



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



Meine ersten Spiele

Tier auf Tier



My Very First Games – Animal upon Animal

Mes premiers jeux – Pyramide d'animaux

Mijn eerste spellen – Dier op dier

Mis primeros juegos – Animal sobre animal

I miei primi giochi – Torre di animali

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Meine ersten Spiele

Tier auf Tier

Drei tierische Stapelspiele für 1 – 4 Kinder ab 2 Jahren.

Spielautor: Klaus Miltenberger

Illustration: Kristin Mückel

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

das speziell für Kinderhände gemachte Spielmaterial fördert die feinmotorischen Fähigkeiten und die Auge-Hand-Koordination Ihres Kindes. Im freien Spiel üben sich die Kinder im Rollenspiel mit den Bauernhoftieren, oder sie stapeln die Tiere zu einem oder mehreren Türmen und trainieren so ihre Feinmotorik. In den beiden Würfelspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Das kooperative Spiel fördert gleichzeitig das Wir-Gefühl der Kinder und deren gemeinsames Erleben.

Spiele Sie mit! Sprechen Sie über Tiere, deren Merkmale und Lebensräume und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder!

Spielinhalt

- 2 Kühe
- 2 Schweine
- 2 Hühner
- 1 Schaf
- 1 Hund
- 1 Hase
- 1 Symbolwürfel
- 1 Kleewiese
- 1 Blumenwiese
- 2 Büsche
- 9 Sonnen (mit Tieren auf der Rückseite)
- 1 Spielanleitung





Spielidee

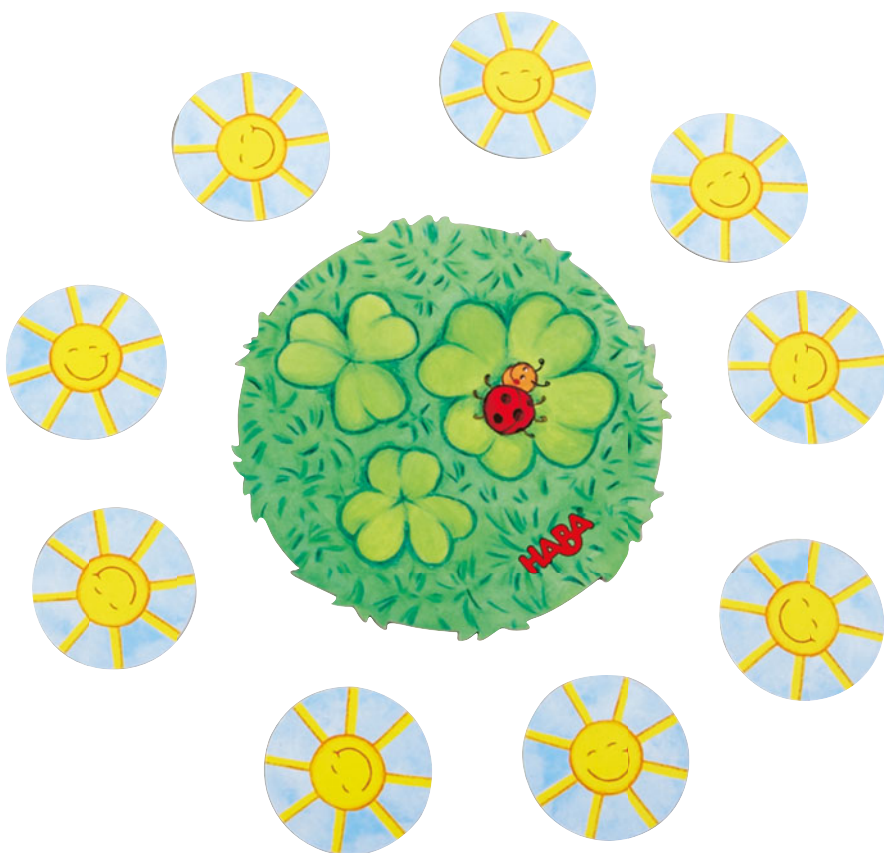
Nacheinander stapeln die Kinder vorsichtig ein Tier auf ein anderes und vergrößern damit je nach Spiel einen oder zwei Tiertürme.
Fällt beim Stapeln kein Tier herunter, bekommt das Kind zur Belohnung eine Sonne.
Wer hat am Ende des Spiels die meisten Sonnen vor sich liegen?

Spiel 1: Schaf auf Huhn

Ein erstes Stapelspiel für kleine Tierbändiger.

Spielvorbereitung

Legt die Kleewiese in die Tischmitte. Verteilt die neun Tiere um die Wiese.
Mischt die Sonnen und legt sie mit der Sonnenseite nach oben aus.
Die Blumenwiese, die Büsche und den Würfel braucht ihr für dieses Spiel nicht.
Legt sie zurück in die Schachtel.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Schaf mähen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und dreht eine Sonne um.

Schau welches Tier dort abgebildet ist. Nimm das abgebildete Tier und stelle es auf die Wiese. Steht dort schon ein anderes Tier, staple dein Tier darauf.

Aber aufgepasst:

Sind bei deinem Stapelversuch ein oder mehrere Tiere heruntergefallen?

- **Ja?**

So ein Pech! Verteile die heruntergefallenen Tiere wieder um die Wiese. Sind nicht alle Tiere heruntergefallen, bleiben die restlichen auf der Wiese gestapelt. Die Sonne darfst du jetzt aber leider nicht nehmen. Sie kommt aus dem Spiel.

- **Nein?**

Super! Zur Belohnung darfst du dir die Sonne nehmen und vor dich legen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und dreht eine Sonne um.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Sonnen umgedreht sind. Jeder stapelt seine gewonnenen Sonnen. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.

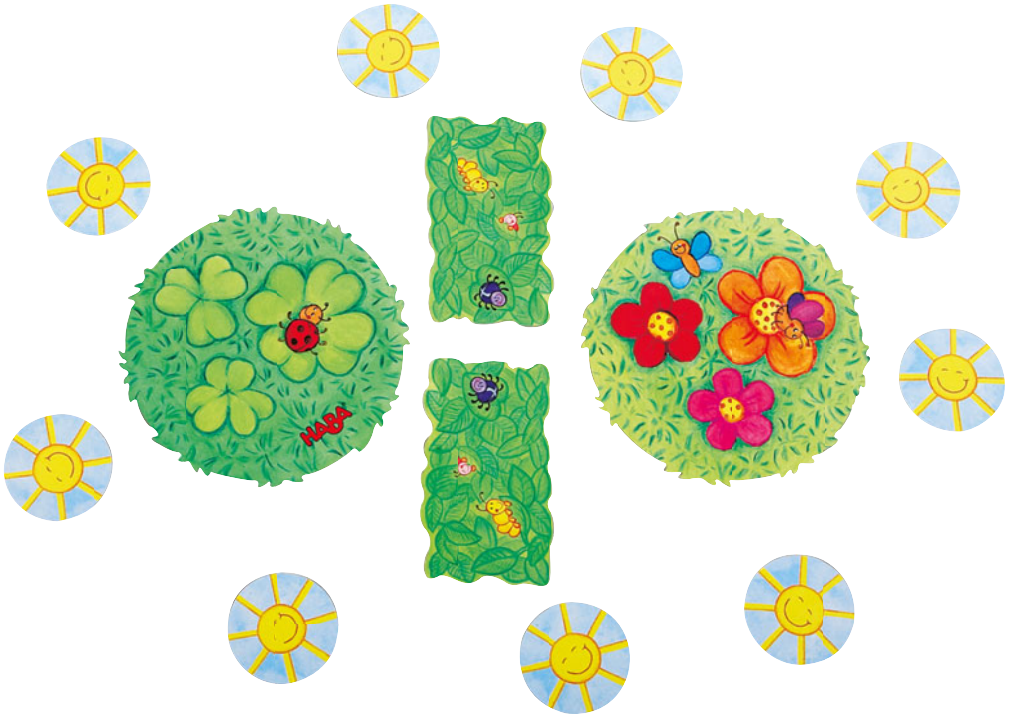


Spiel 2: Kuh auf Schaf

Eine lustige Tierstapelei für geübte Tierstapler.

Spielvorbereitung

Legt die Klee- und die Blumenwiese wie abgebildet in der Tischmitte. Die beiden Büsche kommen dazwischen. Verteilt die neun Tiere und die Sonnen um die Wiesen herum. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am lautesten wie eine Kuh muhen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Den Klee?**

Nimm ein beliebiges Tier und stelle es auf die Kleewiese.
Steht dort schon ein anderes Tier, staple es darauf.



- **Die Blume?**

Nimm ein beliebiges Tier und stelle es auf die Blumenwiese.
Steht dort schon ein anderes Tier, staple es darauf.



- **Die Sonne?**

Toll! Jetzt darfst du dir aussuchen, auf welche Wiese du ein Tier stellen oder stapeln möchtest.



Aber aufgepasst:

Sind bei deinem Stapelversuch ein oder mehrere Tiere heruntergefallen?

- **Ja?**

Schade! Verteile die heruntergefallenen Tiere wieder um die beiden Wiesen.
Sind nicht alle Tiere heruntergefallen, so bleiben sie auf der jeweiligen Wiese gestapelt. Du darfst dir jetzt aber leider keine Sonne nehmen.

- **Nein?**

Super! Zur Belohnung darfst du eine Sonne nehmen und vor dir ablegen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

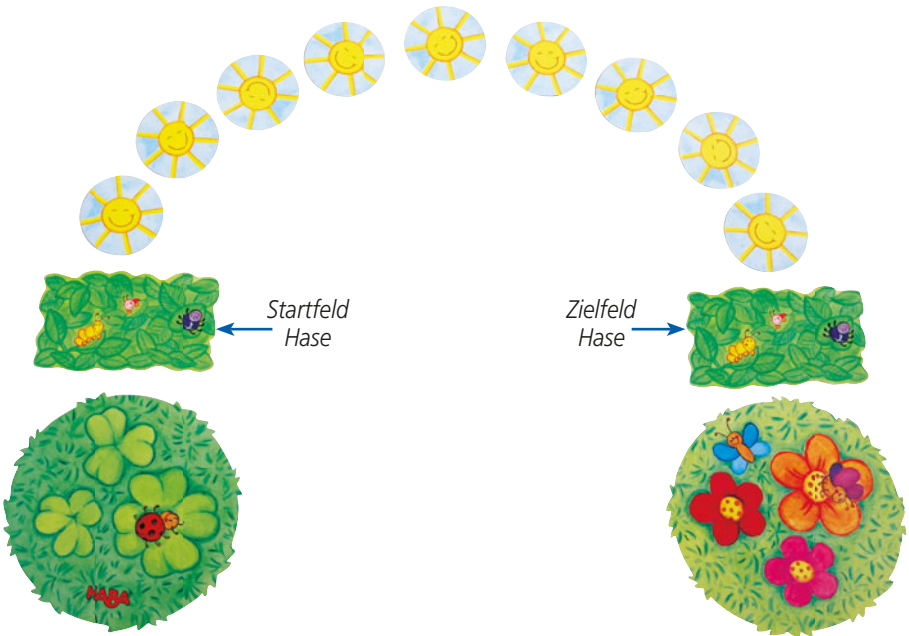
Das Spiel endet, sobald alle Sonnen verteilt sind. Jetzt stapelt jeder seine Sonnen.
Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen diese Kinder gemeinsam.

Spiel 3: Um die Wette mit dem Hasen!

Ein kooperatives Wettrennen mit dem Hasen.

Spielvorbereitung

Legt die Klee- und die Blumenwiese wie abgebildet in die Tischmitte. Die Büsche kommen wie abgebildet daneben. Legt die Sonnen in einem Bogen von dem ersten zum zweiten Busch. Den Hasen setzt ihr auf einen Busch. Die restlichen acht Tiere kommen in den Sonnenbogen. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am längsten wie ein Hahn krähen kann darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Den Klee?**

Nimm ein beliebiges Tier und stelle es auf die Kleewiese. Steht dort schon ein anderes Tier, staple es darauf.



- **Die Blume?**

Nimm ein Tier und stelle es auf die Blumenwiese. Steht dort schon ein anderes Tier, staple es darauf.



- **Die Sonne?**

So ein Pech! Der Hase krabbelt aus seinem Hasenbau und nähert sich der Blumenwiese. Nimm den Hasen und stelle ihn auf die nächste Sonne.



Sind beim Stapeln ein oder mehrere Tiere heruntergefallen, verteilt ihr sie einfach wieder um die beiden Wiesen. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Gelingt es euch, alle Tiere zu stapeln, bevor der Hase den zweiten Busch erreicht, gewinnt ihr gemeinsam das Wettrennen.

Zieht der Hase jedoch über die letzte Sonne hinaus auf den Busch, verliert ihr zusammen gegen den Hasen. Versucht es doch schnell noch einmal!

Tipp:

Etwas einfacher wird das Spiel, wenn ihr mit weniger Tieren spielt.

Autor Klaus Miltenberger:

„Dieses Spiel widme ich Kerstin Wallner.“

My very first games

Animal upon Animal

Three animal stacking games for 1 – 4 players age 2+.

Author: Klaus Miltenberger
Illustrations: Kristin Mückel
Length of the game: approx. 10 minutes

Dear Parents,

This game material is especially designed for children's hands. It will foster improved motor skills and your child's hand-eye coordination. In free play children will practice role-play with the farm animals or work their motor skills by piling the animals to form one or more towers. Both die games will acquaint them with first games with rules. The co-operative game variation also fosters their team spirit and shared experiences.

Play with your child and talk about animals, their characteristics and living spaces, thereby stimulating your child's language and auditory skills, creative skills and also the joy of playing.

Lots of fun playing!

Sincerely, Your inventors of playthings

Contents

- 2 cows
- 2 pigs
- 2 hens
- 1 sheep
- 1 dog
- 1 rabbit
- 1 die with symbols
- 1 shamrock meadow
- 1 flower meadow
- 2 bushes
- 9 suns (showing animals on the back)
- Set of game instructions



Game idea

One by one the children carefully stack animals on top of each other. Thus, depending on the game variation, they build one or two animal towers as tall as they can. If no animal falls off while stacking, the player receives a sun as a reward. Who will have collected the most suns at the end?

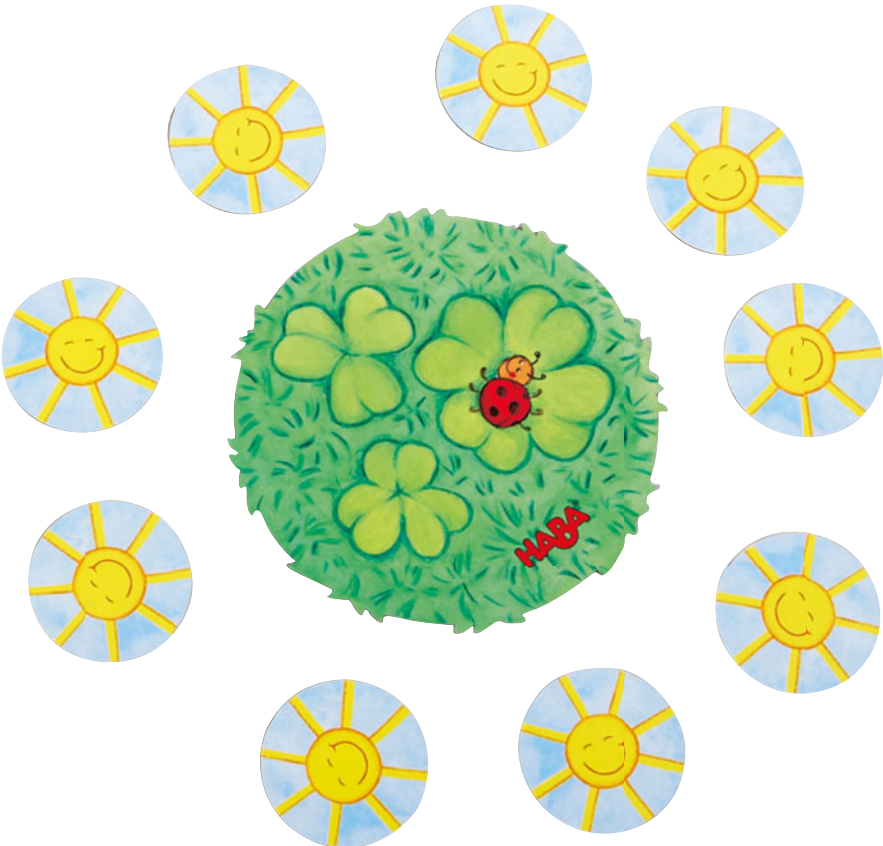
Game #1: Sheep upon Hen

A first stacking game for little animal tamers.

Preparation of the Game

Place the shamrock meadow in the center of the table. Distribute the nine animals around the meadow. Shuffle the suns and distribute them with the side showing the sun face-up.

For this game you don't need the flower meadow, the bushes and the die, please return these pieces to the game box.





How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can bleat the most like a sheep may start. If you cannot agree, the youngest player starts and turns over a sun.

Look at the animal shown. Take this animal and place it on the meadow. If an animal is already standing there, stack the new one on top of it.

Watch out:

Have one or more animals fallen off as you tried to stack them?

- **Yes?**

Bad luck! Take the animals that have fallen off and place them somewhere around the meadow again. Any animal that did not fall remains on the meadow. Unfortunately you can't take the sun. You have to put it aside.

- **No?**

Great! As a reward take the sun and keep it in front of you.

Then it's the turn of the next player to turn over a sun.

End of the Game

The game ends as soon as all the suns have been turned over. Each player piles up his suns. The player with the highest pile wins the game. In the case of a draw the players in question win together.

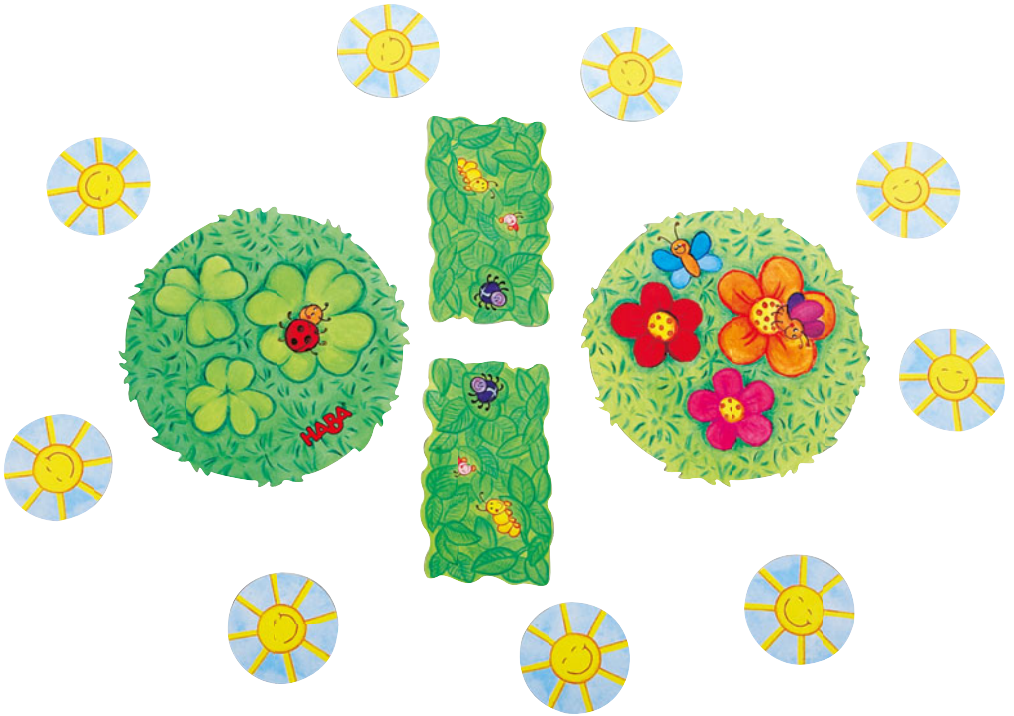
Game #2: Cow upon Sheep

A funny animal stacking exercise for skilled animal piling players.

ENGLISH

Preparation of the Game

Place both the shamrock and the flower meadow in the center of the table, as shown. Place the two bushes in between them. Distribute the nine animals and the suns around the meadows.





How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can moo like a cow the loudest may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

What appears on the die?

- **The shamrock?**

Take any animal and place it on the shamrock meadow. If there is already an animal, stack your animal upon it.



- **The flower?**

Take any animal and place it on the flower meadow. If there is already an animal, stack your animal on top of it.



- **The sun?**

Fantastic! You can choose on which meadow you want to place or pile an animal.



Be careful however:

Have one or more animals fallen off during your piling attempt?

- **Yes?**

Pity! Distribute the animals that have fallen off around the two meadows again. Animals that did not fall off stay piled upon each other on their respective meadow. Unfortunately you can't take a sun.

- **No?**

Splendid! As a reward you take a sun and keep it in front of you.

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

End of the Game

The game ends as soon as all the suns have been distributed. Each player piles up his suns. The player with the highest pile wins the game. In case of a draw the players in question win together.

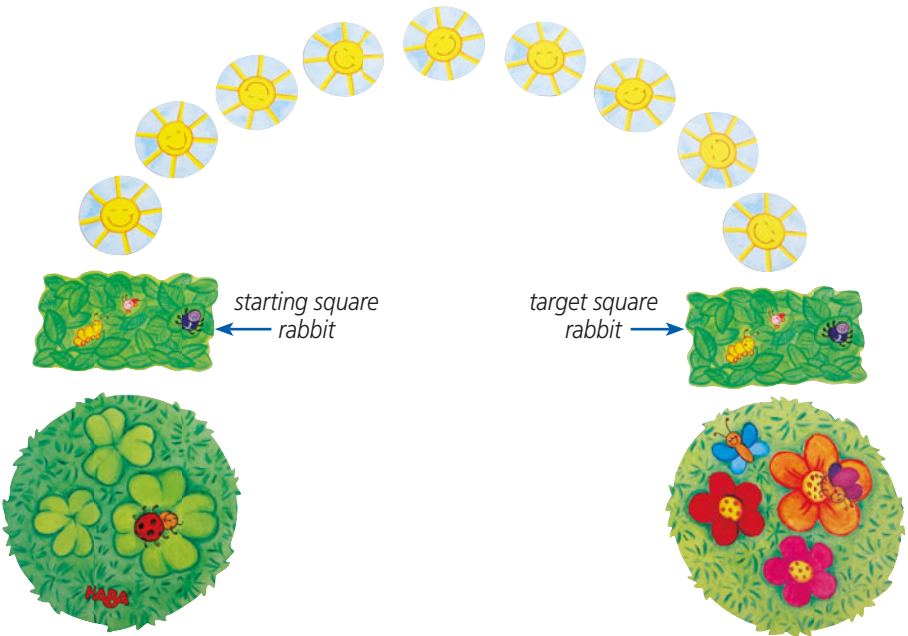
Game # 3: Competing with the Rabbit!

A co-operative die competition with the rabbit.

ENGLISH

Preparation of the Game

Place both the shamrock and the flower meadow as well as the bushes as shown in the center of the table. Arrange the suns to form an arch from one to the other bush. Place the rabbit on one bush. The remaining eight animals are placed inside the arch formed by the suns. Get the die ready.





How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever, can crow the longest like a rooster may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

What does the die show?

- **The shamrock?**

Take any animal and place it on the shamrock meadow. If there is already an animal, stack your animal on top of it.



- **The flower?**

Take an animal and place it on the flower meadow. If there is already an animal, stack your animal on top of it.



- **The sun?**

Bad luck! The rabbit comes crawling out of his den and approaches the flower meadow. Move the rabbit to the next sun.



If during your piling attempt one or more animals have fallen off, place them back around both meadows. Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

If you succeed in piling all the animals before the rabbit reaches the second bush you win the competition together.

If however the rabbit passes the last sun and reaches the second bush you lose together against him. Just have another go!

Hint:

The game gets easier if you play with fewer animals.

The author Klaus Miltenberger:

"I dedicate this game to Kerstin Wallner."

Mes premiers jeux

Pyramide d'animaux

Trois jeux d'adresse pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Klaus Miltenberger

Illustration : Kristin Mückel

Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant et la coordination main-œil. Dans le jeu libre, les enfants s'exercent à des jeux de rôle avec les animaux de la ferme ou ils les empilent en une ou plusieurs tours. Dans les deux jeux de dé, votre enfant s'initiera à jouer selon des règles. Le jeu coopératif développera chez les enfants l'esprit d'équipe et leur permettra de faire une expérience collective.

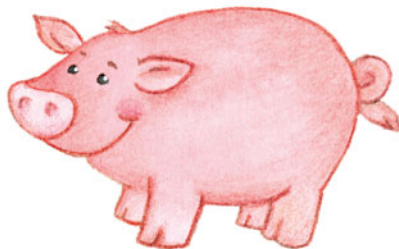
Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui des animaux, de leurs particularités et de leur milieu de vie. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant. Vous aiderez votre enfant à développer sa créativité et il prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

- 2 vaches
- 2 cochons
- 2 poules
- 1 mouton
- 1 chien
- 1 lapin
- 1 dé à symboles
- 1 pré de trèfles
- 1 pré de fleurs
- 2 buissons
- 9 soleils (avec des animaux représentés au dos)
- 1 règle du jeu



Idée

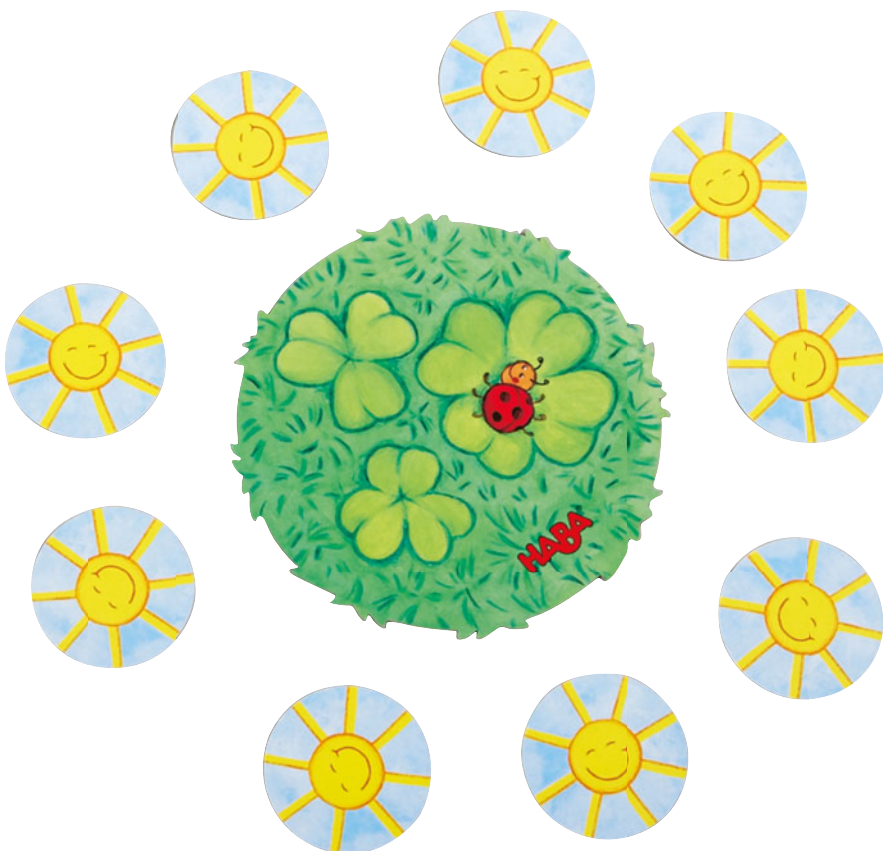
L'un après l'autre, les enfants empilent les animaux prudemment les uns sur les autres et, selon la variante de jeu, construisent une ou deux tours les plus grandes possibles. Si aucun animal ne tombe quand la tour est empilée, le joueur récupère un soleil en récompense. Qui aura récupéré le plus de soleils à la fin de la partie ?

Jeu n° 1 : Monte sur mon dos

Un premier jeu d'empilement pour petits dompteurs.

Préparatifs

Posez le pré de trèfles au milieu de la table. Répartissez les neuf animaux autour du pré. Mélangez les soleils et posez-les avec la face « soleil » visible. Le pré de fleurs, les buissons et le dé sont remis dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le bêlement d'un mouton a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en retournant un soleil.

Regarde quel animal est représenté dessus. Prends l'animal correspondant et pose-le dans le pré. S'il y a déjà un autre animal dans le pré, pose celui-là par-dessus.

Mais attention :

Est-ce qu'un animal ou plusieurs sont tombés lorsque tu les as empilés ?

- **Oui ?**

Pas de veine ! Remets les animaux tombés autour du pré. Les animaux qui ne sont pas tombés restent empilés dans le pré mais tu ne récupères pas de soleil. Le soleil est sorti du jeu.

- **Non ?**

Super ! En récompense, tu récupères le soleil et le poses devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner un soleil.

Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les soleils ont été retournés.

Chacun empile les soleils qu'il a récupérés. Le joueur qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



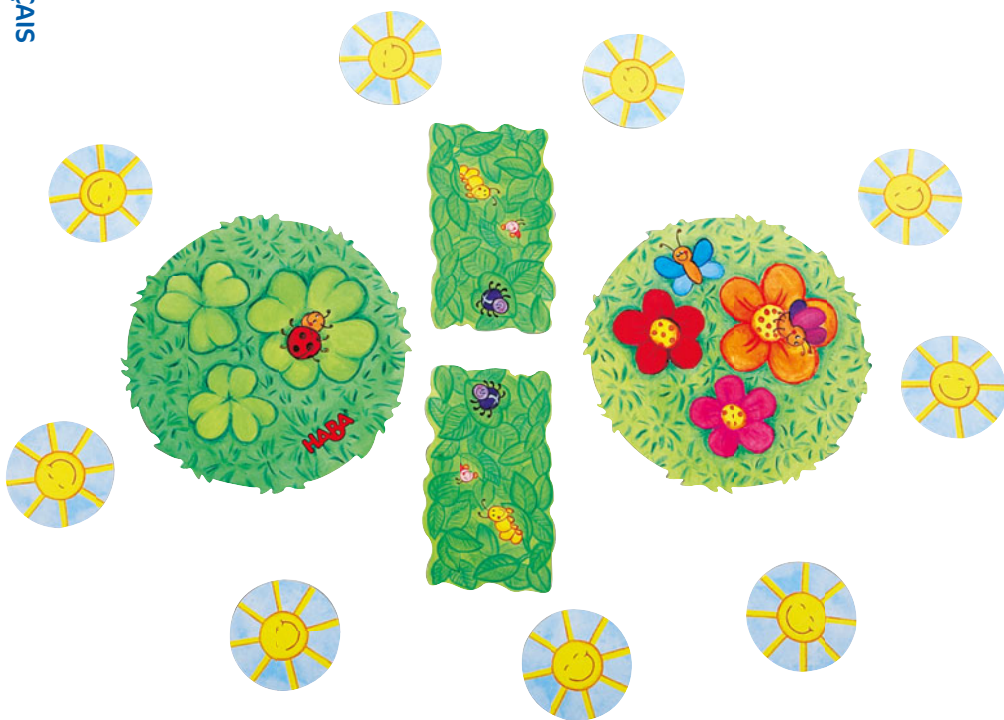
Jeu n° 2 : Escalade d'animaux

Un amusant jeu d'adresse pour petites mains habiles.

Préparatifs

Posez le pré de trèfles et le pré de fleurs au milieu de la table comme illustré ci-dessous. Posez les deux buissons entre les prés. Répartissez les neuf animaux et les soleils autour des prés. Préparez le dé.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux la vache a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le trèfle ?**

Prends n'importe quel animal et pose-le sur le pré de trèfles. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.



- **La fleur ?**

Prends n'importe quel animal et pose-le dans le pré de fleurs. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.



- **Le soleil ?**

Super ! Tu as le droit de choisir dans quel pré tu vas poser ou empiler un animal.



Mais attention :

Est-ce qu'un animal ou plusieurs sont tombés lorsque tu les as empilés ?

- **Oui ?**

Pas de veine ! Remets les animaux tombés autour des deux prés. Les animaux qui ne sont pas tombés restent empilés dans le pré respectif mais tu ne récupères pas de soleil.

- **Non ?**

Super ! En récompense, tu récupères un soleil et le poses devant toi.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner un soleil.

Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les soleils sont distribués. Chacun empile ses soleils. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

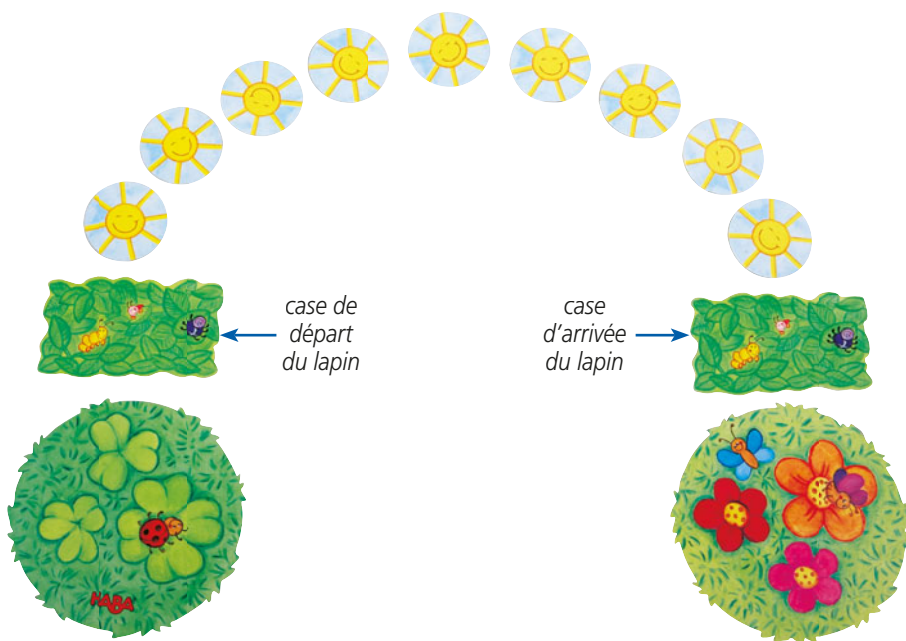


Jeu n° 3 : Qui courra plus vite !

Une course coopérative avec le lapin.

Préparatifs

Posez le pré de trèfles, le pré de fleurs et les buissons au milieu de la table comme illustré ci-dessous. Posez les soleils en demi-cercle entre les deux buissons. Posez le lapin sur un buisson. Mettre les huit animaux restants au milieu du demi-cercle de soleils. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui criera le plus longtemps « cocorico » a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le trèfle ?**

Prends n'importe quel animal et pose-le sur le pré de trèfles. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.



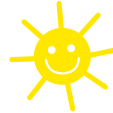
- **La fleur ?**

Prends n'importe quel animal et pose-le dans le pré de fleurs. Si un animal s'y trouve déjà, tu l'empiles dessus.



- **Le soleil ?**

Pas de veine ! Le lapin sort de son terrier et se rapproche du pré de fleurs. Prends le lapin et pose-le sur le prochain soleil.



Si un animal ou plusieurs sont tombés lorsque vous les avez empilés, reposez-les autour des deux prés. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Si vous réussissez à empiler tous les animaux avant que le lapin n'arrive au deuxième buisson, vous gagnez la course tous ensemble. Si le lapin dépasse le dernier soleil et arrive au deuxième buisson, vous perdez alors tous ensemble la course contre le lapin. Prenez vite votre revanche !

Conseil : Le jeu sera un peu plus facile si vous prenez moins d'animaux.

L'auteur Klaus Miltenberger:

« Je dédie ce jeu à Kerstin Wallner »



Mijn eerste spellen

Dier op dier

Drie beestachtige stapelspellen voor 1 – 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Spelauteur: Klaus Miltenberger

Illustraties: Kristin Mückel

Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders

Het speciaal voor kinderhanden gemaakte spelmateriaal bevordert de motorische vaardigheden en oog-handcoördinatie van uw kind. Bij het vrije spel oefenen de kinderen zich in het rollenspel met de dieren van de boerderij of ze stapelen de dieren op een of meer torens en oefenen zo hun fijne motoriek. In beide dobbelspellen maakt uw kind voor het eerst kennis met spelregels. Tegelijk bevordert het coöperatieve dobbelspel het wij-gevoel van de kinderen en hun gemeenschappelijk ervaren.

Speel mee! Vertel over dieren, hun kenmerken en leefomgeving en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind.

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvindes voor kinderen

Spelinhoud

- 2 koeien
- 2 varkens
- 2 kippen
- 1 schaap
- 1 hond
- 1 haas
- 1 symbooldobbelsteen
- 1 klaverweide
- 1 bloemenweide
- 2 struiken
- 9 zonnen (met dieren op de achterzijde)
spelregels



Spelidee

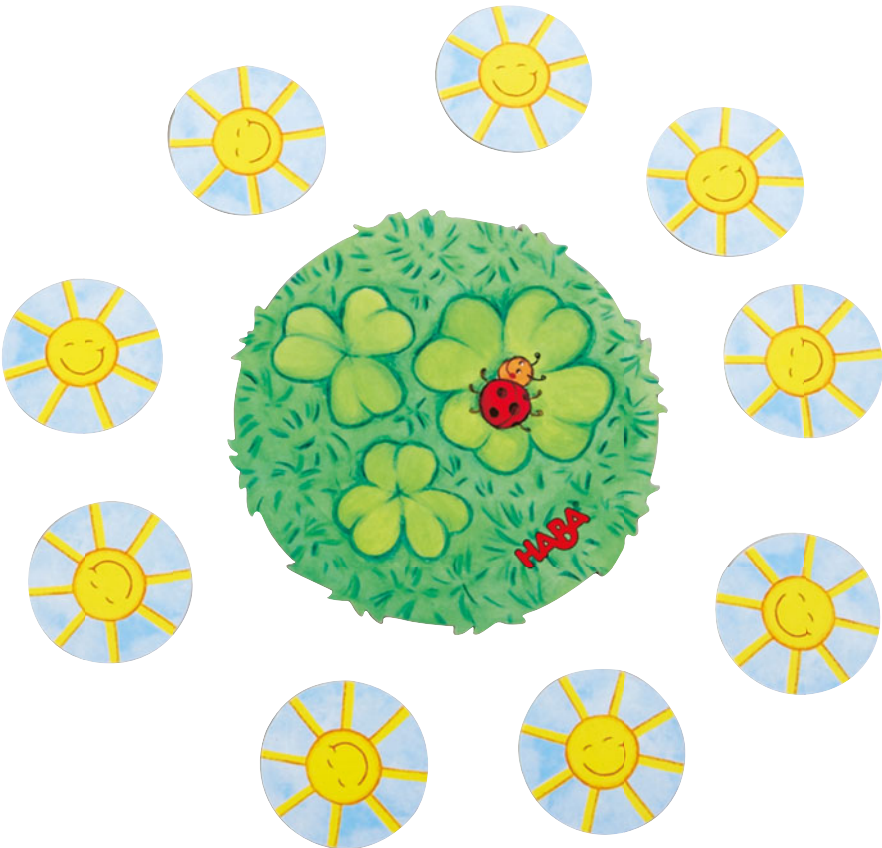
Eén voor één stapelen de kinderen voorzichtig het ene dier op het andere en bouwen al naargelang de spelvariant een of twee zo hoog mogelijke dierentorens. Als bij het stapelen er geen enkel dier naar beneden valt, krijgt het kind als beloning een zon. Wie heeft aan het eind van het spel de meeste zonnen voor zich liggen?

Spel 1: Schaap op kip

Een eerste stapelspel voor kleine dierentemmers.

Spelvoorbereiding

Leg de klaverwei in het midden op tafel. Verdeel de negen dieren rond de wei. Schud de zonnen en leg ze met de zonzijde omhoog neer. De bloemenwei, de struiken en de dobbelsteen worden bij dit spel niet gebruikt. Leg ze terug in de doos.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een schaap kan blaten, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en draait een zon om.

Kijk welk dier erop staat afgebeeld. Pak het afgebeelde dier en zet het op de wei. Als daar al een ander dier staat, stapel je je dier erop.

Maar pas op:

Zijn er bij je stapelgoging een of meer dieren naar beneden gevallen?

- **Ja?**

Wat een pech! Verdeel de naar beneden gevallen dieren opnieuw rond de wei. Dieren die niet omlaag zijn gevallen, blijven gestapeld op de wei staan. De zon mag je helaas niet pakken. Hij wordt uit het spel genomen.

- **Nee?**

Geweldig! Als beloning mag je de zon pakken en voor je neerleggen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait een zon om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle zonnen zijn omgedraaid. Iedereen legt zijn gewonnen zonnen op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze kinderen gezamenlijk.



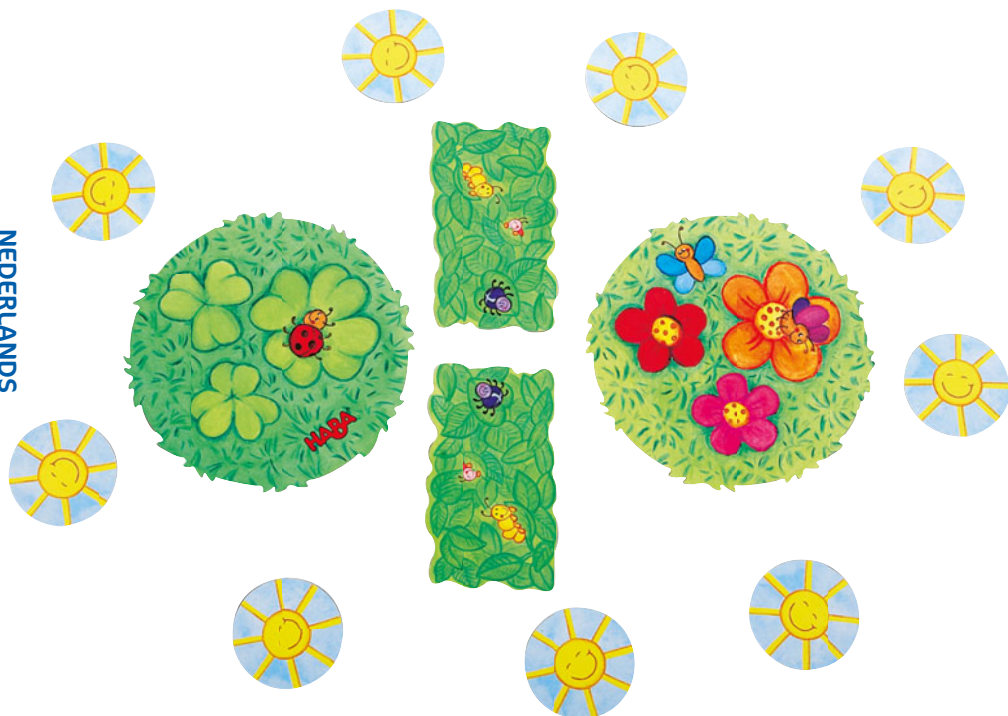
Spel 2: Koe op schaaap

Een vrolijk stapelfeest voor geoefende dierenstapelaars.

Spelvoorbereiding

Leg de klaver- en de bloemenwei zoals afgebeeld in het midden op tafel.
De beide struiken komen ertussen. Verdeel de negen dieren en de zonnen rond de weide. Leg de dobbelsteen klaar.

NEDERLANDS



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het hardst als een koe kan loeien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegooid?

- **De klaver?**

Pak een dier naar keuze en zet het op de klaverwei.
Als er al een ander dier staat, stapel je het erop.



- **De bloem?**

Pak een dier naar keuze en zet het op de bloemenwei.
Als er al een ander dier staat, stapel je het erop.



- **De zon?**

Geweldig! Nu mag je zelf bepalen op welke wei je een dier wilt neerzetten of opstapelen.



Maar let op:

Zijn er bij je stapelpoging een of meer dieren naar beneden gevallen?

- **Ja?**

Helaas! Verdeel de naar beneden gevallen dieren opnieuw rond de twee weiden.
Als niet alle dieren omlaag zijn gevallen, blijven ze opgestapeld op de betreffende wei staan. Je mag helaas geen zon pakken.

- **Nee?**

Geweldig! Als beloning mag je een zon pakken en voor je neerleggen.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle zonnen zijn verdeeld. Nu legt iedereen zijn zonnen op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel winnen deze kinderen gezamenlijk.

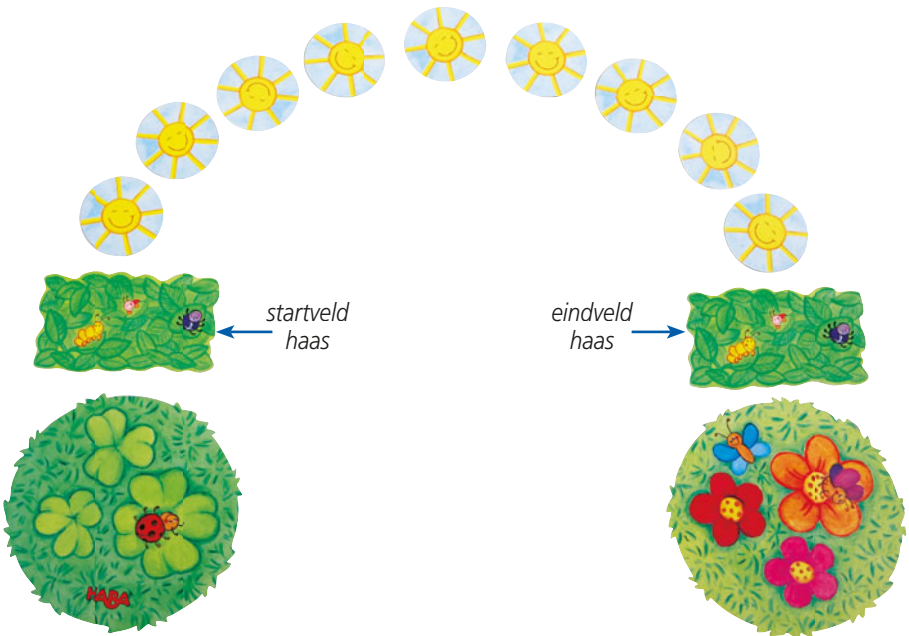
Spel 3: Om het hardst met de haas!

Een coöperatieve hardloopwedstrijd met de haas.

Spelvoorbereiding

Leg de klaver- en de bloemenwei en de struiken zoals afgebeeld in het midden op tafel. Leg de zonnen in een boog van de ene struik naar de andere neer. De haas wordt op een van de struiken gezet. De overige acht dieren komen in het midden van de zonnenboog. Leg de dobbelsteen klaar.

NEDERLANDS



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het langst als een haas kan kraaien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegooid?

- **De klaver?**

Pak een dier naar keuze en zet het op de klaverwei.
Als er al een ander dier staat, stapel je het erop.



- **De bloem?**

Pak een dier naar keuze en zet het op de bloemenwei.
Als er al een ander dier staat, stapel je het erop.



- **De zon?**

Wat een pech! De haas verlaat zijn hazenleger en nadert de bloemenweide. Pak de haas en zet hem op de volgende zon.



Als bij het stapelen een of meer dieren naar beneden zijn gevallen, worden ze gewoon opnieuw rond de beide weiden verdeeld. Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Als het jullie lukt alle dieren op elkaar te stapelen voordat de haas de tweede struik bereikt, hebben jullie gezamenlijk de wedstrijd gewonnen. Als de haas echter voorbij de laatste zon gaat en op de struik terecht komt, hebben jullie met zijn allen van de haas verloren. Probeer het snel nog eens een keer!

Tip:

Het spel wordt iets eenvoudiger als er met minder dieren wordt gespeeld.

De auteur Klaus Miltenberger:

„Dit spel draag ik op aan Kerstin Wallner.“

Mis primeros juegos

Animal sobre animal



Tres juegos bestiales de apilar para 1 – 4 niños a partir de los 2 años.

Autor del juego: Klaus Miltenberger
Ilustraciones: Kristin Mückel
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

Este material de juego, diseñado especialmente para las manitas de los niños, estimula las habilidades de la motricidad fina y la coordinación mano-ojo de su hijo. En juego libre, los niños se ejercitan en el juego de rol con los animales de la granja o apilan los animales formando una o varias torres y de este modo entrenan su motricidad fina. En los dos juegos de dados, su hijo se inicia en un primer juego siguiendo unas reglas de juego. El otro juego cooperativo fomenta al mismo tiempo el espíritu de equipo de los niños y la experimentación conjunta.

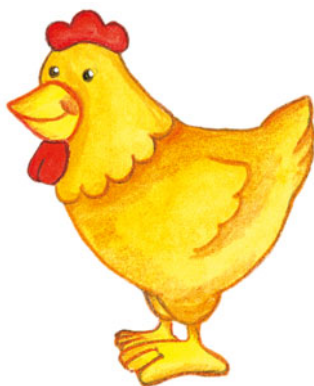
¡Jueguen ustedes también con ellos! Hablen sobre los animales, sus rasgos característicos y sus hábitats y de esta manera estimularán su lenguaje, su sentido del oído, su creatividad y sus ganas de jugar.

¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Su inventor para los niños

Contenido del juego

- 2 vacas
- 2 cerdos
- 2 gallinas
- 1 oveja
- 1 perro
- 1 liebre
- 1 dado de símbolos
- 1 pradera de tréboles
- 1 pradera de flores
- 2 arbustos
- 9 soles (con animales en el dorso)
- 1 Instrucciones del juego



El juego

Uno tras otro, los jugadores van apilando un animal sobre otro con todo cuidado. Dependiendo de la variante del juego, construirán una o dos torres de animales lo más altas posible. Si al apilar no se cae ningún animal, ese jugador recibirá un sol de premio. ¿Quién habrá reunido al final de la partida el mayor número de soles?

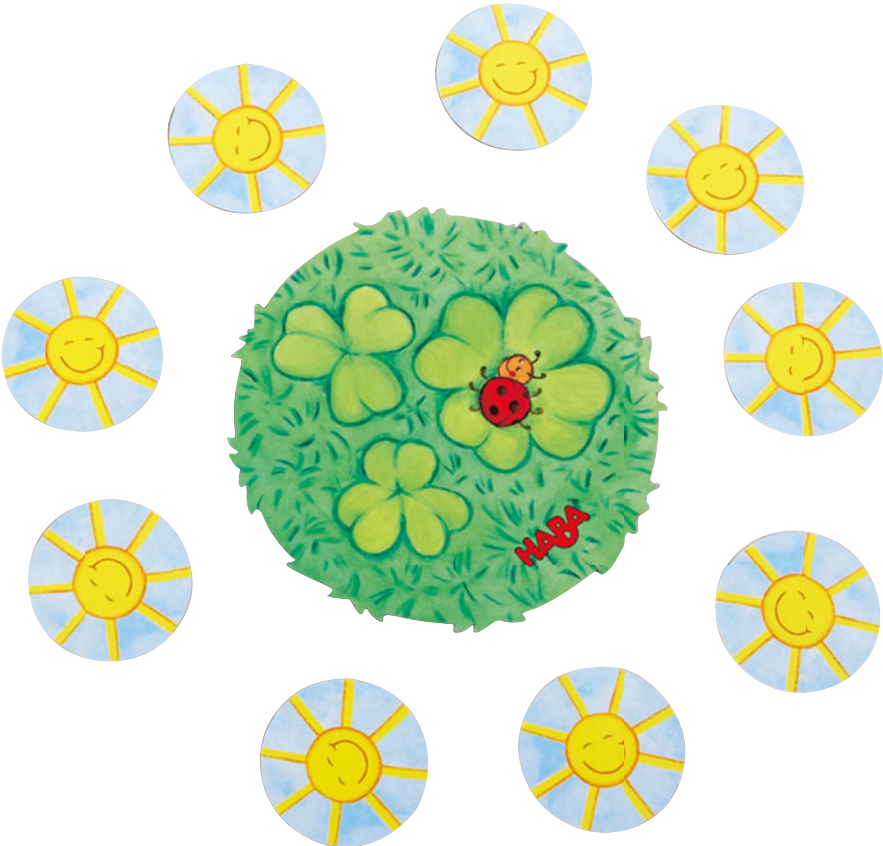
Juego 1: Oveja sobre gallina

Un primer juego de apilar para pequeños domadores de fieras.

Preparativos

Colocad el tablero de tréboles en el centro de la mesa. Repartid los nueve animales alrededor de la pradera. Barajad las cartas de los soles y extendedlas con la cara del sol boca arriba.

Para este juego no necesitáis la pradera de flores, ni los arbustos ni el dado. Devolved esas piezas sobrantes a la caja.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien mejor sepa balar como una oveja. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño dándole la vuelta a un sol.

Fíjate qué animal está dibujado en él. Coge el animal dibujado y ponlo en la pradera. Si en la pradera ya hay otro animal, apila tu animal encima.

Pero ¡ojo!:

¿Se te han caído uno o varios animales al apilar el tuyo?

- **¿Sí?**

¡Mala pata! Vuelve a distribuir los animales caídos alrededor de la pradera. Los animales que no se hayan caído permanecerán en la pradera apilados. Por esta vez te quedaste sin sol. Se retira esa carta del juego.

- **¿No?**

¡Fantástico! Quédate ese sol como premio y colócatelo delante.

A continuación es el turno del siguiente jugador que dará la vuelta a un sol.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan dado la vuelta a todos los soles. Cada jugador apila los soles que ha conseguido. Gana el jugador con la pila más alta. En caso de empate serán ganadores todos los jugadores empatados.

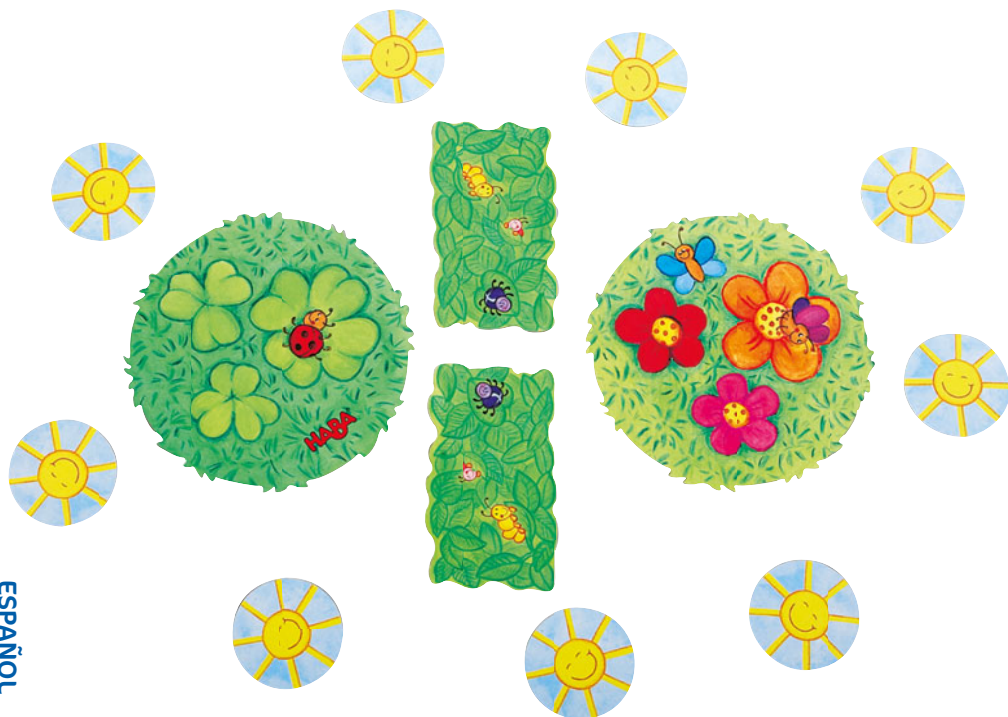


Juego 2: Vaca sobre oveja

Un divertido juego de apilar animales para apiladores con experiencia.

Preparativos

Poned las praderas de tréboles y de flores en el centro de la mesa tal como figura en la ilustración. Los dos arbustos van colocados entre ambas praderas. Distribuid los nueve animales en torno a las dos praderas. Tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa mugir lo más alto posible como una vaca. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **¿El trébol?**

Agarra un animal cualquiera y ponlo en la pradera de tréboles. Si ya hay ahí otro animal, apílalo encima.



- **¿La flor?**

Agarra un animal cualquiera y ponlo en la pradera de flores. Si ya hay ahí otro animal, apílalo encima.



- **¿El sol?**

¡Fantástico! Elige ahora en qué pradera vas a colocar o a apilar tu animal.



Pero ¡ojol!

¿Se te han caído uno o varios animales al apilar el tuyo?

- **¿Sí?**

¡Lástima! Distribuye los animales caídos de nuevo en torno a las dos praderas. Los animales que no hayan caído permanecerán en sus respectivas praderas. Por esta vez te quedaste sin sol de premio.

- **¿No?**

¡Bravo! Agarra un sol de premio y colócatelo delante.

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

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todos los soles. Cada jugador apila los soles que ha conseguido. Gana el jugador con la pila más alta. En caso de empate serán ganadores todos los jugadores empatados.

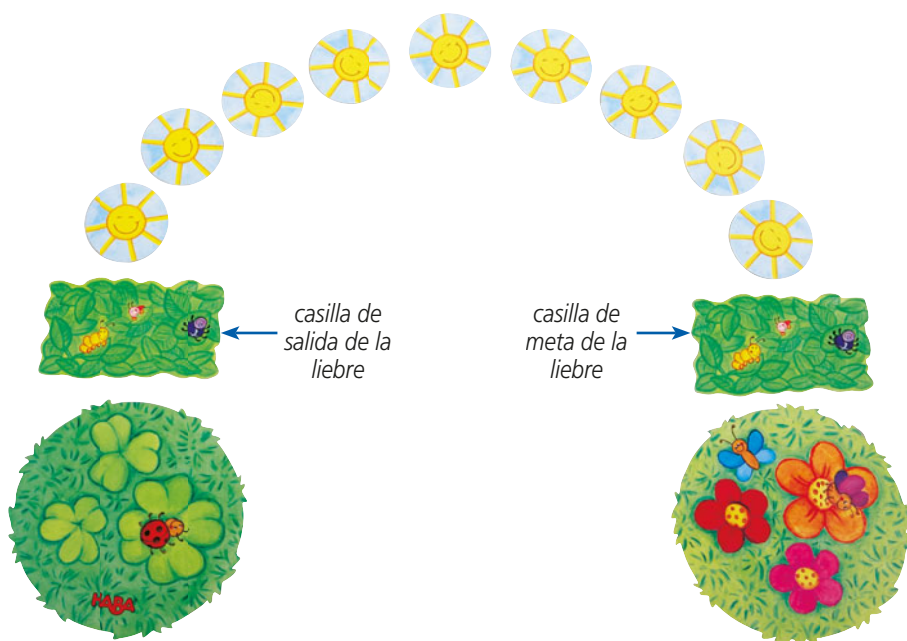


Juego 3: ¡Una carrera contra la liebre!

Una carrera cooperativa contra la liebre.

Preparativos

Poned las dos praderas y los arbustos en el centro de la mesa tal como se indica en la ilustración. Extended los soles formando un arco desde un arbusto al otro. Poned la liebre encima de un arbusto. Los ocho animales restantes van en el interior del arco formado por los soles. Tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más tiempo aguante haciendo el quiquiriquí de un gallo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **¿El trébol?**

Agarra un animal cualquiera y ponlo en la pradera de tréboles. Si ya hay ahí otro animal, apílalo encima.



- **¿La flor?**

Agarra un animal cualquiera y ponlo en la pradera de flores. Si ya hay ahí otro animal, apílalo encima.



- **¿El sol?**

¡Qué mala pata! La liebre sale corriendo desde su madriguera y se acerca a la pradera de las flores. Agarra la liebre y ponla sobre el siguiente sol.



Si al apilar se caen uno o varios animales, repartidlos sencillamente de nuevo alrededor de las dos praderas. A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Final del juego

Si conseguís apilar todos los animales antes de que la liebre alcance el segundo arbusto, habréis ganado todos juntos la carrera. Pero si la liebre salta desde el último sol hasta el arbusto, habréis perdido todos juntos contra la liebre. ¡Rápido, probad otra vez a ver si ahora ganáis!

Consejo:

El juego resulta algo más fácil si jugáis con menos animales.

El autor Klaus Miltenberger:

"Dedico este juego a Kerstin Wallner."



I miei primi giochi

Torre di animali

Tre giochi animaleschi per accatastare per 1 – 4 bambini a partire da 2 anni.

Autore: Klaus Miltenberger
Illustrazioni: Kristin Mückel
Durata del gioco: circa 10 minuti

Cari genitori,

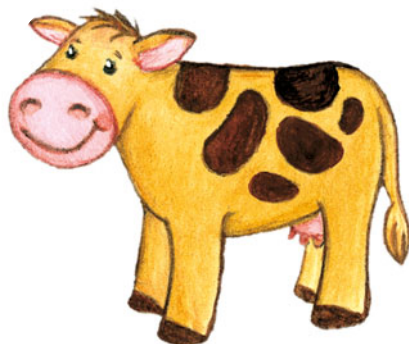
il materiale di gioco creato specificamente per le manine dei bambini stimola la motricità fine e la coordinazione di vista e tatto di vostro figlio. Giocando liberamente i bambini si immedesimano nel gioco di ruolo con gli animali della fattoria oppure impilano gli animali costruendo una o più torri esercitando così la loro motricità fine. Nei due giochi con il dado il bambino impara a giocare secondo regole. Il gioco cooperativo incentiva poi il sentimento di collettività dei bambini e li stimola a condividere la propria esperienza con gli altri. Giocate insieme al vostro bambino! Parlate con lui degli animali, delle loro caratteristiche, del loro habitat, stimolandone così linguaggio, udito, creatività e piacere nel giocare.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Contenuto del gioco

- 2 mucche
 - 2 maiali
 - 2 galline
 - 1 pecora
 - 1 cane
 - 1 lepre
 - 1 dado con simboli
 - 1 prato di trifoglio
 - 1 prato fiorito
 - 2 cespugli
 - 9 soli (con animali sul retro)
- Istruzioni per giocare



Ideazione

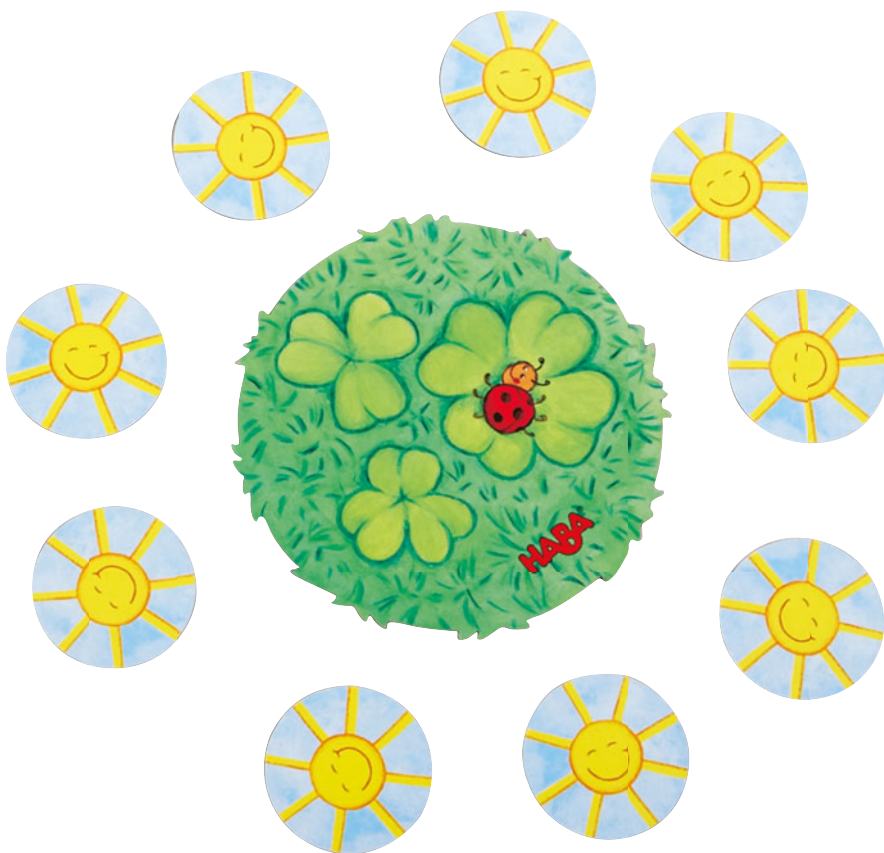
Uno per volta i bambini impilano con cura un animale sull'altro e costruiscono, secondo la variante del gioco, una o due torri quanto più alte possibile. Si riceve in premio un sole se non si fa cadere nessun animale. Chi avrà più soli alla fine del gioco?

Gioco 1: Pecora su gallina

Un primo gioco per impilare per domatori in erba.

Preparativi del gioco

Mettete il prato di trifoglio al centro del tavolo. Distribuite i nove animali intorno al prato. Mescolate i soli e disponeteli con il lato del sole verso l'alto. Il prato fiorito, i cespugli e il dado non servono per questo gioco e ritornano nella scatola.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi bela meglio. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e gira uno dei soli.

Guarda l'animale raffigurato, prendi l'animale e mettilo sul prato. Se c'è già un animale lo impilerai.

Attenzione però:

Cercando di impilare gli animali te ne è caduto qualcuno?

- **Si?**

Che sfortuna! Distribuisci gli animali caduti di nuovo intorno al prato. Gli altri animali ancora impilati restano sul prato. Non puoi prendere il sole che viene eliminato da gioco.

- **No?**

Magnifico! Ricevi in premio il sole che metterai davanti a te.

Il turno passa poi al bambino seguente che gira un sole.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando si sono girati tutti i soli. Ognuno ammucchia i suoi soli, vince chi ha il mucchio più alto. In caso di parità questi bambini condividono la vittoria.

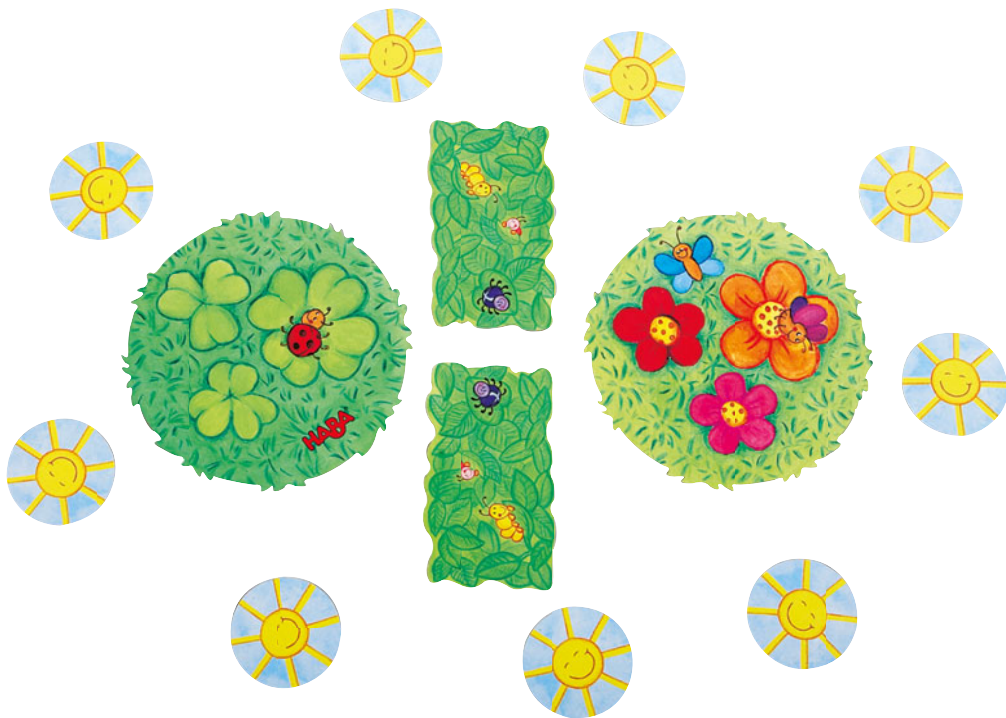


Gioco 2: Mucca su pecora

Una divertente catasta animale per esperti impilatori.

Preparativi del gioco

Mettete il piatto di trifoglio e quello fiorito come nella figura al centro del tavolo. Nel mezzo collocate i due cespugli. Distribuite i nove animali e i soli intorno ai piatti. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi muggisce forte come una mucca. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa c'è sul dado?

- **Il trifoglio?**

Prendi un animale a scelta e mettilo sul prato di trifoglio. Se già c'è un animale lo impili.



- **Il fiore?**

Prendi un animale a scelta e mettilo sul prato fiorito. Se già c'è un animale lo impili.



- **Il sole?**

Stupendo! Puoi scegliere su quale prato mettere o impilare un animale



Attenzione però:

Mentre li accatastavi ti sono caduti degli animali?

- **Sì?**

Peccato! Colloca di nuovo gli animali caduti intorno ai due prati. Gli animali rimasti impilati restano sui rispettivi prati. Non potrai però prendere un sole.

- **No?**

Fantastico! Puoi prenderti in premio un sole e metterlo davanti a te.

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

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti i soli sono distribuiti. Ogni bambino ammuccia i suoi soli. Vince chi ha il mucchio più alto. In caso di parità questi bambini condividono la vittoria.

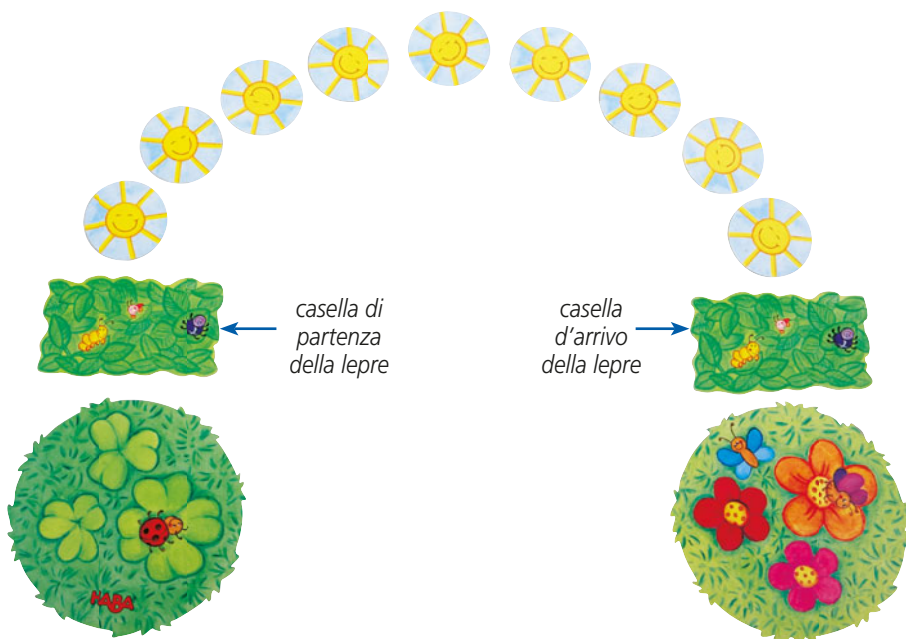


Gioco 3: Gareggiando con la lepre!

Una gara cooperativa con la lepre.

Preparativi del gioco

Mettete i due prati e i cespugli come nella figura al centro del tavolo.
Collocate i soli ad arco tra i due cespugli. La lepre starà su un cespuglio.
Gli altri otto animali staranno al centro dell'arco dei soli. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi fa chicchirichì più a lungo come un gallo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa c'è sul dado?

- **Il trifoglio?**

Prendi un animale a scelta e mettilo sul prato di trifoglio.
Se già c'è un animale lo impili.



- **Il fiore?**

Prendi un animale a scelta e mettilo sul prato fiorito.
Se già c'è un animale lo impili.



- **Il sole?**

Che sfortuna! Lesta lesta la lepre esce dalla sua tana e si avvicina al prato fiorito. Prendi la lepre e mettila sul sole successivo.



Se sono caduti degli animali li collocherete di nuovo intorno ai due prati. Il turno passa poi al bambino seguente che tira il dado.

Conclusione del gioco

Se riuscite ad impilare tutti gli animali prima che la lepre abbia raggiunto il secondo cespuglio, vincete insieme la gara. Avrete invece perso tutti insieme se la lepre supera l'ultimo sole raggiungendo il cespuglio. Provate a giocare ancora una volta!

Consiglio:

Il gioco si semplifica se giocate con meno animali.

L'autore Klaus Miltenberger:

„Dedico questo gioco a Kerstin Wallner“



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

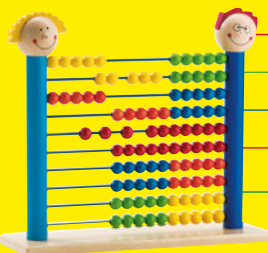
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

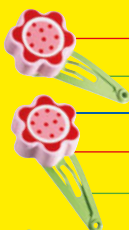
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


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

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

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

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

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

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

HABA[®]

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