



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones

My Very First Games



Counting Fun

我的第一个游戏—农场—计数游戏

Meine ersten Spiele – Zählspaß

Mes premiers jeux – Premiers chiffres à la ferme

Mis primeros juegos – Diversión de contar



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2012

My Very First Games

Counting Fun

An entertaining counting game for 2 - 4 children ages 2+.
Includes look closely assignments for 1 child and 1 adult.

Authors: Imke Storch & Markus Nikisch
Design: Anna Lena Räckers
Cover Illustration: Martina Leykamm
Length of the game: approx. 10 minutes

Dear Parents

In free play your child will interact with farmer Tim, the animal kids and the cloverleaves thus bringing the game accessories to life.
 The game acquaints your child to playing according to rules and applying first game instructions. The playful descriptions of the game rules will introduce your child into the realm of role-play, helping him to better understand and carry out the indications of the game. The children are also continuously stimulated to count thus practicing and consolidating this skill.
 Play with your child and talk about life on a farm and the animals living there. Together look at your surroundings and count all the very different things.
 In this way, your child's language and perception, as well as his imagination are fostered.

Your inventors of inquisitive playthings

Contents

- 1 game board (consisting of 6 puzzle pieces)
- 1 farmer Tim
- 12 cloverleaves
- 12 animal kid tiles
- 1 die
- Set of game instructions



Game Idea

Farmer Tim wants to check to see if everything is in order on the meadow so he can feed the animal kids. But the rascals happily frolic about and farmer Tim soon loses track. Can you help Tim count and then feed the animal kids?

Preparation

Assemble the game board and spread the twelve animal tiles with either side face up in the center of the game board. Place farmer Tim on any square showing a cloverleaf. Each child receives three cloverleaves and keeps them in front of him. Remaining cloverleaves are returned to the game box. Get the die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is the quickest at counting up to three starts and rolls the die.

What does the die show?

- **The little calf, lamb, piglet or foal?**

Amidst the bedlam Farmer Tim has lost track! Count all the animal kids of this kind that are lying face up on the game board! Then move farmer Tim as many squares as animal kids that you have counted.

Where does farmer Tim land?

- **On a square with a cloverleaf**

Now you can feed an animal! Take one of your cloverleaves and with it tap any animal kid on the game board. Then turn over this animal tile and place your cloverleaf in the game box.

- **On an empty square**

Nothing happens. Unfortunately you can't feed an animal kid.

- **The cloverleaf?**

You can immediately feed an animal kid! Take one of our cloverleaves and use it to tap any animal kid lying on the game board. Then turn over the animal tile that was tapped and place the cloverleaf in the game box. Farmer Tim stays where he is.

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

End of the Game

The game ends as soon as a child has fed his last cloverleaf to an animal kid. Super, you were Farmer Tim's best helper and have won the game!

Hint:

In this game the children count a maximum of ten animal kids of any kind. The game becomes easier if you sort out all the animal tiles with the dark green border. Now the children will only have to count a maximum of five animal kids.

Look closely assignments for 1 child and 1 adult

Assemble the game board and place it in the center of the table. Farmer Tim, the animal kid tiles and cloverleaves are not needed.

Slowly read the assignments out loud. Give your child time to think, search and count. Only help your child if he can't find the solution on his own. If a question is still too difficult just skip it. Of course you can also think of other questions.

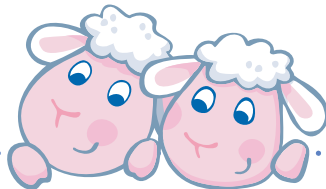
The assignments 1 and 2 familiarize your child with the details shown on the game board and are good preparation for the counting tasks of assignment 3.

1. Searching for, and discovering details

- Where is the earthworm?
- Where are the kittens?
- Have you already discovered the mushrooms?
- Where are the baskets?
- What are the two mice doing?

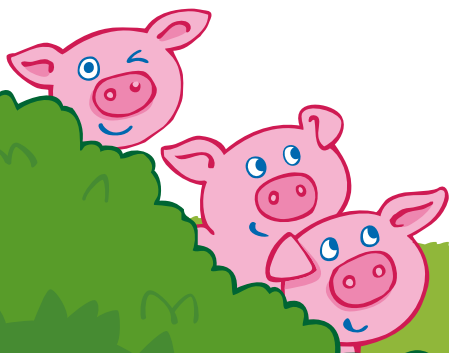
2. Recognizing and naming colors

- The mushrooms are shining bright. What color are they?
- All the chicks are ... (yellow).
- Where on the game board can you spot the color brown?
- The butterflies glow in many colors. Can you name them?
- What color are the little mice?



3. Counting with numbers up to 12

- How many earthworms can you count? (1)
- Count the mice. (2)
- How many baskets are on the meadow? (2)
- Count the cloverleaves shown on the game board. (3)
- How sweet the kittens are! Can you count them? (4)
- How many chicks can you count? (5)
- Have you already discovered the butterflies? Count them! (6)
- The red and white mushrooms look funny. How many do you see? (7)
- Have a close look: How many hearts are shown on the picnic blanket in the basket? (8)
- There are many flowers on the meadow. Count the daisies and the dandelion flowers. (9/10)
- How many feet do all the chicks have in total? (10)
- And finally: How many stone squares can you count on the meadow? (12)



我的第一个游戏

农场一计数游戏

一个有趣的计数游戏适合于2-4名2岁以上的儿童。
包括指定仔细观察的1名儿童和1名成人

作者： Imke Storch & Markus Nikisch
设计： Anna Lena Räckers
封面图片说明： Martina Leykamm
游戏长度： 约10分钟

4
5

亲爱的家长们

在自由发挥游戏中，你的孩子将与农民阿添，小动物和三叶草互动，从而使游戏配件带进生活。

本场游戏，有责任了解你的孩子在第一次游戏中是根据游戏规则和应用说明。俏皮的游戏规则描述引诱你的孩子进入角色扮演的领域，帮助他更好地理解 and 执行游戏的应用。孩子们也不断练习和巩固这个技能。

和你的孩子玩，谈农场里和在那里的动物的生活。一起来了解一下你周围的环境，并计算所有不同的东西。

这样一来，培养了你的孩子的语言和感悟，以及他的想象力。

您的好奇设计者

内容

- 1 块游戏板（包括6个拼图）
- 1 个农民阿添
- 12 个三叶草
- 12 个动物板
- 1 个骰子
- 1 套游戏的说明



游戏的构思

农民阿添要检查，看看在草地上和喂养小动物是否一切井井有条。但流氓快乐地嬉戏，农民阿添很快就会失去秩序。

你能不能帮阿添喂养并计算小动物吗？

准备

游戏板组装和分配12个动物牌在游戏板的中心，无论是面朝上或朝下。农民阿添放在任何三叶草正方形上。每个孩子收到3个三叶草，放在他们面前。剩余的三叶草放回游戏盒。骰子准备好。



如何玩

顺时针方向玩。谁最快计数到三，首先掷骰子。

骰子显示什么？

• 小小牛，小羊，小猪或者小马驹？

在一片混乱中农民阿添已经失去秩序了！计算所有趴在游戏板上的小动物！你计算了多少小动物？然后就移动农民阿添多少方格。

农民阿添在哪里？

→ 在一个三叶草方格上吗？

现在，你可以喂养动物！拿一个你的三叶草和点一下任何在游戏板上的小动物。然后打开这种动物板，并把您的三叶草放回游戏盒中。

→ 在空方格上吗？

什么也没有发生。不幸的是，你不可以喂养任何动物。

• 三叶草吗？

您可以立即喂养动物！拿一个我们的三叶草和点一下任何躺在游戏板上的小动物。然后把这动物板翻过来，并把三叶草放回在游戏盒中。农民阿添保留他在哪里。

然后下一个孩子转投掷骰子。

比赛结束

本场比赛结束，只要孩子把他最后的三叶草喂养了小动物。太好了！你是农民阿添的最好的帮手，并赢得了比赛！

提示：

在这场比赛中，任何一种小动物，儿童最多数10个。如果你理清所有深绿色边框的动物牌，本场比赛变得更容易。现在，孩子只需要计算最多5个小动物。

1名儿童和1名成人仔细观察

游戏板组装，并将其放置在桌子中央。农民阿添，小动物砖和三叶草没有必要。

慢慢出声阅读所分配的。给你的孩子时间去思考，搜索和计数。只有如果孩子不能找到自己的解决方案，才帮助你的孩子。如果问题仍然是太困难了，就跳过它。当然，你也可以考虑其他的问题。

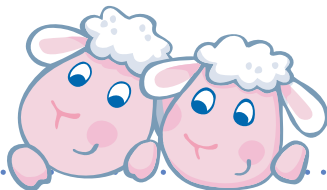
任务1和2在游戏板上显示的详细信息让你的孩子熟悉，并好好准备计数分配的任务3。

1.寻找，和发现细节

- 蚯蚓在哪里？
- 小猫在哪里？
- 你已经发现了蘑菇吗？
- 篮子在哪里？
- 两只老鼠在做什么？

2.认识和命名的颜色

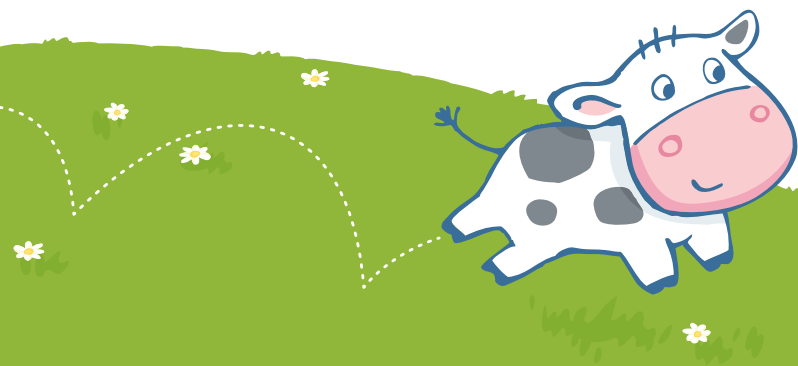
- 蘑菇是那么明亮。他们是什么颜色？
- 所有的小鸡是（黄色）。
- 游戏板上的棕色在哪里？
- 多种颜色的蝴蝶。他们是什么颜色呢？
- 小老鼠是什么颜色的？



3. 计数数字到12

- 你能数多少蚯蚓？（1）
- 计数多少小鼠。（2）
- 有多少篮子的草地上？（2）
- 游戏板上多少三叶草。（3）
- 小甜猫！你能数得过来多少吗？（4）
- 你能数多少小鸡？（5）
- 你已经发现蝴蝶吗？数数看！（6）
- 红色和白色的蘑菇看起来很有趣。你看到多少？（7）
- 仔细看：在篮下的野餐毯上显示多少心？（8）
- 在草地上有许多美丽的花朵。计数雏菊和蒲公英花。（9/10）
- 所有小鸡有多少脚？（10）
- 最后：你能数草地上有多少石方格吗？（12）

中文



Zählspaß

Ein quietschvergnühtes Zählspiel für 2 - 4 Kinder ab 2 Jahren.
Mit Schau-genau-Aufgaben für 1 Kind und 1 Erwachsenen.

Autoren: Imke Storch & Markus Nikisch
Design: Anna Lena Räckers
Coverillustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

im freien Spiel beschäftigen sich die Kinder mit Bauer Tim, den Tierkindern und den Kleeblättern und erwecken sie so zum Leben.

Das Regelspiel macht die Kinder mit ersten Regeln und deren Anwendung vertraut. Dabei entführen die spielerischen Beschreibungen der Regeln die Kinder in die Welt des Rollenspiels und helfen ihnen so, die Anweisungen

des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen. Außerdem werden die Kinder immer wieder zum Zählen angeregt. Dadurch üben und festigen sie diese Fähigkeit.

Spiele mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Leben auf dem Bauernhof und welche Tiere dort zu finden sind. Schauen Sie sich gemeinsam Ihre Umgebung an und zählen Sie die unterschiedlichsten Dinge. Sie fördern damit Sprache, Wahrnehmung und Fantasie Ihres Kindes!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

- 1 Spielplan (aus 6 Puzzleteilen)
- 1 Bauer Tim
- 12 Kleeblätter
- 12 Tierkinderplättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Bauer Tim möchte auf der Weide der Tierkinder nach dem Rechten sehen und die kleinen Racker füttern. Doch die Tierkinder springen immer wild durcheinander und Bauer Tim verliert schnell den Überblick!

Könnt ihr Tim beim Zählen und Füttern der Tierkinder helfen?

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen und verteilt die zwölf Tierkinderplättchen mit einer beliebigen Seite nach oben in der Mitte des Spielplans. Stellt Bauer Tim auf ein beliebiges Feld mit Klee. Jedes Kind bekommt drei Kleeblätter und legt sie vor sich. Überzählige Kleeblätter kommen in die Schachtel zurück. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am schnellsten bis drei zählen kann, beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Das Kälbchen, das Lämmchen, das Ferkel oder das Fohlen?**

Bauer Tim hat in dem großen Durcheinander den Überblick verloren! Zähle alle _____ auf dem Spielplan offen liegenden Tierkinder dieser Tierart! Anschließend ziehst du Tim genau so viele Felder vor, wie du Tierkinder gezählt hast.

Wo landet Bauer Tim?

- **Auf einem Feld mit Klee**

Du darfst ein Tierkind mit Klee füttern! Nimm dazu eines deiner Kleeblätter und tippe mit ihm auf ein beliebiges Tierkinderplättchen in der Spielplanmitte. Danach drehst du dieses Plättchen um und legst das Kleeblatt in die Schachtel.

- **Auf einem leeren Feld**

Du kannst leider kein Tierkind mit Klee füttern, es passiert nichts.

- **Das Kleeblatt?**

Du darfst sofort ein Tierkind mit Klee füttern! Nimm dazu eines deiner Kleeblätter und tippe mit ihm auf ein beliebiges Tierkinderplättchen in der Spielplanmitte. Danach drehst du dieses Plättchen um und legst das Kleeblatt in die Schachtel. Bauer Tim bleibt stehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein letztes Kleeblatt verfüttert hat. Super! Du hast Bauer Tim am besten geholfen und damit das Spiel gewonnen!

Tipp:

Im Spiel zählen die Kinder maximal zehn Tierkinder einer Tierart. Einfacher wird es, wenn die Tierkinderplättchen mit dem dunkelgrünen Rand aussortiert werden, dann müssen die Kinder höchstens fünf Tierkinder zählen.

Schau-genau-Aufgaben für 1 Kind und 1 Erwachsenen

Legen Sie den Spielplan zusammengepuzzelt in die Tischmitte. Bauer Tim, die Tierkinderplättchen und die Kleeblätter werden nicht benötigt.

Lesen Sie dann die Aufgaben langsam vor. Geben Sie Ihrem Kind Zeit zum Überlegen, Suchen und Zählen. Helfen Sie nur, wenn Ihr Kind nicht von allein auf die Lösung kommt. Sollte eine Frage noch zu schwer sein, lassen Sie sie einfach aus. Sie können sich natürlich auch weitere Fragen ausdenken.

Die Aufgaben 1 und 2 machen Ihr Kind mit den Details auf dem Spielplan vertraut. Das ist eine gute Vorbereitung für das Zählen in Aufgabe 3.

DEUTSCH

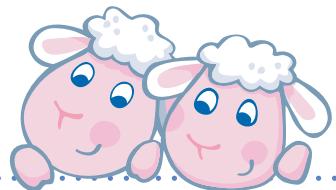


1. Details suchen und entdecken

- Wo ist der Regenwurm?
- Wo sind die Katzenkinder?
- Hast du schon die Pilze entdeckt?
- Wo sind die Körbe?
- Was machen die beiden Mäuse?

2. Farben erkennen und benennen

- Die Pilze leuchten. In welcher Farbe?
- Die Küken sind alle ... (gelb).
- Wo siehst du überall Braun?
- Die Schmetterlinge leuchten in vielen Farben. Kennst du sie?
- Welche Farbe haben die kleinen Mäuse?



3. Zählen im Zahlenraum bis 12

- Wie viele Regenwürmer siehst du? (1)
- Zähle die Mäuse. (2)
- Wie viele Körbe stehen auf der Weide? (2)
- Zähle die abgebildeten Kleeblätter. (3)
- Die Katzenkinder sind süß. Kannst du sie zählen? (4)
- Wie viele Küken siehst du? (5)
- Hast du schon die Schmetterlinge entdeckt? Zähle sie! (6)
- Die rot-weißen Pilze sind lustig. Wie viele siehst du? (7)
- Schau genau: Wie viele Herzen sind auf der Picknickdecke im Korb? (8)
- Auf der Weide gibt es viele Blumen.
Zähle die Gänseblümchen und die Löwenzahnblüten. (9/10)
- Wie viele Füße haben alle Küken zusammen? (10)
- Und zum Schluss: Wie viele große Steinfelder liegen auf der Weide? (12)

DEUTSCH



Mes premiers jeux

Premiers chiffres à la ferme

Un premier jeu pour compter en s'amusant, pour 2 à 4 enfants à partir de 2 ans.
Avec actions d'observation visuelle pour 1 enfant et 1 adulte.

Auteurs : Imke Storch & Markus Nikisch
Design : Anna Lena Räckers
"Coverillustration" : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Dans le jeu libre, les enfants jouent avec le paysan Tim, les bébés animaux et les feuilles de trèfle en les mettant en scène et leur donnant vie.

Le jeu à règles familiarise les enfants avec des premières règles qu'ils apprennent à appliquer. Les règles sont ici décrites de manière à amener votre enfant vers le jeu de rôle et à lui faire mieux comprendre une règle du jeu et à la mettre en pratique. Les enfants sont en plus toujours incités à compter, ce qui est un bon entraînement pour maîtriser cette faculté.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la vie à la ferme et dites-lui quels animaux on y trouve. Regardez autour de vous et comptez différentes choses.

Vous stimulerez ainsi son langage, sa perception et son imagination pendant qu'il joue !

Les créateurs pour enfants joueurs

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu (constitué de 6 pièces de puzzle)
- 1 paysan Tim
- 12 feuilles de trèfle
- 12 plaquettes de bébés animaux
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

Le paysan Tim va dans le pré des bébés animaux pour voir si tout se passe bien et pour leur donner à manger. Mais les jeunes animaux turbulents sautent dans tous les sens et Tim ne sait plus où il en est.

Pouvez-vous aider Tim à compter et nourrir les animaux ?

Préparatifs

Assemblez les pièces du puzzle pour former le plateau de jeu et répartissez les douze plaquettes d'animaux au milieu du plateau de jeu en les posant sur n'importe quelle face. Posez Tim sur n'importe quelle case avec un trèfle. Chaque joueur prend trois feuilles de trèfle et les pose devant lui. Les feuilles de trèfle en trop sont remises dans la boîte. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui comptera le plus rapidement jusqu'à trois commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Le petit veau, l'agneau, le porcelet ou le poulain ?**

Dans tout ce remue-ménage, Tim ne sait plus où il en est ! Compte tous les animaux de cette espèce visibles sur le plateau de jeu. Ensuite, avance Tim du même nombre de cases que d'animaux comptés.

Où Tim atterrit-il ?

- **Sur une case avec une feuille de trèfle**

Tu donnes une feuille de trèfle à manger à un animal. Prends une de tes feuilles de trèfle et touche une plaquette quelconque posée au milieu du plateau de jeu avec cette feuille de trèfle. Retourne cette plaquette et mets ensuite la feuille de trèfle dans la boîte.

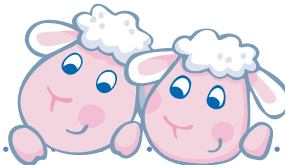
- **Sur une case vide**

Tu ne peux pas donner à manger à un animal, il ne se passe rien.

- **La feuille de trèfle ?**

Tu donnes tout de suite à manger à un animal ! Prends une de tes feuilles de trèfle et touche une plaquette quelconque posée au milieu du plateau de jeu avec cette feuille de trèfle. Retourne cette plaquette et mets ensuite la feuille de trèfle dans la boîte. Tim reste là où il est.

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



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a nourri un animal avec sa dernière feuille de trèfle. Super ! Tu as bien aidé Tim et gagnes la partie !

Conseil :

Dans le jeu, les enfants comptent au maximum dix petits d'animaux d'une espèce. Le jeu sera plus facile si l'on retire les plaquettes au bord vert foncé. Les enfants ne devront alors compter que cinq animaux au maximum.

Actions d'observation visuelle pour 1 enfant et 1 adulte

Posez le plateau de jeu assemblé au milieu de la table. Le paysan Tim, les plaquettes des bébés animaux et les feuilles de trèfle ne sont pas nécessaires.

Lisez les actions lentement.

Laissez à votre enfant le temps de réfléchir, de chercher et de compter. Aidez-le seulement s'il ne trouve pas la solution tout seul.

Si une question devait être encore trop difficile, laissez-la de côté. Vous pouvez bien sûr imaginer vous-même d'autres questions.

Les actions n°1 et 2 familiarisent votre enfant avec les détails du plateau de jeu. Votre enfant sera ainsi bien préparé pour compter, comme demandé à l'action n°3.

1. Chercher des détails et les trouver

- Où est le ver de terre ?
- Où sont les chatons ?
- As-tu déjà découvert les champignons ?
- Où sont les paniers ?
- Que font les deux petites souris ?

2. Reconnaître les couleurs et les nommer

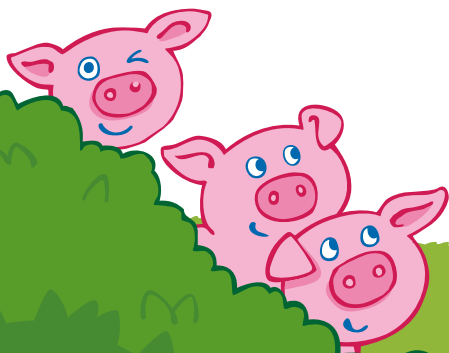
- De quelle couleur sont les champignons ?
- Les poussins sont tous ... (jaunes).
- Où y-a-t-il du marron ?
- Les papillons ont des couleurs resplendissantes. Connais-tu ces couleurs ?
- De quelle couleur sont les petites souris ?



3. Compter jusqu'à 12

- Combien de vers de terre vois-tu ? (1)
- Compte les souris (2)
- Combien de paniers y-a-t-il dans le pré ? (2)
- Compte les feuilles de trèfle (3)
- Les chatons sont mignons. Peux-tu les compter ? (4)
- Combien de poussins vois-tu ? (5)
- As-tu découvert les papillons ? Compte-les ! (6)
- Les champignons rouges et blancs sont amusants. Combien en vois-tu ? (7)
- Regarde bien : combien de cœurs y-a-t-il sur la couverture de pique-nique posée dans le panier ? (8)
- Dans le pré, il y a beaucoup de fleurs. Compte les pâquerettes et les fleurs de pissenlits. (9/10)
- Combien de pattes les poussins ont-ils en tout ? (10)
- Et pour terminer : combien de cases-cailloux y-a-t-il dans le pré ? (12)

FRANÇAIS



Diversión de contar



Un alegre juego de contar cantidades para 2 - 4 niños a partir de los 2 años.
Actividades de observación precisa para un niño y para 1 adulto.

Autores: Imke Storch y Markus Nikisch
Diseño gráfico: Anna Lena Räckers
"Coverillustration": Martina Leykamm
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

En el juego libre, los niños se entretienen con el campesino Timoteo, las crías de los animales y las hojas de trébol, dándoles vida.

El juego de reglas comienza a familiarizar a los niños con las primeras reglas y su aplicación. El tono juguetón de las descripciones de las reglas introduce al niño en el mundo de los juegos de rol y lo ayudan a entender mejor las instrucciones del juego y a ponerlas en práctica. Además se estimula continuamente a los niños a contar cantidades y así ejercitan y consolidan esta destreza.

¡Jueguen ustedes también! Hablen con su hijo sobre la vida en la granja y los animales que hay en ella. Examinen juntos el entorno que les rodea a ustedes y cuenten los objetos más variados.

¡Con ello fomentarán el lenguaje, la percepción y la imaginación de su hijo!

Sus inventores para niños

Contenido del juego

- 1 tablero de juego (formado por 6 piezas de puzzle)
- 1 campesino Timoteo
- 12 hojas de trébol
- 12 fichas de crías de animales
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



El juego

El campesino Timoteo quiere ir al prado a ver si todo está en orden y a echar de comer a los pequeñuelos. Pero las crías de los animales andan muy revoltosas moviéndose todo el tiempo de un lado a otro y el campesino Timoteo pierde enseguida la cuenta.

¿Podéis ayudar al campesino Timoteo a contar cuántas crías de animales hay y también a darles de comer?

Preparativos

Montad el tablero de juego con las partes del puzzle y repartid en el centro del tablero las doce fichas de crías de animales mostrando una cualquiera de sus caras. Colocad al campesino Timoteo en una de las casillas que tienen una hoja de trébol. Cada niño recibe tres hojas de trébol y se las coloca delante. Las hojas de trébol sobrantes se devuelven a la caja. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el niño que más rápido sepa contar hasta tres.

¿Qué ha salido en el dado?

• ¿El ternero, el cordero, el lechón o el potro?

¡El campesino Timoteo ha perdido la cuenta con todo el barullo que se ha formado!

¡Cuenta todas las crías de animales de esa especie que se ven sobre el tablero de juego! A continuación avanza al campesino Timoteo el mismo número de casillas que crías de animales de esa especie hayas contado.

¿Dónde ha ido a parar el campesino Timoteo?

→ Sobre una casilla con una hoja de trébol

¡Tienes que dar de comer a una cría con hojas de trébol! Para ello coge una de tus hojas de trébol y toca con ella una ficha cualquiera de cría de animales que están colocadas en el centro del tablero de juego. Dale la vuelta a esa ficha y coloca la hoja de trébol en la caja.

→ En una casilla vacía

No puedes dar de comer a ninguna cría de animal, pero no pasa nada.

• ¿La hoja de trébol?

¡Tienes que dar de comer enseguida una hoja de trébol a una cría de animal! Para ello coge una de tus hojas de trébol y toca con ella una ficha cualquiera de crías de animales colocadas en el centro del tablero de juego. Dale la vuelta a esa ficha y coloca la hoja de trébol en la caja. El campesino Timoteo se queda donde está.

A continuación le toca tirar el dado al siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando un niño ha dado de comer su última hoja de trébol. ¡Fantástico! ¡Eres el que mejor ha ayudado al campesino Timoteo y por consiguiente eres también el ganador de esta partida!

Consejo:

Durante la partida, los niños contarán como máximo diez crías de una especie. El juego se vuelve más sencillo si se desechan las fichas de crías de animales con el borde de color verde oscuro, pues de esta manera los niños sólo tendrán que contar hasta cinco crías de animales.

Actividades de observación precisa para un niño y para 1 adulto

Coloquen el tablero de juego en el centro de la mesa una vez compuesto el puzzle. No se necesitan ahora ni el campesino Timoteo, ni las fichas de crías de animales ni las hojas de trébol.

Lea a continuación las actividades despacio y en voz alta. Dele tiempo a su hijo para reflexionar, buscar y contar. Ayúdelo solamente si su hijo no da por sí solo con la solución. Si alguna pregunta fuera todavía demasiado difícil para él, simplemente retírela. Como es natural, también puede pensarse usted otras preguntas.

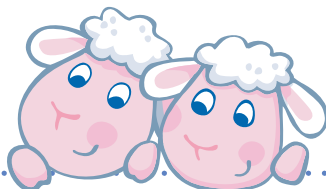
Las actividades 1 y 2 familiarizan a su hijo con los detalles existentes en el tablero de juego. Se trata de una buena preparación para la actividad 3 en la que se cuentan cantidades.

1. Buscar y descubrir detalles

- ¿Dónde está la lombriz?
- ¿Dónde están los gatitos?
- ¿Has descubierto ya las setas?
- ¿Dónde están los cestos?
- ¿Qué hacen los dos ratoncitos?

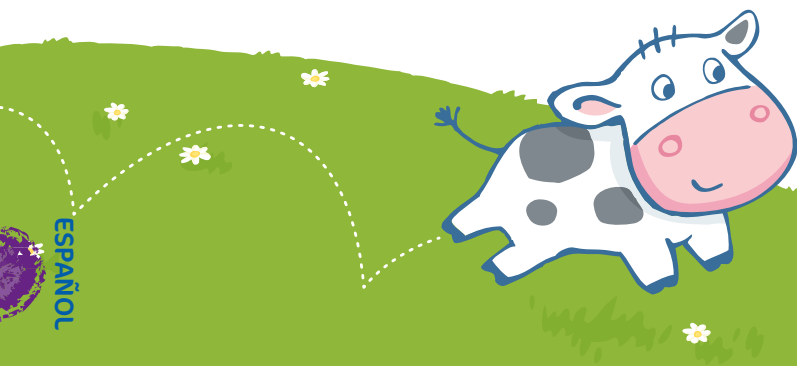
2. Reconocer y nombrar los colores

- Las setas brillan. ¿De qué color?
- Los pollitos son todos de color... (amarillo).
- ¿Dónde encuentras el color marrón?
- Las mariposas brillan de muchos colores. ¿Los conoces?
- ¿De qué color son los ratoncitos?



3. Contar en el intervalo numérico del 1 al 12

- ¿Cuántas lombrices ves? (1)
- Cuenta los ratoncitos. (2)
- ¿Cuántos cestos hay en el prado? (2)
- Cuenta las hojas de trébol que hay dibujadas. (3)
- Los gatitos son adorables. ¿Puedes contar cuántos hay? (4)
- ¿Cuántos pollitos ves? (5)
- ¿Has descubierto ya las mariposas? ¡Cuéntalas! (6)
- Las setas de color rojo y blanco son divertidas. ¿Cuántas ves? (7)
- Observa con atención: ¿Cuántos corazones hay en el mantel que está en el cesto de la merienda? (8)
- En la pradera hay muchas flores. Cuenta las margaritas y los dientes de león. (9/10)
- ¿Cuántos pies tienen todos los pollitos juntos? (10)
- Y para acabar: ¿Cuántas rocas grandes hay en el prado? (12)



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 is 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 het nergens 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 algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

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.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bolas



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación



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!



儿童是世界的探险家！

在他们人生的旅途我们陪他们玩游戏和玩具，在面对挑战过程中，促进他们的新技能，与此同时乐在其中。在HABA你会发现你孩子的眼中带来了一种特殊的闪烁！



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!



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 !



¡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!

HABA®

Made in
Germany

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

1/13

TL 82796

Art. Nr. 7136