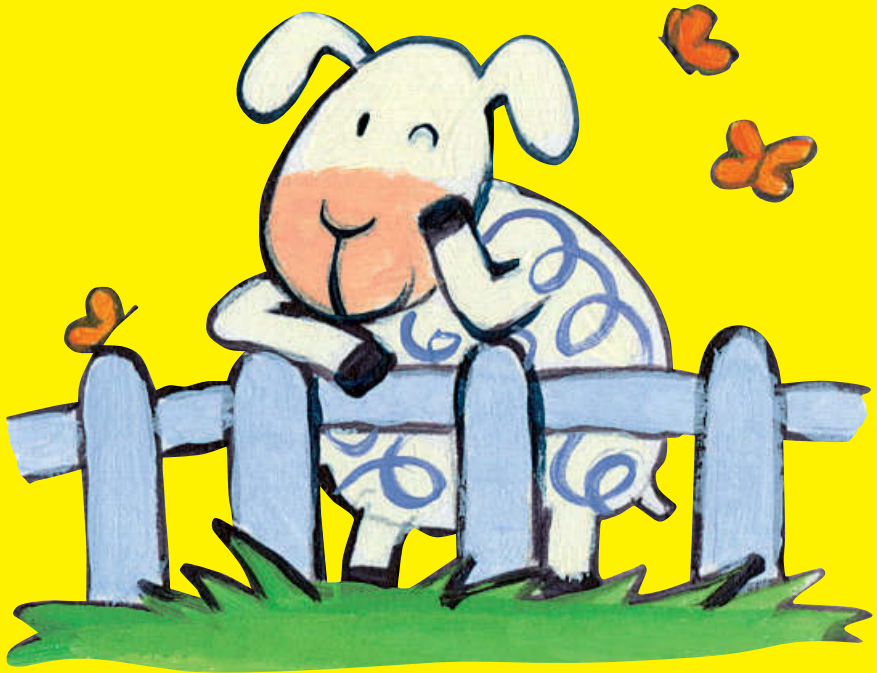




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Muh & Mäh



Moo & Baa • La ferme aux couleurs
Boe & bèhhh! • ¡Muuu! y ¡beee! • Muu e bee!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Muh & Mäh!

Ein tierisches Fühlspiel

Ein kunterbuntes Farb- und Fühlspiel für 2 - 4 Kinder von 3 - 8 Jahren. Mit zwei spannenden Spielideen.

Spielidee: Thomas Liesching
Illustration: Sabine Kraushaar
Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Chaos im Lottertal! Bauer Bert ist verzweifelt: Alle seine Tiere sind weg! Er kann keine Kuh, kein Schaf und nicht einmal die kleinen Frösche finden. Aber wo sind die Tiere hin? Könnt ihr Bert helfen, die Tiere zu finden und zurück auf den heimischen Hof zu bringen?

Spielinhalt

- 9 Kühe (in 5 Farben)
- 9 Schafe (in 5 Farben)
- 9 Frösche (in 5 Farben)
- 4 Bauernhöfe
- 3 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung





Spiel 1: Bauernhof-Lotto

Wer legt mit etwas Glück als Erster alle eigenen Tiere auf seinem Bauernhof ab? Ein erstes Farbspiel ab 3 Jahren.

Spielvorbereitung

jeder einen Bauernhof

Jedes Kind nimmt einen Bauernhof und legt ihn vor sich ab. Die Randfarbe des Bauernhofs zeigt die Farbe der Tiere, die jedes Kind sammeln soll. Es gibt auch drei blaue Tiere, die zu keinem Bauernhof gehören.

Legt die Kühe, Schafe und Frösche der gewählten Bauernhoffarben zusammen mit den blauen Tieren in die Tischmitte. Überzählige Tiere und Bauernhöfe kommen in die Schachtel zurück.

*Kühe, Schafe, Frösche
sortiert in Beutel geben*

Nehmt die drei Stoffbeutel und gebt alle Kühe, Schafe und Frösche sortiert in je einen Beutel. Anschließend schüttelt ihr die drei Beutel und legt sie in die Tischmitte.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal auf einem Bauernhof war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

ein Tier aus Beutel ziehen

Ohne hineinzuschauen greifst du in einen der Stoffbeutel und ziehst ein Tier heraus.

Hat das Tier deine Farbe?

- **Ja?**

Super! Lege das Tier auf die passende Markierung deines Bauernhofs.

*eigenes Tier =
auf Bauernhof legen*

- **Nein?**

Schade! Schenke das Tier dem Kind, dessen Bauernhof diese Farbe hat. Es darf das Tier auf die passende Markierung seines Bauernhofs legen.

*fremdes Tier =
einem Mitspieler geben*

*blaues Tier =
zurück in Beutel*

Achtung:

Die blauen Tiere wohnen im Stoffbeutel. Tiere dieser Farbe steckst du in den Beutel zurück.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und zieht ein Tier aus einem der drei Beutel.

Spielende

Sobald ein Kind alle Tiere auf seinen Bauernhof gelegt hat, endet das Spiel. Dieses Kind gewinnt und darf zur Belohnung laut „Muh & Mäh!“ rufen.

*Gewinner =
als Erster alle Tiere
auf Bauernhof*

Spiel 2: Chaos auf dem Bauernhof!

Wer merkt sich, in welchen Beuteln die eigenen Tiere stecken und kann sie als Erster auf seinen Bauernhof legen?
Ein tierisches Memo- und Fühlspiel ab 4 Jahren.

Spielvorbereitung

Jedes Kind wählt eine Farbe und legt die passenden Kühe, Schafe und Frösche in die Tischmitte. Den Bauernhof mit der passenden Randfarbe legt es vor sich ab. Außerdem kommen die blauen Tiere in die Tischmitte. Überzählige Tiere und Bauernhöfe legt ihr in die Schachtel zurück. Mischt die Kühe, Schafe und Frösche auf dem Tisch und verteilt sie etwa gleichmäßig in die Stoffbeutel. Anschließend schüttelt ihr die Beutel und legt sie in die Tischmitte.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer heute von einem Froschkonzert geweckt wurde, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind. Du nimmst einen Beutel und ziehst ein Tier heraus.

Hat das Tier die Farbe deines Bauernhofs?

- **Ja?**

Gut gemacht! Lege das Tier auf die passende Markierung deines Bauernhofs.

- **Nein?**

So ein Pech! Zeige das Tier den anderen Kindern und stecke es in einen beliebigen Beutel zurück.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und zieht ein Tier aus einem Beutel.

Spielende

Sobald ein Kind alle Tiere gefunden und auf seinen Bauernhof gelegt hat, endet das Spiel. Dieses Kind gewinnt. Zur Belohnung miauen die anderen Kinder ihm ein Katzenkonzert.

jeder einen Bauernhof

*Kühe, Schafe und Frösche
gleichmäßig in die Beutel
verteilen*

ein Tier aus Beutel ziehen

*eigenes Tier =
auf Bauernhof legen*

*fremdes Tier =
in beliebigen Beutel*

*Gewinner =
als Erster alle Tiere
auf Bauernhof*

Spielvarianten

- Einfacher wird das Spiel, wenn das falsch gezogene Tier wieder in denselben Beutel zurückgesteckt werden muss.
- Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr nach folgender Zusatzregel spielt:
Suchst du nur noch **ein Tier** und es wird von einem anderen Kind gezogen? Jetzt darfst du nicht sehen, in welchen Beutel das Kind dein Tier steckt. Schließe während des Zurücklegens deine Augen.

Der Autor



Thomas Liesching wurde 1946 in der Spielestadt Nürnberg geboren. Nach seiner Ausbildung zum Schriftsetzer studierte er in Stuttgart Verlagsherstellung und Werbung und war viele Jahre in diesen Bereichen kreativ tätig. Mitte der 90er Jahre begann er mit Leidenschaft Spiele zu entwickeln. Im Jahr 2005 erhielt er die Auszeichnung Spiel des Jahres. *Muh & Mäh* ist das erste Spiel, das er bei HABA veröffentlicht.

„Muh & Mäh“ ist besonders den naseweisen Kindergartenkindern gewidmet, mit denen er am allerliebsten seine neuen Spieleideen ausprobiert.

Die Illustratorin



Sabine Kraushaar wurde 1972 geboren und hat bereits als Kind immer gern gezeichnet. Sie studierte an der „Academie Beeldende Kunsten“ in Maastricht und arbeitet seit 1995 freiberuflich als Illustratorin in den Bereichen Kinderbücher und Spiele. Sabine Kraushaar lebt mit ihrem Mann und den drei Kindern Jesper, Jelle-Joris und Fere in Maastricht. Für HABA hat sie unter anderem schon *Schloss Schlotterstein* und zuletzt *Glückspiraten* illustriert.

Moo & Baa

A tactile game all about animals

A brightly colored tactile game for 2 - 4 players ages 3 - 8.
Including two game ideas.

Author: Thomas Liesching
Illustrations: Sabine Kraushaar
Length of the game: approx. 10 minutes each game

It's bedlam in the roaming valley! Farmer Bert is desperate; all the animals have disappeared! No trace of any cow, pig or even a little frog! But where have they all gone?
Can you help Bert find the animals and bring them back to the farm?

Contents

- 9 cows (in 5 colors)
- 9 sheep (in 5 colors)
- 9 frogs (in 5 colors)
- 4 farms
- 3 fabric bags
- Set of game instructions



*each player
takes a farm*

*sort cows, sheep,
frogs and place in bags*

*pull an animal out
of the bag*

*own animal =
place on farm*

*animal of other player =
give it away to other player*

*blue animal =
return to bag*

*winner =
all animals on farm*

Game #1: Farm Bingo

Who, with a bit of luck, will be able to place all the animals on his farm?

A first color game, for players age 3+.

Preparation of the game

Each player takes a farm and places it in front of him. The color of the edge of the farm corresponds to the color of the animals each player must collect. The game also includes three blue animals that don't belong to any farm.

Place the cows, sheep and frogs of the color of the farm you chose. Place the blue animals in the center of the table. Take the three cloth bags and divide the cows, sheep and frogs up into each bag. Shake the bags and place them in the center of the table.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has already been on a farm, starts the game. If you cannot agree, the youngest player starts.

Without looking, reach into a bag and pull out an animal.

Is the animal your color?

- **Yes?**
Great! Place the animal on the corresponding shape outlined on your farm.
- **No?**
Pity! Give the animal to the player with the farm of the matching color. He places the animal on the matching shape outlined on his farm.

Watch out:

The blue animals stay and live in the bags. So if you pull out a blue animal, you have to place it back into the bag.

Then it's the turn of the next player to pull an animal out of one of the bags.

End of the Game

The game ends as soon as a player has placed all the animals on his farm. This player wins and as a reward may make the animal noises "Moo & Baa!".



Game #2. Bedlam on the farm

Who remembers in which of the bags are one's animals and can place them first on his farm? An animal memory and tactile game for players aged 4+.

Preparation of the game

Each player chooses a color and places the corresponding cows, sheep and frogs into the center of the table. Then he puts the farm of the corresponding color in front of him. The blue animals are also put into the center of the table. Any remaining animals and farms are returned to the game box. Mix up the cows, sheep and frogs on the table and distribute them more or less equally in the bags. Shake the bags and place them in the center of the table.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has been woken up today by the croaking of a frog may start. If you cannot agree, it's the youngest player who starts. Take a bag and pull out an animal.

Is the animal the color of your farm?

- **Yes?**

Well done! Place the animal on its shape outlined on your farm.

- **No?**

Bad luck! Show the animal to the other players and place it back into any bag.

Then it's the turn of the next player to pull an animal out of the bag.

End of the game

The game ends as soon as a player has placed all the animals on his farm. This player wins the game. As a reward the other players can meow a cats' concert.

*each player takes
a farm*

*distribute cows, sheep
and frogs in equal parts
in bags*

*pull an animal out
of the bag*

*own animal =
place on farm*

*animal of other player=
place in bag of choice*

*winner =
first all animals on farm*

Variations

- The game is made easier if the animal of the wrong color pulled out is placed back into the same bag.
- The game is more difficult if you include the following additional game rule:
If you are left with just **one animal** to search for and another player pulls it out of the bag, you are not allowed to watch into which bag the player returns this animal. You have to close your eyes.

The author



Thomas Liesching was born in 1946 in Nurnberg, the famous "town of games". After finishing his formation as a typesetter he studied editorial production and publicity in Stuttgart and creatively worked in these fields for many years. In the middle of the 90s he started to develop games in earnest. In 2005 he received the Game of the Year award. *Moo & Baa* is his first game designed for and published by HABA.

"Moo & Baa" is dedicated to the cheeky pre-school children on whom he most likes to try out his new game ideas.

The Illustrator



Sabine Kraushaar was born in 1972. Since early childhood she has loved drawing. She studied at the "Academy Beeldende Kunsten" in Maastricht and since 1995 has worked as a free-lance illustrator of picture books for children and games.

Sabine Kraushaar lives with her husband and their three children, Jesper, Jelle-Joris and Fere in Maastricht.

She has already illustrated for HABA the game *Shiver-stone castle* among others and most recently *Lucky Pirates*.

La ferme aux couleurs

Un jeu tactile avec des animaux

Jeu de classement de couleurs et jeu tactile pour 2 à 4 joueurs de 3 à 8 ans. Avec deux idées de jeux.

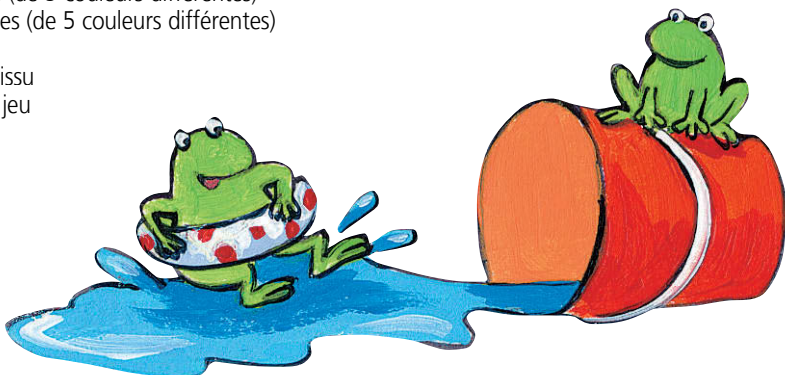
Idée : Thomas Liesching
Illustration : Sabine Kraushaar
Durée de la partie : env. 10 minutes par jeu

FRANÇAIS

Que s'est-il passé dans le pré ? Le fermier Fernand n'en croit pas ses yeux : tous ses animaux ont disparu ! Il n'y a plus de vaches, plus de moutons et même les petites grenouilles sont introuvables. Où ont-ils bien pu aller ? Pouvez-vous aider Fernand à retrouver les animaux et à les ramener à la ferme ?

Contenu du jeu

- 9 vaches (de 5 couleurs différentes)
- 9 moutons (de 5 couleurs différentes)
- 9 grenouilles (de 5 couleurs différentes)
- 4 fermes
- 3 sacs en tissu
- 1 règle du jeu





une ferme par joueur

*trier les animaux
identiques et les
mettre respectivement
dans un sac*

tirer un animal d'un sac

*animal de la bonne couleur
= le poser sur la ferme*

*animal d'une autre couleur
= le donner à un autre
joueur*

*animal bleu =
le remettre dans le sac*

*gagnant =
celui qui a posé en
premier tous les
animaux sur la ferme*

Jeu n° 1 : Le loto des animaux

Qui, en ayant de la chance, posera en premier tous ses animaux sur sa ferme ?

Un premier jeu de classement de couleurs à partir de 3 ans.

Préparatifs

Chaque joueur prend une ferme et la pose devant lui. La couleur du bord de la ferme indique la couleur des animaux que le joueur doit récupérer. Il y a aussi trois animaux de couleur bleue, qui ne conviennent à aucune ferme.

Mettre les vaches, les moutons et les grenouilles des couleurs correspondant aux couleurs des fermes au milieu de la table, ainsi que les animaux bleus. Les animaux et les fermes en trop sont remis dans la boîte.

Prendre les trois sacs en tissu et mettre toutes les vaches dans un sac, tous les moutons dans un autre et toutes les grenouilles dans le troisième sac. Secouer les trois sacs et les poser au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est déjà allé dans une ferme commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Sans regarder, mets la main dans l'un des sacs et tire un animal.

L'animal est-il de ta couleur ?

- **Oui ?**
Super ! Pose l'animal sur le contour correspondant dessiné sur ta ferme.
- **Non ?**
Dommage ! Donne l'animal au joueur qui a la ferme de cette couleur. Il le pose sur le contour de l'animal correspondant.

Attention :

Les animaux de couleur bleue restent dans le sac. Si tu en tires un de cette couleur remets-le dans le sac.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer un animal de l'un des trois sacs.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé tous ses animaux sur sa ferme. Ce joueur gagne la partie et tout content, il imite gaiement la vache : « Meuh ! »

Jeu n° 2 : Tohu-bohu à la ferme !

Qui se rappellera dans quels sacs se trouvent les animaux de sa couleur et les posera en premier sur sa ferme ?
Jeu de mémoire et jeu tactile à partir de 4 ans.

Préparatifs

Chaque joueur choisit une couleur et pose les vaches, les moutons et les grenouilles correspondants au milieu de la table. Il prend la ferme au bord de la couleur correspondante et la pose devant lui. Les animaux bleus sont également posés au milieu de la table. Les animaux et les fermes en trop sont remis dans la boîte.

Mélanger les vaches, les moutons et les grenouilles et les mettre dans les sacs en les répartissant équitablement. Secouer les sacs et les poser au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura été réveillé aujourd'hui par le coassement d'une grenouille a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Prends un sac et tire un animal.

L'animal est-il de la couleur de ta ferme ?

• Oui ?

Bien joué ! Pose l'animal sur le contour correspondant dessiné sur ta ferme.

• Non ?

Pas de chance ! Montre l'animal aux autres joueurs et remets-le dans n'importe quel sac.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer un animal d'un sac.

Fin de la partie

La partie est finie dès qu'un joueur a trouvé tous ses animaux et les a posés sur sa ferme. Ce joueur est le gagnant. Pour le récompenser, les autres joueurs lui donnent un concert de miaulements.

*chacun prend une ferme
mettre les vaches,
les moutons et les
grenouilles dans les
sacs en les répartissant
équitablement*

tirer un animal d'un sac

*animal de la bonne couleur
= le poser sur la ferme;*

*animal d'une autre couleur
= le remettre dans
n'importe quel sac*

*gagnant =
tous les animaux en
premier sur la ferme*

Variantes :

- Le jeu sera plus facile si l'animal de la mauvaise couleur est remis dans le même sac
- Le jeu sera plus difficile si l'on joue en suivant la règle supplémentaire ci-dessous :
S'il ne te faut plus qu'**un seul animal** et s'il est tiré par un autre joueur, tu n'as alors pas le droit de regarder dans quel sac le joueur remet l'animal. Ferme donc les yeux pendant qu'il le fait.

L'auteur



Thomas Liesching est né en 1946 à Nuremberg, ville célèbre pour son Salon du Jouet. Après avoir terminé sa formation de typographe, il a suivi des études à Stuttgart dans la filière de l'édition et de la publicité et a travaillé dans ce domaine pendant de nombreuses années. Au milieu des années 1990, il a commencé avec passion à développer des jeux. En 2005, il a obtenu le prix dédié au « Jeu de l'année ». *Meuh & Bêêh* est le premier jeu qu'il a publié chez HABA.

« Meuh & Bêêh » est notamment dédié aux enfants des maternelles avec lesquels il teste de préférence ses nouvelles idées de jeux en raison de leur curiosité et intérêt.

L'illustratrice



Sabine Kraushaar est née en 1972 et depuis toute petite, a toujours aimé dessiner. Elle a étudié à Maast-richt (Pays-Bas) à l'« Academie Beeldende Kunsten » et travaille en indépendante depuis 1995 comme illustratrice de jeux et de livres pour enfants. Sabine Kraushaar vit à Maastricht avec son mari et ses trois enfants Jesper, Jelle-Joris et Fere. Pour HABA, elle a déjà illustré, entre autres, *A l'école des fantômes* et récemment *Pirates chanceux*.

Boe & bèhhh!

Een beestachtig voelspel

Een kakelbont gekleurd voelspel voor 2 - 4 kinderen van 3 - 8 jaar.
Met twee spelideeën.

Spelidee: Thomas Liesching
Illustraties: Sabine Kraushaar
Speelduur: elk spel ca. 10 minuten

Janboelerveen is in rep en roer! Boer Bert is ten einde raad: al zijn dieren zijn weg! Hij kan geen koe, geen schaap en zelfs geen enkele kikker vinden. Maar waar zijn de dieren naartoe? Kunnen jullie Bert helpen om de dieren te vinden en terug naar de boerderij te brengen?

Spelinhoud

- 9 koeien (in 5 kleuren)
- 9 schapen (in 5 kleuren)
- 9 kikkers (in 5 kleuren)
- 4 boerderijen
- 3 stoffen zakjes
- spelregels



iedereen een boerderij

*koeien, schapen, kikkers in
een ander zakje doen*

*een dier uit het
zakje halen*

*eigen dier =
op boerderij leggen*

*verkeerd dier =
aan een medespeler geven*

*blauw dier =
terug in het zakje*

*winnaar =
als eerste alle dieren
op de boerderij*

Spel 1: Boerderijlotto

Wie legt met een beetje geluk als eerste alle eigen dieren op zijn/haar boerderij neer?

Een eerste kleurenspeel vanaf 3 jaar.

Spelvoorbereiding

Ieder kind pakt een boerderij en legt hem voor zich neer. De boerderij heeft een gekleurde rand die de kleur van de dieren aangeeft die de kinderen moeten verzamelen. Er zijn bovendien drie blauwe dieren die bij geen enkele boerderij horen.

Leg de koeien, schapen en kikkers met dezelfde kleuren als de uitgekozen boerderijen samen met de blauwe dieren in het midden van de tafel. Overgebleven dieren en boerderijen gaan terug in de doos.

Pak de drie stoffen zakjes en doe de koeien, schapen en kikkers telkens in een ander zakje. Daarna worden de zakjes geschud en in het midden van de tafel gelegd.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie al eens bij een boerderij op bezoek is geweest, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Zonder erin te kijken steek je je hand in één van de zakjes en haal je er een dier uit.

Heeft het dier jouw kleur?

- **Ja?**

Geweldig! Leg het dier op het bijpassende silhouet/de bijpassende omtrek van je boerderij.

- **Nee?**

Helaas! Geef het dier aan het kind wiens boerderij dezelfde kleur als het dier heeft. Hij/zij mag het dier op het bijpassende silhouet van zijn/haar boerderij leggen.

Let op:

De blauwe dieren wonen in het stoffen zakje. Dieren met deze kleur worden in het zakje teruggedaan.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en haalt hij/zij een dier uit een van de drie zakjes tevoorschijn.

Einde van het spel

Zodra één van de kinderen alle dieren op zijn/haar boerderij heeft gelegd, is het spel afgelopen. Dit kind wint en mag als beloning luid „Boe en bèhhh!“ roepen.

Spel 2: Boerderij op stellen!

Wie onthoudt in welk zakje de eigen dieren zitten en kan ze als eerste op zijn/haar boerderij leggen?

Een beestachtig geheugen- en voelspel vanaf 4 jaar.

Spelvoorbereiding

Ieder kind kiest een kleur en legt de bijpassende koeien, schapen en kikkers in het midden op de tafel. Alle spelers leggen de boerderij met de bijpassend gekleurde rand voor zich. Bovendien worden de blauwe dieren in het midden van de tafel gelegd. Overgebleven dieren en boerderijen gaan terug in de doos.

Schud de koeien, schapen en kikkers op de tafel en verdeel ze min of meer gelijk over de drie stoffen zakjes. Vervolgens schudden jullie de zakjes en leggen ze in het midden van de tafel.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie vandaag door kwakende kikkers is gewekt, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind. Je pakt een zakje en haalt er een dier uit tevoorschijn.

Heft het dier dezelfde kleur als je boerderij?

- **Ja?**

Goed zo! Leg het dier op het bijpassende silhouet van je boerderij.

- **Nee?**

Wat een pech! Laat het dier aan de andere kinderen zien en doe het in een willekeurig zakje terug.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en haalt hij/zij een dier uit een zakje tevoorschijn.

Einde van het spel

Zodra één van de kinderen alle dieren gevonden en op zijn/haar boerderij heeft gelegd, is het spel afgelopen. Dit kind wint. Als beloning miauwen de andere kinderen voor hem/haar een kattenconcert.

iedereen een boerderij pakken

koeien, schapen en kikkers gelijk over de zakjes verdelen

een dier uit het zakje halen

eigen dier = op boerderij leggen

verkeerd dier = in willekeurig zakje

winnaar = als eerste alle dieren op de boerderij

Spelvarianten

- Het spel wordt eenvoudiger als een niet-bijpassend dier opnieuw in hetzelfde zakje moet worden teruggedaan.
- Het spel wordt moeilijker als de volgende aanvullende regel wordt toegepast:
Ben je nog op zoek naar **één dier** en wordt dit door een ander kind tevoorschijn gehaald? Nu mag je niet zien in welk zakje het kind jouw dier terugdoet. Sluit tijdens het terugdoen je ogen.

De auteur



Thomas Liesching werd in 1946 in de spelletjesstad Neurenberg geboren. Na zijn opleiding tot zetter studeerde hij in Stuttgart lay-out en reclame en is hij gedurende vele jaren op dit terrein werkzaam geweest. Halverwege de jaren negentig begon hij hartstochtelijk spellen te ontwikkelen. In het jaar 2005 won hij de prijs Spel van het Jaar. *Boe & bèhhh* is het eerste spel dat hij bij HABA publiceert.

„Boe & bèhhh“ is in de eerste plaats opgedragen aan alle wijsneusjes van de kleuterschool, waarmee hij het allerliefst zijn nieuwe spelideeën uitprobeert.

De illustratrice



Sabine Kraushaar werd in 1972 geboren en heeft van kindsbeen af altijd graag getekend. Ze studeerde aan de „Academie Beeldende Kunsten“ in Maastricht en is sinds 1995 werkzaam als freelance illustratrice op het gebied van kinderboeken en –spellen. Sabine Kraushaar woont met haar man en drie kinderen Jesper, Jelle-Joris en Fere in Maastricht. Voor HABA heeft ze onder andere eerder *Slot Sidderstein* en onlangs *Gelukspiraten* geïllustreerd.

¡Muuu! y ¡beee!

Un juego bestial para palpar

Un vistoso juego para palpar y relacionar los colores pensado para 2 - 4 niños de 3 a 8 años.
Con dos propuestas de juegos.

Autor: Thomas Liesching
Ilustraciones: Sabine Kraushaar
Duración de una partida: aprox. 10 minutos, según el juego

¡Caos total en la granja! El campesino Tino está desesperado: ¡se han escapado todos sus animales! No puede encontrar a ninguna vaca ni a ninguna oveja de su granja. Se han marchado hasta las ranitas. Pero ¿adónde se habrán ido todos los animales? ¿Podéis ayudar a Tino a encontrar a los animales y devolverlos a su granja?

Contenido del juego

- 9 vacas (en 5 colores)
- 9 ovejas (en 5 colores)
- 9 ranas (en 5 colores)
- 4 granjas
- 3 bolsas de tela
- 1 instrucciones del juego



Juego 1: La lotería de la granja

¿Quién es el primero que, con un poco de suerte, consigue poner sus animales en la granja?

Un primer juego con los colores para niños a partir de los 3 años.

Preparativos

Cada niño coge una granja y se la coloca delante. El color del borde de la granja muestra el color de los animales que cada niño tiene que reunir. Hay también tres animales de color azul que no pertenecen a ninguna granja.

Poned en el centro de la mesa las vacas, las ovejas y las ranitas de los colores de las granjas que habéis elegido para jugar, junto con los animales azules. Devolved a la caja los animales y las granjas sobrantes.

Coged las tres bolsas de tela y poned dentro de ellas, separadas, las vacas, las ovejas y las ranitas. Agitad las bolsas a continuación y ponedlas en el centro de la mesa.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya estado ya una vez en una granja. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño.

Sin mirar dentro, mete la mano en una de las bolsas y saca un animal.

¿Es un animal de tu color?

• ¿Sí?

¡Estupendo! Pon el animal encima de la silueta correspondiente en tu granja

• ¿No?

¡Lástima! Regala el animal al niño que tenga la granja de ese color, el cual pondrá el animal sobre la silueta correspondiente de su granja.

Atención:

Los animales azules viven en las bolsas de tela. Los animales que te salgan de ese color tienes que devolverlos a la bolsa.

A continuación es el turno del siguiente niño, quien extraerá un animal de una de las tres bolsas.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño haya colocado todos los animales que figuran en su granja. Este niño será el ganador y de premio se le permitirá exclamar «¡muuu! y ¡beee!».

*cada uno coge
una granja*

*meter vacas, ovejas,
ranitas en las bolsas,
por separado*

*sacar un animal
de la bolsa*

*animal de mi color =
poner en la
granja ropia*

*animal de otro color =
regalar al compañero
con ese color*

*animal azul =
devolver a la bolsa*

*ganador =
el primero en completar
20 todos sus animales*

Juego 2: ¡Caos en la granja!

¿Quién retiene en la memoria en qué bolsas están los animales que busca y es capaz de ser el primero en ponerlos en su granja? Un juego bestial de memoria y de palpar pensado para niños a partir de los 4 años.

Preparativos

Cada niño elige un color, coloca las vacas, ovejas y ranitas correspondientes en el centro de la mesa y se coloca delante de la granja con el borde del color elegido. Los animales azules van también en el centro de la mesa. Devolved a la caja los animales y las granjas restantes.

Mezclad las vacas, ovejas y ranitas en la mesa y distribuirlas en montones aproximadamente iguales en las bolsas de tela. Agitad las bolsas a continuación y colocadlas en el centro de la mesa.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien se haya despertado la noche anterior por el croar de las ranas. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño.

Coge una bolsa y extrae un animal de ella.

¿Tiene el animal el color de tu granja?

- **¿Sí?**

¡Qué bien! Pon el animal sobre la silueta correspondiente de tu granja.

- **¿No?**

¡Qué mala pata! Muestra el animal a los demás niños e introdúcelo en una bolsa cualquiera.

A continuación es el turno del siguiente jugador que extraerá un animal de una bolsa.

Final del juego

La partida acaba cuando un niño haya encontrado todos los animales y los tenga colocados en su granja. Este niño es el ganador. Como premio, los demás niños se pondrán a maullar en su honor para interpretar un concierto gatuno.

*coger cada uno
una granja*

*repartir las vacas, ovejas
y ranitas mezcladas en
partes iguales en las
bolsas*

*sacar un animal de la
bolsa*

*animal de mi color =
poner en la granja ropia*

*animal de otro color =
introducir en
cualquier bolsa*

*ganador =
el primero en reunir todos
los animales en la granja*



Variantes del juego

- El juego es más fácil si se vuelve a colocar al animal equivocado en la misma bolsa de la que se extrajo.
- El juego se complica si jugáis con la siguiente regla añadida: ¿Sólo te queda encontrar **un animal** y éste lo saca otro niño? Ahora no debes ver en qué bolsa mete a tu animal ese otro niño. Tienes que cerrar los ojos mientras mete el animal en una de las bolsas.

El autor



Thomas Liesching nació el año 1946 en Nuremberg, la ciudad de los juegos. Tras su formación como tipógrafo estudió la carrera de Producción editorial y Publicidad en Stuttgart y estuvo trabajando de manera creativa en estos sectores durante muchos años. A mediados de los años 90 comenzó a crear juegos con verdadera pasión. En el año 2005 fue distinguido con el premio al mejor juego del año.

¡Muuu! y *¡beee!* es el primer juego que publica para la casa HABA.

«¡Muuu! y ¡beee!» está especialmente dedicado a los niños de parvulario que siempre andan asomando las narices llenos de curiosidad y con quienes disfruto probando mis nuevos juegos.

La ilustradora



Sabine Kraushaar nació en 1972 y ya de niña le gustaba mucho dibujar. Estudió en la Academia de Artes Plásticas de Maastricht y desde 1995 trabaja como profesional autónoma en los ámbitos de los libros infantiles y de los juegos.

Sabine Kraushaar vive en Maastricht con su marido y sus tres hijos Jesper, Jelle-Joris y Fere.

Para la casa HABA ha ilustrado ya, por ejemplo, *Escuela de fantasmas*. Su última colaboración ha sido para *Piratas de la suerte*.

Muu e bee!

Un bestiale gioco pesca e indovina

Un gioco pesca e indovina i colori per 2 - 4 bambini da 3 a 8 anni.
Con due idee per giocare.

Ideazione: Thomas Liesching
Illustrazioni: Sabine Kraushaar
Durata del gioco: ogni gioco circa 10 minuti

Alla fattoria regna una gran confusione! Il contadino Berto è disperato: tutti i suoi animali sono scappati! La mucca, la pecora e persino i ranocchi: dove saranno mai andati a cacciarsi?
Volete aiutare Berto a ritrovare gli animali e a riportarli alla loro fattoria?

Contenuto del gioco

- 9 mucche (di 5 colori)
- 9 pecore (di 5 colori)
- 9 ranocchi (di 5 colori)
- 4 fattorie
- 3 sacchetti di stoffa
- Istruzioni per giocare



Gioco 1: Tombola della fattoria

Chi con un po' di fortuna riuscirà a riunire per primo tutti gli animali nella propria fattoria?

Un primo gioco con i colori a partire da 3 anni.

Preparativi del gioco

Ogni bambino prende una fattoria e la mette davanti a sé. Il colore del bordo della fattoria indica il colore degli animali che si dovranno riunire. Ci sono anche tre animali blu che non appartengono a nessuna fattoria.

Insieme agli animali blu mettete le mucche, le pecore e i ranocchi dei colori delle fattorie scelte al centro del tavolo. Tornano nella scatola gli animali e le fattorie eccedenti. Prendete i tre sacchetti di stoffa e mettete tutte le mucche, tutte le pecore e tutti i ranocchi in ognuno dei sacchetti, che scuoterete e metterete al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi è già stato in una fattoria. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il più piccolo, che senza guardar dentro al sacchetto, pesca un animale.

L'animale è del tuo colore?

- **Sì?**
Magnifico! Colloca l'animale sul corrispondente profilo della tua fattoria.
- **No?**
Peccato! Regala l'animale al bambino che ha la fattoria di quel colore. Potrà collocare l'animale sulla propria fattoria.

Attenzione:

Gli animali blu vivono nel sacchetto. Gli animali di questo colore li rimetti nel sacchetto.

Il turno passa poi al bambino seguente che pesca un animale da uno dei tre sacchetti.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha completato la propria fattoria. E' il vincitore e in premio può esclamare "Muu e bee!"

una fattoria per ciascuno

*gruppo mucche, pecore
e ranocchie ognuno in
diverso sacchetto*

*pescare un animale
dal sacchetto*

*proprio animale =
collocare su fattoria*

*animale diverso =
dare a compagno*

*animale blu =
torna nel sacchetto*

*vincitore =
chi per primo
completa la fattoria*



Gioco 2: Caos alla fattoria!

Chi si ricorda in quale sacchetto ci sono i propri animali, riuscendo così ad arrivare per primo alla propria fattoria? Un bestiale gioco ricorda e pesca a partire da 4 anni.

Preparativi del gioco

Ogni bambino sceglie un colore e mette al centro del tavolo la corrispondente mucca, pecora e ranocchietto. Mette davanti a sé la fattoria con il colore del bordo corrispondente. Al centro del tavolo si collocano anche gli animali blu. Tornano nella scatola gli animali e le fattorie eccedenti.

Mescolate le mucche, le pecore e i ranocchietti equamente nei sacchetti di stoffa. Scuotete poi i sacchetti e metteteli al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi oggi si è svegliato con il gracidio delle rane.

Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo.

Prendi un sacchetto e pesca un animale.

L'animale ha il colore della tua fattoria?

- **Sì?**

Bravo! Metti l'animale sul profilo corrispondente della tua fattoria.

- **No?**

Che sfortuna! Mostra l'animale agli altri bambini e infilalo in uno dei sacchetti

Il turno passa poi al seguente bambino che pesca un animale da un sacchetto.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un bambino ha tutti gli animali sulla sua fattoria. Vince e gli altri bambini intonano in suo onore un sonoro canto miagolato.

una fattoria ciascuno distribuire equamente mucche, pecore e ranocchietti nei sacchetti

pescare animale dal sacchetto

proprio animale = collocare su fattoria

animale diverso = sacchetto a scelta

vincitore = avere per primo tutti gli animali sulla fattoria

Varianti di gioco:

- Il gioco risulta più facile se l'animale sbagliato si infila nuovamente nello stesso sacchetto.
- Il gioco è più difficile se si gioca con le seguenti regole supplementari:
Cerchi ancora **un animale** e questo viene pescato da un altro bambino? In questo caso non potrai vedere in che sacchetto viene infilato: chiudi gli occhi mentre il bambino infila l'animale in un sacchetto

L'autore



Thomas Liesching è nato nel 1946 a Norimberga, la città dei giocattoli. Concluso il tirocinio di tipografo, ha studiato a Stoccarda editoria e pubblicità ed ha lavorato molti anni in questo campo. A metà degli anni 90 ha iniziato a dedicarsi con passione alla creazione di giochi. Nel 2005 ha ricevuto il premio Gioco dell'anno.

Muu e Bee! è il suo primo gioco per HABA.

"Muu e Bee" è dedicato in particolare ai bambini saputelli dell'asilo, con i quali Thomas ama sperimentare le sue nuove idee per giocare.

L'illustratrice



Sabine Kraushaar è nata nel 1972 e già da bambina le piaceva molto disegnare. Ha studiato all'Accademia di belle Arti a Maastricht e dal 1995 lavora freelance come illustratrice di libri e giochi per bambini.

Vive a Maastricht con il marito e i suoi tre bambini: Jesper, Jelle-Joris e Fere.

Tra le illustrazioni eseguite per HABA citiamo tra altre *La scuola dei fantasmi* e da ultimo *Pirati fortunelli*.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

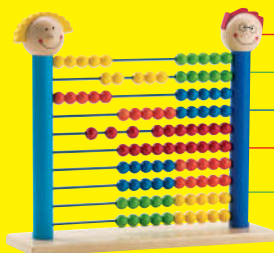
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

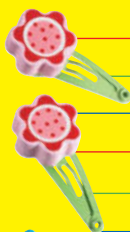
Gifts

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