui se dandine joyeusement. Ensuite, ils passent la liane autour du museau du crocodile Coco et de la grande trompe de l'éléphant Edouard. Arrive alors le chameau Charles, et dans un grand éclat de rire, ils l'enlacent avec le bout de la liane. Avez-vous aussi envie de jouer avec les animaux du zoo HABA ?

Contenu du jeu

- 43 pièces en bois à enfiler
- 8 modèles
- 4 lacets*
- 1 dé de couleurs
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Chers parents,

Cette collection de jeux consacrés à des objets à enfiler offre à votre enfant plusieurs possibilités de jouer :

- jeu libre
- réalisation des modèles proposés
- jeu avec un dé de couleurs
- jeu de dé et de rapidité

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement avec votre enfant !

Les créateurs de jeux

* Avant de jouer pour la première fois, faites un nœud à l'un des bouts de chacun des lacets.

1. Jeu libre

En laissant libre cours à son imagination, votre enfant développera sa dextérité. Il apprend à saisir les objets en bois, conçus spécialement pour les mains d'enfant, et à les enfiler sur un lacet.

Jouez avec lui ! Dites ensemble le nom des animaux contenus dans le jeu, demandez-lui de vous dire les couleurs et les formes des autres objets du jeu. Vous stimulez ainsi son langage et son ouïe, et il découvre en même temps le plaisir de jouer.

2. Réalisation des modèles proposés

Votre enfant choisit l'un des modèles et enfile les objets suivant ce modèle :

- Les modèles sur fond jaune représentent respectivement huit pièces en bois. Ces modèles peuvent être faits en même temps par quatre enfants.
- Les modèles sur fond vert représentent plus de huit pièces en bois et ne peuvent être réalisés que par un seul enfant.

Faites des colliers avec votre enfant ! Regardez ensemble les modèles proposés. Montrez-lui qu'il peut faire lui-même beaucoup d'autres modèles de toutes sortes. Vous stimulerez ainsi sa créativité et il prendra plaisir au jeu.



3. Jeu avec dé de couleurs

Quel enfant terminera en premier son modèle avec les bonnes pièces en bois ?
Un jeu de dé pour 2 à 4 joueurs.

Préparatifs

Posez les pièces en bois au milieu de la table. Chaque joueur prend un lacet, choisit un modèle sur fond jaune et pose les deux devant lui.

Préparez le dé aux points de couleurs. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura vu un singe en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Le dé indique la même couleur que la pièce en bois nécessaire ?

- **Oui ?**

Parfait, tu prends la pièce en bois correspondante dans la réserve et tu l'enfiles sur ton lacet.

- **Non ?**

Domage, tu ne prends pas de pièce en bois.

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

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a terminé son collier selon son modèle. C'est lui le gagnant et en récompense, il a le droit de se passer le « collier » autour du cou.

4. Jeu de dé et de rapidité

Quel visiteur du zoo réalisera le plus grand collier ?

Un jeu de dé et de rapidité pour 2 à 4 joueurs.

Préparatifs

Chaque joueur prend un lacet et un modèle quelconque. Il le pose de manière à voir le côté avec l'enclos. Chaque joueur prend en plus trois pièces en bois quelconques et les pose sur son enclos. Les pièces en bois restantes sont mises au milieu de la table.

Préparer le dé et remettre les accessoires en trop dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui sera allé en dernier au zoo a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le lacet ?**

Super ! Crie bien fort « Sacrées perles ! » et essaye d'enfiler rapidement toutes les pièces en bois posées sur ton enclos. Tu continues jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe de nouveau sur le lacet avec le dé et dise « Sacrées perles ! » ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pièces sur ton enclos.

N. B : si tu as enfilé toutes tes pièces, tu as le droit de jouer de nouveau pendant ce tour.

- **Un ou deux points ?**

Tu prends une ou deux pièces quelconques dans la réserve et les poses sur ton enclos. C'est ensuite au tour du joueur suivant, sauf celui qui est en train d'enfiler ses pièces, de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de pièces dans la réserve. Les pièces qui se trouvent encore sur les modèles n'ont plus le droit d'être utilisées. Tous les joueurs posent leur collier les uns à côté des autres. Celui qui aura le plus grand collier gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Rijgzoo

Een aaneengeregen verzameling spelletjes voor 1 - 4 kinderen van 3 - 8 jaar.



Spelidee: Bernhard Schmid
Illustraties: Antje Flad
Speelduur: ieder spel ca. 10 minuten

De dieren in de HABA-dierentuin hebben een nieuw lievelingsspel ontdekt: dieren rijden! Ze willen alle zoobewoners met een lange liaan verbinden. Allereerst wikkelen ze de groene plant om de waggelende pinguinfamilie. Dan rijden ze de liaan om de snuit van Karel Krokodil en de lange slurf van Ollie Olifant. Daar komt Koen Kameel de hoek om en luid gieche-lend wikkelen ze het uiteinde om hem heen. Hebben jullie zin om mee te rijden in de HABA-dierentuin?

Spelinhoud

- 43 houten stukken om te rijden
- 8 rijgvoorbeelden
- 4 rijgsnoeren*
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 gewone dobbelsteen
- spelregels

Lieve ouders,

deze verzameling spelletjes biedt uw kind verschillende mogelijkheden tot het ont-plooiën van activiteiten waarbij het rijden centraal staat:

- vrij spelen
- rijden volgens voorbeelden
- een kleurendobbelspel
- een snel dobbelspel

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het spelen en rijden!

Uw uitvindere voor kinderen

* Leg alvorens de eerste keer met het spel te beginnen, een knoop in één van de uiteinden van ieder rijgsnoer.

1. Vrij spelen

Tijdens het vrij spelen worden de motorische vaardigheden van uw kind gestimuleerd: uw kind pakt het speciaal voor kinderhanden gemaakte spel materiaal en rijgt de verschillende houten stukken aan het rijgsnoer.

Speel mee! Praat gezamenlijk over de dieren die in het spel voorkomen en over de kleuren en vormen van de andere houten stukken. Op deze manier bevordert u het spraakvermogen, de gehoorzin en het spelplezier van uw kind.

2. Rijgen volgens voorbeeld

Uw kind zoekt een rijvoorbeeld naar keuze uit en rijgt de houten stukken volgens het voorbeeld aan het snoer:

- Op de vier rijvoorbeelden met gele achtergrond zijn telkens acht houten stukken afgebeeld. Met deze voorbeelden kunnen t/m vier kinderen tegelijk rijgen.
- Op de vier groene rijvoorbeelden staan telkens meer dan acht houten stukken afgebeeld. Met deze voorbeelden kan niet meer dan één kind tegelijk rijgen.

Rijg mee! Bekijk gezamenlijk met uw kind de in het spel opgenomen rijvoorbeelden. Laat hem/haar zien dat er bovendien nog veel meer mooie en originele patronen met de houten stukken geregend kunnen worden. Hiermee bevordert u doelgericht de creativiteit en het spelplezier van uw kind.



3. Kleurendobbelspel

Welk kind heeft als eerste de houten stukken van zijn/haar rijgvoorbeeld opgeregen?
Een kakelbont kleurendobbelspel voor 2 - 4 kinderen.

Spelvoorbereiding

Leg alle houten stukken in het midden van de tafel. Ieder kind neemt een rijgsnoer, kiest een rijgvoorbeeld met gele achtergrond en legt beide voor zich neer.

Leg de gekleurde dobbelsteen klaar. Het spelmateriaal dat niet wordt gebruikt, gaat terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een aap heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Vertoont de dobbelsteen dezelfde kleur als het benodigde houten stuk?

- **Ja?**
Prima, je mag het bijpassende houten stuk uit het midden van de tafel pakken en aan je rijgsnoer rijgen.
- **Nee?**
Jammer, je mag helaas geen houten stuk uit het midden van de tafel pakken.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de kinderen zijn rijgvoorbeeld compleet heeft opgeregen. Dit kind wint het spel en mag als beloning zijn/haar ketting omdoen.

4. Snel dobbelspel

Welke zoobezoeker rijgt de langste ketting?

Een snel dobbelspel voor 2 - 4 kinderen.

Spelvoorbereiding

Ieder kind krijgt een rijgsnoer en een rijgvoorbeeld naar keuze. Leg het rijgvoorbeeld met de zijde van het dierenverblijf omhoog voor jullie neer. Ieder kind pakt bovendien drie houten stukken naar keuze en legt ze op zijn/haar dierenverblijf. Alle overige houten stukken worden in het midden van de tafel gelegd.

Leg de gewone dobbelsteen klaar. Het spelmateriaal dat niet wordt gebruikt, gaat terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste in een dieren tuin is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het kleinste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat vertoont de gewone dobbelsteen?

- **Het rijgsymbool?**

Super! Roep luid „Rijgzoo!”. Vervolgens probeer je om zoveel mogelijk van de houten stukken die op je dierenverblijf liggen, aan je rijgsnoer te rijgen. Kloksgewijs dobbelen de andere kinderen ondertussen verder. Je mag net zolang blijven rijgen tot een ander kind het rijgsymbool gooit en „Rijgzoo!” roept of wanneer er geen houten stukken meer op je dierenverblijf liggen.

Belangrijk: als er geen houten stukken meer op je dierenverblijf liggen, mag je je weer bij de dobbelronde aansluiten.

- **Eén of twee ogen?**

Je mag overeenkomstig het aantal gegooide ogen, één of twee houten stukken naar keuze uit het midden van de tafel pakken en op je dierenverblijf leggen. Daarna is het volgende kind aan de beurt om te gooien, uitgezonderd het kind dat aan het rijgen is.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen op het moment dat er geen enkel houten stuk in het midden van de tafel ligt. Houten stukken die nog op de rijgvoorbeelden liggen, mogen niet meer worden opgeregen. Alle kinderen leggen hun geregen kettingen naast elkaar. Het kind met de langste ketting wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Juego Habermaaß núm. 4328

Zoo en fila

Una colección de juegos que tendrá de un hilo a 1 - 4 niños de 3 - 8 años.

Autor: Bernhard Schmid
Ilustraciones: Antje Flad
Duración de una partida: aprox. 10 minutos



Los animales del Zoo de HABA han descubierto su nuevo juego favorito: ¡ensartar animales! Todos los habitantes del zoo se agarran a una sola liana. Primero la enrollan alrededor de la familia de pingüinos patosos, luego se engancha en la boca del cocodrilo Enrico y trepa por la larga trompa del elefante Pancho. Por ahí llega el camello Lucio que se suma riendo al último extremo. ¿Os apetece ayudar a ensartar el Zoo de HABA?

Contenido

- 43 figuras de madera para ensartar
- 8 modelos
- 4 cordón para ensartar*
- 1 dado de colores
- 1 dado de puntos
- instrucciones del juego

Queridos padres:

Esta colección de juegos ofrece a su hijo diversas posibilidades entorno a la actividad de ensartar:

- Juego libre
- Ensartar siguiendo modelos
- Un juego con dado de colores
- Un juego rápido con dado de puntos

¡Mucha diversión jugando y ensartando con su hijo!

Sus inventores para niños

* Antes de comenzar la partida haga un nudo en un extremo de cada cordón.

1. Juego libre

El juego libre fomenta la motricidad fina de su hijo. El niño coge el material especialmente concebido para sus manos y ensarta las diversas figuras de madera en el cordón.

¡Juegue con él! Conversen juntos sobre los animales que contiene el juego y los colores y formas de las figuras de madera. Con ello se estimula la expresión verbal y el sentido del oído de su hijo, además de la diversión con el juego.

2. Ensartar siguiendo modelos

Su hijo escoge uno de los modelos y va ensartando las figuras de madera según el modelo:

- En los cuatro modelos con fondo amarillo aparecen dibujadas ocho figuras de madera. Con este modelo pueden ensartar figuras hasta cuatro niños al mismo tiempo.
- En los cuatro modelos verdes aparecen siempre dibujadas más de ocho figuras. Con este modelo sólo puede jugar a ensartar un niño.

¡Ensarte con su hijo! Observe con él los modelos y muéstrele que él solo puede inventar muchos otros y bonitos modelos para ensartar. De esta forma fomenta la creatividad de su hijo y la diversión con el juego.



3. Juego con dado de colores

¿Quién es el primero que termina de ensartar todas las figuras de madera de su modelo?

Un multicolor juego con dado de colores para 2 - 4 niños.

Preparativos

Colocad todas las figuras de madera en el centro de la mesa. Cada niño coge un cordón para ensartar, escoge un modelo con fondo amarillo y coloca ambos delante suyo.

Tened listo el dado de colores. El material que no se necesite se vuelve a meter en la caja.

Cómo se juega

Jugáis siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El último que haya visto un mono comienza el juego. Si no os ponéis de acuerdo tira el dado el más pequeño.

¿Muestra el dado el mismo color que la figura que se necesita?

- **¿Sí?**
Genial, entonces puedes coger la figura correspondiente del centro de la mesa y ensartarla con tu cordón.
- **¿No?**
Qué pena, no puedes coger ninguna figura del centro de la mesa.

Ahora le toca tirar el dado al niño siguiente.

Final del juego

El juego finaliza cuando uno de los niños haya terminado de ensartar su modelo. Ése es el ganador y podrá colgarse su cadena de animales.

4. Juego rápido con dado

¿Qué visitante del zoo ensarta la cadena más larga?

Un juego rápido con dado para 2 - 4 niños.

Preparativos

Cada niño recibe un cordón y un modelo cualquiera para ensartar. Colocaos delante el modelo por el lado que muestra el recinto de los animales. Cada niño coge tres figuras cualesquiera y las coloca encima del recinto. El resto de las figuras se colocan en el centro de la mesa.

Tened listo el dado. El material que no se necesite se vuelve a meter en la caja.

Cómo se juega

Jugáis siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El último que haya estado en un zoo comienza el juego. Si no os ponéis de acuerdo tira el dado el más pequeño.

¿Qué muestra el dado?

- **¿El símbolo de ensartar?**

¡Fantástico! Di en alto "¡Zoo en fila!". A continuación intentas ensartar con el cordón tantas figuras de tu recinto como te sean posibles. Puedes seguir ensartando hasta que otro niño saque el símbolo de ensartar y diga "zoo en fila", o bien no queden más figuras de madera dentro de tu cerca.

Importante: Si en tu cerca ya no quedan figuras, puedes volver a entrar en la ronda para tirar el dado.

- **¿Salen uno o dos puntos en el dado?**

Puedes coger de la mesa el número de figuras que salga en el dado y colocarlas dentro de tu cerca. Después le toca tirar el dado al siguiente jugador, sin contar al que está ensartando en ese momento.

Final del juego

El juego finaliza cuando no queden más figuras en el centro de la mesa. Las figuras que todavía están encima de los modelos ya no se pueden seguir ensartando. Todos los niños ponen juntas todas las cadenas ensartadas. El que tenga la cadena más larga es el ganador.

Uno zoo da infilare

Una raccolta di giochi con il filo per 1-4 bambini da 3 a 8 anni.

Ideazione: Bernhard Schmid
Illustrazioni: Antje Flad
Durata del gioco: circa 10 minuti per gioco



Gli animali dello zoo HABA hanno scoperto un nuovo appassionante gioco: infilare animali! Hanno deciso di unire tutti gli abitanti dello zoo con una lunga liana. I primi ad essere avviluppati dal verde vegetale sono i membri della simpatica famiglia Pinguino; è poi il turno del coccodrillo Carlo, che si ritrova il muso legato alla lunga proboscide dell'elefante Enzo. Svolta poi l'angolo il cammello Corrado e con gran spasso gli animali gli avvolgono sulla liana. Avete voglia di darvi da fare ed infilare lo zoo di HABA?

Contenuto del gioco

- 43 pezzi di legno da infilare
- 8 modelli da copiare
- 4 cordoncini*
 - Dado a colori
 - Dado
 - Istruzioni per giocare

Cari genitori,

questa raccolta stimola il bambino a sperimentare svariate attività nel gioco d'infilare:

- Libero gioco
- Infilare secondo modelli
- Un gioco con il dado a colori
- Un gioco di rapidità con il dado

Sarà senz'altro assai divertente per voi partecipare con i bambini al gioco dell'infilare!

I vostri inventori per bambini

* Prima di iniziare a giocare fate un nodo all' estremità dei cordoncini.

1. Gioco libero

Nel gioco libero viene stimolata la motricità fine: il bambino maneggia un materiale di gioco pensato espressamente per delle mani infantili e infila i diversi pezzi di legno sul cordoncino.

Giocate insieme a vostro figlio! Commentate insieme gli animali del gioco, nonché i colori e le forme degli altri pezzi di legno. In tal maniera stimolerete la competenza linguistica, la facoltà auditiva e la voglia di giocare del bambino.

2. Infilare secondo modello

Il bambino sceglie uno dei modelli da infilare e su questa base infila gli elementi in legno.

- Sui quattro modelli con sfondo giallo sono rispettivamente raffigurati 8 elementi in legno. Il modello potrà essere copiato insieme da un massimo di quattro bambini.
- Sui quattro modelli verdi sono sempre raffigurati più di otto elementi in legno. In questo caso infila un solo bambino.

Infilate insieme al bambino! Osservate insieme i modelli da infilare del gioco. Mostrategli che può anche inventare da solo molti altri bei motivi da infilare. In tale maniera stimolerete specificamente la creatività e la voglia di giocare del bambino.



3. Gioco con il dado a colori

Quale bambino finisce per primo di infilare gli elementi in legno del suo modello?
Un variopinto gioco con il dado a colori per 2-4 bambini.

Preparativi del gioco

Mettete tutti i pezzi di legno al centro del tavolo. Ogni bambino prende un cordoncino, sceglie un modello con sfondo giallo e li mette davanti a sé.

Preparate il dado a colori. Il materiale che non serve ritorna nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo che ha visto una giraffa. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Il colore uscito al dado è lo stesso del pezzo necessario?

- **Si?**
Perfetto! Puoi prendere il pezzo utile da centro del tavolo e infilarlo sul tuo cordoncino.
- **No?**
Peccato! Non puoi prendere pezzi di legno dal centro del tavolo.

Il turno passa poi al bambino seguente che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha infilato tutti i pezzi del suo modello. Sarà il vincitore e per premio potrà indossare la sua collana di animali.

4. Gioco di rapidità con dado

Quale visitatore dello zoo infila la collana più lunga?

Un gioco di rapidità con il dado per 2-4 bambini

Preparativi del gioco

Ogni bambino riceve un cordoncino e uno dei modelli da infilare. Mettete davanti a voi il modello dalla parte del dorso con il recinto degli animali. Ogni bambino prende tre altri pezzi di legno e li mette sul suo recinto. I pezzi restanti li metterete al centro del tavolo.

Preparate il dado. Il materiale che non serve lo metterete nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi per ultimo è stato allo zoo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tirerà il dado.

Cosa appare su dado?

- **Il simbolo "infilare"?**

Fantastico! Esclama „Infilo lo zoo!“, cominciando poi di infilare sul tuo cordoncino i pezzi del tuo recinto; potrai proseguire a infilare, finchè un altro bambino avrà tirato il simbolo ed esclamato "Infilo lo zoo!" oppure fino a quando non avrai più pezzi nel tuo recinto.

Importante: Se non hai più pezzi nel tuo recinto, puoi inserirti nuovamente nel turno del dado.

- **Al dado escono uno o due punti?**

Puoi prendere dal centro del tavolo un numero corrispondente di pezzi di legno e li metterai nel tuo recinto. Il turno passa poi al seguente bambino che tirerà il dado; resta escluso il bambino che in questo momento sta infilando i pezzi.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando al centro del tavolo non ci sono più pezzi; non si potranno più infilare i pezzi di legno che eventualmente rimangono sui modelli. I bambini confrontano la lunghezza delle loro collane: vincerà chi ha la collana più lunga, in caso di parità ci saranno più vincitori.