



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



Mein erster Lernspielzoo

Die große **HABA**® Lernspielsammlung



My Very First Educational Play Zoo · Mes premiers jeux éducatifs : Ludozo-o !
Mijn eerste spellenzoo · Mi primer juego para aprender: El zoo
Il mio primo gioco per imparare: Lo zoo

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2019



Mein erster Lernspielzoo

Die große HABA Lernspielsammlung



Spielideen: Hagen Baumann
Illustration: Aleš Vrtal
Redaktion: Markus Singer

Liebe Eltern,

willkommen im Lernspielzoo und herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieser Lernspielsammlung. In 10 abwechslungsreichen Spielen rund um das Thema Zoo werden unterschiedliche Lernbereiche gefördert: Zahlen- und Mengenverständnis, Tastsinn, Farben und Formen erkennen, erstes Rechnen sowie Konzentration und Gedächtnis. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß beim Spielen!
 Ihre Erfinder für Kinder

Spieleübersicht

	<i>Seite</i>
1. Tiere tasten Fühl-Memo für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren	6
2. 1, 2, 3, Giraffenzählerei Zählspiel in vier Schwierigkeitsgraden für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren	7
3. Tierpark-Wettlauf Farbwettlauf für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren	8
4. So ein Affentheater! Formen- und Fühlspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren	9
5. Giraffenzwillinge Zahlen- und Mengen-Memo für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren	10
6. Bunte Chamäleon-Suche Farb-Memo für 2 - 4 Kinder ab 3½ Jahren	11
7. Vielfraß Kartenspiel zum Vergleichen von Mengen für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren	12
8. Giraffendetektive Zahlen-Memo für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren	12
9. Zahlen-Zoohuwabohu Kartenspiel zur Zahlenreihenfolge für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren	14
10. 2 + 5 = Kokosnuss Erstes Spiel zur Addition für 2 - 4 Kinder ab 4½ Jahren	15



Spielinhalt

1 Nashorn, 1 Zebra, 1 Flamingo, 1 Robbe, 1 Giraffe, 1 Tukan, 1 Schlange, 1 Schildkröte, 1 Tierpfleger Tim, 2 Giraffenwürfel, 1 Stoffbeutel, 1 Spielanleitung

Spielplan „Affentheater“ und „Chamäleons“ „Affentheater“



„Chamäleons“



Spielplan „Palmen“ und „Tierpark-Wettkampf“ „Palmen“

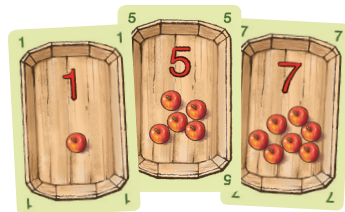


„Tierpark-Wettkampf“



30 Obstkisten-Karten

Vorderseite



Rückseite



22 Mengen- und Zahlen-Giraffen

Rückseite



Vorderseite Mengen-Giraffen



Vorderseite Zahlen-Giraffen



12 geometrische Formen

Je 3 Quadrate, Rechtecke, Dreiecke und Kreise
Formenseite



Spielzeugseite



11 Chamäleon-Plättchen

Vorderseite



Rückseite



10 Schildkröten-Leiterteile

in verschiedenen Höhen
(1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



1 Tiertaler

Vorderseite



Rückseite



12 Kokosnüsse



8 Tierscheiben

Vorderseite



Rückseite



Hinweis:

Vor dem ersten Spiel müsst ihr folgende Dinge vorsichtig aus den Tableaus ausbrechen: 22 Giraffen, 11 Chamäleon-Plättchen, 10 Schildkröten-Leiterteile, 3 Kreise, 3 Rechtecke, 3 Quadrate, 3 Dreiecke, 12 Kokosnüsse, 1 Tiertaler, 8 Tierscheiben



1. Tiere tasten

Ein tierisches Fühl-Memo für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Dieses Spiel fördert:

Tasten und Fühlen, erstes Zählen im Zahlenraum von 0 bis 5, Gedächtnis

Spielmaterial

1 Tierpfleger Tim, 8 Tierscheiben, 1 Giraffenwürfel, 12 Kokosnüsse, alle Holztiere, 1 Stoffbeutel

Spielvorbereitung

Legt die acht Tierscheiben mit der Tierseite nach oben in einem Kreis aus. Stellt Tierpfleger Tim außen neben eine beliebige Tierscheibe. Die 12 Kokosnüsse legt ihr in die Kreismitte. Die acht Holztiere kommen in den Stoffbeutel. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Da raschelt doch etwas im Busch! Ist es das Nashorn, der Flamingo oder doch die Giraffe? Tierpfleger Tim steckt seine Hand ins Gebüsch und versucht zu erfühlen, wer sich hier versteckt hat. Könnt ihr ihm helfen?

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Letzter ein Tier gestreichelt hat, darf beginnen und würfelt. Zähle laut die Flecken auf dem Würfel und ziehe Tierpfleger Tim entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiter. Zeigt der Würfel keine Flecken, bleibt Tim einfach stehen. Sieh dir das Tier auf der Tierscheibe, neben der Tim jetzt steht, genau an. Nimm dir den Stoffbeutel und versuche, ohne hinzusehen, das passende Holztier zu erfühlen. Dann ziehst du es heraus und legst es zur Kontrolle auf die Tierscheibe.

Passt das Holztier genau auf die Abbildung?

- **Ja?**
Sehr gut! Nimm dir zur Belohnung eine Kokosnuss aus der Kreismitte.
- **Nein?**
Verfühl nochmal! Diesmal erhältst du leider keine Belohnung.

Lege das Holztier wieder in den Stoffbeutel. Versuche dir das Tier auf der Tierscheibe zu merken und drehe sie anschließend um.

Wichtig: Im Laufe des Spiels kann Tim auch neben einer verdeckten Tierscheibe stehen bleiben. Nun musst du dich erinnern, welches Tier darauf abgebildet war und ebenfalls versuchen, das passende Holzteil im Stoffbeutel zu erfühlen.

Nachdem du es herausgezogen hast, drehst du zur Kontrolle die Tierscheibe um. Ist es das richtige Tier, erhältst du diesmal **zwei** Kokosnüsse. Lege das Holztier wieder in den Stoffbeutel. Die Tierscheibe bleibt jetzt offen liegen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Kokosnüsse verteilt sind. Anschließend stapelt ihr eure Kokosnüsse zu einem kleinen Türmchen. Wer das größte Türmchen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Das Spiel wird einfacher, wenn ihr auf das Umdrehen der Tierscheiben verzichtet. Das Spiel wird schwerer, wenn ihr euch zu Spielbeginn alle Tierscheiben gut merkt und dann alle umdreht, bevor ihr losspielt. Legt außerdem die Tierscheibe am Ende eines Zuges wieder mit der Rückseite nach oben zurück.

2. 1,2,3, Giraffenzählerei

Ein spannendes Würfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren in vier Schwierigkeitsgraden.

Dieses Spiel fördert:

erstes Zählen, Zahlen und Mengen von 0 bis 5, Mengen erkennen und benennen

Spielmaterial

6 Mengen-Giraffen, 1 Giraffenwürfel

Spielvorbereitung

Nehmt die Giraffen mit 0 bis 5 Flecken und verteilt sie offen in der Tischmitte. Haltet den Giraffenwürfel bereit.

Spielablauf

Leo und Susi staunen: So viele verschiedene Giraffen wohnen im Giraffen-Park. Und alle haben unterschiedlich viele Flecken. Oder? Könnt ihr nachzählen, wie viele Flecken jede Giraffe hat?

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer die wenigsten Flecken auf seinem Pullover hat, beginnt und würfelt. Zähle laut die Flecken auf dem Würfel, wähle die Giraffe mit der gleichen Anzahl an Flecken aus und lege sie vor dich. Anschließend kontrolliert ihr gemeinsam.

Stimmen die Mengen der Flecken auf dem Würfel und auf der Giraffe überein?

- **Ja?**
Super! Du darfst die Giraffe behalten.
- **Nein?**
Leider verzählt. Versuche noch einmal genau nachzuzählen und lege anschließend die Giraffe wieder in die Tischmitte.

Im Laufe des Spiels liegt die Giraffe, die du suchst, vielleicht vor einem Mitspieler. Du darfst sie trotzdem zu dir nehmen. Hast du dich allerdings verzählt, musst du sie zurückgeben. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Liegt keine Giraffe mehr in der Tischmitte, gewinnt das Kind mit den meisten Giraffen.

Varianten

Schwierigkeitsgrad 2:

Das Spiel wird etwas kniffliger, wenn ihr statt der Mengen-Giraffen, die Zahlen-Giraffen 0 bis 5 verwendet.

Diese Variante fördert zusätzlich: Mengen-Zahlen-Zuordnung im Zahlenraum von 0 bis 5.

Schwierigkeitsgrad 3:

Das Spiel wird kniffliger, wenn ihr beide Würfel und alle Mengen-Giraffen verwendet.

Diese Variante fördert zusätzlich: Mengen erkennen von 0 bis 10.

Schwierigkeitsgrad 4:

Das Spiel wird noch kniffliger, wenn ihr statt der Mengen-Giraffen alle Zahlen-Giraffen und beide Würfel verwendet.

Diese Variante fördert zusätzlich: Mengen-Zahlen-Zuordnung im Zahlenraum von 0 bis 10.



3. Tierpark-Wettlauf

Ein bunter Farbwettlauf für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Dieses Spiel fördert:

Farben erkennen und benennen (Rot, Gelb, Grün, Blau), genaues Schauen

Spielmaterial

1 Spielplan „Tierpark-Wettlauf“, 2 bis 4 beliebige Holztiere, 4 Chamäleon-Plättchen in Rot, Gelb, Grün, Blau, 1 Stoffbeutel

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und füllt die vier Chamäleon-Plättchen in den Stoffbeutel. Jedes Kind nimmt sich ein beliebiges Holztier und stellt es auf das Steinfeld.

Spielablauf

Die Tiere haben sich wieder zum berühmten Tierpark-Wettlauf getroffen und ihr dürft mitmachen. Die Schilder zeigen euch den Weg und die verschieden-farbigem Chamäleons verraten euch, auf welche Schilder ihr achten müsst.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer sich am längsten im Kreis drehen kann, beginnt und nimmt den Stoffbeutel zu sich. Ziehe ein Chamäleon aus dem Stoffbeutel und nenne seine Farbe. Zähle nun die farblich passenden Schilder des Feldes, auf dem dein Tier steht.

Wie viele Schilder hast du gezählt?

- **Ein oder zwei Schilder?**
Bewege dein Tier entsprechend viele Felder in Pfeilrichtung weiter. Zeigt der Pfeil rückwärts, musst du dein Tier leider auch rückwärts bewegen. Es werden alle Felder gezählt, auch die besetzten. Es dürfen mehrere Tiere auf einem Feld stehen.
- **Kein Schild?**
Pech gehabt! Dein Tier macht eine kleine Pause.

Anschließend legst du das Chamäleon wieder in den Stoffbeutel, schüttelst ihn kräftig und gibst ihn an das nächste Kind weiter. Jetzt ist dieses Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind sein Tier wieder auf das Steinfeld gezogen hat und damit gewinnt.

Tipp: Es dürfen auch mehrere Runden gespielt werden. Zieht man auf oder über das Steinfeld, erhält man eine Kokosnuss. Der Erste, der eine bestimmte Anzahl Kokosnüsse gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

4. So ein Affentheater!

Ein affenstarkes Formen- und Fühlspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Dieses Spiel fördert:

geometrische Formen erkennen und vergleichen, geometrische Formen erfühlen und ertasten, erstes Zählen im Zahlenraum von 0 bis 5

Spielmaterial

1 Spielplan „Affentheater“, 1 Tierpfleger Tim, 1 Giraffenwürfel, 12 Kokosnüsse, 12 geometrische Formen, 1 Stoffbeutel

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und die 12 Kokosnüsse auf die Palme in der Spielplanmitte. Füllt das Affenspielzeug (die geometrischen Formen) in den Stoffbeutel. Stellt Tierpfleger Tim auf ein beliebiges Wegfeld. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Die Affen sind empört und machen Rabatz! Wo ist ihr Spielzeug? Die geometrische Form bei jedem Affen zeigt euch, welche Form das Spielzeug hat, das er haben will. Mit etwas Fingerspitzengefühl könnt ihr eine dieser Formen im Stoffbeutel erfühlen und zuordnen. Dafür schenken euch die Affen leckere Kokosnüsse als Belohnung.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer die besten Affenlaute machen kann, darf beginnen und würfelt. Zähle laut die Flecken auf dem Würfel und ziehe Tierpfleger Tim entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn weiter. Zeigt der Würfel keine Flecken, bleibt Tim einfach stehen. Sieh dir die Form genau an, neben der Tim jetzt steht.

Ist die Form noch frei?

- **Ja?**
Nimm dir den Stoffbeutel und versuche ein Affenspielzeug in der gleichen Form zu erfühlen. Dann ziehst du es heraus und legst es zur Kontrolle auf die Form neben dem Affen. Wenn das Spielzeug genau auf die Form passt, kannst du dir zur Belohnung eine Kokosnuss von der Palme nehmen. Das Spielzeug bleibt auf der Form. Passt das Spielzeug nicht, legst du es in den Stoffbeutel zurück.
- **Nein?**
Dieser Affe hat sein Lieblingsspielzeug schon gefunden. Du kannst leider keine Kokosnuss ergattern und dein Zug ist beendet.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Kokosnüsse verteilt sind. Anschließend stapelt ihr eure Kokosnüsse aufeinander. Wer das höchste Türmchen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp: Das Spiel wird einfacher, wenn ihr die Formen nicht in den Stoffbeutel legt, sondern mit der grünen Seite nach oben um den Spielplan verteilt. Die passende Form muss dann nicht mehr erfühlt, sondern durch genaues Schauen erkannt werden.

5. Giraffenzwillinge

Ein klassisches Memo-Spiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Dieses Spiel fördert:

erstes Zahlenverständnis, Zahlen und Mengen von 0 bis 10, Mengen-Zahlen-Zuordnung, Gedächtnis, genaues Schauen

Spielmaterial

22 Zahlen- und Mengen-Giraffen

Spielvorbereitung

Sortiert die Giraffen entsprechend ihrer Vorderseite in einen Mengen- und einen Zahlen-Stapel. Mischt nun die Mengen-Giraffen und legt sie verdeckt in einer Reihe aus. Anschließend mischt ihr auch die Zahlen-Giraffen und legt sie ebenfalls verdeckt in einer zweiten Reihe unter die Mengen-Giraffen.

Spielablauf

Im Giraffen-Park ist was los! Die Giraffen haben sich verkleidet und veranstalten eine lustige Tierparade. Wer von euch bei dem bunten Durcheinander die meisten Giraffenzwillinge entdeckt, darf mitfeiern!

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer seinen Hals am längsten strecken kann, beginnt und deckt eine Giraffe aus der oberen Reihe auf. Sieh dir die Giraffe genau an. Sie hat bis zu zehn Flecken und eine kleine Verkleidung, z.B. eine bunte Socke oder einen großen Ohrring. Zähle laut die Flecken und versuche die Giraffe mit der passenden Zahl zu finden. Decke dafür eine Giraffe in der unteren Reihe auf und vergleiche. Wenn du dir nicht sicher bist, überprüfe, ob beide Giraffen die gleiche Verkleidung haben.

Stimmt die Menge der Flecken der oberen Giraffe mit der Zahl auf der unteren Giraffe überein?

- **Ja?**
Gefunden! Nimm das Zwillingen-Paar zu dir. Du darfst noch zwei Giraffen aufdecken.
- **Nein?**
Alle versuchen sich die Giraffen zu merken. Anschließend werden sie wieder verdeckt.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Sind alle Giraffenzwillinge eingesammelt? Dann stapelt jeder seine Giraffen. Es gewinnt das Kind mit dem höchsten Giraffenstapel.

Tipp: Das Spiel wird kniffliger, wenn ihr vor dem Spiel die Zahlen- und Mengen-Giraffen nicht sortiert, sondern vermischt und verdeckt auf dem Tisch verteilt.



6. Bunte Chamäleon-Suche

Ein Farb-Memo für 2 - 4 Kinder mit Adleraugen ab 3½ Jahren.

Dieses Spiel fördert:

Farben erkennen und benennen, Gedächtnis

Spielmaterial

1 Spielplan „Chamäleons“, 1 Nashorn, 1 Schildkröte, 1 Tiertaler, 9 Kokosnüsse, 11 Chamäleon-Plättchen

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die Chamäleon-Plättchen und verteilt sie verdeckt auf den passenden Feldern der drei Büsche in der Spielplanmitte. Stellt das Nashorn und die Schildkröte jeweils auf ein Feld mit einem Regenbogen-Chamäleon. Haltet die neun Kokosnüsse und den Tiertaler bereit.

Spielablauf

Die Chamäleons spielen mal wieder ihr Lieblingsspiel: Verstecken! Und ihr dürft mitspielen. Gemeinsam mit der weisen Schildkröte und dem schnellen Nashorn sucht ihr die bunten Chamäleons in den Büschen. Wer von euch entdeckt die meisten?

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am buntesten angezogen ist, beginnt und nimmt den Tiertaler zu sich. Würfle mit dem Tiertaler, indem du ihn circa aus der Höhe deiner Nasenspitze auf den Tisch fallen lässt. Ziehe das abgebildete Tier – also entweder das Nashorn oder die Schildkröte – ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Steht hier schon das andere Tier, wird das Feld übersprungen.

Neben welchem Chamäleon steht das Tier jetzt? Nenne laut seine Farbe. Steht das Tier neben einem Regenbogen-Chamäleon, suchst du dir eine Farbe aus und nennst sie deinen Mitspielern. Versuche nun ein Chamäleon der gleichen Farbe auf einem der Büsche zu entdecken. Dazu drehst du ein beliebiges Plättchen um.

Haben beide Chamäleons die gleiche Farbe?

- **Ja?**
Gefunden! Nimm dir als Belohnung eine Kokosnuss. Anschließend drehst du das Plättchen wieder um.
- **Nein?**
Macht nichts! Versuche dir die Farbe des aufgedeckten Chamäleons zu merken. Anschließend drehst du das Plättchen wieder um. Zeigt der Tiertaler das Nashorn, hast du noch einen zweiten Versuch und darfst gleich noch ein zweites Plättchen umdrehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei Kokosnüsse gesammelt hat und damit gewinnt.



7. Vielfraß

Ein leckeres Kartenspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Dieses Spiel fördert:

Mengen vergleichen und unterscheiden, Zahlen und Mengen von 0 bis 10

Spielmaterial

30 Obstkisten-Karten, 1 Nashorn, 1 Schildkröte, 1 Tiertaler

Spielvorbereitung

Mischt zuerst die Karten. Jedes Kind erhält drei Karten und legt sie offen vor sich. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit. Legt die oberste Karte vom Stapel offen in die Tischmitte. Hier entsteht ein Futterstapel. Wenn ihr möchtet, könnt ihr das Nashorn und die Schildkröte an jeweils eine Kartenseite stellen, sodass sie sich gegenüberstehen.

Spielablauf

Ferdinand Vielfraß, das Nashorn, hat die Schildkröte Wilbert Weißbart zum großen Schmaus eingeladen. Während der nimmersatte Ferdinand am liebsten die Kisten mit möglichst vielen Äpfeln verschlingt, nascht die Schildkröte immer nur die kleineren Portionen. Wer kann alle seine Kisten als Erster richtig zuordnen?

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Apfel gegessen hat, beginnt und versucht, eine von seinen Karten auf den Futterstapel zu legen.

Schau dir die Karte auf dem Futterstapel genau an. Sie zeigt eine Zahl und die passende Menge Äpfel. Die neue Karte muss entweder *mehr* oder *weniger* Äpfel zeigen, bzw. eine *kleinere* oder eine *größere* Zahl. Ob *größer* oder *kleiner*, sagt dir der Tiertaler.

Würfle mit dem Tiertaler, indem du ihn circa aus der Höhe deiner Nasenspitze auf den Tisch fallen lässt.

Welches Tier zeigt der Taler?

- **Das Nashorn?**
Lege eine Karte mit *mehr* Äpfeln bzw. einer *größeren* Zahl auf den Futterstapel.
- **Die Schildkröte?**
Lege eine Karte mit *weniger* Äpfeln bzw. einer *kleineren* Zahl auf den Futterstapel.

Hast du keine passende Karte, musst du eine neue Karte vom Nachziehstapel aufdecken. Falls diese passt, kannst du sie gleich hinlegen. Falls nicht, legst du sie offen zu deinen anderen Karten.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind keine Karten mehr vor sich liegen hat und damit gewinnt.

Tipp: Es dürfen auch mehrere Runden gespielt werden. Sobald ein Kind keine Karten mehr vor sich liegen hat, gewinnt es die Runde, erhält eine Kokosnuss und eine neue Runde beginnt. Der Erste, der eine bestimmte Anzahl Kokosnüsse gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



8. Giraffendetektive

Ein spannendes Würfel-Memo für 2 - 4 Spürnasen ab 4 Jahren.

Dieses Spiel fördert:

Zahlen und Mengen von 0 bis 10, Mengen vergleichen, Gedächtnis

Spielmaterial

11 Mengen-Giraffen, 2 Giraffenwürfel, 12 Kokosnüsse

Spielvorbereitung

Mischt die 11 Mengen-Giraffen und verteilt sie verdeckt in der Tischmitte. Haltet die Giraffenwürfel und die Kokosnüsse bereit.

Spielablauf

Psst! Auf leisen Sohlen schleichen wir uns an, denn die Giraffen spielen wieder Ganovenjagd. Alle haben sich versteckt, aber nur eine ist der Ganove und die Würfel sagen euch welche. Wer wird der beste Giraffendetektiv und findet das Tier mit der richtigen Fleckenanzahl?

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch am größten ist, wenn er sich wie eine Giraffe streckt, beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Zähle laut die Flecken auf den Würfeln zusammen und versuche, die Giraffe mit der gleichen Anzahl zu finden. Decke dafür eine Giraffe auf und vergleiche.

Stimmen die Mengen der Flecken auf den Würfeln und auf der Giraffe überein?

- **Ja?**
Ertappt! Nimm dir als Belohnung eine Kokosnuss.
- **Nein?**
Daneben! Versuche dir die Fleckenanzahl auf der Giraffe zu merken.

Die Giraffe wird wieder verdeckt. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Kokosnüsse verteilt sind. Anschließend stapelt ihr eure Kokosnüsse zu einem kleinen Türmchen. Wer das größte Türmchen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp:

Das Spiel wird einfacher, wenn ihr nur einen Würfel und die Giraffen 0 bis 5 verwendet. Das Spiel wird kniffliger, wenn ihr statt der Mengen-Giraffen die Zahlen-Giraffen verwendet.



9. Zahlen-Zoohuwabohu

Ein Kartenspiel zur Zahlenreihenfolge für 2 - 4 hilfsbereite Kinder ab 4 Jahren.

Dieses Spiel fördert:

Zahlen und Mengen von 0 bis 10, Seriation (Zahlenreihenfolge), Mengen vergleichen und unterscheiden

Spielmaterial

30 Obstkisten-Karten, 1 Tukan, 1 Zebra, 1 Giraffe (Holz)

Spielvorbereitung

Stellt die Tiere in einer Reihe mit einer Kartenbreite Abstand auf den Tisch: Zuerst den Tukan, dann das Zebra und zuletzt die Giraffe. Mischt die Karten. Jedes Kind erhält drei Karten und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Legt nun drei Karten in einer Reihe offen untereinander vor das Zebra. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Spielablauf

So ein Durcheinander! Ferdinand Vielfraß, das Nashorn, hat beim Naschen alle Obstkisten durcheinander gebracht. Der Tukan, das Zebra und die Giraffe wollen den Schlamassel wieder aufräumen – der kleine Tukan sucht die Kisten mit den kleinen Zahlen und die große Giraffe die großen. Könnt ihr den beiden helfen, die Kisten in die richtige Reihenfolge zu bringen?

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch heute am meisten Obst gegessen hat, beginnt und versucht, eine von seinen Karten anzulegen. Schau dir die Karten genau an. Sie zeigen eine Zahl und die passende Menge Äpfel. Entscheide dich für eine Reihe und wähle eine passende Handkarte aus.

Deine Karte zeigt entweder ...

- ... **einen Apfel mehr als die letzte Karte auf der Giraffenseite...**
Lege deine Karte auf der Giraffenseite an.

... oder ...

- ... **einen Apfel weniger als die letzte Karte auf der Tukanseite.**
Lege deine Karte auf der Tukanseite an.

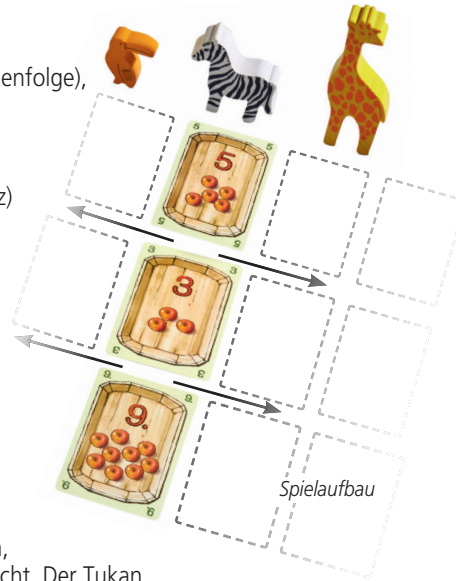
Hast du keine passende Karte, musst du eine neue Karte vom Nachziehstapel nehmen. Wenn sie passt, darfst du diese Karte gleich an die passende Stelle legen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind keine Karten mehr in der Hand hat und damit gewinnt.

Tip: Die Kinder können die Handkarten natürlich auch offen vor sich legen.



10. 2 + 5 = Kokosnuss

Ein spannendes Schätzspiel zum Thema Addition für 2 - 4 Kinder ab 4½ Jahren.

Dieses Spiel fördert:

Zahlenraum von 0 bis 10, erstes Gefühl für Addition entwickeln, Längen einschätzen

Spielmaterial

1 Spielplan „Palmen“, 1 Schildkröte, 1 Giraffenwürfel, 12 Kokosnüsse, 10 Schildkröten-Leiterteile

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und platziert die Schildkröte unter der Palme mit der Zahl Acht. Verteilt die Kokosnüsse beliebig auf die Palmenkronen. Es dürfen jedoch maximal zwei Kokosnüsse auf einer Palme liegen. Legt die Leiterteile neben dem Spielplan bereit, sodass sie gut sichtbar sind. Haltet den Giraffenwürfel bereit.

Spielablauf

Die Schildkröten sind ratlos. Wie sollen sie an die leckeren Kokosnüsse oben auf den Palmen kommen? Zusammen bilden sie eine wackelige Leiter, aber die ist noch zu kurz. Könnt ihr ihnen helfen und eine passende Leiter bauen?

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Letzter eine Kokosnuss gegessen hat, beginnt und würfelt. Zähle die Flecken auf dem Würfel und ziehe die Schildkröte entsprechend viele Felder nach links oder rechts.

Du musst immer die volle Fleckenanzahl ziehen. Ist dies in eine Richtung nicht möglich, musst du in die andere Richtung ziehen. Zeigt der Würfel keine Flecken, bleibt die Schildkröte einfach liegen. Stehst du unter der Palme mit der Zahl Zwei und der Würfel zeigt genau fünf Flecken, bleibt sie ebenfalls liegen.

Gibt es Kokosnüsse auf der Palme, unter der die Schildkröte jetzt liegt, darfst du versuchen, eine zu ernten. Gibt es keine Kokosnüsse mehr auf dieser Palme, hast du leider Pech gehabt und das nächste Kind ist an der Reihe.

Kokosnüsse ernten:

Sieh dir die Palme genau an, unter der die Schildkröte gerade liegt. Sie besteht aus der grünen Palmenkrone (mit den leckeren Kokosnüssen) und dem Palmenstamm. Dieser beginnt bei der Markierung am Boden und endet mit der Markierung unterhalb der Krone. Versuche jetzt eine Leiter mit dieser Höhe aus mindestens zwei Teilen zu legen, um die Kokosnüsse zu erreichen. Nimm dir ein Leiterteil und lege es mit der Unterkante an die untere Markierung auf den Palmenstamm. Weitere Leiterteile legst du oberhalb des bereits gelegten Leiterteils an.



Wiederhole den Vorgang, bis ...

- ... **die Leiter genau bis zur oberen Palmenmarkierung reicht.**
Treffer! Besteht deine Leiter aus mindestens zwei Teilen, darfst du dir eine Kokosnuss von der Palme als Belohnung nehmen. Besteht die Leiter aus nur einem Teil, erhältst du leider keine Belohnung.
- ... **die Leiter über die obere Palmenmarkierung hinaus reicht.**
Zu hoch! Beim nächsten Mal sollte deine Leiter kürzer sein.



Richtig!



Falsch! Die Leiter ist 2 Schildkröten zu hoch.

Lege die Leiterteile zurück neben den Spielplan. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei Kokosnüsse gesammelt hat und damit gewinnt.

Tipp:

Das Spiel wird schwieriger, wenn ihr die Leiterteile verdeckt auslegt. So müsst ihr die Länge der Leiterteile abschätzen und könnt nicht mehr die Anzahl der Schildkröten zählen.

My Very First Educational Play Zoo

A great big HABA collection of educational games

Game Designer: Hagen Baumann
Illustrations: Aleš Vrtal
Editor: Markus Singer

Dear Parents,

Welcome to the Educational Play Zoo, and congratulations on purchasing this collection of educational games. These ten highly varied games, all revolving around a zoo theme, help your child develop in different learning areas. There are games that focus on understanding of number and quantities, sense of touch, recognition of colors and shapes, basic arithmetic, concentration, and memory. Learning takes place while you play and almost without your child noticing.

We hope you and your child have lots of fun playing!
Your Inventors for Children

Game ideas - Contents

	Page
1. Touching Animals Tactile memory game for 2 - 4 children age 3+	20
2. 1, 2, 3 – Counting Giraffes Counting game with four degrees of difficulty for 2 - 4 children age 3+	21
3. Zoo Competition Colorful competition for 2 - 4 children age 3+	22
4. What a Charade! Tactile game with shapes for 2 - 4 children age 3+	23
5. Giraffe Twins Memory game with numbers and quantities for 2 - 4 children age 3+	24
6. Colorful Chameleon Hunt Color memory game for 2 - 4 children ages 3½+	25
7. Greedy-Guts Card game about comparing quantities for 2 - 4 children age 4+	26
8. Giraffe Detectives Number memory game for 2 - 4 children age 4+	27
9. Hubbub Number Zoo Card game about number sequences for 2 - 4 children age 4+	28
10. 2 + 5 = Coconut First addition game for 2 - 4 children age 4+	29

Contents

1 rhinoceros, 1 zebra, 1 flamingo, 1 seal, 1 giraffe, 1 toucan, 1 snake, 1 turtle, 1 zookeeper Tim, 2 giraffe dice, 1 fabric bag, set of game instructions

Game board "Charade" and "Chameleons"

"Charade"



"Chameleons"



Game board "Palm trees" and "Zoo Competition"

"Palm trees"

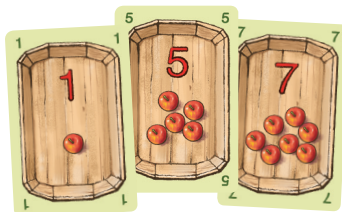


"Zoo Competition"



30 fruit box cards

front



back



22 number and non-number giraffes

back

front: non-number giraffes

front: number giraffes



12 Geometrical Shapes

3 squares, rectangles, triangles and circles
Side showing shapes



Side showing toys



11 Chameleon tiles

front



back



10 Turtle Ladder Parts

of different heights
(1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



1 animal coin

front



back



12 coconuts



8 cardboard "animal" tiles

front



back



Hint: Before starting to play carefully punch the following pieces out of the boards: 22 giraffes, 11 chameleon tiles, 10 turtle ladder parts, 3 circles, 3 rectangles, 3 squares, 3 triangles, 12 coconuts, 1 animal coin, 8 cardboard "animal" tiles

1. Touching Animals

A tactile memory game with animals for 2 - 4 children age 3+.

Skill Focuses

The sense of touch, first counting from numbers 0 to 5, memory

Game material

Zookeeper Tim, 8 cardboard animal disks, 1 giraffe die, 12 coconuts, all wooden animal figures, fabric bag

Game Setup

Arrange the eight animal disks showing the animals face up in a circle. Place the zookeeper Tim outside the circle beside any animal disk. Place the 12 coconuts in the center of the circle. Place the eight wooden animals into the bag and get the die ready.

How to Play

Something is rustling in the bush! Is it the rhinoceros, the flamingo or the giraffe? Zookeeper Tim stretches his hand into the shrubs and tries to discover by touch who is hiding there.

Can you help him?

Play in a clockwise direction. Whoever has petted an animal most recently may start and rolls the die. Count out loud the patches shown on the die and move Tim the corresponding number of squares in a clockwise direction. If no patches are shown, Tim just stays where he is. Have a look at the animal that Tim is now standing next to. Take the bag and try to find the matching animal by touch only (no peeking). Pull it out and place it on the animal disk to check.

Does the wooden animal match the picture shown?

- **Yes?**
Well done! As a reward you receive a coconut from the center.
- **No?**
Fiddlesticks! There is no reward for you.

Place the wooden animal back into the bag. Try to memorize the animal on the animal disk and then flip it face down.

Important

While moving around Tim may stop beside an animal disk that is face down. You have to remember the animal on this disk and try to find by touch the matching figure in the bag. Pull it out and then turn the animal disk over to check. If it's the right animal you get **two** coconuts this time! Place the figure back in the bag. The animal disk then stays face up. Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as all the coconuts have been distributed. Pile your coconuts into a little tower. The player with the tallest tower wins the game. In case of a tie, everyone tied wins.

Hint: The game is easier to play if you don't flip the animal tiles over.

The game can be made harder if the players have to memorize all the animal tiles at the start of the game and the tiles are all flipped face down before the game starts. At the end of each turn, the animal tile is turned face down again.

2. 1,2,3 – Counting Giraffes

An exciting die game for 2 - 4 children age 3+ with four degrees of difficulty.

Skill Focuses

First counting, numbers and quantities from 0 to 5, reading and naming of numbers

Game material

6 non-numbered giraffes, 1 giraffe die

Game Setup

Sort out the giraffes with 0 to 5 patches and place them face up in the center of the table. Get the giraffe die ready.

How to Play

Leo and Susie are over whelmed; so many different giraffes live in the enclosure and they all have a different number of patches. Or not? Can you count the patches and find out how many each giraffe has?

Play in a clockwise direction. Whoever has the fewest stains on their sweater starts and rolls the die. Count out loud the number of patches appearing on the die. Choose the giraffe showing the same number of patches and place it in front of you. Then check together.

Does the number of patches appearing on the die match the number of patches on the giraffe?

- **Yes?**
Great! Keep the giraffe.
- **No?**
You counted wrong. Count again and then place the giraffe back in the center of the table.

During the game, the giraffe you are looking for may be with another player. You can take it from this player. But if you counted wrong you have to return it to them.

Then it's the next player's turn.

End of the Game

When there are no giraffes left in the center of the table, the player with the most giraffes wins.

Variations

Degree of difficulty 2:

The game becomes a little trickier if you use the numbered giraffes with 0 to 5 on them instead of non-numbered giraffes.

Using this variation builds skills with counting and reading numbers from 0 to 5.

Degree of difficulty 3:

The game becomes trickier if you use both dice and all eleven of the non-numbered giraffes.

Using this variation builds skills with counting and reading numbers from 0 to 10.

Degree of difficulty 4:

The game becomes really tricky if instead of the non-numbered giraffes you use all the numbered giraffes and both dice.

Using this variation builds skills with counting and reading numbers from 0 to 10.



3. Zoo Competition

A colorful color competition for 2 - 4 children age 3+.

Skill Focuses

Recognition and naming of colors (Red, Yellow, Green, Blue), precise observation

Game material

The "Zoo Competition" Game board, 2 to 4 animal figures by choice, 4 chameleon tiles in red, yellow, green and blue, fabric bag

Game Setup

Place the game board in the center of the table and put the four chameleon tiles into the bag. Each player takes an animal figure of their choice and places it on the starting stone.

How to Play

The animals have gathered once again for the popular Zoo Competition and you are welcome to join. The signposts show you the way and the different colored chameleons tell you which signposts you should look out for.

Play one by one in a clockwise direction. Whoever can spin in a circle for the longest starts and takes the bag. Pull out one chameleon and announce what color it is. Now count the signposts of the same color on the space your animal is standing on.

How many signposts have you counted?

- **One or two signposts?**

Move your animal that number of spaces in the same direction as the arrow on the signpost. If the arrow points backwards unfortunately you have to move your animal backwards. All spaces including the occupied ones count. There can be more than one animal on a space.

- **No signpost?**

What bad luck! Your animal has a rest.

Then place the chameleon back in the bag and shake it. Hand it to the next player so that they can take their turn.

End of the Game

The game ends as soon as a player has gone all the way around the board once and lands back on the starting stone, winning them the game.

Hint:

You can also play several rounds. Agree on the number of coconuts you want to collect. If you move on or past the space showing the stone you receive a coconut. The first to collect the agreed amount of coconuts wins the game.

4. What a Charade!

A tactile game with shapes for 2 - 4 monkey fans ages 3+.

Skill Focuses:

Recognition and comparison of geometrical shapes, finding shapes by touch, counting from 0 to 5

Game material

The "Charade" Game board, Zookeeper Tim, 1 giraffe die, 12 coconuts, 12 geometrical shapes, fabric bag

Game Setup

Place the game board in the center of the table and the 12 coconuts on the palm tree in the center of the board. Put the monkeys' toys (the geometric shapes) into the bag. Place Zookeeper Tim on any square. Get the die ready.

How to Play

The monkeys are mad and are kicking up a fuss! Where are their toys? The geometric shapes next to each monkey indicates the shape of the toy that monkey wants. A good sense of touch is needed to find the toys inside the bag. You can only use your sense of touch to find the toys. No peeking! If you find the right toy for the right monkey, they'll reward you with a coconut.

Play goes in a clockwise direction. Whoever makes the best monkey sounds is the first player and rolls the die. Count out loud the patches on the die and move Zookeeper Tim that number of squares in a clockwise direction. If no patches appear on the die, Tim stays where he is. Have a good look at the shape next to where Tim is now standing.

Is the place of this shape empty?

- **Yes?**

Grab the bag and try to find a toy of the same shape with only using your sense of touch. When you think you have found the toy, pull it out and place it on the shape next to the monkey to see if you are correct. If it matches exactly you can take a coconut from the palm tree as a reward. Leave the toy on the shape. If the shape does not match, place it back in the bag.

- **No?**

This monkey has already found their toy. Unfortunately, you don't win a coconut, and your turn is over.

Then it's the next player's turn to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as all of the coconuts are gone from the center. Stack your coconuts up in a pile. The player with the highest pile wins! If there is a tie, everyone tied shares the win.

Hint:

The game becomes easier if instead of putting the geometrical shapes in the bag you place them with the green side facing up around the game board. Now, the matching shape has to be found by close observation instead of touching.



5. Giraffe Twins

A classic memory game for 2 - 4 children age 3+.

Skill Focuses

First understanding of numbers, correlation and assignation of numbers and quantities from 0 to 10, memory

Game material

22 number and non-numbered giraffes

Game Setup

Look at the fronts of the giraffe tiles and sort them into two piles: one for numbered giraffes and one for non-numbered giraffes. Shuffle the non-numbered giraffes and place them face down in a row. Then shuffle the numbered giraffes and arrange them into a second row below the non-numbered giraffes.

How to Play

There's a ruckus in the giraffe enclosure! The giraffes have disguised themselves and have organized a funny animal parade. In the colorful chaos whoever discovers the most giraffe twins is invited to the party!

Play moves in a clockwise direction. Whoever can stretch their throat up the furthest like a giraffe starts and turns over a giraffe from the top row. Have a good look at it. A giraffe can have up to 10 patches and may also have a little accessory, for example a color sock or a big earring. Count out loud the patches and try to find the giraffe with the matching number. Turn over a giraffe in the row below and compare it. If you are not sure and wish to check your answer, look to see if both giraffes have the same accessory.

Does the quantity of the patches on the giraffe above coincide with the number of the giraffe below?

- **Yes?**
You found a twin! Take the pair. You can immediately turn over another giraffe and go again.
- **No?**
Everybody tries to memorize the giraffes that are face up. Then turn both giraffes back over again so they are face down.

It is now the next player's turn.

End of the Game

Have all the giraffe twins been matched up? Then each player stacks their giraffes in a pile. The player with the highest pile wins. If there is a tie, the tied players share the win

Hint:

The game becomes trickier if you shuffle all giraffes before starting to play and distribute them face down on the table.

6. Colorful Chameleon Hunt

A color memory game for 2 - 4 eagle eyed children aged 3+.

Skill Focuses

Recognition and naming of colors, memory

Game material

The "Chameleons" Game board, rhinoceros, turtle, animal coin, 9 coconuts, 11 chameleon tiles

Game Setup

Place the game board in the center of the table. Shuffle the chameleon tiles and distribute them face down onto the corresponding squares of the bushes in the center of the game board. Place the rhinoceros and the turtle each on a square showing a rainbow chameleon. Get the nine coconuts and the animal coin ready.

How to Play

The chameleons are once again playing their favorite game: hide and seek! Together with the wise turtle and the fast rhinoceros you search for the colorful chameleons in the bushes. Who will discover the most?

Play moves in a clockwise direction. Whoever is dressed the most colorfully is the first player and takes the animal tile. Toss the animal coin by dropping it from approximately the height of your nose onto the table. Move the animal shown – either the rhinoceros or the turtle – one square further around the board in a clockwise direction. If there is already an animal on the square, jump over the animal to the next square.

Which chameleon is the animal next to? Announce the chameleon's color.

If the animal is standing next to a rainbow chameleon you choose a color and announce it to the other players. Now try to discover a chameleon of the same color in one of the bushes by turning over any tile.

Do both chameleons have the same color?

- **Yes?**
You found a match! As a reward take a coconut. Then turn the tile back over.
- **No?**
Never mind! Try to memorize the color of the chameleon you turned over. Then turn the tile back over again. If the animal you moved this turn was the rhinoceros you have a second try and may turn over a second tile to try and find the match.

Now it's the next player's turn.

End of the Game

The game ends as soon as one player has collected three coconuts, thus winning the game.



ENGLISH



ENGLISH

7. Greedy-Guts

A delicious game of cards for 2 - 4 children age 4+.

Skill Focuses

Comparison and distinguishing numbers and quantities from 0 to 10

Game material

30 fruit box cards, rhinoceros, turtle, animal coin

Game Setup

First shuffle the cards. Each player receives three cards and places them face up in front of themselves. The remaining cards are placed in a face down deck. Draw the top card and place it in the center of the table as the first card of the food pile that will be stacked there. Place the rhinoceros and the turtle next to the card so that they are facing each other.

How to Play

Fred Greedy Guts, the rhinoceros, has invited the turtle, Wilbert Whitebeard to a banquet. While glutton Fred likes gobbling up boxes full of apples the most, Wilbert prefers nibbling small portions. Who is the first to be able to assign all their boxes?

Play one by one in a clockwise direction. Whoever has eaten an apple most recently is the first player and now has to try and place one of their cards on the food pile.

Important: Have a good look at the card on the food pile. It shows a number and a matching quantity of apples. The card you place on top must either show *more* or *less* apples, or a *smaller* or *bigger* number. The animal coin will indicate whether a "*bigger*" or "*smaller*" card is needed.

Let the animal coin drop from approximately the height of your nose.

Which animal is shown?

- **Fred the rhinoceros!**
Place a card showing *more* apples or a *higher* number onto the food pile.
- **Wilbert the turtle!**
Place a card showing *fewer* apples or a *lower* number onto the food pile.

If you don't have a matching card you have to turn over one from the deck. If this is a match, you can immediately play it. If not, place it face up in front of you with your other cards.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends as soon as a player has placed all their cards and thus wins the game.

Hint: You can play various rounds. Agree on the number of coconuts you want to collect. As soon as a player has placed all his cards he wins the round and receives a coconut. Then a new round starts. The first to collect the agreed number of coconuts wins the game.

8. Giraffe Detectives

An exciting die memory game for 2 - 4 good noses ages 4+.

Skill Focuses

Numbers and quantities from 0 to 10, comparing quantities, memory

Game material

11 non-numbered giraffes, 2 giraffe dice, 12 coconuts

Game Setup

Shuffle the 11 non-numbered giraffes and distribute them face down in the center of the table. Get the giraffe dice and the coconuts ready.

How to Play

Hush! Quiet! Soft-footedly we sneak up as the giraffes are playing thief chase. They have all hidden. But only one of them is the thief and the dice will tell you which one it is. Who is the best giraffe detective? Who can find the animal with the right number of spots?

Play moves in a clockwise direction. Stretch up as far as you comfortably can with your neck, just like a giraffe. The tallest player begins. The game starts with both dice being thrown.

Count out loud the number of patches on both the dice and add them up. You want to find a giraffe showing the same number of patches as the dice sum. Turn over one giraffe and compare.

Does the quantity of patches on the dice match the quantity on the giraffe?

- **Yes?**
You caught the thief! As a reward you receive a coconut.
- **No?**
You missed them! Try to memorize the number of patches on the giraffe.

Turn the giraffe back over. Now it's the next player's turn.

End of the Game

The game ends when all the coconuts have been won. Now stack your coconuts up in a pile. The player with the highest pile wins. In the case of a tie, all tied players share the win.

Hint: The game becomes easier if you play with only one die and the non-numbered giraffes 0 to 5.

The game becomes trickier if you use the numbered giraffes instead of the non-numbered giraffes.

9. Hubbub Number Zoo

A game of cards about number sequences for 2 - 4 helpful children ages 4+.

Skill Focuses

Learning of numbers and quantities from 0 to 10, number sequences, comparing and distinguishing quantities

Game material

30 fruit box cards, toucan, zebra, giraffe

Game Setup

Place the animals on the table in a row, spaced about the width of a card apart. Start with the toucan, then the zebra, and then the giraffe. Shuffle the cards. Each player receives three cards and takes them face down in their hand. Now place three cards in a row under the zebra. Place the rest of the cards face down as a deck.

How to Play

What chaos! Fred Greedy Guts, the rhinoceros, has mixed up the fruit boxes when nibbling at them. The toucan, the zebra and the giraffe all want to tidy up the mess. The small toucan looks for the crates with the small numbers and the big giraffe for the ones with the big numbers. Can you help them sort the crates into the right order? Play in a clockwise direction. Whoever has eaten the most fruit today is the first player and tries to place one of their cards.

Take a close look at your cards and the ones on the table. They all show a number and a matching quantity of apples. Pick a row and place one of the cards from your hand into it.

If your card shows ...

- ... **one apple more than the last card in the row, on the side of the giraffe,** place your card beside this last card on the side of the giraffe
- ... **one apple less than the last card of a row, on the side of the toucan,** place your card beside this last card on the side of the toucan.

If you don't have a card you can play, draw the top card of the deck. If it fits on the end of a row, you can place it where it belongs. Otherwise, keep the card in your hand.

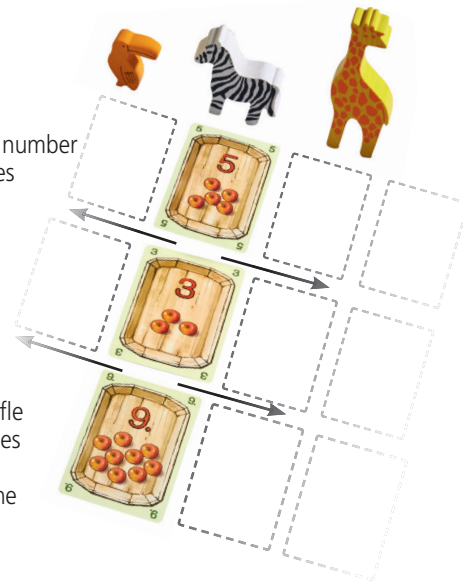
Now it's the next player's turn.

End of the Game

The game ends as soon as a child is left without any cards in his hand thus winning the game.

Hint:

The players of course can also place their cards face up in front of them.



10. 2 + 5 = Coconut

An exciting guessing game about addition for 2 - 4 children age 4+.

Skill Focuses

Understanding of numbers from 0 to 10, introduction of addition, estimating length

Game material

The "Palm Trees" gameboard, turtle, 1 giraffe die, 12 coconuts, 10 turtle ladder parts

Game Setup

Place the game board in the center of the table and place the turtle underneath palm tree number 8. Randomly distribute the coconuts on the crowns of the palm trees, up to a maximum of 2 coconuts per tree. Place the ladder parts next to the game board so that everybody can see them clearly. Get the giraffe die ready.

How to Play

The turtles are baffled. How can they reach the delicious coconuts high up in the palm trees? Together they form a wobbly ladder, but it is still too short. Can you help them build a tall enough ladder?

Play moves in a clockwise direction. Whoever has eaten some coconut most recently is the first player and rolls the die. Count the patches on the die and move the turtle the that number of squares to the right or the left.

Important: You always have to move the complete number of patches. If this is not possible in one direction you have to move in the other direction. If no patch appears on the die the turtle stays where it is. If the turtle is underneath the palm tree with number two and the die shows 5 patches the turtle also stays where it is.

If there are coconuts on the palm tree the turtle is under, try to pick one. If there aren't any coconuts left on the tree, unfortunately you were unlucky and it's the next player's turn.

Harvesting coconuts:

Take a look at the palm tree where the turtle is now. The palm tree shows a green crown (there are the delicious coconuts) and the tree trunk. The trunk starts at a mark on the ground and ends at a mark underneath the crown. Now try to place a ladder of this height consisting of at least two parts in order to reach the coconuts.

Take a ladder part and place it so that it lines up with the mark of the trunk below. Now join place another ladder part onto of the other, until you reach the crown of the palm tree.



Repeat this ladder stacking until ...

- ... **the ladder reaches exactly the upper mark on the palm trunk.**
Hit! If your ladder has at least two parts you receive a coconut from this tree as a reward. If the ladder has only one part you don't receive a reward.
- ... **the ladder reaches beyond the upper mark on the palm trunk.**
Oh no, too high! Next time try to make the ladder shorter.



Right!



Wrong! The ladder reaches beyond the mark.

Return the ladder parts next to the game board.
Now it's the next player's turn.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected three coconuts and thus wins the game.

Tip:

The game can be made harder by laying the ladder sections face down. The players then have to guess the height of the ladder parts and are no longer able to count the number of turtles.

Mes premiers jeux éducatifs : Ludozo-o !

La grande sélection de jeux éducatifs HABA

Idées : Hagen Baumann
Illustration : Aleš Vrtal
Rédaction : Markus Singer

Chers Parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi cette sélection de jeux éducatifs Ludozo-o. Ces 10 jeux riches et variés sur le thème du zoo et des animaux permettent de stimuler divers domaines d'apprentissage : l'apprentissage des chiffres et des quantités, le sens du toucher, la reconnaissance des formes et des couleurs, les premiers calculs ainsi que la concentration et la mémoire. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à jouer ensemble !
Les créateurs pour enfants joueurs

Récapitulatif des jeux

	Page
1. Reconnaître au toucher les animaux Mémoire tactile pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	34
2. 1, 2, 3 : Compte les girafes Compter suivant quatre degrés de difficulté, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	35
3. Course dans le zoo Course haute en couleur pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	36
4. En piste, les singes ! Jeu tactile sur les formes géométriques, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	37
5. Girafes jumelles Mémoire sur les chiffres et les quantités, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans	38
6. Cache-cache des caméléons Mémoire sur les couleurs, pour 2 à 4 enfants à partir de 3½ ans	39
7. Rhinocéros glouton Jeu de cartes pour comparer les quantités, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans	40
8. Girafes détectives Mémoire chiffres avec les girafes, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans	41
9. Charivari des chiffres Jeu de cartes pour apprendre à classer en ordre arithmétique, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans	42
10. 2 + 5 = noix de coco Premier jeu sur l'addition, pour 2 à 4 enfants à partir de 4½ ans	43



Contenu des jeux

1 rhinocéros, 1 zèbre, 1 flamant rose, 1 phoque, 1 girafe, 1 toucan, 1 serpent, 1 tortue, 1 gardien d'animaux Tim, 2 dés girafe, 1 sac en tissu, 1 règle de jeux

1 plateau de jeu « En piste, les singes » et « Caméléons »

« En piste les singes »

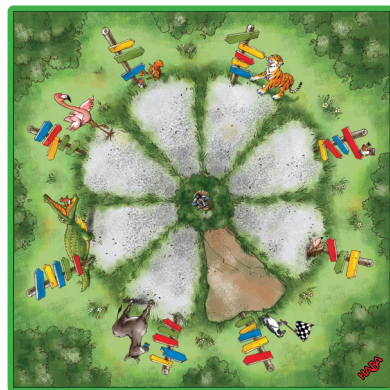
« Caméléons »



1 plateau de jeu « Palmiers » et « Course dans le zoo »

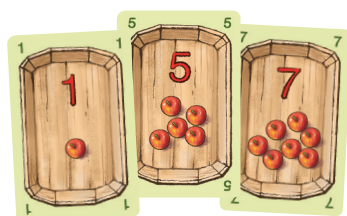
« Palmiers »

« Course dans le zoo »



30 cartes de caisses de fruits

Recto



Verso



22 girafes indiquant des quantités et des chiffres

Verso

Recto : girafes avec quantités

Recto : girafes avec chiffres



12 pièces avec formes géométriques

3 carrés, 3 rectangles, 3 triangles, 3 cercles

Face forme géométrique



Face jouet



11 plaquettes caméléons

Recto

Verso



10 morceaux d'échelle avec tortues

de différentes hauteurs
(1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



1 pièce Animaux

Recto

Verso



12 noix de coco



8 plaquettes d'animaux

Recto

Verso



Note :

Avant de jouer pour la première fois, vous devrez détacher avec précaution les pièces suivantes pré-découpées : 22 girafes, 11 plaquettes caméléons, 10 morceaux d'échelle avec tortues, 3 cercles, 3 rectangles, 3 carrés, 3 triangles, 12 noix de coco, 1 pièce Animaux, 8 plaquettes d'animaux

1. Reconnaître les animaux au toucher

Un jeu de mémoire tactile pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Ce jeu stimule les facultés suivantes :

toucher et reconnaissance tactile, premiers calculs de 0 à 5, mémoire

Accessoires de jeu

Gardien d'animaux Tim, 8 plaquettes d'animaux, 1 dé girafe, 12 noix de coco, tous les animaux en bois, sac en tissu

Préparatifs

Posez les huit plaquettes d'animaux en cercle, face animaux visible. Posez le gardien d'animaux Tim en dehors du cercle, à côté de n'importe quelle plaquette d'animal. Posez les 12 noix de coco au milieu du cercle. Les huit animaux en bois sont mis dans le sac en tissu. Préparez le dé

Déroulement de la partie

Quel est ce bruit bizarre dans le buisson : est-ce le rhinocéros, le flamant rose ou bien la girafe ? Tim passe sa main dans le buisson et essaye de trouver au toucher qui se cache ici. Pouvez-vous l'aider ?

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un animal en dernier a le droit de commencer et de lancer le dé. Compte à haute voix le nombre de taches indiquées sur le dé et avance Tim du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il n'y a pas de tache sur le dé, Tim reste là où il est.

Regarde bien l'animal représenté sur la plaquette à côté de laquelle se trouve Tim. Prends le sac en tissu et essaye de trouver au toucher l'animal en bois correspondant sans le regarder. Sors-le du sac et pose-le sur la plaquette d'animal pour vérifier.

L'animal en bois coïncide-t-il avec l'illustration ?

- **Oui ?**
Très bien ! En récompense, tu prends une noix de coco posée au milieu du cercle.
- **Non ?**
Zut alors ! Tu ne prends pas de récompense.

Remets le pion en bois dans le sac en tissu et essaye de te rappeler l'animal représenté sur la plaquette que tu retournes ensuite.

N.B. : Au cours de la partie, Tim pourra aussi se trouver à côté d'une plaquette d'animal retournée, c'est-à-dire dont l'animal n'est pas visible. Tu devras alors te rappeler quel animal est représenté dessus et essayer de trouver au toucher dans le sac le pion en bois correspondant. Une fois que tu l'auras tiré du sac, retourne la plaquette pour vérifier. Si c'est le bon animal, tu récupères cette fois **deux** noix de coco. Remets l'animal en bois dans le sac. La plaquette d'animal reste alors posée de manière visible.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les noix de coco sont distribuées. Chacun empile ses noix de coco : celui qui a la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil : Le jeu sera plus simple, si vous ne retournez pas les plaquettes d'animaux. Le jeu sera plus compliqué si vous observez bien toutes les plaquettes d'animaux, puis vous les retournez avant de démarrer le jeu. A la fin de chaque tour, pensez à reposer les plaquettes de nouveau face cachée.

2. 1, 2, 3 : Compte les girafes

Un captivant jeu de dé pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans, avec quatre degrés de difficulté.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

premiers calculs, chiffres et quantités de 0 à 5, reconnaître et désigner les quantités

Accessoires de jeu

6 girafes indiquant des quantités, 1 dé girafe

Préparatifs

Triez les girafes qui ont de 0 à 5 taches et répartissez-les au milieu de la table. Préparez le dé avec motifs de girafe.

Déroulement de la partie

Léo et Susie n'en reviennent pas : il y a tant de girafes aux pelages différents dans le parc aux girafes ! Et toutes ont un nombre différent de taches. Pourrez-vous compter combien de taches possède chaque girafe ? Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a le moins de taches sur son pullover commence en lançant le dé. Compte à haute voix le nombre de taches indiquées sur le dé, choisis la girafe qui a le même nombre de taches et pose-la devant toi. Ensuite, vous vérifiez tous ensemble.

Les taches du dé correspondent-elles à celles de la girafe ?

- **Oui ?**
Super ! Tu as le droit de garder la girafe.
- **Non ?**
Tu t'es trompé en comptant. Compte encore une fois et ensuite repose la girafe au milieu de la table.

Au cours de la partie, il est possible que la girafe que tu cherches ait déjà été récupérée par un autre joueur. Tu as malgré tout le droit de la prendre. Cependant, si tu t'es trompé en comptant, tu la redonnes à l'autre joueur. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Quand il n'y a plus de girafes au milieu de la table, le gagnant est celui qui en aura récupéré le plus.

Variantes

Degré de difficulté 2 :

Le jeu sera un peu plus compliqué si, au lieu de prendre les girafes indiquant les quantités, vous jouez avec celles indiquant les chiffres de 0 à 5.

Cette variante permet de stimuler en plus la relation quantité-chiffres dans l'intervalle de chiffres de 0 à 5.

Degré de difficulté 3 :

Le jeu sera plus compliqué si vous jouez avec les deux dés et toutes les girafes indiquant les quantités. Cette variante permet de stimuler en plus la reconnaissance des quantités de 0 à 10.

Degré de difficulté 4 :

Le jeu sera encore plus compliqué si, au lieu de prendre les girafes indiquant les quantités, vous jouez avec toutes celles indiquant les chiffres et lancez les deux dés. Cette variante permet de stimuler en plus la relation quantité-chiffres dans l'intervalle de chiffres de 0 à 10.

3. Course dans le zoo

Une course haute en couleur pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

reconnaître et désigner les couleurs primaires (rouge, bleu, vert, jaune), observer avec précision

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Course dans le zoo », 2 à 4 animaux en bois au choix, 4 plaquettes de caméléon (rouge, jaune, verte, bleue), sac en tissu

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et mettez les quatre plaquettes de caméléon dans le sac en tissu. Chaque joueur prend un animal en bois et le pose sur la case-rocher.

Déroulement de la partie

Les animaux se retrouvent dans le zoo pour organiser leur célèbre course et vous pouvez participer. Les pancartes vous montrent le chemin et les caméléons aux différentes couleurs vous indiquent quelles sont les pancartes auxquelles il faut faire attention.

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra tourner le plus longtemps sur lui-même comme une toupie commence. Il prend le sac en tissu. Tire un caméléon du sac en tissu et nomme sa couleur. Compte alors les pancartes de la couleur correspondante sur la case sur laquelle se trouve ton animal.

Combien de pancartes as-tu compté ?

- **Une ou deux pancartes ?**
Avance ton animal du nombre de cases correspondantes dans le sens de la flèche. Si la flèche indique d'aller en arrière, tu recules alors ton animal. Toutes les cases sont comptées, même celles qui sont occupées. Plusieurs animaux peuvent se retrouver sur une même case.
- **Aucune pancarte ?**
Pas de chance ! Ton animal fait une petite pause.

Tu remets le caméléon dans le sac en tissu, secoues bien le sac et le passes au joueur suivant. C'est maintenant à lui de jouer.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a ramené son animal sur la case-rocher : il gagne la partie.

Conseil :

On peut aussi jouer plusieurs tours. Convenez d'un nombre de noix de coco à récupérer. Celui qui arrive sur la case-rocher ou la dépasse, récupère une noix de coco. Le premier qui aura récupéré le nombre de noix de coco convenu gagne la partie.

4. En piste, les singes !

Jeu tactile sur les formes géométriques pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

reconnaître et comparer les formes géométriques, reconnaître au toucher les formes géométriques, premiers calculs de 0 à 5

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « En piste, les singes », Tim, 1 dé girafe, 12 noix de coco, 12 pièces aux formes géométriques, sac en tissu

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et les 12 noix de coco sur le palmier illustré au milieu du plateau de jeu. Mettez les jouets des singes (les pièces géométriques) dans le sac. Posez Tim le gardien d'animaux sur n'importe quelle case du circuit. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Les singes sont en colère et font un raffut du diable ! Où leurs jouets ont-ils bien pu passer ? Sur le plateau de jeu, une forme géométrique est attribuée à chacun des singes. C'est la forme du jouet qu'il veut avoir. Avec un peu de doigté, vous pourrez retrouver au toucher ces formes dans le sac et les classer. Si vous réussissez, les singes vous récompenseront en vous donnant de délicieuses noix de coco.

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le cri d'un singe a le droit de commencer et de lancer le dé. Compte à haute voix les taches indiquées sur le dé et avance Tim du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il n'y a pas de taches sur le dé, Tim reste là où il est. Observe bien la forme géométrique à côté de laquelle Tim se trouve maintenant.

L'emplacement de cette forme est-il encore libre ?

- **Oui ?**
Prends le sac en tissu et essaye de retrouver au toucher un jouet de la même forme. Sors-le du sac et pose-le sur l'emplacement à côté du singe pour vérifier. Si le jouet a exactement la même forme, tu prends une noix de coco en récompense. Le jouet reste posé à cet endroit. Si le jouet n'a pas la même forme, tu le remets dans le sac.
- **Non ?**
Ce singe a déjà trouvé son jouet préféré. Tu ne reçois pas de noix de coco et ton tour se termine ici.

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

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les noix de coco sont distribuées. Chaque joueur empile ses noix de coco. Celui qui a la plus haute pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil :

Le jeu sera plus facile si vous ne mettez pas les formes géométriques dans le sac mais les posez autour du plateau de jeu avec la face verte visible. La pièce ayant la bonne forme géométrique ne doit plus être recherchée dans le sac mais doit être reconnue après l'avoir bien observée.





5. Girafes jumelles

Un classique jeu de mémoire pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

premières compréhensions des chiffres, chiffres et quantités de 0 à 10, relation quantités-chiffres, mémoire, observation précise

Accessoires de jeu

22 girafes (chiffres et quantités)

Préparatifs

Classez les girafes en deux piles : une avec les chiffres et une avec les quantités. Mélangez les girafes de la pile avec les quantités et posez-les, faces cachées, en une rangée. Ensuite, mélangez la pile avec les chiffres et posez les girafes en une rangée, faces cachées, en dessous des girafes avec les quantités.

Déroulement de la partie

Quelle animation dans le parc des girafes ! Elles se sont déguisées et organisent un amusant défilé des animaux. Celui d'entre vous qui trouvera le plus de girafes jumelles aura le droit de participer à la fête !

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra allonger son cou comme une girafe commence en retournant une girafe de la première rangée. Observe bien la girafe. Elle a jusqu'à 10 taches et se distingue par une particularité, comme par ex. une chaussette colorée ou une grosse boucle d'oreille. Compte à voix haute le nombre de taches et essaye de trouver la girafe au chiffre correspondant. Pour cela, retourne une girafe de la rangée inférieure et compare-les. Si tu n'es pas sûr, vérifie si les deux girafes ont la même particularité.

Le nombre de taches et le chiffre des deux girafes retournées sont-ils identiques ?

- **Oui ?**
Tu as trouvé la bonne girafe ! Prends les deux girafes. Tu as tout suite le droit d'en retourner deux autres.
- **Non ?**
Tous les joueurs essayent de se souvenir des girafes. Celles-ci sont ensuite de nouveau retournées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Quand toutes les girafes jumelles ont été récupérées, chacun empile les siennes et le gagnant est celui qui aura la plus haute pile.

Conseil :

Le jeu sera plus difficile si vous ne triez pas les girafes au début de la partie mais les mélangez en les répartissant sur la table.



6. Cache-cache des caméléons

Un jeu de mémoire sur les couleurs pour 2 à 4 enfants ayant une vue perçante comme un lynx, à partir de 3½ ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

reconnaître et désigner les couleurs, mémoire

Accessoires de jeu

1 plateau de jeu « Caméléons », 1 rhinocéros, 1 tortue, 1 pièce animaux, 9 noix de coco, 11 plaquettes de caméléons

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Mélangez les plaquettes de caméléons et répartissez-les, faces cachées, sur les trois buissons représentés au milieu du plateau de jeu. Posez le rhinocéros et la tortue chacun sur une case représentant un caméléon « arc-en-ciel ». Préparez les neuf noix de coco et la pièce Animaux.

Déroulement de la partie

Les caméléons jouent à leur jeu préféré : une partie de cache-cache ! Et ils vous invitent à jouer avec eux. Accompagnés du rapide rhinocéros et de la tortue sage, vous cherchez les caméléons multicolores cachés dans les buissons. Lequel d'entre vous en trouvera le plus ? Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura les habits les plus colorés commence et prend la pièce Animaux. Laisse-la tomber sur la table depuis une hauteur partant environ de la pointe de ton nez. Avance l'animal représenté sur la pièce – donc le rhinocéros ou la tortue – d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre. Si l'autre animal se trouve déjà sur cette case, tu sautes par-dessus. A côté de quel caméléon se trouve l'animal maintenant ? Dis la couleur à haute voix. Si l'animal se trouve à côté d'un caméléon arc-en-ciel, tu choisis une couleur et l'annonces aux autres joueurs. Essaye de trouver un caméléon de la même couleur posé sur l'un des buissons en retournant n'importe quelle plaquette.

Les deux caméléons ont-ils la même couleur ?

- **Oui ?**
Bien trouvé ! En récompense, tu prends une noix de coco. Ensuite, tu retournes de nouveau la plaquette.
- **Non ?**
Ça ne fait rien ! Essaye de te rappeler la couleur du caméléon qui vient d'être retourné. Ensuite, tu retournes la plaquette, face cachée. Si la pièce est tombée sur le rhinocéros, tu as le droit à un nouvel essai et retournes tout de suite une autre plaquette.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois noix de coco : il est le gagnant.



7. Rhinocéros glouton

Un délicieux jeu de cartes pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

comparer et différencier les quantités, chiffres et quantités de 0 à 10

Accessoires de jeu

30 cartes de caisses de fruits, 1 rhinocéros, 1 tortue, 1 pièce Animaux

Préparatifs

Mélangez les cartes. Chaque joueur prend trois cartes et les pose devant lui, face visible. Les cartes restantes sont empilées, faces cachées, en une pile de pioche. Posez la carte supérieure de la pile au milieu de la table, en la retournant pour voir l'illustration. Ce sera la pile de nourriture. Si vous le voulez, vous pouvez poser le rhinocéros et la tortue chacun d'un côté de la carte, de manière à ce qu'ils soient l'un en face de l'autre.

Déroulement de la partie

Ferdinand Leglouton, le rhinocéros, a invité la tortue Wilbert Lessage à un grand festin. Alors que Ferdinand n'arrête pas de dévorer les caisses contenant le plus de pommes, la tortue grignote de petites portions. Qui pourra classer ses caisses en premier dans le bon ordre ?

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé une pomme en dernier commence en essayant de poser une de ses cartes sur la pile de nourriture.

N. B. : Regarde bien la carte posée sur la pile de nourriture. Elle indique un chiffre ainsi que le nombre de pommes correspondant. La nouvelle carte que tu vas déposer doit indiquer plus ou moins de pommes, c'est-à-dire un chiffre inférieur ou supérieur. C'est la pièce qui détermine si le chiffre doit être supérieur ou inférieur. Laisse tomber la pièce sur la table à partir d'une hauteur partant à peu près de la pointe de ton nez.

Quel animal indique-t-elle ?

- **Le rhinocéros ?**

Pose sur la pile de nourriture une carte indiquant *plus* de pommes, c'est-à-dire une carte avec un chiffre *supérieur*.

- **La tortue ?**

Pose sur la pile de nourriture une carte indiquant *moins* de pommes, c'est-à-dire une carte avec un chiffre *inférieur*

Si tu n'as pas de carte correspondante, tu en retournes une de la pile de pioche. Si elle convient, tu la poses tout de suite, sinon, tu la poses avec tes autres cartes, face visible.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes devant lui : il est le gagnant.

Conseil :

On pourra jouer plusieurs tours. Convenez d'un nombre de noix de coco à récupérer. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes devant lui, il gagne le tour et prend une noix de coco. Un nouveau tour commence. Le premier qui aura récupéré le nombre convenu de noix de coco gagne la partie.

8. Les girafes détectives

Un jeu de mémoire et de dé pour 2 à 4 joueurs ayant du flair 6 à partir de 4 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

chiffres et quantités de 0 à 10, comparer les quantités, mémoire

Accessoires de jeu

11 girafes indiquant des quantités, 2 dés girafe, 12 noix de coco

Préparatifs

Mélangez les 11 girafes et répartissez-les au milieu de la table, face avec les taches cachées. Préparez les dés et les noix de coco.

Déroulement de la partie

Chut ! Silence ! Nous marchons sur la pointe des pieds, car les girafes jouent à poursuivre des bandits. Toutes se sont cachées, mais une seule est le bandit et les dés vont vous indiquer laquelle c'est. Qui sera le meilleur détective pour trouver la girafe au bon nombre de taches ?

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est le plus grand quand il tend le cou comme une girafe commence en lançant les deux dés. Compte à voix haute le nombre de taches indiquées sur les dés et essaye de trouver la girafe qui en a le même nombre. Pour cela, retourne une girafe et compare.

A-t-elle autant de taches que l'indiquent les dés ?

- **Oui ?**

Gagné ! En récompense, tu prends une noix de coco.

- **Non ?**

Perdu ! Essaye de te souvenir du nombre de taches de la girafe.

La girafe est de nouveau retournée. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les noix de coco sont distribuées. Chacun forme une pile avec ses noix de coco. Celui qui a la plus haute pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils :

Le jeu sera plus simple si vous jouez avec un seul dé et si vous prenez les girafes avec les quantités de 0 à 5.

Le jeu sera plus compliqué si, au lieu des girafes indiquant les quantités, vous prenez celles avec les chiffres.



9. Charivari des chiffres

Un jeu de cartes pour apprendre l'ordre des chiffres, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

chiffres et quantités de 0 à 10, appréhender les séries de chiffres, comparer et différencier les quantités

Accessoires de jeu

30 cartes de caisses de fruits, 1 toucan, 1 zèbre, 1 girafe (en bois)

Préparatifs

Posez les animaux en ligne en laissant entre eux un espace correspondant à l'emplacement d'une carte. Posez d'abord le toucan, puis le zèbre et en dernier la girafe. Mélangez les cartes. Chaque joueur prend trois cartes qu'il met dans sa main sans les regarder. Posez ensuite trois cartes en une colonne, faces visibles, devant le zèbre. Les cartes restantes sont empilées, faces cachées, en une pile de pioche.

Déroulement de la partie

Quelle pagaille ! Ferdinand, le rhinocéros glouton, a renversé toutes les caisses de fruits. Le toucan, le zèbre et la girafe veulent remettre les caisses en ordre. Le petit toucan cherche les caisses avec les petits chiffres, la grande girafe cherche celles avec les grands chiffres. Pourrez-vous les aider à placer les caisses dans le bon ordre de grandeur ? Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé le plus de fruits aujourd'hui commence en essayant de poser une de ses cartes. Regarde bien les cartes. Elles indiquent un chiffre et la quantité de pommes correspondante. Décide-toi pour une rangée et choisis une carte dans ta main.

Ta carte indique soit ...

- ... une pomme en plus par rapport aux pommes représentées sur la dernière carte posée du côté de la girafe...
Pose ta carte sur le côté de la girafe.
... soit ...
- ... une pomme en moins par rapport aux pommes représentées sur la dernière carte posée du côté du toucan.
Pose ta carte du côté du toucan.

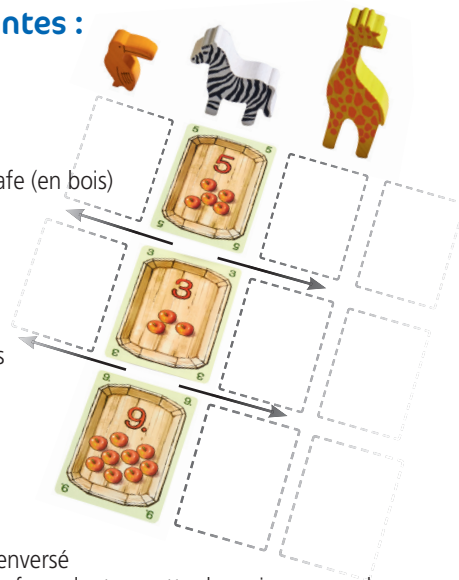
Si tu n'as pas de carte qui convient, tu en tires une dans la pile de pioche. Si elle convient, tu la poses tout de suite à l'endroit correspondant.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes : il est le gagnant.

Conseil : Au lieu de prendre les cartes en main sans les regarder, les enfants peuvent aussi poser les cartes devant eux de manière visible.



10. 2 + 5 = noix de coco

Un jeu d'évaluation sur le thème de l'addition, pour 2 à 4 enfants à partir de 4½ ans

Ce jeu développe les facultés suivantes :

chiffres de 0 à 10, apprentissage de l'addition, évaluer les longueurs

Accessoires de jeu

1 plateau de jeu « Palmiers », 1 tortue, 1 dé à motifs de girafe, 12 noix de coco, 10 morceaux d'échelles avec tortues

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et placez la tortue sous le palmier avec le chiffre huit. Répartissez les noix de coco sur la cime des palmiers. On ne mettra pas plus de deux noix de coco sur un palmier. Posez les morceaux d'échelles à côté du plateau de jeu de manière à ce qu'ils soient bien visibles. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Les tortues ne savent que faire. Comment vont-elles pouvoir attraper les succulentes noix de coco accrochées sur les palmiers ? En montant les unes sur les autres, elles ont formé une échelle, mais celle-ci est encore trop courte. Pourrez-vous les aider et assembler une échelle à la bonne hauteur ?

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé une noix de coco en dernier commence en lançant le dé. Compte le nombre de taches sur le dé et avance la tortue du nombre correspondant de cases vers la gauche ou vers la droite. Tu dois toujours avancer du nombre entier de taches. Si ce n'est pas possible dans une direction, tu avances dans l'autre direction. S'il n'y a pas de taches sur le dé, la tortue reste là où elle est. Si tu te retrouves sous le palmier avec le chiffre deux et que le dé indique cinq taches, elle reste également là où elle est.

S'il y a des noix de coco sur le palmier en dessous duquel se trouve alors la tortue, tu as le droit d'essayer d'en récupérer une. S'il n'y en a pas, tu n'as pas de chance et c'est au tour du joueur suivant.

Récupérer des noix de coco :

Observe bien le palmier en dessous duquel se trouve la tortue. Il se compose de palmes vertes (avec les délicieuses noix de coco) et du tronc. Celui-ci commence au trait marqué au sol et se termine au trait marqué en dessous des branches. Essaie maintenant de poser une échelle de cette hauteur, comprenant au moins deux morceaux d'échelle, afin d'atteindre les noix de coco.

Prends un morceau d'échelle et pose-le sur le trait inférieur marqué sur le tronc du palmier. Au-dessus de ce morceau d'échelle (en faisant toucher les deux bords des échelles), pose le morceau suivant jusqu'à ce que tu arrives à la cime.

Répète ceci jusqu'à ce que ...

- ... **l'échelle arrive exactement au trait supérieur marqué sur le tronc du palmier.**
Touché ! Si ton échelle est composée d'au moins deux morceaux, tu prends une noix de coco en récompense. Si l'échelle ne comprend qu'un seul morceau, tu ne récupères rien.
- ... **l'échelle dépasse le trait supérieur du palmier.**
Tu es allé trop haut ! La prochaine fois, ton échelle devra être plus courte.



bonne hauteur !



mauvaise hauteur ! L'échelle est trop grande

Remets les morceaux d'échelle à côté du plateau de jeu.
C'est ensuite au tour du joueur suivant

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois noix de coco : il est le gagnant.

Conseil :

Le jeu est plus compliqué si vous posez les morceaux d'échelle faces cachées. Il vous faut alors estimer la longueur des morceaux d'échelle, et ne pouvez plus vous aider du nombre de tortues dessinées dessus.

Mijn eerste spellenzoo

De grote verzameling leerspellen van HABA

Spelideeën: Hagen Baumann
Illustraties: Aleš Vrtal
Redactie: Markus Singer

Lieve ouders,

Welkom in de spellenzoo en gefeliciteerd met uw keuze voor deze verzameling leerspellen. In 10 afwisselende spellen rond het thema zoo worden verschillende leeraspecten gestimuleerd: inzicht in getallen en hoeveelheden, tastzin, herkennen van kleuren en vormen, basisrekenen, concentratie en geheugen. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen!
De uitvinders voor kinderen

Speloverzicht

	Bladzijde
1. Dieren tasten Tastmemo voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar	48
2. 1, 2, 3, 4, 5, tel de vlekken op zijn lijf Telspel met vier moeilijkheidsgraden voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar	49
3. Dierentuinwedstrijd Kleurenwedstrijd voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar	50
4. Wat een apekool! Een spel om vormen te voelen voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar	51
5. Giraffentweelingen Geheugenspel met getallen en hoeveelheden voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar	52
6. Op zoek naar de kleurenkameleon Kleurenmemo voor 2 - 4 kinderen vanaf 3½ jaar	53
7. Veelvraat Kaartspel om hoeveelheden te vergelijken voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar	54
8. Giraffendetective Getallenmemo voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar	55
9. Getallenbeestenbende Kaartspel om getallen op volgorde te leggen voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar	56
10. 2 + 5 = kokosnoot Een spel om voor het eerst op te tellen voor 2 - 4 kinderen vanaf 4½ jaar	57

Spelinhoud

1 neushoorn, 1 zebra, 1 flamingo, 1 zeehond, 1 giraffe, 1 toekan, 1 slang, 1 schildpad, 1 oppasser Tim, 2 giraffendobbelstenen, 1 zakje, spelregels

1 speelbord „apentheater“ en „kameleons“

„apentheater“



„kameleons“



1 speelbord „palmboomen“ en „dierentuinwedstrijd“

„palmboomen“

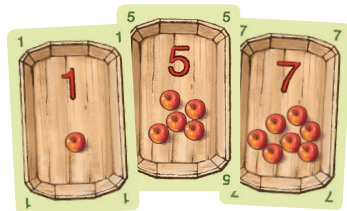


„dierentuinwedstrijd“



30 fruitkistenkaartjes

voorzijde



achterzijde



22 hoeveelheids- en getallengiraffen

achterzijde



voorzijde hoeveelheidgiraffen



achterzijde getallengiraffen



12 geometrische vormen

3 vierkanten, 3 rechthoeken, 3 driehoeken en 3 cirkels
vormenzijde



speelkant



11 kameleonkaartjes

voorzijde



achterzijde



10 schildpadladders

van verschillende lengtes
(1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



1 dierendaalder

voorzijde



achterzijde



12 kokosnoten



8 dierschijven

voorzijde



achterzijde



Aanwijzing:

Voor het eerste spel moeten de volgende onderdelen voorzichtig uit de kaarten worden gedrukt: 22 giraffen, 11 kameleonkaartjes, 10 stukken schildpadladder, 3 cirkels, 3 rechthoeken, 3 vierkanten, 3 driehoeken, 12 kokosnoten, 1 dierendaalder, 8 dierschijven.



1. Dieren tasten

Een beestachtige tastmemo voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar

Dit spel bevordert:

Tasten en voelen, voor het eerst tellen met de getallen van 0 tot 5, geheugen

Spelmateriaal

Oppasser Tim, 8 dierschijven, 1 giraffendobbelsteen, 12 kokosnoten, alle houten dieren, textielzakje

Spelvoorbereiding

Leg de acht dierschijven met de dierzijde omhoog in een cirkel. Zet oppasser Tim aan de buitenkant naast een dierschijf naar keuze. De 12 kokosnoten komen in het midden van de cirkel te liggen. De acht houten dieren worden in het zakje gedaan. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er ritselt wat in de wildernis! Is het de neushoorn, de flamingo of toch de giraffe? Oppasser Tim steekt zijn hand in het struikgewas en probeert op de tast te voelen wie zich daar heeft verstopt. Kunnen jullie hem helpen?

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een dier heeft geaaid, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Tel hardop de vlekken op de dobbelsteen en zet oppasser Tim kloksgewijs evenveel velden vooruit. Als de dobbelsteen geen vlekken vertoont, blijft Tim gewoon staan.

Bekijk het dier op de dierschijf waar Tim nu naast staat, eens goed. Pak het zakje en probeer op de tast de bijpassende houten figuur te vinden. Daarna haal je hem tevoorschijn en leg je hem ter controle op de dierschijf.

Past het houten dier precies op de afbeelding?

- **Ja?**
Heel goed! Pak als beloning een kokosnoot uit het midden van de cirkel.
- **Nee?**
Vertast nog aan toe! Dit keer krijg je helaas geen beloning.

Doe de dierfiguur weer in het zakje, probeer het dier op de dierschijf te onthouden en keer hem daarna om.

Belangrijk!

In de loop van het spel kan Tim ook naast een omgekeerde dierschijf blijven staan. Nu moet je proberen je te herinneren welk dier hierop staat afgebeeld en op de tast het bijpassende houten stuk in het zakje zoeken.

Nadat je het eruit hebt gehaald, draai je ter controle de dierschijf om. Als het het juiste dier is, krijg je nu **twee** kokosnoten als beloning. Doe het houten dier opnieuw in het zakje. De dierschijf blijft nu open liggen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kokosnoten zijn verdeeld. Iedereen stapelt zijn kokosnoten op elkaar. Wie de hoogste toren heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tip: Het spel wordt eenvoudiger als de dierschijven niet worden omgekeerd.

Het spel wordt moeilijker, als je eerst alle dierschijven goed probeert te onthouden en dan omdraait, voordat het spel begint. Leg ook na elke beurt de dierschijf met de achterkant naar boven terug.

2. 1, 2, 3, 4, 5, tel de vlekken op zijn lijf

Een spannend dobbelspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar met vier moeilijkheidsgraden

Dit spel bevordert:

Voor het eerst tellen, getallen en hoeveelheden van 0 tot 5 leren kennen, hoeveelheden herkennen en benoemen

Spelmateriaal

6 hoeveelheidsgiraffen, 1 giraffendobbelsteen

Spelvoorbereiding

Zoek de giraffes met 0 tot 5 vlekken uit en verdeel ze open over het midden van de tafel. Leg de giraffendobbelsteen klaar.

Spelverloop

Leo en Suzan staan verbaasd dat er zoveel verschillende giraffen in het giraffepark wonen. En allemaal hebben ze een verschillend aantal vlekken. Of niet? Kunnen jullie natellen hoeveel vlekken iedere giraffe heeft? Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie de minste vlekken op zijn trui heeft, begint en gooit met de dobbelsteen. Tel hardop de vlekken op de dobbelsteen, zoek de giraffe met hetzelfde aantal vlekken en leg hem voor je. Vervolgens wordt gezamenlijk gecontroleerd.

Staan er op de dobbelsteen evenveel vlekken als op de giraffe?

- **Ja?**
Geweldig! Je mag de giraffe houden.
- **Nee?**
Je hebt verkeerd geteld. Tel de vlekken nog eens na en leg daarna de giraffe weer terug op tafel.

In de loop van het spel ligt de giraffe die je zoekt misschien voor een van je medespelers. Je mag hem dan toch pakken, maar als je verkeerd hebt geteld, moet je hem weer teruggeven.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als er geen enkele giraffe meer in het midden op tafel ligt, wint de speler met de meeste giraffen.

Varianten

Moeilijkheidsgraad 2:

het spel wordt een beetje moeilijker als in plaats van de hoeveelheidsgiraffen, de getallengiraffen van 0 tot 5 worden gebruikt.

Deze variant bevordert bovendien: hoeveelheden en getallen van 0 tot 5 ordenen.

Moeilijkheidsgraad 3:

het spel wordt moeilijker als beide dobbelstenen en alle hoeveelheidsgiraffen worden gebruikt.

Deze variant bevordert bovendien: hoeveelheden en getallen van 0 tot 10 ordenen.

Moeilijkheidsgraad 4:

het spel wordt nog complexer als in plaats van de hoeveelheidsgiraffen alle getallengiraffen en de beide dobbelstenen worden gebruikt.

Deze variant bevordert bovendien: hoeveelheden en getallen van 0 tot 10 ordenen.





3. Dierentuinwedstrijd

Een vrolijke kleurenwedstrijd voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar

Dit spel bevordert:

Voor het eerst kleuren herkennen en benoemen (rood, geel, groen, blauw), goed kijken

Spelmateriaal

Speelbord „dierentuinwedstrijd“, 2 tot 4 houten dieren naar keuze, 4 kameleonkaartjes in rood, geel, groen en blauw, 1 zakje

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord midden op tafel en doe de vier kameleonkaartjes in het zakje. Ieder kind pakt een houten dier naar keuze en zet het op het stenenveld.

Spelverloop

De dieren hebben afgesproken voor de beroemde dierentuinwedstrijd en jullie mogen meedoen. De bordjes wijzen jullie de weg en de verschillend gekleurde kameleons geven aan op welke bordjes moet worden gelet.

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie zich het langst in het rond kan draaien, begint en pakt het zakje. Haal een kameleon uit het zakje en noem zijn kleur. Tel nu het aantal bordjes met dezelfde kleur als de kameleon die naast het veld staat waarop je dier zich bevindt.

Hoeveel bordjes heb je geteld?

- **Een of twee bordjes?**
Zet je dier het overeenkomstige aantal velden vooruit in de richting van de pijl. Als de pijl achteruit wijst, gaat je dier helaas ook achteruit. Alle velden worden geteld, ook de velden die bezet zijn. Er mogen verschillende dieren op hetzelfde veld staan.
- **Geen enkel bordje?**
Pech gehad! Je dier houdt een korte pauze.

Vervolgens doe je de kameleon weer in het zakje, schud het flink heen en weer en geef het zakje aan het volgende kind. Nu is dit kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen zijn dier weer op het stenenveld heeft gezet en zo het spel wint.

Tip: Er kunnen ook meerdere ronden worden gespeeld. Spreek van tevoren af hoeveel kokosnoten er verzameld moeten worden. Als een speler op of over het stenenveld komt, krijgt hij een kokosnoot. De eerste die het afgesproken aantal kokosnoten heeft verzameld, wint het spel.



4. Wat een apekool!

Een apesterk spel om vormen te voelen voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar

Dit spel bevordert:

Geometrische vormen herkennen en vergelijken, vormen betasten, voor het eerst tellen met de getallen van 0 tot 5

Spelmateriaal

Speelbord „apekool“, oppasser Tim, 1 giraffendobbelsteen, 12 kokosnoten, 12 geometrische vormen, zakje

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel en de kokosnoten op de palmboom in het midden van het speelbord. Doe het apenspeelgoed (de geometrische vormen) in het zakje. Zet oppasser Tim op een veld naar keuze. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

De apen zijn woedend en maken heibel! Waar is hun speelgoed? Op het speelbord is bij iedere aap een geometrische vorm te zien. Dat is de vorm van het speelgoed dat hij wil hebben. Met een beetje vingertoppengevoel kunnen jullie deze vormen op de tast in het zakje vinden en op hun plaats leggen. In ruil krijgen jullie van de apen lekkere kokosnoten als beloning.

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie de beste apengeluiden kan maken, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Tel hardop de vlekken op de dobbelsteen en zet oppasser Tim kloksgewijs het aantal overeenkomstige velden vooruit. Als de dobbelsteen geen vlekken vertoont, blijft Tim gewoon staan. Nu bekijk je de vorm naast het veld waarop Tim staat.

Is de vorm nog vrij?

- **Ja?**
Pak het zakje en probeer op de tast het apenspeelgoed met dezelfde vorm te vinden. Haal het tevoorschijn en leg de vorm ter controle op de vorm naast de aap. Als het speelgoed precies past, mag je als beloning een kokosnoot van de palmboom pakken. Het speelgoed blijft op de vorm liggen. Als het speelgoed niet past, doe je het in het zakje terug.
- **Nee?**
Deze aap heeft zijn favoriete speelgoed al gevonden. Je krijgt helaas geen kokosnoot en je beurt is voorbij.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kokosnoten zijn verdeeld. Vervolgens stapelt iedereen zijn kokosnoten op elkaar. Wie de hoogste toren heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tip: het spel wordt eenvoudiger als de vormen niet in het zakje, maar met de groene zijde omhoog rondom het speelbord worden gelegd. De bijpassende vorm moet nu niet meer op de tast, maar door goed kijken, worden herkend.





5. Giraffentweelingen

Een klassiek memospel voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar

Dit spel bevordert:

Voor het eerst getallen begrijpen, getallen en hoeveelheden van 0 tot 10 leren kennen, hoeveelheden en getallen rangschikken, geheugen

Spelmateriaal

22 getallen- en hoeveelheidsgiraffen

Spelvoorbereiding

Sorteer de giraffen volgens hun voorzijde in een hoeveelheden- en een getallenstapel. Schud de hoeveelheidsgiraffen en leg ze verdekt op een rij. Schud vervolgens ook de getallengiraffen en leg ze eveneens op een rij onder de hoeveelheidsgiraffen.

Spelverloop

Het giraffepark staat op stelten! De giraffen hebben zich verkleed en houden een vrolijke dierenoptocht. Wie van jullie in deze vrolijke warboel de meeste giraffentweelingen ontdekt, mag met het feest meedoen!

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie zijn nek het verst kan uitsteken, begint en draait een giraffe van de bovenste rij om. Bekijk de giraffe eens goed. Hij heeft maximaal tien vlekken en is een beetje verkleed, bv. met een paar gekleurde sokken of een grote oorbel. Tel hardop de vlekken en probeer de giraffe met het bijpassende getal te vinden. Hiervoor draai je een giraffe uit de onderste rij om en vergelijk je ze. Als je niet zeker weet of het een tweeling is, controleer je of de beide giraffen op dezelfde manier verkleed zijn.

Komt het aantal vlekken van de bovenste giraffe overeen met het getal op de onderste giraffe?

- **Ja?**
Gevonden! Pak de tweelingen en leg ze voor je. Je mag vervolgens direct nog twee giraffen omdraaien.
- **Nee?**
Iedereen probeert de giraffen te onthouden. Vervolgens worden ze opnieuw omgedraaid.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Zijn alle giraffentweelingen verzameld? Dan maakt iedereen een stapel met zijn giraffen. De speler met de hoogste stapel wint het spel.

Tip:

Het spel wordt ingewikkelder als de getallen- en hoeveelheidsgiraffen niet worden gescheiden, maar onderling geschud en verdekt op tafel worden gelegd.



6. Op zoek naar de kleurenkameleon

Een kleurenmemo voor 2 - 4 kinderen met arendsogen vanaf 3½ jaar

Dit spel bevordert:

Kleuren herkennen en benoemen, geheugen

Spelmateriaal

1 speelbord „kameleons“, 1 neushoorn, 1 schildpad, 1 dierendaalder, 9 kokosnoten, 11 kameleonkaartjes

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Schud de kameleonkaartjes en verdeel ze verdekt over de bijpassende velden van de drie struiken in het midden van het speelbord. Zet de neushoorn en de schildpad elk op een veld met een regenboogkameleon. Leg de negen kokosnoten en de dierendaalder klaar.

Spelverloop

De kameleons zijn weer eens hun lievelingsspel aan het spelen: verstoppertje! En jullie mogen meedoen. Samen met de wijze schildpad en de snelle neushoorn gaan jullie op zoek naar de gekleurde kameleons in de struiken. Wie van jullie ontdekt de meeste kameleons?

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie de kleurigste kleren draagt, begint en pakt de dierendaalder. Gooi met de dierendaalder door hem ongeveer vanaf het puntje van je neus uit de hoogte op de tafel te laten vallen. Zet het afgebeelde dier, dus de neushoorn of de schildpad, kloksgewijs een veld vooruit. Als hier al het andere dier staat, wordt over dit veld heen gesprongen.

Welke kameleon staat er nu naast het dier? Noem hardop zijn kleur.

Als het dier naast een regenboogkameleon staat, kies je een kleur uit en zeg je deze hardop tegen je medespelers. Probeer nu een kameleon met dezelfde kleur op een van de struiken te ontdekken. Hiervoor draai je een kaartje naar keuze om.

Hebben beide kameleons dezelfde kleur?

- **Ja?**
Gevonden! Pak als beloning een kokosnoot. Daarna keer je het kaartje opnieuw om.
- **Nee?**
Geeft niets! Probeer de kleur van de omgedraaide kameleon te onthouden. Vervolgens keer je het kaartje weer om. Als de dierendaalder een neushoorn vertoont, heb je nog een tweede kans en mag je onmiddellijk nog een tweede kaartje omdraaien.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen drie kokosnoten heeft verzameld en zo het spel wint.





7. Veelvraat

Een smakelijk kaartspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar

Dit spel bevordert:

Hoeveelheden vergelijken en onderscheiden, getallen en hoeveelheden van 0 tot 10

Spelmateriaal

30 fruitkistenkaarten, 1 neushoorn, 1 schildpad, 1 dierendaalder

Spelvoorbereiding

Schud om te beginnen de kaarten. Ieder kind krijgt drie kaarten en legt ze open voor zich neer. De overige kaarten worden verdekt als voorraad klaargelegd. Leg de bovenste kaart open in het midden op tafel. Dit wordt de voederstapel. Als jullie willen, kunnen ook de neushoorn en de schildpad ieder aan een kant van de stapel tegenover elkaar worden neergezet.

Spelverloop

Neushoorn Ferdinand Veelvraat heeft schildpad Willy Witbaard uitgenodigd voor een grote smulpartij. Maar terwijl de onverzadigbare Ferdinand het liefst de kisten met zoveel mogelijk appels verzwelgt, snoept de schildpad alleen van de kleinere porties. Wie kan zijn kisten als eerste kwijtraken? Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een appel heeft gegeten, begint en probeert een van zijn kaarten op de voederstapel te leggen.

Belangrijk: bekijk de kaart op de voederstapel goed. Hierop zijn een getal en de bijpassende hoeveelheid appels afgebeeld. De nieuwe kaart die je erop legt, moet ofwel *meer*, ofwel *minder* appels vertonen, resp. een *kleiner* of *groter* getal. Of het *groter* of *kleiner* moet zijn, wordt aangegeven door de dierendaalder.

Laat de dierendaalder ongeveer vanaf het puntje van je neus uit de hoogte op tafel vallen.

Welk dier vertoont de daalder?

- **De neushoorn?**
Leg een kaart met *meer* appels of een *groter* getal op de voederstapel.
- **De schildpad?**
Leg een kaart met *minder* appels of een *kleiner* getal op de voederstapel.

Als je geen kaart kunt wegleggen, moet je een nieuwe kaart van de voorraad omdraaien. Als deze wel past, mag je hem meteen op de voederstapel leggen. Past hij niet, leg je hem open bij je andere kaarten.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen geen kaarten meer voor zich heeft liggen en zo het spel wint.

Tip:

Er kunnen ook meerdere ronden worden gespeeld. Spreek een bepaald aantal kokosnoten af dat verzameld moet worden. Wanneer een kind geen kaarten meer voor zich heeft liggen, wint het de ronde en krijgt een kokosnoot. Daarna begint er een nieuwe ronde. De eerste die het afgesproken aantal kokosnoten heeft verzameld, wint het spel.

8. Giraffendetective

Een spannende dobbelmemo voor 2 - 4 speurneuzen vanaf 4 jaar

Dit spel bevordert:

Getallen en hoeveelheden van 0 tot 10 leren kennen, hoeveelheden vergelijken, geheugen

Spelmateriaal

11 hoeveelheidsgiraffen, 2 giraffendobbelstenen, 12 kokosnoten

Spelvoorbereiding

Schud de 11 hoeveelheidsgiraffen en verdeel ze verdekt over het midden van de tafel. Leg de giraffendobbelstenen en de kokosnoten klaar.

Spelverloop

Ssst! Zachtjes! Op kousenvoeten sluipen jullie dichterbij, want de giraffen doen alsof ze op boeven jagen. Ze hebben zich allemaal verstopt, maar slechts een van hen is de boef en de dobbelstenen vertellen jullie welke het is. Wie wordt de beste giraffendetective en vindt het dier met het juiste aantal vlekken? Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie het grootst is, wanneer hij zich als een giraffe strekt, begint en gooit met de beide dobbelstenen. Tel hardop het aantal vlekken van de twee dobbelstenen bij elkaar op en probeer de giraffe met hetzelfde aantal te vinden. Hiervoor draai je een giraffe om en vergelijk je de aantallen.

Komt het aantal vlekken op de dobbelstenen overeen met de hoeveelheid vlekken op de giraffe?

- **Ja?**
Betrap! Je mag als beloning een kokosnoot pakken.
- **Nee?**
Ernaast! Probeer het aantal vlekken op de giraffe te onthouden.

De giraffe wordt opnieuw omgekeerd. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle kokosnoten zijn verdeeld. Vervolgens stapelt iedereen zijn kokosnoten op elkaar. Wie de hoogste toren heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tips:

Het spel wordt eenvoudiger als slechts een dobbelsteen en de hoeveelheidsgiraffen van 0 tot 5 worden gebruikt.

Het spel wordt ingewikkelder als in plaats van de hoeveelheidsgiraffen de getallengiraffen worden gebruikt.



9. Getallenbeestenbende

Een kaartspel om getallen op volgorde te leggen voor 2 - 4 behulpzame kinderen vanaf 4 jaar

Dit spel bevordert:

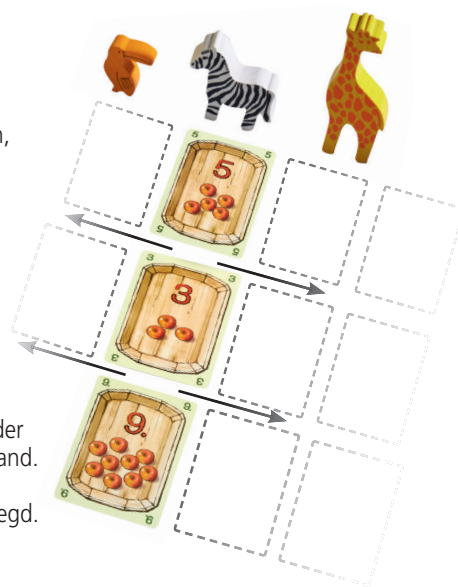
Getallen en hoeveelheden van 0 tot 10 leren kennen, getallenvolgorde, hoeveelheden vergelijken en onderscheiden

Spelmateriaal

30 fruitkistenkaarten, 1 toekan, 1 zebra, 1 giraffe

Spelvoorbereiding

Zet de dieren op een rij met een onderlinge afstand van een kaartbreedte op tafel: eerst de toekan, dan de zebra en tot slot de giraffe. Schud de kaarten. Ieder kind krijgt drie kaarten en houdt ze verdekt in zijn hand. Leg nu drie kaarten open op een rij onder de zebra. De overige kaarten worden verdekt als stok klaargelegd.



Spelverloop

Wat een chaos! Ferdinand Veelvraat, de neushoorn, heeft bij het snoepen alle fruitkisten overhoop gegooid. De toekan, de zebra en de giraffe moeten de rommel weer opruimen. De kleine toekan zoekt de kisten met de kleine getallen en de grote giraffe die met de grote getallen. Kunnen jullie hen helpen om de kisten in de juiste volgorde neer te leggen? Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie vandaag het meeste fruit heeft gegeten, begint en probeert één van zijn kaarten aan te leggen. Bekijk de kaarten op tafel eens goed. Er staat telkens een getal en de bijpassende hoeveelheid appels op. Kies een rij en leg er een passende kaart uit je hand aan.

Op je kaart staat of...

- ... een appel meer dan op de laatste kaart van een rij aan de kant van de giraffe.
Leg je kaart aan de kant van de giraffe aan.
of ...
- ... een appel minder dan op de laatste kaart aan de kant van de toekan.
Leg je kaart aan de kant van de toekan aan.

Als je geen bijpassende kaart hebt, moet je een nieuwe kaart van de stok pakken. Als die past, mag je hem meteen op de bijpassende plaats neerleggen.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de kinderen geen kaarten meer in zijn hand heeft en zo het spel wint.

Tip:

De kinderen kunnen de handkaarten natuurlijk ook open voor zich neerleggen.

10. 2 + 5 = kokosnoot

Een spannend raadspel om het optellen te leren, voor 2 - 4 kinderen vanaf 4½ jaar

Dit spel bevordert:

De getallen van 0 tot 10 leren kennen, een eerste gevoel voor optellen ontwikkelen, lengtes beoordelen

Spelmateriaal

1 speelbord „palmboomen“, 1 schildpad, 1 giraffendobbelsteen, 12 kokosnoten, 10 schildpadladders

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel en zet de schildpad onder de palmboom met het getal acht. Verdeel de kokosnoten willekeurig over de palmbladeren. Er mogen echter nooit meer dan twee noten op elke palm liggen. Leg de ladders naast het speelbord klaar, zodat ze goed zichtbaar zijn. Leg de giraffendobbelsteen klaar.

Spelverloop

De schildpadden weten zich geen raad. Hoe kunnen ze bij die lekkere kokosnoten bovenin de palmboomen komen? Met z'n allen bouwen ze een wankel ladder, maar hij is te kort. Kunnen jullie hen helpen en een ladder maken die lang genoeg is? Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een kokosnoot heeft gegeten, begint en gooit met de dobbelsteen. Tel de vlekken op de dobbelsteen en zet de schildpad evenveel velden naar links of rechts.

Je moet de schildpad altijd het gegooid aantal vlekken verzetten. Als het niet mogelijk is om hem in een bepaalde richting te verplaatsen, moet je hem de andere kant uit zetten. Als de dobbelsteen geen vlekken vertoont, blijft de schildpad op zijn plek. Als je onder de palmboom met het getal twee staat en de dobbelsteen vertoont vijf vlekken, blijft de schildpad eveneens staan. Als er kokosnoten in de palmboom zitten waaronder de schildpad staat, mag je proberen er eentje te pakken te krijgen. Als er in deze palmboom geen kokosnoten meer zijn, heb je helaas pech gehad en is het volgende kind aan de beurt om te gooien.

Kokosnoten verzamelen

Bekijk de palmboom waar de schildpad onder staat. De palm bestaat uit een groene bladerkroon (met de lekkere kokosnoten) en de stam. Deze begint bij de markering op de grond en eindigt bij de markering onder de kroon. Probeer nu een ladder met dezelfde lengte van ten minste twee delen neer te leggen, om bij de kokosnoten te komen.

Pak een ladderdeel en zet het vanaf de onderste markering tegen de stam van de palm. Aan de bovenkant van dit ladderdeel leg je het volgende deel aan, tot je de bladerkroon hebt bereikt.

Ga door tot...

- ... **de ladder tot de bovenste markering van de stam reikt.**
Beet! Als je ladder uit ten minste twee delen bestaat, mag je als beloning een kokosnoot van de palmboom pakken. Als de ladder uit één stuk bestaat, krijg je helaas geen beloning.
- ... **de ladder boven de laatste markering uit steekt.**
Te hoog! De volgende keer moet je ladder een beetje korter zijn.



Goed!



Fout! De ladder is te lang.

Leg de ladderdelen weer naast het speelbord.
Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen drie kokosnoten heeft verzameld en zo het spel wint.

Tip:

Het spel wordt moeilijker, als je de ladderdelen verdekt op de tafel legt. Dan moet je de lengte van de ladderdelen schatten en kun je niet meer het aantal schildpadden tellen.

Mi primer juego para aprender: El zoo

La gran colección de juegos didácticos de HABA

Autor: Hagen Baumann
Ilustraciones: Aleš Vrtal
Redacción: Markus Singer

Queridos papás y queridas mamás:

¡Bienvenidos a este juego didáctico sobre el zoo! ¡Les damos nuestras más sinceras felicitaciones por la compra de esta colección de juegos didácticos! En sus 10 juegos variados en torno al tema del parque zoológico se fomentan diferentes áreas de aprendizaje: la comprensión de los números y de las cantidades, el sentido del tacto, el reconocimiento de los colores y de las formas geométricas, un primer cálculo y también la concentración y la memoria. Sin embargo, el juego proporciona principalmente una cosa: ¡mucho diversión! Y el aprendizaje ocurre como de pasada y casi por sí solo.

¡Les deseamos a toda la familia mucha diversión jugando!
Sus inventores para niños y niñas

Índice de juegos

	Página
1. Palpando animales Juego de memoria táctil para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años	62
2. 1, 2, 3, contando jirafas Juego de contar con cuatro grados de dificultad para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años	63
3. Carrera de velocidad en el Zoo Carrera de colores para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años	64
4. ¡Qué monada! Un juego de palpar y de formas para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años	65
5. Jirafas mellizas Un juego de memoria con números y cantidades para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años	66
6. La búsqueda del camaleón Un juego de memoria con colores para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años y medio	67
7. Glotón Juego de cartas de comparación de cantidades para 2 - 4 niños/as a partir de los 4 años	68
8. Detective de jirafas Un juego de cartas sobre el orden numérico para 2 - 4 niños/as a partir de los 4 años	69
9. El caos de los números Un juego de cartas sobre el orden numérico para 2 - 4 niños/as a partir de los 4 años	70
10. 2 + 5 = coco Primer juego de sumas para 2 - 4 niños/as a partir de los 4 años y medio	71

Contenido del juego

1 rinoceronte, 1 cebra, 1 flamenco, 1 foca, 1 jirafa, 1 tucán, 1 serpiente, 1 tortuga, 1 cuidador de animales llamado Tim, 2 dados de jirafa, 1 saquito de tela, 1 instrucciones de juego.

1 tablero de juego «Monada» y «Camaleones»

«Monada»



«Camaleones»



1 tablero de juego «Palmeras» y «Carrera de velocidad en el Zoo»

«Palmeras»

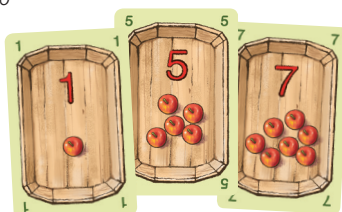


«Carrera de velocidad en el Zoo»



30 cartas de cajas de fruta

anverso



reverso



22 jirafas de cantidades y de números

reverso



anverso jirafas de cantidades



anverso jirafas de números



12 formas geométricas

3 cuadrados, 3 rectángulos, 3 triángulos y 3 círculos
cara de forma geométrica



cara de juguete



11 fichas de camaleón

anverso



reverso



10 partes de escalera de tortugas

en diferentes alturas
(1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



1 moneda de animales

anverso



reverso



12 cocos



8 discos de animales

anverso



reverso



Nota:

Antes de jugar por primera vez tenéis que desprender de los cartones los siguientes elementos con mucho cuidado: 22 jirafas, 11 fichas de camaleón, 10 partes de escalera de tortugas, 3 círculos, 3 rectángulos, 3 cuadrados, 3 triángulos, 12 cocos, 1 moneda de animales, 8 discos de animales

1. Palpando animales

Un bestial juego táctil para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años.

Este juego fomenta:

el sentido del tacto, reconocer los números del 0 al 5, la memoria

Material de juego

El cuidador de animales Tim, 8 discos de animales, 1 dado de jirafas, 12 cocos, todos los animales de madera, saquito de tela

Preparativos

Extendido los ocho discos de animales boca arriba formando un círculo. Poned a Tim, el cuidador de animales, por fuera del círculo junto a uno cualquiera de los discos. Colocad los 12 cocos en el centro del círculo. Meted los ocho animales de madera en el saquito de tela. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

¡Algo ha crujido en ese arbusto! ¿Quién será? ¿El rinoceronte, el flamenco o la jirafa? Tim, el cuidador de animales, introduce la mano en el arbusto y trata de adivinar, palpando, qué animal se ha escondido ahí. ¿Podéis ayudarlo?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el jugador que más recientemente haya acariciado a un animal. Cuenta en voz alta las manchas que aparecen en el dado, y avanza a Tim, el cuidador de animales, el número de casillas correspondientes en el sentido de las agujas del reloj. Si el dado no muestra ninguna mancha, Tim se quedará sencillamente donde está.

Observa con atención el animal del disco junto al que se encuentra Tim ahora. Coge el saquito de tela y trata de palpar la figura de madera correspondiente, sin mirar. Sácala del saquito y ponla encima del disco del animal para hacer la comprobación.

¿Encaja exactamente el animal de madera con el animal dibujado?

- **¿Sí?**
¡Muy bien! De premio puedes coger un coco del montón que está en el centro del círculo.
- **¿No?**
¡Te equivocaste de animal! Te quedaste sin premio esta vez.

Vuelve a introducir la figurita en el saquito de tela y trata de retener en la memoria el animal que figura en el disco. A continuación dale la vuelta al disco.

Importante: En el transcurso del juego puede ocurrir que Tim se quede parado junto a un disco que esté boca abajo. Entonces tienes que acordarte de qué animal estaba dibujado en él y tratar de adivinar por el tacto la figura de madera correspondiente en el interior del saquito de tela. Una vez que hayas extraído la figurita, das la vuelta al disco para hacer la comprobación. Si es el animal correcto, recibirás esta vez **dos** cocos. Vuelve a introducir la figurita de madera en el saquito. El disco permanecerá ahora boca arriba.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todos los cocos. Apilad vuestros cocos formando una torre. Gana la partida quien tenga la torre más alta. En caso de empate serán varios los ganadores.

Consejo: El juego se vuelve más sencillo si jugáis sin dar la vuelta a los discos de animales.

El juego se complica si al comienzo de la partida memorizáis todos los discos de animales y luego les dais la vuelta antes de ponerlos a jugar. Además, al final de una jugada volved a dar la vuelta al disco de animal de modo que muestre el reverso.

2. 1, 2, 3, contando jirafas

Un emocionante juego de dados para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años, con cuatro niveles de dificultad

Este juego fomenta:

Reconocer y nombrar los primeros números del 0 al 5 y las cantidades

Material de juego

6 jirafas de cantidades, 1 dado de jirafas

Preparativos

Separad las jirafas que tengan de ninguna a 5 manchas y distribuidlas boca arriba en el centro de la mesa. Tened preparado el dado de jirafas.

¿Cómo se juega?

Leo y Susi se han quedado asombrados del gran número de jirafas diferentes que viven en el parque de las jirafas. Todas tienen un número distinto de manchas. ¿Es así? ¿Podéis volver a contar cuántas manchas tiene cada jirafa? Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado Reconocer tenga menos manchas en su jersey. Cuenta en voz alta las manchas que han salido en el dado, elige la jirafa con ese mismo número de manchas y colócatela delante. A continuación procedéis todos juntos a hacer la comprobación.

¿Hay el mismo número de manchas en el dado y en la jirafa elegida?

- **¿Sí?**
¡Qué bien! Te quedas con esa jirafa.
- **¿No?**
Te equivocaste al contar. Vuelve a contar una vez más y coloca de nuevo la jirafa en el centro de la mesa.

Se contarán las jirafas de cada jugador/a y quien tenga más jirafas será quien gane la partida. A continuación es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

Cuando no quede ninguna jirafa en el centro de la mesa, se contarán las jirafas de cada jugador/a y quien tenga más jirafas será quien gane la partida.

Variantes

Nivel de dificultad 2:

El juego se complica un poco si en lugar de jugar con las jirafas de cantidades, utilizáis las jirafas de números entre el 0 y el 5.

Esta variante fomenta además: ordenar cantidades, números de 0 al 5.

Nivel de dificultad 3:

El juego se complica un poco más si utilizáis los dos dados y todas las jirafas de cantidades.

Esta variante fomenta además: reconocer cantidades del 0 al 10

Nivel de dificultad 4:

El juego se complica un poco más si en lugar de jugar con las jirafas de cantidades lo hacéis con todas las jirafas de números y con los dos dados.

Esta variante fomenta además: ordenación de cantidades y números de 0 al 10.

3. Carrera de velocidad en el Zoo

Una alocada carrera de velocidad a todo color para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años

Este juego fomenta:

Reconocer y nombrar los colores básicos (rojo, amarillo, verde, azul), atención

Material de juego

Tablero de juego «Carrera de velocidad en el Zoo», de 2 a 4 figuritas de madera cualesquiera, 4 fichas de camaleón (rojo, amarillo, verde, azul), 1 saquito de tela

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa e introducid las cuatro fichas de camaleones en el saquito de tela. Cada jugador/a coge una figurita cualquiera de madera y la coloca sobre la casilla con forma de roca.

¿Cómo se juega?

Los animales se han reunido para realizar la famosa carrera de velocidad en el Zoo, y vosotros vais a participar también. Los carteles indican el camino y los diferentes colores de los camaleones os señalan los letreros a los que debéis prestar atención.

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sea capaz de girar durante más rato en círculo. Coge el saquito de tela y saca de él un camaleón. Pronuncia en voz alta su color. Cuenta ahora los letreros de ese color que hay en la casilla en la que se encuentra tu animal.

¿Cuántos letreros has contado?

- **¿Uno o dos letreros?**
Mueve tu animal el número de casillas correspondiente en el sentido de la flecha. Si la flecha señala hacia atrás, no te quedará otro remedio que mover tu animal hacia atrás. Se cuentan todas las casillas, incluso las que están ocupadas. Está permitido que haya varios animales en una misma casilla.
- **¿Ningún letrero?**
¡Qué mala pata! Tu animal se toma un descansito.

A continuación vuelve a colocar el camaleón en el saquito, agítalo bien y dáselo a la persona que está a tu izquierda. Ahora es el turno de esta persona..

Final del juego

La partida acaba en el momento en que alguien jugador/a vuelve a pasar por la casilla con forma de roca y se convierte así en el ganador/a.

Consejo:

También podéis jugar varias rondas. Poneos de acuerdo en un número de cocos que queráis reunir para ganar. Cada vez que un jugador pasa por la casilla de la roca recibe un coco. Gana la partida el primer jugador que reúna el número acordado de cocos.

4. ¡Qué monada!

Un juego de palpar para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años.

Este juego fomenta:

Reconocer, palpar, comparar formas geométricas y contar de 0 a 5

Material de juego

Tablero de juego «¡Monada!», Tim el cuidador de animales, 1 dado de jirafas, 12 cocos, 12 formas geométricas, saquito de tela

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa y poned los 13 cocos encima de la palmera del centro del tablero de juego. Introducid en el saquito todos los juguetes de los monos (las formas geométricas). Colocad a Tim, el cuidador de animales, en una casilla cualquiera del recorrido. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

¡Los monos se han enfadado y están armando jaleo! ¿Dónde están sus juguetes? En el tablero de juego puede verse una forma geométrica con cada uno de los monos. Ésa es la forma que tiene el juguete que cada mono quiere tener. Con un poco de tacto en la punta de los dedos podéis palpar una de esas formas en el interior del saquito y entregárselo. A cambio, los monos os regalan sabrosos cocos como premio.

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien mejor imite los sonidos que emite un mono. Cuenta en voz alta las manchas que han salido en el dado y avanza a Tim, el cuidador de animales, el número correspondiente de casillas en el sentido de las agujas del reloj. Si el dado no muestra ninguna mancha, Tim permanecerá en su sitio sin moverse. Observa con atención la forma junto a la que se encuentra Tim en ese momento.

¿Está libre el espacio de esa forma geométrica?

- **¿Sí?**
Coge el saquito de tela e intenta palpar dentro de él un juguete de mono que tenga esa forma. Sácala y ponla sobre la forma junto al mono para comprobar que es la correcta. Si el juguete coincide, puedes quedarte uno de los cocos de la palmera como premio. El juguete se queda en esa forma geométrica. Si el juguete no es el mismo, vuelve a meterlo dentro del saquito.
- **¿No?**
Ese mono ha encontrado ya su juguete favorito. No puedes quedarte ningún coco y tu jugada concluye aquí.

A continuación le toca tirar el dado a la persona de tu izquierda.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todos los cocos. A continuación apiláis vuestros cocos formando una torre. Gana la partida quien tenga la torre más alta. En caso de empate habrá varios ganadores/as.

Consejo: El juego se vuelve más sencillo si en lugar de poner las formas en el saquito las colocáis alrededor del tablero de juego mostrando su lado verde. Así pues, no habrá que reconocer la forma adecuada con el tacto sino con la vista.

5. Jirafas mellizas

Un clásico juego de memoria para 2 - 4 niños/as a partir de los 3 años.

Este juego fomenta:

Primera comprensión y clasificación de números y cantidades de 0 a 10, memoria y atención

Material de juego

22 jirafas de números y de cantidades

Preparativos

Dividid las jirafas en dos montones diferentes por su anverso: un montón de jirafas de cantidades y otro de jirafas de números. Mezclad las jirafas de cantidades y extendedlas boca abajo formando una hilera. A continuación, mezclad las jirafas de números y extendedlas también boca abajo formando una segunda hilera debajo de la hilera de las jirafas de cantidades.

¿Cómo se juega?

¡En el parque de las jirafas hay una gran animación! Las jirafas se han vestido y están organizando un divertido desfile de animales! ¡Podrá participar en la fiesta quien encuentre el mayor número de jirafas mellizas en ese descomunal desorden! Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien estire más su cuello. Da la vuelta a una jirafa de la hilera de arriba. Observa con mucha atención esa jirafa. Tiene hasta diez manchas en la piel y un pequeño disfraz, por ejemplo, un calcetín de colores o un pendiente grande en la oreja. Cuenta en voz alta las manchas e intenta encontrar la jirafa que tenga ese número. Para ello tienes que dar la vuelta a una jirafa de la hilera de abajo y compararlas. Si todavía no eres un experto/a con los números, comprueba si las dos jirafas tienen el mismo elemento de disfraz.

¿La cantidad de manchas de la jirafa de arriba y la de abajo es la misma?

- **¿Sí?**
¡Has encontrado el par! Quédate la pareja de jirafas. Vuelve a dar la vuelta a dos jirafas más.
- **¿No?**
Todos intentan memorizar las jirafas. Después se vuelven a girar.

A continuación es el turno de la persona de tu izquierda.

Final del juego

Una vez que se hayan completado todas las parejas de jirafas, ganará quien tenga el montón de jirafas más alto.

Consejo:

El juego se complica si no dividís a las jirafas en dos hileras por números y cantidades, sino que las mezcláis todas juntas boca abajo sobre la mesa.

6. La búsqueda del camaleón

Un juego de memoria con colores para 2 - 4 niños/as con vista de águila a partir de los 3 años y medio.

Este juego fomenta:

Memoria, reconocer y nombrar colores

Material de juego

1 tablero de juego «Camaleones», 1 rinoceronte, 1 tortuga, 1 moneda de animales, 9 cocos, 11 fichas de camaleón

Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa. Mezclad las fichas de camaleón y repartiéndlas boca abajo hasta completar las casillas situadas en los tres arbustos del centro del tablero de juego. Poned al rinoceronte y a la tortuga cada uno sobre una casilla con un camaleón arco iris. Tened preparados los nueve cocos y la moneda de animales.

¿Cómo se juega?

¡Los camaleones vuelven a jugar a su juego preferido: el escondite! Y vosotros vais a jugar con ellos. Buscáis a los coloridos camaleones en los arbustos, ayudados por la sabia tortuga y por el rápido rinoceronte. ¿Quién de vosotros será quien descubra el mayor número de camaleones? Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien vaya vestido con el mayor número de colores en sus ropas. Coge la moneda de animales y déjala caer en la mesa desde aproximadamente la altura de la punta de tu nariz. Avanza al animal dibujado –o bien el rinoceronte o bien la tortuga– una casilla en el sentido de las agujas del reloj. Si esa casilla está ocupada por el otro animal, se salta esa casilla. ¿Al lado de qué camaleón se encuentra el animal ahora? Di en voz alta su color. Si el animal está junto a un camaleón arco iris, elige un color y comunícaselo a tus compañeros de juego. Ahora debes intentar descubrir un camaleón de ese mismo color en uno de los arbustos, por lo que debes dar la vuelta a una ficha que elijas.

¿Tienen los dos camaleones el mismo color?

- **¿Sí?**
¡Encontrado! Coge un coco de premio. A continuación vuelves a dar la vuelta a la ficha.
- **¿No?**
¡No importa! Intenta memorizar el color del camaleón al que has dado la vuelta. A continuación vuelves a dar la vuelta a la ficha. Si la moneda de los animales muestra la figura del rinoceronte, tendrás todavía una segunda oportunidad y podrás dar la vuelta a una segunda ficha.

A continuación es el turno de la persona que está a tu izquierda.

Final del juego

La partida acaba cuando alguien consigue tres cocos y se proclama ganador/a.

7. Glotón

Un delicioso juego de cartas para 2 - 4 niños/as a partir de los 4 años.

Este juego fomenta:

Identificar, comparar y diferenciar cantidades y números de 0 a 10

Material de juego

30 cartas de cajas de fruta, 1 rinoceronte, 1 tortuga, 1 moneda de animales

Preparativos

En primer lugar, barajad las cartas. Cada niño/a recibe tres cartas y se las coloca delante boca arriba. Con el resto de las cartas formáis un mazo con las cartas boca abajo. Poned la primera carta del mazo boca arriba en el centro de la mesa. A partir de aquí surgirá un mazo de comida. Si queréis, podéis colocar al rinoceronte y a la tortuga cada vez junto a un lado de las cartas de manera que estén frente a frente.

¿Cómo se juega?

Fernandito Glotón, el rinoceronte, ha invitado a la tortuga Roberta Barbas a una gran comilona. Mientras lo que más le gusta al insaciable Fernandito es engullir las cajas con el mayor número posible de manzanas, la tortuga va picando siempre de las porciones más pequeñas. ¿Quién conseguirá ordenar correctamente sus cajas en primer lugar? Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando los dos dados y quien comido una manzana. Trata de poner una de tus cartas en el mazo de la comida.

Importante: Observa la carta del mazo de comida con mucha atención. Te indica un número y la correspondiente cantidad de manzanas. La nueva carta que pongas encima tiene que mostrar más o menos manzanas, o bien un número *mayor* o *menor*. La moneda de los animales te dice si ha de ser *mayor* o *menor*.

Deja caer sobre la mesa la moneda desde aproximadamente la altura de la punta de tu nariz.

¿Qué animal muestra la moneda?

- **¿El rinoceronte?**
Coloca en el mazo de la comida una carta con más manzanas o bien con un número *mayor*.
- **¿La tortuga?**
Coloca en el mazo de la comida una carta con *menos* manzanas o bien con un número *menor*.

Si no tienes la carta adecuada, tendrás que dar la vuelta a una carta del mazo normal. Si esta nueva carta cumple el requisito, podrás colocarla en ese mismo instante.

Si no es una carta que puedas colocar, entonces la dejas delante de ti boca arriba junto con las demás cartas.

A continuación es el turno del siguiente jugador/a.

Final del juego

El juego termina en cuanto alguien se queda sin cartas y se proclamará ganador/a.

Consejo: También pueden jugarse varias rondas. Poneos de acuerdo en un determinado número de cocos que queráis reunir para ganar. Cuando alguien se quede sin cartas, gana esa ronda y obtiene un coco. Comienza una nueva ronda. Gana la partida quien obtenga en primer lugar el número de cocos acordado.

8. El detective de jirafas

Un emocionante juego de memoria con dados para 2 - 4 detectives a partir de los 4 años.

Este juego fomenta:

Memoria y reconocer y comparar números y cantidades de 0 a 10

Material de juego

11 jirafas de cantidades, 2 dados de jirafas, 12 cocos

Preparativos

Mezclad las 11 jirafas de cantidades y repartidlas boca abajo en el centro de la mesa. Tened preparados los dados de jirafas y los cocos.

¿Cómo se juega?

¡Chss! ¡Silencio! Nos acercamos sigilosamente de puntillas porque las jirafas vuelven a jugar a atrapar a los malhechores. Todas se han escondido, pero una es el caco y los dados nos dicen cuál es. ¿Quién conseguirá encontrar al animal con el número correcto de manchas en la piel? Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando los dos dados quien al estirarse sea más alto/a. Cuenta en voz alta el número total de manchas que salen en los dos dados e intenta encontrar la jirafa con ese mismo número de manchas. Para ello tendrás que dar la vuelta a una jirafa y comparar el número.

¿Coincide la cantidad de manchas de los dados con las manchas de la jirafa?

- **¿Sí?**
¡Pillada! Coge un coco de premio.
- **¿No?**
¡Qué fallo! Intenta memorizar el número de manchas de esa jirafa.

Vuelve a dar la vuelta a la jirafa. Ahora le toca el turno a la persona de tu izquierda.

Final del juego

La partida acaba una vez se hayan repartido todos los cocos. A continuación, poned vuestros cocos formando una torre. Gana la partida quien tenga la torre más alta. En caso de empate ganarán varias personas.

Consejos:

El juego se vuelve más sencillo si utilizáis solamente un dado y las jirafas de cantidades del 0 al 5. El juego se vuelve más complicado si en lugar de las jirafas de cantidades utilizáis las jirafas de números.

9. El caos de los números

Un juego de cartas para el aprendizaje de la sucesión de los números para 2 - 4 niños/as a partir de los 4 años.

Este juego fomenta

Reconocer, comparar, distinguir números y cantidades de 0 a 10. Aprender la sucesión de los números.

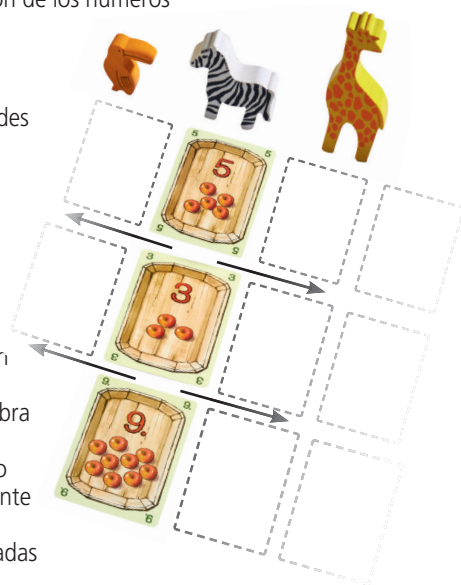
Material de juego

30 cartas de cajas de fruta, 1 tucán, 1 cebra, 1 jirafa (de madera)

Preparativos

Colocad los animales encima de la mesa dejando un espacio de separación entre ellos equivalente a la anchura de una carta: primero el tucán, luego la cebra y por último la jirafa. Barajad las cartas.

Cada niño/a recibe tres cartas y las tiene en la mano sin mirarlas. Poned ahora tres cartas boca arriba frente a la cebra, formando una hilera. (En la imagen, las cartas 5, 3, 9). Las cartas restantes las tenéis preparadas formando un mazo con las cartas boca abajo.



¿Cómo se juega?

¡Vaya lío! Fernandito Glotón, el rinoceronte, ha desordenado todas las cajas de la fruta mientras se comía su contenido. El tucán, la cebra y la jirafa quieren reordenar todo ese lío: el pequeño tucán busca las cajas con los números pequeños y la gran jirafa, los números grandes. ¿Podéis ayudarlos a poner las cajas en el orden numérico correcto? Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza aquél de vosotros que haya comido más fruta. Tienes que intentar colocar una de tus cartas. Observa con atención las cartas. Muestran un número y la correspondiente cantidad de manzanas. Decídetes por una hilera y elige una carta adecuada.

Tu carta muestra, o bien...

- ... una manzana más que la última carta de una hilera en el lado de la jirafa...
Pon tu carta en el lado de la jirafa.
... o bien ...
- ... una manzana menos que la última carta de una hilera en el lado del tucán.
Pon tu carta en el lado del tucán.

Si no tienes ninguna carta que vaya bien, tendrás que coger una nueva del mazo. Si ésta va bien, la puedes colocar en el lugar adecuado.

Final del juego

La partida acaba cuando alguien se queda sin cartas en la mano y se proclamará ganador/a.

Consejo:

Como es natural, los niños/as pueden ponerse también las cartas delante, boca arriba.

10. 2 + 5 = coco

Un emocionante juego de cálculo para practicar las sumas, para 2 - 4 niños/as a partir de los 4 años y medio.

Este juego fomenta:

Desarrollo de la primera idea de suma con números de 0 a 10, evaluación de longitudes

Material de juego

1 tablero de juego «Palmeras», 1 tortuga, 1 dado de jirafas, 12 cocos, 10 partes de escalera de tortugas

Preparativos

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa y poned a la tortuga bajo la palmera con el número ocho. Distribuid aleatoriamente los cocos en las copas de las palmeras. Como máximo puede haber dos cocos en una misma palmera. Tened preparadas las partes de la escalera junto al tablero de juego, de modo que estén bien visibles. Tened preparado el dado de jirafas.

¿Cómo se juega?

Las tortugas están desconcertadas. ¿Cómo van a llegar a los sabrosos cocos que están en lo alto de las palmeras? Juntas forman una escalera tambaleante, pero ésta sigue siendo demasiado corta. ¿Podéis ayudarlas construyendo una escalera apropiada? Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado aquél de vosotros que más recientemente haya comido coco. Cuenta las manchas que han salido en el dado y mueve la tortuga a izquierda o derecha el número correspondiente de casillas.

Importante: Siempre tienes que mover la tortuga el número completo de manchas que hayan salido en el dado. Si no es posible en una dirección, tendrás que moverla en la dirección contraria. Si el dado no muestra ninguna mancha, la tortuga se quedará donde está. Si estás bajo la palmera con el número dos y en el dado han salido cinco manchas, la tortuga se quedará también parada donde está. Si hay cocos en la palmera bajo la que se encuentra en ese momento la tortuga, puedes intentar recolectar uno. Si no quedan ya cocos en esa palmera... ¡mala suerte! Le toca tirar los dados al siguiente niño/a.

Recolectar cocos:

Observa con mucha atención la palmera bajo la que se encuentra ahora la tortuga. Se compone de la copa verde (con los sabrosos cocos) y el tronco. Éste comienza con la marca en el suelo y acaba con la marca que está debajo de la copa. Para alcanzar los cocos, intenta ahora componer una escalera con esa altura uniendo como mínimo dos partes de escalera.

Coge una parte de escalera y ponla en la marca de abajo en el tronco de la palmera. En el borde superior de esta parte adjuntarás ahora la siguiente parte hasta que alcances la copa de la palmera.

Repete este paso hasta que...

- ... ¿La escalera alcanza exactamente la marca de arriba del tronco de la palmera?
¡Bravo! Si tu escalera se compone como mínimo de dos partes, te llevarás de premio un coco de esa palmera. Si la escalera se compone de una sola pieza, te quedarás sin premio.
- ... ¿Sobrepasa la escalera la marca de arriba del tronco de la palmera?
¡Demasiado alto! En tu próximo intento, la escalera debería ser más corta.



¡Correcto!



¡Incorrecto! La escalera sobrepasa.

Vuelve a colocar las partes de la escalera junto al tablero de juego. A continuación es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba cuando alguien consigue tres cocos, proclamándose ganador/a.

Consejo:

El juego se complica si ponéis boca abajo las partes de la escalera. De ese modo tendréis que calcular la longitud de las partes de la escalera y no podréis contar el número de tortugas.

Il mio primo gioco per imparare: Lo zoo

La grande raccolta di giochi educativi HABA

Ideazione dei giochi: Hagen Baumann
Illustrazioni: Aleš Vrtal
Redazione: Markus Singer

Cari genitori,

benvenuti nel mondo dello zoo e complimenti per l'acquisto di questa raccolta di giochi educativi. Con i 10 giochi diversificati e dedicati al tema dello zoo si esercitano e sviluppano diverse aree di apprendimento: comprensione di numeri e quantità, senso del tatto, riconoscimento di colori e forme, capacità di fare dei primi contorcini, concentrazione e memoria. Ma giocando una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Indice dei giochi

	<i>pagina</i>
1. Tastare animali	76
Un gioco tattile di memoria, per 2 - 4 bambini da 3 anni in su	
2. 1, 2, 3, Contagiraffe	77
Un gioco con i dadi, in quattro gradi di difficoltà, per 2 - 4 bambini da 3 anni in su	
3. Gara dello zoo	78
Una gara colorata, per 2 - 4 bambini da tre anni in su	
4. Scimmiette giocose	79
Un gioco tattile sulle forme, per 2 - 4 bambini da tre anni in su	
5. Giraffe gemelle	80
Un gioco di memoria su numeri e quantità, per 2 - 4 bambini da tre anni in su	
6. Colorata ricerca del camaleonte	81
Un gioco di memoria colorato, per 2 - 4 bambini da 3 anni e mezzo in su	
7. Ghiottone	82
Un gioco di carte sulle quantità, per 2 - 4 bambini da 4 anni in su	
8. I detective giraffa	83
Un gioco di memoria con il dado, per 2 - 4 bambini da 4 anni in su	
9. Caos dei numeri	84
Un gioco di carte sulla sequenza dei numeri, per 2 - 4 bambini da 4 anni in su	
10. 2 + 5 = noce di cocco	85
Un primo gioco sull'addizione, per 2 - 4 bambini da 4 anni e mezzo in su	

Dotazione del gioco

1 rinoceronte, 1 zebra, 1 fenicottero, 1 foca, 1 giraffa, 1 tucano, 1 serpente, 1 tartaruga, 1 guardiano degli animali Toni, 2 dadi giraffa, 1 sacchetto di stoffa, istruzioni di gioco

1 tabellone di gioco "scimmiette" e "camaleonti"

"scimmiette"



"camaleonti"



1 tabellone di gioco "palme" e "gara dello zoo"

"palme"

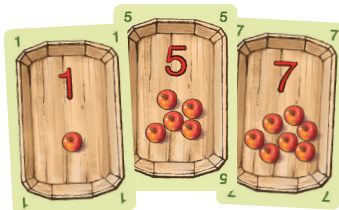


"gara dello zoo"



30 carte cassetta di frutta

fronte



retro



22 giraffe delle quantità e dei numeri

retro

fronte giraffe delle quantità

fronte giraffe dei numeri



12 forme geometriche

3 quadrati, 3 rettangoli, 3 triangoli e 3 cerchi

lati delle forme



lati dei giocattoli



11 cartoncini camaleonte

fronte



retro



10 pezzi della scala delle tartarughe

in diverse altezze

(1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



1 tallero con animali

fronte



retro



12 noci di cocco



8 dischetti degli animali

fronte



retro



Attenzione:

Prima di iniziare a giocare dovrete staccare con cura dai due pannelli le seguenti parti: 22 giraffe, 11 cartoncini camaleonte, 10 pezzi della scala delle tartarughe, 3 cerchi, 3 rettangoli, 3 quadrati, 3 triangoli, 12 noci di cocco, 1 tallero, 8 dischetti degli animali.

1. Tastare animali

Un fantastico gioco tattile di memoria, tattile, per 2 - 4 bambini a partire da 3 anni.

Questo gioco stimola:

il senso del tatto, la capacità di contare da 0 a 5, la memoria

Materiale di gioco

guardiano degli animali Toni, 8 dischetti degli animali, 12 noci di cocco, tutti gli animali di legno, sacchetto di stoffa

Preparazione del gioco

Disponete gli otto dischetti degli animali in cerchio con i lati degli animali rivolti verso l'alto. Mettete Toni all'esterno del cerchio, accanto a un dischetto a piacere. Le 12 noci di cocco staranno al centro del cerchio e gli animali in legno vanno infilati nel sacchetto di stoffa. Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Qualcosa sta fruscando nel cespuglio! E' il rinoceronte, il fenicottero oppure la giraffa? Il guardiano degli animali Toni mette la mano nel cespuglio e cerca di scoprire tastando di quale animale si tratta. Potete aiutarlo?

Giocate in senso orario. Chi per ultimo ha accarezzato un animale inizia e tira il dado. Conta ad alta voce le macchie sul dado e fai avanzare in senso orario il guardiano degli animali Toni di un numero di caselle corrispondente. Se sul dado non ci sono macchie, Toni non si muove. Osserva l'animale raffigurato sul dischetto che sta accanto a Toni. Prendi il sacchetto di stoffa e cerca di trovare al tatto, senza guardare, la figura di legno corrispondente. Poi tirala fuori e mettila sul dischetto, per controllare se è quella giusta.

L'animale in legno corrisponde all'immagine?

- **Si?**
Benissimo! Prendi in premio una noce di cocco dal centro del cerchio.
- **No?**
Accidenti! Questa volta dovrai rinunciare al premio.

Infila di nuovo la figura nel sacchetto di stoffa, cerca di memorizzare l'animale raffigurato sul dischetto e infine gira il dischetto.

Importante: nel corso del gioco Toni può anche fermarsi accanto a un dischetto coperto. Adesso dovrai ricordarti quale animale vi è raffigurato e cercare di tastare nel sacchetto di stoffa la corrispondente figura in legno.

Dopo averla estratta, gira il dischetto per controllare: se l'animale è giusto, questa volta ricevi **due** noci di cocco. Infila di nuovo l'animale in legno nel sacchetto di stoffa; il dischetto deve restare scoperto.

Il turno passa poi al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le noci di cocco sono state distribuite. Impilate le vostre noci di cocco: chi ha la torre più alta vince il gioco, in caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

Consiglio: Il gioco è più semplice se non girate i dischetti degli animali.

Il gioco è più difficile se all'inizio del gioco si memorizzano bene tutti i dischetti degli animali e poi si girano tutti prima di iniziare a giocare.

Alla fine di ogni turno, inoltre, rimettete il dischetto degli animali con il retro rivolto verso l'alto.

2. 1, 2, 3, Contagiraffe

Un avvincente gioco con i dadi in quattro gradi di difficoltà, per 2 - 4 bambini a partire da 3 anni.

Questo gioco stimola:

la capacità di contare, riconoscere e nominare le quantità e i numeri da 0 a 5

Materiale di gioco

6 giraffe delle quantità, 1 dado giraffa

Preparazione del gioco

Prendete le giraffe da 0 a 5 macchie e distribuitele scoperte al centro del tavolo. Preparate il dado giraffa.

Svolgimento del gioco

Leo e Susi sono stupiti: quante giraffe ci sono nel parco delle giraffe! E tutte hanno un numero diverso di macchie! Sapete contare quante macchie ha ogni giraffa? Giocate in senso orario. Inizia e tira il dado chi ha meno macchie sulla maglia. Conta ad alta voce le macchie uscite sul dado, scegli la giraffa con lo stesso numero di macchie e mettila davanti a te. Controllate poi tutti insieme.

Sul dado e sulla giraffa ci sono lo stesso numero di macchie?

- **Si?**
Magnifico! Puoi tenere la giraffa.
- **No?**
Purtroppo non hai contato bene. Conta di nuovo e alla fine rimetti la giraffa al centro del tavolo.

Forse durante il gioco la giraffa che cerchi è finita davanti a un tuo compagno: puoi prenderla ugualmente.

Ma, se non hai contato bene, dovrai restituirla.

Il turno passa poi al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Quando al centro del tavolo non ci sono più giraffe, vince il giocatore con più giraffe.

Varianti

Grado di difficoltà 2:

Il gioco si complica se, invece delle giraffe delle quantità, usate le giraffe dei numeri da 0 a 5. Questa variante stimola inoltre: correlazione quantità-numeri da 0 a 5.

Grado di difficoltà 3:

Il gioco si complica se usate i due dadi e tutte le giraffe delle quantità. Questa variante stimola inoltre: correlazione quantità-numeri da 0 a 10.

Grado di difficoltà 4:

Il gioco si complica ancor di più se, invece delle giraffe delle quantità, usate tutte le giraffe dei numeri e i due dadi.

Questa variante stimola inoltre: correlazione quantità-numeri da 0 a 10.

3. Gara dello zoo

Una gara colorata per 2 - 4 bambini a partire da tre anni.

Questo gioco stimola:

la capacità di riconoscere e nominare i colori (rosso, giallo, verde, blu), l'osservazione attenta

Materiale di gioco

tabellone "gara dello zoo", da 2 a 4 animali in legno, 4 cartoncini camaleonte (rosso, giallo, verde, blu), sacchetto di stoffa

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e infilate i quattro cartoncini camaleonte nel sacchetto. Ogni bambino prende un animale e lo colloca sulla casella con la roccia.

Svolgimento del gioco

Gli animali si incontrano per la famosa gara dello zoo, e voi potete partecipare alla gara. I cartelli vi indicano il percorso, mentre i camaleonti di diverso colore svelano quali sono i cartelli che dovete considerare.

Giocate in senso orario. Chi riesce a girare su se stesso più a lungo inizia e prende il sacchetto. Prendi un camaleonte e nomina il suo colore. Conta poi i cartelli dello stesso colore che si trovano sulla casella dove si trova il tuo animale.

Quanti cartelli dello stesso colore hai contato?

- **Uno o due?**
Fai avanzare il tuo animale, nella direzione della freccia, dello stesso un numero di caselle. Se la freccia è rivolta indietro, dovrai naturalmente retrocedere. Si contano tutte le caselle, anche quelle occupate. Su una casella possono esserci più animali.
- **Nessun cartello?**
Che sfortuna! Il tuo animale fa una breve sosta.

Infila poi di nuovo il camaleonte nel sacchetto, scuotilo per bene e passalo al bambino successivo, che inizia il suo turno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha raggiunto di nuovo con il suo animale la casella con la roccia e ha vinto così il gioco.

Consiglio

Si possono giocare più giri. Decidete il numero di noci di cocco che volete raccogliere. Se si raggiunge o supera la casella con la roccia, si riceve una noce di cocco. Vince il gioco chi per primo ha raccolto il numero di noci di cocco concordato.

4. Scimmiette giocose

Gioco scimmiesco tattile e di forme, per 2 - 4 bambini a partire da tre anni.

Questo gioco stimola:

la capacità di riconoscere e confrontare forme geometriche, di tastare le forme e di contare da 0 a 5

Materiale di gioco

tabellone "scimmiette", guardiano degli animali Toni, 1 dado giraffa, 12 noci di cocco, 12 forme geometriche, sacchetto

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e le 12 noci di cocco sulle palme, al centro del tabellone. Infilate i giocattoli delle scimmie (le forme geometriche) nel sacchetto. Collocate il guardiano degli animali Toni su una casella a piacere. Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Le scimmie sono arrabbiate e schiamazzano! Dove sono i loro giocattoli? Sul tabellone, a ogni scimmia corrisponde una forma geometrica: è la forma del giocattolo che vuole. Con un po' di sensibilità tattile potete trovare una di queste forme tastando nel sacchetto. In premio le scimmie vi regalano delle deliziose noci di cocco.

Giocate in senso orario. Chi imita meglio il verso di una scimmia inizia e tira il dado. Conta ad alta voce le macchie sul dado e fai avanzare in senso orario il guardiano degli animali Toni di un numero di caselle corrispondente. Se sul dado non ci sono macchie, Toni non si muove. Osserva bene adesso la forma geometrica vicina a Toni.

La forma è ancora libera?

- **Sì?**
Prendi il sacchetto e cerca di tastare un giocattolo delle scimmie della stessa forma. Tiralo fuori e mettilo sulla forma geometrica, accanto alla scimmia: se coincide perfettamente, puoi prendere in premio una noce di cocco dalla palma. Lascia il giocattolo sulla forma. Se invece non coincide, rimettilo nel sacchetto.
- **No?**
Rimetti nel sacchetto il giocattolo che si trova sulla forma vicina a Toni. Questa scimmia ha già trovato il suo giocattolo preferito. Non puoi prendere una noce di cocco e il tuo turno si conclude.

Il turno passa poi al bambino successivo, che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più noci di cocco. Impilate le vostre noci di cocco l'una sull'altra. Vince chi ha la torre più alta. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

Consiglio

Il gioco si semplifica se distribuite le forme intorno al tabellone di gioco, con il lato verde verso l'alto. La forma si dovrà allora riconoscere alla vista e non più al tatto.

5. Giraffe gemelle

Un classico gioco di memoria, per 2 - 4 bambini a partire da tre anni.

Questo gioco stimola:

una prima comprensione di numeri e quantità da 0 a 10, la correlazione quantità-numeri, la memoria, l'osservazione attenta

Materiale di gioco

22 giraffe, delle quantità e dei numeri

Preparazione del gioco

Dividete le giraffe in base al lato anteriore, formando due mazzi: uno con le quantità e uno con i numeri. Mescolate le giraffe delle quantità e formate con esse una fila coperta. Lo stesso fate con le giraffe dei numeri, formando con esse una seconda fila coperta, da sistemare al di sotto di quella delle giraffe delle quantità.

Svolgimento del gioco

Nel parco delle giraffe c'è animazione! Le giraffe si sono travestite ed hanno organizzato una divertente sfilata. Parteciperà alla festa chi di voi scopre, nel colorato caos, il maggior numero di giraffe gemelle.

Giocate in senso orario. Chi riesce ad allungare di più il collo inizia e scopre una giraffa della fila superiore. Osservalo bene: può avere fino a dieci macchie e un piccolo travestimento (ad esempio un calzino colorato o un grande orecchino). Conta ad alta voce le macchie e cerca di trovare la giraffa con il numero corrispondente, scoprendo una giraffa della fila inferiore. Ora confrontale: se non sei sicuro, controlla se le due giraffe hanno lo stesso travestimento.

La quantità di macchie della giraffa della fila superiore corrisponde al numero di quella inferiore?

- **Sì?**
Trovata! Prendi la coppia gemella. Puoi scoprire subito ancora due giraffe.
- **No?**
Tutti cercano di memorizzare la posizione delle giraffe, che poi vanno coperte di nuovo.

Il turno passa poi al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Sono state raccolte tutte le giraffe gemelle? Ogni giocatore fa una pila con le sue giraffe. Vince il giocatore che ha la pila di giraffe più alta.

Consiglio

Il gioco si complica se non separate le giraffe delle quantità e dei numeri, ma le sparpagiate, mescolate e coperte, sul tavolo.

6. Colorata ricerca del camaleonte

Un gioco di memoria colorato, per 2 - 4 bambini con una vista da aquile a partire da 3 anni e mezzo.

Questo gioco stimola:

la capacità di riconoscere e nominare i colori, la memoria

Materiale di gioco

tabellone di gioco "camaleonti", rinoceronte, tartaruga, 1 tallero, 9 noci di cocco, 11 cartoncini camaleonte

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Mescolate i cartoncini camaleonte e distribuiteli coperti sulle corrispondenti caselle dei tre cespugli, al centro del tabellone. Collocate il rinoceronte e la tartaruga ciascuna su una casella con un camaleonte arcobaleno. Preparate le nove noci di cocco e il tallero.

Svolgimento del gioco

I camaleonti si dedicano al loro gioco preferito: il nascondino! E voi potete partecipare e cercare i camaleonti colorati nei cespugli, insieme alla saggia tartaruga ed al veloce rinoceronte. Chi di voi ne scoprirà il maggior numero?

Giocate in senso orario. Chi è vestito con più colori inizia e prende il tallero. Sollevalo più o meno all'altezza del tuo naso e fallo cadere sul tavolo. Fai avanzare in senso orario l'animale raffigurato (e dunque il rinoceronte o la tartaruga) di una casella. Se la casella di arrivo è occupata dall'altro animale, si salta.

Accanto a quale camaleonte è arrivato l'animale? Annuncia ad alta voce il suo colore. Se l'animale si trova vicino a un camaleonte arcobaleno, scegli un colore e annuncialo ai tuoi compagni di gioco. Cerca ora di scoprire in uno dei cespugli un camaleonte dello stesso colore, girando un cartoncino a scelta.

I due camaleonti sono dello stesso colore?

- **Sì?**
Trovati! Prendi in premio una noce di cocco. Copri poi nuovamente il cartoncino.
- **No?**
Pazienza! Cerca di memorizzare il colore del camaleonte scoperto. Rigira poi il cartoncino. Se sul tallero è uscito il rinoceronte, hai a disposizione un altro tentativo e puoi scoprire subito un secondo cartoncino.

Il turno passa poi al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha raccolto tre noci di cocco e ha vinto così il gioco.

7. Ghiottone

Un delizioso gioco di carte per 2 - 4 bambini a partire da 4 anni.

Questo gioco stimola:

la capacità di confrontare e distinguere numeri e quantità da 0 a 10

Materiale di gioco

30 carte cassetta di frutta, rinoceronte, tartaruga, tallero

Preparazione del gioco

Mescolate le carte. Ogni bambino riceve tre carte e le mette scoperte davanti a sé. Con il resto delle carte formate un mazzo di pesca coperto. Mettete la prima carta del mazzo scoperta al centro del tavolo. Qui si formerà una pila di frutti. Se volete, potete mettere rinoceronte e tartaruga ai lati della carta, in modo che stiano uno di fronte all'altra.

Svolgimento del gioco

Guido Ghiottone, il rinoceronte, ha invitato al grande banchetto la tartaruga Bianca Barba. Mentre l'ingordo Guido preferisce divorare le cassette con il maggior numero di mele, la tartaruga assaggia sempre le porzioni più piccole. Chi ordina per primo in modo corretto le proprie cassette? Giocate in senso orario. Chi per ultimo ha mangiato una mela comincia cercando di scartare una delle sue carte sulla pila di frutti.

Importante: osserva bene la carta sulla pila di frutti. Mostra un numero e la quantità corrispondente di mele. La carta che scarti deve mostrare o più mele o meno mele, oppure un numero inferiore o superiore. Il tallero stabilisce se deve essere superiore o inferiore.

Fai cadere il tallero sul tavolo, sollevandolo più o meno all'altezza del tuo naso

Che animale c'è sul tallero?

- **Il rinoceronte?**
Metti sulla pila una carta con *più mele*, oppure con un numero *maggiore*.
- **La tartaruga?**
Metti sulla pila di frutti una carta con *meno mele*, oppure con un numero *inferiore*.

Se non hai la carta da scartare, dovrai scoprirne una dal mazzo di pesca. Se è giusta, scartala direttamente. Se non è giusta, mettila scoperta insieme alle altre tue carte.

Il turno passa poi al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino non ha più carte e ha vinto così il gioco.

Consiglio:

Si possono giocare anche più giri. Stabilite quante noci di cocco volete raccogliere. Quando un bambino non ha più carte, vince il giro e riceve una noce di cocco. Ha inizio un nuovo giro. Vince il gioco il primo che ha raccolto il numero di noci di cocco stabilito.

8. I detective giraffa

Un appassionante gioco di memoria con il dado, per 2 - 4 bambini con un buon fiuto a partire da 4 anni.

Questo gioco stimola:

l'apprendimento di numeri e quantità da 0 a 10, il confronto delle quantità, la memoria

Materiale di gioco

11 giraffe delle quantità, 2 dadi giraffa, 12 noci di cocco

Preparazione del gioco

Mescolate le 11 giraffe delle quantità e distribuitele coperte al centro del tavolo. Preparate i dadi giraffa e le noci di cocco.

Svolgimento del gioco

Ssst! Pianino! Avviciniamoci in punta di piedi, perchè le giraffe giocano di nuovo a caccia al ladro. Si sono nascoste tutte, ma solo una è la ladra: i dadi vi diranno quale. Chi sarà il miglior detective di giraffe e scoprirà l'animale con il numero giusto di macchie? Giocate in senso orario. Chi si stira più in alto come una giraffa inizia e tira i due dadi. Conta ad alta voce le macchie uscite sui due dadi e cerca di trovare la giraffa che ne ha lo stesso numero. Scopri una giraffa e confronta.

La quantità di macchie uscite sui dadi corrisponde a quella della giraffa?

- **Sì?**
Scoperta! In premio prendi una noce di cocco.
- **No?**
Sbagliato! Cerca di memorizzare il numero di macchie della giraffa.

Si ricopre la giraffa. Il turno passa poi al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più noci di cocco. Formate una torre con le vostre noci di cocco. Vince chi ha la torre più alta. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

Consigli:

Il gioco si semplifica se usate un solo dado e le giraffe delle quantità da 0 a 5.

Il gioco si complica se usate le giraffe dei numeri invece di quelle delle quantità.

9. Caos dei numeri

Gioco di carte sulla sequenza dei numeri, per 2 - 4 bambini volenterosi a partire da 4 anni.

Questo gioco stimola:

l'apprendimento di numeri e quantità da 0 a 10, la seriazione (sequenza numerica), la capacità di confrontare e distinguere le quantità

Materiale di gioco

30 carte cassetta di frutta, 1 tucano, 1 zebra, 1 giraffa

Preparazione del gioco

Collocate gli animali sul tavolo, in fila e distanziati tra loro: prima il tucano, poi la zebra e infine la giraffa. Mescolate le carte. Ogni bambino riceve tre carte e le tiene coperte in mano. Adesso mettete tre carte scoperte in fila verticale davanti alla zebra. Con il resto delle carte formate un mazzo di pesca coperto.

Svolgimento del gioco

Che caos! Guido Ghiottone il rinoceronte ha messo tutto sottosopra spiluccando da ogni cassetta di frutta. Il tucano, la zebra e la giraffa vogliono fare ordine: il piccolo tucano cerca le cassette con i numeri più piccoli e la grande giraffa con i maggiori. Potete aiutare i due a mettere le cassette nella corretta successione?

Giocate in senso orario. Chi oggi ha mangiato più frutta inizia e cerca di attaccare una delle sue carte. Osserva bene le carte: mostrano un numero e la quantità corrispondente di mele. Decidi in quale fila orizzontale attaccare una delle carte che hai in mano.

La tua carta mostra o....

- ... **una mela in più dell'ultima carta di una fila sul lato della giraffa**
Attacca la tua carta sul lato della giraffa.
... oppure ...
- ... **una mela in meno dell'ultima carta di una fila sul lato del tucano.**
Attacca la tua carta sul lato del tucano.

Se non hai carte da attaccare, dovrai prendere una nuova carta dal mazzo di pesca. Se è possibile, puoi attaccarla direttamente nel posto giusto.

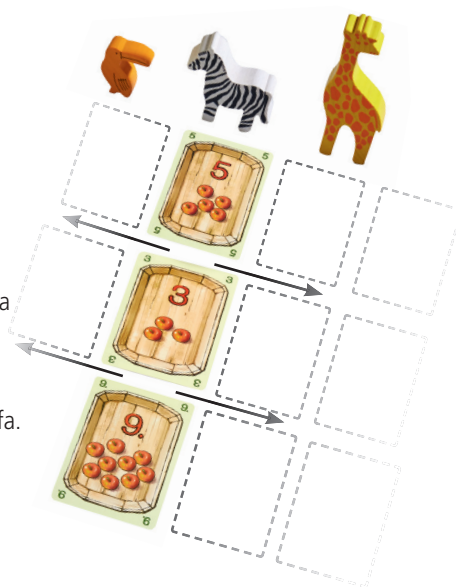
Il turno passa poi al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino non ha più carte in mano e vince così il gioco.

Consiglio:

I bambini possono naturalmente anche tenere le carte scoperte davanti a loro



10. 2 + 5 = noce di cocco

Un avvincente, primo gioco di calcolo sul tema dell'addizione, per 2 - 4 bambini a partire da 4 anni.

Questo gioco stimola:

la capacità di contare da 0 a 10, di fare le prime addizioni, di valutare le lunghezze

Materiale di gioco

tabellone "palme", 1 tartaruga, 1 dado giraffa, 12 noci di cocco, 10 pezzi di scala delle tartarughe

Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e sistemate la tartaruga sotto la palma con il numero otto. Distribuite liberamente le noci di cocco sulle foglie di palma. Su ogni palma possono esserci al massimo due noci di cocco. Collocate i pezzi della scala accanto al tabellone e preparate il dado giraffa.

Svolgimento del gioco

Le tartarughe sono perplesse: come raggiungere le deliziose noci di cocco sulle palme? Insieme formano una traballante scala, che però non è abbastanza lunga. Le aiutate a costruire una scala adeguata?

Giocate in senso orario. Chi per ultimo ha mangiato una noce di cocco comincia tirando il dado. Conta le macchie uscite sul dado e muovi per un numero corrispondente di caselle la tartaruga verso sinistra o destra.

Devi sempre far avanzare la tartaruga per l'intero numero di macchie. Se in una direzione non è possibile, la muoverai nell'altra. Se sul dado non ci sono macchie, la tartaruga resta ferma. Se sei sotto la palma con il numero due e il dado mostra cinque macchie, la tartaruga resta ferma anche in questo caso.

Se sulla palma sotto cui si trova adesso la tartaruga ci sono noci di cocco, puoi cercare di raccoglierle. Se su questa palma non ci sono noci di cocco, hai avuto sfortuna e il turno passa al bambino successivo, che tira il dado.

Raccogliere noci di cocco

Osserva bene la palma sotto cui è arrivata la tartaruga. E' composta dalla corona di foglie di palma (con le deliziose noci di cocco) e dal tronco, che inizia con la marcatura al suolo e finisce con la marcatura sotto la corona di foglie. Cerca di comporre, con almeno due pezzi, una scala di questa altezza, per poter raggiungere le noci di cocco.

Prendi un pezzo della scala e mettilo sulla marcatura inferiore del tronco. Sul bordo superiore di questo pezzo della scala appoggia il successivo pezzo, fino a raggiungere la corona di foglie.

Ripeti il procedimento fino a quando...

- ... **la scala raggiunge esattamente la marcatura superiore della palma.**
Hai fatto centro! Se la tua scala è formata da almeno due pezzi, puoi prendere in premio una noce di cocco dalla palma. Se la scala consiste in un unico pezzo, non avrai premi.
- ... **la scala sporge al di sopra della marcatura superiore della palma.**
Troppo alta! La prossima volta la tua scala dovrà essere più corta.



Giusto!



Sbagliato! La scala sporge.

Rimetti i pezzi della scala accanto al tabellone. Il turno passa al bambino successivo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha raccolto tre noci di cocco e ha vinto così il gioco.

Consiglio

Il gioco diventa più difficile se si coprono i pezzi della scala.
Sarà necessario stimare la lunghezza dei pezzi della scala e non sarà più possibile contare il numero di tartarughe.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños y niñas, queridas familias:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

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

Kære forældre og børn.

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

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.



It's
playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Art. Nr.: 305173 TL A116301 1/20