

Habermaaß-Spiel Nr. 4352

Familie Brumm

Ein bäriges Memo-Spiel für 2 - 4 Kinder von 4 - 8 Jahren.
Mit dem Märchen „Goldlöffchen und Familie Brumm“
zum Vor- und Nachlesen.

Spielidee: Roselyne Kuch

Illustration: Hartmut Bieber

Spieldauer: ca. 10 Minuten



Es war einmal ein kleines Mädchen, das hieß Goldlöffchen und streifte gern im Wald umher. Eines Tages stieß es auf das Haus von Familie Brumm, die gerade Pilze sammelte. Neugierig schlich sich Goldlöffchen ins Haus, erkundete alles genau und verputzte den leckeren Brei, den Familie Brumm eigentlich zu Mittag essen wollte. Als die Bärenfamilie nach Hause kam, lief das unartige Goldlöffchen schnell davon und hinterließ eine fürchterliche Unordnung: Sämtliche Teller, Messer und Gabeln lagen kunterbunt unter den Servietten verstreut! „Wer hilft uns jetzt beim Aufräumen?“, fragte Papa Brumm.

Spielinhalt

- 1 runder Tisch (= zweiteiliger Spielplan)
- 3 Bären (Papa, Mama und Baby Brumm)
- 27 Plättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer hat das beste Gedächtnis und sammelt am schnellsten Teller, Messer und Gabeln ein?

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Mischt alle Plättchen und legt jeweils eins mit der Serviette nach oben auf die sieben Felder des Tisches. Die restlichen Plättchen legt ihr als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Nehmt die drei Bären und stellt sie jeweils vor ein beliebiges Plättchen um den Tisch. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

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

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Augenzahl?**
Du darfst einen beliebigen Bären um die entsprechende Felderzahl im Uhrzeigersinn weiterziehen.
- **Das Bärengesicht?**
Du darfst einen beliebigen Bären vor ein Plättchen deiner Wahl stellen.

Achtung:

Es dürfen auch mehrere Bären vor demselben Plättchen stehen.

Hast du einen Bären vor ein Plättchen gezogen, deckst du es auf. Auf der Rückseite des Plättchens siehst du einen Teller, ein Messer oder eine Gabel. Du darfst das Plättchen nur behalten, wenn die Größe des abgebildeten Gegenstandes zu diesem Bären passt: Zur Kontrolle nimmst du den Bären und stellst ihn auf das Plättchen. Prüfe, ob bei Messer und Gabel die Länge oder beim Teller der Durchmesser mit der langen Seite der Stellfläche übereinstimmt.



- **Stimmen die Größen nicht überein?**
Schade! Du musst das Plättchen wieder zudecken. Den Bären stellst du vor das Plättchen zurück.
- **Stimmen die Größen überein?**
Prima, du darfst das Plättchen nehmen und offen vor dich legen.
Danach nimmst du das oberste Plättchen vom Stapel und legst es verdeckt auf das freie Feld. Den Bären stellst du vor dieses Plättchen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Kind...

- einen Teller, ein Messer und eine Gabel in derselben Größe oder
- sechs beliebige Plättchen vor sich liegen hat.

Dieses Kind gewinnt und ist ab sofort Familie Brumms Lieblingsbär.

GoldlÖckchen und Familie Brumm

Es war einmal eine Bärenfamilie, die tief im Wald in einem kleinen Haus lebte. Eines Tages kochte Mama Brumm Brei für ihre Familie. Solange der Brei abkühlte, gingen Papa, Mama und Baby Brumm im Wald Pilze sammeln.

Während die drei Bären unterwegs waren, kam ein kleines Mädchen zum Haus von Familie Brumm. Sein Name war GoldlÖckchen. Neugierig, wie GoldlÖckchen war, ging sie ohne anzuklopfen hinein.

Auf dem Tisch entdeckte sie die Schüsseln mit Brei. Zuerst kostete GoldlÖckchen aus der großen Schüssel, doch der Brei darin war viel zu heiß. Danach probierte sie einen Löffel Brei aus der mittleren Schüssel, aber auch der war noch zu warm. Schließlich versuchte sie den Brei in der kleinsten Schüssel. Dieser schmeckte ihr so gut, dass sie ihn ganz aufaß.

Als GoldlÖckchen satt war, wollte sie sich ein wenig ausruhen. Im Wohnzimmer von Familie Brumm fand sie drei Stühle. Zuerst setzte sie sich auf den größten Stuhl, doch der war ihr zu hart. Danach probierte sie den mittleren Stuhl aus, aber der war GoldlÖckchen zu weich. Schließlich ließ sie sich auf dem kleinsten Stuhl nieder. Auf ihm fühlte sie sich wohl. Doch als GoldlÖckchen es sich gerade bequem gemacht hatte, gab der kleine Stuhl unter ihr nach und zerbrach.

Da nun kein Stuhl mehr da war, auf dem sich GoldlÖckchen ausruhen konnte, stieg sie die Treppe hinauf ins Schlafzimmer der Bärenfamilie. Zuerst hüpfte sie auf das größte Bett, doch die Matratze war ihr zu hart. Danach sprang sie auf das mittlere

Bett, aber das war ihr zu weich. Schließlich schlüpfte sie in das kleinste Bett und schlief sofort ein.

Während Goldlöffchen schlief, kam Familie Brumm nach Hause. Papa Brumm merkte gleich, dass etwas nicht stimmte. „Wer hat von meinem Brei gegessen?“, fragte er verdutzt. „Und wer hat von meinem Brei gegessen?“, fragte Mama Brumm ebenso verwundert. „Von meinem Brei ist gar nichts mehr da!“, rief Baby Brumm traurig.

Die drei Bären gingen ins Wohnzimmer. „Jemand hat auf meinem Stuhl gesessen“, brummte Papa Brumm. „Jemand hat auch auf meinem Stuhl gesessen“, bemerkte Mama Brumm. „Und auf meinem Stuhl hat jemand gesessen und ihn ganz kaputt gemacht!“, weinte Baby Brumm.

„Pssst“, machte Papa Brumm auf einmal, „hört ihr das?“. „Jemand schnarcht!“, flüsterte Mama Brumm. Vorsichtig schlich die Bärenfamilie die Treppe hinauf zum Schlafzimmer. „Jemand ist auf meinem Bett herumgehüpft“, sagte Papa Brumm. „Jemand ist auch auf meinem Bett gewesen“, stellte Mama Brumm fest. „Und in meinem Bett liegt immer noch jemand drin!“, rief Baby Brumm empört.

In diesem Augenblick wachte Goldlöffchen auf. Sie erschrak beim Anblick der ärgerlichen Bären so sehr, dass sie schnell wie der Wind aus dem Bett sprang und aus dem Haus rannte.

Seit diesem Tag wagte sich Goldlöffchen nie mehr uneingeladen in ein Haus. Familie Brumm aber lebt noch heute glücklich und zufrieden tief im Wald.

Habermaab game nr. 4352

The Growl Family

A lumbering memory game for 2 to 4 players ages 4 - 8.
Includes the fairy tale "Goldilocks and the Three Bears"
to read over and over again.

Author: Roselyne Kuch
Illustrations: Hartmut Bieber
Length of the game: Approx. 10 Minutes

Once upon a time there was a little girl named Goldilocks who liked to stroll through the forest. One day she discovered the house of a family of bears, who were out collecting mushrooms at the time. Driven by curiosity, Goldilocks snuck into the house, took a good look at everything and ate up all the tasty porridge which was for the bears' lunch. When the bears returned, naughty Goldilocks quickly ran away leaving the kitchen in a terrible mess: the knives, forks and plates scattered about under the napkins. "Who will help tidy up?" asks Father Bear.



Contents

- 1 round table (= game board consisting of two parts)
- 3 bears (Daddy, Mum and Baby Growl)
- 27 tiles
- 1 die
- Set of game instructions

Aim of the game

Who will have the best memory and collect the quickest possible plates, knives and forks?

Preparation of the game

Assemble the game board in the center of the table. Shuffle all the tiles and place one tile each, with the napkin side face up, on the seven squares shown on the table. The remaining tiles are kept face down in pile next to the game board.

Take the three bears and place them around the table each one next to any tile. Get the die ready.



How to play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently eaten porridge may start. If you cannot agree, the youngest child starts and rolls the die.

What is shown on the die?

- **A number of dots:**
You move any bear the corresponding number of dots in a clockwise direction.
- **The face of the bear:**
You can put any of the bears next to a tile of your choice.

Watch out

Various bears can stand next to the same tile.

Once a bear is moved to a tile, turn it over.

On the back of the tiles either a plate, a knife or a fork is shown.

You can keep the tile only if the size of the object shown matches with the bear placed there. In order to check, grab the bear and place it on the tile. Now see if, in the case of the knife and the fork, the length, or in the case of the plate, the diameter, coincides with the long side of the base of the figure.



- **The sizes don't match?**

Pity! You have to cover the tile and place the bear next to the tile again.

- **The sizes match?**

Well done! Take the tile and place it face up in front of you. Place a new tile from the top of the pile, face down, on the free square. The bear is placed next to the tile.

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

End of the game

The game ends when a player has in front of them ...

- a plate, a knife and a fork of identical size, or
- any six tiles.

This player wins and is on the spot the favorite teddy bear of the Growl family.

Goldilocks and the Three Bears

Once upon a time there was a family of bears living in a small house deep in the woods. One day Mummy bear made porridge for the family. The porridge was so hot that the three bears, Daddy, Mummy and baby bear, went to collect mushrooms while the porridge cooled.

While the three bears were out of the house, a young girl came to their house. Her name was Goldilocks. Burning with curiosity, Goldilocks entered the house without even knocking.

On the table there were three pots of porridge. Goldilocks tasted first the porridge of the big bear, but that was too hot for her. Then she took a spoonful of the middle pot, but still this was too warm. Finally she tried the porridge of the small pot and she liked it so much that she ate it all up.

Having eaten her fill, Goldilocks wanted to rest a little. There were three chairs in the living room of the three bears. She first sat down in the chair of the big bear, but that was too hard. Then she tried the chair of the middle bear, but that was too soft. So she sat herself in the smallest chair which felt just right. But just as she had got really comfortable, the little chair gave way and broke into pieces.

As there was no chair left for her, Goldilocks went upstairs to the bedroom of the three bears. She first jumped on the biggest bed, but the mattress was too hard. Then she jumped on the middle sized bed, but that seemed too soft. Finally she jumped on the smallest bed and immediately fell asleep.

As she slept, the three bears returned home. Daddy bear immediately noticed something was wrong. "Who has been eating my porridge?" he wondered. "And who has been eating my porridge?" asked Mummy bear, equally astonished. "There is nothing left of my porridge", shouted baby bear sadly.

The three bears went into the living room. "Somebody has been sitting in my chair!" growled Daddy bear. "Somebody has been sitting on my chair", grumbled Mummy bear. "Somebody has been sitting on my chair and has broken it!", cried Baby bear.

"Hush", whispered Daddy bear, "do you hear that?". "Somebody is snoring" whispered Mummy bear. The three bears sneaked upstairs on tiptoes to the bed-room. "Somebody has been jumping on my bed", said Daddy bear. "Somebody has also been on my bed", said Mummy bear. "And somebody is still in my bed!" exclaimed baby bear anxiously.

At this very moment Goldilocks woke up. She is so frightened by the stares of the angry bears that in a flash she jumped out of the bed and ran out through the door.

From this day on Goldilocks never goes into a house unless invited to do so. The bear family still lives happily, deep in the woods.

La famille Ours

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.
Avec le conte « Boucle d'or et les trois ours » à raconter et lire.

Idée : Roselyne Kuch
Illustration : Hartmut Bieber
Durée de la partie : env. 10 minutes



Il était une fois une petite fille qui s'appelait Boucle d'or. Elle aimait bien se promener dans les bois. Un jour, elle aperçut une maison : c'était celle de la famille Ours qui était partie ramasser des champignons. Curieuse, elle entra dans la maison, fit le tour de chaque pièce et, dans la cuisine, mangea la soupe que les ours avaient préparée pour leur déjeuner. Lorsque les ours revinrent à la maison, Boucle d'or s'enfuit en laissant un grand désordre : les assiettes, les couteaux et les fourchettes étaient mélangés sous les serviettes.

« Qui va nous aider à ranger tout ça maintenant ? » demanda Papa Ours.

Contenu

- 1 table ronde (plateau de jeu en deux parties)
- 3 ours (papa, maman et bébé)
- 27 plaquettes
- 1 dé
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui aura la meilleure mémoire et sera le plus rapide à récupérer les assiettes, les couteaux et les fourchettes ?

Préparatifs

Emboîter les deux parties du plateau de jeu l'une dans l'autre et les poser au milieu de la table. Mélanger toutes les plaquettes et en poser une sur chacune des sept cases de la table, avec la serviette tournée vers le haut. Poser les plaquettes restantes à côté du plateau de jeu en les empilant, faces cachées.

Prendre les trois ours et en poser un devant n'importe quelle plaquette, autour de la table. Préparer le dé.



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura mangé de la soupe en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **Un nombre de points ?**

Tu avances n'importe quel ours dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points.

- **La tête d'ours ?**

Tu poses n'importe quel ours devant la plaquette de ton choix.

Attention :

Plusieurs ours peuvent se trouver devant la même plaquette.

Une fois que tu as avancé un ours, tu retournes la plaquette devant laquelle il se trouve.

Sur le verso de la plaquette, tu vois une assiette, un couteau ou une fourchette. Tu n'as le droit de récupérer la plaquette que si la taille de l'objet représenté correspond à la taille de l'ours qui se trouve à côté. Pour vérifier, tu prends l'ours et le poses sur la plaquette. Regarde si la longueur du couteau ou de la fourchette ou bien si le diamètre de l'assiette correspond au grand côté du socle sur lequel repose l'ours.



- **Les tailles ne correspondent pas ?**
Dommage! Tu reposes la plaquette en la retournant face cachée et remets l'ours devant la plaquette.
- **Les tailles correspondent ?**
Bravo! Tu récupères la plaquette et la poses devant toi, avec le côté montrant l'objet tourné vers le haut.
Tu prends ensuite la plaquette posée au-dessus de la pile et la poses sur la case libre en la tournant face cachée. Pose l'ours devant cette plaquette.

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

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur ...

- a récupéré une assiette, un couteau et une fourchette de la même taille, ou
- qu'il a récupéré six plaquettes.

C'est lui le gagnant de la partie et est désormais le joueur préféré de la famille Ours.

Boucle d'or et les trois ours

Il était une fois une famille d'ours qui vivait dans une maisonnette au fin fond de la forêt. Un jour, Maman Ours prépara une soupe pour toute la famille. Pendant que la soupe était en train de refroidir, Papa Ours, Maman Ours et leur bébé partirent ramasser des champignons.

Alors que les ours étaient dans la forêt, une petite fille arriva près de la maisonnette. Elle s'appelait Boucle d'or. Très curieuse, elle rentra dans la maison sans frapper.

Sur la table, elle vit des bols remplis de soupe. Elle goûta d'abord la soupe du grand bol, mais la soupe était trop chaude. Ensuite, elle goûta une cuillerée du bol de taille moyenne, mais elle était aussi trop chaude. Elle goûta enfin la soupe qui refroidissait dans le petit bol. Elle était tellement bonne qu'elle vida le bol.

Lorsque Boucle d'or fut rassasiée, elle voulut se reposer. Dans la salle de séjour, elle trouva trois chaises. Elle s'assit d'abord sur la plus grande chaise, mais elle la trouva trop dure. Elle essaya ensuite la chaise moyenne, mais elle était trop molle. Finalement, elle s'assit sur la plus petite chaise : elle était très confortable. Mais, à peine s'était-elle mise à son aise que la chaise craqua et se cassa en plusieurs morceaux.

Comme il n'y avait plus de chaises sur lesquelles Boucle d'or aurait pu se reposer, elle monta à l'étage et arriva dans la chambre à coucher. Elle grimpa dans le plus grand lit, mais elle trouva le matelas trop dur. Elle sauta ensuite sur le lit moyen, mais il était trop mou. Enfin, elle se glissa dans le petit lit et s'y endormit aussitôt.

Pendant que Boucle d'or dormait, la famille Ours revint à la maison. Papa Ours remarqua tout de suite que quelque chose n'allait pas : « Qui a goûté à ma soupe ? » demanda-t-il tout ébahi. « Et qui a goûté à ma soupe ? » demanda Maman Ours, tout aussi étonnée. « Et qui a mangé toute ma soupe ? » demanda Bébé Ours tout triste.

Les trois ours allèrent dans la salle de séjour. « Qui s'est assis sur ma chaise ? » grommela Papa Ours. « Quelqu'un s'est aussi assis sur ma chaise ? » répliqua Maman Ours. « Et quelqu'un s'est assis sur ma chaise et l'a complètement cassée ! » gémit Bébé Ours.

« Chut ! », dit soudain Papa Ours. « Vous entendez aussi ? ». « Il y a quelqu'un qui ronfle ! » chuchota Maman Ours. Prudemment, les trois ours grimpèrent l'escalier. « Quelqu'un a sauté sur mon lit » dit Papa Ours. « Quelqu'un a aussi sauté sur le mien » constata Maman Ours. « Et dans mon lit, il y a même quelqu'un qui dort » cria Bébé Ours révolté.

Boucle d'or se réveilla juste à ce moment-là. Elle eut tellement peur à la vue des ours en colère qu'elle sauta vite du lit et sortit de la maison en courant.

Depuis ce jour, Boucle d'or n'a plus jamais osé rentrer dans une maison sans y être invitée. Aujourd'hui encore, la famille Ours habite dans la maisonnette au fin fond de la forêt et y coule des jours heureux.

Familie Brom

Een beresterk memoriespel voor 2 - 4 kinderen van 4 - 8 jaar.
Met het sprookje „Goudlokje en de drie beren” om voor
en na te lezen.

Spelidee: Roselyne Kuch

Illustraties: Hartmut Bieber

Speelduur: ca. 10 minuten

Er was eens een klein meisje dat Goudlokje heette en graag door het bos wandelde. Op een dag kwam ze bij het huis van de familie Brom terecht die juist paddestoelen aan het zoeken waren.

Nieuwsgierig sloop Goudlokje het huis binnen, snuffelde rond in alle kamers en kasten en peuzelde de lekkere pap op die de familie Brom voor het middageten had bewaard. Toen de berenfamilie thuiskwam, rende het stoute Goudlokje er snel vandoor en

liet een onbeschrijfelijke wanorde achter: onder de servetten lagen alle borden, messen en vorken kriskras door elkaar! „Wie helpt ons nu bij het opruimen?“, vroeg papa Brom.



Spelinhoud

- 1 ronde tafel (= tweedelig speelbord)
- 3 beren (papa, mama en kleine Brom)
- 27 schijfjes
- 1 dobbelsteen
- spelregels

Doel van het spel

Wie heeft het beste geheugen en verzamelt het snelst de borden, messen en vorken?

Spelvoorbereiding

Zet het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Schud alle schijfjes en leg er telkens één met het servet omhoog op elk van de zeven velden van de tafel. De overige schijfjes leggen jullie verdekt op een stapel naast het speelbord. Neem de drie beren en zet ze ieder voor een schijfje naar keuze. Leg de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

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

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Een aantal ogen?**

Je mag naar keuze één van de beren het overeenkomstige aantal velden kloksgewijs vooruit zetten.

- **Het berengezicht?**

Je mag één van de beren uitkiezen en voor een schijfje naar keuze neerzetten.

Opgelet:

Er mogen meerdere beren voor hetzelfde schijfje staan.

Als je een beer voor een van de schijfjes hebt gezet, draai je het om.

Aan de onderkant staat een bord, een mes of een vork afgebeeld. Je mag het schijfje pakken als het afgebeelde voorwerp even groot is als de beer die je er zojuist naast hebt gezet. Ter controle pak je de beer en zet je hem op het schijfje. Kijk bij het mes en de vork of de lengte, en bij het bord of de doorsnee met de langste zijde van het voetstuk overeenkomt.



- **Komen de afmetingen niet overeen?**
Helaas! Je moet het schijfje weer omkeren. De beer zet je naast het schijfje terug.
- **Komen de afmetingen overeen?**
Goed zo, je mag het schijfje pakken en open voor je leggen. Daarna pak je het bovenste schijfje van de stapel en leg je het verdekt op het vrijgekomen veld. De beer zet je naast het schijfje.

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

Einde van het spel

Het spel is voorbij als een kind...

- een bord, een mes en een vork van dezelfde grootte, of
- zes willekeurige schijfjes voor zich heeft liggen.

Dit kind wint en is nu de lievelingsbeer van de familie Brom.

Goudlokje en de drie beren

Er was eens een berenfamilie die diep in het bos in een klein huisje woonde. Op een dag had moeder Brom pap voor haar familie gekookt. Terwijl de pap stond af te koelen, gingen papa, mama en kleine Brom in het bos paddestoelen zoeken.

Terwijl de drie beren op pad waren, kwam een klein meisje langs het huis van de familie Brom. Haar naam was Goudlokje. Nieuwsgierig als ze was, ging ze zonder kloppen naar binnen.

Op tafel zag ze drie borden pap staan. Eerst proefde ze van het grootste bord, maar de pap was veel te heet. Daarna nam ze een lepel van het middelste bord, maar ook deze was nog te warm. Ten slotte probeerde ze de pap in het kleinste bord. Die vond ze zo lekker dat ze het hele bordje leeg at.

Toen Goudlokje genoeg had gegeten, wilde ze een beetje uitrusten. In de woonkamer van de familie Brom stonden drie stoelen. Eerst ging ze op de grootste stoel zitten, maar die vond ze te hard. Daarna probeerde ze de middelste stoel, maar die vond Goudlokje te zacht. Ten slotte ging ze op de kleinste stoel zitten. Hierop zat ze lekker. Maar toen Goudlokje het zich gemakkelijk had gemaakt, bezweek het stoeltje onder het gewicht en brak in stukken.

Omdat er nu geen stoel meer was waarop Goudlokje kon uitrusten, krom ze de trap op naar de slaapkamer van de berenfamilie. Eerst liet ze zich in het grootste bed vallen, maar het matras vond ze te hard. Daarna sprong ze in het middelste bed maar dat vond ze te zacht. Ten slotte glipte ze in het kleinste bed en viel onmiddellijk in slaap.

Terwijl Goudlokje lag te slapen, kwam de familie Brom thuis. Papa Brom merkte direct dat er iets niet in de haak was. „Wie heeft van mijn pap gegeten?“, vroeg hij verbaasd. „En wie heeft van mijn pap gegeten?“, vroeg mama Brom even verwonderd. „Van mijn pap is helemaal niets meer over!“, riep kleine Brom treurig.

De drie beren gingen de woonkamer binnen. „Iemand heeft op mijn stoel gezeten“, bromde papa Brom. „Iemand heeft ook op mijn stoel gezeten“, merkte mama Brom op. „En degene die op mijn stoel heeft gezeten, heeft hem helemaal stuk gemaakt“, huilde kleine Brom.

„Ssst“, siste papa Brom opeens, „horen jullie dat?“ „Er ligt iemand te snurken!“, fluisterde mama Brom. Voorzichtig sloop de berenfamilie de trap op naar de slaapkamer. „Iemand heeft op mijn bed rondgesprongen“, zei papa Brom. „In mijn bed heeft ook iemand gelegen“, stelde mama Brom vast. „En in mijn bed ligt iemand te slapen!“, riep kleine Brom verontwaardigd.

Op dat moment werd Goudlokje wakker. Bij de aanblik van de woedende beren schrok ze zo erg dat ze bliksemsnel uit bed sprong en het huis uit rende.

Sinds die dag waagde Goudlokje het nooit meer om onuitgenodigd een huis binnen te lopen. De familie Brom leefde nog lang en gelukkig diep in het grote bos.

Juego Habermasß núm. 4352

La familia Oso

Un entorpecedor juego de memoria para 2 – 4 jugadores de 4 – 8 años. Incluye el cuento “Ricitos de oro y los tres osos” para leerlo una y otra vez.



Autora: Roselyne Kuch
Ilustraciones: Hartmut Bieber
Duración de una partida: aproximadamente 10 minutos

Érase una vez una niña llamada Ricitos de Oro a la que le encantaba pasear por el bosque. Un buen día descubrió la casa de la familia Oso, que se encontraban buscando setas en ese momento. Llevada por su curiosidad, Ricitos de Oro se escabulló en la casa, hechó un buen vistazo por todas partes y se comió toda la deliciosa sopa que había preparada para la comida de los osos. Cuando éstos volvieron, la traviesa de Ricitos de Oro subió corriendo las escaleras, dejando la cocina totalmente desordenada: los cuchillos, tenedores y platos esparcidos por todas partes y hasta debajo de las servilletas. “¿Quién nos ayudará a limpiar?” preguntó Papá Oso.

Contenido

- 1 tablero redondo
- 3 osos (mamá, papá y bebé Oso)
- 27 fichas
- 1 dado
- Instrucciones de juego

Objetivo del juego

¿Quién tendrá mejor memoria y será el más rápido en recoger la cocina?

Preparación del juego

Junta el tablero de juego en el centro de la mesa. Mezcla todas las fichas y pon una en cada uno de los siete cuadrados del tablero, con la servilleta hacia arriba. El resto de fichas se dejan apiladas junto al tablero y boca abajo (con la servilleta hacia arriba).

Coloca a los tres osos alrededor de la mesa, cada uno al lado de una ficha. Prepara el dado.



Cómo se juega

Se juega en la dirección de las agujas del reloj. Aquél que haya tomado sopa más recientemente empieza. Si no os ponéis de acuerdo, empieza el jugador más joven tirando el dado.

¿Qué muestra el dado?

- **Un número de puntos:**
Mueve cualquier oso el número correspondiente de puntos, siguiendo la dirección de las agujas del reloj.
- **Una cara de oso:**
Puedes poner a cualquier oso junto a la ficha que quieras.

¡Atención!

Varios osos pueden estar junto a la misma ficha.

Cuando un oso llega a una ficha, gírala. En la otra cara de la ficha verás un plato, un cuchillo o un tenedor.

Te podrás quedar la ficha si el tamaño del objeto que muestra la ficha corresponde al tamaño del oso que está en ella. Para comprobarlo, pon el oso encima de la ficha y fíjate si los pies del oso y el objeto son igual de largos o tienen el mismo diámetro (si es un plato).



- **¿Los tamaños no coinciden?**
¡Mala suerte! Tienes que volver a darle la vuelta a la ficha y dejarla donde estaba.
- **¿Los tamaños coinciden?**
¡Qué bien! Coge la ficha y déjala boca arriba delante de ti. Pon una nueva ficha del montón, boca abajo, en el cuadrado del tablero donde estaba la otra. El oso se queda junto a esta nueva ficha.

Es el turno del siguiente jugador.

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador tiene delante...

- un plato, un cuchillo y un tenedor de la misma talla,
o
- seis fichas cualesquiera

Este jugador ha ganado y se convierte en el osito favorito de la familia Oso.

Ricitos de Oro y los tres osos – el cuento

Había una vez una familia de osos que vivía en una casita en lo profundo del bosque. Un día Mamá Oso hizo una sopa para la familia. La sopa estaba tan caliente que los tres osos, Mamá, Papá y Bebé, decidieron salir a buscar setas mientras la sopa se enfriaba.

Mientras los tres osos estaban fuera, una niña entró en su casa. Se llamaba Ricitos de Oro. Era una niña muy curiosa y no pudo resistir entrar, sin ni siquiera llamar a la puerta. Cuando entró vio que en la mesa habían tres platos de sopa. Ricitos de oro probó primero la sopa del plato más grande, pero estaba demasiado caliente para ella. Entonces cogió una cucharada del plato mediano, pero seguía estando demasiado caliente. Finalmente quiso probar la sopa del plato más pequeño... ¡y le gustó tanto que se la tomó toda!

Con el estómago bien lleno, Ricitos de Oro quiso descansar un rato. Habían tres sillas en el salón de los tres osos. Primero se sentó en la silla más grande, pero era demasiado dura. Luego probó la mediana, pero era demasiado blanda. Así que se sentó en la sillita más pequeña, que parecía hecha exactamente a su medida. Sin embargo, en cuanto se puso cómoda, la sillita se rompió en pedazos.

Como no quedaba entonces ninguna silla para ella, Ricitos de oro decidió subir a las habitaciones de los tres osos. En primer lugar saltó a la cama más grande, pero el colchón era demasiado duro. Después se tumbó en la cama mediana, pero le pareció demasiado blanda. Finalmente se metió en la camita más pequeña... y se quedó dormida inmediatamente.

Mientras dormía, los tres osos volvieron a casa. Papá Oso notó inmediatamente que algo había pasado. "¿Quién ha comido de mi sopa?", se preguntó. "Y ¿quién ha comido de mi sopa?", preguntó también Mamá Oso, muy sorprendida. "¿Quién se ha comido toda mi sopa?", se lamentó Bebé Oso. Los tres osos fueron entonces al salón. "Alguien se ha sentado en mi silla", gruñó Papá Oso. "Alguien se ha sentado en mi silla", refunfuñó Mamá Oso. "Alguien se ha sentado en mi silla... ¡y la ha roto!", gritó Bebé Oso.

"Shht", susurró Papá Oso, "¿lo oís?". "Alguien está roncando", dijo Mamá Oso en voz baja. Los tres osos subieron a las habitaciones de puntillas. "Alguien ha estado saltando en mi cama", dijo Papá Oso. "Alguien se ha tumbado en mi cama", observó Mamá Oso. "¡Y alguien está todavía en mi cama!", exclamó Bebé Oso preocupado.

En ese mismo momento, Ricitos de Oro se despertó. Se asustó tanto al ver las caras enfadadas de los tres osos que saltó de la cama de golpe y salió corriendo de la casa.

Desde ese día, Ricitos de Oro nunca ha vuelto a entrar en una casa, a menos que la invitaran. La familia Oso sigue viviendo feliz, en lo profundo del bosque.

Gioco Habermas nr.4352

La famiglia Orsi

Un gioco orsesco di memoria per 2-4 bambini dai 4 agli 8 anni.

Con la fiaba "Ricciolidoro e i tre orsi" da farsi leggere o da leggere da soli.

Ideazione: Roselyne Kuch

Illustrazioni: Hartmut Bieber

Durata del gioco: ca. 10 minuti



C'era una volta una piccola bimba chiamata Ricciolidoro a cui piaceva molto avventurarsi nel bosco. Un bel giorno capitò nei pressi della casina della famiglia Orsi, che era andata a cercar funghi. Incuriosita, Ricciolidoro entrò di soppiatto nella casa, ficcò il naso dappertutto e si spolverò in quattro e quattr'otto la squisita pappa che la famiglia Orsi intendeva mangiare a pranzo. Quando la famiglia rientrò a casa, Ricciolidoro scappò a gambe levate lasciando un disordine spaventoso: piatti, coltelli e forchette erano sparsi in giro sotto i tovaglioli! "E adesso chi ci aiuta a mettere a posto?", chiese papà Orso.

Contenuto del gioco

- 1 tavolo rotondo (= tabellone di gioco in due parti)
- 3 orsi (papà, mamma e orsetto)
- 27 cartoncini
- 1 dado
- Istruzioni per giocare

ITALIANO

Finalità del gioco

Chi ha più memoria e riesce a raccogliere per primo piatti coltelli e forchette?

Preparativi del gioco

Montate il tabellone da gioco e collocatelo al centro del tavolo. Mescolate i cartoncini e sistematene uno in ognuna delle sette caselle del tabellone con l'immagine del tovagliolo rivolta in alto. Con il resto formate un mucchietto coperto che sistemerete accanto al tabellone di gioco. Collocate i tre orsi intorno al tavolo davanti ad uno qualsiasi dei cartoncini. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizierà chi per ultimo ha mangiato la pappa di semolino. Se non riuscite ad accordarvi, tirerà per primo il dado il bambino più piccolo.

Cosa mostra il dado?

- **Un numero?**
Potrai avanzare in senso orario uno degli orsi di un numero corrispondente di caselle.
- **L'orso?**
Potrai collocare uno degli orsi davanti ad un cartoncino a scelta.

Attenzione:

Davanti ad uno stesso cartoncino possono esservi anche più orsi.

Quando hai spostato un orso davanti ad un cartoncino, lo scoprirai.

Sul retro ci sarà un piatto, un coltello o una forchetta. Potrai tenerti il cartoncino solo se la misura dell'oggetto raffigurato corrisponde all'orso. Potrai controllarlo collocando l'orso sul cartoncino: la base dell'orso dovrà corrispondere alla lunghezza del coltello e della forchetta o al diametro del piatto.



- **Le misure non corrispondono?**
Peccato! Copri il cartoncino e collocaci davanti l'orso.
- **Le misure corrispondono?**
Magnifico! Puoi prendere il cartoncino e metterlo scoperto davanti a te.
Prenderai poi il primo cartoncino del mucchietto e lo metterai coperto sulla casella libera. L'orso lo collocherai davanti a questo cartoncino.

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

Conclusioni del gioco

Il gioco finisce quando un bambino...

- ha davanti a sé un piatto, un coltello e una forchetta della stessa misura
oppure
- sei dei cartoncini.

Questo bambino vince il gioco e sarà così l'orso preferito della famiglia Orsi.

Ricciolidoro e i tre orsi

C'era una volta una famiglia d'orsi che viveva in una casetta in mezzo al bosco. Un giorno mamma orsa aveva cucinato la pappa di semolino per la sua famiglia; mentre la pappa si raffreddava, papà orso, mamma orso e orsetto andarono a fare una passeggiata nel bosco per raccogliere i funghi.

Mentre erano via, arrivò alla casetta della famiglia Orsi una piccola bimba chiamata Ricciolidoro. Curiosa com'era, entrò nella casetta senza bussare.

Sul tavolo scorse le scodelle con la pappa. Assaggiò prima la pappa della scodella grande, ma era bollente. Provò poi una cucchiata della pappa della scodella media, ma anche questa era troppo calda. Assaggiò infine la pappa della scodella piccola, che era così buona che se la mangiò tutta.

Con la pancia piena Ricciolidoro pensò di fare un riposino. Nel soggiorno della famiglia Orsi trovò tre seggiole. Si sedette sulla seggiola grande, ma era troppo dura. Provò poi quella mediana, ma era troppo morbida. Poi si sedette sulla seggiola piccola, su cui si stava seduti proprio comodi. Ma aveva appena finito di accomodarsi per benino, quando la seggiola cedette e si ruppe.

Non trovando più seggiole su cui riposarsi, Ricciolidoro salì le scale ed entrò nella camera da letto della famiglia Orsi. Si gettò sul letto più grande, ma il materasso era troppo duro. Passò poi al letto mediano, ma era troppo morbido. Si infilò infine nel letto piccolo e prese subito sonno.

Mentre Ricciolidoro dormiva, la famiglia Orsi rincasò. Papà orso si accorse subito che era successo qualcosa. "Qualcuno ha assaggiato la mia pappa!", notò meravigliato papà orso. "E chi ha assaggiato la mia?", disse mamma orso altrettanto sbalordita. "Qualcuno si è mangiato tutta la mia pappa!" esclamò mogio orsetto.

I tre orsi entrarono in soggiorno. "Qualcuno si è seduto sulla mia seggiola!", brontolò papà orso. "Anche sulla mia si è seduto qualcuno", osservò mamma orsa. "E qualcuno si è seduto sulla mia seggiola e l'ha rotta!", disse orsetto scoppiando in lacrime.

"Zitti! Udite anche voi?", esclamò d'improvviso papà orso. "C'è qualcuno che russa!", sussurrò mamma orsa. Pianino, pianino i tre orsi salirono le scale. "Qualcuno è saltato sul mio letto!", disse papà orso. "Anche sul mio!" notò mamma orsa. "E nel mio ci sta ancora dormendo qualcuno!", disse arrabbiato orsetto.

Proprio in quell'istante Ricciolidoro si svegliò e alla vista dei tre orsi incolleriti, si spaventò così tanto che s'alzò di scatto dal letto e se la dette a gambe levate.

Da quella volta Ricciolidoro non osò più entrare in casa altrui senza esservi invitata. La famiglia Orsi ancor oggi vive felice e contenta nella sua casetta in mezzo al bosco.