

3+

Die Welt von
**ERIC
CARLE**

Die kleine Raupe Nimmersatt®
**Mein erstes
Würfelspiel**

Mon premier jeu de dés · Il mio primo gioco di dadi

Wir feiern
50
Jahre
Kleine Raupe Nimmersatt®



Die kleine Raupe Nimmersatt®

Mein erstes Würfelspiel

Die kleine Raupe Nimmersatt hat großen Hunger! Würfelt, und lauft mit ihr von Frucht zu Frucht, damit sie sich satt essen und ein großer wunderschöner Schmetterling werden kann.

Spielen und lernen mit der kleinen Raupe Nimmersatt: Dieses einfache Würfelspiel fördert die Entwicklung von Regelverständnis und Konzentrationsvermögen.

Spielmaterial:

1 Raupe-Nimmersatt-Spielfigur (bestehend aus 2 Teilen)

1 Spielplan (bestehend aus einer Papptafel, einem Rahmen und 10 Puzzleteilen)

2 Würfel

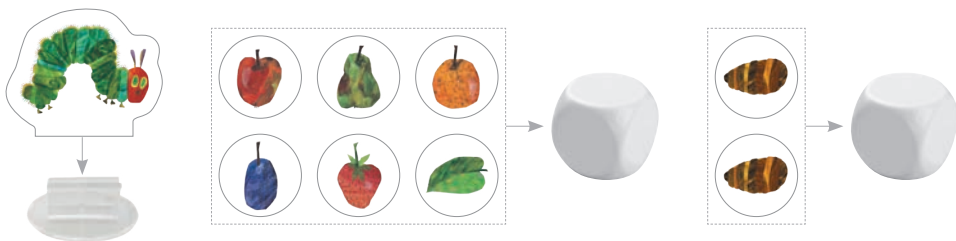
28 Blätter

Spielziel:

Lauft mit der kleinen Raupe Nimmersatt von Frucht zu Frucht und helft ihr, ein wunderschöner Schmetterling zu werden. Wer dabei die meisten Blätter sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Spielfigur und die Blätter aus den Stanztafeln und steckt die Spielfigur zusammen. Klebt die Sticker auf die Würfel: Die Früchte und das Blatt kommen auf den ersten Würfel und die beiden Kokons auf den zweiten Würfel.



Vor Spielbeginn legt ihr die Papptafel mit dem Schmetterling auf die blaue Einlage im Schachtelboden. Legt dann den Rahmen mit den Früchten und dem zehnteiligen Kokon-Puzzle darüber. Vergewissert euch, dass der Kokon richtig zusammengepuzzelt ist. Stellt den Schachtelboden für alle Spieler gut erreichbar auf den Tisch. Stellt die Raupe-Nimmersatt-Spielfigur auf das Sonnen-Feld auf dem Spielplan. Legt die Würfel und die Blätter bereit.



Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind darf beginnen und würfelt mit beiden Würfeln.



Zeigt der eine Würfel einen Apfel, eine Birne, eine Pflaume, eine Erdbeere oder eine Apfelsine, stellt ihr die Raupe-Nimmersatt-Spielfigur auf das nächste freie Feld mit der gewürfelten Frucht. Dieses Feld kann vor oder hinter der Raupe sein, sie darf in beide Richtungen laufen. Landet die Raupe auf einem Feld, auf dem zusätzlich ein Blatt zu sehen ist, dürft ihr euch ein Blatt aus dem Vorrat nehmen und es vor euch ablegen.



Würfelt ihr das Blatt, dürft ihr euch ein Blatt aus dem Vorrat nehmen. Die kleine Raupe Nimmersatt bleibt jedoch an ihrem Platz.



Wenn der andere Würfel einen Kokon zeigt, dürft ihr zusätzlich ein Puzzleteil aus der Mitte des Spielplans entfernen und neben die Schachtel legen. Ist auf diesem Würfel nichts zu sehen, führt ihr nur die Aktion des anderen Würfels aus.

Hinweis: Nachdem die kleine Raupe Nimmersatt das Sonnenfeld verlassen hat, dürft ihr im weiteren Spielverlauf darüber hinwegziehen.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ihr alle Teile des Kokons aus der Spielplanmitte entfernt habt und der Schmetterling zu sehen ist. Gut gemacht! Die kleine Raupe hat nun genug zu fressen bekommen und ist ein schöner Schmetterling geworden. Um den Gewinner zu ermitteln, stapelt jeder von euch, seine gesammelten Blätter übereinander. Das Kind mit dem höchsten Stapel hat das Spiel gewonnen.

Mon premier jeu de dés

La petite chenille qui fait des trous a une grande faim. Lancez les dés et allez avec elle de fruit en fruit pour qu'elle puisse se rassasier et devenir un magnifique grand papillon. Jouer et apprendre avec la chenille qui fait des trous : ce jeu de dés facile développe la compréhension des règles du jeu et la capacité de concentration.

Matériel :

1 figurine chenille (composée de 2 parties)

1 plateau de jeu (composé d'un tableau en carton, d'un cadre et de 10 éléments de puzzle)

2 dés

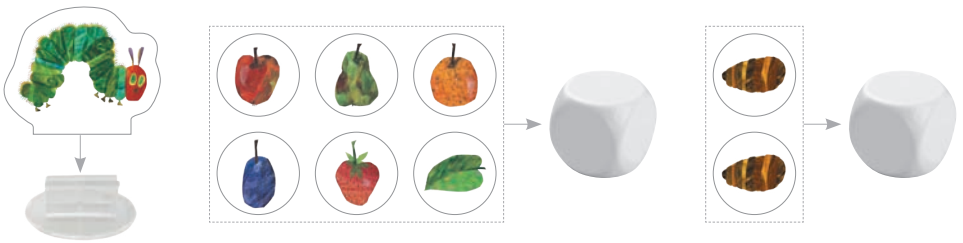
28 feuilles

But du jeu :

Allez de fruit en fruit avec la chenille qui fait des trous et aidez-la à devenir un magnifique papillon. Celui qui ramasse le plus grand nombre de feuilles gagne la partie.

Préparation du jeu :

Avant de jouer pour la première fois, détachez doucement la figurine et les feuilles des planches prédécoupées et assemblez la chenille. Collez les autocollants sur les dés : les fruits et la feuille sur le premier dé, et les deux cocons sur le deuxième.



Avant de commencer, placez le carton avec le papillon sur la partie bleue de la boîte. Posez ensuite le cadre avec les fruits et le puzzle de 10 pièces du cocon par-dessus. Assurez-vous que le cocon est assemblé correctement. Placez la boîte sur la table de manière à ce qu'elle soit accessible pour tous les joueurs. Placez la figurine de la chenille sur la case soleil du plateau de jeu. Préparez les dés et les feuilles.



Déroulement du jeu :

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant le plus jeune commence et lance les deux dés.



Si l'un des deux dés indique une pomme, une poire, une prune, une fraise ou une orange, posez la figurine chenille sur la prochaine case libre avec le fruit correspondant. Cette case peut se trouver avant ou après la chenille, elle peut en effet se déplacer dans les deux directions. Si la chenille arrive sur une case sur laquelle une feuille est aussi dessinée, vous pouvez prendre une feuille de la réserve et la poser devant vous.



Si le dé indique une feuille, vous pouvez prendre une feuille dans la réserve. Mais la chenille qui fait des trous reste à sa place.



Si l'autre dé indique un cocon, vous pouvez en plus retirer un élément du puzzle du centre du plateau de jeu et le poser à côté de la boîte. Si ce dé n'indique rien, vous réalisez seulement l'action du premier dé.

Remarque : quand la chenille qui fait des trous a quitté la case soleil, vous pouvez passer par-dessus cette case pendant la suite de la partie.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que toutes les pièces du cocon ont été retirées du plateau de jeu et qu'on voit le papillon. Mission accomplie ! La petite chenille a maintenant assez mangé et elle est devenue un beau papillon. Pour déterminer le gagnant, chacun empile les feuilles ramassées. L'enfant avec la pile la plus haute gagne la partie.

Il piccolo Bruco Maisazio®

Il mio primo gioco di dadi

Il piccolo Bruco Maisazio ha una gran fame! Tirate i dadi e accompagnatelo di frutto in frutto in modo che si possa saziare e che diventi una grande e bellissima farfalla.

Giocare e imparare con il piccolo Bruco Maisazio: questo semplice gioco di dadi aiuta a sviluppare la capacità di comprendere le regole e la concentrazione.

Materiale di gioco:

1 pedina Bruco Maisazio (composta da 2 parti)

1 tabellone di gioco (composto da un tabellone in cartone, una cornice e un puzzle di 10 pezzi)

2 dadi

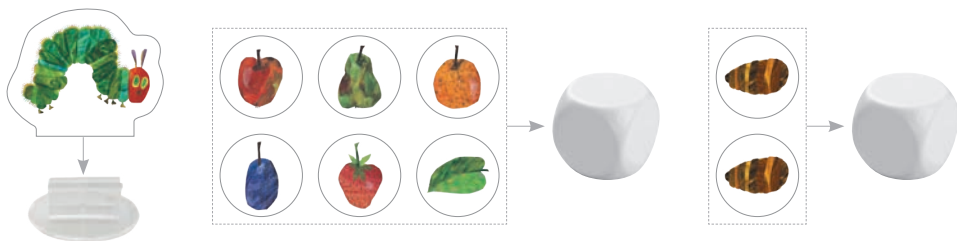
28 foglie

Scopo del gioco:

Accompagnate il piccolo Bruco Maisazio di frutto in frutto e aiutatelo a diventare una magnifica farfalla. Chi durante il gioco riuscirà a raccogliere il maggior numero di foglie vincerà la partita.

Preparazione del gioco:

Prima di iniziare la prima partita rimuovete con cautela la pedina e le foglie dalla tavola prefustellata, e montate la pedina. Attaccate gli adesivi sui dadi: la frutta e la foglia sul primo dado, i due bozzoli sul secondo dado.



Prima di iniziare la partita mettete il tabellone con la farfalla sulla superficie blu sul fondo della scatola. Poi posizionateci sopra la cornice con la frutta e il puzzle di 10 pezzi del bozzolo. Assicuratevi che il puzzle del bozzolo sia costruito correttamente. Mettete la scatola sul tavolo in modo che sia ben raggiungibile per tutti. Deponete la pedina del Bruco Maisazio sul tabellone, sulla casella con il sole. Tenete pronti i dadi e le foglie.



Svolgimento del gioco:

Giocate in senso orario. Il giocatore più giovane inizia tirando i due dadi.



Se sul dado compare una mela, una pera, una prugna, una fragola o un'arancia, mettete la pedina del Bruco Maisazio sulla casella vuota più vicina che riporta lo stesso frutto presente sul dado. Questa casella può essere davanti o dietro al bruco, che si può spostare in entrambe le direzioni. Se il bruco si ferma su una casella sulla quale c'è anche l'immagine di una foglia, potete prendere una foglia dal mucchietto di foglie e metterla davanti a voi.



Se sul dado avete una foglia, potete prenderne una dal mucchietto delle foglie. Il piccolo Bruco Maisazio, però, rimane al suo posto.



e l'altro dado mostra un bozzolo, potete fare un'ulteriore azione: togliere un pezzo del puzzle dal centro del tabellone e metterlo vicino alla scatola. Se invece su questo dado non c'è nulla, eseguite solo l'azione indicata dall'altro dado.

Attenzione: dopo che il piccolo Bruco Maisazio ha lasciato la casella con il sole, durante il resto della partita potete farcelo passare sopra.

Fine del gioco:

La partita finisce non appena avrete tolto dal tabellone di gioco tutti i pezzi del puzzle del bozzolo e sarà visibile tutta la farfalla. Bravissimi! Il piccolo Bruco Maisazio ha mangiato abbastanza e si è trasformato in una splendida farfalla. Per scoprire chi ha vinto, ogni giocatore mette davanti a sé le foglie che ha raccolto, formando una pila. Vince il giocatore con la pila più alta.



**Weitere tolle Produkte
von Schmidt Spiele**

**Ces formidables produits de Schmidt
Spiele sont également en vente**

**Questi fantastici prodotti sono da
Schmidt Spiele**



56283



51238



40576



56282



The World of Eric Carle
facebook.com/
theworldofEricCarle

© 2019 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, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de · www.schmidtspiele-shop.de

40575

