



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

# Lappen schnappen



Pick a Patch • Attrape-chiffons • Lappen happen  
Atrapatrapos • Il mostro mangiastracci

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2013



# Lappen schnappen

Eine feinfühlige Lernspielsammlung für 1 - 4 Spieler von 3 - 12 Jahren.

**Autorin:** Kirsten Hiese

**Illustration:** Martina Leykamm

**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 - 20 Minuten

Was, ihr kennt das Lappenmonster noch nicht? Dann lernt ihr es gleich kennen! Sein Lieblingsessen sind Stofflappen. Und es kann nie genug davon bekommen! Manchmal isst es so viele Lappen auf einmal, dass sein Bauch schmerzt. Daher ist es besser, wenn ihr ihm helft und es füttert. Ganz einfach ist das jedoch nicht, denn es isst nur ganz bestimmte Lappen. Wer zieht die richtigen Lappen aus dem Beutel und füttert damit das Lappenmonster?



Liebe Eltern,

*Kinder erfahren Ihre Umwelt über ihre Hände und Finger, indem sie nach Dingen greifen und sie anfassen. Unbewusst lernen Kinder nach dem Motto „Greifen kommt vor dem Be-greifen!“ Helfen Sie Ihrem Kind seine taktilen Fähigkeiten zu erleben. Fördern Sie das Fühlen und Betasten von unterschiedlichen Oberflächen. Die Lernspielsammlung Lappen schnappen mit ihren unterschiedlichen Stoffmaterialien und deren verschiedenen Oberflächen unterstützt Sie dabei. Es ist sinnvoll vor dem ersten Spiel die einzelnen Stofftexturen schon einmal zu befühlen. Spielen Sie mit! Befühlen Sie mit Ihrem Kind die einzelnen Lappenkarten und vergleichen Sie deren Eigenschaften. Lassen Sie das Kind seine Wahrnehmung beschreiben und sprechen Sie mit ihm darüber. Beim Fühlen hilft es dem Kind, die Augen zu schließen, um blind die besonderen Eigenschaften der einzelnen Stoffe besser zu erfahren. Sie fördern damit Wahrnehmung, Erfahrung und Sprache Ihres Kindes!*

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

## Spielinhalt

1 Lappenmonster (= Schachtelunterteil mit Spielplan), 2 Beutel (1 roter und 1 blauer mit Kringeln), 24 Lappenkarten (= 12 Paare), 12 Bonbons aus Holz, 1 Spielanleitung



## Spiel 1: Kooperativspiel Flinke Lappenschnapperei

Können ihr gemeinsam alle Lappenkarten durch Fühlen und Tasten im Vorratsbeutel finden?  
Ein kooperatives Fühlspiel für mehrere fingerfertige Lappenschnapper.  
Dieses Spiel kannst du auch alleine spielen.

### Spielvorbereitung

Nehmt die Lappenkarten und legt die passenden Paare übereinander. Gebt jeweils die oberen Lappenkarten in den zur Farbe passenden Beutel. Jetzt sind jeweils sechs Lappenkarten in einem Beutel. Schüttelt anschließend die beiden Beutel. Stapelt die restlichen Lappenkarten verdeckt neben den Beuteln. Legt das Lappenmonster bereit.

Die Bonbons werden für dieses Spiel nicht benötigt. Ihr könnt sie gerne vor dem Spiel an das Lappenmonster verfüttern!

### Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Lappenmonster gesehen hat, darf beginnen. Nimm die oberste Lappenkarte vom Stapel und befühle den Stoff mit deinen Daumen. Nimm jetzt den entsprechenden Beutel, greife mit einer Hand hinein und suche nach der passenden Lappenkarte. Wenn du glaubst die passende Lappenkarte gefunden zu haben, ziehe sie heraus und lege sie vor dich. Vergleicht anschließend die beiden Lappenkarten miteinander.

#### **Stimmen die beiden Lappenkarten überein?**

##### **• Ja?**

Super! Zur Belohnung bekommt ihr die Lappenkarte vom Stapel und legt sie vor euch. Die aus dem Beutel gezogene Lappenkarte gebt ihr in den richtigen Beutel zurück und schüttelt ihn.

##### **• Nein?**

Schade! Steckt die vom Stapel gezogene Lappenkarte in das Maul des Lappenmonsters. Ihr bekommt jetzt leider keine Belohnung. Die andere Lappenkarte gebt ihr zurück in den richtigen Beutel und schüttelt ihn.

Das nächste Kind nimmt jetzt die oberste Lappenkarte des Stapels, befühlt sie und sucht im entsprechenden Beutel nach der passenden Lappenkarte.

### Spielende

Das Spiel endet, wenn der Stapel aufgebraucht ist. Wer ist jetzt der weltgrößte Lappenschnapper und gewinnt das Spiel? Vergleicht dazu, wer die meisten Lappenkarten bei sich liegen hat. Das Lappenmonster oder ihr?



## Spiel 2: Duell der Lappenschnapper

Wer gewinnt das Duell mit einem zweiten Lappenschnapper und verfüttert alle seine Bonbons an das Lappenmonster? Ein aktionsreiches Tast- und Fühlduell für 2 – 4 Wühlprofis.

### Spielvorbereitung

Nehmt die Lappenkarten und legt die passenden Paare aufeinander. Steckt jeweils die obere Lappenkarte in den entsprechenden Beutel. Sortiert die anderen Lappenkarten nach ihren Farben, mischt sie und legt sie zu zwei verdeckten Stapeln übereinander. Schüttelt anschließend die beiden Beutel, damit sich die Lappenkarten mischen. Jeder nimmt sich 3 Bonbons. Legt das Lappenmonster bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal ein Lappenmonster gefüttert hat, darf beginnen. Nimm dir einen Beutel und die oberste Lappenkarte vom passenden Stapel. Befühle sie und lege sie vor dir ab. Anschließend nimmt dein linker Nachbar den anderen Beutel und eine Lappenkarte vom anderen Stapel, befühlt sie ebenfalls und legt sie vor sich ab. Ihr seid nun beide Lappenschnapper. Gebt euch die Hand, schüttelt sie und ruft laut das Startsignal „Lappen schnappen!“.

Sofort lasst ihr eure Hände los, greift mit einer Hand in euren Beutel und sucht so schnell wie möglich nach der passenden Lappenkarte. Wer glaubt sie gefunden zu haben, ruft laut „Lappge-schnappt!“, zieht sie aus dem Beutel heraus und legt sie in die Tischmitte. Der andere Mitspieler hört sofort mit Suchen auf. Jetzt vergleicht ihr die beiden Stofflappen miteinander.

#### **Stimmen beide Lappenkarten überein?**

##### **• Ja?**

Super! Zur Belohnung darfst du das Lappenmonster mit einem Bonbon füttern.

##### **• Nein?**

Schade! Du darfst das Lappenmonster leider nicht füttern und kein Bonbon abgeben.

Die herausgezogene Lappenkarte kommt zurück in den Beutel. Die andere wird wieder verdeckt unter den passenden Stapel gelegt.

Anschließend beginnt ein neues Duell. Jetzt spielen die nächsten beiden Kinder und schnappen nach den Lappenkarten. Dazu gebt ihr euren Beutel jeweils an das nächste Kind weiter, so spielen immer wieder andere Kinder gegeneinander und jeder von euch spielt gleich viele Duelle.

### Spielende

Sobald ein Kind mit seinem dritten und letzten Bonbon das Lappenmonster füttert, endet das Spiel. Er ist der beste Lappenmonsterfütterer dieser Runde.



## Spiel 3: Memospiel Lappensucherei

Könnt ihr die passende Lappenkarte zu eurer aus dem Beutel erfüllten finden?  
Ein verführtes Memospiel für mehrere feinfühlig Lappensucher.

### Spielvorbereitung

Nehmt die Lappenkarten und legt die passenden Paare aufeinander. Steckt jeweils die obere Lappenkarte in den entsprechenden Beutel und schüttelt ihn. Dreht die anderen Karten um, mischt sie und legt sie zu einem verdeckten Raster von 3 x 4 aus. Haltet das Lappenmonster bereit.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Lappen geschnappt hat, beginnt das Spiel. Du bist jetzt der „Lappensucher“. Dein linker Nachbar nimmt einen Beutel, greift mit einer Hand hinein und zieht eine beliebige Lappenkarte heraus. Er legt sie offen vor dir ab. Das ist die Lappenkarte, die du jetzt suchen musst. Drehe dazu eine der verdeckten Lappenkarten um.

#### **Passen die beiden Lappenkarten zusammen?**

- **Ja, die beiden Lappenkarten sind ein Paar?**

Monstergut! Du darfst die Lappenkarte aus der Tischmitte zu dir nehmen. Mit der anderen Karte darfst du das Lappenmonster füttern.

- **Sind zwei verschiedene Lappenkarten zu sehen?**

So ein Lappenpech! Verdecke die Karte aus der Tischmitte wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Die andere kommt zurück in den Beutel.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch die beiden verschiedenen Lappenkarten erst befühlen, bevor ihr sie wieder an ihren Platz zurücklegt und verdeckt.

Anschließend nimmst du einen Stoffbeutel und ziehst eine beliebige Lappenkarte heraus. Das nächste Kind ist jetzt neuer Lappensucher und versucht die von dir gezogene Lappenkarte aufzudecken.

### Spielende

Sobald ein Kind seine dritte Lappenkarte erhält, gewinnt es und das Spiel endet. Du gewinnst das Spiel.

#### ***Tipp für jüngere Kinder:***

Jüngere Kinder können alle drei Spiele auch mit weniger Lappenkartenpaaren spielen.

#### ***Die Autorin***

**Kirsten Hiese**, geboren 1965, ist eigentlich gelernte Floristmeisterin, kam aber 2004 durch ihre Kinder zum Spieleerfinden. In der Zwischenzeit wurden bereits einige ihrer Spielideen umgesetzt. Lappen schnappen ist nach Schätzinsel und Auf die Weide, fertig, los! ein weiteres Spiel, das sie bei HABA veröffentlicht. Kirsten Hiese lebt mit ihrem Mann und ihren Kindern Jakob, Hannah und Jule in Porta Westfalica.

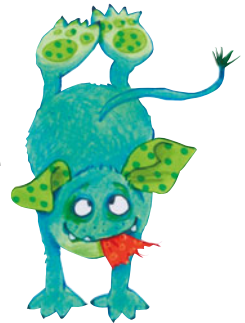
# Pick a Patch



A collection of nimble-fingered educational games for 1-4 players ages 3-12.

**Author:** Kirsten Hiese  
**Illustrations:** Martina Leykamm  
**Length of the game:** each game approx. 10 - 20 minutes

Can it really be true? You've not met the rag monster? Here you will get to know him immediately! His favorite meal is fabric patches. And he can't get enough of them! Sometimes he even eats so many patches at one time that his belly hurts. So you'd better help and feed him. But that's not so easy as the monster won't eat any old patch. Who will pull the right patch out of the bag and feed the rag monster?



*Dear Parents,*

*Children perceive their environment through their hands and fingers, by grasping and touching things. Unconsciously children learn according to the motto "Grasping precedes understanding!" Help your child to enhance his tactile skills. Foster the touching and feeling of different surfaces. The collection of educational games "Pick a Patch" with its different textiles and surfaces will undoubtedly help.*

*Before starting to play, the different fabric textures should be felt. Play with your child! Feel the fabric cards and compare their characteristics. Invite your child to describe what he perceives and talk about it. Feeling the cards with his eyes shut will help your child discover more of the special characteristics of each fabric. In this way you foster his perception, experience and language skills.*

*Lots of fun playing!*

*Your inventors of inquisitive playthings*

## Contents

1 rag monster (=bottom part of game box with game board), 2 bags (1 with red and 1 with blue circles), 24 fabric patch cards (=12 pairs), 12 wooden candies, set of game instructions

## Game 1: Co-operative Quick Patch Grasping Game

Together, you will be able to find, by touch, all the patch cards and pull them out of the bag? A co-operative tactile game for various nimble-fingered fabric feelers. You can also play the game on your own.

ENGLISH

### Preparation

Take the patch cards and place them in piles of matching pairs. Place the cards on top in the corresponding colored bags. There will now be six patch cards in each bag. Shake both bags. Then pile the other patch cards face down next to the bags. Get the rag monster ready.

The candies are not needed for this game. If you want you could feed the rag monster with them before starting to play.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has seen a rag monster most recently may start first. Take the patch card from the top of the pile and feel the fabric with your thumb. Now grab the corresponding bag, reach with one hand inside and feel for the matching patch card. When you think you have found it, pull it out and place it in front of you. Now compare the two patch cards.

#### **Do the two patch cards match?**

- **Yes?**

Great! As a reward you receive the patch card from the pile and place it in front of you. Return the card you drew from the bag to the corresponding bag and shake the bag.

- **No?**

Pity! Slide the patch card you drew from the pile into the mouth of the monster. Unfortunately there is no reward this time. Return the other patch card back to the corresponding bag and shake it.

Now the next child draws the card on the top of the pile, feels the fabric and searches inside the corresponding bag for the matching patch card.

### End of the Game

The game ends as soon as the pile has been used up. Who will be the best patch snatcher in the world and win the game? Compare who has collected the most patch cards, you or the monster?

## Game 2: Duel of the Patch Graspers

Who will win the duel between two patch graspers and feed the monster with all his candies? An action packed tactile duel for 2-4 rummaging professionals.

### Preparation

Pile the patch cards in matching pairs. Place the cards on top into the matching bags. Sort the other patch cards by color, shuffle them and place them in two piles face down. Then shake the two bags so that the patch cards mix well. Each player receives 3 candies. Get the rag monster ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has already fed a rag monster once may start. Take a bag and draw the card from the top of the matching pile. Feel the texture and place it in front of you. Now the neighbor on your left takes the other bag and a patch card from the second pile, feels the texture and also places it in front of him. You are the two patch graspers. Shake hands and shout the starting signal, "Pick a Patch!".

Now let your hands go, each reaching into your bag with one hand. Search as quickly as you can for the matching patch card. Whoever thinks he has found it, quickly shouts "Picked a Patch!", pulls it out of the bag and places it in the center of the table. The other player immediately stops searching. Now compare the patch cards.

#### **Do both patch cards match?**

- **Yes?**

Great! As your reward you can feed the monster with one candy.

- **No?**

Pity! Unfortunately you can't feed the rag monster any candy.

Return the patch card you pulled out of the bag to its bag. Push the other card underneath the corresponding pile.

A new duel starts. The next two children now play at rummaging for the patch cards. Pass your bags on to the next children. In this way there are always new players dueling and each of you play the same number of duels.

### End of the Game

The game ends as soon as a child feeds his third candy to the rag monster. He is the best rag monster feeder.



## Game 3: Patch Searching Memory Game

Can you find the patch card matching the one you found by touch in the bag?  
A trial and error memory game for various nimble-fingered patch searchers.

### Preparation

Create two piles each with a set of matching patch cards. Take one of the piles and place into the corresponding bag. Turn over the other cards, shuffle them and place them in columns and rows of 3x4 cards. Get the rag monster ready.

### How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently rummaged for rags starts to play. You are the "patch searcher". Your neighbor on the left grabs a bag, reaches with one hand inside and pulls out any card and places it face up in front of you. This is the patch card you now have to search for. Turn over one of the face down patch cards.

#### Do the two patch cards match?

- **Yes, the cards form a pair.**

Monstrously great! You receive the patch card from the center of the table and feed the other card to the monster.

- **The two patch cards are different.**

That is real patch's bad luck! Let everybody have a look and turn the card back over in the center. Return the other card back to the bag.

If you want you can also touch and feel the two different patch cards before returning them to their corresponding places.

After that you take a bag and pull out a new patch card. The next child is now the patch searcher and tries to turn over the patch card you pulled out.

### End of the Game

As soon as a child collects his third patch card the game is over and you win the game.

#### **Hint for younger Children**

Younger children can play the three games with fewer pairs of patch cards.

#### **The author**

**Kirsten Hiese** was born in 1965. She is a fully qualified florist and, in 2004, inspired by her children she started to invent games. Up until now several of her game ideas have been produced. After *Balance Island* and *To the meadow, ready, steady, go!* "Pick a Patch" is one more game she has published with HABA. Kirsten Hiese lives with her husband and her children Jacob, Hannah and Julie in Porta Westfalica.

# Attrape-chiffons



Une collection de jeux éducatifs sur le sens tactile pour 1 à 4 joueurs de 3 à 12 ans.

**Auteure :** Kirsten Hiese  
**Illustration :** Martina Leykamm  
**Durée de la partie :** env. 10 à 20 minutes par jeu

Comment ? Vous ne connaissez pas encore le monstre aux chiffons ?

Et bien, vous allez faire sa connaissance sans tarder ! Son mets préféré, ce sont les chiffons. Et il n'en a jamais assez ! Parfois, il en mange tellement qu'il a mal au ventre. Pour lui éviter de tels maux, c'est vous qui allez le nourrir. Mais ce n'est pas chose facile car il ne mange que certains chiffons. Qui tirera les bons chiffons du sac et pourra ainsi nourrir le monstre aux chiffons ?



FRANÇAIS

*Chers parents,*

*Les enfants découvrent leur environnement au moyen de leurs mains et de leurs doigts en saisissant des objets et en les touchant. Les enfants apprennent donc de manière inconsciente selon la devise « Pour comprendre, il faut d'abord prendre ! ».*

*Aidez votre enfant à faire des expériences qui développeront ses facultés tactiles. Encouragez-le à toucher différentes structures. La collection de jeux éducatifs « Attrape-chiffons » comportant différentes matières textiles et différentes structures y contribue en vous apportant de nombreuses suggestions.*

*Avant de jouer pour la première fois, il sera judicieux de toucher les différentes textures au moins une fois. Jouez avec votre enfant ! Touchez avec lui les différentes cartes-chiffons et comparez leurs caractéristiques. Faites parler votre enfant qui devra décrire sa perception et discutez-en ensemble. En touchant les tissus, votre enfant fermera les yeux pour mieux sentir les particularités de chacune des étoffes.*

*Vous stimulerez ainsi la perception, l'expérience et le langage de votre enfant !*

*Nous vous souhaitons d'agréables moments de jeu !*

**Les créateurs pour enfants joueurs**

## Contenu du jeu

1 monstre aux chiffons (= partie inférieure de la boîte avec le plateau de jeu), 2 sacs (1 sac rouge et 1 sac bleu à petits ronds), 24 cartes-chiffons (= 12 paires), 12 bonbons en bois, 1 règle du jeu

## Jeu n° 1 : Jeu collectif Attrape-chiffons éclair

Pourrez-vous trouver tous ensemble toutes les cartes-chiffons en les touchant et tâtant dans le sac ? Un jeu collectif de toucher pour plusieurs joueurs aux doigts tactiles. Ce jeu peut également se jouer seul.

### Préparatifs

Prenez les cartes-chiffons et posez l'une sur l'autre les deux formant une paire. Ramassez les cartes-chiffons supérieures de chacune des deux couleurs et mettez-les dans le sac de couleur correspondante. On a donc maintenant six paires de cartes-chiffons respectivement dans un sac. Secouez les deux sacs. Empilez les cartes restantes de manière non visible en les posant à côté des sacs. Préparez le monstre aux chiffons.

Les bonbons ne seront pas utilisés dans ce jeu. Si vous voulez, vous pouvez les donner à manger au monstre avant de commencer la partie !

FRANÇAIS

### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle. Celui qui a vu un monstre aux chiffons en dernier a le droit de commencer. Prends la carte-chiffon posée en haut de la pile et touche le tissu avec ton pouce. Prends le sac correspondant, mets une main dedans et cherche la carte-chiffon correspondante. Lorsque tu penses l'avoir trouvée, retire-la et pose-la devant toi. Comparez ensuite les deux cartes-chiffons.

#### **Les deux cartes-chiffons sont-elles identiques ?**

##### **• Oui ?**

Super ! En récompense, vous récupérez la carte de la pile et la posez devant vous. La carte retirée du sac est remise dans le bon sac qui est secoué.

##### **• Non ?**

Domage ! Mettez la carte tirée de la pile dans la gueule du monstre. Vous n'avez pas de récompense. Remettez l'autre carte dans le bon sac et secouez le sac.

Le joueur suivant prend la carte-chiffon posée en haut de la pile, la touche et essaye de trouver la carte correspondante dans le sac correspondant.

### Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile est épuisée. Qui est alors le plus grand ramasseur de chiffons au monde et gagne la partie ? Pour le savoir, regardez qui a récupéré le plus de cartes-chiffons : le monstre aux chiffons ou vous tous ?

## Jeu n° 2 : Le duel des ramasseurs de chiffons

Qui va gagner le duel des ramasseurs de chiffons et donnera tous ses bonbons au monstre aux chiffons ? Un duel tactile plein d'action pour 2 à 4 fouilleurs professionnels.

### Préparatifs

Prenez les cartes-chiffons et posez l'une sur l'autre les deux formant une paire. Ramassez les cartes-chiffons supérieures de chacune des deux couleurs et mettez-les dans le sac de couleur correspondante. Triez les autres cartes-chiffons suivant leur couleur, mélangez-les et faites-en deux piles posées faces cachées. Secouez les deux sacs pour que les cartes se mélangent. Chacun prend trois bonbons. Préparez le monstre aux chiffons.

### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà donné à manger à un monstre aux chiffons a le droit de commencer. Prends un sac et la carte-chiffon posée en haut de la pile correspondante. Touche-la et pose-la devant toi. Ensuite, ton voisin de gauche prend l'autre sac et une carte de l'autre pile. Il la touche et la pose devant lui. Maintenant, vous êtes tous les deux ramasseurs de chiffons. Donnez-vous la main, secouez vos mains et donnez le signal de départ en disant : « Attrape-chiffons ».

Vous retirez votre main tout de suite, mettez une main dans votre sac et cherchez le plus vite possible la carte-chiffon correspondante. Celui qui pense l'avoir trouvée dit tout fort : « Chiffon trouvé ! ». Il tire la carte du sac et la pose au milieu de la table. L'autre joueur s'arrête immédiatement de chercher. Vous comparez alors les deux cartes-chiffons.

#### **Les deux cartes-chiffons sont-elles identiques ?**

- **Oui ?**

Super ! En récompense, tu as le droit de donner un bonbon au monstre des chiffons.

- **Non ?**

Dommage ! Tu n'as pas le droit de donner à manger au monstre.

La carte tirée du sac y est remise. L'autre carte est glissée en dessous de la pile correspondante, face cachée.

Un nouveau duel commence. Maintenant, c'est au tour des deux autres joueurs d'attraper des cartes-chiffons. Pour cela, vous donnez chacun votre sac à chacun des joueurs suivants. Deux autres joueurs jouent donc toujours l'un contre l'autre et chacun d'entre vous joue le même nombre de duels.

### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a donné son troisième bonbon au monstre aux chiffons. Il a été le meilleur à nourrir le monstre pendant cette partie.



## Jeu n° 3 : Memory Chercher les chiffons

Pourrez-vous trouver la carte-chiffon correspondant à celle que vous avez touchée dans le sac ? Un jeu de mémoire pour plusieurs chercheurs de chiffons au doigté sensible.

### Préparatifs

Prenez les cartes-chiffons et posez l'une sur l'autre les deux formant une paire. Mettez chacune des cartes supérieures dans le sac correspondant et secouez chaque sac. Retournez les autres cartes, mélangez-les et posez-les sur 3 rangées de 4 cartes. Préparez le monstre.

### Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a ramassé des chiffons en dernier commence la partie. Tu es le « chercheur de chiffons ». Ton voisin de gauche prend un sac, y plonge une main et tire une carte quelconque. Il la pose devant toi, face visible. C'est la carte-chiffon que tu dois chercher maintenant. Pour cela, retourne une des cartes posées sur la table.

#### **Les deux cartes vont-elles ensemble ?**

- **Oui, les deux cartes forment une paire**

Monstrueusement bien joué ! Tu ramasses la carte du jeu posé au milieu de la table. Tu donnes l'autre carte à manger au monstre.

- **Les deux cartes de chiffons sont différentes**

Que cela ne te « chiffonne » pas ! Retourne la carte de nouveau après que tous les autres l'aient aussi regardée. L'autre carte est remise dans le sac.

Si vous le voulez, vous pouvez aussi d'abord toucher les deux cartes de chiffons différentes avant de les remettre en place et de les retourner.

Ensuite, tu prends un sac en tissu et tires une carte quelconque. Le joueur suivant est maintenant le chercheur de chiffons : il essaye de retourner la carte qui correspond à celle que tu viens de tirer du sac.

### Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré sa troisième carte-chiffon, la partie est terminée et ce joueur est le gagnant.

#### **Conseil pour jeunes joueurs :**

Les jeunes enfants pourront jouer les trois jeux en prenant moins de paires de cartes.

#### **Auteure**

**Kirsten Hiese**, née en 1965, a appris le métier de fleuriste. Ce n'est qu'en 2004 et par l'intermédiaire de ses enfants qu'elle s'est tournée vers la création de jeux. Jusqu'à présent, une dizaine de ses idées de jeux ont été réalisées. « Attrape-chiffons », après la parution de « Au pré gourmand ! » et « Equilbr'île », est un autre jeu qu'elle publie chez HABA. Kirsten Hiese vit à Porta Westfalica avec son mari et ses enfants Jakob, Hannah et Jule.

# Lappen happen



Een fijngevoelige verzameling leerspellen voor 1 - 4 spelers van 3 - 12 jaar.

**Auteur:** Kirsten Hiese  
**Illustraties:** Martina Leykamm  
**Speelduur:** elk spel ca. 10 - 20 minuten

Wat, kennen jullie het lapjesmonster nog niet? Dan leren jullie het nu kennen! Zijn lievelingskostje is lapjes stof. En hij kan er maar niet genoeg van krijgen! Af en toe eet hij zoveel lapjes tegelijk dat zijn buik er pijn van doet. Daarom is het beter dat jullie hem helpen en voeren. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want hij eet alleen bepaalde lapjes. Wie haalt de juiste lapjes uit het zakje tevoorschijn en voert daarmee het lapjesmonster?



*Lieve ouders*

*Kinderen ervaren hun omgeving via hun handen en vingers door dingen aan te raken en vast te pakken. Onbewust leren kinderen volgens het motto "grijpen gaat voor be-grijpen!" Help uw kind om zijn tactiele vaardigheden te laten beleven. Stimuleer het bevoelen en betasten van verschillende oppervlakken. De verzameling leerspellen Lappen happen met zijn uiteenlopende stoffen en verschillende oppervlakken helpen hen daarbij.*

*Het is zinvol om voor het eerste spel de afzonderlijke stoffen al een keer te betasten. Speel mee! Bevoel met uw kind de afzonderlijke lapjeskaarten en vergelijk hun kenmerken. Laat uw kind zijn waarnemingen beschrijven en praat hier met hem over. Tijdens het voelen helpt het als het kind zijn ogen dicht doet om de bijzondere eigenschappen van de afzonderlijke stoffen beter te ervaren.*

*Hiermee bevordert u de waarneming, ervaring en het spraakvermogen van uw kind!*

*Veel plezier bij het spelen!*

*Uw uitvinders voor kinderen*

## Spelinhoud

1 lapjesmonster (= bodem van de doos met speelbord), 2 zakjes (1 rood en 1 blauw met cirkeltjes), 24 lapjeskaarten (= 12 paren), 12 houten snoepjes, spelregels

## Spel 1: coöperatief spel Snelle lappenhappers

Kunnen jullie gezamenlijk door voelen en tasten alle lapjeskaarten in het voorraadzakje vinden? Een coöperatief voelspel voor meerdere vingervlugge lappenhappers. Dit spel kan je ook in je eentje spelen.

### Spelvoorbereiding

Pak de lapjeskaarten en leg de bij elkaar horende paren op elkaar. Doe steeds de bovenste lapjeskaart in het zakje van dezelfde kleur. Nu zitten er in elk zakje zes lapjeskaarten. Schud vervolgens de beide zakjes. Leg de overige lapjeskaarten verdeckt op een stapel naast de zakjes. Leg het lapjesmonster klaar.

De snoepjes worden in dit spel niet gebruikt. Jullie kunnen ze echter wel voor het spel aan het lapjesmonster voeren!

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een lapjesmonster heeft gezien, mag beginnen. Pak de bovenste lapjeskaart van de stapel en bevoel de stof met je duimen. Pak nu het bijpassende zakje, steek je hand erin en probeer de bijpassende lapjeskaart te vinden. Als je denkt dat je de bijpassende lapjeskaart hebt gevonden, haal je hem tevoorschijn en leg je hem voor je. Vergelijk daarna de beide lapjeskaarten met elkaar.

#### Komen de beide lapjeskaarten met elkaar overeen?

- **Ja?**

Geweldig! Als beloning krijgen jullie de lapjeskaart van de stapel en leggen hem voor jullie. De lapjeskaart die uit het zakje is gehaald, gaat terug in hetzelfde zakje en het zakje wordt geschud.

- **Nee?**

Helaas! Steek de van de stapel getrokken lapjeskaart in de bek van het lapjesmonster. Jullie krijgen helaas geen beloning. De andere lapjeskaart gaat weer terug in bijpassend zakje en het zakje wordt geschud.

Nu pakt het volgende kind de bovenste lapjeskaart van de stapel, bevoelt hem en zoekt in het betreffende zakje naar de bijpassende lapjeskaart.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de stapel is opgebruikt. Wie is nu de grootste lappenhapper ter wereld en wint het spel? Hiervoor vergelijken jullie wie de meeste lapjeskaarten bij zich heeft liggen. Het lapjesmonster of jullie?

## Spel 2: Duel der lappenhappers

Wie wint het duel tegen een andere lappenhapper en voert al zijn snoepjes aan het lapjesmonster? Een tast- en voelspel vol actie voor 2 – 4 beroepswelwaters.

### Spelvoorbereiding

Pak de lapjeskaarten en leg de bij elkaar passende paren op elkaar. Doe steeds de bovenste lapjeskaart in het betreffende zakje. Sorteert de andere lapjeskaarten op hun kleur, schud ze en leg ze op twee verdeckte stapels. Schud vervolgens de beide zakjes met de lapjeskaarten. Iedereen pakt 3 snoepjes. Leg het lapjesmonster klaar.

### Spelverloop

Er wordt koksgewijs om de beurt gespeeld. Wie al eens een lapjesmonster heeft gevoerd, mag beginnen. Pak een van de zakjes en de bovenste lapjeskaart van de bijpassende stapel. Bevoel de kaart en leg hem voor je neer. Vervolgens pakt je linkerbuurman het andere zakje en een lapjeskaart van de andere stapel. Ook hij bevoelt de kaart en legt hem voor zich neer. Nu zijn jullie beiden lappenhappers. Schud elkaar de hand en roep hardop het startsein "lappen happen!".

Daarna laten jullie elkaars handen onmiddellijk los, steken één hand in jullie zakjes en gaan zo snel mogelijk op zoek naar de bijpassende lapjeskaart. Wie denkt dat hij hem heeft gevonden roept luid "lap gehapt!", haalt hem uit het zakje tevoorschijn en legt hem midden op tafel. De andere medespeler houdt onmiddellijk op met zoeken. Nu vergelijken jullie de beide lapjes stof.

#### **Komen de beide lapjeskaarten met elkaar overeen?**

- **Ja?**

Geweldig! Als beloning mag je het lapjesmonster een snoepje voeren.

- **Nee?**

Helaas! Je mag het lapjesmonster jammer genoeg niet voeren en dus geen snoepje inleveren.

De tevoorschijn gehaalde lapjeskaart gaat terug in het zakje. De andere wordt opnieuw verdeckt onderop de bijpassende stapel gelegd.

Vervolgens begint er een nieuw duel. Nu spelen de volgende twee kinderen en gaan op zoek naar de lapjeskaarten. Hiervoor geven jullie de zakjes aan het volgende kind door, zodat er steeds andere kinderen tegen elkaar spelen en iedereen hetzelfde aantal duels houdt.

### Einde van het spel

Zodra een van de kinderen zijn derde en laatste snoepje aan het lapjesmonster voert, is het spel afgelopen. Hij is de beste voerder van het lapjesmonster van deze ronde.



## Spel 3: memospel Lapjes zoeken

Kunnen jullie de lapjeskaart vinden die bij de kaart hoort die jullie in het zakje hebben bevoeld? Een doorvoeld memospel voor meerdere fijngevoelige lapjeszoekers.

### Spelvoorbereiding

Pak de lapjeskaarten en leg de bij elkaar passende paren op elkaar. Doe steeds de bovenste lapjeskaart in het betreffende zakje en schud ze. Keer de andere kaarten om, schud ze en leg ze verdekt in een rechthoek van 3 x 4 neer. Leg het lapjesmonster klaar.

### Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst lapjes heeft gehapt, begint met het spel. Jij bent nu de "lapjeszoeker". Je linkerbuurman pakt een zakje, steekt zijn hand erin en haalt er een willekeurige lapjeskaart uit. De kaart legt hij open voor zich neer. Dit is de lapjeskaart die je nu moet zoeken. Hiervoor draai je een van de verdekte lapjeskaarten om.

#### Passen de beide lapjeskaarten bij elkaar?

- **Ja, de beide lapjeskaarten vormen een paar?**

Monstergoed! Je mag de lapjeskaart pakken die midden op tafel ligt. Met de andere kaart mag je het lapjesmonster voeren.

- **Zijn er twee verschillende lapjeskaarten te zien?**

Wat een lapjespech! Keer de kaart die midden op tafel ligt weer om nadat alle anderen hem ook hebben gezien. De andere gaat terug in het zakje.

Als jullie willen, kunnen jullie de beide lapjeskaarten ook eerst bevoelen voordat ze weer op hun plaats worden teruggelegd en omgekeerd.

Vervolgens pak je een van de stoffen zakjes en haal je er een willekeurige lapjeskaart uit. Het volgende kind is de nieuwe lapjeszoeker en probeert de door jou getrokken lapjeskaart om te draaien.

### Einde van het spel

Zodra een van de kinderen zijn derde lapjeskaart behaalt, wint hij en is het spel afgelopen.

#### ***Tip voor jongere kinderen:***

Jongere kinderen kunnen de drie spellen ook met minder paren lapjeskaarten spelen.

#### **Auteur**

**Kirsten Hiese**, geboren 1965, is van oorsprong geschoold bloemist, maar is vanwege haar kinderen in 2004 begonnen met het bedenken van spellen. Ondertussen zijn al enkele van haar spelideeën uitgevoerd. *Lapjesmonster* is na *Schateiland* en *Op de wei, klaar af!* opnieuw een spel dat bij HABA wordt gepubliceerd. Kirsten Hiese woont met haar man en kinderen Jakob, Hannah en Jule in Porta Westfalica.

# Atrapatrapos



Una táctil colección de juegos educativos para 1 - 4 jugadores de 3 a 12 años.

**Autora:** Kirsten Hiese  
**Ilustraciones:** Martina Leykamm  
**Duración de una partida:** cada juego aprox. 10 - 20 minutos

¿Cómo? ¿Todavía no conocéis al monstruo de los trapos? ¡Pues entonces lo vais a conocer ahora mismo! Su comida favorita son los trapos de tela. ¡Y nunca tiene bastante! A veces se come tantos trapos a la vez que luego le duele la tripa. Por este motivo es mejor que le ayudéis y le deis de comer vosotros. Pero esta tarea no es nada fácil porque sólo come unos trapos muy determinados. ¿Quién sacará los trapos correctos de la bolsa para poder dar de comer al monstruo de los trapos?



*Queridos padres:*

*Los niños experimentan el entorno a través de sus manos y de sus dedos, agarrando y tocando los objetos. Los niños aprenden de una manera instintiva según el lema que dice que «prender va antes que com-prender».*

*Ayuden a su hijo a experimentar sus habilidades táctiles. Estimúlenlo a tocar y a palpar diferentes superficies. La colección de juegos didácticos «Atrapatrapos» les servirá de ayuda en esta tarea gracias a sus diferentes materiales textiles y a sus diferentes superficies.*

*Resulta muy razonable palpar cada una de las texturas antes de ponerse a jugar por primera vez. ¡Jueguen ustedes también! Palpen con su hijo cada una de las cartas de trapos por separado y comparen sus cualidades. Dejen que su hijo describa su percepción personal y hablen con él al respecto. Al palpar le será de gran ayuda a su hijo cerrar los ojos para experimentar mejor a ciegas las especiales cualidades de cada uno de los tejidos. ¡De esta manera estimularán la percepción, la experiencia y el lenguaje de su hijo!*

*¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!*

**Sus inventores para niños**

## Contenido del juego

1 monstruo de los trapos (= parte inferior de la caja con el tablero de juego), 2 saquitos (1 rojo y 1 azul, con aros), 24 cartas de trapos (= 12 parejas), 12 caramelos de madera; instrucciones del juego



## Juego 1: Juego cooperativo: Atrapatrapos veloz

¿Sois capaces de encontrar juntos todas las cartas de trapos tocándolas y palpándolas en el interior del saquito? Un cooperativo juego de palpar para varios atrapadores habilidosos de trapos. También se puede jugar a este juego en solitario.

### Preparativos

Coged las cartas de trapo y formad todas las parejas posibles colocando una carta encima de la otra para cada pareja. Ahora tenéis que meter las cartas de arriba de cada pareja en el saquito del color correspondiente. De esta manera habrá seis cartas de trapos en cada uno de los dos saquitos. Agitad a continuación los saquitos. Apilad las cartas restantes bocabajo formando un mazo que colocaréis junto a los saquitos. Tened preparado el monstruo de los trapos. Los caramelos no se necesitan para este juego. ¡Se los podéis dar de comer al monstruo de los trapos antes de ponerlos a jugar!

### ¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya visto a un monstruo de los trapos. Coge la primera carta del mazo y palpa su tejido con los pulgares. Coge ahora el saquito correspondiente, mete una mano dentro y busca la carta de trapo correspondiente. Cuando creas haber encontrado la carta de trapo correcta, extráela y colócatela delante. Comparad a continuación las dos cartas.

#### ¿Coinciden las dos cartas de trapo?

##### • ¿Sí?

¡Estupendo! De premio os quedáis la carta de trapo del mazo y os la colocáis delante. La carta que habéis extraído del saquito la volvéis a meter de nuevo en el saquito correcto y lo agitáis a continuación.

##### • ¿No?

¡Lástima! Meted la carta extraída del mazo en la boca del monstruo de los trapos. En esta ocasión no recibiréis ningún premio. Devolved la otra carta al saquito correcto y agítadlo a continuación.

El siguiente niño coge ahora la primera carta del mazo, la palpa con los pulgares y busca en el saquito correspondiente la carta de trapo que hace pareja con ella.

### Final del juego

La partida acaba cuando ya no queden cartas en el mazo. ¿Quién es ahora el atrapatrapos más grande del mundo y se convierte por tanto en el ganador la partida? Para ello sólo tenéis que contar quién tiene el mayor número de cartas de trapo. ¿Quién ha ganado: el monstruo de los trapos o vosotros?



## Juego 2: Duelo de atrapatrapos

¿Quién ganará el duelo con un segundo atrapatrapos y le dará sus caramelos al monstruo de los trapos para que se los coma? Un duelo de tocar y palpar lleno de acciones para 2 – 4 expertos en hurgar.

### Preparativos

Coged las cartas de trapo y formad las parejas por separado colocando una carta encima de otra para cada pareja. Meted la primera carta de cada pareja en el saquito del color correspondiente. Clasificad las demás cartas de trapo por el color, mezcladlas y formad dos mazos de cartas bocaabajo con ellas. Agitad a continuación los dos saquitos para que se mezclen bien las cartas de trapo. Cada jugador coge 3 caramelos. Tened preparado al monstruo de los trapos.

### ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien ya haya dado de comer alguna vez a un monstruo de los trapos. Coge un saquito y la primera carta del mazo del color correspondiente. Pálpala y colócatela delante. Tu compañero de juego de la izquierda cogerá a continuación el otro saquito y una carta del otro mazo; palpará la carta y la depositará también delante de él. Ahora los dos sois «atrapatrapos». Daos un buen apretón de manos y exclamad en voz alta la consigna para iniciar la competición: «¡A por trapos, atrapatrapos!».

Inmediatamente soltáis vuestras manos, metéis la mano en vuestro saquito y buscáis la carta de trapo correcta lo más rápidamente posible. Quien crea haberla encontrado exclamará en voz alta: «¡Atrapado el trapo!», sacará la carta del saquito y la pondrá en el centro de la mesa. El otro jugador dejará inmediatamente de buscar. Ahora tenéis que comparar los tejidos de las dos cartas.

#### ¿Coinciden las dos cartas de trapo?

- ¿Sí?

¡Fantástico! De premio puedes dar de comer un caramelo al monstruo de los trapos.

- ¿No?

¡Lástima! Te quedaste sin poder dar de comer esta vez al monstruo de los trapos.

La carta extraída se vuelve a introducir en el saquito. La otra carta va a parar a la parte inferior del mazo correspondiente, bocaabajo.

A continuación da comienzo un nuevo duelo. Ahora los dos niños siguientes jugarán a atrapar la carta de trapo. Para ello cada uno de vosotros entregará vuestro saquito a otro niño para que haya muchos duelos diferentes entre vosotros.

### Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño da de comer al monstruo de los trapos su tercer y último caramelo. Se convierte en el mejor alimentador de monstruos de trapos de esa ronda.



## Juego 3: Juego de memoria: A la búsqueda del trapo

¿Sois capaces de encontrar la carta de trapo que hace pareja con la que habéis palpado en el saquito? Un táctil juego de memoria para varios buscatrapos con mucho tacto.

### Preparativos

Coged las cartas de trapo y formad las parejas por separado colocando una carta encima de otra para cada pareja. Meted la primera carta de cada pareja en el saquito del color correspondiente.

Dad la vuelta a las demás cartas, mezcladlas y formad con ellas bocabajo una cuadrícula de 3 x

4. Tened preparado al monstruo de los trapos.

### ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza la partida quien más recientemente haya atrapado trapos. Tú serás ahora el «buscatrapos». El jugador que está a tu izquierda cogerá un saquito, meterá la mano dentro y extraerá una carta cualquiera que se colocará delante boca arriba. Ésta es la carta de trapo que tienes que buscar ahora. Da la vuelta a una de las cartas que están boca abajo.

#### ¿Coinciden las dos cartas de trapo?

- **Sí, las dos cartas de trapo forman una pareja**

¡Monstruoso! ¡Qué jugada más buena! Coge la carta del centro de la mesa y quédatela. Con la otra carta puedes dar de comer al monstruo de los trapos.

- **No, son dos cartas de trapo diferentes**

¡Qué mala suerte traperas! Vuelve a poner bocabajo la carta del centro de la mesa después de que todos la hayan visto. Hay que volver a meter la otra carta en el saquito.

Si queréis, también podéis palpar las dos cartas diferentes de trapo antes de devolverlas a su sitio.

Coge un saquito a continuación y extrae de él una carta de trapo cualquiera. El siguiente niño será ahora el nuevo buscatrapos e intentará dar la vuelta a la pareja de la carta que has extraído tú.

### Final del juego

Cuando un jugador obtiene su tercera carta de trapo se convierte en el ganador de la partida.

#### **Consejo para niños muy pequeños:**

Los niños muy pequeños pueden jugar también con menos parejas de cartas de trapo.

#### **La autora**

**Kirsten Hiese**, nacida en 1965, es maestra florista de oficio, pero a partir del año 2004 comenzó a inventar juegos gracias a la motivación de sus hijos. Entretanto se han materializado ya algunas de sus creaciones. Atrapatrapos es otro juego que ha publicado para HABA después de *Isla Balanza* y *¡A los prados, listos, ya!* Kirsten Hiese vive con su marido y sus hijos Jakob, Hannah y Jule en Porta Westfalica.

# Il mostro mangiastracci



Una raccolta di giochi didattici tattili, per 1- 4 giocatori da 3 a 12 anni.

**Autrice:** Kirsten Hiese  
**Illustrazioni:** Martina Leykamm  
**Durata del gioco:** circa 10 – 20 minuti per gioco

Non conoscete ancora il mostro mangiastracci? Inaudito! Ve lo presentiamo subito! Il suo cibo preferito sono gli stracci di stoffa. Ne è golosissimo! A volte ne ingoia così tanti in una sola volta, che gli viene mal di pancia. È dunque meglio aiutarlo e dargli da mangiare. Non è però così facile, perché il nostro mostro mangia solo determinati stracci. Chi pesca gli stracci giusti dal sacchetto e li dà da mangiare al mostro mangiastracci?



*Cari genitori,*

*i bambini percepiscono il mondo che li circonda attraverso le loro mani e le loro dita, mentre cercano di prendere degli oggetti. Essi imparano inconsapevolmente, secondo il motto: "Il prendere precede il com-prendere!"*

*Aiutate il vostro bambino a sperimentare le proprie capacità tattili. Fategli toccare e palpare superfici diverse. A tal fine, la raccolta di giochi didattici "Il mostro mangiastracci", con i suoi materiali tessili diversi e con le loro differenti superfici, vi sarà di aiuto.*

*Prima di iniziare a giocare, è conveniente tastare una prima volta la struttura diversa dei vari tessuti. Giocate insieme al vostro bambino! Tastate insieme a lui le singole carte straccio e confrontatene le caratteristiche. Invitate il bambino a descrivere le sue percezioni e parlatene insieme a lui. Mentre tasta le stoffe, il bambino terrà gli occhi chiusi. In tal modo, senza vedere, egli potrà percepire meglio le caratteristiche particolari delle singole stoffe.*

*Stimolerete in tal modo la percezione, la conoscenza ed il linguaggio del vostro bambino!*

*Buon divertimento!*

*I vostri inventori per bambini*

## Dotazione del gioco

1 mostro mangiastracci (fondo della scatola con tabellone), 2 sacchetti (1 rosso ed uno blu, con cerchietti), 24 carte straccio (12 coppie), 12 caramelle di legno, 1 Istruzioni per giocare



## Gioco 1. Gioco cooperativo: Acciuffa lesto lo straccio

Riuscite a trovare, giocando insieme, tutte le carte straccio tastando e palpando nel sacchetto? Un gioco cooperativo per tastare, per più acciuffastracci con le dita svelte. Si può giocare anche da soli.

### Preparazione del gioco

Prendete le carte straccio e mettete una sopra l'altra le due carte di ogni coppia. Infilate la carta straccio superiore nel sacchetto che le corrisponde per colore. Ci sono ora sei carte straccio in ogni sacchetto. Scuotete poi i due sacchetti. Con le restanti carte formate un mazzo, che mettete coperto accanto ai sacchetti. Preparate il mostro mangiastracci.

In questo gioco non si utilizzano le caramelle. Le darete da mangiare al mostro prima di iniziare a giocare!

### Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino che per ultimo ha visto un mostro mangiastracci. Prendi la prima carta del mazzo e tastane la stoffa con i tuoi polpastrelli. Prendi poi il sacchetto corrispondente, infilaci una mano e cerca la carta straccio corrispondente. Quando credi di averla trovata, pescala e mettila davanti a te. Confronta poi le due carte straccio.

#### **Le due carte straccio sono uguali?**

##### **• Sì?**

Magnifico! Ricevete in premio la carta straccio del mazzo, che mettete davanti a voi. Rimettete la carta pescata nel sacchetto giusto, che poi scuotete.

##### **• No?**

Peccato! Infilate nella bocca del mostro mangiastracci la carta presa dal mazzo. Non ricevete, purtroppo, nessun premio. Rimettete l'altra carta nel sacchetto giusto e poi scuotetelo.

Il bambino successivo prende ora la prima carta straccio del mazzo, la tasta e cerca quella uguale nel sacchetto giusto.

### Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più carte nel mazzo. Chi vince il gioco, rivelandosi campione di acciuffa stracci? Confrontate chi possiede il maggior numero di carte: il mostro mangiastracci o voi?



## **Gioco 2. Duello degli acciuffastracci**

Chi vince il duello con un secondo acciuffastracci e dà da mangiare tutte le sue caramelle al mostro mangiastracci? Un duello tasta e palpa all'ultimo polpastrello, per 2 – 4 esperti acciuffastracci.

### **Preparazione del gioco**

Prendete le carte straccio e mettete una sopra l'altra le due carte di ogni coppia. Infilate, per ogni coppia, la carta superiore nel sacchetto corrispondente. Dividete le altre carte straccio secondo il loro colore, mescolatele e formate due mazzi coperti. Scuotete poi i due sacchetti per mescolare bene le carte. Ogni giocatore prende 3 caramelle. Preparate il mostro mangiastracci.

### **Svolgimento del gioco**

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore che ha per ultimo ha dato da mangiare ad un mostro mangiastracci. Prendi un sacchetto e la prima carta straccio dal mazzo di uguale colore. Tastala e mettila davanti a te. Il compagno di gioco alla tua sinistra prende poi l'altro sacchetto ed una carta straccio dell'altro mazzo, tasta la carta e la mette davanti a sé. Siete i due acciuffastracci. Stringetevi la mano e date il segnale di partenza esclamando: "Acciuffastracci!"

Lasciate la mano del vostro compagno e infilate la mano nel vostro sacchetto, per cercare di individuare il più velocemente possibile la carta straccio uguale. Il giocatore che pensa di aver trovato la carta esclama: "Straccio acciuffato!", pesca la carta dal sacchetto e la mette al centro del tavolo. L'avversario sospende immediatamente la sua ricerca. Confrontate ora le due carte straccio.

#### **Le due carte straccio sono uguali?**

- **Si?**

Magnifico! In premio dai da mangiare una caramella al mostro mangiastracci.

- **No?**

Peccato! Non puoi dare la caramella al mostro mangiastracci.

Rimetti nel sacchetto la carta straccio che hai pescato. Infila poi l'altra carta, coperta, sotto il mazzo corrispondente.

Ha poi inizio un nuovo duello. Giocano ora i due bambini successivi, che cercano di acchiappare le carte straccio. Passate di volta in volta il vostro sacchetto al bambino successivo. In tal modo si confrontano sempre nuovi bambini ed ognuno di voi partecipa allo stesso numero di duelli.

### **Conclusione dl gioco**

Il gioco finisce quando un bambino ha dato da mangiare al mostro mangiastracci la sua terza ed ultima caramella. In questo giro, è lui il giocatore che meglio ha dato da mangiare al mostro mangiastracci.



## **Gioco 3. Memory Cercastracci**

Riuscite a trovare la carta straccio corrispondente a quella tastata nel sacchetto?  
Un memory per più cercastracci con dita sensibili.

### **Preparazione del gioco**

Prendete le carte straccio e mettete una sull'altra le due carte di ogni coppia. Infilate per ogni coppia la carta superiore nel sacchetto corrispondente e scuotetelo. Girate le altre carte, mescolatele e disponetele coperte, formando tre colonne di quattro carte ciascuna. Preparate il mostro mangiastracci.

### **Svolgimento del gioco**

Giocate in senso orario. Inizia l'ultimo che ha acciuffato stracci. Ora sei tu il "cercastracci". Il compagno di gioco alla tua sinistra prende un sacchetto, vi infila la mano e pesca una carta straccio qualsiasi e la mette scoperta davanti a sé. Questa è la carta straccio che devi cercare. Gira una delle carte straccio coperte.

#### **Le due carte straccio sono uguali?**

- **Sì, le due carte formano una coppia**

Mostruosamente bravo! Puoi prendere la carta straccio dal centro del tavolo.  
L'altra carta la dai da mangiare al mostro mangiastracci.

- **No, le due carte straccio sono diverse**

Che sfortuna stracciata! Copri nuovamente la carta al centro del tavolo, dopo che tutti gli altri giocatori l'hanno vista. L'altra carta la rimetti nel sacchetto.

Se volete, potete anche tastare le due carte diverse prima di rimettere l'una nel sacchetto e l'altra, coperta, al centro del tavolo.

Prendi poi un sacchetto e pesca una carta straccio a piacere. Il bambino successivo è il nuovo "cercastracci" e prova a scoprire la carta straccio corrispondente a quella che tu hai pescato.

### **Conclusione del gioco**

Il gioco finisce quando un giocatore entra in possesso della sua terza carta straccio. Questo bambino è il vincitore.

#### **Consiglio per i bambini più piccoli:**

I bambini più piccoli possono giocare anche con un numero ridotto di coppie di carte straccio.

#### **L'autrice**

**Kirsten Hiese**, nata nel 1965, di professione fioraia, nel 2004 inizia a dedicarsi alla creazione di giochi anche grazie all'ispirazione attinta alla fonte dei propri figli. Fino ad oggi sono state realizzate alcune delle sue proposte di gioco. Il *Mostro mangiastracci* è l'ultimo dei suoi giochi pubblicati da HABA, dopo *L'isola Soppesatesori* e *Tutti al pascolo*, pronti, via! Kirsten Hiese vive con marito e con i figli Jakob, Hannah e Jule a Porta Westfalica.

## **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## **Dear Children and Parents,**

At **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

## **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **[www.haba.fr](http://www.haba.fr)** dans la partie Pièces détachées.

## **Geachte ouders, lieve kinderen**

via **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

## **Queridos niños, queridos padres:**

en **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

## **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** para ver se há peças de reposição.

## **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)**, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szül k!**

A **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*



*Kugelbahn*

*Ball Track*

*Toboggan à billes*

*Knikkerbaan*

*Tobogán de bolas*

*Pista per biglie*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*

*Decoración habitación*

*Camera dei bambini*

## **Kinder sind Weltentdecker!**

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

## **Children are world explorers!**

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

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

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

## **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

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

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

## **I bambini esplorano il mondo!**

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

# HABA®

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)