



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



# SPIEL-SPAR-KISTE

## Wichtelwaldfest

3 in 1

spielen

puzzeln

vorlesen



Forest Feasting Gnomes • Fête de Lutins • Kabouterfeest  
La fiesta del bosque de los duendes • La festa de bosco degli gnomi

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2015





## Spiel-Spaß-Kiste

# Wichtelwaldfest



Eine vollgepackte Spiel-Spaß-Kiste mit 3 Vorlesegeschichten, 4 Spielideen und 5 Puzzles für Kinder ab 2 Jahren.

**Autorin:** Miriam Koser

**Illustration:** Sabine Kraushaar

**Text:** Marion Munz-Krines

### Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für diese Spiel-Spaß-Kiste entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Die Spiel-Spaß-Kiste und die Anleitung sorgen für viel Abwechslung:

- **3 Vorlesegeschichten**

Tauchen Sie gemeinsam in die Welt der Waldwichtel und Waldtiere ein. Die Geschichten nehmen Bezug auf die Illustrationen der Spiellandschaft und binden die niedlichen Spielfiguren ein. So wird das Spiel lebendig!

- **4 Spielideen**

Spiellandschaft aufbauen und los geht's! Das vielfältige Material und die abwechslungsreichen, altersgerechten Ideen sorgen für jede Menge Spielspaß.

- **5 Puzzles**

Sie bestehen aus zwei, drei oder vier Puzzleteilen und sind aus stabiler Pappe. So kann Ihr Kind gut erste Erfahrungen im Puzzeln sammeln und hat sicher immer wieder Spaß mit den Waldwichteln und ihren fünf tierischen Freunden.

Diese Anleitung bietet Ihnen außerdem viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken können.

Beim Vorlesen und Zuhören, Spielen und Puzzeln werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Sprache sowie Zuordnen von Farben und Symbolen. Vor allem macht diese Kiste aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen wünschen  
die **Erfinder für Kinder**





DEUTSCH

## Inhalt:

1 Spiellandschaft Waldlichtung (= Schachtelboden mit Spielplan und Waldkulisse zum Einstecken), 5 Spielfiguren (Fuchs, Rehkitz, Eule, Eichhörnchen, Dachs), 1 Laufstrecke, 28 Plättchen (4 Früchte, 3 Luftballons, 12 Blätter, 9 Blumen), 6 Tannen, 1 Würfel, 5 Puzzles, 1 Spielanleitung.

Bitte drücken Sie die Plättchen vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Tableau! Wichtig: Werfen Sie die restlichen Teile des Tableaus gleich weg, damit keine Gefahr besteht, dass kleine Kinder sie verschlucken.



### Spiellandschaft



Waldlichtung

Festplatz

Laufstrecke

Brücke

Waldkulisse



### Plättchen

Blumen, Vorderseite

Blumen, Rückseite

Blätter

Luftballons

Früchte

Spielfiguren

Tannen

Würfel





## Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen auf der Schachtel, den Spielfiguren, den Plättchen und den Puzzles. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, welche Details überall zu entdecken sind ... so fördern Sie Sprache, Wortschatz und Aufmerksamkeit.

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen.

Beispiele sind: *Was trägt der Dachs/das Eichhörnchen/der Fuchs? Welche Farbe ist das? Wo siehst du überall Waldwichtel/rote Pilze? Wo ist der Bach/ein Igel/ein Vogel?*

## Spielen & Spaß haben

### **Spiel 1: Wettrennen zum Festplatz**

Ein lustiges Würfel-Laufspiel mit 2 Varianten für 2 - 4 kleine Wettläufer.

Eines der lustigsten Spiele beim Wichtelwaldfest ist das Wettrennen. Rehkitz Rosalie und Dachs David trainieren vorher immer sehr fleißig. Doch auch Eichhörnchen Emily, Fuchs Felix und Eule Erik sind ziemlich schnell. Wer kann dieses Mal gewinnen? Besonders lustig wird es, wenn die Früchte und die Luftballons ins Spiel kommen. Da haben sich die drei Waldwichtel wirklich etwas Tolles ausgedacht.

#### **Benötigtes Spielmaterial:**

Spiellandschaft, Spielfiguren, Laufstrecke, Würfel  
für die Varianten: Früchte-Plättchen oder Luftballon-Plättchen

## Spielvorbereitung

Stellen Sie die Spiellandschaft in die Tischmitte und legen Sie die Laufstrecke so davor, dass sich ein durchgehender Weg ergibt. Jedes Kind sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das große Startfeld am Beginn der Laufstrecke. Legen Sie den Würfel bereit.

## Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt auf einem tollen Fest war, darf beginnen und würfelt.

#### **Fragen Sie das Kind: *Wie viele Punkte zeigt der Würfel?***

Das Kind zählt die Würfelpunkte. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn es nicht weiß, wie viele Würfelpunkte es sind.

Dann darf das Kind seine Spielfigur entsprechend viele Felder auf dem Weg Richtung Festplatz ziehen. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Wegfeld stehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



## Ende des Spiels

Wer mit seiner Spielfigur zuerst den Festplatz erreicht (überzählige Würfelpunkte verfallen), hat gewonnen und darf einmal um den Tisch flitzen.

Die anderen Kinder spielen schnell weiter und wenn alle Spielfiguren auf dem Festplatz stehen, machen die Kinder einen lustigen Wichteltanz.

### Variante 1: *Viele leckere Früchte!*

Verteilen Sie die 4 Plättchen mit den Früchten mit der „ganzen“ Seite nach oben auf den Wegfeldern. Es darf nur eine Frucht pro Wegfeld ausliegen und es muss immer mindestens ein Wegfeld Abstand zwischen den Plättchen sein.

#### Beim Spielablauf gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Variante:

Landet eine Spielfigur auf einem Feld mit einer Frucht, darf das Kind sein Tier damit füttern: Es führt das Plättchen an den Mund seiner Spielfigur, dreht es um und legt es dann zurück auf das Wegfeld. So gestärkt darf das Kind seine Spielfigur dann einen Schritt zusätzlich Richtung Festplatz ziehen. Kommt ein zweites Tier auf dieses Wegfeld, passiert nichts, denn die Frucht ist leider schon angeknabbert.

### Variante 2: *Achtung, Luftballons!*

Verteilen Sie die 3 Plättchen mit den Luftballons mit der „ganzen“ Seite nach oben auf den Wegfeldern. Es darf nur ein Luftballon pro Wegfeld ausliegen und es muss immer mindestens ein Wegfeld Abstand zwischen den Plättchen sein.

#### Beim Spielablauf gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Variante:

Landet eine Spielfigur auf einem Feld mit einem Luftballon, platzt dieser und das Tier erschreckt sich. Nun muss das Kind sein Tier leider einen Schritt zurück Richtung Startfeld ziehen. Das Plättchen wird umgedreht und bleibt auf dem Wegfeld liegen. Kommt ein zweites Tier auf dieses Wegfeld, passiert nichts, denn der Luftballon ist ja zum Glück schon geplatzt.

Sie können die beiden Varianten auch kombinieren und Plättchen mit Früchten und Luftballons mischen. Wählen Sie 5 beliebige Plättchen aus und verteilen Sie diese mit der „ganzen“ Seite nach oben auf den Wegfeldern. Auch hier darf nur ein Plättchen pro Wegfeld ausliegen und es muss immer mindestens ein Wegfeld Abstand zwischen den Plättchen sein.

## Spiel 2: **Blätter-Balancier-Parade**

Ein witziges Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Kinder mit Fingerspitzengefühl.

Auch ein Geschicklichkeitsspiel steht beim Wichtelwaldfest auf dem Programm: Die Blätter-Balancier-Parade. Wer kann ein Blatt auf seinem Kopf balancieren und zur Brücke tragen, ohne dass es herunterfällt? Die Waldwichtel haben es schon ausprobiert und nun sind die Tiere an der Reihe. Das ist gar nicht so einfach ... aber auch ein großer Spaß. Wer schafft es, die meisten Blätter zur Brücke zu bringen?

**Benötigtes Spielmaterial:**

Spiellandschaft, Spielfiguren, Blätter-Plättchen

## Spielvorbereitung

Stellen Sie die Spiellandschaft in die Tischmitte und legen Sie die Blätter auf der Waldlichtung aus. Auf welcher Seite die Blätter liegen, ist egal, da die Memo-Motive bei dieser Spielidee keine Rolle spielen.

**Jetzt geht's los:**

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Waldspaziergang gemacht hat, darf beginnen, sich ein Tier aussuchen und auf das erste Feld vor der Brücke auf die Wiese stellen. Die anderen Kinder stellen reihum ihre Tiere dahinter auf die Brücke.

Nun ist wieder das erste Kind an der Reihe und schiebt sein Tier zu einem beliebigen Blatt auf der Waldlichtung. Das Blatt wird auf den Kopf des Tieres gelegt und nun wird das Tier vorsichtig zurück zur Brücke geschoben.

Hat das Kind es geschafft, sein Tier mit dem Blatt auf dem Kopf zurück zur Brücke zu schieben?

- **Ja!** *Prima! Du darfst das Blatt zu dir nehmen.*
- **Nein!** *Schade, aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt.*  
Das heruntergefallene Blatt kommt nicht zurück auf die Waldlichtung, sondern auf den Festplatz.

Das Kind stellt sein Tier hinter alle anderen Tiere auf die Brücke und rutscht diese jeweils einen Platz nach vorn.

Nun ist das Kind an der Reihe, dessen Spielfigur nun an vorderster Stelle steht.

## Ende des Spiels

Wenn alle Blätter aufgesammelt sind, endet das Spiel. Jedes Kind zählt seine Blätter. Wer die meisten hat, ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam. Die Kinder können auch mal selbst versuchen, eins der Blätter-Plättchen auf dem Kopf zu balancieren.

Dieses Spiel kann auch kooperativ gespielt werden. Dann legen die Kinder ihre Blätter zusammen zu einer Reihe aus. Daneben kommen die Blätter vom Festplatz: Konnten die Kinder mehr Blätter zur Brücke bringen oder sind mehr Blätter heruntergefallen?



## Spiel 3: Gut versteckt und nicht entdeckt

Ein kooperatives Wald-Memo-Spiel für 2 - 4 Spürnasen.

Das Lieblingsspiel der Waldwichtel heißt: Gut versteckt und nicht entdeckt. Dabei verstecken Fritzzi, Maxi und Karli immer zwei gleiche Dinge: eines unter einem Blatt, ein anderes unter einer Tanne. Nun müssen die Tiere auf die Suche gehen. Wer kann sich gut merken, was wo ist, und schafft es, ein Paar zu finden?

### Benötigtes Spielmaterial:

Spiellandchaft, Spielfiguren, 6 Blätter-Plättchen mit Memo-Motiv, Tannen

## Spielvorbereitung

Stellen Sie die Spiellandchaft in die Tischmitte. Zeigen Sie den Kindern die Memo-Motive auf den Blättern und unter den Tannen. Mischen Sie die Blätter dann und legen Sie diese verdeckt auf der Waldlichtung aus. Verteilen Sie die Tannen beliebig um die Blätter herum.

## Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt etwas gefunden hat, darf beginnen, sich ein Tier aussuchen und es auf das erste Feld vor der Brücke auf die Wiese stellen. Die anderen Kinder stellen reihum ihre Tiere dahinter auf die Brücke.

Nun ist wieder das erste Kind an der Reihe, läuft mit seinem Tier zu einem Blatt und dreht es um. Dann läuft es mit dem Tier zu einer Tanne, nimmt sie hoch und schaut darunter.

### Fragen Sie das Kind: *Passen die Motive zusammen?*

- **Ja!** *Prima! Du darfst das Blatt auf den Festplatz legen. Stelle die Tanne wieder an ihren Platz neben deinem Tier.*
- **Nein!** *Schade! Merkt euch alle die beiden Motive. Stelle die Tanne wieder an ihren Platz neben deinem Tier und drehe das Blatt wieder um.*

Das Kind stellt sein Tier hinter alle anderen Tiere auf die Brücke und rutscht diese jeweils einen Platz nach vorn. Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

## Ende des Spiels

Wenn alle Blätter aufgesammelt sind, endet das Spiel. Ihr freut euch gemeinsam und macht einen Blättertanz durchs Zimmer.

Schwieriger wird es, wenn die Tannen nicht am gleichen Platz abgestellt werden, sondern irgendwo anders. Das ist eine echte Herausforderung für kleine Spürnasen!

## Spiel 4: Blumen-Such-Spiel

Ein kooperatives Farb-Memo-Spiel für 2 - 4 Blumenfreunde.

Das Sommerfest ist bald zu Ende. Doch vorher machen die Tiere noch das lustige Blumen-Such-Spiel. Dabei hält jeder nach einer Blume in seiner Lieblingsfarbe Ausschau: Fuchs Felix mag Blumen in Lila, Rehkitz Rosalie liebt blaue Blumen. Eule Erik findet Blumen in Orange am schönsten, Eichhörnchen Emily mag nur gelbe Blumen. Und Dachs David? Er hat Grün am liebsten. Kann auch er eine Blume in seiner Lieblingsfarbe finden?

### Benötigtes Spielmaterial:

SpieLLandschaft, alle Spielfiguren, Blumen-Plättchen

## Spielvorbereitung

Stellen Sie die SpieLLandschaft in die Tischmitte. Zeigen Sie den Kindern die unterschiedlichen Farben der Blumen und erklären Sie, dass die Grasseite eine Niete ist. Mischen Sie die Plättchen dann und legen Sie diese verdeckt auf der Waldlichtung aus. Nun ist überall die Rückseite mit den fünf kleinen Blümchen zu sehen. Auch wenn weniger als vier Kinder spielen, werden alle Spielfiguren auf die Brücke gestellt. In diesem Spiel hat nicht jeder seine eigene Figur, es spielen alle zusammen.

## Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Blumen gepflückt hat, darf beginnen. Das Kind nimmt das Tier, das an vorderster Stelle steht, läuft mit diesem zu einer Blume auf der Waldlichtung und dreht sie um.

**Fragen Sie das Kind:** *Hast du eine Blume in der Lieblingsfarbe des Tiers gefunden?*

- **Ja!** *Prima! Du darfst mit dem Tier und der Blume zum Festplatz laufen.*
- **Nein!** *Schade! Merkt euch alle die Farbe dieser Blume oder dass sich hier eine Niete befindet. Drehe das Plättchen dann wieder um und laufe mit dem Tier zurück zur Brücke, stelle es hinter die anderen Tiere und rutsche diese jeweils einen Platz nach vorn.*

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

## Ende des Spiels

Wenn alle Tiere mit ihrer Blume am Festplatz angekommen sind, endet das Spiel.

Sich gemeinsam freuen, macht emotional stark und sorgt für gute Laune! Es bestärkt Kinder in ihrem Tun und fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird.



## Vorlesen & Zuhören

Lassen Sie Ihr Kind auf Entdeckungsreise gehen. Beim Zuhören kann es viele Details aus der Geschichte auf der aufgebauten Spiellandschaft sehen: Die drei Waldwichtel, die verschiedenen Tiere und natürlich auch die Dekorationen. In der zweiten Geschichte kommen die 5 Spielfiguren dazu. Wenn Ihr Kind mag, kann es die beschriebene Handlung nachspielen.

**Fritzi****Maxi****Karli**

### **Geschichte 1**

## **Festvorbereitungen im Wichtelwald**

Die Sonne strahlt über die Berge und Hügel und bringt die Bäume im Wichtelwald zum Leuchten. Die Waldwichtel reiben sich die Hände und rücken ihre Zipfelmützen zurecht: Das Wetter ist perfekt für das große Sommerfest, das im Wichtelwald immer am längsten Tag des Jahres gefeiert wird. Heute ist es soweit ... aber vorher gibt es natürlich noch jede Menge zu tun. Fritzi bereitet die Waldlichtung für das große Fest vor und die Kaninchen helfen ihm dabei. Sie räumen Äste und Blätter zur Seite, fegen den Weg zum Festplatz, pusten Luftballons auf und stellen Getränkebecher bereit.

Aufgeregt flattern die kleinen schwarzen Waldvögel herbei und wollen auch noch mithelfen. „Ihr könnt die Wimpelkette in die Bäume hängen“, sagen Maxi und Karli, die gerade mit der großen Torte auf die Waldlichtung kommen. Da freuen sich die Vögel und flattern gleich los. Wenig später sieht die Waldlichtung schon ziemlich bunt aus und die farbigen Wimpel flattern lustig im Wind.

„Wir wollen auch mithelfen!“, rufen da die Igel. „Halt, stopp, nicht so schnell, ihr kleinen Stachelkerle!“, bremst Karli die Igel. „Ihr müsst Abstand von den Luftballons halten, denn wenn ihr sie mit euren Stacheln pikst, dann platzen sie. Hier habe ich ein paar schöne rote Fähnchen mit weißen Punkten für euch, die könnt ihr gern verteilen.“ Maxi mit der blauen Zipfelmütze hält die leuchtenden Fähnchen hoch. Da freuen sich die Igel, denn die Fähnchen sehen genauso schön aus, wie die roten Pilze, die überall um die Waldlichtung und den Festplatz herum wachsen.

„Juhuu!“, jubeln Fritzi, Maxi und Karli. So schnell waren sie noch nie mit den Vorbereitungen für das Sommerfest fertig. „Vielen Dank für eure Hilfe!“, bedanken sich die drei Waldwichtel bei ihren kleinen Helfern. „Nun können die Gäste ja kommen.“



## Geschichte 2

### Sommerfest im Wichtelwald ... alle feiern mit

Die drei Waldwichtel Fritzi, Maxi und Karli haben mit tierischer Unterstützung die Waldlichtung und den Festplatz für das Sommerfest vorbereitet. Jetzt ist es endlich so weit: Die Gäste treffen ein. Zuerst hüpfet Eichhörnchen Emily über die Brücke und läuft leichtfüßig zu den Waldwichteln. „Hallo!“, begrüßt sie ihre drei Freunde. „Schaut mal, ich habe euch einen Nusskuchen mitgebracht!“ Die Waldwichtel freuen sich, denn Emilys Nusskuchen ist der beste im ganzen Wichtelwald.

„Mmh, lecker!“, ertönt es da hinter einem Baum. Und schon pirscht sich Fuchs Felix an und begrüßt seine Freunde. Keiner hat gehört, wie er sich auf seinen weichen Pfoten genähert hat. Neugierig schleicht er um den Festplatz herum und freut sich über die vielen Leckereien, die die Waldwichtel vorbereitet haben.

Nun stürmen Rehkitz Rosalie und Dachs David auf die Waldlichtung. Sie machen ein Wettrennen und liegen Kopf an Kopf. „Ich bin schneller!“, ruft Rosalie. „Nein, ich!“, keucht David. Nach Luft japsend bleiben die beiden Wettläufer am Festplatz stehen. „Ich würde sagen, ihr seid beide Gewinner“, sagt Eichhörnchen Emily. Rosalie und David lassen sich lachend ins Gras fallen und nicken. „Wann geht das Fest denn los?“, fragt der kleine Dachs.

„Wir warten nur noch auf Eule Erik“, antwortet Waldwichtel Maxi. „Hu-schu-hu!“, erklingt es da über den Köpfen der Gäste und schon landet Erik auf der Waldlichtung. „Puh, fast hätte ich verschlafen!“, sagt Erik und schaut sich mit großen Augen um.

„Super, jetzt sind ja alle da!“, freuen sich Maxi, Fritzi und Karli. Nachdem sie sich mit großen Kuchen- und Tortenstücken gestärkt haben, spielen die Freunde erst einmal Verstecken. Natürlich ist Eule Erik am besten beim Suchen, er hat ja schließlich die größten Augen und die feinsten Ohren. Aber auch er kann die Waldwichtel nicht immer finden, denn die kleinen Kerlchen können sich super gut verstecken.

Beim Fangen gewinnt dann Rehkitz Rosalie, denn sie hat die längsten Beine und Dachs David ist noch ein bisschen schlapp vom Wettrennen zum Festplatz. Die Tiere und die Waldwichtel machen noch viele lustige Spiele und so geht der Nachmittag wie im Flug vorbei. Als die Sonne langsam untergeht, machen es sich alle am Festplatz gemütlich und Eule Erik erzählt eine wunderbare Geschichte. Die Gäste sind sich einig: Das Sommerfest im Wichtelwald ist das schönste Fest. Auf jeden Fall das schönste Fest im Sommer ... denn im Herbst, im Winter und im Frühjahr veranstalten die Waldwichtel natürlich auch tolle Feste für ihre Freunde!





## Geschichte 3

### Ein Dankeschön für die Waldwichtel

#### Benötigtes Material:

Spiellandschaft, Spielfiguren, Laufstrecke, Tannen, 5 Plättchen: blaue Blume, gelber Luftballon, Apfel, Himbeere, Blatt mit Frosch

#### Vorbereitung:

Stellen Sie die Spiellandschaft in die Tischmitte und legen Sie die Laufstrecke so davor, dass sich ein durchgehender Weg ergibt. Stellen Sie die Tannen auf die Waldlichtung. Die Spielfiguren kommen vor die Schachtel. Legen Sie dann die Plättchen an verschiedene Orte. Sie können die Sachen jedes Mal woanders „verstecken“ und das Kind darf sie beim Nachspielen der Geschichte mit dem entsprechenden Tier suchen. Ergänzen Sie den individuellen Fundort jeweils beim Vorlesen der Geschichte.

Am nächsten Tag wachen die Tiere fröhlich auf. „Das war wirklich ein schönes Wichtelwaldfest“, sagt Dachs David und reibt sich den Schlaf aus den Augen. „Oh ja!“, stimmen die anderen zu. Und weil alle so viel Spaß hatten, beschließen die Tiere, den Waldwichteln zum Dank etwas zu schenken. „Los geht’s!“, ruft Rehkitz Rosalie. „Jeder sucht ein Geschenk und dann treffen wir uns alle beim Festplatz!“

Und schon ist das Rehkitz in den Wald geflitzt. Was könnte Fritzzi, Maxi und Karli gefallen? „Ich möchte ihnen eine blaue Blume schenken“, überlegt sich Rosalie. Also sucht sie bei der Brücke, beim Fluss, bei den Tannen, auf dem Festplatz ... wo könnte die blaue Blume sein? Da ist sie ja! *Beim / Auf dem / Neben / Hinter ...* hat das Rehkitz die blaue Blume gefunden. Glücklicherweise legt sich Rosalie die Blume auf den Kopf, um sie später zum Festplatz zu bringen.

Auch die anderen Tiere suchen ein passendes Geschenk. Eichhörnchen Emily hat beschlossen, den Waldwichteln einen gelben Luftballon zu schenken. Das Eichhörnchen sucht bei der Leiter, bei den Igel und auf dem ganzen Festplatz. Da ist er ja! *Beim / Auf dem / Neben / Hinter ...* hat Eichhörnchen Emily den gelben Luftballon gefunden. Schnell schnappt sie sich den Luftballon und legt ihn auf ihren Kopf.

Eule Erik flegt über den Baumwipfeln und hält Ausschau nach einem Apfel. Denn Äpfel essen die drei Waldwichtel besonders gern, weiß Erik. Wo könnte der Apfel liegen? Erik guckt hier und guckt da und schon hat er den Apfel *beim / auf dem / neben / hinter ...* entdeckt. Er landet neben dem Apfel und legt ihn sich auf den Kopf.





Fuchs Felix schleicht durch den Wald, streckt seine Schnauze in die Luft und schnuppert. Er sucht nach einer Himbeere. „Aus dieser können sich die Waldwichtel eine leckere Himbeer-Buttermilch machen“, hat sich der Fuchs überlegt. Doch wo könnte eine Himbeere sein? Da hat Felix die Himbeere *beim / auf dem / neben / hinter ...* gefunden. Auch der Fuchs legt sich sein Fundstück auf den Kopf, um es zum Festplatz zu bringen.

Nur Dachs David hat noch nichts gefunden. Er läuft durch den Wald und blickt sich suchend um. „Was könnte ich den Waldwichteln bloß schenken?“, murmelt David vor sich hin. Ihm fällt nichts ein. Da hört er ein leises „Quak, quak!“ *beim / auf dem / neben / hinter ...*. Neugierig sieht er nach, wer das ist. Da sitzt ein kleiner Frosch auf einem Blatt. „Hallo David“, quakt der Frosch, „du möchtest den Waldwichteln etwas schenken? Ich hab eine Idee: Wir singen ihnen zusammen ein Lied. Das ist doch ein prima Geschenk, oder?“ „Super, tolle Idee, das machen wir!“, freut sich Dachs David und macht sich mit dem Blatt auf dem Kopf auf den Weg zum Festplatz. Der Frosch bleibt gleich oben sitzen. Jetzt kommen auch alle anderen Tiere zum Festplatz.

Die Waldwichtel räumen gerade den Festplatz auf und sind überrascht, als sie die Tiere sehen. „Diese Geschenke sind für euch, weil ihr ein so schönes Sommerfest für uns veranstaltet habt!“, rufen die Tiere im Chor. „Das ist ja eine schöne Überraschung! Vielen Dank!“, freuen sich Fritz, Maxi und Karli. „Moment, ein Geschenk haben wir noch!“, sagt David und zwinkert dem Frosch zu. Und schon beginnen die beiden zu singen:



**„Es war wie immer wunderbar,  
quak-quak, quaaaak, quak-quak, quaaaak,  
so wunderbar wie jedes Jahr,  
quak-quak, quaaaak, quak-quak, quaaaak.  
Das Sommerfest im Wichtelwald  
quak-quak, quaaaak, quak-quak, quaaaak,  
wir sagen Danke und bis bald,  
quak-quak, quaaaak, quak-quak, quaaaak!“**



## Games n' Fun

# Forest Feasting Gnomes



ENGLISH

A box packed full of games n' fun, including 3 read out loud stories, 4 game ideas and 5 puzzles for children ages 2 and up.

**Author:** Miriam Koser

**Illustration:** Sabine Kraushaar

**Text:** Marion Munz-Krines

### Dear Parents,

Thank you for choosing the Games n' Fun Box. You've made an excellent choice and have given your child the opportunity to learn and develop important skills by playing.

The Games n' Fun Box provides great game ideas for hours of fun:

- **3 read out loud stories**

Together, enter the world of the forest gnomes and animals. The illustrations of the game landscape provide the setting for all the stories, which also include the cute little play figures that make the game come to life.

- **4 game ideas**

Assemble the game landscape and let the games begin! The variety of game materials and game ideas appropriate for the selected age group provide endless fun.

- **5 puzzles**

Made of sturdy cardboard, the puzzles consist of two, three and four puzzle pieces. Your child will gain great experience at piecing together its first puzzles and will have great fun, over and over again, with the forest gnomes and their five animal friends.

The game instructions also provide several suggestions to help you and your child become familiar with the game materials together.

As your child listens to you read stories, plays and puzzles, he will develop various skills and abilities, including fine motor skills, concentration, language skills and the recognition of colors and symbols. But mostly, your child will simply have a lot of fun playing while automatically learning at the same time.

We wish you lots of fun with your new Games n' Fun Box!

**Your children's inventors**

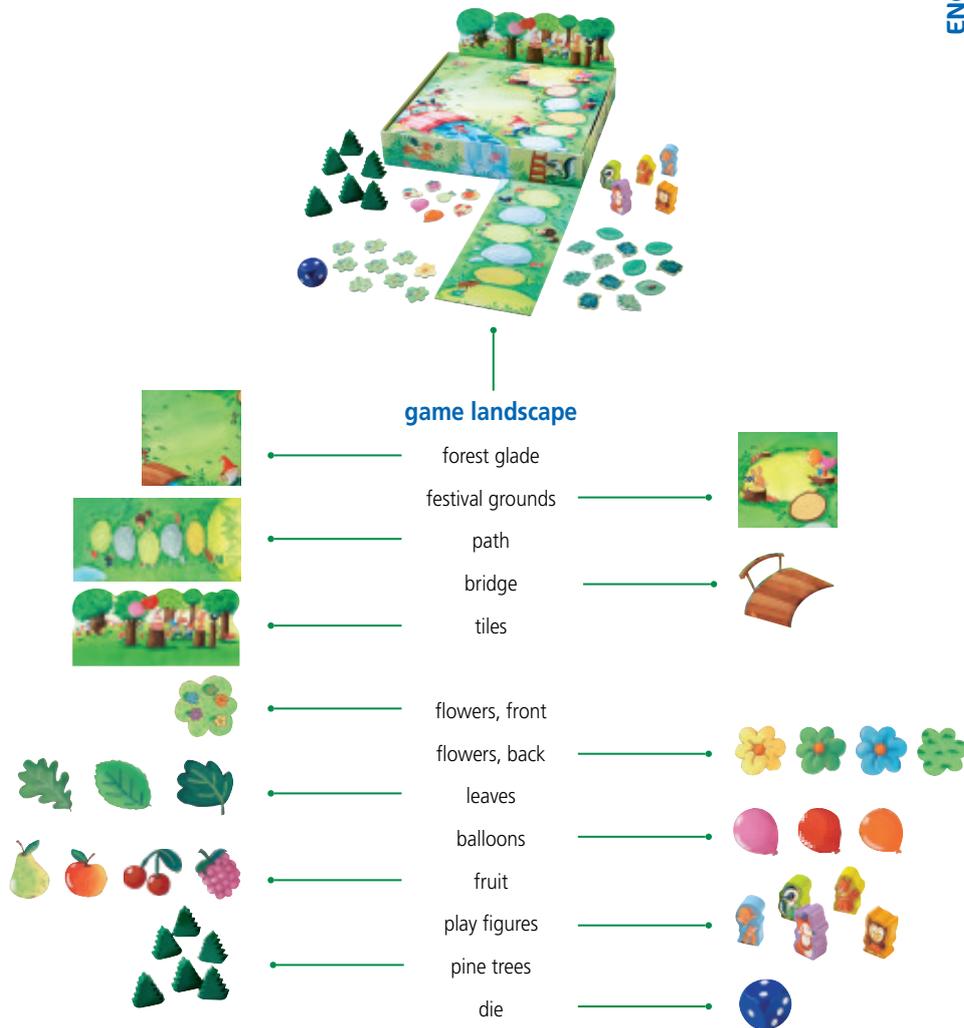


## Contents:

1 game landscape (= game box bottom with game board and forest background with insert slots), 5 play figures (fox, deer, owl, squirrel, badger), 1 path, 28 tiles (4 fruit, 3 balloons, 12 leaves, 9 flowers), 6 fir trees, 1 die, 5 puzzles, 1 set of game instructions.

Before playing for the first time, carefully press the tiles out of the perforated cardboard. Important: Immediately dispose of the remaining pieces from the perforated cardboard to eliminate any choking hazards.

ENGLISH 



## Discovering details in freestyle play

In freestyle play, your child becomes familiar with the game materials. Together, look at all the illustrations on the game box, play figures, tiles and puzzles. Talk to your child about all the details. This will help make your child more attentive, while training language skills and increasing vocabulary.



ENGLISH

If the children are a little older and already familiar with the game materials, you can also be more specific with your questions.

For example: *What does the badger/squirrel/fox have on? What color is it? Can you spot all the forest gnomes/red mushrooms? Where is the brook/hedgehog/bird?*

## Playing games and having fun

### Game 1: Race to the festival grounds

A fun die race with 2 extra game variations for 2 to 4 little runners.

One of the most beloved games to play at the gnomes' forest festival is the race. Daisy deer and Billy badger always train very hard leading up to the race. But Sammy squirrel, Freddy fox and Olli owl are all quite fast, too. Who will win this time? The race really gets exciting when the fruit and balloons are involved. The forest gnomes have developed a great game!

#### Required game materials:

Game landscape, play figures, path, die

For the game variations: fruit or balloon tiles

### Game setup

Put the game landscape in the middle of the table and the path before it, forming a continuous road. Each child chooses a play figure and places it on the big starting position at the beginning of the path. Have the die ready.

### Let the game begin

The children play one by one in a clockwise direction. The last child to attend a fun party gets to go first and rolls the die.

#### Ask the child: *How many dots are showing?*

The child counts the dots on the die. Praise the child if he answers correctly. And give hints, if he doesn't know the correct answer.

Then the child moves his play figure forward the corresponding number of spaces along the path to the festival grounds. More than one play figure can occupy the same field at a time.

Then it's the next child's turn to roll the die.

## End of game

The first player to reach the festival grounds (a higher number can be rolled) wins the race and gets to do a victory lap around the table.

The others continue playing and once all the play figures have reached the festival grounds, everyone does their funniest gnomes' dance.

### Variation 1: *Lots of delicious fruit!*

Spread out the 4 fruit tiles with the side showing the "complete" fruit (not half-bitten) facing up along the fields of the path. There can be only one fruit tile per field and there must be at least one free field between fruit tiles.

The same rules of the basic game apply with the following variation:

When a child's play figure lands on a field with a fruit tile on it, the child gets to feed the fruit to its animal; he holds up the fruit tile to its animal's mouth and then turns it over and lays it back down on the field. Strengthened by the bite to eat, the child gets to move his play figure one space forward towards the festival grounds. Now, if another animal happens to land on the same field, nothing happens because the fruit has already been eaten.

### Variation 2: *Watch out for the bursting balloons!*

Spread out the 3 balloon tiles with the side showing the intact balloon (not broken) facing up along the fields of the path. There can be only one balloon tile per field and there must be at least one free field between balloon tiles.

The same rules of the basic game apply with the following variation:

If a play figure lands on a field with a balloon, the balloon bursts and the animal is frightened. The child then has to move his animal one space back towards the starting position. Turn over the tile and leave it to the same field. Now, if another animal happens to land on the same field, nothing happens because luckily the balloon has already been bursted.

You can also combine the two game variations and mix the fruit tiles with the balloon tiles. Select any 5 tiles and distribute them along the fields of the path with the "complete" side facing up. Also in this variation, there can be only one tile per field and there must be at least one free field between tiles.

## Game 2: Balancing act

A fun game of skill for 2 to 4 children with excellent balance.

The gnomes' forest festival also features a great game of skill - the balancing act. Who can balance a leaf on his head all the way to the bridge without it falling down? The forest gnomes have already tried it and now it's the animals turn. It's not at all easy ... but a lot of fun! Who will be able to bring the most leaves to the bridge?



ENGLISH

### Required game materials:

Game landscape, play figures, leaf tiles

## Game setup

Put the game landscape in the middle of the table and the leaves on the forest glade. For this game, it doesn't matter which side of the leaf tiles you lay down, as you will not have to remember them.

### Let the game begin:

The children play one by one in a clockwise direction. The last child to go for a walk through the forest gets to go first. The child chooses an animal and puts it on the first field in front of the bridge on the meadow. One after the other, the other children place their animals on the bridge.

Now it's the first child's turn again. He pushes his animal to any leaf of the forest glade. Place the leaf on top of the animal's head and carefully push the animal back to the bridge.

Did the child manage to bring his animal back to the bridge with the leaf on its head?

- **Yes!** *Excellent! You can keep the leaf.*
- **No!** *That's too bad. Maybe next time.*  
Do not put the fallen leaf back on the forest glade, instead place it on the festival grounds.

The child puts its animal behind all the other animals on the bridge and the other animals are each moved one space ahead.

Now it's the child's turn, whose play figure is now at the front of the line.

## End of game

The game is over as soon as all the leaves have been collected. Each child counts his own leaves. The player with the most leaves wins. In case of a tie, the children with the most leaves win together. The children can also try to balance a leaf tile on their own heads.

This game can also be played cooperatively. In this variation the children form a row with their collected leaves. Fallen leaves are collected at the festival grounds. Did the children manage to bring back more leaves to the bridge than what fell?

## Game 3: Find the hidden pairs

A cooperative forest memory game for 2 to 4 detectives.

This game of „Find the Hidden Pairs“ is the forest gnomes' favorite. Fiddy, Maxi and Carly hide two objects: one under a leaf and one under a pine tree. It's up to the animals to find the objects. Who can remember where the objects are hiding and retrieve a pair?

### Required game materials:

Game landscape, play figures, 6 leaf tiles with illustrations for memory game, pine trees

## Game setup

Place the game landscape in the middle of the table. Show the illustrations on the leaf tiles and under the pine trees to the children. Shuffle the leaves and lay them face down on the forest glade. Now lay the pine trees among the leaves at random.

## Let the game begin

The children play one by one in a clockwise direction. The last child to find something gets to go first. The child chooses an animal and puts it on the first field in front of the bridge on the meadow. One after the other, the other children place their animals on the bridge.

Now it's the first child's turn again. He moves his animal to a leaf and turns it over. Then he moves its animal to a pine tree, lifts the tree and looks under it.

### Ask the child: *Do the pictures match?*

- **Yes!** *Great! Lay the leaf on the festival grounds. Return the pine tree to its place next to the child's animal.*
- **No!** *Too bad! Everyone has a good look at both pictures. Now, return the pine tree to its place next to the child's animal and turn it back over.*

The child puts his animal behind all the other animals on the bridge and the other animals are each moved one space ahead. Now it's the next child's turn.

## End of game

The game is over as soon as all the leaves have been collected. To celebrate, dance through living room together as you would through fallen leaves.

You can increase the difficulty level by moving the pine trees to a different spot when returning them; that's a real challenge for little detectives!



ENGLISH

## Game 4: Find the flower

A cooperative color memory game for 2 to 4 flower admirers.

The summer festival is coming to an end. But before it is, the animals want to play one last game of find the flower. Each player looks for a flower in his favorite color: Freddy fox likes purple flowers, Daisy deer prefers blue flowers. Olli owl thinks orange flowers are the best and Sammy squirrel has eyes only for yellow flowers. And what about Billy? His favorite color is green. Can he find a flower with his favorite color, too?

### Required game materials:

Game landscape, all play figures, flower tiles

## Game setup

Place the game landscape in the middle of the table. Show the children the different colors of flowers and explain that the grass side is a blank. Shuffle the tiles and lay them face down on the forest glade. Now all the tiles are showing the back side with the five little flowers. Now place all the play figures on the bridge, even if less than four children are playing. In this game, the children don't each have their own play figure, rather they all play together.

## Let the game begin

The children play one by one in a clockwise direction. The last one to pick flowers gets to go first. The child takes the first animal at the front of the line and moves it to a flower on the forest glade and turns the flower over.

**Ask the child:** *Did you find a flower in this animal's favorite color?*

- **Yes!** *Great! Move both the animal and the flower to the festival grounds..*
- **No!** *Too bad! Everyone takes a good look at the overturned tile and tries to remember the color of the flower or that it is a blank. Then turn the tile over again and move the animal back to the bridge, putting it behind the other animals at the end of the line. Move the other animals each one space forward.*

Now it's the next child's turn.

## End of game

The game is over once all the animals and their flowers have reached the festival grounds.

Celebrating together emotionally empowers and creates a good mood. It confirms children in their actions and fosters cohesion within the family or the playgroup.

## Reading & listening

Let your child go on a discovery tour! Your child will be able to recognize several details on the game landscape from the stories: the three forest gnomes, various animals and of course the decorations, too. In the second story, the 5 play figures are also introduced. Your child can also re-enact the story lines, if he so chooses.

Fiddy



Maxi



Carly



ENGLISH



### Story 1

## Preparing for the great gnomes' forest festival

The sun shines down on the hills and mountains, making the trees of the gnomes' forest glow. The forest gnomes rub their hands together and straighten their pointed hats. The weather is perfect for the big summer festival that always takes place on the longest day of the year. The time has come, but there is still much to do. Fiddy prepares the forest glade for the festivities and the rabbits lend a helping paw. They clear branches and rake up the leaves, sweep the path to the festival grounds, inflate balloons and set up drinking cups.

Anxious to help, the little black birds dart onto the scene with wings fluttering wildly about for excitement. "You can hang the string of pennants up in the trees," exclaim Maxi and Carly who have just arrived at the glade with a big cake. The birds are delighted and they begin right away. In no time at all the forest glade is colorfully decorated and the colorful pennants wave playfully at the command of the light breeze.

"We want to help, too!" call out the hedgehogs. "Wait! Not so fast, my little barbed friends," Carly urges the hedgehogs. "Keep clear of the balloons, otherwise you'll burst them with your quills! I have a pair of handsome, red flags with white polka dots for you to hand out." Maxi, who's wearing the blue pointed hat holds up the bright flag. The hedgehogs are elated when they see that the flags are just as beautiful as the red mushrooms that can be found all about the forest glade and festival grounds.

"Yay!" cheer Fiddy, Maxi and Carly. Never before were they ever finished with the preparations for the summer festival so quickly. The three forest gnomes acknowledge their gratitude to their little helpers, "Thank you so much for your help. Now the guests can arrive."



## Story 2

# Summer festival in gnomes' forest ... everyone's invited



ENGLISH

The three forest gnomes Fiddy, Maxi and Carly have prepared the forest glade and the grounds for the summer festival. The time has finally come; the guests begin to arrive. First, Sammy the squirrel hops over the bridge and scampers over to the forest gnomes. "Hello!" she greets her three friends. "Look, I brought you a nut cake!" The gnomes are delighted. Sammy's nut cake is renowned throughout the entire gnomes' forest.

"Mmmh, delicious!" can be heard from behind the tree. Stealthily, Freddy the fox has arrived and greets his friends. No one heard him approaching on his soft paws. Curious, he sneaks around to the festival grounds and marvels at all the delicious treats that the gnomes have prepared.

Daisy the deer and Billy the badger suddenly race up to the forest glade. They're neck and neck. "I was faster!" proclaims Daisy. "No, I was!" gasps Billy. After catching their breath, the two competitors come to a halt on the festival grounds. "I think you're both winners," says Sammy squirrel. Daisy and Billy both burst out with laughter as they fall to the grass and nod. "When do the festivities begin?" asks the little badger.

"We're waiting only for Olli the owl now," replied Maxi the gnome. "Hoo-Hoo," hoots Olli the owl as he swishes just over the heads of the guests, landing in the forest glade. "Phew! I almost overslept," explains Olli as he looks around in astonishment.

"Excellent, everyone is finally here," Maxi, Fiddy and Carly exclaim cheerfully. After replenishing themselves again with generous portions of cake and treats, the friends decide to first play some hide and seek. Of course, Olli the owl, who happens to have the largest eyes among them and the best ears, is the best at seeking. But even she can't always find the forest gnomes, who are excellent hiders.

Daisy the deer wins the game of tag, as she has the longest legs and Billy the badger is still a bit fatigued from their race earlier to the festival grounds. The animals and gnomes play a bunch more games and the afternoon passes by in a wink of an eye. As the sun slowly sets, all the guests make themselves comfortable on the festival grounds and Olli the owl tells a wonderful story. The guests are all in agreement; the summer festival in gnomes' forest is the best party of all. At least it's the best summer festival, because in the fall, winter and spring, the forest gnomes throw great parties for their friends, too!





## Story 3

### The animals thank the forest gnomes

#### Required game materials:

Game landscape, play figures, path, fir trees, 5 tiles: blue flower, yellow balloon, apple, raspberry, leaf with frog

#### Game setup:

Put the game landscape in the middle of the table and the path before it, forming a continuous road. Place the pine trees on the forest glade and the play figures in front of the box. Then put the tiles in different places. You can "hide" the objects in different places each time and your child can search for them with the appropriate animal when re-enacting the story. Change the individual hiding places when telling the story.

The next day, the animals wake up in a cheerful mood. "That was a fantastic gnomes' forest festival," says Billy badger as he rubs the sleep from his eyes. "Oh yes!", the others agree. And since everyone had so much fun, the animals decide to give the forest gnomes a gift to show their appreciation. "Let's go!" bursts out Daisy deer. "Let's all look for a gift and then meet up again at the festival grounds."

And with that Daisy deer raced off into the forest. Whatever could Fiddy, Maxi and Carly want? "I would like to give them a blue flower," Daisy ponders. So, she looks near the bridge, along the brook, among the pine trees, on the festival grounds ... oh wherever could the blue flower be? There it is! Daisy deer has found the blue flower *by the / on the / next to the / behind the ...*. Merrily, Daisy deer puts the flower on her head so that she can bring it to the festival grounds later.

The other animals are busy looking for that special gift, too. Sammy squirrel has decided to give the forest gnomes a yellow balloon. Sammy searches near the ladder, next to the hedgehogs and all over the festival grounds. There it is! Sammy the squirrel has found the yellow balloon *by the / on the / next to the / behind the ...*. Quickly, she grabs the balloon and puts it on her head.

Olly the owl soars over the treetops looking for an apple. Olly knows that the three forest gnomes love to eat apples. Wherever could the apple be? Olly looks here and there, but it doesn't take him long to find the apple *by the / on the / next to the / behind the ...*. He lands next to the apple, picks it up and puts it on his head.





ENGLISH

Freddy the fox slyly sneaks through the forest, lifts his muzzle up in the air and sniffs. He's looking for a raspberry. "The forest gnomes can use it to make a delicious raspberry butter milk," imagines Freddy. But where can I find a raspberry? Freddy finds the raspberry *by the / on the / next to the / behind the ...*. As the others, the fox also puts his gift on his head so that he can bring it to the festival grounds.

Billy badger is the only one left not to have found a gift. He runs through the forest and looks all about. "Whatever could I give the forest gnomes?" murmurs Billy to himself. He can't think of anything. Just then, he hears a quiet croaking *by the / on the / next to the / behind the ...*. Curious, he moves towards it to see what it is. It's a little frog sitting on a leaf. "Hello Billy," croaked the frog. "You want to give the forest gnomes a gift? I have an idea, we can sing a song together for them. That's a great gift, don't you think?" "Great idea! Let's do it!" Billy badger explodes excitedly as he makes his way to the festival grounds with the leaf on his head. The frog doesn't move from the leaf. Now, all the other animals arrive at the festival grounds.

The forest gnomes were just tidying up the grounds and are surprised to see the animals. "As a thank-you for putting on such a fantastic festival, we've brought these gifts for you," all the animals sing in chorus. "What a wonderful surprise! Thank you so much," Fiddy, Maxi and Carly shout for joy. "Wait, we still have one last gift," says Billy as he winks to the frog. They immediately break out in song:



**"We had such a blast, Croakity croak, croak, croak!  
As in all years past, croakity croak, croak, croak!  
The summer festival in gnomes' forest was fantastic,  
Croakity croak, croak, croak!  
So we salute you and thank you enthusiastic,  
Croakity croak, croak, croak!"**

