

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



SPIEL-SPAR-KISTE

Haustiere

3 in 1

spielen

puzzeln

vorlesen



Pets & Pals • Animo-amis • Huisdieren
Animales domésticos • Animali domestici

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Spiel-Spaß-Kiste Haustiere

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

Autorin: Annemarie Hölscher

Illustration: Ute Simon

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 Spielideen mit Varianten**

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

- **3 Vorlesegeschichten**

Tauchen Sie gemeinsam in die Welt der Haustiere ein. Die Geschichten nehmen Bezug auf die Motive der Puzzles und der Spiellandschaft und binden die niedlichen Spielfiguren ein.

- **2 Puzzles**

Sie bestehen aus 12 bzw. 15 Puzzleteilen und sind aus stabiler Pappe. Damit kann Ihr Kind immer wieder aufs Neue puzzeln und beim Betrachten der Motive Details entdecken.

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 w ünschen

die Erfinder für Kinder





Inhalt:



Spiellandschaft

	—	Haus	
	—	Laufstrecke	
	—	Haustür	
	—	Startfeld	
	—	Hundehütten	
	—	Ablagepläne	
	—	Gegenstandsplättchen	
	—	Knochenplättchen	
	—	Holzknochen	
	—	Spielfiguren Tiere	
	—	Spielfiguren Kinder mit Hund	
	—	Würfel	

Achten Sie beim Zusammenbau der Spiellandschaft darauf, den Einleger richtig herum in den Schachtelboden zu stecken. Als Orientierung dient die Haustür: Diese soll sich innen und außen an der gleichen Stelle befinden.

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.

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: *Welche Gegenstände passen zum Vogel/zum Hamster/zur Katze/zur Schildkröte? Welche Tiere, die auch im Spiel sind, hast du schon mal gesehen/gestreichelt? Was weißt du über Hunde, Katzen ...? Denk dir Namen für die Tiere auf den Spielfiguren aus.*

Spielen & Spaß haben

Spiel 1: Hundehütten-Wettrennen

Ein lustiges Würfel-Laufspiel mit Variante für 2 - 4 kleine Gassi-Geher.

Die Kinder gehen mit ihren Hunden Gassi. Wer zuerst bei den Hundehütten im Garten ankommt, bekommt die meisten Knochen als Belohnung.

Benötigtes Spielmaterial:

Spillandschaft mit Laufstrecke, Spielfiguren Kinder mit Hunden, Würfel

Spielvorbereitung

Stellen Sie die Spillandschaft in die Tischmitte und legen Sie die Laufstrecke so an, dass die Abbildungen zusammenpassen (Terrasentür bei den Hundehütten, Startfeld bei der Haustür). Jedes Kind sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das große Startfeld am Beginn der Laufstrecke bei der Haustür. Legen Sie den Würfel bereit.



Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Hund gestreichelt hat, darf beginnen und würfelt.

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

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

Dann darf das Kind seine Spielfigur entsprechend viele Felder auf dem Weg Richtung Hundehütten 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 das Feld bei den Hundehütten erreicht (überzählige Würfel-punkte verfallen), hat gewonnen und darf seine Spielfigur zur größten Hundehütte stellen. Dort ist ein Napf mit 3 Knochen. Die anderen Kinder spielen schnell weiter und wenn alle Spielfiguren bei den Hundehütten stehen, bellen die Kinder um die Wette und veranstalten ein tolles Wuff-Konzert.

Variante: Leckere Knochen!



Zusätzlich benötigtes Spielmaterial:

3 beliebige Knochenplättchen, Holzknochen

Spielvorbereitung

Verteilen Sie die 3 Knochenplättchen auf den Wegfeldern. Es darf nur ein Knochenplättchen pro Wegfeld ausliegen. Legt auf die Hundehütten die Anzahl an Holzknochen, die in den Näpfen abgebildet ist. Die restlichen Holzknochen werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Jetzt geht's los

Beim Spielablauf gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Änderung:

Landet eine Spielfigur auf einem Feld mit einem Knochenplättchen (die Farbe spielt hier keine Rolle), darf das Kind einen Holzknochen aus dem Vorrat zu sich nehmen.

Wer zuerst im Ziel ankommt, bekommt zur Belohnung die 3 Knochen von der größten Hundehütte, der zweite Hund, der ankommt, bekommt 2 Knochen und der dritte Hund einen Knochen. Nachdem alle Figuren bei den Hundehütten angekommen sind, zählen die Kinder alle unterwegs gesammelten Knochen und die eventuell im Ziel gewonnenen Knochen zusammen. Helfen Sie, falls die Kinder noch nicht so gut zählen können. Gewonnen hat das Kind mit den meisten Knochen. Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam.

Spiel 2: Chaos im Haus

Ein witziges Memo-Spiel mit Variante für 2 - 4 Kinder mit einem tierischen Gedächtnis.

Herrjemine, die Kinder haben mit den Tieren im Haus gespielt und alle Gegenstände sind durcheinander geraten. Futter, Käfige und Spielzeug sind überall im Zimmer verteilt. Wer kann als Erster alle passenden Gegenstände für sein Tier finden?

Benötigtes Spielmaterial:

Spillandschaft (Schachtelboden), Ablagepläne, Tier-Spielfiguren, Gegenstandsplättchen

Spielvorbereitung

Stellen Sie die Spillandschaft ohne die Laufstrecke in die Tischmitte. Jedes Kind sucht sich ein Tier aus und nimmt sich den dazugehörigen Ablageplan und die Spielfigur. Wenn weniger als vier Kinder spielen, werden übrige Ablagepläne, Spielfiguren und die dazugehörigen Gegenstandsplättchen zur Seite gelegt, diese werden nicht benötigt. Zeigen Sie den Kindern die unterschiedlichen Gegenstandsplättchen und erklären Sie, dass jedes Tier drei Dinge benötigt. Die Farben helfen bei der Zuordnung. Mischen Sie die Plättchen dann und legen Sie diese verdeckt in der Spielschachtel aus. Nun ist überall die Rückseite zu sehen.



Jetzt geht's los:

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt aufgeräumt hat, darf beginnen. Das Kind sucht sich ein Gegenstandsplättchen aus, stellt seine Tierfigur daneben und dreht es um.

Fragen Sie das Kind: *Hast du einen Gegenstand gefunden, der zu deinem Tier gehört?*

- **Ja!** *Prima! Du darfst mit dem Tier und dem Plättchen zu deinem Ablageplan zurück und das Plättchen auf einem markierten Feld ablegen.*
- **Nein!** *Schade! Merkt euch das Motiv auf der Vorderseite. Drehe das Plättchen dann wieder um und laufe mit dem Tier zurück zu deinem Ablageplan.*

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Kind, das zuerst alle Gegenstände von seinem Tier wiedergefunden hat, gewinnt. Die anderen Kinder können noch weiter spielen, bis wieder alle Gegenstandsplättchen zugeordnet wurden.

Um es etwas schwieriger zu machen, können beim Spiel mit weniger als 4 Kindern zusätzlich auch die Gegenstandsplättchen der Tiere ausgelegt werden, die keinem Kind zugeordnet sind. Wird eins dieser Plättchen aufgedeckt, merken es sich alle gut und es wird wieder verdeckt. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Variante: Kooperatives Wettsuchen gegen Klara und Hund Otto



Zusätzlich benötigtes Spielmaterial:

4 Knochenplättchen, gelbe Spielfigur Kind mit Hund (= Klara mit Hund Otto), Laufstrecke, Würfel

Spielvorbereitung

Die Plättchen werden wie zuvor verdeckt gemischt und in der Spielschachtel ausgelegt. Die Laufstrecke wird um die Spielschachtel gelegt. Die Spielfigur Klara mit Hund Otto kommt auf das Feld bei den Hundehütten. Legen Sie den Würfel bereit.

Jetzt geht's los:

Beim Spielablauf gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Änderung:

Die Kinder spielen gemeinsam gegen Klara mit Hund Otto. Schaffen sie es, das Haus wieder aufzuräumen, bevor Klara und Hund Otto zu Hause ankommen?

Deckt ein Kind ein Knochenplättchen auf, wird mit dem Würfel gewürfelt und die Spielfigur entsprechend der Anzahl an Knochen vorgezogen. Das Knochenplättchen wird wieder umgedreht. Aufgedeckte Gegenstandsplättchen werden wie zuvor den Ablageplänen zugeordnet, wenn es zur Tierfigur des aktiven Spielers passt. Die Kinder können sich gegenseitig helfen.

Haben die Kinder alle Gegenstandsplättchen den richtigen Tieren zugeordnet bevor Klara mit Hund Otto bei der Haustür angekommen ist, haben sie gemeinsam gewonnen. Kommt Klara mit Hund Otto an, bevor alle Plättchen gefunden wurden, haben die Kinder verloren.

Spiel 3: Schnell geschnappt!

Ein tierisches Reaktionsspiel für 2 - 4 flinke Tierfreunde.

Oje, alle Sachen sind durcheinandergeraten, denn die frechen Hunde haben alles in den Garten geschleppt und dort versteckt – selbst die Hundeknochen liegen mit den restlichen Dingen verteilt auf dem Gehweg neben dem Haus. Wer kann schnell zuschnappen und die Dinge den richtigen Tieren zuordnen?

Benötigtes Spielmaterial:

alle Gegenstandsplättchen, alle Knochenplättchen, alle Spielfiguren, 10 Holzknochen, Laufstrecke

Spielvorbereitung

Legen Sie die Laufstrecke in die Tischmitte. Stellen Sie alle Spielfiguren so dazu, dass sie von allen Kindern gut erreicht werden können. Mischen Sie die Plättchen verdeckt und legen Sie auf jedes der zehn Wegfelder verdeckt ein Plättchen. Die restlichen Plättchen kommen un-gesehen in die Schachtel zurück und werden nicht benötigt. Legen Sie die Holzknochen auf dem Feld bei den Hundehütten bereit.



Jetzt geht's los:

Die Kinder spielen gleichzeitig. Alle nehmen die Hände hinter den Rücken. Das älteste Kind oder der Erwachsene deckt das erste Wegplättchen nach dem Startfeld auf. Alle versuchen schnell zu erkennen, zu welchem Tier dieser Gegenstand gehört. Auch hier hilft die Farbzuordnung, die Knochen sind farblich jeweils einem Hund zugeordnet.

Wer weiß, zu welchem Tier der Gegenstand gehört, schnappt nun schnell nach der passenden Spielfigur. War es die richtige Figur, bekommt das Kind einen Holzknochen als Belohnung. Das Plättchen bleibt offen auf dem Wegfeld liegen. Das Kind, das den Holzknochen bekommen hat, deckt das nächste Plättchen auf.

Wer falsch geschnappt hat, stellt die Figur wieder in die Mitte und darf bei diesem Plättchen nicht mehr mitschnappen.

Ende des Spiels

Wenn alle Plättchen aufgedeckt sind, endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Knochen hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnen mehrere Kinder gemeinsam.

Vorlesen & Zuhören

Lassen Sie Ihr Kind auf Entdeckungsreise gehen: Während Sie die ersten beiden Geschichten vorlesen, kann es viele Details auf den Puzzles entdecken. Bei der dritten Geschichte kann Ihr Kind die beschriebene Handlung mit Plättchen und Figuren und der Spielkulle nachspielen.

Geschichte 1

Zwei Kaninchen bekommen ein neues Zuhause



Benötigtes Material: Puzzle mit dem Motiv Zoohandlung

Hannes und Mia gehen heute mit Mama in die Zoohandlung. Sie freuen sich sehr, denn endlich dürfen sie sich ein Haustier aussuchen. Aber welches ist das Richtige für die beiden? Eigentlich möchte Hannes einen Hund. Doch Mama hat gesagt, dass sie wegen Kindergarten, Schule und Arbeit zu viele Stunden unterwegs sind und außerdem einfach nicht genug Zeit haben, um mit einem Hund Gassi zu gehen. Das findet Hannes schade, aber vielleicht finden sie in der Zoohandlung ja ein anderes Tier, mit dem man genauso viel Spaß haben kann wie mit einem Hund.

Als sie die Zoohandlung betreten, fällt Hannes' Blick zuerst auf die großen Terrarien. „Schau mal, Mama! So eine große Schlange ist cool!“, ruft Hannes sofort aufgeregt. Mama erschreckt sich, weil sie ein bisschen Angst vor Schlangen hat, und sagt: „Nein, Hannes, für eine Schlange bist du noch zu klein. Außerdem mag ich keine Schlangen.“ „Dann nehmen wir ein paar Schildkröten“, schlägt Hannes vor und zeigt auf das oberste Terrarium. Aber bevor Mama antworten kann, ruft Mia von der anderen Seite des Ladens: „Eine Schildkröte ist viel zu langsam und langweilig, Hannes!“

Mia steht bei den Kaninchen. Ein freundlicher Mitarbeiter, der gerade die Kaninchen mit Heu versorgt hat, erlaubt ihr, die Tiere vorsichtig zu streicheln. „Sind die süß! Und so weich!“, sagt Mia staunend. Da kommen Mama und Hannes zum Kaninchenkäfig und sind auch schnell ganz begeistert von den niedlichen Hopplern. „Die haben aber kürzere Ohren als der Hase, den wir mal am Waldrand gesehen haben, oder Mama?“, fragt Hannes. Mama nickt: „Kaninchen sind kleiner als Hasen und sie leben in Gruppen zusammen.“

„Ganz richtig!“, sagt der Mitarbeiter. „Kaninchen hält man am besten zu zweit. Sie brauchen einen geräumigen Stall und im Sommer tollen sie am liebsten in einem Auslauf im Garten herum.“ „Unser Garten ist groß genug für einen Auslauf“, sagt Mama. „Dann wären Kaninchen doch echt super für uns, oder?“, fragt Mia mit leuchtenden Augen. Mama lächelt und nickt. „Jeder von euch darf sich ein Kaninchen aussuchen“, sagt sie dann. Mia gefällt das weiße Kaninchen am besten und Hannes entscheidet sich für ein braunes mit weißen Flecken. Dann brauchen sie natürlich noch viele Dinge, damit sich die Kaninchen zu Hause auch richtig wohlfühlen: einen Käfig, Futternäpfe und eine Wassertränke, ein Schlafhäuschen, Futter und Heu, Einstreu und etwas zum Spielen und Knabbern. Mia und Hannes freuen sich sehr: „Jippie, endlich haben wir ein Haustier! Nein, sogar zwei!“

Geschichte 2

Ein lustiger Spaziergang im Park



Benötigtes Material: *Puzzle mit dem Motiv Park*

Hallo, ich bin Thea. Mein Hund hat ein wuscheliges braun-weißes Fell und heißt Lilly. Natürlich kümmere ich mich gut um sie: Ich füttere Lilly, pflege ihr Fell und gehe jeden Tag spazieren. Außerdem spielen wir zusammen. Ein Hund wie Lilly braucht viel Auslauf und Zuneigung, um gesund zu bleiben.

Heute ist schönes Wetter und wir gehen zusammen in den Park. Dafür habe ich Lilly ihr hellblaues Halsband umgelegt und die Leine eingehängt. Im Park ist viel los und wir begegnen vielen anderen Hunden von unterschiedlichen Rassen: Pudeln, Settern, Mopsen, Golden Retrievern und einige mehr. Alle Hunderassen sehen unterschiedlich aus und sind kleiner oder auch größer als Lilly. Sie ist ein Mischlingshund, das bedeutet, dass ihre Eltern nicht die gleiche Rasse haben, sodass Lilly eben eine Mischung aus verschiedenen Rassen ist.

Wir gehen ein Stück auf dem Weg durch den Park. Lilly wedelt aufgeregt mit dem Schwanz. Das bedeutet, dass sie sich freut. Was hat sie bloß entdeckt? Ah, da ist Simon mit seinem Zwergpinscher Lui. Die beiden Hunde begrüßen sich fröhlich und beschnuppern sich ein bisschen. Ihr Geruchssinn ist sehr gut ausgeprägt und auch ihre Ohren hören besonders gut.

Plötzlich hört man von der Wiese ein lautes Gebell: Ein Hund jagt einem kleinen Vogel hinterher und zieht den Jungen mit dem roten T-Shirt hinter sich her. Da alle Hunde vom Wolf abstammen, haben die meisten einen ausgeprägten Jagdtrieb. Der clevere kleine Vogel fliegt aber schnell hinauf in die Baumkronen und ist verschwunden.

Hui, wer rennt denn quer über die Wiese? Es ist ein kleiner Welpe. So nennt man die Kinder von Hunden. Sie sind noch sehr verspielt und probieren alles aus. Der Kleine ist wohl seinem Herrchen entwischt, weil er etwas Aufregendes entdeckt hat. Aber keine Sorge, ein paar Augenblicke später kommt schon ein schnaufender Mann angelaufen und fängt den Frechdachs wieder ein.

Lilly und ich machen uns wieder auf den Weg nach Hause. Dort trinkt und frisst sie etwas aus den Hundenäpfen und kuschelt sich dann müde in ihren Hundekorb. Lilly ist wie alle Hunde ein treuer Begleiter und jederzeit ein guter Freund.



Geschichte 3 Schau-genau-Geschichte zum Nachspielen:

Kater Baldo auf Entdeckungstour



Benötigtes Material:

Spielfigur Katze, Spielfigur Wellensittich, grüne Spielfigur Kind mit Hund (= Moritz mit Hund Wilma), 3 Plättchen: Vogelkäfig, Kratzbaum, Katzenkörbchen, Spiellandschaft mit Laufstrecke

Vorbereitung:

Zuerst werden die Plättchen verteilt: Der Kratzbaum wird vor das Sofa gelegt (siehe Innenseite der Schachtel). Der Vogelkäfig kommt neben den Bücherschrank zum abgebildeten Vogelkäfig (siehe Innenseite der Schachtel). Legen Sie das Katzenkörbchen in die Mitte des Hauses. Stellen Sie die Spielfigur Wellensittich auf eine Hundehütte und die Spielfigur Moritz mit Hund Wilma auf ein Wegfeld vor den Hundehütten.

Die *grünen* Begriffe sind die Stationen, die Kater Baldo auf seiner Entdeckungstour besucht. Der Text in Klammern beschreibt die Handlung und dient als Hilfe, falls Ihr Kind mal nicht weiterweiß.

Der kleine Kater Baldo wacht mit einem leisen Schnurren auf seinem *Kratzbaum* auf.
(*Katzenfigur steht auf Kratzbaum-Plättchen im Haus*)

Hier fühlt er sich besonders wohl. Baldo schleckt sich mit seiner Zunge über das Fell und putzt auch seine kleinen Pfoten. Er war die ganze Nacht draußen unterwegs und hat Mäuse gejagt. Das macht ganz schön müde, aber nun ist er ausgeschlafen und neugierig, was heute auf ihn wartet. Er tapst vorsichtig vom *Kratzbaum* und springt über den *Fernsehessel* zum *Küchentisch*, um zu schauen, ob hier vielleicht jemand etwas Essbares liegen gelassen hat.
(*Katzenfigur zu den genannten Orten bewegen*)

Außer einem trockenen Brotkrümel findet er leider nichts. Also geht er weiter durch das Wohnzimmer. Er bleibt beim *Aquarium* stehen und beobachtet eine Weile die bunten Fische, die fröhlich umherschwimmen.
(*Katzenfigur zum Aquarium bewegen*)

Da hört er plötzlich ein Vogelzwitschern. Wo kam das nur her? Da, *das Fenster neben der Garderobe* steht offen und man hört die Vögel im Garten singen.
(*Katzenfigur zum offenen Fenster neben der Garderobe bewegen*)

Ob Baldo mal einen kurzen Ausflug nach draußen wagen soll? Schließlich scheint die Sonne heute so schön. Mit einem großen Satz ist er auf der Fensterbank und mit dem nächsten Sprung auch schon *draußen vor der Haustür*.
(*Katzenfigur neben die Spielkulisse stellen*)



Die gelben Fliesen vor der Haustür sind angenehm warm unter Baldo's Pfoten. Dann läuft er durch das *Gras* ... das mag Baldo, denn es kitzelt so schön. Auf der ersten *grauen Steinplatte* macht der Kater eine Pause und schaut sich um.

(Katzenfigur von den gelben Fliesen auf das erste Wegfeld neben der Tür bewegen)

Dann läuft Baldo auf dem Weg weiter. Dabei begegnet er vielen anderen Tieren: Zwei *Schnecken*, einem *Igel* und auch *Moritz mit seinem Hund Wilma*, die gerade vom Spazierengehen kommen und nun zu den *Hundehütten* gehen.

(Katzenfigur den Weg entlang bis zu den Hundehütten bewegen)

Moment, da war das Zwitschern wieder! Auf dem Dach der Hundehütte sieht Baldo einen *blauen Wellensittich*. Der kleine bunte Vogel hat Baldo auch schon entdeckt und flattert aufgeregt in die Luft. Baldo hüpfert mit aller Kraft in die Höhe und versucht, den Vogel mit seiner Pfote zu erwischen, aber der Wellensittich fliegt schon zu hoch. Der kleine Kater möchte doch nur ein bisschen mit dem bunten Vogel spielen. Mit schnellem Flügelschlagen flattert der Wellensittich durch das offene Fenster ins Haus und zurück zu seinem *Vogelkäfig* neben dem Bücherregal. *(Wellensittichfigur zum Vogelkäfig im Haus stellen)*

Schnell saust Baldo hinter dem Vogel her und springt durch das offene Fenster *zurück ins Haus*. Der Kater schaut zum *Vogelkäfig* neben dem Bücherregal. Hier sind auch die anderen Wellensittiche, denn sie leben am liebsten in einer Gruppe. Für Baldo hängt der Käfig zu hoch. Also sucht er sich wohl lieber ein anderes Spielzeug ... mal sehen, was auf dem Teppich liegt. *(Katzenfigur durch das Haus über den Teppich bewegen)*

Da stupst Baldo mit seinem Näschen an ein *Wollknäuel*, *das vor seinem Körbchen liegt*. Das ist eine prima Abwechslung von der wilden Vogeljagd im Garten. Er spielt noch ein bisschen mit der Wolle, die immer wieder wegrollt, bevor er sich für ein Mittagsschläfchen in sein *Körbchen* kuschelt. Er träumt von einem aufregenden Tag im Garten mit seinen vielen neuen Freunden. *(Katzenfigur aufs Körbchen setzen)*



Games n' Fun Pets & Pals

ENGLISH

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

Author: Annemarie Hölscher

Illustrations: Ute Simon

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 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.

- **3 read out loud stories**

Together, enter the world of pets & pals. The stories refer to the illustrations on the game landscape and puzzles and also include cute little play figures.

- **2 puzzles**

Made of sturdy cardboard, one with 12 and one with 15 puzzle pieces.

Your child will have great fun piecing together the puzzles over and over again, discovering new illustration details.

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

As your child plays, puzzles and listens to you read stories, he/she 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 learning all at the same time.

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

Your Children's Inventors



Contents:



When constructing the game landscape, be sure to put the insert in correctly using the front door as a guide, lining it up at the same place both inside and outside.

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.

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, such as:

Which objects go along with the parakeet/ hamster/ cat/ turtle? Which of these pets have you seen/cuddled with before? What do you know about dogs, cats...? Make up some names for the pet play figures.

Playing games and having fun

Game 1: Doghouse rally

A fun die race with a game variation for 2 to 4 little dog walkers.

The children go for a walk with their dogs. The first one to arrive at the dog houses in the garden win the most bones.

Required game materials:

Game landscape and path, pets & pals play figures, die

Game Setup

Place the game landscape in the center of the playing area, aligning the path with the illustrations (terrace door by the dog houses, start at the front door). Each child selects a pets & pals play figure and places it on the large starting square at the beginning of the path by the front door. Have the die ready.



Let the game begin!

The children take turns, proceeding clockwise. The player who last petted a dog begins by rolling the die.

Ask the child: *How many bones can you count on the die?*

The child counts the bones on the die. If he counts correctly, he earns a round of applause. If he is having difficulties counting the bones, help him out.

Now the child moves his/her figure the corresponding number of squares on the way to the dog houses. More than one play figure can be placed on a given square.

Now it is the next child's turn to roll the die.

End of game

The first player to arrive with his play figure at the dog houses (extra bones on the die do not count) has won and may place his play figure at the biggest doghouse, where there is a dog bowl with 3 bones.

The other children quickly continue playing and when all play figures have arrived at the dog houses, the children bark and howl for joy; a wonderful woof-woof concert!

Variation: Tasty bone!



Required game materials:

3 bone tiles of your choice, wooden bones

Game Setup

Distribute the 3 bone tiles over the path, only one bone tile per square. Place as many wooden bones on each doghouse as are in the dog bowls. Put the rest of the wooden bones next to the game landscape to draw from.

Let the game begin!

The same rules apply as in Doghouse rally with the following additions:

When a play figure lands on a square with a bone tile (the color is not important) the player may take a wooden bone from the drawing pile.

The first player to arrive at the doghouses is rewarded with three bones at the largest doghouse, the second dog receives 2 bones and the third, one bone.

Once all figures are at the doghouses, the children count all the bones they've collected along the way, including the bones from the doghouses. Children who cannot count well will need your assistance. The child with the most bones wins. In case of a tie, both or all children win.

Game 2: Where did it go?

An amusing memory game with a variation for 2 to 4 children with memory skills as strong and long as elephants!

My goodness! The children and their pets have romped throughout the house. Now everything is all mixed up. Feed, bird cage and toys are spread all over the place. Who will be the first to find his pet's belongings?

Required game materials:

Game landscape (game box bottom), deposit boards, pet play figures, object tiles

Game Setup

Place the game landscape without the path in the center of the playing area. Each child selects a pet and takes the corresponding deposit board. When less than four children are playing, the remaining deposit boards and object tiles are set aside as they will not be needed. Show the children the various object tiles and explain how three objects belong to each pet. The colors help the children to match objects to pets. Now, mix all tiles and distribute them face down over the game landscape, so only the back side is showing.



Let the game begin!

The children take turns, proceeding clockwise. The player who last tidied up their room begins by choosing an object tile and placing his pet next to it. Now the child turns the tile over.

Ask the child: *Did you find an object that belongs to your pet?*

- **Yes?** *Excellent! You get to take the tile and your pet back to your deposit board and place the tile on one of the marked spaces.*
- **No!** *Too bad! Try to remember the object on the tile. Turn the tile back over and take your pet back to your deposit board.*

Now, it is the next child's turn.

End of game

The child who is the first to collect all his pet's belongings wins the game. The other children can continue to play until all object tiles have been returned to their pets.

Tip: To increase the challenge when playing with less than four children, add the object tiles from the pet(s) not in play. When a tile is turned over, the children try to remember it before it is turned back over. Then it is the next child's turn.

Variation: Cooperative memory race against Clara and her pet dog Otto



Additional required game materials:

4 bone tiles, yellow puppy & pal play figure (Otto & Clara), path, die

Game Setup

Just like in the game variation “Where did it go?” the tiles are mixed and distributed face down over the box bottom. The puppy & pal play figure Clara with her dog Otto are placed on the space by the doghouses. Have the die ready to roll.

Let the game begin!

The same rules apply as in Where did it go? with the following modifications:

The children compete cooperatively against Clara and her dog Otto. Can they clean up before Clara and Otto reach the house?

If a child turns over a tile with a dog bone, he rolls the die and moves the puppy & pal play figure forward the number of spaces corresponding to the bones on the die. The bone tile is then turned back over. Matching object tiles are placed on the current player’s deposit board when they match his pet. The children can help each other out.

If all the object tiles are matched to the right pet before Clara and Otto reach the front door, the children have won.

If Clara and Otto reach the door before all the tiles have been found, then the children lose and can try again right away.

Game 3: Snatch & sort it!

A rapid reaction game for 2 to 4 agile animal lovers.

Oh dear! Everything is all mixed up! The frisky dogs have taken everything into the garden and hidden the objects! Even the dog bones are scattered among the other things on the path next to the house. Who can snatch and sort the objects, returning them to the right pet?

Required game materials:

all object tiles, all bone tiles, all play figures, 10 wooden bones, path

Game Setup

Lay the path in the center of the playing area. Place all the play figures within easy reach of all players. Mix the tiles and place one tile face down on each of the squares on the path. The rest of the tiles are returned face down to the box as they will not be needed. The wooden bones are laid on the square in front of the dog houses.



Let the game begin!

All children play at the same time. Everyone puts their hands behind their backs. The oldest child or the adult turns over the tile on the first square after start. All players try to quickly match the tile to its owner. The colors help to match correctly, as the bone tiles also are color coordinated with the puppy & pal play figures.

The player who knows which play figure matches the object on the tile, quickly snatches up the corresponding play figure. If it is the right figure, the child wins a wooden bone. The tile remains turned up and the child who won the wooden bone turns over the next tile. A player snatching the wrong figure replaces the figure and may no longer snatch during this tile round.

End of game

When all tiles have been turned over, the game ends. The child with the most bones wins the game. If there is a tie, then both or all children win together.

Reading & listening

Send your child on a discovery tour! As you read the first two stories, your child will discover many details on the puzzles. The third story invites your child to reenact the plot with tiles and figures on the game landscape.

Story 1

Two bunnies find a new home



ENGLISH

Required material: *Pet store puzzle*

Today, Henry and Mia are going to the pet store with mommy. They are very excited, because they are finally allowed to choose a pet. Henry really wants to get a dog. But mommy said they are away from home too many hours of the day at kindergarten, school and work, and they simply do not have enough time to properly exercise a dog with dog walks everyday. Henry thinks that is too bad, but he's hopeful that they can find another animal at the pet store that is just as much fun as a dog.

The moment they enter the pet store Henry immediately notices the large terrarium. "Look mommy! That big snake is really cool!" Mommy shudders because she is bit afraid of snakes. "No Henry, you're too young to have a snake. And besides, I don't really like snakes." "Then we'll buy a couple of turtles," Henry suggests and points to the topmost terrarium. But before mommy can answer him, Mia calls from the other side of the pet store. "A turtle is much too slow and boring, Henry!"

Mia is standing by the bunnies. A friendly store clerk has just given the bunnies fresh hay and allows Mia to carefully pet the animals. "They are so cute and so soft!" Mia exclaims. Henry and mommy come over to the bunny cage and both are immediately enchanted by the adorable hoppers. "Their ears are shorter than the hare we saw at the edge of the forest, aren't they mommy?" Mommy nodded, "Bunnies are smaller than hares and bunnies live in groups."

"Quite right!" the store clerk agreed. "Bunnies should be kept in pairs. They need a spacious hutch, and are most happy when they can cavort around outside in summertime in a fenced run." "Our garden is large enough for a nice run," mommy says. "So bunnies would be the perfect pet for us, wouldn't they?" Mia asked with shining eyes. Mommy smiled and nodded, saying "Each of you may pick out a bunny." Mia likes the white bunny best and Henry chooses a brown one with white spots. Naturally, they need many things to make sure the bunnies feel comfortable in their new home. They buy a hutch, feed bowls and a water bottle, a cozy sleeping cabin, feed and hay and even some litter, toys and treats. Mia and Henry are very happy, "Yippee! We finally have a pet! No, we have even two pets!"

Story 2

A merry walk in the park



Required material: *Park puzzle*

ENGLISH

Hello, my name is Thea. My dog has tousled brown and white fur and her name is Lilly. Of course, I take very good care of her; I brush her fur and take her for walks every day. We also play together. A dog like Lilly needs plenty of love and exercise to stay healthy and happy.

Today, the weather is wonderful and we go to the park together. I buckle Lilly's sky blue collar on her and clip on the leash. The park is busy with many people who own several other dogs of varying breeds. We see poodles, setters, pugs, golden retrievers and many more. Every dog breed looks unique. Some are bigger and some are smaller than Lilly. Lilly is a mixed breed. That means her parents were not the same breed, making Lilly a mixture of different breeds

We wander a bit down the park path. Lilly is wagging her tail excitedly. That means she's happy. What does she see? Aha! There is Simon with his miniature pinscher Lui. The two dogs greet each other merrily and sniff each other all over. Their sense of smell is very developed and they hear especially well too.

Suddenly, loud barking can be heard from the meadow. A dog is chasing a little bird, pulling the boy in the red t-shirt behind him. Since all dogs are descended from wolves, most of them have a strong hunting instinct. The clever little bird flies high up into the treetops and disappears from sight.

Look! Who is that running across the meadow? It is a little puppy. Puppies are what we call young dogs. Puppies are still very frisky and want to explore everything. The little fellow must have discovered something exciting because he managed to escape his owner's grips and is running away. But not to worry, a moment later a man comes running up, breathing hard and collects the little rascal.

Lilly and I make our way back home, where she drinks and eats from her dog bowls. Then, tired and happy she snuggles down in her doggy bed. Like all dogs, Lilly is a loyal companion and a very good friend.





Story 3 Look-closely story to re-enact: Tomcat Waldo's expedition



Required game materials:

game landscape and path, play figure cat, play figure parakeet, green puppy & pal figure (Wilma & Maurice), 3 tiles: bird cage, scratching post, kitty basket,

Game Setup:

First distribute the tiles onto their designated places. The scratching post is placed in front of the sofa (see the game landscape interior). The bird cage lies next to the book shelf (see the game landscape interior). Place the kitty basket in the center of the house. The play figure parakeet perches on top of a doghouse and the puppy & pal play figures Wilma & Maurice stand on the path in front of the doghouses.

The *green* words depict the stops on tomcat Waldo's expedition. The text in parentheses describes the plot and helps to orient your child when he isn't sure what to do.

The little tomcat Waldo wakes up on his *scratching post* with a gentle purr.
(*cat figure is placed on the scratching post tile in the house*)

This is his favorite place to be. Waldo runs his tongue over his coat and cleans his little paws, too. He was outside the whole night hunting mice. That's really tiring work! But now he's had his rest and is curious to see what the day will bring. Waldo carefully climbs down from his *scratching post* and jumps over the *easy chair* and onto the *kitchen table*, to see if anyone has forgotten something edible on it. (*move the cat figure to the places mentioned*)

Unfortunately, he only finds a dried up breadcrumb. So Waldo continues his walk through the living room. He spends awhile in front of the aquarium, watching the colorful fish merrily swim about. (*move cat figure to the aquarium*)

There, he suddenly hears a bird chirping. Where could that be coming from? There! *The window next to the wardrobe* is open and Waldo can hear the birds singing in the garden.
(*move the cat figure to the open window next to the wardrobe*)

Does Waldo feel like taking a short trip outside? After all, the sun is shining so warmly today! With one great leap Waldo is on the window sill and one more elegant jump brings him outside and *at the front door*. (*place the cat figure next to the game landscape*)



The yellow tile in front of the house is so nice and warm beneath Waldo's paws. Then, because it tickles so nicely, he runs through the *grass*. The tomcat pauses on the first *grey stone*, and takes a look around.

(move the cat figure from the yellow tiling to the first grey stone of the path)

Waldo moseys down the path, meeting other creatures along the way. He greets two *snails* and a *hedgehog*. Waldo also meets *Maurice with his pet dog Wilma*, who have just returned from a walk and are on their way to the *doghouses*.

(move the cat figure along the path towards the doghouses)

Listen, there it is again, that bird tweeting! And now Waldo sees a *blue parakeet* cheerfully twittering on top of a doghouse. But the little parakeet has already seen Waldo, too and flutters up in the air excitedly. Waldo gathers all his strength and jumps as high as he can, stretching out his paw to catch the little bird. But the parakeet has flown out of reach. Poor Waldo, he only wants to play with the bird for a little while. With rapidly fluttering wings, the parakeet zooms through the open window and back to its *bird cage* in the house, next to the book shelf.

(place the parakeet by the bird cage in the house)

Waldo zips after the parakeet, jumping through the open window *back into the house*. The little tomcat looks up at the *bird cage* next to the book shelf. There are several parakeets in the cage since they love to live in groups. Of course, the bird cage is hung too high for Waldo to reach, so he looks around for something else to play with. Maybe there's something lying around on the carpet?

(move the cat figure through the house over the carpet)

Waldo gives a *ball of yarn laying in front of his basket* a little nudge with his nose. Now this is a wonderful alternative to wild bird hunting in the garden! He plays with the yarn a little while, chasing it to wherever it rolls, before curling up in *his basket* for his midday catnap. He dreams of an exciting day in the garden with his many new friends.

(place the cat figure on the basket)



Play Box

Animo-amis



Une Play Box bien remplie de jeux enchanteurs avec 3 histoires à raconter, 3 idées de jeux et 2 puzzles, pour enfants à partir de 3 ans.

Auteure : Annemarie Hölscher

Illustration : Ute Simon

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi cette Play Box. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Les jeux contenus dans la Play Box vont intéresser les enfants de multiples façons :

- **3 idées de jeu**

Assemblez les éléments du paysage et commencez la partie ! Les divers accessoires et les idées amusantes, conçues pour différentes tranches d'âge, vont divertir et amuser les enfants pendant longtemps.

- **3 histoires à raconter**

Plongez ensemble dans le monde des animaux de compagnie. Les histoires font référence aux illustrations des puzzles et du paysage de jeu et font participer les tendres personnages.

- **2 puzzles**

Ce sont des puzzles de 12 ou 15 pièces en carton solide. Votre enfant peut ainsi faire et refaire les puzzles à volonté et découvrir des détails en les observant bien.

Dans ce livret, on vous donne en plus de nombreux conseils et des suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant..

En écoutant l'histoire que vous lui racontez, en jouant des parties et en assemblant les pièces des puzzles, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et capacités, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et le classement des couleurs et des symboles...mais la Play Box est surtout faite pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec cette Play Box Animo-amis

Les créateurs pour enfants joueurs

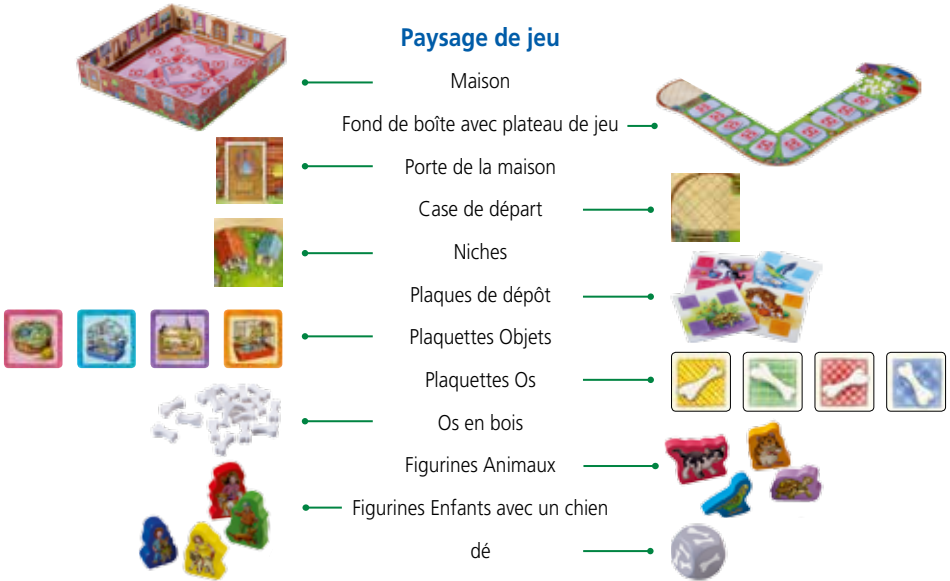


Contenu :



FRANÇAIS

Paysage de jeu



Lors de l'assemblage du paysage de jeu, veillez à bien emboîter le plateau de jeu sur tout le pourtour du fond de la boîte. Utilisez la porte de la maison comme repère : elle doit se trouver au même endroit à l'intérieur et à l'extérieur.

Avant de jouer pour la première fois, appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. N. B. : jetez les morceaux restants aussitôt pour éviter qu'ils ne soient avalés par les enfants.

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations représentées sur la boîte, les figurines, les plaquettes et les puzzles. Parlez avec votre enfant pour lui faire découvrir les nombreux détails des illustrations. Vous stimulez ainsi son langage, son vocabulaire et son attention.

Si les enfants sont un peu plus âgés et connaissent déjà les accessoires de jeu, vous pouvez aussi leur poser des questions. Par exemple: *Quels objets peut-on associer à l'oiseau/au hamster/ au chat/à la tortue ? Quels animaux du jeu as-tu déjà vus/caressés ? Que sais-tu sur les chiens ? Sur les chats ?... Trouve un nom aux animaux illustrés sur les figurines.*

Jouer et se distraire

Jeu n° 1: Qui arrivera le premier à la niche ?

Une course amusante à jouer avec le dé, avec variante pour 2 à 4 petits promeneurs de chiens.

Les enfants vont promener leur chien. Celui qui arrive le premier à la niche dans le jardin reçoit le plus d'os en récompense.

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu avec circuit, figurines Enfants avec un chien, dé.

Préparatifs :

Posez le paysage de jeu au milieu de la table et posez le circuit de manière à ce que les illustrations correspondent (porte de la terrasse près des niches, case de départ à côté de la porte de la maison). Chaque enfant prend une figurine et la pose sur la grande case de départ près de la porte de la maison. Préparez le dé.



C'est parti :

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a caressé un chien commence en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : *Combien d'os y a-t-il sur le dé ?*

L'enfant compte le nombre d'os sur le dé. S'il ne se trompe pas, vous le félicitez. S'il n'arrive pas à compter les os, aidez-le.

L'enfant avance alors sa figurine du nombre de cases correspondant à la quantité d'os représentée sur le dé en la déplaçant en direction des niches. Il peut y avoir plusieurs figurines sur une même case.

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

Fin de la partie

Celui qui amène en premier sa figurine sur la case près des niches (les points en trop étant perdus), gagne la partie et a le droit de poser sa figurine sur la plus grande niche. Une gamelle s'y trouve avec 3 os. Les autres continuent de jouer rapidement et quand toutes les figurines sont arrivées près des niches, les enfants aboient à qui mieux mieux et organisent un magnifique concert d'aboielements.

Variante: Des os délicieux !



FRANÇAIS

Accessoires supplémentaires nécessaires :

3 plaquettes Os au hasard, os en bois

Préparatifs

Répartissez les 3 plaquettes Os sur les cases du circuit. Il ne doit y avoir qu'une seule plaquette par case. Sur les niches, posez le nombre d'os en bois représenté dans les gamelles. Les os en bois restants sont posés à côté du plateau de jeu en réserve.

C'est parti !

On joue comme dans le jeu de base en suivant la modification ci-dessous :

Quand une figurine atterrit sur une case où se trouve une plaquette Os (quelle que soit sa couleur), le joueur a le droit de prendre un os en bois dans la réserve.

Le premier qui atteint l'arrivée reçoit en récompense les 3 os de la plus grande niche, le deuxième chien qui arrive reçoit 2 os et le troisième chien 1 os.

Lorsque toutes les figurines sont arrivées près des niches, les joueurs comptent tous les os ramassés sur le parcours et les os éventuellement reçus à l'arrivée. Aidez les enfants qui ne savent pas bien compter. Le gagnant est celui qui a recueilli le plus d'os. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n°2 : Du chaos dans la maison

Un amusant jeu de mémoire avec variante pour 2 à 4 enfants avec une mémoire d'éléphant.

Oh la la ! Les enfants ont joué avec les animaux dans la maison et tous les objets sont complètement mélangés. La nourriture, les cages et les jouets sont disséminés partout dans la pièce. Qui va trouver le premier tous les objets appartenant à son animal ?

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu (fond de la boîte), plaques de dépôt, figurines Animaux, plaquettes Objets.

Préparatifs

Posez le paysage de jeu sans le circuit au milieu de la table. Chacun des joueurs choisit un animal et prend la plaque de dépôt et la figurine correspondantes. Lorsqu'il y a moins de quatre joueurs, les plaques de dépôt, figurines et plaquettes Objets restantes sont mises de côté, elles ne seront pas utilisées. Montrez aux enfants les différentes plaquettes Objets et expliquez-leur qu'à chaque animal correspond trois objets. Les couleurs similaires peuvent les aider à les retrouver. Mélangez les plaquettes et posez-les faces cachées dans la boîte de jeu. Seul le verso des plaquettes est maintenant visible.



C'est parti !

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a rangé sa chambre commence. Le joueur choisit une plaquette Objet, pose sa figurine Animal à côté et la retourne.

Demandez à l'enfant : *As-tu trouvé un objet qui appartient à ton animal ?*

- **Oui ! Super !** *Tu emmènes l'animal et la plaquette sur ta plaque de dépôt et poses la plaquette sur une case de la plaque.*
- **Non ! Dommage !** *Souvenez-vous tous bien de l'illustration de la plaquette. Puis retourne la de nouveau et repose ton animal sur ta plaque de dépôt.*

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui a retrouvé le premier tous les objets appartenant à son animal. Les autres enfants peuvent continuer la partie, jusqu'à ce que toutes les plaquettes Objets aient été attribuées.

Pour rendre la partie un peu plus difficile lorsqu'il y a moins de 4 joueurs, vous pouvez aussi placer les plaquettes Objets non utilisées. Lorsqu'une de ces plaquettes est découverte, tout le monde l'observe bien avant de la retourner de nouveau. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Variante: Tous ensemble contre Clara et son chien Balto



FRANÇAIS

Accessoires nécessaires supplémentaires :

4 plaquettes Os, figurine jaune Enfant avec un chien (= Clara et son chien Balto), circuit, dé

Préparatifs

Comme dans le jeu précédent, les plaquettes sont mélangées faces cachées et posées dans la boîte de jeu. Le circuit est posé autour de la boîte de jeu. La figurine Clara et son chien Balto se placent sur la case près des niches. Préparez le dé.

C'est parti !

On joue comme dans le jeu de base avec la modification ci-dessous :

Les enfants jouent tous ensemble contre Clara et son chien Balto. Réussirez-vous à ranger avant que Clara et son chien Balto ne rentrent à la maison ?

Si un joueur retourne une plaquette Os, il lance le dé et avance la figurine du nombre d'os indiqué. La plaquette Os est de nouveau retournée. Comme dans le jeu de base, les plaquettes Objets découvertes qui correspondent à la figurine Animal du joueur en train de jouer rejoignent sa plaque de dépôt. Les joueurs peuvent s'aider mutuellement.

Lorsque les joueurs ont attribué toutes les plaquettes Objets aux bons animaux avant que Clara et son chien Balto n'arrivent à la porte d'entrée, ils ont gagné tous ensemble. Si Clara et son chien Balto arrivent avant que toutes les plaquettes n'aient été trouvées, les joueurs ont perdu.

Jeu n°3: Vite attrapé !

Un jeu de réflexe vachement marrant pour 2 à 4 petits amis des animaux

Oh non....toutes les affaires sont complètement mélangées, car ces coquins de chiens ont tout traîné dans le jardin, et ont tout caché ! Même les os et les autres objets sont répandus sur le trottoir à côté de la maison. Qui peut les attraper rapidement et redonner les objets aux bons animaux ?

Accessoires nécessaires :

Toutes les plaquettes Objets, toutes les plaquettes Os, toutes les figurines, 10 os en bois, circuit.

Préparatifs

Posez le circuit au milieu de la table. Posez toutes les figurines de manière à ce que tous les enfants puissent facilement les attraper. Mélangez les plaquettes faces cachées et posez une plaquette face cachée sur chacune des dix cases du circuit. Les plaquettes restantes sont remises dans la boîte faces cachées et ne seront pas utilisées. Préparez les os en bois sur la case près des niches.



C'est parti !

Les enfants jouent en même temps. Tous les enfants mettent les mains dans le dos. L'enfant le plus âgé, ou l'adulte, retourne la première plaquette sur la première case après la case départ. Tous essaient de reconnaître rapidement à quel animal appartient cet objet. Ici aussi les couleurs peuvent les aider, les os sont de la même couleur que le chien auquel ils appartiennent.

Celui qui sait à quel animal appartient l'objet attrape vite la figurine correspondante. S'il a saisi la bonne figurine, l'enfant reçoit un os en bois en récompense. La plaquette reste face visible sur la case. L'enfant qui a reçu l'os en bois retourne la plaquette suivante.

Si un joueur n'a pas attrapé la bonne figurine, il doit la remettre au milieu et n'a plus le droit d'attraper de figurine correspondant à cet objet pendant ce tour.

Fin de la partie

Lorsque toutes les plaquettes sont découvertes, le jeu est terminé. L'enfant qui a le plus d'os a gagné. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Raconter une histoire & écouter

Laissez votre enfant découvrir les illustrations. Pendant que vous lisez les deux premières histoires, il peut découvrir de nombreux détails sur les puzzles. Dans la troisième histoire, votre enfant peut jouer l'action décrite avec les plaquettes, les figurines et le décor.

Histoire n°1

Deux lapins trouvent un nouveau foyer



Accessoire nécessaire : Puzzle de l'animalerie

FRANÇAIS

Léo et Lilou accompagnent leur maman à l'animalerie. Ils sont très contents, car aujourd'hui ils peuvent enfin choisir un animal de compagnie. Mais lequel va convenir aux deux enfants ? Léo aimerait bien un chien. Mais maman a dit qu'avec la crèche, l'école et le travail, ils étaient absents trop longtemps dans la journée, et qu'en plus ils n'auraient pas assez de temps pour promener le chien. Comme c'est dommage ! Léo espère qu'à l'animalerie, ils trouveront un autre animal avec lequel ils s'amuseront autant qu'avec un chien.

Lorsqu'ils entrent dans l'animalerie, Léo voit tout de suite le grand terrarium. « Regarde maman ! Un grand serpent comme ça c'est cool ! » s'exclame Léo tout excité. Maman est effrayée, car elle a un peu peur des serpents. Elle lui répond : « Non, Léo. Tu es encore trop petit pour avoir un serpent. Et en plus, je n'aime pas ça ! » « Alors on prend deux tortues » suggère Léo en montrant la partie haute du terrarium. Mais avant que maman ne puisse répondre, Lilou l'interpelle depuis l'autre bout du magasin : « Une tortue, c'est bien trop lent et ennuyeux, Léo ! »

Lilou se tient près des lapins. Un sympathique employé, qui donne au même moment du foin aux lapins, lui permet de caresser doucement les animaux. « Ils sont si mignons ! Et si doux ! » dit Lilou tout étonnée. Maman et Léo s'approchent de la cage des lapins et sont vite tout aussi captivés par ces adorables petites bêtes bondissantes. « Mais ils ont les oreilles plus courtes que le lièvre que nous avons vu à la lisière de la forêt, non maman ? » demande Léo. Maman hoche la tête : « Oui ! Les lapins sont plus petits que les lièvres et ils vivent en groupe. »

« Exactement ! » ajoute l'employé. « C'est pour cela qu'il vaut mieux les prendre par deux. Ils ont besoin d'un grand clapier, et ils adorent faire un tour dans le jardin en été. » « Notre jardin est assez grand pour qu'ils se dépensent » déclare maman. « Alors les lapins seraient vraiment super pour nous, non ? » demande Lilou les yeux brillants. Maman sourit et fait oui de la tête. « Chacun d'entre vous a le droit de choisir un lapin » dit-elle alors. Lilou préfère le lapin blanc et Léo se décide pour un lapin brun avec des taches blanches. Bien entendu, il faut encore trouver les accessoires qui permettront aux lapins de se sentir vraiment bien à la maison : une cage, des écuelles et un abreuvoir, une petite cabane pour dormir, de la nourriture et du foin, de la litière, et quelques jouets et des petites choses à grignoter. Lilou et Léo sont fous de joie : « Youpi ! On a enfin un animal de compagnie...non, même deux ! »

Histoire n°2

Une promenade amusante dans le parc



Accessoire nécessaire: *Puzzle du parc*

Bonjour, je m'appelle Margot. Mon chien a un pelage tout doux brun et blanc et s'appelle Chipie. Bien entendu je m'occupe bien d'elle : je nourris Chipie, je prends soin de son pelage et je l'emmène promener tous les jours. Et on joue beaucoup ensemble. Un chien comme Chipie a besoin de beaucoup d'affection et de se dépenser pour rester en bonne santé.

Aujourd'hui, il fait beau et nous allons ensemble au parc. Pour cela, je lui ai mis son collier bleu ciel et ai attaché sa laisse. Il y a beaucoup d'animation dans le parc et nous rencontrons beaucoup d'autres chiens de différentes races : caniches, setters, bouledogues, golden retriever et bien d'autres. Toutes les races de chiens sont différentes, certains sont plus grands que Chipie, d'autres plus petits. Chipie est un chien de race croisée, car ses parents n'étaient pas de la même race.

Nous nous promenons un peu sur le chemin qui traverse le parc. Chipie est toute excitée et remue la queue. Cela signifie qu'elle est contente. Mais que vient-elle de découvrir ? Ah ! C'est Simon et son Pinscher nain Max. Les deux chiens se saluent joyeusement et se reniflent un peu. Ils ont un sens de l'odorat très prononcé et leur ouïe est particulièrement bonne.

Soudain, un aboiement bruyant monte de la pelouse : un chien court après un petit oiseau et tire derrière lui le garçon au tee-shirt rouge. Comme tous les chiens descendent du loup, ils ont un très fort instinct pour la chasse. Mais le petit oiseau très malin s'envole vite vers la cime des arbres et disparaît.

Hé, mais qui court dans tous les sens sur l'herbe ? C'est un petit chiot. C'est ainsi que l'on appelle les bébés chiens. Ils sont encore très joueurs et essaient tout ! Le petit chien a échappé à son maître car il a découvert quelque chose de passionnant. Mais pas de souci, quelques instants plus tard, un homme essoufflé arrive en courant et rattrape le petit coquin !

Chipie et moi reprenons le chemin de la maison. Arrivée à la maison, elle boit et mange un peu dans sa gamelle, puis elle se couche fatiguée dans son panier. Comme tous les chiens, Chipie est un compagnon fidèle et un excellent ami de tous les instants.





Histoire n°3 : Histoire « Observe bien » à rejouer :

Le chat Tigrou part à la découverte du monde

Accessoires nécessaires:

Figurine Chat, figurine Perruche, figurine verte Enfant avec un chien (= Mathieu et son chien Lady), 3 plaquettes : cage à oiseaux, arbre à chat, panier du chat, paysage de jeu et circuit.

Préparatifs :

Répartir les plaquettes : l'arbre à chat est posé devant le canapé (voir l'intérieur de la boîte). La cage à oiseaux se place à côté de la bibliothèque près de l'image de la cage à oiseaux (voir l'intérieur de la boîte). Posez le panier du chat au milieu de la maison. Posez la figurine Perruche sur une niche et la figurine Mathieu et son chien Lady sur une case devant les niches.

Les mots en verts sont les endroits que le chat Tigrou visite lors de son voyage découverte. Le texte entre parenthèses décrit l'action et permet d'aider votre enfant s'il hésite.

Le petit chat Tigrou se réveille en ronronnant doucement sur son *arbre à chat*.
(La figurine chat est posée sur la plaquette Arbre à chat dans la maison)

Il s'y sent particulièrement bien. Tigrou lèche son pelage avec sa langue et nettoie aussi ses petites pattes. Il a passé toute la nuit dehors à chasser les souris. C'était très fatigant, mais maintenant il a assez dormi et il est curieux de savoir ce qui l'attend aujourd'hui. Il descend prudemment de l'arbre à chat et saute par-dessus le *fauteuil devant la télévision* pour atterrir sur la *table de la cuisine*, afin de voir si quelqu'un a, par hasard, laissé quelque chose à manger. (Déplacer la figurine Chat sur les endroits cités)

A part une croûte de pain toute sèche, il ne trouve malheureusement rien. Alors il traverse la salle à manger. Il reste planté devant l'*aquarium* et observe pendant un moment les poissons multicolores qui nagent joyeusement. (Déplacer la figurine Chat vers l'aquarium)

Puis, il entend soudain un oiseau siffler. D'où cela peut-il venir ? Comme la *fenêtre à côté du porte-manteau* est restée ouverte, on entend les oiseaux chanter dans le jardin. (Déplacer la figurine Chat vers la fenêtre ouverte à côté du porte-manteau)

Et si Tigrou osait aller faire un petit tour dehors ? Après tout, il fait tellement beau ! Il fait un grand saut pour arriver sur le rebord de la fenêtre, puis encore un saut et il est dehors *devant la porte de la maison*. (Poser la figurine Chat à côté du décor)



Les carrelages jaunes devant la porte de la maison sont bien chauds sous les pattes de Tigrou. Alors il court sur l'*herbe* ... Tigrou aime ça, car ça le chatouille agréablement. Lorsqu'il arrive sur les premières *dalles de pierre grises*, le chat fait une pause et regarde autour de lui.

(Déplacer la figurine Chat des carrelages jaunes vers la première case à côté de la porte)

Puis, Tigrou continue de courir sur le chemin. Il y rencontre de nombreux autres animaux : deux *escargots*, un *hérisson* et aussi *Mathieu et son chien Lady*, qui reviennent justement de leur promenade et se dirigent vers les *niches*.

(Déplacer la figurine Chat le long du chemin jusqu'aux niches)

Hé, mais on entend de nouveau gazouiller ! Tigrou aperçoit une *perruche bleue* sur le toit de la niche. Le petit oiseau coloré a lui aussi aperçu Tigrou et voltige tout énérvé. Tigrou saute en l'air de toutes ses forces et essaie d'attraper l'oiseau avec ses pattes, mais la perruche vole bien trop haut. Le petit chat aimerait pourtant bien jouer avec l'oiseau de toutes les couleurs. La perruche bat rapidement des ailes et rentre dans la maison par la fenêtre ouverte, où elle s'engouffre dans la *cage à oiseaux* à côté de la bibliothèque.

(Déplacer la figurine Perruche vers la cage à oiseaux dans la maison)

Tigrou fonce derrière l'oiseau et saute par la fenêtre ouverte *dans la maison*. Le chat regarde vers la *cage à oiseaux* près de la bibliothèque. D'autres perruches s'y trouvent, car elles aiment vivre en groupe. Mais la cage est trop haute pour Tigrou. Il se cherche alors un autre jouet...Qu'il-y-a-t-il sur le tapis ?

(Déplacer la figurine Chat dans la maison puis vers le tapis)

Là, Tigrou fonce tête baissée sur une *pelote de laine* qui traîne devant son panier. C'est une super et agréable alternative à la chasse aux oiseaux dans le jardin. Il joue encore un peu avec la laine, qui roule toujours plus loin, avant de se coucher pour faire une petite sieste dans son *panier*. Il rêve d'une journée passionnante dans le jardin avec tous ses nouveaux amis. *(Poser la figurine Chat sur le panier)*



Speelpret Huisdieren

Een boordevolle doos met 3 spelideeën, 3 voorleesverhalen en 2 puzzels, voor kinderen vanaf 3 jaar.

Auteur: Annemarie Hölscher

Illustraties: Ute Simon

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Dit spel en de handleiding zorgen voor veel afwisseling:

- **3 spelideeën met varianten**

Bouw het speellandschap op en spelen maar! Het uitgebreide spelmateriaal en de afwisselende, op de leeftijd afgestemde ideeën, zorgen voor heel wat speelplezier.

- **3 voorleesverhalen**

Duik samen in de wereld van de huisdieren. De verhalen verwijzen naar de illustraties op de puzzels en het speellandschap en gaan over de schattige speelfiguren.

- **2 puzzels**

De puzzels bestaan uit 12 of 15 puzzelstukken en zijn van stevig karton. Zo kan uw kind altijd weer puzzelen en nieuwe details ontdekken bij het bekijken van de illustraties.

In deze handleiding vindt u veel tips en suggesties om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken.

Bij het voorlezen en het luisteren, het spelen en het puzzelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, concentratie en het ordenen van kleuren en vormen. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier tijdens het spelen!

De uitvinders voor kinderen



Inhoud:



Speellandschap



NEDERLANDS

Let er bij het opbouwen van het speellandschap op, dat het inlegstuk juist in de bodem van de doos wordt gestoken. Als oriëntering dient de huisdeur: deze moet zich aan de binnen- en buitenzijde op dezelfde plaats bevinden.

Duw de plaatjes voor het eerste spel voorzichtig uit de plaat! Belangrijk: gooi de overgebleven stukjes van de plaat meteen weg, zodat er geen gevaar bestaat dat kleine kinderen ze kunnen inslikken.

Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen op de doos, de speelfiguren, de plaatjes en de puzzels. Praat met uw kind over de details die het overal kan ontdekken ... Zo bevordert u de taal, de woordenschat en de opmerkzaamheid.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de details. Bijvoorbeeld: *Welke voorwerpen passen bij de vogel / de hamster / de kat / de schildpad? Welke dieren uit het spel heb je al eens in het echt gezien/gestreeeld? Wat weet je over honden, katten ...? Bedenk een naam voor de dieren op de speelfiguren.*

Spelen en plezier hebben

Spel 1: Hardloopwedstrijd naar de hondenhokken

Een leuke dobbelwedstrijd met variant voor 2 - 4 kleine hondenbaasjes.

De kinderen laten hun hond uit. Wie als eerste bij de hondenhokken in de tuin aankomt, krijgt de meeste beenderen als beloning.

Benodigd spelmateriaal:

Speellandschap met looppad, speelfiguren kinderen met honden, dobbelsteen

Vorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel en leg het looppad ervoor, zodat de afbeeldingen bij elkaar passen (de terrasdeur bij de hondenhokken, het startveld bij de huisdeur). Elk kind kiest een speelfiguur en zet die op het grote startveld aan het begin van het looppad bij de huisdeur. Leg de dobbelsteen klaar.



Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt volgens de wijzers van de klok. Wie als laatste een hond heeft gestreeeld, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: *Hoeveel beenderen staan er op de dobbelsteen?*

Het kind telt de beenderen op de dobbelsteen. Als het juist geteld heeft, krijgt het een grote pluim. Help het kind, als het niet weet hoeveel beenderen het zijn. Dan mag het kind zijn speelfiguur op het pad verplaatsen in de richting van de hondenhokken, en dit net zoveel vakjes als het aantal getelde beenderen. Er kunnen meerdere speelfiguren op één vakje staan.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Wie met zijn speelfiguur als eerste het veld bij de hondenhokken bereikt (overtollige beenderen op de dobbelsteen vallen weg), heeft gewonnen en mag zijn speelfiguur op het grootste hondenhok zetten. Daar bevindt zich een bakje met 3 beenderen.

De andere kinderen spelen snel verder en wanneer alle speelfiguren bij de hondenhokken staan, blaffen de kinderen om het hardst en houden ze een fantastisch hondenconcert.

Variant: Lekkere beenderen!



Extra benodigd spelmateriaal:

3 plaatjes met een been naar keuze, houten beenderen

Vorbereiding van het spel

Verspreid de 3 plaatjes met een been over de velden van het pad. Er mag telkens slechts één plaatje met een been op een veld liggen. Leg op elk hondenhok het aantal houten beenderen dat in het bijbehorende bakje is afgebeeld. De overige houten beenderen liggen als voorraad naast het spelbord.

Nu begint het

Tijdens het spel gelden de regels van het gewone spel met de volgende wijziging:

Wanneer een speelfiguur terechtkomt op een veld waarop een plaatje met een been ligt (de kleur speelt hier geen rol), mag het kind een houten been uit de voorraad nemen.

Wie als eerste de finish bereikt, krijgt als beloning de 3 beenderen van het grootste hondenhok. De hond die als tweede aankomt, krijgt 2 beenderen en de derde hond krijgt 1 been.

Wanneer alle figuren bij de hondenhokken zijn aangekomen, tellen de kinderen alle beenderen die ze onderweg verzameld hebben, en de beenderen die ze eventueel aan de finish gewonnen hebben, bij elkaar. Help hen hierbij, indien de kinderen nog niet zo goed kunnen tellen. Het kind met de meeste beenderen heeft gewonnen. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Spel 2: Chaos in huis

Een grappig geheugenspel met variant voor 2 - 4 kinderen met een beestachtig goed geheugen.

Lieve hemel! De kinderen hebben met de dieren in huis gespeeld en alle voorwerpen zijn door elkaar geraakt. Voer, kooien en speelgoed liggen overal in de kamer verspreid. Wie kan als eerste alle passende voorwerpen voor zijn dier vinden?

Benodigd spelmateriaal:

Speellandschap (bodem van de doos), aflegkaarten, speelfiguren (dieren), plaatjes met een voorwerp

Vorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap zonder looppad in het midden van de tafel. Elk kind kiest een dier en neemt de bijbehorende aflegkaart en betreffende speelfiguur. Indien met minder dan vier kinderen wordt gespeeld, worden de overige aflegkaarten, speelfiguren en bijbehorende plaatjes met voorwerpen opzijgelegd. Deze zijn in dit spel niet nodig. Toon de kinderen de verschillende plaatjes met een voorwerp en leg uit dat elk dier drie dingen nodig heeft. De kleuren helpen bij de indeling. Meng dan de plaatjes en verspreid ze verdekt in de speeldoos. Nu is overal de achterkant te zien.



Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt volgens de wijzers van de klok. Wie als laatste heeft opgeruimd, mag beginnen. Het kind kiest een plaatje met een voorwerp, zet zijn speelfiguur ernaast en draait het kaartje om.

Vraag aan het kind: *Heb je een voorwerp gevonden dat bij jouw dier past?*

- **Ja!** *Prima! Je mag met je dier en het plaatje terugkeren naar je aflegkaart en het plaatje op een gemarkeerd veld afleggen.*
- **Nee!** *Jammer! Onthoud de afbeelding op de voorzijde. Draai het plaatje vervolgens weer om en loop met je dier terug naar je aflegkaart.*

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste alle voorwerpen voor zijn dier gevonden heeft, wint. De andere kinderen kunnen nog verder spelen, tot alle voorwerpen weer juist zijn ingedeeld.

Om het iets moeilijker te maken, kunnen bij een spel met minder dan 4 kinderen, ook de plaatjes met voorwerpen van de dieren die niet door een kind gekozen zijn, worden verspreid. Wanneer dan een van deze plaatjes wordt omgedraaid, probeert iedereen dit goed te onthouden, voor het weer verdekt wordt teruggelegd. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Variante: Coöperatieve zoekwedstrijd tegen Klara en haar hond Otto



Extra benodigd spelmateriaal:

4 plaatjes met een been, gele speelfiguur kind met hond (= Klara met haar hond Otto), looppad, dobbelsteen

Vorbereiding van het spel

De plaatjes worden weer verdekt gemengd en in de speeldoos verspreid. Leg het looppad tegen de speeldoos en plaats de speelfiguur, Klara met haar hond Otto, tegen het veld bij de hondenhokken. Leg de dobbelsteen klaar.

Nu begint het

Tijdens het spel gelden de regels van het gewone spel met de volgende wijziging: De kinderen spelen samen tegen Klara met haar hond Otto. Slagen zij erin het huis weer op te ruimen, voordat Klara met haar hond Otto thuis komt?

Wanneer een kind een plaatje met een been omdraait, wordt met de dobbelsteen gegooid en wordt de speelfiguur volgens het gegooide aantal beenderen voorwaarts verplaatst. Het plaatje met het been wordt weer omgedraaid. Een omgedraaid plaatje met een voorwerp wordt zoals bij het gewone spel op de juiste aflegkaart gelegd, wanneer het bij het dier van de actieve speler past. De kinderen mogen elkaar hierbij helpen.

Als de kinderen alle plaatjes met voorwerpen juist bij de dieren hebben ingedeeld, voordat Klara met haar hond Otto bij de huisdeur aangekomen is, hebben zij samen gewonnen. Indien Klara met haar hond Otto aankomt, voordat alle plaatjes gevonden zijn, dan hebben de kinderen verloren.

Spel 3: Snel gegrepen!

Een beestachtig reactiespel voor 2 - 4 vlotte dierenvrienden.

O jeetje! Alle spullen liggen overhoop, want de ondeugende honden hebben alles de tuin in gesleept en daar verstopt – zelfs de beenderen liggen samen met de overige dingen verspreid over het looppad naast het huis. Wie kan snel toegrijpen en de dingen weer juist bij de dieren plaatsen?

Benodigd spelmateriaal:

Alle plaatjes met een voorwerp, alle plaatjes met een been, alle speelfiguren, 10 houten beenderen, looppad

Vorbereiding van het spel

Leg het looppad in het midden van de tafel. Stel alle speelfiguren zo op, dat alle kinderen er goed bij kunnen. Meng de plaatjes verdekt en leg op elk van de tien velden van het pad een plaatje met de afbeelding naar beneden. Leg de overige plaatjes ongezien weer in de doos want deze worden niet gebruikt. Leg de houten beenderen klaar op het veld bij de hondenhokken.



Nu begint het

De kinderen spelen tegelijk. Iedereen houdt zijn handen op de rug. Het oudste kind of de volwassene draait het eerste plaatje op het pad na het startveld om. Iedereen probeert snel te zien bij welk dier dit voorwerp hoort. Ook hier helpen de kleuren: de beenderen passen qua kleur altijd bij één hond.

Wie weet bij welk dier het voorwerp hoort, grijpt nu snel naar de passende speelfiguur. Als dat de juiste figuur was, krijgt het kind een houten been als beloning.

Het plaatje blijft open op het looppad liggen. Het kind dat het houten been gekregen heeft, draait het volgende plaatje om.

Wie verkeerd greep, moet de figuur weer in het midden zetten en mag bij dit plaatje niet meer grijpen.

Einde van het spel

Wanneer alle plaatjes omgedraaid zijn, eindigt het spel. Het kind met de meeste beenderen heeft gewonnen. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Voorlezen en luisteren

Laat uw kind op ontdekkingsreis gaan. Terwijl u de eerste twee verhaaltjes voorleest, kan het kind vele details op de puzzels ontdekken. Bij het derde verhaaltje kan uw kind de beschreven handeling met de plaatjes, figuren en het speeldecor naspelen.

1. Verhaaltje

Twee konijntjes krijgen een nieuwe thuis



Benodigd materiaal: *puzzel met de afbeelding van de dierenwinkel*

Hans en Lies gaan vandaag met mama naar de dierenwinkel. Ze zijn erg blij, want nu mogen ze eindelijk een huisdier kiezen. Maar welk dier is het juiste voor beide kinderen? Eigenlijk wil Hans graag een hond. Maar mama heeft gezegd dat ze voor de school, de sportclub en het werk al veel uren onderweg zijn en er gewoonweg niet genoeg tijd overblijft om een hond uit te laten. Dat vindt Hans jammer, maar misschien vinden ze in de dierenwinkel wel een ander dier waar ze net zo veel plezier mee kunnen hebben als met een hond.

Wanneer ze de dierenwinkel binnenkomen, valt Hans' oog eerst op de grote terraria. "Kijk eens, mama! Zo een grote slang is cool!" roept Hans opgewonden. Mama schrikt, omdat ze een beetje bang is voor slangen, en antwoordt: "Nee, Hans, voor een slang ben je nog te klein. Bovendien houd ik niet van slangen." "Dan nemen we een paar schildpadden", stelt Hans voor, terwijl hij naar het bovenste terrarium wijst. Nog voor mama kan antwoorden, roept Lies vanaf de andere kant van de winkel: "Een schildpad is veel te traag en saai, Hans!"

Lies staat bij de konijntjes. Een vriendelijke medewerker, die de konijntjes net vers hooi heeft gegeven, laat haar de dieren voorzichtig strelen. "Wat zijn ze lief! En zo zacht!" zegt Lies verwonderd. Ook mama en Hans zijn nu bij de konijnenkooi aangekomen. Net zoals Lies zijn ze meteen gek op de snoezige diertjes. "Ze hebben wel kortere oren dan de haas die we een keer aan de rand van het bos hebben gezien, hé mama?" vraagt Hans. Mama knikt: "Konijntjes zijn kleiner dan hazen en leven in groepen samen."

"Heel juist!" zegt de medewerker. "Konijntjes houdt men het beste per twee. Ze hebben een ruim hok nodig en in de zomer springen ze het liefst rond in een ren in de tuin." „Onze tuin is groot genoeg voor een ren”, zegt mama. "Zouden konijntjes dan niet geweldig zijn voor ons?" vraagt Lies met glanzende ogen. Mama lacht en knikt. "Jullie mogen elk een konijntje kiezen", zegt ze dan. Lies ziet het witte konijntje het liefst en Hans kiest voor een bruin met witte vlekken. Dan hebben ze natuurlijk nog veel dingen nodig om ervoor te zorgen dat de konijntjes zich thuis ook echt goed voelen: een kooi, voerbakjes en een drinkfles, een slaaphuisje, voer en hooi, strooisel en iets om te spelen en te knabbelen. Lies en Hans zijn heel blij: "Joepie, eindelijk hebben wij een huisdier! Nee, zelfs twee!"

2. Verhaaltje

Een leuke wandeling in het park



Benodigd materiaal: puzzel met de afbeelding van het park

Hallo, ik ben Eline. Mijn hond heeft een verwarde bruin-witte vacht en heet Lilly. Natuurlijk zorg ik goed voor haar: ik geef Lilly eten, verzorg haar vacht en ga iedere dag met haar wandelen. Bovendien spelen we veel samen. Een hond zoals Lilly heeft veel ruimte en aandacht nodig, om gezond te blijven.

Vandaag is het mooi weer en gaan we samen naar het park. Daarom heb ik Lilly haar lichtblauwe halsband omgedaan en aan de lijn gedaan. Het is druk in het park en we komen veel andere honden van verschillende rassen tegen, onder andere poedels, setters, mopshonden en golden retrievers. Alle hondenrassen zien er anders uit en zijn kleiner of groter dan Lilly. Lilly is een bastaardhond. Dat wil zeggen dat haar ouders niet van hetzelfde ras zijn, zodat Lilly een mix van verschillende rassen is.

We wandelen een stukje op het pad door het park. Lilly kwispelstaart opgewonden. Dat betekent dat ze blij is. Wat heeft ze nou toch ontdekt? Ah, daar is Simon met zijn dwergpincher Loeka. De twee honden begroeten elkaar vrolijk en besnuffelen elkaar een beetje. Hun reukzin is zeer goed ontwikkeld en ze horen ook bijzonder goed.

Plots is vanaf het grasperk luid geblaf te horen. Een hond zit achter een klein vogeltje aan en trekt de jongen met het rode T-shirt met zich mee. Omdat alle honden van de wolf afstammen, hebben de meeste een uitgesproken jachtinstinct. Maar de slimme kleine vogel vliegt snel de bomen in en verdwijnt uit het zicht.

O, wie rent daar dwars over het grasperk? Het is een kleine pup. Zo noemt men de kindjes van een hond. Ze zijn nog erg speels en proberen van alles uit. Het kleine hondje is aan zijn baasje ontsnapt, omdat hij iets opwindends ontdekt heeft. Gelukkig komt even later een hijgende man aangelopen, die het brutale hondje snel weer weet te vangen.

Lilly en ik begeven ons weer op weg naar huis. Thuis drinkt en eet ze wat uit haar bakjes en dan vlijt ze zich moe in haar hondenmand. Zoals alle honden is Lilly een trouwe metgezel en altijd een goede vriend.





3. Observatieverhaaltje om na te spelen:

Kater Baldi op ontdekkingstocht

Benodigd spelmateriaal:

speelfiguur kat, speelfiguur parkiet, groene speelfiguur kind met hond (= Maurits met zijn hond Lana), 3 plaatjes: vogelkooi, krabpaal, kattenmand, speellandschap met looppad

Vorbereiding van het spel:

Verdeel de plaatjes, leg de krabpaal voor de sofa (zie binnenkant van de doos). De vogelkooi komt naast de boekenkast (zie binnenkant van de doos). Leg de kattenmand in het midden van het huis. Zet de speelfiguur parkiet op een hondenhek en de speelfiguur Maurits met zijn hond Lana direct voor de hondenhekken op het looppad.

De *groene* begrippen zijn de plaatsen die kater Baldi op zijn ontdekkingstocht bezoekt. De tekst tussen haakjes beschrijft de handeling en dient als hulp voor het geval uw kind het even niet meer weet.

De kleine kater Baldi wordt zachtjes snorrend wakker op zijn *krabpaal*.
(De kattenfiguur staat op het plaatje van de krabpaal in het huis.)

Hier voelt hij zich bijzonder goed. Baldi likt met zijn tong over zijn vacht en wast ook zijn kleine poten. Hij was de hele nacht buiten op pad en heeft muizen gevangen. Dat is best vermoeiend, maar nu is hij uitgeslapen en nieuwsgierig naar wat de dag vandaag brengt. Hij kruipt voorzichtig van zijn *krabpaal* en springt over de *luie stoel* op de *keukentafel*, om te kijken of hier misschien iemand iets eetbaars heeft laten liggen.
(Verplaats de kattenfiguur naar de genoemde plaatsen.)

Behalve een droge broodkruimel vindt hij helaas niets. Dan trekt hij maar verder door de woonkamer. Hij blijft staan bij het *aquarium* en kijkt een tijdje naar de kleurrijke vissen, die vrolijk rondzwemmen. (Verplaats de kattenfiguur naar het aquarium.)

Plots hoort hij vogels tsjilpen. Waar komt dat geluid vandaan? Daar! *Het raam naast de kleeerkast* staat open en men hoort de vogels in de tuin zingen.
(Beweeg de kattenfiguur naar het open raam naast de kleeerkast.)

Zou Baldi misschien een kort uitstapje naar buiten wagen? Tenslotte schijnt de zon vandaag zo mooi. Met een grote sprong zit hij op de vensterbank. Dan maakt hij nog een sprong en staat hij buiten *voor de huisdeur*. (Zet de kattenfiguur naast het speeldecor.)



De gele tegels voor de huisdeur zijn lekker warm onder Baldi's poten. Nu loopt hij door het *gras* ... Dat doet Baldi graag, want het kriebelt zo heerlijk. Op de *eerste grijze steen* houdt de kater even halt en kijkt hij wat om zich heen.

(Verplaats de kattenfiguur van de gele tegels naar het eerste veld van het looppad naast de deur.)

Daarna zet Baldi zijn weg over het pad verder. Hierbij komt hij veel andere dieren tegen: twee *slakken*, een *egel* en ook *Maurits met zijn hond Lana*, die net van een wandeling terugkomen en nu naar de *hondenhokken* gaan.

(Beweeg de kattenfiguur over het pad naar de hondenhokken.)

Wacht eens! Daar was dat getijlp weer! Op het dak van het hondenhok ziet Baldi een *blauwe parkiet*. De kleine kleurrijke vogel heeft Baldi ook al gezien en hij fladdert onrustig de lucht in. Baldi springt met al zijn kracht omhoog en probeert de vogel met zijn poot te pakken, maar de parkiet vliegt al te hoog. Maar de kleine kater wil toch alleen maar wat spelen met de kleurrijke vogel. Met snelle vleugelslagen vliegt de parkiet door het open raam het huis in, terug naar zijn *vogelkooi* naast het boekenrek.

(Zet de parkiet op de vogelkooi in het huis.)

Baldi snelt achter de vogel aan en springt door het open raam *weer het huis in*. De kater kijkt naar de *vogelkooi* naast het boekenrek. Hier zitten ook de andere parkieten, want zij leven het liefst in een groep. Voor Baldi hangt de kooi te hoog. Dus zoekt hij maar iets anders om mee te spelen ... Eens kijken wat er op het tapijt ligt.

(Beweeg de kattenfiguur door het huis over het tapijt.)

Dan stoot Baldi met zijn neus tegen een *bolletje wol*, dat voor zijn *mand* ligt. Dat is een prima afwisseling na de wilde vogeljacht in de tuin. Hij speelt nog een beetje met de wol, die telkens weer wegrolt, en dan vlijt hij zich in zijn *mand* voor een middagdutje. Hij droomt van een opwindende dag in de tuin met zijn vele nieuwe vrienden.

(Zet de kattenfiguur op de mand.)



Caja de Diverjuego

Animales domésticos

Una caja repleta de juegos y de diversión con 3 historietas para leer en voz alta, 3 propuestas de juegos y 2 puzzles para niños a partir de los 3 años.

Autora: Annemarie Hölscher

Ilustraciones: Ute Simon

Queridos padres:

Nos alegra que hayan escogido esta Caja de Diverjuego. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Esta Caja de Diverjuego y las instrucciones procuran mucha variedad:

- **3 propuestas de juegos con variantes**

Sólo hay que montar el tablero paisaje de juego ¡y ya comienza la función! Este material variado y las diferentes propuestas de juego, adecuadas a la edad, divierten un montón.

- **3 historietas para leer en voz alta**

Sumérjense juntos en el mundo de los animales domésticos. Las historietas hacen referencia a las ilustraciones de los puzzles y del tablero paisaje de juego e integran a las graciosas figuritas.

- **2 puzzles**

Se componen de 12 o de 15 piezas y están fabricados con cartón robusto. Con ellos, su hijo estará montando puzzles siempre nuevos y al contemplar los motivos irá descubriendo nuevos detalles.

Además, estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias adicionales sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego.

Al leer en voz alta y escuchar, jugar y montar un puzzle se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, el lenguaje, así como la clasificación de colores y de símbolos. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

Mucho placer les desean

los inventores para niños



Contenido:



Tablero paisaje de juego Casa

— Base de la caja con inserto

Recorrido



— Puerta de la casa



— Casilla de salida



— Casetas de perro



— Láminas de depósito



— Fichas de objetos

— Fichas de huesos



— Huesos de madera

— Figuritas de animales

— Figuritas de niños con perro



— Dado



ESPAÑOL

Al montar el tablero paisaje de juego presten atención a la colocación correcta del inserto en la base de la caja. La puerta de la casa sirve de orientación: ésta debe ocupar la misma posición tanto por dentro como por fuera.

¡Por favor, antes de jugar por primera vez, retiren con cuidado las fichas de la tabla!
 Importante: desháganse inmediatamente de las partes restantes de la tabla para que no haya peligro de que los niños pequeños se las lleven a la boca.

Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones de la caja, de las figuritas, de las fichas y de los puzzles. Hablen con su hijo sobre los detalles que pueden descubrirse en todas partes, y de esta manera fomentarán el lenguaje, el vocabulario y la atención.

A los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego, ustedes pueden formularles preguntas acerca de los detalles. Algunos ejemplos:

¿Qué objetos encajan con el pájaro / con el hámster / con el gato / con la tortuga? ¿Qué animales de los que están en el juego has visto / acariciado ya alguna vez? ¿Qué sabes sobre perros, gatos...? Piensa qué nombres puedes darles a los animales de las figuritas.

Jugar y divertirse

Juego 1: Carrera a las casetas de perro

Una divertida carrera con dado, con una variante para 2 - 4 pequeños corredores que sacan a pasear a su perrito.

Los niños sacan a pasear a su perro. El primero que llegue a las casetas de perro del jardín recibirá de premio el mayor número de huesos.

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego con recorrido, figuritas de los niños con perros, dado

Preparativos del juego

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa y pongan el recorrido delante de modo que las ilustraciones concuerden (puerta de la terraza junto a las casetas de los perros; la casilla de salida junto a la puerta de la casa). Cada niño elige una figurita y la pone en la gran casilla de salida al comienzo del recorrido. Tengan el dado preparado.



Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado aquél que haya acariciado más recientemente a un perro.

Pregunten a ese niño: *¿Cuánto huesos han salido en el dado?*

El niño cuenta los huesos del dado. Si dice el número correcto se le felicita por todo lo alto. Ayúdenlo si no sabe cuántos huesos son.

A continuación, el niño moverá su figurita el número correspondiente de casillas sobre el camino que va en dirección a las casetas de los perros. Está permitido que haya varias figuritas en una misma casilla del recorrido.

A continuación es el turno del siguiente niño y tirará el dado.

Final del juego

Gana el primero en llegar con su figurita a la casilla que está junto a las casetas de los perros (no importan los puntos de más en el dado), y podrá poner su figurita en la caseta más grande del perro. Allí hay un comedero con 3 huesos.

Los demás niños siguen jugando y cuando todas las figuritas estén junto a las casetas de los perros, los niños se pondrán a ladrar a cuál más fuerte y organizarán un estupendo concierto.

Variante: ¡Sabrosos huesos!



Material de juego adicional:

3 fichas de huesos cualesquiera, huesos de madera

Preparativos del juego

Repartan las 3 fichas de huesos sobre las casillas del recorrido. Sólo puede haber una ficha de hueso por casilla. Pongan encima de las casetas de los perros el número de huesos que aparecen dibujados en los comederos. Los huesos de madera sobrantes se colocarán junto al tablero de juego como depósito del que servirse.

Comienza la función

Durante el transcurso del juego son válidas las reglas del juego básico con la siguiente variación: Si una figurita va a parar a una casilla con una ficha de hueso (no importa aquí el color), el niño cogerá un hueso de madera del depósito para él.

El primero en llegar a la meta recibirá de premio los 3 huesos de la caseta más grande del perro; el segundo perro que llegue recibirá 2 huesos; y el tercer perro, 1 hueso.

Después de que todas las figuritas hayan llegado a las casetas de los perros, los niños contarán todos los huesos reunidos por el camino así como también los huesos que hayan podido ganar eventualmente en la meta. Ayuden ustedes a los niños a contar si ellos todavía no saben. El ganador será el niño con el mayor número de huesos. En caso de empate serán ganadores todos los niños empatados.

Juego 2: Caos en la casa

Un divertido juego de memoria con una variante para 2 - 4 niños con una memoria bestial.

¡Santo cielo bendito!, los niños han estado jugando con los animales dentro de la casa y todos los objetos están ahora desordenados. Hay comida, jaulas y juguetes diseminados por todas partes en la habitación. ¿Quién será el primero en encontrar todos los objetos correspondientes a su animal?

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego (base de la caja), láminas de depósito, figuritas de animales, fichas de objetos

Preparativos del juego

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa, sin el recorrido. Cada niño elegirá un animal y cogerá la lámina de depósito y la figurita correspondientes. Si juegan menos de cuatro niños, se colocarán a un lado las láminas, las figuritas y las fichas de objetos correspondientes que sobren porque no se necesitan para el juego. Muestran a los niños las diferentes fichas de objetos y explíquenles que cada animal necesita tres cosas. Los colores ayudan a clasificar. Mezclen entonces las fichas y pónganlas boca abajo en la caja del juego. Ahora sólo se verá en todas ellas su parte trasera.



Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya ordenado su habitación. Ese niño elige una ficha de objeto, coloca su figurita de animal a un lado y da la vuelta a la ficha.

Pregunten al niño: *¿Has encontrado un objeto que corresponda a tu animal?*

- **¿Sí?** ¡Estupendo! Regresa con tu animal y con tu ficha a tu lámina de depósito y coloca la ficha en la casilla marcada.
- **¿No?** ¡Lástima! Memoriza el motivo que aparece en la parte delantera de la ficha. Después vuelve a darle la vuelta y regresa con tu animal a tu lámina de depósito.

A continuación es el turno del siguiente niño.

Final del juego

Gana quien primero encuentre todos los objetos de su animal. Los demás niños pueden seguir jugando hasta que queden asignadas todas las fichas de objetos.

Para complicar un poquito las cosas, en la partida en la que jueguen menos de 4 niños, pueden ponerse también adicionalmente las fichas de los objetos correspondientes a los animales que no han sido asignados a ningún niño. Cuando se da la vuelta a una de estas fichas, los jugadores la memorizan bien y se le vuelve a dar la vuelta. A continuación es el turno del siguiente niño.

Variante: Una competición de búsqueda cooperativa contra Clara y el perro Pipo



Material de juego adicional:

4 fichas de huesos, la figurita amarilla de niño con perro (= Clara y el perro Pipo), recorrido, dado

Preparativos del juego

Las fichas se mezclan boca abajo como se ha indicado anteriormente y se extienden sobre la caja del juego. El recorrido se coloca alrededor de la caja del juego. La figurita de Clara con el perro Pipo va en la casilla que está junto a las casetas de los perros. Tengan el dado preparado.

Comienza la función:

Durante el transcurso del juego son válidas las reglas del juego básico con la siguiente variación:

Los niños juegan juntos contra Clara y el perro Pipo. ¿Conseguirán ordenar la casa antes de que regresen a ella Clara y el perro Pipo?

Cuando un niño da la vuelta a una ficha de hueso, se tira el dado y se avanza la figurita correspondiente al número de huesos que muestra el dado. Vuelve a darse la vuelta a la ficha de hueso. Las fichas de objetos ya mostradas se asignan a las láminas de depósito como se ha indicado antes siempre que se corresponda con la figurita de animal del jugador activo.

Los niños pueden ayudarse mutuamente.

Si los niños han asignado todas las fichas de objetos a los animales correctos antes de que lleguen Clara y el perro Pipo a la puerta de la casa, los niños habrán ganado la partida conjuntamente. Si Clara llega con el perro Pipo antes de que se hayan encontrado todas las fichas, los niños habrán perdido.

Juego 3: ¡Pillado in fraganti!

Un bestial juego de reacción para 2 - 4 amigos muy espabilados de los animales.

¡Mecachis! Todas las cosas están desordenadas porque los frescales de los perros han sacado todas las cosas al jardín y las han escondido allí. Incluso los huesos de los perros están diseminados por ahí con todas las demás cosas en el camino que está junto a la casa. ¿Quién es capaz de reaccionar rápidamente y asignar los objetos a los animales correctos?

Material de juego necesario:

Todas las fichas de objetos, todas las fichas de huesos, todas las figuritas, 10 huesos de madera, recorrido

Preparativos del juego

Coloquen el recorrido en el centro de la mesa. Coloquen las figuritas de tal modo que todos los niños puedan alcanzarlas sin dificultad. Mezclen las fichas boca abajo y coloquen una ficha encima de cada una de las diez casillas del recorrido. Las fichas restantes van a parar a la caja, sin mirar cuáles son, porque no se necesitan. Tengan preparados los huesos de madera en la casilla situada junto a las casetas de los perros.



Comienza la función

Los niños juegan a la vez. Todos se ponen las manos detrás, en la espalda. El niño más mayor o un adulto da la vuelta a la primera ficha del camino después de la casilla de salida. Todos tratan de reconocer rápidamente a qué animal pertenece ese objeto. También aquí ayuda la clasificación por el color; los huesos están asignados cada uno a un perro por su color.

Quien sepa a qué animal pertenece el objeto cogerá rápidamente la figurita correspondiente. Si la figura es correcta, el niño recibirá de premio un hueso de madera.

Esa ficha permanecerá boca arriba en la casilla del recorrido. El niño que ha recibido el hueso de madera dará la vuelta a la siguiente ficha.

Quien se haya equivocado al coger la figurita volverá a colocarla en el centro y no podrá participar ya en la jugada con esa ficha.

Final del juego

La partida acaba cuando se haya dado la vuelta a todas las fichas. Gana el niño que tenga el mayor número de huesos. En caso de empate serán varios los niños ganadores.

Leer en voz alta y escuchar

Dejen que su hijo haga sus viajes de exploración: mientras le lean las dos primeras historietas, él podrá descubrir muchos detalles en los puzzles. En la tercera historieta, su hijo podrá recrear la acción descrita con las fichas, las figuritas y el escenario del juego.



Historieta 1

Dos conejitos encuentran un nuevo hogar

Material necesario: puzzle con el motivo de la tienda de animales domésticos

Carlitos y Paula van a ir hoy con mamá a la tienda de animales domésticos. Están la mar de contentos porque por fin les han dado permiso para elegir una mascota. Pero ¿cuál es la mejor para ellos dos? A Carlitos le gustaría realmente tener un perro, pero mamá ha dicho que debido al parvulario, a la escuela y al trabajo pasan muchas horas fuera de casa y además no tendrían suficiente tiempo para sacarlo a pasear. A Carlitos le da pena, pero quizá encuentren otro animal en la tienda con el que puedan pasárselo igual de bien que con un perro.

Al entrar en la tienda, la mirada de Carlitos va a parar primero a los grandes terrarios. «¡Mamá, mira! Una serpiente tan grandota es muy guay, ¿no crees?», exclama Carlitos con emoción. Mamá se asusta porque le dan un poquito de miedo las serpientes, y dice: «No, Carlitos, aún eres demasiado pequeño para tener una serpiente. Además no me gustan nada las serpientes». «Entonces ¿por qué no nos llevamos unas tortuguitas?», propone Carlitos señalando con el dedo al terrario de arriba del todo. Pero antes de que mamá pueda responder, exclama Paula desde la otra punta de la tienda: «¡Carlitos, una tortuga es demasiado lenta y aburrida!».

Paula está donde los conejitos. Un simpático trabajador que acaba de darles un poco de hierba para comer le deja acariciar con mucho cuidado a los animales. «¡Qué monos que son! ¡Y qué suavecitos!», dice Paula boquiabierta. Entonces se acercan mamá y Carlitos a la jaula de los conejos y se quedan enseguida entusiasmados también con esos saltarines tan graciosos. «Pero mamá, ¿verdad que estos tienen las orejas más pequeñas que las liebres que vimos en la linde del bosque aquella vez?», pregunta Carlitos. Mamá asiente con la cabeza:

«Los conejos son más pequeños que las liebres y viven todos juntos en grupos».

«¡Así es!», dice el trabajador. «Lo mejor es tener una parejita de conejos. Necesitan un lugar espacioso y en verano lo que más les gusta es andar retozando por el corral en el jardín». «Nuestro jardín es lo suficientemente grande como para tener un corral», dice mamá. «Pues entonces estaría genial tener un par de conejos, ¿no os parece?», pregunta Paula con un brillo en los ojos. Mamá sonríe y asiente. «Cada uno puede escoger un conejito», dice acto seguido. A Paula el que más le gusta es uno blanco, y Carlitos se decide por uno color pardo con manchas blancas.

Entonces necesitarán, como es natural, un montón de cosas para que los conejitos se sientan como en casa: una jaula, comederos y bebederos, una casita para dormir, pienso y hierba, arena y algo para jugar y roer. Paula y Carlitos están contentísimos. «¡Bien, por fin tenemos una mascota en casa! ¿Pero qué digo? ¡Son dos!».

Historieta 2

Un paseo divertido por el parque



Material necesario: *puzzle con el motivo del parque*

Hola, soy Bea. Mi perra tiene un pelaje abundante y revuelto de color castaño y blanco y se llama Lili. Naturalmente me ocupo bien de ella: le doy de comer, la peino y vamos cada día a pasear. Aparte de esto jugamos juntas. Una perra como Lili necesita salir a menudo y también mucho cariño para estar bien sana.

Hoy el tiempo es muy bueno y vamos al parque juntas. Por eso le he puesto a Lili el collar de color azul claro y le he atado la correa. El parque está muy animado y nos encontramos con muchos otros perros de diferentes razas: caniches, setters, carlinos, golden retrievers y algunas más. Todas las razas de perro tienen un aspecto diferente y son más pequeñas o también más grandes que Lili. Ella es un cruce, lo cual significa que sus padres no son de la misma raza, de modo que Lili es una mezcla de diferentes razas.

Vamos por el camino del parque. Lili menea el rabo con entusiasmo. Esto significa que está contenta. ¿Qué es lo que ha descubierto? ¡Ah, claro! Ahí está Simón con Lui, su pincher enano. Los dos perros se saludan alegremente y se olfatean un poquito. Su sentido del olfato está muy desarrollado y también sus oídos son increíblemente buenos.

De pronto se oyen unos ladridos fuertes por el césped: un perro persigue a un pajarito y arrastra consigo al chico de la camiseta roja. Como todos los perros descienden del lobo, la mayoría tiene un instinto cazador muy desarrollado. Pero el pajarito listo se va volando deprisa a la copa del árbol y desaparece.

¡Anda!, pero ¿quién va por ahí corriendo por la hierba? Si es un cachorro. Así se les llama a los perros muy jóvenes. Son muy juguetones y andan probándolo todo. El pequeño se le habrá escapado seguramente a su dueño al descubrir algo excitante. Pero que no cunda el pánico, unos instantes después aparece corriendo un hombre casi sin aliento y atrapa al frescales.

Lili y yo volvemos a ponernos en marcha hacia casa. En casa bebe y come algo de su comedero y después se acurruca cansada en su cesta. Como todos los perros, Lili es una acompañante fiel y siempre es una buena amiga.





Historieta 3 para aguzar la vista y recrear:

El gato Baldo sale a explorar el mundo

Material de juego necesario:

figurita del gato, figurita del periquito, figurita verde del niño con perro (= Pablo con el perro Flash), 3 fichas: jaula para pájaros, árbol para gatos, la cestita del gato, tablero paisaje de juego con el recorrido

Preparativos del juego:

En primer lugar se distribuyen las fichas: el árbol para gatos se coloca delante del sofá (véase la cara interior de la caja). La jaula para pájaros va junto a la librería (véase la cara interior de la caja). Pongan la cestita del gato en el centro de la casa. Coloquen la figurita del periquito encima de una de las casetas de perro y a la figurita de Pablo con el perro Flash en la casilla del recorrido frente a las casetas de los perros.

Los conceptos marcados en verde son los lugares que el gato Baldo visita en su viaje de exploración. El texto entre paréntesis describe la acción que realiza y sirve como ayuda en el caso de que su hijo no sepa cómo continuar.

El gatito Baldo se despierta con un suave ronroneo en su *árbol para gatos*.
(La figurita del gato está encima de la casilla del árbol para gatos en la casa)

Aquí es donde se siente especialmente a gusto. Baldo se lame el pelaje con la lengua y se limpia las patitas. Ha estado toda la noche fuera cazando ratones. Ésa es una tarea muy cansada, pero ahora ya ha dormido bien y ya siente curiosidad por conocer lo que le va a deparar el día de hoy. Baja silenciosamente y con cuidado del *árbol para gatos* y salta por encima del *sillón para ver la tele* hasta *la mesa de la cocina* para ver si alguien se ha dejado alguna cosa comestible en ella. (Mover la figurita del gato hacia los sitios nombrados)

Pero por desgracia no encuentra nada excepto un mendrugo de pan seco. Así que continúa caminando por la sala de estar. Se detiene al lado del *acuario* y observa durante un rato a los peces de colores que nadan alegremente dentro de él.
(Mover la figurita del gato hacia el acuario)

De pronto oye un gorjeo de pájaros. ¿De dónde vendrá? Ah, de ahí, *la ventana que está junto al armario ropero* está abierta y se oye cantar por ella a los pájaros del jardín.
(Mover la figurita del gato hacia la ventana abierta que está al lado del armario ropero)

¿Se atreverá Baldo a una excursioncita afuera? Al fin y al cabo hoy hace sol y el día está muy bonito. Dando un gran salto se sube al alféizar de la ventana y con otro salto más ya está fuera, frente a la *puerta de la casa*. (Colocar la figurita del gato junto al escenario del juego)



Las patas de Baldo sienten la agradable calidez de las baldosas amarillas que están frente a la puerta de la casa porque las ha calentado el sol. A continuación corre por la *hierba*... Esto le gusta mucho a Baldo porque siente cosquillitas en las patas. El gato hace una parada encima *de la primera losa gris, y mira* a su alrededor.

(Mover la figurita del gato hacia desde las baldosas amarillas hasta la primera casilla del recorrido)

Baldo sigue avanzando luego por el camino y se va encontrando con muchos otros animales: con dos caracoles, un erizo y también con *Pablo con su perro Flash*, que regresan en esos momentos de dar un paseo y que se dirigen ahora a las *casetas de los perros*.

(Mover la figurita del gato a lo largo del camino hasta las casetas de los perros)

¡Un momento! ¡Otra vez ese gorjeo de pájaros! Sobre el tejado de la caseta del perro, Baldo ve un *periquito azul*. Este pajarito bonito también ha descubierto la presencia de Baldo y se echa a volar nervioso. Baldo salta con todas sus fuerzas por los aires e intenta atrapar al pájaro con una pata, pero el periquito ya está demasiado alto como para alcanzarlo. El gatito solo quería jugar un poco con el pájaro tan bonito. Con unos movimientos rápidos de las alas, el periquito entra volando en la casa a través de la ventana abierta y regresa a su *jaula para pájaros*, que está al lado de la estantería de los libros.

(Poner la figurita del periquito en la jaula para pájaros dentro de la casa)

Baldo sale corriendo a toda velocidad detrás del pájaro y salta a través de la *ventana para meterse de nuevo en la casa*. El gato mira la jaula que está junto a la estantería de los libros. Ahí están los demás periquitos, pues lo que más les gusta es vivir en grandes grupos. La jaula está demasiado alta para Baldo. Así que se busca otra diversión... A ver, ¿qué es eso que está encima de la alfombra?

(Mover la figurita del gato por la casa encima de la alfombra)

Baldo empuja con su naricita un *ovillo de lana, que está delante de su cestita*. Este es un buen cambio si se compara con la caza movida de antes al pájaro en el jardín. Juega un ratito más con la lana que siempre va rodando, y luego se hace él mismo un ovillo en la cestita y se echa una buena siesta. Sueña con un día repleto de emociones en el jardín con sus muchos amigos nuevos.

(Poner la figurita del gato encima de la cestita)



La scatola del divertimento Animali domestici

Una scatola intera di giochi e di divertimento con 3 storie da leggere ad alta voce, 3 idee di gioco e 2 puzzle per bambini a partire da 3 anni.

Autrice: Annemarie Hölscher

Illustrazioni: Ute Simon

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questa scatola del divertimento. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

La scatola del divertimento e le istruzioni contengono una grande varietà di proposte:

- **3 idee di gioco con varianti**

Si monta il paesaggio e poi si comincia! La varietà dei materiali e delle idee, adatte all'età dei bimbi, li farà divertire un sacco.

- **3 storie da leggere ad alta voce**

Immergetevi insieme nel mondo degli animali domestici. Le storie fanno riferimento ai motivi dei puzzle e al paesaggio di gioco, e collegano tra loro le graziose figure.

- **2 puzzle**

Comprendenti 12 o 15 tessere di puzzle in cartone robusto. Il vostro bambino può comporli più volte e, osservando i motivi, scoprirne i dettagli.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli e altri suggerimenti su come utilizzare e scoprire insieme il materiale durante il gioco.

La lettura ad alta voce e l'ascolto, il gioco e la composizione dei puzzle stimolano diverse abilità e capacità del vostro bambino: motricità fine, concentrazione, linguaggio e classificazione di colori e simboli. Ma con questa scatola una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini



Contenuto:



Paesaggio di gioco



Nel costruire il paesaggio di gioco, fate attenzione a fissare bene l'inserto all'interno del fondo della scatola. La porta di casa serve da orientamento: deve trovarsi nello stesso punto all'interno e all'esterno.

Prima di giocare, rimuovete le tavolette dal pannello premendole con delicatezza! Importante: Gettate subito le parti restanti del pannello per evitare che i bambini piccoli possano ingoiarle.

Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Giocate anche voi! Scoprite insieme ai vostri bimbi le illustrazioni presenti sulla scatola, sulle figure, sulle tavolette e nei puzzle. Parlate con il vostro bambino dei dettagli da scoprire ... stimolandone così il linguaggio, il lessico e l'attenzione.

Ai bambini che sono più grandicelli e che conoscono già il materiale di gioco potete fare domande sui dettagli. Ad esempio: *quali oggetti sono adatti all'uccello/al criceto/al gatto/alla tartaruga? Quali animali presenti nel gioco hai già visto/accarezzato? Che cosa sai dei cani, dei gatti...? Pensa a dei nomi per gli animali disegnati sulle figure.*

Giocare e divertirsi

Gioco n. 1 Gara delle cucce dei cani

Un divertente gioco con il dado, con variante, per 2 - 4 piccoli che portano a passeggio il cane.

I bambini portano a passeggio il cane. Chi arriva per primo alle cucce dei cani del giardino riceve in premio la maggior parte degli ossi.

Materiale necessario:

Paesaggio di gioco con percorso di gara, figure di bambini con i cani, dado

Prima di cominciare

Mettete il paesaggio di gioco al centro del tavolo e disponete il percorso di gara in modo da far corrispondere le immagini (porta della terrazza vicina alle cucce dei cani, casella di partenza vicina alla porta di casa). Ciascun bambino sceglie una figura e la mette sulla grande casella di partenza, all'inizio del percorso di gara, accanto alla porta di casa. Preparate il dado.



Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi più di recente ha accarezzato un cane comincia e tira il dado.

Chiedete al vostro bambino: *Quanti ossi ci sono sul dado?*

Il bambino conta gli ossi sul dado. Se la risposta è giusta, riceverà un bel complimento. Aiutalo se non sa quanti sono gli ossi indicati dal dado.

Successivamente il bambino può spostare la sua figura di altrettante caselle verso le cucce dei cani. Su una stessa casella del percorso possono stare più figure.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado.

Conclusione del gioco

Chi con la sua figura raggiunge per primo la casella vicina alle cucce dei cani (i punti in eccesso indicati dal dado non si considerano), ha vinto e può mettere la sua figura accanto alla cuccia più grande. Lì c'è una ciotola con 3 ossi.

Gli altri bambini continuano a giocare senza perdere tempo e, quando tutte le figure sono accanto alle cucce dei cani, i bambini abbaiano all'impazzata improvvisando un fantastico concerto di versi canini.

Variante: Ossi deliziosi!



Ulteriore materiale di gioco necessario:

3 tavolette degli ossi a scelta, ossi di legno

Prima di cominciare

Distribuite le 3 tavolette degli ossi sulle caselle del percorso. Su ogni casella del percorso può esserci solo una tavoletta degli ossi. Mettete sulle cucce dei cani tanti ossi di legno quanti sono quelli raffigurati nelle ciotole. Gli ossi di legno restanti vengono tenuti di scorta accanto al tabellone.

Si comincia

Nello svolgimento del gioco si applicano le regole del gioco principale, con la seguente variante: se una figura raggiunge una casella dove c'è una tavoletta degli ossi (in questo caso il colore non importa), il bambino può prendere un osso di legno dalla scorta.

Chi arriva per primo al traguardo riceve in premio i 3 ossi della cuccia più grande, il secondo cane che arriva riceve 2 ossi e il terzo cane 1 osso.

Dopo che tutte le figure hanno raggiunto le cucce dei cani, i bambini contano tutti gli ossi raccolti lungo il percorso e gli ossi eventualmente vinti al traguardo. Aiutate i bambini che non sanno ancora contare bene. Vince il bambino con il maggior numero di ossi. In caso di parità vincono più bambini a pari merito.

Gioco n. 2: Caos in casa

Un allegro gioco di memoria con variante, per 2 - 4 bambini con una memoria "bestiale".

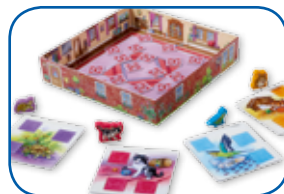
Santo cielo! I bambini hanno giocato in casa con gli animali e tutti gli oggetti sono in disordine. Cibo, gabbie e giocattoli sono sparsi dappertutto nella stanza. Chi riesce per primo a trovare tutti gli oggetti adatti al proprio animale?

Materiale necessario:

paesaggio di gioco (fondo della scatola), cartelle di raccolta, figure degli animali, tavolette degli oggetti

Prima di cominciare

Mettete il paesaggio di gioco, senza il percorso di gara, al centro del tavolo. Ogni bambino sceglie un animale e prende la relativa cartella di raccolta insieme con la figura di gioco. Se giocano meno di quattro bambini, le cartelle di raccolta, le figure e le relative tavolette degli oggetti restanti, non necessarie, vengono messe da parte. Mostrate ai bambini le diverse tavolette degli oggetti, spiegando che ogni animale ha bisogno di tre cose. I colori sono utili per la classificazione. Poi mescolate le tavolette e disponetele coperte nella scatola del gioco. A questo punto è visibile solo il retro delle tavolette.



Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi più di recente ha fatto ordine può cominciare. Il bambino sceglie una tavoletta degli oggetti, mette accanto a essa la sua figura dell'animale e scopre la tavoletta.

Chiedete al bambino: *Hai trovato un oggetto che appartiene al tuo animale?*

- **Si!** *Perfetto! Puoi tornare con l'animale e la tavoletta alla tua cartella di raccolta e mettere la tavoletta su una casella libera.*
- **No!** *Peccato! Cercate tutti di ricordarvi il motivo raffigurato sul lato anteriore. Poi gira di nuovo la tavoletta e con l'animale torna alla tua cartella.*

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Vince il bambino che per primo ha ritrovato tutti gli oggetti del suo animale. Gli altri bambini possono continuare a giocare finché tutte le tavolette degli oggetti non sono state abbinare.

per rendere il gioco un po' più difficile, se giocano meno di 4 bambini, si possono disporre nella scatola anche le tavolette degli oggetti pertinenti agli animali che non sono stati assegnati ad alcun bambino. Se viene scoperta una di queste tavolette, tutti cercano di ricordarla bene, poi la tavoletta viene nuovamente coperta. Il turno passa quindi al prossimo compagno di gioco.

Variante: Gara cooperativa di ricerca contro Clara e il cane Otto



Ulteriore materiale di gioco necessario:

4 tavolette degli ossi, figura gialla della bimba con il cane (= Clara con il cane Otto), percorso di gara, dado

Prima di cominciare

Come in precedenza, le tavolette vengono mescolate e disposte coperte nella scatola. Il percorso di gara viene sistemato intorno alla scatola. La figura di Clara con il cane Otto viene posta sulla casella vicina alle cucce dei cani. Preparate il dado.

Si comincia

Nello svolgimento del gioco si applicano le regole del gioco principale, con la seguente modifica. I bambini giocano insieme contro Clara e il cane Otto. Riusciranno a riordinare la casa prima che arrivino Clara e il cane Otto?

Se un bambino scopre una tavoletta degli ossi, tira il dado e sposta avanti la figura di un numero di caselle corrispondente al numero di ossi uscito. La tavoletta degli ossi viene nuovamente girata. Le tavolette degli oggetti scoperte pertinenti all'animale del giocatore di turno vengono, come in precedenza, assegnate alle cartelle di raccolta. I bambini possono aiutarsi a vicenda. Se i bambini hanno abbinato tutte le tavolette degli oggetti agli animali corrispondenti prima che Clara e il cane Otto siano arrivati alla porta di casa, tutti i bambini insieme hanno vinto. Se Clara e il cane Otto arrivano prima che siano state trovate tutte le tavolette, i bambini hanno perso.

Gioco n. 3: Preso al volo!

Un gioco di reazione sugli animali, per 2 - 4 veloci amici degli animali.

Accidenti, è tutto in disordine; infatti i cani impertinenti hanno trascinato e nascosto tutto in giardino: perfino gli ossi per i cani sono sparsi con le altre cose sul sentiero vicino alla casa. Chi può intervenire in fretta e abbinare le cose ai rispettivi animali?

Materiale necessario:

Tutte le tavolette degli oggetti, tutte le tavolette degli ossi, tutte le figure, 10 ossi di legno, percorso di gara.

Prima di cominciare

Mettete il percorso di gara al centro del tavolo. Sistemate tutte le figure in modo che tutti i bambini possano raggiungerle bene. Mescolate le tavolette tenendole coperte e mettete una tavoletta coperta su ciascuna delle dieci caselle del percorso. Riponete nella scatola senza guardarle le altre tavolette, non necessarie. Tenete pronti gli ossi di legno sulla casella vicina alle cuccie dei cani.



Si comincia

I bambini giocano contemporaneamente. Tutti mettono le mani dietro la schiena. Il bambino più grande o un adulto scopre la prima tavoletta del percorso dopo la casella di partenza. Tutti cercano di riconoscere in fretta a quale animale appartiene quell'oggetto. Anche in questo caso la classificazione per colore aiuta, perché ciascun osso è abbinato per colore a un cane.

Chi sa a quale animale appartiene l'oggetto afferra rapidamente la figura giusta. Se la figura è quella giusta, il bambino riceve in premio un osso di legno.

La tavoletta resta scoperta sulla casella del percorso. Il bambino che ha ricevuto l'osso di legno scopre la prossima tavoletta.

Chi ha afferrato la figura sbagliata la rimette al centro e non può afferrare altre figure finché non viene scoperta un'altra tavoletta.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutte le tavolette sono state scoperte. Vince il bambino con il maggior numero di ossi. In caso di parità vincono più bambini a pari merito.

Leggere ad alta voce e ascoltare

Lasciate che il vostro bambino scopra da solo quello che gli sta intorno: Mentre voi leggete ad alta voce le prime due storie, potrà scoprire molti dettagli dei puzzle. Con la terza storia il vostro bambino potrà riprodurre l'azione descritta utilizzando le tavolette, le figure e lo scenario di gioco.

Storia 1

Una nuova casa per due conigli



Materiale necessario: puzzle con il motivo del negozio di animali

Oggi Gianni e Marta vanno con la mamma al negozio di animali. Sono molto contenti, perché finalmente potranno scegliere un animale domestico. Ma quale sarà il più adatto per entrambi? In effetti Gianni vorrebbe un cane. Ma la mamma ha detto che, per via della scuola materna, della scuola e del lavoro, passano troppo tempo fuori casa e, inoltre, che non hanno abbastanza tempo per portare a passeggio un cane. Gianni è dispiaciuto, ma forse al negozio di animali troveranno un altro animale con cui potrà divertirsi come con un cane.

Appena entrano nel negozio di animali, lo sguardo di Gianni cade sui grandi terrari. "Mamma, guarda! Un grosso serpente, è favoloso!" grida Gianni eccitato. La mamma si spaventa perché ha un po' paura dei serpenti e dice: "No, Gianni, sei ancora piccolo per un serpente. Inoltre, i serpenti non mi piacciono". "Allora prendiamo un paio di tartarughe" propone Gianni indicando il terrario più in alto. Ma, prima che la mamma possa rispondere, Marta grida dall'altra parte del negozio: "Una tartaruga è troppo lenta e noiosa, Gianni!"

Marta è dai conigli. Un simpatico commesso, che ha appena foraggiato di fieno i conigli, le consente di accarezzare con cautela gli animali. "Che teneri! E come sono morbidi!" dice Marta stupita. Intanto la mamma e Gianni arrivano alla gabbia dei conigli e anch'essi sono subito entusiasti dei graziosi animali salterini. "Ma hanno le orecchie più corte della lepre che abbiamo visto una volta ai margini del bosco, vero mamma?" chiede Gianni. La mamma annuisce: "I conigli sono più piccoli delle lepri e vivono in gruppi".

"Proprio così!" afferma il commesso. "I conigli stanno meglio in coppia. Hanno bisogno di un box spazioso e d'estate amano saltellare fuori in giardino". "Il nostro giardino è grande abbastanza perché possano stare all'aperto" dice la mamma. "Allora i conigli sarebbero perfetti per noi, non è vero?" chiede Marta con gli occhi che brillano. La mamma sorride e annuisce. "Ciascuno di voi può scegliersi un coniglio" dice. Marta preferisce il coniglio bianco e Gianni decide per un coniglio marrone a chiazze bianche. Poi ovviamente c'è bisogno di molte altre cose, perché i conigli possano stare bene anche a casa: una gabbia, ciotole per il cibo e un abbeveratoio, una casetta per dormire, foraggio e fieno, una lettiera e qualcosa per giocare e da rosicchiare. Marta e Gianni sono molto contenti: "Evviva, finalmente abbiamo un animale domestico! No, addirittura due!"

Storia 2

Un'allegria passeggiata nel parco



Materiale necessario: *puzzle con il motivo del parco*

“Ciao, io sono Tea. Il mio cane ha un pelo riccioluto bianco e marrone e si chiama Lilli. Naturalmente sono io che me ne occupo: do da mangiare a Lilli, curo il suo manto e la porto a passeggio ogni giorno. Inoltre, noi giochiamo insieme. Un cane come Lilli ha bisogno di molto spazio all’aperto e di molta dedizione per rimanere sano.

Oggi è una bella giornata e noi andiamo insieme al parco. Per questo ho messo a Lilli un collare azzurro e ho agganciato il guinzaglio. Al parco c’è molto movimento e incontriamo molti altri cani di varie razze: barboncini, setter, carlini, golden retriever e altri ancora. Tutte le razze di cani hanno un aspetto diverso, e sono di taglia più piccola o anche più grande di Lilli, che è un cane di razza mista, ossia i suoi genitori non sono entrambi della stessa razza, per cui Lilli è un misto di razze diverse.

Percorriamo un tratto del sentiero del parco. Lilli scodinzola energicamente. Significa che è contenta. Che cosa ha scoperto? Ah, là c’è Simon con il suo pinscher nano Lui. I due cani si salutano allegramente e si annusano un po’. Il loro odorato è molto sviluppato e anche le orecchie sentono particolarmente bene.

Improvvisamente dal prato si sente abbaiare forte. Un cane sta dando la caccia a un uccellino tirandosi dietro a forza il ragazzino con la maglietta rossa. Poiché tutti i cani derivano dal lupo, la maggior parte di essi ha uno spiccato istinto per la caccia. Ma l’astuto uccellino vola rapidamente in alto tra i rami degli alberi e sparisce.

Ohi, chi corre attraverso il prato? È un cucciolo. Così si chiamano i piccoli dei cani. Sono ancora molto vivaci e vogliono provare ogni cosa. Il piccolo è sfuggito al suo padroncino perché ha scoperto qualcosa di eccitante. Ma niente paura: dopo qualche minuto un uomo arriva di corsa ansimando e acchiappa il birichino.

Lilli e io ci rimettiamo in cammino verso casa, dove beve, mangiucchia un po’ dalla ciotola e poi si accoccola stanca nel suo cestino. Come tutti i cani, Lilli è una compagna fedele e sempre una buona amica.



3. Storia per aguzzare a vista e ripetere l'azione:



(Gatto Baldo parte alla scoperta)

Materiale necessario:

figura del gatto, figura della cocorita, figura verde del bambino con cane (= Maurizio con il cane Wilma), 3 tavolette: gabbia degli uccelli, tiragraffi, cestino per il gatto, paesaggio di gioco con percorso di gara.

Prima di cominciare:

Anzitutto vengono sistemate le tavolette: il tiragraffi viene messo davanti al divano (vedi lato interno della scatola). La gabbia degli uccellini va accanto alla libreria, dove è raffigurata la gabbia degli uccelli (vedi lato interno della scatola). Mettete il cestino per il gatto al centro della casa. Mettete la figura della cocorita su una cuccia dei cani e la figura di Maurizio con il cane Wilma su una casella del sentiero davanti alle cucce dei cani.

Le parole scritte in verde indicano i posti che il gatto Baldo visita nel suo giro di scoperta. Il testo tra parentesi descrive l'azione e serve nel caso in cui il vostro bambino non sappia come continuare.

Il gattino Baldo si sveglia facendo silenziosamente le fusa sul suo *tiragraffi*.
(la figura del gatto sta sulla tavoletta del tiragraffi, in casa)

Qui si sente particolarmente a suo agio. Baldo si lecca il pelo con la lingua e si pulisce le zampine. Tutta la notte è stato fuori in giro a caccia di topi. Si è affaticato molto, ma ora ha dormito abbastanza ed è curioso di scoprire che cosa l'aspetta oggi. Scende con attenzione dal *tiragraffi* e salta oltre la *poltrona davanti al televisore* fino al *tavolo della cucina*, per vedere se magari qualcuno ha lasciato qualche cosa da mangiare.
(spostare la figura del gatto nei punti citati)

Purtroppo, eccetto una crosta di pane secco, non trova nulla. Allora prosegue passando per il soggiorno. Resta fermo per un po' davanti all'*acquario* a guardare i pesci colorati che nuotano allegramente. *(spostare la figura del gatto fino all'acquario)*

Improvvisamente sente un cinguettio di uccelli. Da dove arriva? Già, la *finestra accanto al guardaroba* è aperta e si sentono gli uccelli cantare in giardino.
(spostare la figura del gatto fino alla finestra aperta accanto al guardaroba)

Che Baldo osi fare una piccola gita fuori? In fin dei conti oggi il sole splende così bello! Con un grosso balzo raggiunge il davanzale della finestra e con un altro salto è già fuori, davanti alla *porta di casa*. *(mettere la figura del gatto accanto allo scenario di gioco)*



Le mattonelle gialle davanti alla porta di casa sono piacevolmente calde sotto le zampe di Baldo. Poi corre sull'*erba...* a Baldo piace, perché fa un solletico gradevole. Sulla *prima lastra di pietra grigia* il gatto fa una pausa e si guarda in giro.

(spostare la figura del gatto dalle mattonelle gialle alla prima casella del percorso vicina alla porta)

Poi Baldo prosegue sul percorso. E incontra molti altri animali: due *lumache*, un *riccio* e anche *Maurizio con il suo cane Wilma*, che stanno tornando in quel momento dalla loro passeggiata e vanno verso le *cucce dei cani*.

(spostare la figura del gatto lungo il percorso fino alle cucce dei cani)

Ma, un momento, si sente di nuovo cinguettare! Sul tetto della cuccia Baldo vede una *cocorita azzurra*. L'uccellino colorato ha già scoperto Baldo e svolazza eccitato nell'aria. Baldo saltella in alto con tutte le forze, cercando di afferrare l'uccello con la zampa, ma la cocorita vola troppo in alto. Il gattino voleva solo giocare un po' con l'uccello colorato. Battendo velocemente le ali, la cocorita vola in casa attraverso la finestra e torna nella sua *gabbia degli uccelli* vicina alla libreria.

(mettere la figura della cocorita accanto alla gabbia degli uccelli, in casa).

Baldo sfreccia veloce dietro all'uccello e salta attraverso la finestra aperta, *rientrando in casa*. Il gatto guarda la *gabbia degli uccelli* vicina alla libreria. Qui ci sono anche le altre cocorite, perché questi uccelli preferiscono vivere in gruppo. Per Baldo la gabbia è appesa troppo in alto. Allora preferisce scegliersi un altro giocattolo ... vediamo che cosa c'è sul tappeto. *(spostare la figura del gatto sopra il tappeto, in casa)*

Così facendo, Baldo si imbatte in un *gomitolo di lana che si trova davanti al suo cestino*. Un'alternativa perfetta alla selvaggia caccia all'uccellino in giardino. Gioca ancora un po' con la lana, che continua a rotolare via, prima di accoccolarsi nel suo *cestino* per il riposo di metà giornata. E sogna una giornata eccitante in giardino, con i suoi numerosi nuovi amici. *(mettere la figura del gatto sul cestino)*







Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

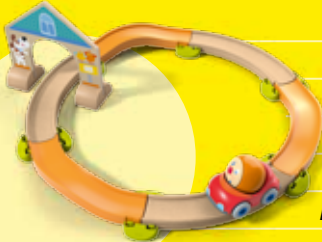


Erfinder für Kinder

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



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

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