

3+

Die Welt von

**ERIC  
CARLE**

Die kleine Raupe Nimmersatt®

# Erster Spielspaß

Premier divertimento · Primo divertimento

**4**

**Spiele**

Jeux



Giochi

**Domino**

**Memo**

**Lotto · Loto**

**Lerne zählen!**

Apprends à compter! · Impara a contare!



# Die kleine Raupe Nimmersatt®

## Erster Spielspaß



### Allgemeine Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle Karten vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst. Gespielt wird am besten an einem großen Tisch oder auf dem Fußboden.

Es wird ein Startspieler gewählt. Das kann z.B. der jüngste, kleinste, älteste oder größte Spieler sein oder auch der Spieler, der zuletzt die Geschichte von der kleinen Raupe Nimmersatt gelesen hat.

## Domino

**Kinder lernen mit diesem Spiel, Motive zu erkennen und sie entsprechend zuzuordnen.**



### Spielvorbereitung

Die Domino-Karten werden mit dem Bild nach unten auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Dann werden die Karten je nach Anzahl der Spieler wie folgt ausgeteilt:

Bei 2 Spielern: Jeder erhält 8 Karten.

Bei 3 Spielern: Jeder erhält 6 Karten.

Bei 4, 5 und 6 Spielern: Jeder erhält 4 Karten.

Alle Spieler legen ihre Karten mit der Bildseite nach oben vor sich ab. Die nicht verteilten Karten werden mit der Bildseite nach unten als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt, so dass alle Spieler sie gut erreichen können.

### Spielverlauf

Der Startspieler legt eine beliebige Karte aufgedeckt in die Mitte des Tisches. Er sagt laut, was darauf zu sehen ist, z.B. „Raupe und Mond“. Nun wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der nächste Spieler nimmt eine passende Karte aus seinem Vorrat, sagt, was darauf zu sehen ist, und legt sie an die bereits ausliegende Karte an. Eine Karte kann angelegt werden, wenn eines der Bilder identisch ist mit dem Bild an einem offenen Ende der bereits ausliegenden Karten, also z.B. Raupe an Raupe oder Mond an Mond. Hat der Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Passt sie, legt er sie an, sonst nimmt er die Karte in seinen Vorrat.

### Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle seine Karten anlegen konnte. Wer dies zuerst schafft, hat gewonnen.

Das Spiel ist auch beendet, wenn kein Spieler mehr eine Karte anlegen kann. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Karten besitzt.



# Lerne zählen!

Mit diesem Spiel lernen Kinder die Zahlen von 1 bis 12 kennen und die entsprechenden Mengen zuzuordnen.

**Spielmaterial**  
12 Kartenpaare



## Spielvariante zum Kennenlernen

Alle 24 Kartenteile werden offen auf den Tisch gelegt und gemischt. Dann schauen sich die Spieler die Karten in Ruhe an und versuchen, die jeweiligen Kartenpaare wie bei einem Puzzle richtig zusammenzusetzen. Die Spieler können die Motive auf den Karten auch laut abzählen.

Diese Variante kann auch gut allein gespielt werden.

## Alternative Spielvariante

Ein Spielleiter (ein Kind, das schon zählen kann, oder ein Erwachsener) erhält alle 12 Karten, auf denen eine Ziffer abgebildet ist. Die übrigen Karten werden gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Der Spielleiter sucht sich eine seiner Karten aus und legt sie offen vor sich hin. Wer die dazu passende Karte hat, legt die beiden Kartenteile zusammen und darf sie behalten. Der Spielleiter legt die nächste Karte vor sich ab und so wird weiter gespielt, bis alle Kartenpaare zusammengefügt sind.

# Memo

Auf der Suche nach gleichen Bildpaaren trainieren Kinder spielerisch ihr Gedächtnis.

**Spielmaterial**  
32 Bildkarten



## Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn werden die Bildkarten verdeckt auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Danach werden die Karten in 4 Reihen mit je 8 Karten untereinander gelegt, sodass ein Rechteck entsteht.

## Spielverlauf

Der Startspieler deckt zwei beliebige Karten auf und schaut, ob sie identisch sind. Zwei gleiche Motive ergeben ein Paar, das der Spieler behalten und vor sich ablegen darf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Zeigen die zwei aufgedeckten Karten nicht das gleiche Motiv, dreht der Spieler sie wieder um und es geht mit dem nächsten Spieler weiter.

## Spielende

Liegen keine verdeckten Karten mehr auf dem Tisch, ist das Spiel beendet. Um den Gewinner zu ermitteln, stapeln alle Spieler ihre gesammelten Karten übereinander. Der Spieler, dessen Stapel am höchsten ist, hat das Spiel gewonnen.

## Lotto

**Bei diesem Spiel lernen Kinder, Motive erkennen und sie entsprechend zuzuordnen. Die Schattenvariante schult außerdem das Abstraktionsvermögen.**



### Spielmaterial

- 4 Legetafeln
- Die 16 zu den Legetafeln passenden Bildkarten

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Legetafel aus und legt sie mit den farbigen Motiven nach oben vor sich ab. Bei zwei Spielern erhält jeder zwei Legetafeln. Bei drei Spielern werden die verbleibende Legetafel und die dazugehörigen Bildkarten zur Seite gelegt. Die Bildkarten werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt.

## Spielverlauf

Der Startspieler deckt eine Bildkarte auf und sagt, was darauf zu sehen ist. Der Spieler, der das Motiv auf seiner Tafel findet, meldet sich und erhält die Karte. Er legt sie auf den entsprechenden Platz auf seiner Legetafel. Anschließend dreht der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine Bildkarte um.

## Spielende

Der Spieler, der als Erster alle seine Felder auf der Legetafel bedeckt, gewinnt.

## Schatten-Variante

Bei dieser Variante legt jeder Spieler die Legetafel mit den Schattenbildern nach oben vor sich ab. Der Startspieler deckt eine Bildkarte auf und sagt, was darauf abgebildet ist. Der Spieler, der meint, dass sich der zum Motiv passende Schatten auf seiner Tafel befindet, meldet sich. Stimmen Motiv und Schatten überein, darf der Spieler die Karte auf den entsprechenden Platz auf seiner Legetafel legen. Wenn es keine Übereinstimmung gibt, wird die Karte wieder umgedreht. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und deckt eine Bildkarte auf. Der Spieler, der als Erster alle seine Felder auf der Legetafel bedeckt, gewinnt.

## Memo-Variante für fortgeschrittene Spieler

Der Startspieler dreht eine Bildkarte in der Mitte um. Findet er den zum Motiv passenden Schatten auf seiner Legetafel, darf er die Bildkarte dort ablegen. Ist das passende Motiv nicht auf seiner Legetafel, dreht er die Bildkarte wieder um, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Gewonnen hat, wer zuerst alle seine Felder auf der Legetafel bedeckt hat.

## Premier divertissement



### Préparatifs généraux

Avant de jouer pour la première fois, détacher avec précaution toutes les cartes prédécoupées. Pour jouer, choisir de préférence une grande table ou s'asseoir par terre.

Désigner le joueur devant commencer. Il peut s'agir du joueur le plus jeune ou le plus petit, du joueur le plus âgé ou le plus grand ou d'un joueur ayant récemment lu l'histoire de la petite chenille qui fait des trous.

## Domino

**Ce jeu permet aux enfants de reconnaître des motifs et de les affecter en conséquence.**



### Préparatifs

Les cartes dominos sont posées face cachée sur la table et bien mélangées. Elles sont ensuite distribuées de la manière suivante, selon le nombre de joueurs :

Pour 2 joueurs : chacun reçoit 8 cartes.

Pour 3 joueurs : chacun reçoit 6 cartes.

Pour 4, 5 et 6 joueurs : chacun reçoit 4 cartes.

Tous les joueurs posent leurs cartes devant eux, la partie illustrée étant dirigée vers le haut. Former une pile avec les cartes restantes et la poser, face cachée, sur la table, de manière à ce que chacun puisse l'atteindre sans problème.

### Déroulement du jeu

Le joueur qui commence pose une carte quelconque, face visible, au milieu de la table. Il dit à voix haute ce que la carte représente, par ex. « chenille et lune ». La partie se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant sort une carte appropriée de son jeu, dit ce qu'elle représente et la pose à gauche ou à droite de la carte déjà retournée. Une carte ne peut être posée que si les images qui se touchent sont identiques à celles des cartes déjà posées, par ex. chenille à côté de chenille ou lune à côté de lune. Si le joueur n'a pas la carte voulue, il doit en tirer une de la pile. S'il peut la poser, il la pose, sinon il ajoute cette carte à sa réserve.

### Fin du jeu

La partie se termine dès qu'un joueur a réussi à poser toutes ses cartes. Ce joueur remporte alors la partie. Le jeu s'achève également lorsque plus aucun joueur n'arrive à poser une carte. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur ayant le moins de cartes dans son jeu.

# Apprends à compter!

Ce jeu permet aux enfants d'apprendre les nombres de 1 à 12 et d'affecter les quantités correspondantes.

**Matériel du jeu**  
12 paires de cartes



## Variante pour connaître le jeu

Les 24 cartes sont posées, face visible, sur la table et bien mélangées. Les joueurs prennent ensuite le temps de regarder les cartes et essaient d'assembler correctement les paires de cartes allant ensemble, comme pour un puzzle. Les joueurs peuvent également compter à voix haute les motifs sur les cartes.

Cette variante convient très bien aussi à un joueur en solitaire.

## Variante alternative

Le meneur de jeu (un enfant sachant déjà compter ou un adulte) prend 12 cartes représentant chacune un chiffre. Les cartes restantes sont distribuées de façon équitable aux autres joueurs. Le meneur de jeu sort une des cartes de son jeu et la pose, face visible, devant lui. Qui possède la carte allant avec celle sortie, la pose à côté et a le droit de la garder. Le meneur de jeu sort la carte suivante, la pose devant lui et le jeu se poursuit ainsi, jusqu'à ce que toutes les paires de cartes soient réunies.

## Mémo

À la recherche de paires d'images identiques, les enfants entraînent leur mémoire en jouant.

**Matériel du jeu**  
32 cartes illustrées



## Préparatifs

Au début de la partie, les cartes illustrées sont posées, face cachée, sur la table et bien mélangées. Après cela, les cartes sont posées en 4 rangées de 8 cartes, les unes en-dessous des autres, de manière à former un carré.

## Déroulement du jeu

Le joueur qui commence retourne deux cartes quelconques et vérifie si elles sont identiques. Deux motifs identiques constituent une paire que le joueur a le droit de garder et de poser devant lui. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Si les deux cartes retournées ne sont pas identiques, le joueur les retourne de nouveau et c'est au tour du joueur suivant.

## Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que toutes les cartes ont été retournées sur la table. Pour déterminer le gagnant, tous les joueurs forment une pile avec les cartes qu'ils ont regroupées. Le vainqueur est celui dont la pile est la plus haute.

## Loto

**Ce jeu permet aux enfants de reconnaître des motifs et de les affecter.**  
**La variante des ombres forme en outre les capacités d'abstraction.**



### Matériel du jeu

- 4 planches de pose
- Les 16 cartes illustrées allant avec les planches de pose.

## Préparatifs

Chaque joueur prend une planche de pose et la place devant lui, avec les motifs de couleur dirigés vers le haut. Pour une partie à deux, chacun des joueurs se munit de deux planches de pose. Pour une partie à trois, la planche et les cartes illustrées restantes sont mises de côté. Les cartes illustrées sont mélangées et posées, face cachée, sur la table.

## Déroulement du jeu

Le joueur qui commence retourne une carte et dit ce qu'elle représente. Le joueur trouvant le motif correspondant sur sa planche le signale et reçoit la carte. Il pose cette carte à l'endroit correspondant de sa planche de pose. C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de retourner une carte.

## Fin du jeu

Le gagnant est le joueur arrivant en premier à remplir sa planche de pose.

## Variante des ombres

Pour cette variante du jeu, chaque joueur pose devant lui la partie ombre des cartes, face visible. Le joueur qui commence retourne une carte et dit ce qu'elle représente. Le joueur pensant avoir le motif correspondant sur sa planche, le signale. Si le motif correspond à l'ombre, le joueur a le droit de poser la carte à l'endroit correspondant de sa planche de pose. Si les deux cartes ne correspondent pas, la carte est alors de nouveau retournée. Puis c'est au tour du joueur suivant - dans l'ordre des aiguilles d'une montre - de retourner une nouvelle carte. Le gagnant est le joueur arrivant en premier à remplir sa planche de pose.

## Variante mémo pour les joueurs chevronnés

Le joueur qui commence retourne une carte au milieu. S'il trouve sur sa planche de pose l'ombre correspondant au motif, il a le droit d'y poser la carte. Si le motif correspondant ne se trouve pas sur sa planche de pose, il retourne de nouveau la carte illustrée et c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le gagnant est le joueur arrivant en premier à remplir intégralement sa planche de pose.

## Il piccolo bruco Maisazio®

# Primo divertimento



### Preparativi generali

Prima di giocare per la prima volta, staccate cautamente tutte le carte dalle tavole tratteggiate. Si gioca preferibilmente su un grande tavolo o sul pavimento.

Si sceglie il giocatore che inizia per primo. Questo può essere ad esempio il giocatore più giovane o più vecchio, il più basso o il più alto, o anche il giocatore che ha letto per ultimo la storia del piccolo bruco Maisazio.

## Domino

In questo gioco, i bambini imparano a riconoscere dei motivi e ad abbinarli in modo corretto.



### Preparativi

Le carte domino vengono deposte sul tavolo con le immagini verso il basso e vengono mischiate per bene. Quindi si spartiscono le carte in base al numero di giocatori, come segue:

in caso di 2 giocatori, ciascuno riceve 8 carte;

in caso di 3 giocatori, ciascuno riceve 6 carte;

in caso di 4, 5 o 6 giocatori, ciascuno riceve 4 carte.

Tutti i giocatori dispongono le proprie carte davanti a sé con il lato illustrato verso l'alto. Le carte non distribuite vengono deposte con il lato illustrato verso il basso come mazzo coperto sul tavolo, in modo che ogni giocatore possa raggiungerle facilmente.

### Svolgimento del gioco

Il primo giocatore di turno prende una delle sue carte a scelta e la depone scoperta al centro del tavolo, dicendo ad alta voce che cosa raffigura, ad es. "bruco e luna". Quindi si prosegue il gioco a turno in senso orario. Il giocatore successivo prende una carta corrispondente dalla propria riserva, dice ad alta voce che cosa raffigura e la depone accanto alla carta esposta al centro del tavolo. Si può associare una carta solo se una delle due immagini è identica alla figura illustrata su un'estremità libera di una carta già sul tavolo, quindi ad es. bruco con bruco o luna con luna. Se il giocatore non possiede alcuna carta abbinabile, deve pescare una carta dal mazzo. Se questa carta è adatta, la può subito collocare accanto alla carta corrispondente sul tavolo, altrimenti la aggiunge alle sue carte di riserva.



## Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore avrà collocato tutte le sue carte. Vince chi ci riesce per primo. Il gioco termina anche nel caso in cui nessun giocatore sia più in grado di collocare una delle sue carte. In tal caso, vince il giocatore che in quel momento possiede meno carte di tutti.

## Impara a contare!

Con questo gioco, i bambini imparano a contare da 1 a 12 e ad abbinare le giuste quantità.

### Materiale di gioco

12 coppie di carte



### Variante di gioco per imparare a conoscere le carte

Tutte le 24 carte vengono poste scoperte al centro del tavolo e mischiate. I giocatori guardano poi con calma tutte le carte e cercano di comporre le rispettive coppie di carte come nel gioco del puzzle. I giocatori possono anche contare ad alta voce i singoli motivi riportati sulle carte.

Questa variante può essere giocata benissimo anche da soli.

### Variante di gioco alternativa

Un regista (un bambino che sa già contare o un adulto) riceve tutte le 12 carte raffiguranti un numero. Le restanti carte vengono spartite in numero uguale tra i giocatori. Il regista sceglie una delle sue carte numerate e la depone scoperta davanti a sé. Il giocatore che possiede la carta corrispondente, unisce la sua carta a quella esposta ottenendo le due carte in premio. Poi il regista scopre la successiva carta numerata davanti a sé, e il gioco continua fino a quando tutte le carte vengono unite.

## Memo

Cercando le coppie di carte illustrate uguali, i bambini allenano la memoria giocando.

### Materiale di gioco

32 carte illustrate



## Preparativi

Prima di iniziare, ponete tutte le carte in modo coperto sul tavolo e mischiatele per bene. Quindi, le carte vengono disposte in 4 file, ciascuna composta da 8 carte, in modo da formare un rettangolo.

## Svolgimento del gioco

Il primo giocatore di turno scopre due carte a scelta e controlla se ha scoperto una coppia di carte identiche. Due motivi uguali formano una coppia che il giocatore potrà tenere e deporre davanti a sé. Il turno passa quindi al giocatore successivo. Se invece le due carte scoperte non raffigurano due motivi uguali, il giocatore dovrà voltare di nuovo le carte e si prosegue con il giocatore successivo.

## Fine del gioco

Il gioco termina quando sul tavolo non ci sono più carte da scoprire. Per stabilire chi è il vincitore, tutti i giocatori impilano una sopra l'altra le carte conquistate. Vince il giocatore che ottiene la pila più alta.

# Lotto

**In questo gioco, i bambini imparano a riconoscere dei motivi e ad abbinarli in modo corretto. La variante con le ombre aiuta inoltre a sviluppare la capacità di astrazione.**



### Materiale di gioco

- 4 tavolette di gioco
- Le 16 carte illustrate abbinare alle tavolette di gioco

## Preparativi

Ogni giocatore prende una tavoletta di gioco e la depone davanti a sé con il lato illustrato verso l'alto. In caso di due giocatori, ciascuno di essi prenderà due tavolette di gioco. In caso di tre giocatori, le tavolette di gioco restanti e le rispettive carte illustrate verranno messe da parte. Le carte illustrate vengono dapprima disposte mischiate sul tavolo a faccia in giù.

## Svolgimento del gioco

Il primo giocatore di turno, scopre una carta e dice che cosa raffigura. Il giocatore che trova questo motivo sulla propria tavoletta di gioco, lo dice e conquista la carta. La mette quindi al posto giusto sulla propria tavoletta di gioco. Quindi tocca al giocatore successivo in senso orario scoprire una carta illustrata.

## Fine del gioco

Vince il giocatore che riesce per primo a coprire tutte le caselle della propria tavoletta di gioco.

## Variante ombre

In questa variante, ogni giocatore depone la tavoletta di gioco davanti a sé con le ombre delle figure verso l'alto. Il primo giocatore di turno, scopre una carta illustrata e dice che cosa raffigura. Il giocatore che pensa che l'ombra del motivo sia uguale ad una di quelle che si trovano sulla propria tavoletta di gioco, lo dice ad alta voce. Se il motivo e l'ombra corrispondono, il giocatore può deporre la carta sulla casella corrispondente sulla propria tavoletta di gioco. Se invece non corrispondono, la carta viene di nuovo voltata. Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario, che scopre una carta illustrata. Vince il giocatore che riesce per primo a coprire tutte le caselle della propria tavoletta di gioco.

## Variante memo per giocatori esperti

Il primo giocatore di turno scopre una carta illustrata al centro del tavolo. Se trova l'ombra di un motivo illustrato sulla propria tavoletta di gioco, può mettercela sopra. Se invece l'ombra non corrisponde con il motivo illustrato sulla sua tavoletta di gioco, volta nuovamente la carta e il turno passa al giocatore successivo. Vince il giocatore che riesce per primo a coprire tutte le caselle della propria tavoletta di gioco.





## Weitere tolle Produkte von Schmidt Spiele

Autres produits intéressants de Schmidt Spiele

Altri fantastici prodotti della Schmidt Spiele



56181



51237



56182



51238



The World of Eric Carle  
facebook.com/  
theworldofEricCarle

© 2016 Eric Carle LLC. ERIC CARLE, THE VERY HUNGRY CATERPILLAR, THE WORLD OF ERIC CARLE logo, the Caterpillar logo and related designs, logos and names are trademarks and/or registered trademarks of Eric Carle LLC. All rights reserved.  
"The Very Hungry Caterpillar" is published by Gerstenberg-Verlag GmbH & Co. KG

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, 12055 Berlin, Germany  
www.schmidtspiele.de  
www.schmidtspiele-shop.de

40576

