



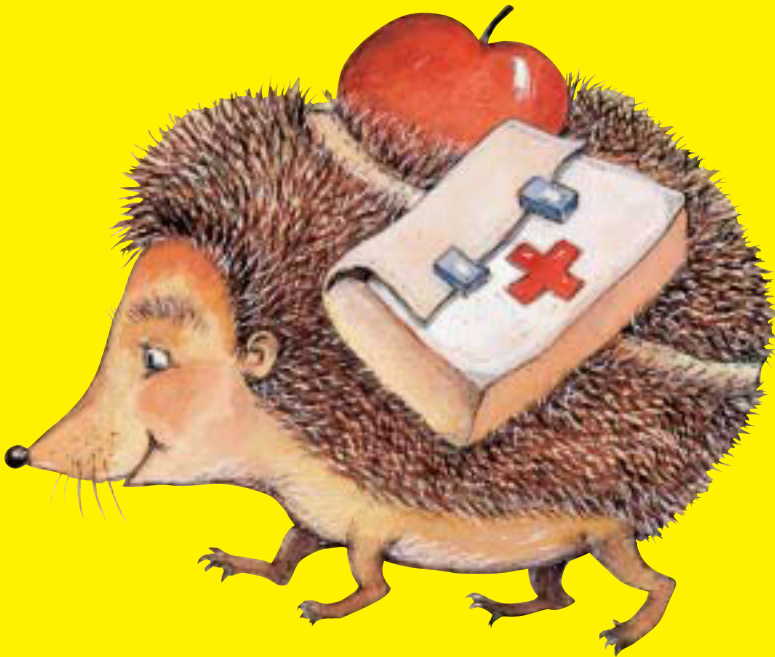
Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4208



Doktor Igel

Doctor Hedgehog • Le hérisson docteur • Dokter Egel



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2001

Habermaab Spiel Nr. 4208

Doktor Igel

Ein kooperatives Spiel für 2 - 5 hilfreiche Kinder von 4 - 8 Jahren, bei dem trotzdem ein Kind gewinnen kann.

Spielidee: Christoph Rotburg

Illustration: Petra Probst

Spieldauer: ca. 15 Minuten

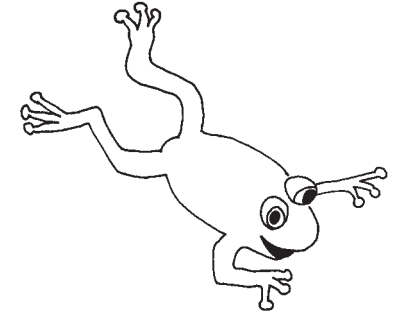
Liebe Eltern,

bei diesem kooperativen Spiel lernen die Kinder, dass sie zusammen in der Gruppe viel mehr erreichen können als allein. Statt „einer gegen alle“ heißt es hier: „gemeinsam sind wir stärker“! Wer am meisten Obst sammelt, gewinnt zwar das Spiel, aber nur, wenn alle miteinander fleißig dem Igel helfen – sonst verlieren sie gemeinsam.

Hansi Haselmaus hat Schnupfen und liegt im Bett. Rosi Rotkehlchen hat sich den Flügel verletzt und muss sich schonen. Zum Glück bringt ihnen Doktor Igel jeden Tag ihr Lieblingsfutter: Äpfel und Birnen, damit sie schnell wieder gesund werden. Hilfst du dem Igel dabei?

Spielinhalt:

- 1 Igel mit Bürste
- 18 Äpfel
- 18 Birnen
- 3 Brücken
- 2 Obstkörbchen
- 1 Spielplan
- 1 Symbolwürfel



Kurzanleitung:

**Spielplan in die Mitte,
Igel auf Igelfeld,
Korb auf Feld,
Obst auf Bäume,
Igel: 4 Früchte,**

**3 Brücken in
Spielplan,
Würfel bereit**

Spielziel:

Wer sammelt am fleißigsten Äpfel und Birnen? Aber nur, wer auch dem hilfreichen Igel etwas abgibt, damit er es seinen kranken Freunden bringt, kann das Spiel gewinnen – sonst verlieren alle.

Spielvorbereitung:

Der **Spielplan** liegt aufgeklappt in der Tischmitte. Stellt den **Igel** mit der Bürste auf das große **Igelfeld** und je ein **Obstkörbchen** neben die Höhle bzw. das Nest der Haselmaus bzw. des Rotkehlchens.

Von den je 18 **Birnen** und **Äpfeln** werden 16 auf den passenden **Baum** gelegt. Die übrigen **zwei Äpfel und zwei Birnen** steckt ihr in die Bürste des **Igels** – am besten mit dem Stiel nach unten, sodass sie nicht wieder herausrutschen können.

Am Schluss werden die **drei Brücken** in die Aussparungen im Spielplan gesteckt und der Würfel bereitgelegt.

1 x würfeln



Birne oder Apfel?



Apfel und Birne?



Rotkehlchen?



Haselmaus?

Obst gefallen:
in Schachtel
legen

Spielablauf:

Wer war zuletzt krank? Du darfst beginnen. Du würfelst **einmal**, dann gibst du den Würfel an das nächste Kind im Uhrzeigersinn weiter. Was hast du gewürfelt?

Die Birne?

Sehr gut, pflücke eine Birne vom Baum.

- Wenn der Igel **keine oder nur eine** Birne auf dem Rücken stecken hat, musst du sie an Doktor Igel verschenken: Stecke die Birne vorsichtig in die **Bürste** des Igels – am besten mit dem Stiel nach unten.
- Wenn der Igel aber schon **zwei oder mehr** Birnen hat, hast du die Wahl. Entscheide: Du **kannst** die erwürfelte Frucht an ihn verschenken oder du behältst sie selbst.

Apfel gewürfelt?

Pflücke einen Apfel und behalte ihn oder stecke ihn in die Bürste des Igels, wie oben unter „Birne“ beschrieben.

Hast du Apfel + Birne gewürfelt?

Pflücke einen Apfel und eine Birne vom Baum. (Gibt es gegen Spielende nur noch eine Obstsorte, kannst du auch nur eine Frucht nehmen.)

Auch jetzt gilt: Du darfst nur Früchte behalten, wenn Doktor Igel im Moment genug von dieser Obstsorte hat.

Beispiel: Du hast eine Birne und einen Apfel gepflückt und der Igel hat im Moment nur eine Birne, aber drei Äpfel. Dann darfst du den Apfel behalten, die Birne musst du aber in den Igel stecken.

Rotkehlchen gewürfelt?

- **Ziehe den Igel** vorsichtig – damit kein Obst vom Rücken herunterzelt – über den mittleren Weg **zum Rotkehlchen**. Besonders vorsichtig müsst ihr dabei beim Überqueren der Brücke sein!
- Nimm einen **Apfel** vom Rücken und lege ihn in das Körbchen neben dem Rotkehlchenfeld, denn Äpfel mag es besonders gerne.
- Ziehe dann den Igel über den linken Weg über die Brücke wieder nach **Hause** auf sein Feld.

Haselmaus gewürfelt?

- **Ziehe Doktor Igel** über den mittleren Weg zur **Haselmaus**.
- Lege dort eine **Birne** vom Igelrücken in das Körbchen (die Maus liebt Birnen) und bewege den Igel über den rechten Weg wieder **zurück zum Igelfeld**.

Obst heruntergefallen?

Fällt beim Ziehen des Igels Obst vom Rücken herunter (z.B. beim Überqueren einer Brücke), lege es zurück in die Schachtel.

Am Schluss wird gezählt, wie viele Früchte in der Schachtel liegen.

Je weniger, desto geschickter waren die Kinder.

**Tier gewürfelt
und keine Frucht
auf Igel?
Alle verloren**

**Alle Früchte
gepflückt?
Wer hat am
meisten?**

**keine oder nur 2
Brücken**

**Immer selbst
entscheiden:
behalten oder an
Igel verschenken**

Spielende:

Das Spiel ist **sofort zu Ende**,

- ... wenn Doktor Igel **nicht helfen kann**, d. h., wenn Rotkehlchen oder Haselmaus gewürfelt wird und keine passende Frucht auf dem Rücken des Igels steckt. Dann haben **alle Kinder gemeinsam verloren**.

- ... wenn **alle Früchte** von beiden Bäumen **gepflückt** sind.

Hurra–Doktor Igel konnte mit eurer Hilfe immer den kranken Tieren helfen!

Bleiben noch Früchte auf dem Igelrücken, werden sie auf die passenden Obstkörbchen verteilt. Rotkehlchen und Haselmaus sind jetzt wieder gesund.

Wer **am meisten** Äpfel und Birnen gesammelt hat (stapeln und vergleichen), ist **Sieger** des Spiels.

Tipp:

Bei kleineren Kindern können anfangs die **Brücken** weggelassen werden. Dadurch fällt weniger Obst vom Igel, wenn er gezogen wird.

Später können dann nur die **zwei äußeren Brücken** verwendet werden: Die Gefahr, dass schon auf dem Hinweg zu einem kranken Tier Obst herunterfällt, ist dann geringer.

Risiko-Variante:

Der **kooperative Gedanke** kommt so bei dem Spiel noch stärker zum Vorschein:

Die Kinder dürfen **immer** selbst entscheiden, ob sie nach dem Obstpflücken Apfel und/oder Birne selbst behalten wollen, um bessere Gewinnchancen zu haben, **oder** dem Igel schenken, um die Gefahr des gemeinsamen Verlierens zu verringern. Die Anzahl der Früchte auf dem Igelrücken spielt dabei keine Rolle. Das Spiel kann dadurch spannender sein, aber auch schneller zu Ende gehen.

Trostvers für kranke Kinder:

Heile, heile, Segen,
Drei Tage Regen,
Drei Tage Schnee:
Und dann tut es nicht mehr weh!

Heile, heile, Mäuschen,
Igel kommt ins Häuschen,
Bringt dir eine Birne mit:
Dann ist auch dein Schnupfen weg!

Heile, heile Vögelchen,
Igel läuft ums Bäumelchen,
Bringt dir einen Apfel mit:
Ja, dann bist du wieder fit!

Infos zum Igel:

- Igel sind Insektenfresser – außerdem verzehren sie auch sehr gerne Regenwürmer, Schnecken, Fallobst, Nüsse und Pilze.
- Zweimal im Jahr – im Mai und September – bringt der Igel 5 – 7 Junge zur Welt, die gesäugt werden.
- Igel sind nachtaktiv, d. h. nachts sind sie am lebendigsten: Durch ihren sehr guten Geruchssinn und ihre empfindlichen Schnurrhaare finden sie sich im Dunkeln gut zurecht.
- Bei Gefahr rollt sich der Igel zu einer Kugel zusammen und richtet seine ca. 5.000 - 10.000 Stacheln nach außen. Die größten Gefahren für den Igel sind:
 - Raubtiere (Fuchs, Iltis, Uhu);
 - der Verkehr (sehr viele Igel werden überfahren, weil sie abends auf der warmen Straße auf Insektenjagd gehen);
 - mit Schneckenkorn vergiftete Schnecken, die er frisst.
- Im Herbst futtert sich der Igel eine dicke Fettschicht für seinen Winterschlaf an. Zum Überwintern braucht er trockene Laub-, Kompost- oder Holzhaufen, in denen er sich zusammenrollt, bis der Frühling kommt. Deshalb: nicht alle Gartenabfälle verbrennen!
- Wer im Winter einen Igel findet, sollte ihm am besten Katzenfutter oder Rinderhackfleisch zu fressen und nur Wasser zu trinken geben (auf keinen Fall Milch!) und den Tierschutzverein informieren.

Habermaab Game No. 4208

Doctor Hedgehog

A cooperation game for 2 – 5 helpful players ages 4 to 8, where there can still be a winner.

Author of the game: Christoph Rotburg
Illustrations: Petra Probst
Length of the game: approx. 15 minutes

Dear Parents,

with this cooperative game children will learn that they can achieve a lot more in a group than on their own. Instead of "one against all", here it's a matter of "together we're stronger"! Although the player who collects the most fruit wins the game, he can only do so if all the others are busy helping hedgehog - otherwise they all lose.

Daisy Dormouse has a cold and lies in bed. Robin Redbreast has an injured wing and cannot feed himself. Fortunately, everyday their friend Doctor Hedgehog brings them their favorite food - apples and pears so that they may recover quickly. Will you help the hedgehog?

Contents:

- 1 Hedgehog with brush
- 18 apples
- 18 pears
- 3 bridges
- 2 baskets
- 1 game board
- 1 die with symbols



Short instructions:

place game board in the middle, hedgehog on its picture, basket on their place, fruits on trees, push 4 fruits into hedgehog's brush insert the 3 bridges into game board

Aim of the game:

Who will be the most eager to gather apples & pears? The winner can only be the one who also hands over some fruit to the helpful hedgehog so that he can take food to his sickly animal friends. If cooperation does not occur all the players lose together.

Preparation:

Lay out the **game board** in the middle of the table. Put the **hedgehog** with the brush on the big **hedgehog picture** and one **basket** each next to the den of the dormouse and the nest of the robin. Place 16 of the 18 **pears and apples** on each of the corresponding **trees**. Squeeze the remaining **2 apples and 2 pears** into the brush of the **hedgehog**. It is best to insert the stalks into the bristles so that they do not fall out. And finally, plug the **three bridges** into the holes of the game board and get the die ready.

throw die once



pear or apple:
pick one fruit,
keep it if hedgehog has already 2 of this kind,
otherwise: give it away by sticking it into hedgehog's brush



apple and pear:
pick 2 fruits,
keep or give to hedgehog



robin: hedgehog takes him an apple



dormouse:
hedgehog takes him a pear

fruits fall off:
back into game box

How to play:

Whoever has been feeling ill most recently starts the game. He or she throws the die once, passing it clockwise on to the next player. What appears on the die?

The pear:

Well done. **Pick** a pear from the tree.

- If there is none or only one pear in the hedgehog's brush you have to give the pear to Doctor Hedgehog: push it carefully into the **brush** – it is best to push the stalk in first.
- If the hedgehog has already **two or more** pears, you can decide if you **want to** give the fruit to the hedgehog or to keep it yourself.

The apple:

Pick an apple and keep it or push it into the hedgehog's brush, as described above under "pear".

Apple and pear appear on the dice:

Pick an apple **and** a pear. (If towards the end of the game there is only one kind of fruit left, you can only pick one fruit).

- Again, the rule is that you can only keep your fruit if Dr. Hedgehog already has enough of them.

Example: You have picked an apple and a pear. The hedgehog has only one pear at that moment but three apples. So you can keep the apple, but you have to stick the pear into the brush of hedgehog.

A robin appears on the dice:

- **Carefully move the hedgehog** along the path in the center towards the **robin**. Try to prevent the fruit from tumbling off its back. Be particularly careful when going over the bridge.
- Take an **apple** from its back and place it into the basket next to the robin, which especially likes apples.
- Then move the hedgehog along the path on the left hand side and over the bridge **back home** to its resting spot.

A dormouse appears on the dice:

- **Move Doctor Hedgehog** along the path in the center towards the **dormouse**.
- There you take a **pear** from its bristles and place it into the basket (the mouse likes pears) and move the hedgehog back along the path on the right hand side **to its resting spot**.

If the fruits fall off:

If fruits fall off when moving the hedgehog (for example when going over the bridge), place the fallen fruit back into the game box.

At the end of the game, the fruit in the box will be counted. The fewer the fruit, the more skillful the players.

animal on die
and no fruit on
hedgehog: all
players loose
together,
all fruits picked:
who has the
most?

none or only
2 bridges

one always
decides for
oneself: to keep
fruit or to give it
to hedgehog

End of the game:

The game ends **as soon as**

- ... **all fruit** have been **collected** from both trees. Hurray! Thanks to the assistance and cooperation of all the players, Doctor Hedgehog has been able to help the sickly animals.
- ... Dr. Hedgehog **cannot help anymore**. If a robin or a dormouse appears on the die and there is no corresponding fruit in the hedgehog's brush. In this case the players **all lose together**.

If there are fruit left on the back of the hedgehog they are distributed between the corresponding baskets. Robin and dormouse are healthy again.

Whoever collected **most** apples and pears (make piles and compare) **wins** the game.

Hint:

Smaller children can start playing the game without the **bridges** so that less fruit fall off the hedgehog's back when it is moved.

Later on only the **two side bridges** can be used so that the risk of already losing fruit on the way towards the poorly animal is lessened.

Variation: Helper's game

In this variation the **idea of helping** becomes even more evident. The players **always** decide for themselves whether they want to keep the fruit for themselves in order to have more fruit at the end of the game or if they wish to give the fruit to the hedgehog in order to reduce the risk of everyone losing. The number of fruit on the hedgehog's back is of no importance. This variation is more exciting, but also ends quicker.

Verse of consolation for ill children:

Lucky, lucky spell
Three days rain
Three days snow
And all is well

Lucky, lucky little mouse
Coming to your little house
Hedgehog with a little pear
To chase the cold from a friend so dear

Lucky, lucky little bird
Coming to your little tree
Hedgehog with a tasty apple
To help you fly fit and free

Information about hedgehogs:

- Hedgehogs are insectivores – but they also like to eat earth-worms, snails, fallen fruit, nuts and mushrooms.
- Twice a year – in May and September – the hedgehog gives birth to 5 – 7 little ones which are then suckled.
- Hedgehogs are active at night when they become really lively: they have very good orientation in the dark thanks to their acute sense of smell and sensitive whiskers.
- When there is danger, the hedgehog rolls itself to a ball and spreads out its 5.000 to 10.000 spines. For a hedgehog, the biggest dangers are:
 - predators (fox, polecat, eagle-owl);
 - traffic (many hedgehogs are run over because in the evening they search for insects on the warm tarmac of the roads);
 - eating snails which have been poisoned with snail pellets.
- In autumn the hedgehog stuffs itself to build up a thick layer of fat for hibernation. For hibernating, the hedgehog needs a heap of dry leaves, compost or wood in which it rolls itself up until spring. So do not burn all garden garbage.
- Whoever finds a hedgehog in winter should feed it only with cat food or minced meat and water (under no circumstances milk!) and inform the local animal Humane Society department.

Jeu Habermaaß n° 4208

Docteur hérisson

Un jeu **coopératif pour 2 à 5 joueurs** prêts à rendre service, à la fin duquel il y aura quand même un gagnant. **De 4 à 8 ans.**

Idée : Christoph Rotburg

Illustration : Petra Probst

Durée du jeu : env. 15 minutes

Chers parents,

Ce jeu coopératif apprendra aux enfants qu'ils obtiendront ensemble au sein d'un groupe plus que tout seul. Au lieu de « un contre tous », la devise est ici : « L'union fait la force » ! Celui qui récolte le plus de fruits gagne certes au jeu mais uniquement si tous ensemble aident avec zèle le hérisson – sinon ils perdent tous ensemble.

Martin le muscardin est enrhumé et il est cloué au lit. Riri le rouge-gorge s'est blessé à une aile et il faut qu'il se repose. Heureusement, pour qu'ils se rétablissent bien vite, leur ami Bouboule leur apporte tout les jours leurs mets préférés: des pommes et des poires. Est-ce que tu vas aider le hérisson ?

Contenu du jeu :

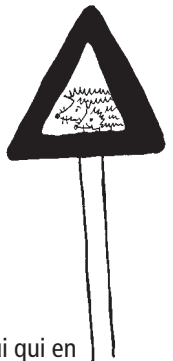
- 1 hérisson avec une brosse
- 18 pommes
- 18 poires
- 3 ponts
- 2 corbeilles à fruits
- 1 plateau de jeu
- 1 dé avec symboles

But du jeu :

Qui va récolter le plus de pommes et de poires ? Seul celui qui en donnera aussi au hérisson pour qu'il puisse les apporter à ses amis malades gagnera la partie, sinon tous les joueurs perdront.

Préparatifs :

Déplier le **plateau de jeu** et le poser au milieu de la table. Poser le **hérisson** coiffé de sa brosse sur la grande **case-hérisson** et mettre une **corbeille à fruits** à côté de la tanière du muscardin et une à côté du nid du rouge-gorge. Poser 16 **pommes** sur le **pommier** et 16 **poires** sur le **poirier**. Les **deux pommes et les deux poires** restantes sont mises dans la brosse du **hérisson** avec la queue dirigée vers le bas pour qu'elles ne puissent pas tomber par terre.



Règle résumée :

plateau de jeu au milieu, hérisson sur la case-hérisson, corbeille sur la case correspondante, fruits sur les arbres, hérisson : 4 fruits

3 ponts sur le plateau de jeu

lancer le dé 1x



poire ou pomme : cueillir un fruit, garder le fruit si le hérisson en a déjà 2 de cette sorte, sinon : le donner au hérisson.



pomme et poire : cueillir deux fruits, garder le fruit ou le donner au hérisson



rouge-gorge : le hérisson lui apporte 1 pomme

Ensuite, emboîter les **trois ponts** dans les découpes prévues sur le plateau de jeu et préparer le dé.

Déroulement du jeu :

Qui a été malade en dernier ? Tu as le droit de commencer. Tu lances le dé **une fois** et le passes au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sur quoi est tombé le dé ?

La poire ?

Formidable. **Prends-en** une sur le poirier.

- Si le hérisson **n'a pas de poire** sur son dos ou s'il **n'en a qu'une** seule, tu la donnes à Bouboule le hérisson : pose la poire avec précaution dans la **brosse** du hérisson, en tournant la queue du fruit de préférence vers le bas.
- Si le hérisson a déjà **deux poires ou plus** sur son dos, tu as le droit de faire ton choix : soit tu **donnes** la poire au hérisson soit tu la **gardes** pour toi.

La pomme ?

Prends une pomme sur le pommier et pose-la dans la brosse du hérisson, comme décrit ci-dessus pour la poire.

La pomme + la poire ?

Prends une pomme et une poire sur l'arbre correspondant (si, vers la fin de la partie, il n'y a plus qu'une sorte de fruit, tu ne pourras prendre qu'un seul fruit).

- N.B. : tu ne gardes les fruits pour toi que si Bouboule en a suffisamment de cette sorte sur son dos.

Exemple : tu as cueilli une pomme et une poire, le hérisson a à ce moment-là une seule poire et trois pommes sur son dos. Tu as le droit de garder la pomme mais tu devras donner la poire au hérisson.

Le rouge-gorge ?

- **Avances le hérisson** avec précaution sur le chemin du milieu en direction du **rouge-gorge**. Fais attention à ce que les fruits qui sont posés sur le dos du hérisson ne tombent pas par terre. Prudence en passant par dessus le pont !
- Prends une **pomme** transportée sur le dos du hérisson et mets-la dans la corbeille posée à côté de la case du rouge-gorge, car il aime bien les pommes.
- Ramène alors le hérisson à **la maison**, c'est-à-dire sur sa case, en prenant le chemin de gauche et en passant sur le pont.



muscardin : le hérisson lui apporte 1 poire

fruits tombés par terre : les remettre dans la boîte

plus aucun fruit sur le hérisson : tous ont perdu

tous les fruits sont cueillis :

Qui en a le plus ?

jouer sans ou avec les ponts

décider soi-même : garder les fruits ou les donner au hérisson

Le muscardin ?

- **Amène Bouboule le hérisson** vers le **muscardin** en prenant le chemin du milieu.
- Mets une **poire** transportée sur le dos du hérisson dans la corbeille (le muscardin aime bien les poires) et ramène le hérisson **sur sa case** en prenant le chemin de droite.

Des fruits qui étaient sur le dos du hérisson sont tombés par terre ?

Si des fruits tombent par terre lorsque le hérisson est avancé (p. ex. en passant par dessus un pont), remets-les dans la boîte de jeu.

A la fin de la partie, on comptera combien de fruits il y a dans la boîte de jeu. Moins il y en aura, plus les joueurs auront fait preuve d'adresse.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé **tout de suite** :

- ... lorsque Bouboule le hérisson **ne peut plus aider** ses amis, c'est-à-dire lorsque le dé tombe sur le rouge-gorge ou sur le muscardin et qu'on ne peut plus prendre de fruits correspondants sur le dos du hérisson. **Les joueurs ont alors tous perdu la partie.**

- ... lorsque **tous les fruits** auront été **cueillis** sur les deux arbres. Hourra, Bouboule le hérisson a pu rendre service aux animaux malades grâce à votre aide !

S'il y a encore des fruits sur le dos du hérisson, ils seront répartis dans la corbeille correspondante. Le rouge-gorge et le muscardin sont guéris !

Celui qui aura récupéré **le plus de** pommes et de poires (les empiler et comparer la hauteur des tas) **gagne** la partie.

Conseil :

Pour les petits, on peut d'abord laisser les **ponts** dans la boîte et ne pas les utiliser pour le jeu. Il tombera donc moins de fruits par terre lorsque le hérisson sera en route vers ses amis.

Plus tard, on pourra prendre **les deux ponts extérieurs** : comme le hérisson sera sur le chemin du retour, il y aura moins de risques qu'il perde des fruits.

Variante : jeu des aides

Dans cette variante, l'idée du jeu qui est **d'apporter son aide aux autres**, est encore plus accentuée :

Les joueurs peuvent à **chaque fois** décider eux-mêmes s'ils veulent garder les pommes et/ou les poires pour eux après les avoir cueillies, afin d'avoir de meilleures chances de gagner, **ou** s'ils préfèrent les donner au hérisson pour avoir moins de risques de perdre la partie tous ensemble. Le nombre de fruits posés sur le dos du hérisson ne joue ici aucun rôle. Le jeu est ainsi plus captivant mais il est aussi plus rapidement terminé.

Voici quelques strophes pour consoler les enfants malades :

La recette pour guérir :
Trois jours de pluie,
Trois jours à dormir,
Adieu la maladie.

Petit muscardin au lit cloué,
Le hérisson vient te voir,
Il t'apporte une poire,
Fini de te moucher le nez.

Rouge-gorge, bientôt vole,
Ton ami le hérisson
T'apporte des pommes,
Pour ta guérison.

Informations sur les hérissons :

- Les hérissons sont des insectivores, mais ils se régalerent aussi de vers de terre, d'escargots, de fruits, de noisettes et de champignons.
- Deux fois par an, en mai et en septembre, le hérisson donne naissance à environ 5 à 7 petits qui sont allaités par la femelle.
- Les hérissons sont actifs la nuit : grâce à leur très bon odorat et à leur moustache aux poils très sensibles, ils se repèrent facilement dans le noir.
- S'il se sent menacé, le hérisson se roule en boule, sortant ses piquants (entre 5.000 et 10.000) . Les plus grands ennemis des hérissons sont :
 - les carnassiers (renards, putois, grands ducs) ;
 - les voitures (beaucoup de hérissons se font écraser lorsque, le soir, ils sont à la recherche d'insectes sur les routes où le macadam est encore chaud) ;
 - les limaces empoisonnées qu'ils mangent.
- A l'automne, le hérisson est à la recherche de nourriture afin qu'il puisse emmagasiner suffisamment de réserves de graisse pour l'hiver. Il hiberne dans des tas de feuilles sèches, dans les composts ou dans des branchages où il s'enroule jusqu'au printemps. Si vous avez un jardin, ne brûlez donc pas tous vos déchets.
- Si vous trouvez un hérisson en hiver, vous pouvez le nourrir avec de la nourriture pour chat ou de la viande hachée et lui donner de l'eau à boire (surtout pas de lait). Appelez le refuge pour animaux.

Habermäß-spiel Nr. 4208

Dokter Egel

Een **samenwerkingsspel** voor 2 – 5 behulpzame kinderen van 4 - 8 jaar, waarbij desondanks een kind kan winnen.

Spelidee: Christoph Rotburg
Illustraties: Petra Probst
Speelduur: ca. 15 minuten

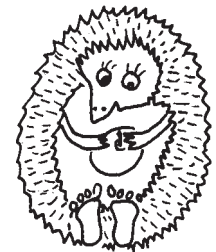
Beste ouders,

bij dit coöperatief spel leren kinderen, dat ze samen in een groep veel meer kunnen bereiken dan alleen. In plaats van „één tegen allen” luidt hier het motto: „samen zijn we sterker”! Wie het meest fruit verzamelt wint wel het spel, maar enkel als alle gezamenlijk de egel vlijtig helpen – in het andere geval zullen ze met z'n allen verliezen.

Hansje Hazelmuis heeft kou gevat en ligt in bed. Roosje Roodborst heeft haar vleugel bezeerd en moet het rustig aandoen. Gelukkig komt de goede Dokter Egel iedere dag op bezoek met hun lievelingskostje: appels en peren, zodat ze beiden snel weer beter worden. Helpen jullie de egel daarbij?

Spelinhoud:

- 1 egel met stekels
- 18 appels
- 18 peren
- 3 bruggen
- 2 fruitmandjes
- 1 spelbord
- 1 dobbelsteen met afbeeldingen



Korte inleiding:

speelbord in het midden, egel op egelveld, mand op veld, fruit aan de bomen, egel: 4 vruchten

3 bruggen op het spelbord

Doel van het spel:

Wie verzamelt het vlijtigst appels en peren bij elkaar? Maar alleen wie ook wat aan de behulpzame egel afstaat, zodat hij z'n zieke vrienden wat te eten kan brengen, kan het spel winnen - anders verliest iedereen.

Spelvoorbereiding:

Het **spelbord** ligt uitgeklaapt midden op tafel. Zet de egel met de stekels op het grote **egelveld** en elk van de twee **fruitmandjes** naast het hol en het nest van de hazelmuis en het roodborstje. Van alle 18 **peren en appels** worden er 16 op iedere overeenkomstige **boom** gelegd. De **twee appels en twee peren** die zijn overgebleven moeten tussen de stekels van de egel worden gestoken. Dat gaat het best met het steeltje naar beneden, zodat ze er niet weer uit kunnen vallen. Tenslotte worden de **drie bruggen** in de uitsparingen van het spelbord gestoken en wordt de dobbelsteen klaargelegd.

1 x gooien



peer of appel:
1 vrucht plukken, houden als de egel 2 stuks van deze soort heeft, anders: weggeven en op de egel steken



appel en peer:
2 vruchten plukken, houden of aan egel geven



roodborstje:
egel brengt 1 appel



hazelmuis:
egel brengt peer

fruit gevallen:
in doos leggen

Spelverloop:

Wie is laatste ziek geweest? Jij mag beginnen. Je gooit eenmaal met de dobbelsteen, waarna je de dobbelsteen kloks-gewijs doorgeeft aan het volgende kind.

Wat heb je gegooid?

De peer?

Heel goed. **Pluk** een peer van de boom.

- Als de egel **geen enkele of maar een** peer op zijn rug heeft zitten, moet je de jouwe aan Dokter Egel weggeven. Steek de peer voorzichtig tussen de **stekels** van de egel - 't liefst met de steel naar beneden.
- Als de egel echter al **twee of meer** peren heeft, heb je de keus. Je **bepaalt** of je de gegooid vrucht aan hem cadeau doet of dat je hem zelf houdt.

Appel gegooid?

Pluk een appel en houd hem bij je of steek hem tussen de stekels van de egel, net zoals boven bij "peer" staat beschreven.

Heb je appel + peer gegooid?

Pluk een appel en een peer van de boom. (Is er tegen het einde van het spel nog maar één vruchtensort over, dan kan je ook maar een vrucht pakken.)

- Ook nu geldt dat je de vruchten alleen mag houden, wanneer Dokter Egel op het moment voldoende vruchten van beide soorten heeft.

Voorbeeld: je hebt een peer en een appel geplukt en de egel heeft op dit ogenblik slechts één peer, maar ook drie appels. Dan mag je de appel houden, maar de peer moet je op de egel prikken.

Roodborstje gegooid?

- **Verschuif de egel** voorzichtig - zodat er geen fruit van zijn rug af rolt - over het middelste pad naar het **roodborstje**. Bij het passeren van de brug moet je wel heel erg goed oppassen!
- Haal een **appel** van de rug en leg deze in het mandje naast het vak met het roodborstje, want op appels is het immers dol.
- Laat daarna de egel langs de linkeweg over de brug weer **terug naar huis** lopen tot hij weer op zijn vak staat.

Hazelmuis gegooid?

- **Verschuif Dokter Egel** over het middelste pad naar de **Hazelmuis**.
- Leg daar een **peer** van de egelrug in het mandje (de muis is gek op peren) en beweeg de egel langs de rechterweg **terug naar het egelveld**.

Is er fruit naar beneden gevallen?

Valt tijdens het verplaatsen van de egel fruit van haar rug naar beneden (b.v. tijdens het oversteken van de brug) dan moet dit terug in de doos

worden gelegd. Aan het eind wordt geteld hoeveel vruchten er in de doos liggen. Hoe minder daar ligt, des te behendiger zijn de kinderen geweest.

Einde van het spel:

Het spel is **onmiddellijk voorbij**,

- ... wanneer Dokter Egel **niet kan helpen**, d.w.z. wanneer het roodborstje of de hazelmuis wordt gegooid en er geen bijpassende vrucht op de rug van de egel zit. In dit geval hebben alle kinderen gezamenlijk verloren.
- ... wanneer **al het fruit** van beide bomen **geplukt** is. Hoera, Dokter Egel heeft met jullie hulp steeds de zieke dieren kunnen helpen. Zijn er nog vruchten op de rug van de egel overgebleven, dan worden die over de overeenkomstige fruitmanden verdeeld. Roodborstje en Hazelmuis zijn weer helemaal gezond.

Degene die **de meeste** appels en peren heeft verzameld (stapelen en vergelijken) is de **winnaar** van het spel.

Tip:

Bij kleine kinderen kunnen aanvankelijk de **bruggen** worden weggelaten. Zodoende valt er minder fruit van de egel wanneer deze wordt verzet. Later kunnen dan slechts de **twee buitenste bruggen** gebruikt worden. Het gevaar, dat al op de heenweg naar een van de zieke dieren het fruit naar beneden valt, is zo een stuk kleiner.

Variant hulpgeverspel:

De **gedachte achter het coöperatief hulpgeven** komt zo bij het spel nog sterker naar voren:

De kinderen mogen **altijd** zelf beslissen, of zij na het plukken van het fruit de appel en/of peer zelf willen houden om zo een grotere kans te hebben om te winnen, **of** het aan de egel te geven en zo het gevaar om gezamenlijk te verliezen te verkleinen. Het aantal vruchten op de rug van de egel speelt in dit geval geen rol. Het spel kan hierdoor spannender worden, maar ook sneller afgelopen zijn.

dier gegooid en geen vrucht op de egel: iedereen verloren

Alle vruchten geplukt?

Wie heeft de meeste?

geen of slechts 2 bruggen

altijd beslissen: zelf houden of aan egel geven

Troostliedje voor zieke kinderen:

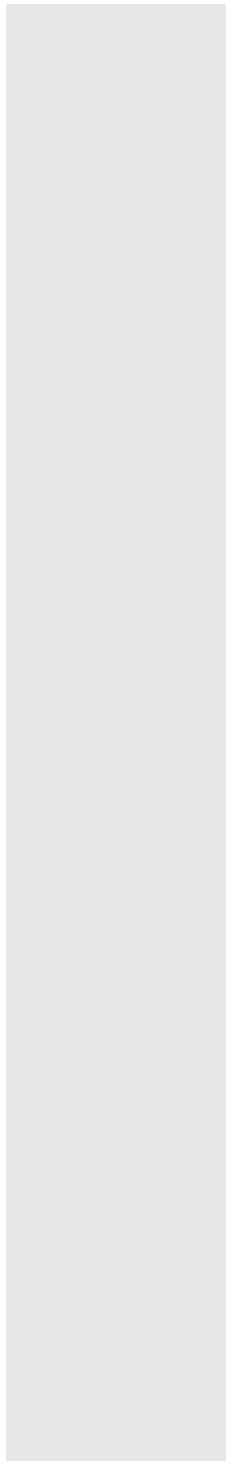
Gewond, gezond, genezen,
De ene dag valt regen,
Daarna komt weer zonneschijn,
Morgen doet het niet meer pijn.

Klein ziek, zielig muisje,
Egel komt naar je huisje,
Hij brengt een sappig peertje,
En snel ben je weer 't heertje.

't Vogeltje klaagt ach en wee,
Egel brengt een appel mee,
Daarmee gaat de pijn vanheen,
Gauw ben je weer op de been.

Informatie over egels:

- Egels zijn insekteneters, maar bovendien lusten ze ook graag regenwormen, slakken, afgevallen fruit, noten en paddestoelen.
- Twee keer per jaar – in mei en september – brengt de egel 5 – 7 jongen ter wereld, die worden gezoogd.
- Egels zijn nachtdieren, d.w.z. dat ze 's nachts het actiefst zijn. Door hun heel goed reukvermogen en hun gevoelige snorharen kunnen ze in het donker goed de weg vinden.
- Bij gevaar rolt een egel zich op tot een bol en steekt zijn ca. 5.000 – 10.000 stekels op. De belangrijkste gevaren die een egel bedreigen zijn:
 - roofdieren (vos, bunzing, uil);
 - het verkeer (heel veel egels worden overreden, wanneer ze 's avonds op het warme wegdek op insektenjacht gaan);
 - met slakkengif gedode slakken, die hij opeet.
- Tijdens de herfst zorgt de egel dat hij voor z'n winterslaap een dikke vetlaag heeft. Voor zijn overwintering heeft hij een droge berg bladeren, compost of hout nodig, waarbinnen hij zich in elkaar rolt tot het lente wordt. Daarom: niet al het tuinafval verbranden!
- Wie in de winter een egel vindt, kan hem het beste kattenvoer of rundergehakt te eten geven en alleen water om te drinken (in geen geval melk!) en de dierenbescherming waarschuwen.

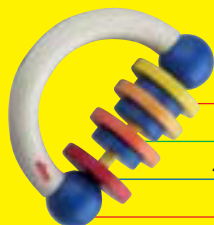


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **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, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 **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.

HABA®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 60948

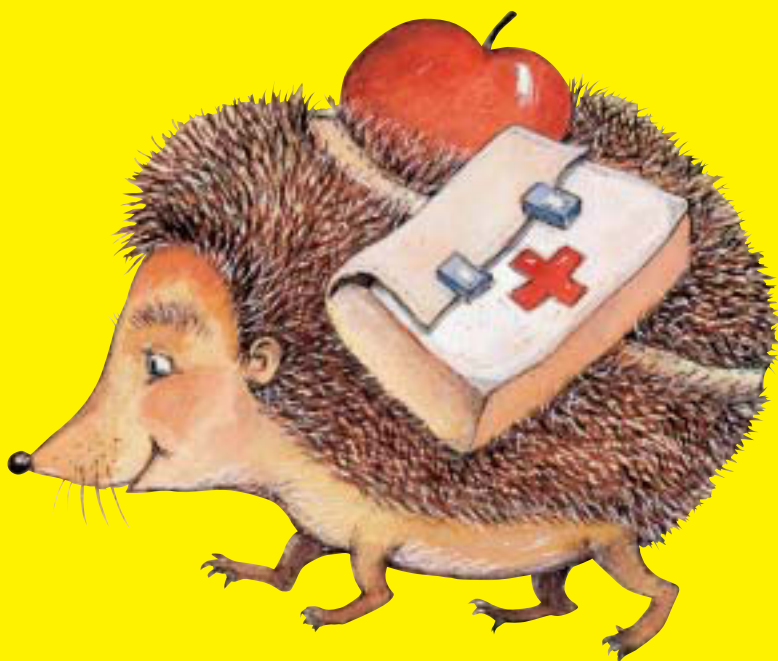


Instrucciones de juego • Istruzioni per il gioco •
Instrução de jogo • Spillevejledning

4208

Doktor Igel

El Doctor Erizo • Dottor Riccio • Doutor Porco-Espinho • Doktor Pindsvin



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2001

Juego Habermas Núm. 4208

El Doctor Erizo

Un juego de **cooperación** para **2 – 5 niños a partir de 4 años**, en el que aunque sea de cooperación, un niño puede ganar.

Concepto del Juego: Christoph Rotburg

Ilustraciones: Petra Probst

Duración del Juego: unos 15 minutos

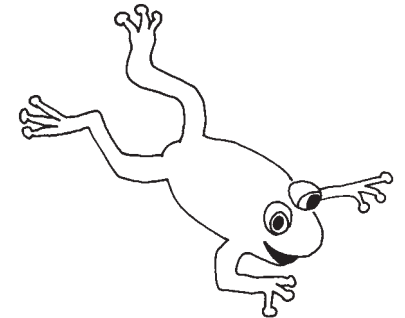
Queridos padres:

En este juego cooperativo, los niños aprenden que juntos pueden lograr mucho más que solos. En vez de "uno contra todos", aquí se trata de "juntos somos más fuertes". Quién recoja más fruta, gana el juego, pero sólo si todos juntos se esfuerzan en ayudar al erizo. Si no pierden todos juntos.

Pedro Lirón está resfriado en cama. Rosa Petirroja se ha herido el ala y tiene que reposar. Pero ¡qué suerte tienen con el Doctor Erizo que les lleva todos los días su comida preferida a la cama: manzanas y peras, para que pronto se pongan mejor. ¿Vas a ayudar al erizo?

Contenido del Juego:

- 1 erizo con cepillo
- 18 manzanas
- 18 peras
- 3 puentes
- 2 cestitas para la fruta
- 1 tablero
- 1 dado de símbolos



Instrucciones breves:

tablero en el centro, erizo a su casilla, cestitas en sus casillas, frutas a los árboles, erizo: 4 frutas

Objetivo del Juego:

¿Quién recolecta más manzanas y peras? Pero tan sólo puede ganar el juego el que da algo al erizo, para que se lo pueda llevar a sus amigos enfermos - de lo contrario perderán todos.

Preparación del Juego:

Se despliega el **tablero** en medio de la mesa.

Coloca el **erizo** con su cepillo en la **casilla grande del erizo** y una **cestita de frutas** al lado de la cueva y del nido de Pedro Lirón y Rosa Petirroja. De las 18 **peras y manzanas** se situarán 16 en los respectivos **árboles**. Las **dos manzanas y peras** restantes se las pondrás en el cepillo del **erizo** – lo mejor será que se las coloquéis con el rabillo hacia abajo, para evitar que se salgan afuera.

3 puentes sobre tablero, dado preparado

tirar el dado una vez



¿Manzana o pera?
Recolectar 1 fruta, quedársela si hay 2 de ese tipo en erizo, si no: regalarla y ponerla espalda erizo



¿Manzana o pera?
Recolectar 2 frutas, quedárselas o regalárselas al erizo



¿Petirrojo? Erizo lleva 1 manzana



¿Lirón? Erizo lleva 1 pera

Al final se introducirán los tres puentes en las brechas del tablero y se tendrá el dado preparado.

Desarrollo del Juego:

¿Quién fue el último en estar enfermo? Tú puedes empezar. Tira el dado una vez, y después pasarás el dado a tu compañero en el sentido de las agujas del reloj.

¿Qué ha salido en el dado...?

¿... la pera?

Muy bien. **Recolecta** la pera del árbol.

Cuando al Erizo no le quede **ninguna** o sólo se le quede **una** pera en la espalda, se la regalarás: introduce con cuidado la pera en el **cepillo** del erizo – mejor será si lo haces con el rabillo hacia abajo.

Pero, cuando el erizo tenga ya **dos o más** peras, entonces **podrás** decidir si se la regalas o si te la quedas tú.

¿... la manzana?

Recolecta la manzana, guardatela o dásela al erizo, como está descrito arriba en "peras".

¿Has sacado peras y manzanas en el dado?

Recolecta una manzana y una pera del árbol. (Cuando al final del juego solamente quede un tipo de fruta, sólo podrás coger una fruta).

• Incluso ahora sigue siendo válido: Solamente podrás quedarte con la fruta, cuando el erizo tenga suficiente de ese tipo de fruta.

Ejemplo: Acabas de recolectar una manzana y una pera y el erizo de momento sólo posee una pera y tres manzanas. En ese caso podrás quedarte con la manzana, pero la pera tendrás que dársela al erizo.

¿Ha salido el petirrojo?

• **Avanza con el erizo** cuidadosamente – para que no se le caiga ninguna fruta de la espalda – por el camino del medio **hacia el petirrojo**.

¡Debéis tener mucho cuidado al cruzar los puentes!

• Saca una manzana de la espalda y ponla en la cestita, al lado de la casilla del petirrojo.

• Después, avanza con el erizo a través del camino de la izquierda por el puente hacia **a su casilla**.

¿Ha salido el lirón?

• **Avanza con el erizo** por el camino del medio hacia el **lirón**.

• Coloca allí una **pera** de las espaldas del erizo en la cestita (al lirón le encantan las peras) y mueve posteriormente al erizo a través del camino de la derecha **de vuelta a su casilla**.

¿Fruta caída?
Ponerla en caja

¿Salido animal y ninguna fruta en el erizo? Han perdido todos.
¿Recolectado todas las frutas?

¿Quién tiene más?

ningún o 2 puentes

decidir por sí mismo: quedárselas o regalárselas al erizo

¿Se ha caído alguna fruta?

Si se cae alguna fruta de la espalda del erizo (por ejemplo al cruzar el puente), se apartarán del juego devolviéndolas a la caja.

Al final se contarán cuántas frutas hay en la caja. Cuantas menos, más hábiles han sido los niños.

Fin del Juego:

El juego se **termina inmediatamente...**

• ... cuando el Doctor Erizo ya **no pueda ayudar más**, es decir, cuando el dado indique el lirón o el petirrojo, y no haya suficientes frutas en la espalda del erizo. Si pasa ésto, **todos los niños habrán perdido en común**.

• ... cuando **todas las frutas** de los árboles estén **recolectadas**. ¡Hurra! – el Doctor Erizo ha podido socorrer en todo momento a los animales enfermos, gracias a vuestra ayuda.

Si quedan frutas en la espalda del erizo, se repartirán en las cestitas correspondientes. El petirrojo y el lirón ya están otra vez sanos.

El que haya reunido **más** manzanas y peras habrá **ganado** (amontonadlas y comparadlas).

Consejo:

Con niños pequeños se podrán dejar los **puentes** en la caja. De esa manera caerá menos fruta al ir avanzando el erizo.

Más tarde se podrá ir incorporando los **dos puentes exteriores**: El peligro de que caiga una fruta en el camino de vuelta de un animal enfermo, es entonces menor.

Variante del juego de ayudantes:

De la siguiente manera la **idea de cooperación** en el juego se vera más clara:

Los niños podrán decidir **siempre**, si desean quedarse con la manzana o con la pera después de haberlos recolectado, bien sea para obtener mejores posibilidades de victoria **o** para regalárselas al erizo, y evitar así el peligro de una derrota colectiva. La cantidad de frutas cargadas a la espalda del erizo aquí no tiene importancia. El juego puede ser aún excitante, a pesar de que, pueda terminarse mucho antes.

Versos de consolación para niños enfermos:

Sana, sana, la rana
Tres días de lluvia
Tres días de sol
Y después ya no duele!

Sana, sana ratoncito,
El erizo viene a la casita
Y te trae una perita:
¡Entonces se te pasará el resfriado!

Sana, sana pajarito,
El erizo va corriendo al arbolito
Y te trae una manzanita:
¡Sí, y entonces ya estarás curado!

Informaciones sobre erizos:

- Los erizos se alimentan de insectos, les gusta mucho comer también lombrices, caracoles, fruta caída, nueces y setas.
- Dos veces al año – en mayo y en septiembre – traen al mundo de 5 a 7 crías que maman de la madre.
- Los erizos son activos por la noche, es decir, por la noche es cuando más se mueven: Gracias a su desarrollado sentido del olfato y a sus sensibles bigotes se orientan muy bien en la oscuridad.
- Cuando acecha el peligro, el erizo se enrolla en forma de bola y saca las espinas hacia afuera (tienen de 5.000 a 10.000 espinas). Los mayores peligros de los erizos son:
 - Animales de rapiña (zorro, búho);
 - El tráfico (muchos erizos son aplastados por los coches, porque salen por la noche a las calles calientes en busca de insectos);
 - Al comer caracoles envenenados que previamente habían consumido insecticidas;
- En otoño los erizos acumulan muchas grasas para invernar. Les hace falta un cobijo con hojas secas, un montoncito de estiércol o de madera donde pasar el invierno enrollados hasta que vuelva la primavera. Por ello: ¡no queme todos los desechos del jardín!
- Quien encuentre un erizo en invierno, debe darle comida de gatos o carne de bovino picada y únicamente agua para beber (no le dé leche) e informe a la asociación protectora de animales.

Gioco Habermäß n. 4208

Dottor Riccio

Un gioco di **cooperazione** per **2– 5 bambini desiderosi di prestare aiuto**, a partire da **4 anni**, dove ciononostante può vincere un solo giocatore.

Ideatore del gioco: Christoph Rotburg

Illustrazione: Petra Probst

Durata del gioco: 15 minuti circa

Cari genitori,

con questo gioco di cooperazione, i bambini imparano che in gruppo, tutti insieme, si può ottenere di più che da soli. Invece di „uno contro tutti”, qui il motto è „insieme siamo più forti”! Chi raccoglie più frutta, vince sì il gioco, ma solo se tutti insieme aiutano il riccio – altrimenti perdono tutti insieme.

Nicola Nocciolino ha il raffreddore e deve rimanere a letto. Paolo Pettiroso si è ferito ad un’ala e deve riguardarsi. Per fortuna, il Dottor Riccio porta ogni giorno il loro cibo preferito: mele e pere, per fare in modo che guariscano presto. Vuoi aiutare il riccio?

Componenti del gioco:

- 1 riccio con spazzola
- 18 mele
- 18 pere
- 3 ponti
- 2 cestini da frutta
- 1 tavola da gioco
- 1 dado con simboli



Istruzioni in breve:

tavola da gioco al centro, riccio sulla relativa casella, cesto sulla casella, frutta sugli alberi, riccio: 4 frutti, 3 ponti nella tavola da gioco, dado pronto

Obiettivo del gioco:

Chi raccoglie più diligentemente mele e pere? Ma solo chi dà anche qualcosa al generoso riccio, in modo che possa portarlo ai suoi amici malati, può vincere il gioco – altrimenti perdono tutti.

Preparazione del gioco:

La **tavola da gioco** viene messa aperta al centro del tavolo. Mettete il **riccio** con la spazzola sulla grande **casella con il riccio**, un **cestino da frutta** accanto alla tana del nocciolino e uno accanto al nido del pettirosso.

Delle 18 **mele e pere** sedici vengono messe sui relativi alberi. Le restanti **due mele e pere** vengono infilate sulla spazzola del **riccio** – possibilmente con il picciolo rivolto verso il basso in modo da fissarle saldamente. Infine inserire i **tre ponti** nei relativi incavi della tavola da gioco e tenere pronto il dado.

tirare una volta il dado



Mera o pera?
Cogliere un frutto, tenerlo se nel riccio ci sono già 2 frutti dello stesso tipo, altrimenti regalarlo e infilarlo sul riccio



Mela e pera?
Cogliere due frutti, tenere o regalare al riccio



Pettirosso?
Il riccio porta 1 mela



Nocciolino?
Il riccio porta la pera

Frutta caduta?
Mettere nella scatola

Svolgimento del gioco:

Chi è stato ammalato per ultimo può iniziare. Tira una volta il dado e poi lo passi al prossimo bambino. Si procede in senso orario. Cos'è uscito?

La pera?

Molto bene. **Cogli** una pera dall'albero.

- Se il riccio non ha infilato sulla schiena **nessuna** pera **oppure solo una**, devi regalare quella appena colta al Dottor Riccio. Infila con precauzione la pera nella **spazzola** del riccio – preferibilmente con il picciolo rivolto verso il basso.
- Ma se il riccio ha già **due o più** pere, puoi scegliere: **puoi** regalargli la frutta o puoi tenerla.

E' uscita la mela?

Cogli una mela e tienila o infilala nella spazzola del riccio come descritto sopra sotto "pera".

E' uscito mela e pera?

Cogli una mela e una pera dall'albero (se verso la fine del gioco è rimasto solo un tipo di frutta, puoi prendere anche solo un frutto).

- Anche qui vale: puoi tenere i frutti solo se al momento il Dottor Riccio ha abbastanza frutti di questo tipo.
Esempio: hai colto una pera e una mela e al momento il riccio ha solo una pera ma tre mele. Puoi tenere la mela ma devi infilare la pera sul riccio.

E' uscito il pettirosso?

- **Trascina il riccio** con precauzione – in modo da non far cadere la frutta che ha sulla schiena – **verso il pettirosso**, percorrendo il sentiero centrale. Si deve prestare particolare attenzione all'attraversamento di un ponte!
- Prendi una **mela** dalla schiena e mettila nel cesto accanto al pettirosso, poiché ne è particolarmente ghiotto.
- Trascina poi il riccio sul sentiero sinistro attraverso il ponte e rimettilo sulla sua **casella**.

E' uscito il nocciolino?

- **Trascina il Dottor Riccio** alla tana del **nocciolino** attraverso il sentiero centrale.
- Lì prendi una **pera** dalla schiena del riccio, mettila nel cestino (il topolino ama le pere) e **riporta** il riccio attraverso il sentiero sinistro alla **relativa casella**.

La frutta è caduta?

Se durante lo spostamento del riccio dalla sua schiena cade frutta (p. es. durante l'attraversamento di un ponte), rimettila nella scatola. Alla fine si conta quanti frutti ci sono nella scatola. Meno sono, più i bambini sono stati abili.

Uscito un animale e nessun frutto sul riccio?
Hanno perso tutti Tutti i frutti colti?

Chi ne ha di più?

nessuno o solo 2 ponti

decidere sempre da soli: tenere o regalare al riccio

Fine del gioco:

Il gioco **termina immediatamente**:

- ... se il dottor Riccio **non può aiutare**, cioè se esce il pettirosso o il nocciolino e sulla schiena del riccio non è infilato il frutto adatto. In questo caso **tutti i bambini hanno perso**;
- ... se dai due alberi sono stati **colti tutti i frutti**. Urrà! Con il vostro aiuto il Dottor Riccio ha sempre potuto aiutare gli animali malati! Se sulla schiena del riccio sono rimasti frutti, essi vengono suddivisi tra i relativi cestini. Pettirosso e nocciolino sono guariti. Chi ha raccolto il **maggior numero** di mele e pere (accatastare e confrontare) è il **vincitore**.

Consiglio:

in caso di bambini piccoli, inizialmente si può fare a meno dei **ponti**. Questo fa sì che il riccio perda meno frutta quando viene trascinato. Più tardi possono essere utilizzati solo i **due ponti esterni**. Il pericolo che la frutta cada già sulla via d'andata verso l'animale malato, è così minore.

Variante del gioco:

durante il gioco, il **concetto di aiuto reciproco** viene così evidenziato di più: i bambini possono **sempre** decidere da soli se dopo aver colto la mela e/o la pera vogliono tenerla per avere migliori opportunità di vincere o regalarla al riccio per ridurre il pericolo di una perdita collettiva. Il numero dei frutti sulla schiena del riccio qui non è importante. Questo può rendere il gioco più avvincente ma può farlo terminare anche più velocemente.

Versetti per consolare bambini ammalati:

Guarirai dice la chioccia
Dopo tre giorni di pioggia
E tre giorni di calore
Non sentirai più dolore!

Su con la vita topino
Il riccio da buon vicino
Ti porta una bella pera
E guarisci entro sera!

Mio povero uccellino
Non piangere più piccino
Il riccio ti dona il frutto
Così guarirai del tutto!

Informazioni sul riccio:

- I ricci sono insettivori – inoltre mangiano anche volentieri lombrichi, lumache, frutti cascatucci, noci e funghi.
- Due volta all'anno – a marzo e settembre – il riccio mette al mondo 5 – 7 piccoli che vengono allattati.
- I ricci sono animali notturni, cioè sono più attivi di notte: grazie al loro ottimo olfatto e alle sensibili vibrisse, essi si orientano molto bene al buio.
- In caso di pericolo il riccio si avvolge a palla e rivolge i suoi ca. 5.000 – 10.000 aculei verso l'esterno. I pericoli maggiori per il riccio sono:
 - animali rapaci (volpe, martora, gufo);
 - il traffico (molti ricci vengono investiti poiché di sera attraversano le strade calde alla ricerca di insetti);
 - lumache avvelenate con prodotti chimici che egli mangia.
- In autunno il riccio mangia molto per aumentare lo strato di grasso che serve per il letargo invernale. Per svernare ha bisogno di un mucchio di foglie secche o di concime oppure di una catasta di legna nei quali si arrotola fino all'arrivo della primavera. Perciò: non bruciare tutti gli sfalci e potature!
- Chi trova un riccio in inverno, dovrebbe dargli da mangiare preferibilmente cibo per gatti o macinato di manzo e da bere solo acqua (in nessun caso latte!) e quindi informare la società per la protezione degli animali.

Habermaab, jogo no. 4208

Doutor Porco-Espinho

Um jogo cooperativo para 2 a 5 crianças prestativas a partir de 4 anos, no qual, apesar disso, uma criança pode ganhar.

Criador do jogo : Christoph Rotburg

Ilustração : Petra Probst

Duração do jogo : aprox. 15 minutos

Caros pais,

neste jogo cooperativo, as crianças aprendem que podem atingir muito mais juntas em grupo do que sozinhas. Em vez de „um contra todos“, aqui joga-se: „juntos somos mais fortes“! Aquele que juntar mais frutas ganha o jogo mas omente quando todos conjuntamente ajudarem com empenho o porco-espinho, senão todos perdem em conjunto.

Hansi Rato-do-Campo está de cama com gripe. Pinta Pintarroxo feriu as asas e deve repousar. Por sorte, o Doutor Porco-Espinho Traz-lhe todo o dia as suas comidas preferidas : maçãs e pêras, para que eles fiquem bons rapidamente. Ajudarás o porco-espinho nesta tarefa ?

Conteúdo do jogo :

- 1 porco-espinho com escova
- 18 maçãs
- 18 pêras
- 3 pontes
- 2 cestas de frutas
- 1 plano de jogo
- 1 dado de símbolos

Objectivo do jogo :

Quem coleta, o mais diligentemente, maçãs e pêras ? Mas somente quem der ao porco-espinho alguma coisa para ajudá-lo, para que ele leve estas coisas para os seus amigos doentes, pode ganhar o jogo, senão todos perdem.

Preparação para o jogo :

O plano de jogo está desdobrado no centro da mesa.

Coloquem o porco-espinho com a escova no grande campo do porco-espinho e uma cestinha de frutas ao lado de cada buraco/ninho do/da Rato-do-Campo/Pintarroxo.

Das 18 pêras e maçãs são colocadas 16 nas árvores correspondentes. As duas restantes pêras e maçãs devem ser encaixadas na escova do porco-espinho – a melhor maneira será com o pé virado para baixo de modo que não possa escorregar para fora.



Instrução resumida :

plano de jogo no centro, porco-espinho no campo do porco-espinho, cesta no relvado, fruta nas árvores, porco-espinho : 4 frutas

3 pontes no plano de jogo, colocar o dado para jogar

lançar o dado uma vez



Pêra ou maçã ? Colher uma fruta, ficar com ela quando o porco-espinho tiver duas deste tipo, senão oferecer e colocar nas costas do porco-espinho



Maçã e pêra ? Colher duas frutas, ficar com elas ou oferecê-las ao porco-espinho



Pintarroxo ? O porco-espinho leva 1 maçã



Rato-do-Campo ? O porco-espinho leva 1 pêra

Para encerrar, as **três pontes** serão inseridas nas saliências no plano de jogo e o dado preparado para jogar.

Decurso do jogo :

Quem esteve doente pela última vez ? Deves iniciar. Lança o dado uma vez, entrega, então, o dado para a próxima criança no sentido dos ponteiros do relógio.

O que tiraste no dado ?

A pêra ?

Muito bom. **Colhe** uma pêra da árvore.

- Quando o porco-espinho não tiver **nenhuma** pêra **ou** tiver **somente uma** pêra enfiada nas costas, deverás oferecer a tua pêra ao Doutor Porco-Espinho : Enfia cuidadosamente a pêra na **escova** do porco-espinho, com o pé para cima.
- Quando o porco-espinho, porém, tiver **duas ou mais** pêras, tens que escolher ! Decide : **Podes** oferecer-lhe a fruta que ganhaste no dado ou ficar com ela.

Tiraste com o dado uma maçã ?

Colhe uma maçã e fica com ela ou coloca-a na escova do porco-espinho como descrito acima para a pêra.

Tiraste com o dado maçã + pêra ?

Colhe uma maçã e uma pêra da árvore. (Se, próximo ao final do jogo existir somente um tipo de fruta, podes pegar também somente numa fruta).

- Aqui também é válido : Só podes ficar com as frutas quando o Doutor Porco-Espinho tiver o suficiente deste tipo de fruta.
Exemplo : Colheste uma maçã e uma pêra e o porco-espinho tem, no momento, somente uma pêra, mas três maçãs. Assim, poderás ficar com a maçã, a pêra deves, porém, entregar ao porco-espinho.

Tiraste Pintarroxo com o dado ?

- **Move o porco-espinho** cuidadosamente, para que nenhuma fruta caia das suas costas, pelo caminho central na **direção do Pintarroxo**. Especial cuidado terás que tomar ao passar a ponte !
- Tira uma **maçã** das costas e coloca-a na cestinha ao lado do Pintarroxo, pois ele gosta especialmente de maçãs.
- Move o porco-espinho, então, pelo caminho à esquerda sobre a ponte de volta **para casa** para o seu campo.

Tiraste Rato-do-Campo com o dado ?

- **Move o porco-espinho** pelo caminho central até ao **Rato-do-Campo**.
- Coloca lá uma **pêra** das costas do porco-espinho na cestinha (o rato gosta de pêras) e move o porco-espinho pelo caminho à direita de **retorno para o campo do porco-espinho**.

Cairam as frutas ? Colocar na caixa do jogo

um animal foi tirado no dado, mas o porco-espinho não tem nenhuma fruta ? Todos perdem. Colhidas todas as frutas ?

Quem colheu mais ?

nenhuma ou somente 2 pontes

sempre decidir por si mesmo : ficar com as frutas ou oferecê-las ao porco-espinho

Cairam as frutas ?

Se ao movimentar o porco-espinho caírem frutas das suas costas (p.ex., ao atravessar a ponte), coloca-as de volta na caixa do jogo. No final será contado quantas frutas se encontram na caixa. Quanto menos, mais cuidadosas foram as crianças.

Final do jogo :

O jogo é **finalizado imediatamente**,

- ... quando o Doutor Porco-Espinho **não pode ajudar**, isto é, quando o Pintarroxo ou o Rato-do-Campo forem tirados no dado e não estiver colocada nas costas do porco-espinho nenhuma fruta apropriada. Nesta ocasião, **todas as crianças perdem em conjunto**.
- ... quando **todas as frutas** nas duas árvores foram **colhidas**. Hurra, o Doutor Porco-Espinho pode ajudar sempre com o vosso auxílio os animais doentes !

Se permanecerem frutas nas costas do porco-espinho, elas serão distribuídas nas cestinhas de frutas correspondentes. O Pintarroxo e o Rato-do-Campo estão, agora curados.

Aquele que tiver colhido o **maior número** de frutas (empilhar e comparar), ganhou o jogo.

Conselho :

As crianças mais pequenas poderão deixar inicialmente as **pontes** de lado. Com isso, caem menos frutas do porco-espinho quando ele for movimentado.

Mais tarde, poderão ser utilizadas somente as **duas pontes exteriores**: o risco de que as frutas caiam no caminho de ida para o animal doente será reduzido.

Variante, jogo do ajudante :

A **ideia do ajudante cooperativo** é apresentado no jogo ainda com mais intensidade :

As crianças deverão decidir **sempre** por elas mesmo, se elas querem ficar com as maçãs e/ou as pêras depois da colheita para terem melhores chances de vitória **ou** oferecê-las ao porco-espinho para diminuir o perigo da perda em conjunto. A quantidade de frutas nas costas do porco-espinho não desempenha, nesta ocasião, nenhum papel. O jogo pode, com isso, ficar mais interessante, mas também chegar ao fim mais rapidamente.

Versos de consolo para crianças doentes :

Cura, cura, benzedura,
Três dias de chuva,
Três dias de neve
Que a tua dor seja breve !

Cura, cura, ratinho,
O porco-espinho chega na tua casinha,
Trazendo-te uma perinha
E o teu resfriado será curado !

Cura, cura, passarinho,
O porco-espinho sobe na arvorezinha,
Trazendo-te uma maçãzinha
E já estás de novo bonzinho !

Informações sobre o porco-espinho :

- Os porcos-espinho são comedores de insectos, além disso comem com prazer minhocas, lesmas, frutas caídas, nozes e fungos.
- Duas vezes por ano, em Maio e em Setembro, o porco-espinho tem de 5 a 7 crias que têm que ser amamentadas.
- Os porcos-espinho são activos à noite, isto é, estão mais acordados de noite. Devido ao seu olfato apurado e os seus cabelos nasais sensíveis, eles andam no escuro muito bem.
- No caso de perigo eles se enrolam formando uma bola e dirigem os seus aprox. 5.000 a 10.000 espinhos para fora. Os maiores perigos para um porco-espinho são :
 - Animais de rapina (raposa, esquilo, coruja)
 - Trânsito (muitos porcos-espinho são atropelados por que eles procuram de noite insectos nas estradas mais aquecidas)
 - As lesmas envenenadas que eles comem.
- No Outono eles criam uma grossa camada de gordura para a sua hibernação. Para passar o inverno eles necessitam de folhas de composto secas ou pilhas de madeira, nas quais eles se enrolam até que a primavera chegue. Por isso, não queimar todos os lixos do jardim.
- Quem encontrar um porco-espinho no inverno, deve dar para ele comer, comida para gatos ou carne moida, e somente água para beber (jamais dar leite) e levá-lo para o asilo de animais.

Habermaab spil nr. 4280

Doktor Pindsvin

Et samarbejdsspil spil for 2 til 5 hjælpsomme børn fra 4 år. Alligevel kan et barn vinde spillet.

Spilidé: Christoph Rotburg

Illustration: Petra Probst

Spilletid: ca. 15 minutter

Kære forældre!

Med dette spil finder børnene hurtigt ud af, at de får mere ud af at samarbejde i en gruppe end ved at kæmpe alene, og de lærer, hvad sætningen "fællesskab gør stærk", står for. Den, der samler flest frugter, har vundet legen, men kun hvis alle gør en indsats for at hjælpe pindsvinet - ellers taber hele holdet.

Hans Hasselmus er forkølet og ligger i sengen. Rosa Rødhals har såret sin vinge og skal tage den med ro. Heldigvis bringer doktor Pindsvin dem deres yndlingsmad - æbler og pærer - hver dag, så de hurtigt kan blive raske igen. Vil du hjælpe pindsvinet med det?

Indhold:

- 1 pindsvin med børste
- 18 æbler
- 18 pærer
- 3 broer
- 2 små frugtkurve
- 1 spillebræt
- 1 symbolterning



Kort vejledning:

spillefeltet i midten, pindsvin på pindsvinefeltet, kurv på feltet, frugt på træer, pindsvin: 4 frugter, 3 broer på spillebrættet, terninger parate

Spillets formål:

Hvem er flittigst til at samle æbler og pærer? Man kan dog kun vinde, hvis man som giver noget til det hjælpsomme pindsvin, så det kan bringe det til sine syge venner - ellers taber alle.

Forberedelse af spillet:

Spillebrættet klappes op og lægges på bordets midte.

Pindsvinet med børsten placeres på det store pindsvinefelt, og ved siden af hhv. hasselmusens hule og rødhalsens rede placeres én kurv.

16 af de hhv. 18 æbler og pærer lægges på det tilsvarende træ. De to tiloversblevne æbler og pærer puttes i pindsvinets børste – helst med stilken nedefter, så de ikke kan falde ud igen.

Til sidst placeres de tre broer i spillefeltet og terningerne lægges frem.

1 terningkast



Æble eller pære?
En frugt plukkes, den beholdes, hvis pindsvinet allerede har to af denne slags: ellers foræres den væk og sættes på pindsvinet



Æble og pære? To frugter plukkes

beholde den eller forære den til pindsvinet



Rødhals?
Pindsvinet bringer et æble



Hasselmus? Pindsvinet bringer en pære

Tabt frugt?
Lægges i æsken

Spillets forløb:

Den spiller, der sidst var syg, må begynde. Terningen kastes én gang, derefter rækkes terningen videre til spilleren til venstre.

Hvad viser terningen?

En pære?

Meget fint. **Pluk** nu en pære fra træet.

- Hvis pindsvinet kun har **én eller overhovedet ingen** pære på sin ryg, skal den foræres til pindsvinet: Den anbringes forsigtigt i pindsvinets **børste** – helst med stilken nedad.
- Har pindsvinet allerede **to eller flere** pærer, kan man bestemme, om man **vil** forære pæren til pindsvinet eller beholde den.

Et æble?

Et æble **plukkes** og beholdes eller anbringes i pindsvinets børste, som beskrevet for "pæren".

Vises et æble + en pære på terningen?

Et æble **og** en pære **plukkes**. (Hvis der mod spillets slutning kun er en slags frugt tilbage, må der kun tages én frugt.)

- Det gælder også nu: Man må kun beholde frugterne, hvis doktor Pindsvin har tilstrækkeligt mange af denne frugtart.
Eksempel: En pære og et æble er blevet plukket, og pindsvinet har for tiden kun én pære, men tre æbler. I dette tilfælde må æblet beholdes, men pæren anbringes i pindsvinet.

Viser terningen rødhalsen?

- **Pindsvinet trækkes** varsomt – så ingen frugter falder ned fra dens ryg – ad den midterste vej hen **til rødhalsen**. I skal være særligt varsomme, når I trækker pindsvinet over broen!
- Et **æble** tages fra pindsvinets ryg og lægges i den lille kurv ved siden af rødhalsens rede. Rødhalsen elsker nemlig æbler.
- Derefter trækkes pindsvinet igen tilbage, **hjem** til venstre over broen.

Viser terningen hasselmusen?

- **Pindsvinet trækkes** ad den midterste vej hen **til hasselmusen**.
- En **pære** fra pindsvinets ryg lægges i kurven (muse elsker pærer) og pindsvinet bevæges tilbage **til sit felt** ad den højre vej.

Tabt frugt?

Hvis der falder frugter fra pindsvinets ryg (f.eks. mens den går over en bro), lægges de tilbage i æsken. Når spillet er slut, tælles, hvor mange frugter der ligger i æsken. Jo færre frugter, desto mere behændige har børnene været.

Dyr på terning og ingen frugt på pindsvinet?
Alle har tabt

Alle frugter er plukkede?
Hvem har flest?

slet ingen eller kun to broer

man afgør altid selv: beholde eller forære

Spillets afslutning:

Spillet afsluttes omgående, hvis ...

- ... doktor Pindsvin **ikke kan hjælpe**, dvs. når terningen viser rødhals eller hasselmus, og ingen tilsvarende frugter befinder sig på pindsvinets ryg. I så fald har **alle børnene tabt i fællesskab**.

- ... **alle frugter** på begge træer er **plukket**. Hurra – doktor Pindsvin har takket være børnenes hjælp, altid kunnet hjælpe de syge dyr!

Er der stadigvæk frugter på pindsvinets ryg, fordeles disse til de passende frugtkurve. Rødhalsen og hasselmusen er raske igen.

Det barn, som har **samlet flest frugter** (stables og sammenlignes), har **vundet** spillet.

Tip:

Når mindre børn deltager i spillet, kan **broerne** undværes i starten. Herved reduceres mængden af frugt, der falder af pindsvinet.

Senere kan man bygge de **to ydre broer** op. Derved reduceres risikoen for, at frugten allerede falder af pindsvinet på dets vej til det syge dyr.

Variation i spillet:

Samarbejdsideen fremtræder endnu tydeligere frem i denne spillevariation: Efter at have plukket frugt, må børnene **altid** selv bestemme, om de selv vil beholde æblet og/eller pæren for at øge deres egen gevinstchance, **eller** om de vil forære frugten/frugterne til pindsvinet for at reducere chancen for i fællesskab at tabe. Herved spiller antallet af frugter på pindsvinets ryg ingen rolle. På denne måde kan spændingen ved spillet stige; dog kan spillet hurtigere være afsluttet.

Informationer om pindsvin:

- Pindsvin er insektædere – derudover spiser de også meget gerne regnorme, snegle, nedfaldsfrugt, nødder og svampe
- To gange om året – i maj og september – føder pindsvinet 5 - 7 unger, der ammes.
- Pindsvin er nataktive, dvs. om natten er de mest livlige. På grund af deres fremragende lugtesans klarer de sig godt i mørke.
- I tilfælde af fare ruller pindsvin sig sammen til en kugle og retter deres ca. 5.000 - 10.000 pigge udefter. Det farligste for pindsvin er:
 - rovdyr (ræve, ildere, ugler);
 - trafikken (mange pindsvin køres over, fordi de om aftenen er på jagt efter insekter på varme veje);
 - spisning af snegle, der er forgiftede med sneglekorn.
- Om efteråret æder pindsvin sig et tykt fedtlag til for at gå i hi om vinteren. Til overvintring har de brug for tørre løv-, kompost- eller træbunker, hvor de ruller sig sammen indtil foråret. Derfor: Ikke alt haveaffald må forbrændes!
- Hvis man finder et pindsvin om vinteren, bør man give det kattefoder eller oksefars at spise og kun vand at drikke (under ingen omstændigheder mælk!) og informere en dyreværnsforening.

Erfinder für Kinder

Inventori per bambini *Inventor para los niños*
Criativo para crianças
Opfinder for børn



Bebé y niño pequeño
Bebè & bambino piccolo
Baby & criança pequena
Baby & småbørn



Regalos
Regali
Presente
Gaver





Joyería infantil
Bigiotteria per bambini
Jóias para crianças
Børnesmykker





Decoración habitación
Camera dei bambini
Quarto de criança
Børneværelser



 **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.

HABA®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 67127