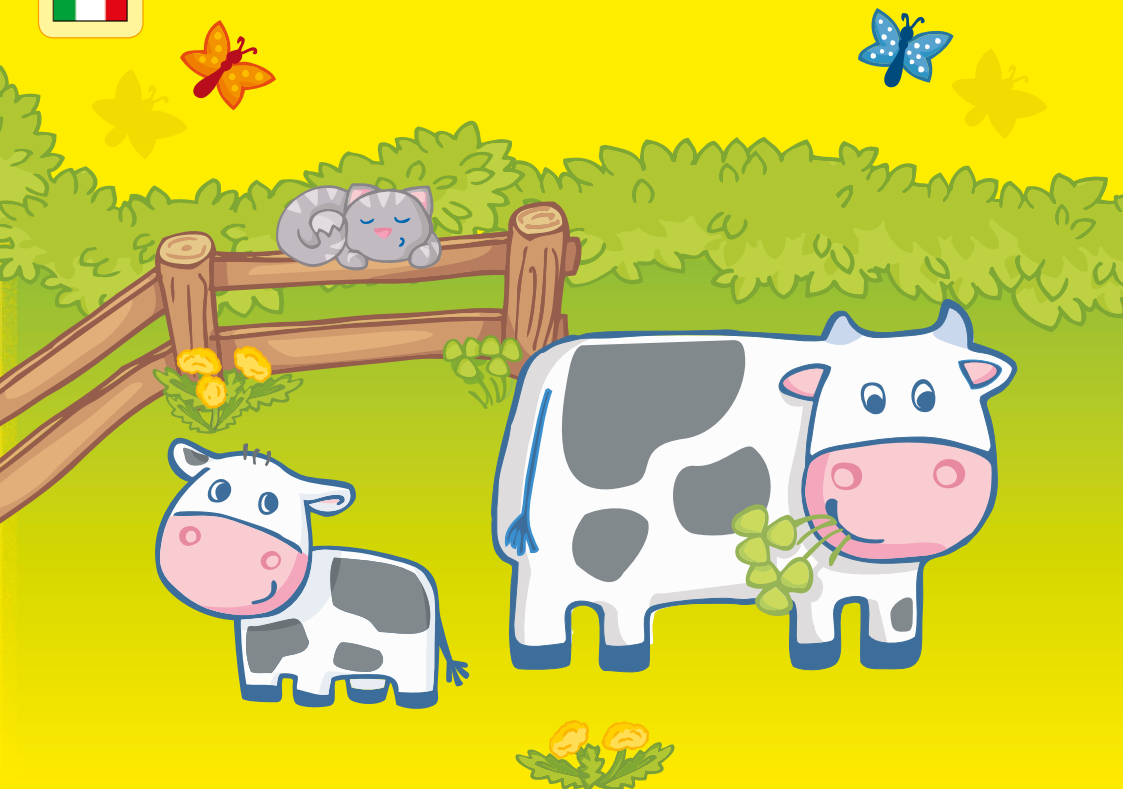




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele

Wo ist mein Futter



My Very First Games – Where is my food? • Mes premiers jeux – Rentrons la nourriture !
Mijn eerste spellen – Etenstijd op de boerderij • Mis primeros juegos – ¿Dónde está mi comida?
I miei primi giochi – Dov'è il mio cibo?

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011



Meine ersten Spiele

Wo ist mein Futter?

Ein kooperatives Sammelspiel für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren. Mit Wettbewerbsvariante.

Spielidee: Helene Schüppler
Design: Anna Lena Räckers
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Liebe Eltern,

das speziell für Kinderhände gemachte Spielmaterial fördert die feinmotorischen Fähigkeiten, die Auge-Hand-Koordination und die Fantasie Ihres Kindes. Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit den Tieren, dem Stall und den Weiden. Es entwickelt Rollenspiele rund um das Thema Bauernhof und erweckt so das Spielmaterial zum Leben.

Im Würfelspiel wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei sollen die spielerischen Beschreibungen der Regeln Ihr Kind in die Welt des Rollenspiels entführen und ihm so helfen, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen. Das Grundspiel fördert das gemeinsame Erleben und stärkt das Wir-Gefühl. Es sollte vor der Wettbewerbsvariante gespielt werden. Spielen Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Leben auf dem Bauernhof. Überlegen Sie gemeinsam welche Tiere dort leben und ahmen Sie zusammen deren Stimmen nach. Sie fördern damit die Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 3D-Stall
- 1 Kuh
- 1 Schaf
- 1 Schwein
- 9 Futterkörbe mit Klee, Löwenzahn und Äpfeln
- 9 Strohhaufen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Es wird langsam dunkel auf Hof Sonnenschein! Doch Bauer Tim hat wieder den ganzen Tag verträumt, und es versäumt die Futterkörbe in den Stall zu stellen. Daher helfen jetzt die Tiere schnell mit und sammeln ihr Futter selbst ein. Die Kuh macht sich auf die Suche nach den Körben mit Klee, das Schaf nach denen mit Löwenzahn und das Schwein sucht nach den Äpfeln.

Schafft ihr es, euer Futter einzusammeln und rechtzeitig in den Stall zu bringen, bevor es Nacht geworden ist?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte oder vor euch auf den Boden. Klappt den unteren Teil des Stalls auf und stellt ihn, wie unten abgebildet, in die Mitte des Spielplans. Achtet darauf, dass die Haltenasen in den Löchern einrasten. Legt anschließend das Dach auf den Stall.

Jetzt nimmt jedes Kind ein Tier und stellt es auf die Weide, auf der es abgebildet ist. Legt die Futterkörbe mit dem Futter nach oben auf die farblich passenden Spielplanecken. Es liegen dann jeweils zwei Futterkörbe auf den drei Weiden und drei im See.

Anschließend nimmt jeder Spieler drei Strohhaufen und legt sie mit der Sonnenseite nach oben in einer Reihe neben den Spielplan aus. Haltet den Würfel bereit. Überzähliges Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das am lautesten „Auf Futtersuche, fertig, los!“ ruft, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Rot, gelb oder blau?**

Mampf, mampf! Dein Tier läuft sofort los und geht auf Futtersuche.

Rücke es in beliebiger Richtung auf das nächste freie Feld der gewürfelten Farbe.

Aufgepasst! Wenn kein Feld der gewürfelten Farbe mehr vor einer Weide, dem See oder dem Stall frei ist, darfst du direkt dorthin ziehen, egal welche Farbe der Würfel zeigt. Nur auf diesen Feldern dürfen mehrere Tiere gleichzeitig stehen!

- **Die Sonne?**

Muh, mäh oder oink! Du machst einen Freudenlaut.

Jetzt darfst du dir eine Farbe aussuchen und dein Tier auf das nächste freie Feld der gewünschten Farbe setzen.

- **Den Mond?**

Oh je, es wird bald Nacht!

Drehe einen Strohhaufen auf die Nachtseite.

Mit jedem umgedrehten Strohhaufen wird es dunkler. Dreht ihr den letzten Strohhaufen um, ist es Nacht geworden.

Großes Weidenfest!

Sobald dein Tier eine Weide oder den See betritt und dort ein Korb mit seinem Futter liegt, darfst du den Futterkorb nehmen und vor dir ablegen.

Wenn du dir nicht sicher bist, welches Futter dein Tier sucht, drehe den Futterkorb um. Wenn dort nicht dein Tier abgebildet ist, schaue unter den/die anderen Körbe. Ist dein Tier nicht dabei, kannst du leider auch keinen Futterkorb einsammeln.

Wenn du wieder an der Reihe bist, würfdest du und bewegst dein Tier zum Stall. Erst wenn dein Tier im Stall steht, darfst du auch den eingesammelten Futterkorb dort abstellen.

In der nächsten Würfelrunde kannst du dein Tier wieder aus dem Stall holen und zur nächsten Stelle mit Futter ziehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Hast du deinen dritten Futterkorb in den Stall gebracht, bleibt dein Tier dort stehen. Wenn du wieder an der Reihe bist, würfelst du und hilfst jetzt dem Tier eines Mitspielers, seine Futterplättchen einzusammeln.

Spielende

Gelingt es euch, alle Futterkörbe in den Stall zu bringen, bevor ihr den letzten Strohhaufen umdreht, gewinnt ihr gemeinsam. Alle Tiere freuen sich und veranstalten ein fröhliches Bauernhof-Konzert: Muh, mäh, oink, oink!
Dreht ihr aber vorher den letzten Strohhaufen um, ist es Nacht geworden und ihr habt leider gemeinsam verloren.

Wettbewerbsvariante

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

- Legt die Strohhaufen und den Würfel zu Spielbeginn bereit.
- Wird der Mond gewürfelt, ist das Tier des Kindes müde. Stellvertretend für sein Tier gähnt und streckt sich das Kind. Kuh, Schaf oder Schwein bekommen eine Pause und bleiben stehen.
- Bringt ein Kind einen Futterkorb in den Stall, bekommt es zur Belohnung einen Strohhaufen.

Das Spiel endet, sobald ein Kind seinen dritten Strohhaufen erhält und damit das Spiel gewinnt.

Tipp:

Für kleinere Kinder ist es einfacher, das Dach abzunehmen und mit dem offenen Stall zu spielen.

My Very First Games

Where is my food?

ENGLISH

A co-operative collecting game for 1 - 3 children age 2+.
Includes competition variation.

Author: Helene Schüppler
Design: Anna Lena Räckers
Length of the game: approx. 10 minutes



Dear Parents

This game material is especially designed for children's hands. It will foster improved motor skills and hand-eye coordination, as well as stimulating your child's imagination. In free play your child will deal with the animals, the stable and the fields. Your child will invent imaginative role-plays about the farm thus bringing the game accessories to life. The die game acquaints your child with a first attempt at playing a game with rules. The playful description of the rules will take your child into the realm of role-play and help him to understand and carry out the instructions of the game. The basic game fosters a team spirit and creates shared experiences. It should be played prior to the competitive variation. Play with your child and talk about life on a farm. Together, think about which animals live there and imitate the noises they make with your child, thus enhancing your child's creative skills as well as his joy of playing.

Lots of fun playing!

Your inventors of inquisitive playthings

Contents

- 1 game board
- 1 3D stable
- 1 cow
- 1 sheep
- 1 pig
- 9 food baskets with cloverleaf, dandelions and apples
- 9 straw stacks
- 1 die
- Set of game instructions



Game Idea

It is getting dark on Sunshine Farm! Farmer Tim has once again been dreaming all day, and forgotten to put the food baskets in the stable. That's why the animals are quick to help and collect the food themselves. The cow looks for the baskets with cloverleaf, the sheep for the ones with dandelions and the pig looks for apples.

Will you be able to bring the food into the stable in time, before night falls?

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table or on the floor. Unfold the bottom part of the stable and place it in the center of the game board, as shown below. Make sure the little nose-hooks grip into place. Next, place the roof on the stable.

Each child takes an animal and places it on the field showing its picture.

Place the food baskets according to their colors with the side of the food facing up on the corresponding fields. You should now have two baskets on the fields and three baskets in the pond.

Then each player takes three straw stacks and places them with the sun side face-up in a row next to the game board. Get the die ready. Remaining game material is returned to the game box.





How to Play

Play in a clockwise direction.

The child who shouts out the loudest "Search for food, ready, steady, go!" may start and rolls the die.

On the die appears:

- **Red, yellow or blue?**

Yummy, yummy! Your animal immediately runs off in search for food.

Move it in the direction you wish towards the next free square of the same color as on the die.

Watch out! If in front of a field, the pond or the stable there is no square left of the color shown on the die you can move your animal directly there, regardless of what color the die shows. In these places only, it is allowed to have several animals at the same time.

- **The sun?**

Moo, baa, oink! You whoop with joy.

You can choose any color and place your animal on the next free square of this color.

- **The moon?**

Oh dear, it's night!

Turn your straw stack over on its night side.

With each straw stack that is turned over it gets darker. When the last stack has been turned over, night has fallen.

Big feast on the pasture!

As soon as your animal moves onto a pasture or the pond and there is a basket with his food, you can take it and place it in front of you.

If you are not sure which food your animal is looking for turn the food basket over. If it does not show your animal, have a look underneath the other basket/s. If your animal is not shown then unfortunately you can't take a basket.

When it's your turn again you roll the die and now move your animal towards the stable. When it has arrived at the stable you can take the food basket from in front of you and place it inside the stable.

In the next round you take your animal from inside the stable and move it towards the next corner where there is food for him.

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



As soon as you collect your third food basket and have brought it into the stable, your animal stays there. When it's your turn again, you roll the die and help the animal of another player to collect his food baskets.

End of the Game

If you manage to get all food baskets back into the stable before the last straw stack has been turned over, you win together. The animals are happy and organize a cheerful farm concert. Moo, baa, oink, oink!

If, however, the last straw stack has been turned over before you have done so, night has fallen and unfortunately you lose together.

Competition variation

Play according to the rules of the basic game except for the following changes:

- The straw stacks and the die are placed ready to use at the beginning of the game.
- If the moon appears on the die, the animal of the player is tired. Acting for his animal the player yawns and stretches. The animal has a break and stays where it is.
- When a child brings a food basket into the stable, he receives a straw stack as a reward.

The game ends as soon as a child receives his third straw stack thus winning the game.

Hint:

For younger children it is easier to remove the roof and play with the stable open.

Rentrons la nourriture !

Un jeu coopératif de collecte pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.
Avec variante compétitive.

Idée : Helene Schüpfer
Design : Anna Lena Räckers
Durée de la partie : env. 10 minutes



Chers parents,

Les accessoires de ce jeu, spécialement conçus pour les mains d'enfant, stimulent les capacités motrices, la coordination main-oeil et l'imagination de votre enfant. Dans le jeu libre, votre enfant va s'intéresser aux animaux, à l'étable et aux prés. Il va s'inventer différents rôles et jeux sur le thème de la ferme et va ainsi donner vie aux objets du jeu.

Dans le jeu de dé, votre enfant va être initié à un premier jeu joué selon des règles. Les règles sont ici décrites de manière à amener votre enfant vers le jeu de rôle et afin de lui faire mieux comprendre une règle du jeu et de la mettre en pratique. Le jeu de base stimule l'expérience en groupe et renforce l'esprit d'équipe. Il devra être joué avant la variante compétitive.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la vie à la ferme. Réfléchissez avec lui, nommez les animaux qui y vivent et imitez leur cri. Vous stimulerez ainsi la créativité de votre enfant qui prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs pour enfants joueurs

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 étable en 3D
- 1 vache
- 1 mouton
- 1 cochon
- 9 corbeilles remplies de trèfle, pissenlits et pommes
- 9 tas de paille
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

La nuit va bientôt tomber à la ferme du Soleil ! Comme le paysan Tim a rêvassé toute la journée, il a oublié de rentrer à l'étable les corbeilles contenant la nourriture des animaux. Les animaux se mettent donc tous à l'œuvre et ramassent leur nourriture. La vache va chercher les corbeilles remplies de trèfle, le mouton celles remplies de pissenlits et le cochon celles contenant les pommes.

Réussirez-vous à récupérer la nourriture de votre animal et à la ramener à temps à l'étable avant qu'il ne fasse nuit ?

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table ou par terre devant vous. Dépliez la partie inférieure de l'étable et posez l'étable au milieu du plateau de jeu comme illustré ci-dessous. Veillez à ce que les languettes s'emboîtent bien dans les découpes. Posez le toit sur l'étable.

Chaque joueur prend un animal et le met dans son pré.

Posez les corbeilles faces nourritures visibles dans les coins du plateau de couleur correspondante. Il y a alors deux corbeilles dans chacun des trois prés et trois dans l'étang.

Chaque joueur prend ensuite trois tas de paille et les pose, face soleil visible, en une rangée à côté du plateau de jeu. Préparez le dé.

Les accessoires de jeu en trop sont remis dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Celui qui dira le plus fort : « A vos corbeilles, prêts, partez ! » commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Rouge, jaune ou bleu ?**

Miam, miam ! Ton animal se met tout de suite à la recherche de sa nourriture.
Déplace-le dans n'importe quelle direction et pose-le sur la prochaine case libre de la couleur du dé.

Attention ! Si devant un pré, l'étang ou l'étable, il n'y a plus de case libre de la couleur du dé, tu as le droit d'aller directement à cet endroit, indépendamment de la couleur du dé. Plusieurs animaux ont le droit de se retrouver ensemble uniquement sur ces cases !

- **Le soleil ?**

Meuh, bêêh ou groin-groin ! Tu te réjouis bruyamment en imitant les cris des animaux.

Tu as alors le droit de choisir une couleur et d'amener ton animal sur la prochaine case libre de la couleur que tu as choisie.

- **La lune ?**

Oh là là, il va bientôt faire nuit !

Retourne un tas de paille sur la face nuit.

Avec chaque tas de paille retourné, il fait de plus en plus sombre. Lorsque le dernier tas de paille est retourné, il fait nuit.

Grande fête dans le pré !

Dès que ton animal arrive dans un pré ou dans l'étang et s'il y a une corbeille contenant sa nourriture à cet endroit, tu récupères la corbeille et la poses devant toi.

Si tu n'es pas sûr de savoir quelle nourriture ton animal cherche, retourne alors la corbeille. Si ton animal n'y est pas représenté, retourne l'autre /les autres corbeilles. Si ton animal n'est pas représenté, tu ne récupères aucune corbeille.

Quand c'est de nouveau à ton tour de jouer, tu lances le dé et avances ton animal en direction de l'étable. Tu déposes dans l'étable la corbeille récupérée seulement une fois que ton animal est dans l'étable.

Au tour suivant, tu sors alors ton animal de l'étable et te dirige vers l'emplacement suivant où il y a une corbeille.

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



Lorsque tu auras emmené ta troisième corbeille à l'étable, ton animal y restera. Quand ce sera de nouveau à ton tour, tu lanceras le dé et aideras alors l'animal d'un autre joueur à récupérer ses corbeilles de nourriture.

Fin de la partie

Si vous réussissez à amener toutes les corbeilles à l'étable avant que le dernier tas de paille ne soit retourné, vous gagnez la partie tous ensemble. Les animaux sont tellement contents qu'ils donnent un joyeux concert à leur façon : meuh, bêêh, groin-groin !

Mais si vous retournez le dernier tas de paille auparavant, la nuit est alors tombée et vous perdez la partie tous ensemble.

Variante compétitive

Vous jouez ici comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Préparez les tas de paille et le dé au début de la partie.
- Si le dé tombe sur la lune, l'animal du joueur est fatigué. Le joueur baille et s'étire pour représenter son animal qui reste là où il se trouve.
- Quand un joueur amène une corbeille à l'étable, il récupère un tas de paille en récompense.

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré son troisième tas de paille : il gagne la partie.

Conseil :

Pour les tout-petits, il sera plus simple de retirer le toit et de jouer avec l'étable ouverte.

Etenstijd op de boerderij

Een coöperatief verzamelspel voor 1 - 3 kinderen vanaf 2 jaar. Met wedstrijdvariant.

Spelidee: Helene Schüpper
Design: Anna Lena Räckers
Speelduur: ca. 10 minuten



Lieve ouders

Het speciaal voor kinderhanden gemaakte spelmateriaal bevordert de fijnmotorische vaardigheden, de oog-handcoördinatie en de fantasie van uw kind. Het vrije spel maakt uw kind met de dieren, de stal en de weide vertrouwd. Hij bedenkt rollenspelletjes waarbij de boerderij centraal staat en wekt zo het spelmateriaal tot leven. Bij het dobbelspel maakt uw kind voor het eerst kennis met spelregels. Hierbij moet een speelse beschrijving van de spelregels uw kind in de wereld van het rollenspel introduceren en hem helpen om de voorschriften van het spel beter te begrijpen en in de praktijk te brengen. Het basisspel bevordert de gemeenschappelijke beleving en versterkt het wij-gevoel. Aanbevolen wordt om het voor de wedstrijdvariant te spelen. Speel mee! Praat met uw kind over het leven op de boerderij. Bespreek samen welke dieren er wonen en doe gezamenlijk de geluiden na die ze maken. Hiermee wordt de creativiteit en het spelplezier van uw kind bevorderd.

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 3D-stal
- 1 koe
- 1 schaap
- 1 varken
- 9 voedermandjes met klaver, paardenbloemen en appels
- 9 bergjes stro
- 1 dobbelsteen
- spelregels



Spelidee

Langzaam wordt het donker op boerderij Zonneschijn. Maar boer Tim heeft weer de hele dag lopen dromen en heeft vergeten om de voedermanden in de stal te zetten. Daarom helpen de dieren zo snel mogelijk mee om zelf hun voer te verzamelen. De koe gaat op zoek naar de manden met klaver, het schaap naar de manden met paardenbloemen en het varken naar de manden met appels. Lukt het jullie om jullie voer te verzamelen en op tijd naar de stal te brengen voordat de nacht valt?

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel of voor jullie op de vloer. Zet het onderste gedeelte van de stal overeen en plaats het midden op het speelbord zoals hieronder afgebeeld. Let erop dat de lipjes aan de onderkant met de uitsparingen van het speelbord samenvallen. Leg daarna het dak op de stal.

Nu pakt ieder kind een dier en zet het op de wei waarop het staat afgebeeld.

Leg de voedermanden met het voer omhoog op de hoeken van het speelbord met dezelfde kleur. Nu liggen er twee voedermandjes op elk van de drie weiden en drie in het meer.

Daarna pakt elke speler drie bergjes stro en legt ze met de zonzijde omhoog op een rij naast het speelbord. Leg de dobbelsteen klaar.

Het overgebleven spelmateriaal gaat terug in de doos.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Het kind dat het hardst: "Voeder zoeken, klaar, af!" roept, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- Rood, geel of blauw?

Mjam, mjamé. Je dier rent ervandoor en gaat op zoek naar zijn voer.

Zet het op het eerstvolgende vrije veld met de gegooide kleur in een richting naar keuze.

Opgelet! Als er geen enkel veld met de gegooide kleur voor een wei, het meer of de stal meer vrij is, mag je er direct naartoe gaan, onafhankelijk van de gegooide kleur. Alleen op deze velden mogen verschillende dieren tegelijk staan!

- De zon?

Boe, bèhhh of knor! Je slaakt een kreet van vreugde.

Nu mag je een kleur uitkiezen en je dier op het eerstvolgende vrije veld met deze kleur zetten.

- De maan?

O jee, het wordt gauw donker!

Draai een bergje stro om zodat de nachtzijde boven ligt.

Na ieder omgedraaid bergje stro wordt het donkerder. Als het laatste bergje stro wordt omgedraaid, is de nacht gevallen.

Groot feest in de wei!

Zodra je dier een weide of het meer bereikt en er daar een mandje met zijn voer ligt, mag je het voedermandje pakken en voor je neerleggen.

Als je niet zeker weet welk voer je dier zoekt, draai je het voedermandje om. Als je dier niet op de onderzijde te zien is, kijk je onder het/de ander(e) mandje(s). Zit je dier er niet tussen, dan kan je helaas ook geen voedermandje verzamelen.

Als je weer aan de beurt bent, gooi je met de dobbelsteen en zet je je dier in de richting van de stal. Pas als je dier in de stal staat, mag je het opgehaalde voedermandje daar neerleggen.

In de volgende dobbelronde haal je je dier weer uit de stal en ga je op weg naar de volgende voederplek.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Als je het derde voedermandje naar de stal hebt gebracht, blijft je dier daar staan. Wanneer je opnieuw aan de beurt bent, gooi je met de dobbelsteen en help je een medespeler om de voederkaartjes van zijn dier te verzamelen.

Einde van het spel

Als het jullie lukt om alle voedermandjes naar de stal te brengen voordat het laatste bergje stro is omgedraaid, hebben jullie met z'n allen gewonnen. Alle dieren zijn blij en brengen een vrolijk boerderijconcert ten gehore. Boe, bèhhh, knor, knor! Wordt echter het laatste bergje stro omgedraaid voordat al het voer in de stal is, dan is de nacht gevallen en hebben jullie helaas gezamenlijk verloren.

Wedstrijdvariant

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Leg de bergjes stro en de dobbelsteen klaar aan het begin van het spel.
- Als de maan wordt gegooid, is het dier van het kind moe. In plaats van zijn dier gaapt het kind en rekt zich uit. Het dier heeft pauze en blijft staan.
- Als een van de kinderen een voedermand naar de stal brengt, krijgt hij als beloning een bergje stro.

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen zijn derde bergje stro ophaalt en zo het spel wint.

Tip:

Voor kleine kinderen is het eenvoudiger om het dak te verwijderen en met de open stal te spelen.

Mis primeros juegos

¿Dónde está mi comida?

Un cooperativo juego de recolección para 1 - 3 niños a partir de los 2 años.
Con una variante competitiva.

Autora: Helene Schüpfer
Diseño: Anna Lena Räckers
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

Este material de juego, diseñado especialmente para las manitas de los niños, estimula las habilidades de la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y la imaginación de su hijo. En el juego libre, su hijo se entretiene con los animales, el establo y los prados, desarrollando juegos de rol en torno al tema de la granja y dando vida al material de juego. En el juego con el dado, su hijo se inicia en un primer juego conforme a unas reglas. El tono juguetón de las descripciones pretende introducir a su hijo en el mundo de los juegos de rol y ayudarlo a entender mejor las instrucciones de juego y a ponerlas en práctica. El juego básico, que recomendamos que se juegue antes que la variante competitiva, fomenta la experimentación conjunta y refuerza el espíritu de equipo. ¡Jueguen ustedes también! Hablen con su hijo sobre la vida en la granja, piensen juntos en los animales que viven en ella e imiten conjuntamente sus voces. Con ello estimularán la creatividad y las ganas de jugar de su hijo.

¡Que se diviertan jugando!

Sus inventores para niños

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 establo tridimensional
- 1 vaca
- 1 oveja
- 1 cerdo
- 9 cestos de comida con tréboles, dientes de león y manzanas
- 9 montones de paja
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



El juego

¡Poco a poco va atardeciendo en la granja "Un rayo de sol"! Pero el campesino Timoteo se ha vuelto a pasar el día con sus ensoñaciones y se ha olvidado de colocar los cestos de la comida en el establo. Por esta razón, todos los animalitos han decidido echar rápidamente una mano para reunir ellos mismos la comida. La vaca se pone a buscar los cestos con tréboles, la oveja busca los cestos que contienen las flores dientes de león y el cerdo, los de las manzanas.

¿Conseguiréis reunir vuestra comida y llevarla al establo antes de que se haga de noche?

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa o en el suelo delante de vosotros. Desplegad la parte inferior del establo y colocadlo en el centro del tablero de juego tal como se detalla en la ilustración. Al hacerlo, fijaos bien que las lengüetas encajen en los orificios. Por último, colocad el tejado del establo.

Ahora, cada niño escoge un animal y lo coloca en el prado en el que aparece su imagen dibujada.

Poned los cestos de comida boca arriba en las cuatro esquinas del tablero de juego haciendo coincidir los colores. Los cestos quedarán repartidos así: dos cestos de comida en cada uno de los tres prados y tres cestos en el lago.

A continuación, cada jugador cogerá tres montones de paja y los colocará formando una hilera junto al tablero de juego y mostrando la cara en la que aparece el sol.

Tened preparado el dado.

Devolved el material de juego sobrante a la caja.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Comienza tirando el dado el niño que exclame con voz más alta «¡A por la comida, listos, ya!».

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿El color rojo, amarillo o azul?**

¡Nam, ñam! Tu animalito se pone inmediatamente en marcha a buscar comida.

Mueve tu ficha en la dirección que prefieras hasta alcanzar la siguiente casilla libre del color que ha salido en el dado.

¡Atención! Si entre la casilla donde estás y el prado, lago o establo donde quieres llegar no queda ninguna casilla del color que ha salido en el dado, mueve entonces a tu animalito directamente al prado, lago o establo, sin importar el color que señala el dado. ¡En esos lugares (y sólo en ellos) se permite que haya varios animales a la vez!

- **¿El sol?**

Tienes que exclamar muy alegremente «¡Múu, bée o oink! ».

Elige entonces un color y coloca a tu animalito en la siguiente casilla libre del color elegido.

- **¿La luna?**

¡Ay, ay, ay, se va a hacer de noche enseguida!

Gira uno de los montones de paja de manera que muestre el lado de la noche.

Con cada montón de paja que gires, se irá haciendo cada vez más de noche.

Cuando des la vuelta al último montón de paja, se habrá hecho noche cerrada.

¡Gran fiesta en el prado!

Si tu animalito llega a un prado o al lago y se encuentra allí con un cesto de su comida, te quedas ese cesto y te lo colocas delante de ti.

Si no estás seguro de qué comida es la que busca tu animalito, dale la vuelta al cesto. Si no aparece dibujado en él tu animal, mira debajo de los otros cestos. Si no sale en ninguno de ellos, te quedarás esta vez sin recolectar ningún cesto.

Cuando te toque de nuevo el turno, tira el dado y mueve a tu animalito hasta el establo. No podrás dejar en el establo el cesto de comida que has recolectado hasta que tu animal no se encuentre en él.

En la siguiente ronda, recoge a tu animalito otra vez del establo y ponte de camino hacia el siguiente comedero.

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



Cuando hayas llevado tu tercer cesto de comida al establo, tu animalito podrá quedarse dentro de él. Cuando te toque el turno, tira el dado y ayuda entonces al animalito de uno de tus compañeros de juego a recolectar sus cestos.

Final del juego

Ganáis todos conjuntamente si conseguís llevar al establo todos los cestos de comida antes de haber girado el último montón de paja. Todos los animalitos se ponen muy contentos y organizan un alegre concierto en la granja. ¡Múu, bée, oink, oink! Pero si dais la vuelta al último montón de paja, entonces se hace de noche y perdéis todos juntos la partida.

Variante competitiva

Se juega siguiendo las reglas del juego básico con excepción de las siguientes modificaciones:

- Tened preparados los montones de paja y el dado al comienzo de la partida.
- Si sale la luna en el dado, al animalito de ese niño le entra el cansancio. En representación del animal, el niño bostezará y se desperezará. El animal necesita un descanso y se quedará parado.
- Cuando un niño lleva un cesto de comida al establo, recibirá de premio un montón de paja.

La partida acaba cuando un niño obtiene su tercer montón de paja y se convierte, por tanto, en el ganador de la partida.

Consejo:

Para los niños más pequeños resulta más sencillo retirar el tejado y jugar con el establo abierto.



I miei primi giochi

Dov'è il mio cibo?

Un gioco cooperativo per raccogliere per 1 - 3 bambini a partire da 3 anni.
Con variante di gara.

Ideazione: Helene Schüpfer
Design: Anna Lena Räckers
Durata del gioco: circa 10 minuti



Cari genitori,

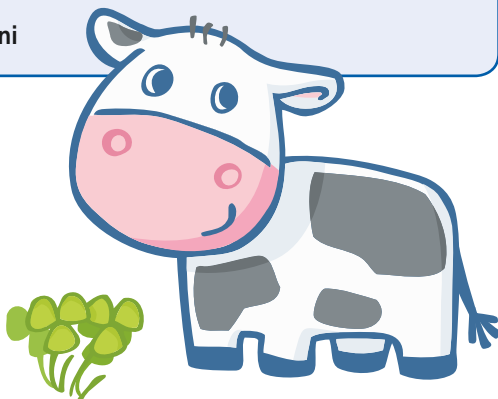
il materiale di gioco creato specificamente per le manine dei bambini ne stimola la motricità fine, la coordinazione tra mano e vista e la fantasia. Nel gioco libero il vostro bambino si occuperà degli animali, della stalla e del pascolo, creando giochi di ruolo attinenti al tema della fattoria e animando così il materiale di gioco. Nel gioco con il dado il bambino si inizierà per la prima volta al gioco secondo regole. Le descrizioni delle regole esposte in modo divertente, accosteranno inoltre il bambino al mondo del gioco di ruolo, aiutandolo così a comprendere ed applicare meglio le istruzioni del gioco. Il gioco di base induce a condividere l'esperienza con altri bambini e rafforza il sentimento di collettività. Si deve giocare prima della variante di gara. Giocate con vostro figlio! Parlate con lui della vita alla fattoria. Enumerate insieme quali animali vivono alla fattoria e imitate con lui le voci degli animali. Ne stimolerete la sua creatività e gioia per il gioco.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Contenuto del gioco

- 1 tabellone
- 1 stalla tridimensionale
- 1 mucca
- 1 pecora
- 1 maiale
- 9 ceste di cibo con trifoglio, dente di leone e mele
- 9 covoni di fieno
- 1 dado
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Tra poco sarà buio alla fattoria Raggio di sole! Ma il contadino Tommaso ha trascorso il giorno con la testa tra le nuvole e si è dimenticato di mettere le ceste del cibo nella stalla. Gli animali lo dovranno ora aiutare e raccolgono da sé il loro cibo. La mucca cerca i cesti con il trifoglio, la pecora quelli con le foglie di dente di leone e il maiale le mele.

Riuscite a raccogliere e portare in tempo il vostro cibo nella stalla prima che faccia buio?

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone di gioco al centro del tavolo o davanti a voi per terra. Aprite la parte inferiore della stalla e mettetela al centro del tabellone di gioco come illustrato sotto. Fate attenzione a fissare correttamente le linguette negli appositi fori. Mettete infine il tetto sulla stalla.

Adesso ogni bambino prende un animale e lo mette sul prato dove c'è la sua figura. Mettete i cesti con il cibo verso l'alto sugli angoli del tabellone del corrispondente colore. Ci saranno 3 cesti sui tre prati e tre nel laghetto.

Ogni giocatore prende poi tre covoni di paglia e li mette in fila accanto al tabellone con il lato del sole verso l'alto. Preparate il dado. Il materiale di gioco che non si utilizza torna nella scatola.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario.

Inizia il bambino che grida più forte "Pronti, via al cibo!" e tira il dado.

Cosa appare sul dado?

- **Rosso, giallo o blu?**

Gnam, gnam! Il tuo animale si precipita alla ricerca del cibo.

Avanzalo nella direzione che vuoi verso la successiva casella libera del colore uscito al dado.

Attenzione! Se non ci sono più caselle libere del colore uscito al dado di fronte ad un prato, al laghetto o alla stalla, puoi avanzarvi direttamente indipendentemente dal colore indicato dal dado. Solo su queste caselle possono sostare più animali contemporaneamente!

- **Il sole?**

Muh, bee, groink! Esprimi tutta la tua gioia!

Adesso puoi scegliere un colore ed avanzare il tuo animale sulla successiva casella libera del colore desiderato.

- **La luna?**

Ahimè! Tra poco sarà buio!

Gira un covone di paglia sul lato della notte.

Ad ogni covone girato aumenta l'oscurità. Quando avrete girato l'ultimo, sarà notte.

Grande festa campestre!

Quando il tuo animale ha raggiunto un prato o il laghetto e lì c'è un cesto con il suo cibo, potrai prenderlo e metterlo davanti a te.

Se non sei sicuro del cibo che cerca il tuo animale, gira il cesto. Se non c'è la figura del tuo animale, guarda sottol'altro/altri cesti. Se non c'è il tuo animale, non potrai raccogliere nessun cesto.

Quando è di nuovo il tuo turno, tiri il dado e avanzi il tuo animale verso la stalla. Solo quando il tuo animale è nella stalla, puoi depositarvi anche il cesto di cibo raccolto. Nel seguente giro prendi il tuo animale dalla stalla e ti dirigi verso il successivo punto in cui si trova il cibo.

Il turno passa poi al seguente bambino che tira il dado.



Quando ha portato nella stalla il tuo terzo cesto, il tuo animale resta nella stalla.
Quando è di nuovo il tuo turno, tiri il dado ed aiuti l'animale di un tuo compagno a raccogliere il suo cartoncino del cibo.

Conclusione del gioco

Vincete tutti insieme se riuscite a portare nella stalla tutti i cesti di cibo prima di aver girato l'ultimo covone di paglia. Tutti gli animali sono contenti e improvvisano un allegro concerto della fattoria: muh, bee, groink, groink!
Nel caso invece si giri prima l'ultimo covone, è ormai buio ed avete perso tutti insieme.

Variante di gara

Si gioca secondo le regole del gioco di base integrate dalle seguenti modifiche:

- Preparate i covoni e il dado all'inizio del gioco.
- Se esce al dado la luna, l'animale del bambino è stanco. Il bambino allora sbadiglia e si stiracchia. L'animale fa una pausa e si ferma.
- Quando un bambino porta un cesto nella stalla riceve in premio un covone di paglia.

Il gioco finisce quando un bambino ha raccolto il suo terzo covone vincendo così il gioco.

Consiglio:

Per i più piccini è più semplice levare il tetto e giocare con la stalla aperta.



My First Play World – Farm
Mon premier univers de jeu – La ferme
Mijn eerste speelwereld – Boerderij
Mi primer mundo de juegos – La granja
Il mio primo mondo dei giochi – Fattoria

Weitere Produkte dieser Serie erhalten Sie im Fachhandel.
 Additional items in series are available at specialist retailers.
 D'autres articles de cette série sont disponibles dans les magasins spécialisés.
 Andere producten uit deze serie zijn verkrijgbaar bij de vakhandel.
 Encontrará más productos de esta serie en su tienda especializada.
 Altri articoli di questa serie sono disponibili presso i rivenditori autorizzati.



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

HABA®