



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



Meine ersten Spiele



Kleiner Garten



Little Garden • Pierre le jardinier • Thomas' tuin • El huertito • L'orticello

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015

Meine ersten Spiele

Kleiner Garten

Ein kooperatives Farbspiel rund ums Gärtnern für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Christiane Hüpper
Illustration: Joëlle Tournalias
Spieldauer: ca. 5 Minuten

Spielinhalt

1 Spielplan, 1 Gärtner Gabriel, 3 x 3 Beetkärtchen (Erdbeeren, Möhren und Tulpen), 1 Maulwurf Molly, 1 Maulwurfshügel (= 3 Plättchen), 1 Farbwürfel, 1 Gießkanne, 1 Schubkarre, 1 Eimer Möhren, 1 Korb Erdbeeren, 1 Strauß Tulpen, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe *Meine ersten Spiele* entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für Gärtner-Spielspaß drinnen einsetzen können. Außerdem finden Sie auf www.haba.de im Bereich „Magazin“ weitere Anregungen zum gemeinsamen Gärtnern im Freien. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Sprache und Zuordnen von Farben. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Gärtnern wünschen

Ihre Erfinder für Kinder



Bitte nehmen Sie vor dem ersten Spiel alle Pappteile aus dem Kunststoffbeutel und werfen Sie diesen gleich weg.

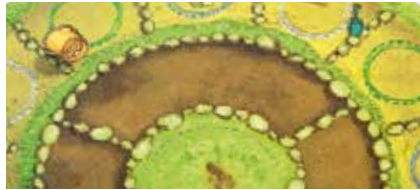


Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen auf den Spielfiguren, den Beetkärtchen und dem Spielplan. Sprechen Sie vor dem ersten Spiel über Gärtner Gabriels Garten und wie die Pflanzen dort wachsen ... also welche Details sich aus dem Aufbau von Spielplan und Beetkärtchen ergeben:

Spielplan:

Im Frühling sieht man nur braune Erde. Zwei Beete hat Gärtner Gabriel noch mal frisch umgegraben. Dann hat er Samen für Erdbeeren und Möhren in die frische Erde gelegt und gut gegossen. Im dritten Beet hat Gabriel schon im letzten Herbst Tulpen gepflanzt. Hier braucht er nur zu gießen.



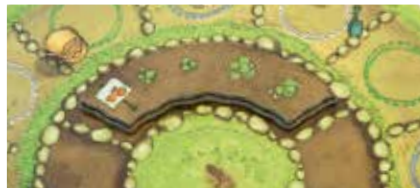
Großes Beetkärtchen (= dunkelbraune Rückseite):

Gabriel erkennt die ersten Keimlinge, die sich langsam aus der Erde drücken. Sie ähneln sich aber alle noch sehr. Langsam muss er auch hier und da erstes Unkraut zupfen, wenn seine Pflanzen gut wachsen sollen.



Stufe 2 (= mittelbraune Rückseite):

Gabriel sieht jetzt deutliche Unterschiede zwischen den Pflanzen. Die Erdbeeren blühen und die Tulpen zeigen erste dicke Knospen. Die Möhren werden ganz buschig, sind aber immer noch grün.



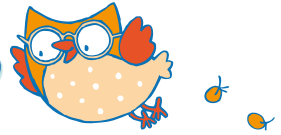
Stufe 3 (= hellbraune Rückseite):

Die Erdbeeren hängen rot an den Pflanzen. Die Tulpen blühen strahlend gelb. Und die orangefarbenen Möhren kann man deutlich aus der Erde herausblitzen sehen. Hurra! Es ist Erntezeit!



Ihr Kind kann mit den Holzfiguren kleine Rollenspiele rund um den Garten spielen: mit Gärtner Gabriel nach den Beeten schauen, säen, gießen, ernten spielen. Oder Sie können sich gemeinsam eine kleine Geschichte rund um Molly Maulwurf ausdenken.

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen. Beispiele sind:
Wo liegt die gestreifte Katze? Hast du den Spaten entdeckt?
Wo wachsen Löwenzahnblumen? Kannst du den Teddy finden?
Wo ist das Beet für die Erdbeeren/Tulpen/Möhren?



Spiel: Gärtner Gabriels Garten

Ein kooperatives Gärtnerspiel

Der Frühling ist da und Gärtner Gabriel freut sich schon, dass er sich endlich wieder um seinen Garten kümmern kann. Die Beete hat er schon vorbereitet: Mit dem Spaten hat er die Erde gelockert und er hat ausgesucht, was er anpflanzen möchte. Dieses Jahr sollen es süße, rote Erdbeeren, knackige, orangefarbene Möhren und schöne, gelbe Tulpen sein. Aber aufgepasst vor Molly Maulwurf! Sie buddelt fleißig und ihr müsst aufpassen, dass sie nicht mit ihrem Maulwurfshügel fertig ist, bevor ihr ernten könnt. Wer mag Gärtner Gabriel beim Anpflanzen, Gießen, Pflegen und Ernten helfen?

Bevor es losgeht

Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte und stellen Sie Gärtner Gabriel auf ein Maulwurfsfeld. Molly, die Maulwurfshügel-Plättchen und die Beetkärtchen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Legen Sie den Würfel bereit.



Maulwurfsfeld

Maulwurfshügel

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt gegärtnert hat, darf beginnen und würfelt.

Fragen Sie das Kind: *Welche Farbe zeigt der Würfel?*

- **Weiß/Blau/Grün?**

Setze Gärtner Gabriel auf das im Uhrzeigersinn nächste Feld dieser Farbe.

Tip: In welche Richtung Gärtner Gabriel im Spiel weiterläuft, könnt ihr auch an Mollys Nasenspitze erkennen. Sie zeigt immer in Gabriels Laufrichtung.

Fragen Sie das Kind: *Ist hier auch Molly Maulwurf zu sehen?*

- **Ja, Maulwurf Molly ist zu sehen.**

Maulwurf Molly schaut im Garten vorbei. Nimm das größte neben dem Spielplan liegende Maulwurfshügel-Plättchen und lege es (mit der Erde nach oben) in die Mitte des Spielplans. Sind alle Maulwurfshügel-Plättchen in der Mitte, stelle Molly oben auf den Hügel.

- **Nein.**

Super! Gabriel kümmert sich jetzt um seine Beete: Schau dir die Beetkärtchen gut an. Wähle ein beliebiges Beet aus und lege ein großes Beetkärtchen darauf.

Wenn dort schon ein Beetkärtchen liegt, nimmt das Kind das zum Pflanzschild passende nächstkleinere Beetkärtchen und legt es darauf. So wachsen Stück für Stück die Pflanzen.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



Die Beete sind von groß nach klein aufgebaut. Welches Beetkärtchen zu welchem Beet gehört, erkennen Sie an den Pflanzschildern. Sie können die Geschichte vom freien Spiel jederzeit in das Regelspiel integrieren und Ihr Kind auf die unterschiedlichen Wachstumsstufen der Pflanzen, ihr Aussehen usw. aufmerksam machen. So fördern Sie Wortschatz und Sprache. Daneben lernen die Kinder beim Spielen den Lebenszyklus von Gartenpflanzen (sähen, aufkeimen, blühen, ernten) kennen.

Ende des Spiels

Blühen alle Tulpen und sind alle Früchte in den Beeten herangewachsen (= sind also alle Beetkärtchen auf dem Spielplan abgelegt), so haben die Kinder das Spiel gemeinsam gewonnen. Sitzt jedoch Maulwurf Molly auf ihrem Maulwurfshügel, bevor Möhren und Erdbeeren reif sind und die Tulpen blühen, haben die Kinder leider verloren. Molly war dieses Mal schneller als die kleinen Gärtner. Also nichts wie los und eine weitere Runde spielen!



Variante für flinke Gärtner

Etwas schwerer wird das Spiel, wenn Sie den Maulwurfshügel etwas niedriger machen, also ein oder mehrere Plättchen in der Schachtel lassen.

Variante für Garten-Profis

Diese Wettbewerbsvariante wird mit folgenden Änderungen nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

- Zu Beginn werden zusätzlich noch die Spielsteine mit dem Tulpenstrauß, dem Erdbeer-Korb und dem Eimer mit den Möhren neben den Spielplan gestellt.
- Wenn ein Kind das letzte Kärtchen auf das Beet legt, erhält es als Belohnung den entsprechenden Spielstein.
- Am Ende gewinnt das Kind, das die meisten Spielsteine sammeln konnte. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



In Gabriels Garten ist alles reif für die Ernte. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, was man mit den geernteten Pflanzen machen könnte.

Erdbeeren: Einen leckeren Erdbeerkuchen für die Oma? Einen Pudding oder einfach pur naschen? Wie isst das Kind Erdbeeren am liebsten?

Möhren: Eine leckere Gemüsesuppe mit einem Klecks Sahne? Ein buntes Gemüse-Risotto in vielen Farben, zum Beispiel orangefarbene Möhren zusammen mit grünen Erbsen und gelben Paprikastückchen? Einen Möhren-Kuchen? Oder hat die Freundin Hasen oder ein Pony, dem man mit den Möhren eine Freude machen kann?

Tulpen: Eine schöne Frühlingstischdekoration? Vielleicht mag Ihr Kind auch Tulpen aus Papier falten oder Tulpen malen.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



My Very First Games

Little Garden



A co-operative color game for 1 to 3 budding gardeners, ages 2 and up.

Author: Christiane Hüpper
Illustrations: Joëlle Tournalias
Game duration: approx. 5 minutes

Contents

1 game board, 1 Gardener Gabriel, 3 x 3 patch cards (strawberries, carrots and tulips), 1 Molly Mole, 1 molehill (= 3 tiles), 1 color die, 1 watering can, 1 wheelbarrow, 1 bucket of carrots, 1 basket of strawberries, 1 bouquet of tulips, 1 set of game instructions

Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the *My Very First Games* series. You've made an excellent choice, providing your child an opportunity to develop important skills by playing. These instructions provide you with many ideas on how you and your child can explore the game contents together, enjoying a variety of indoor gardening fun. At www.haba.de in the area 'Magazin', you will find further suggestions for outdoor gardening together. This game encourages your child's development in several areas, including fine motor skills, concentration, language skills and color recognition. But most importantly, your child will simply have a lot of fun playing while automatically learning at the same time.

We wish you lots of fun playing and gardening together!

Your children's inventors



Before playing, please take all cardboard pieces out of the plastic bag and dispose of the bag immediately.



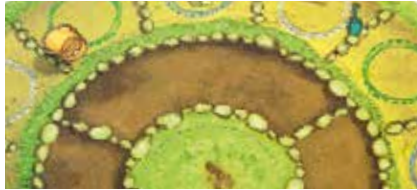
Discovering details in free play

Before playing the game, you and your child can explore the game contents. Discover the delightful illustrations on the figures, the little patch cards and the game board. Talk together about Gardener Gabriel's garden, how the plants on the patch cards grow, and all the other details you'll 'unearth' while assembling the game.

ENGLISH

Game board:

In the springtime, you cannot see anything growing, yet. The earth is just brown. Gardener Gabriel has recently turned over two patches. He has put strawberry and carrot seeds into the fresh earth and watered them well. Last autumn, Gabriel had already planted tulips in the third patch. So now all he has to do is water the patch.



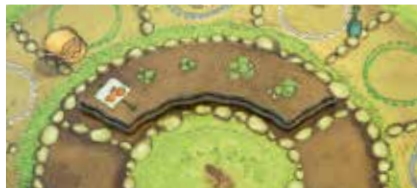
Big patch card (= dark brown backside):

Gabriel spots the first plant shoots pushing out of the earth; they all look very much alike. The weeds also like to grow in the spring so gradually he will have to begin pulling up weeds here and there if he wants the plants to grow well.



Layer 2 (=medium brown backside gray):

Now, Gabriel can clearly see the differences between the plants. The strawberries are flowering and the tulips have their first big buds. The carrots are quite bushy and green.



Layer 3 (=light brown backside):

Red strawberries are hanging from the plants. The tulips have bright yellow blossoms, and you can clearly see the orange carrots peeking out of the earth. Hurray, it's time to harvest the garden!



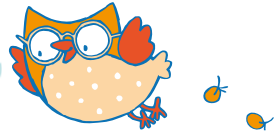
The wooden figures invite your child to play out the various garden activities, for example: tending the patches with Gardener Gabriel, sowing seeds, watering, and harvesting. Or you can also invent a fun little Molly Mole story together.

For older children who are already familiar with the game, you can be more specific with your questions. For example:

Can you find the striped cat? Have you spotted the spade?

Where do the dandelions grow? Can you see the teddy?

Where is the strawberry/ tulip/ carrot patch?



The Gardener Gabriel's Garden

A co-operative gardening game

It's springtime and Gardener Gabriel is looking forward to tending his garden again. He has already prepared the patches. He has loosened the earth with the spade and decided what he wants to plant. This year, he will grow sweet red strawberries, crunchy orange carrots and nice yellow tulips. But beware of Molly Mole! She is busily burrowing and you have to prevent her from finishing the molehill before you harvest. Who wants to help Gardener Gabriel plant, water, weed, and harvest his garden?

Before Starting to Play

Spread the game board in the center of the table and place Gardener Gabriel on any mole square. Molly Mole, the molehill tiles and patch cards are placed next to the game board, as along with the die.



mole square

molehill



Let the game begin

The children proceed clockwise. The child who has been gardening most recently starts, rolling the die.

Ask the child: *Which color do you see on the die?*

- **White/blue/green?**

Proceeding clockwise, move Gardener Gabriel to the next square of the same color.

Hint: The tip of Molly's nose always points in the direction Gardener Gabriel should move. She can help the children recognize which way to move.

Ask the child: *Can you see Molly mole on this square?*

- **Yes, there is Molly Mole!**

Molly Mole pays the garden a visit. Take the biggest of the molehill tiles lying next to the game board and place it in the center of the game board (earth face up). When all molehill tiles have been placed in the center, place Molly on top of the hill.

- **No.**

Super! Gabriel now looks after his patches; take a good look at the patch cards. Choose any of the patches on the game board and place a corresponding big patch card there.

If a patch card is already on the chosen patch, the child takes the next smaller patch card corresponding to the plant marker, and places it on top. And so, bit by bit, the plants grow.

Now, it is the next player's turn to roll the die.



The patches are laid beginning with the largest and working up to the smallest. The plant markers indicate which patch card belongs to which patch. You can integrate the little story you invented prior to beginning the game, drawing your child's attention to the different growth stages, how the plants look, and so on. This way you stimulate his/her vocabulary and language skills. The game playfully familiarizes children with the life cycle of garden plants (sowing, sprouting, blossoming, harvesting).

End of game

As soon as all tulips are flowering and all fruits have grown in the patches, i.e. all patch cards have been placed on the game board, the children have collectively won the game.

If, however, Molly Mole is sitting on top of her molehill before the carrots and strawberries are ripe and the tulips in flower, the children have unfortunately lost. This time Molly Mole was quicker than the little gardeners. So it's time to turn over the earth and sow some new seeds!

Variation for nimble gardeners

The game is a little more difficult if one or more tiles remain in the game box, making the molehill lower.

Variation for professional gardeners

This competitive variation is played according to basic game rules with the following changes:

- When setting up the game, also put the playing figures of the tulip bouquet, strawberry basket and carrot bucket next to the game board.
- When a player places the last patch card on a patch, as a reward he receives the corresponding figure.
- The one who collects the most figures, wins the game. In the case of a draw, there are several winners.



In Gabriel's garden everything is ripe and ready to be harvested. Talk with your child about what can be done with the harvest.

Strawberries: A delicious strawberry cake for grandma? A pudding or simply savoring them fresh from the garden? How do you like to eat your strawberries?

Carrots: A delicious vegetable soup with a dollop of cream? A colorful vegetable risotto with, for example, pieces of orange carrots, green peas and yellow pepper? A carrot cake? Do you know someone with rabbits or a pony that would just love to munch on a juicy carrot?

Tulips: A nice springtime table decoration? Maybe your child likes to fold paper tulips or draw tulips

Dear Children and Parents

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



Mes premiers jeux

Pierre le jardinier

Un jeu coopératif sur les couleurs pour 1 à 3 jardiniers à partir de 2 ans.

Auteure : Christiane Hüpper

Illustration : Joëlle Tournalias

Durée de la partie : env. 5 minutes

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 jardinier Pierre, 3 x 3 cartes de platebandes (fraises, carottes et tulipes), 1 taupes Toto, 1 taupinière (= 3 plaquettes) 1 dé de couleurs, 1 arrosoir, 1 brouette, 1 seau de carottes, 1 panier de fraises, 1 bouquet de tulipes, 1 règle du jeu

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce fascicule vous donne de nombreux conseils et des suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant et les utiliser pour des jeux de jardinier à jouer à l'intérieur. Sur www.haba.de dans l'espace « Actualités », vous trouverez en plus des idées pour jardiner ensemble à l'extérieur.

En jouant, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et facultés, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et l'apprentissage des couleurs. Mais jouer, c'est surtout avoir beaucoup de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant et jardinant !

Les créateurs pour enfants joueurs



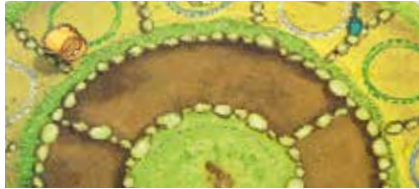
Avant de jouer pour la première fois, sortez toutes les pièces en carton contenues dans le sac en plastique et jetez ce dernier immédiatement.

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations représentées sur les figurines, les cartes platebandes et le plateau de jeu. Parlez-lui du jardin de Pierre le jardinier et expliquez-lui comment les plantes poussent dans le jardin en évoquant tous les détails du plateau de jeu et des cartes platebandes.

Plateau de jeu :

Au printemps, la terre est marron dans le jardin. Pierre le jardinier a bêché deux platebandes de terre. Ensuite, il a semé des graines de fraise et de carotte dans la terre toute fraîche et les a bien arrosées. Dans la troisième platebande, Pierre avait déjà planté des tulipes à l'automne dernier. Ici, il doit juste arroser.



FRANÇAIS

Grande carte de platebande (= verso marron foncé) :

Pierre découvre les premières pousses qui sortent lentement de terre. Elles en sont toutes à peu près au même niveau. Peu à peu, il doit enlever les mauvaises herbes qui poussent autour, s'il veut que ses plantes poussent bien.



Deuxième stade (= verso marron moyen) :

Pierre voit maintenant de grosses différences entre ses plantes. Les fraises sont en fleur et les tulipes ont des gros boutons. Les carottes ont des grandes fanes mais elles sont encore vertes.



Troisième stade (= verso marron clair) :

Les fraises sont formées et elles sont bien rouges. Les tulipes fleurissent déjà tout en jaune. Et les carottes de couleur orange sortent de terre. Chouette, on va pouvoir faire la récolte !



En jouant avec les figurines en bois, votre enfant peut jouer des petites scènes portant sur le jardin : il peut emmener Pierre vers les platebandes du jardin, semer des graines, les arroser, faire la récolte/cueillette, ou bien vous inventez ensemble une petite histoire sur la taupe Toto.

FRANÇAIS

Si les enfants sont un peu plus âgés et connaissent déjà les accessoires de jeu, vous pouvez aussi leur poser des questions se rapportant aux détails du jeu. Par exemple :

Où est le chat tigré ? Sais-tu où est la bêche ? Où poussent les pissenlits ? Où est l'ourson ? Où est la platebande de fraises/de tulipes/de carottes ?



Le jardin de Pierre le jardinier

Un jeu coopératif pour apprentis jardiniers

Le printemps est arrivé et Pierre le jardinier est tout content de pouvoir enfin aller jardiner. Il a déjà préparé les platebandes : avec la bêche, il a déjà retourné la terre et a choisi des graines à semer. Cette année, il veut avoir des fraises rouges bien sucrées, des délicieuses carottes orange à croquer et des jolies tulipes jaunes.

Mais, gare à la taupe Toto ! Elle fait des monticules partout et vous devez faire attention à ce qu'elle ne termine pas sa taupinière avant que vous ayez récolté. Qui veut aider Pierre le jardinier à planter, arroser, jardiner et récolter ?

Avant de commencer la partie

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et posez Pierre le jardinier sur une case taupe. La taupe Toto, les plaquettes taupinière et les cartes de platebandes sont posées à côté du plateau de jeu

Préparez le dé.



case taupe

taupinière

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a jardiné en dernier commence en lançant le dé.

Demandez à l'enfant : *Quelle couleur indique le dé ?*

- **Blanc/bleu/vert ?**

Pose Pierre le jardinier sur la case suivante de cette couleur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Conseil : Pour savoir dans quelle direction Pierre doit se déplacer pendant le reste de la partie, regardez dans quel sens le bout du nez de la taupe Toto est tourné. Il indique toujours la direction que doit suivre Pierre.

Demandez à l'enfant : *Toto la taupe est-elle aussi présente sur cette case ?*

- **Oui, Toto est là.**

Toto la taupe fait un petit tour dans le jardin. Prends la plus grande plaquette taupinière posée à côté du plateau de jeu et pose-la (avec le côté « terre » visible) au milieu du plateau de jeu. Quand toutes les plaquettes taupinière sont posées au milieu du plateau de jeu, mets la figurine Toto sur le monticule.

- **Non.**

Super ! Pierre s'occupe alors de ses platebandes : regarde bien les cartes de platebandes. Choisis une platebande et pose une grande carte platebande dessus.

Si une carte de platebande est déjà posée, l'enfant prend la carte de platebande suivante de taille inférieure et la pose sur la platebande précédente. Ainsi, les plantes poussent petit à petit.

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



Les platebandes s'assemblent en posant les cartes de platebandes par taille décroissante, de la plus grande à la plus petite. Les panneaux indiquant les plantes permettent de savoir à quelle platebande la carte correspond. Vous pouvez intégrer ici l'histoire du jeu libre à tout moment dans ce jeu et montrer ainsi à votre enfant les différents stades de croissance des plantes, leur apparence, etc. Vous stimulez ainsi son vocabulaire et son langage. Les enfants apprennent tout en jouant à connaître les cycles de vie des plantes (semer, pousser, fleurir, récolter) et à aimer jardiner.

Fin de la partie

Quand toutes les tulipes fleurissent et tous les fruits/légumes sont mûrs dans les platebandes, (= quand toutes les cartes de platebandes sont posées sur le plateau de jeu), les enfants gagnent la partie tous ensemble.

Par contre, si la taupe Toto se trouve sur sa taupinière avant que les carottes et les fraises ne soient récoltées, les enfants perdent la partie.

Cette fois, Toto a été plus rapide que les petits jardiniers. Jouez vite une autre partie !



Variante pour jardiniers habiles

Le jeu sera un peu plus compliqué si l'on décide de faire la taupinière plus petite, c'est-à-dire en laissant une ou deux plaquettes dans la boîte.

Variante pour jardiniers « pro »

Cette variante compétitive se joue suivant les règles du jeu de base, avec les différences ci-dessous :

- Au début de la partie, on pose en plus à côté du plateau de jeu les pions représentant le bouquet de tulipes, le panier de fraises et le seau de carottes.
- Quand un enfant pose la dernière carte d'une platebande, il récupère en récompense le pion correspondant.
- A la fin de la partie, le gagnant est celui qui aura pu récupérer le plus de pions. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

FRANÇAIS



Dans le jardin de Pierre, toutes les plantes sont prêtes à être récoltées. Parlez à votre enfant pour lui expliquer ce que l'on peut faire avec les plantes récoltées.

Avec les fraises : une délicieuse tarte pour mamie ? Une salade de fruits ou simplement les manger une à une ? De quelle manière l'enfant préfère-t-il manger des fraises ?

Avec les carottes : une succulente soupe aux légumes avec une pointe de crème fraîche ? Du riz aux légumes de toutes les couleurs, par exemple avec des carottes orange, des petits pois verts et des poivrons jaunes ? Un gâteau aux carottes ? Ou bien régaler le lapin de sa meilleure copine ou un poney en lui donnant des carottes à manger ?

Avec les tulipes : un joli bouquet pour décorer la table ? Votre enfant aura peut-être envie de faire des tulipes en papier ou de dessiner des tulipes.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.



Mijn eerste spellen

Thomas' tuin

Een coöperatief kleurenspel rond het thema tuinieren, voor 1 - 3 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteur: Christiane Hüpper
Illustraties: Joëlle Tournalias
Speelduur: ca. 5 minuten

Spelinhoud

1 spelbord, 1 tuinman Thomas, 3 x 3 perkkaartjes (aardbeien, wortelen en tulpen), 1 mol Molly, 1 molshoop (= 3 plaatjes), 1 kleurendobbelsteen, 1 gieter, 1 kruiwagen, 1 emmer wortelen, 1 mand aardbeien, 1 ruiker tulpen, 1 spelhandleiding

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks *Mijn eerste spellen* hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken. Zo is ook binnen veel speelplezier rond het thema tuinieren verzekerd.

Bovendien vindt u aan www.haba.de in het 'Nieuws' suggesties om samen buiten te tuinieren.

Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, concentratie, taal en het ordenen van kleuren. 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 tijdens het spelen en tuinieren!

De uitvinders voor kinderen



Neem voor het eerste spel alle kartonnen onderdelen uit de plastic zak en gooi deze zak meteen weg.



Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen op de speelfiguren, de perkkaartjes en het spelbord. Praat voor het eerste spel over de tuin van Thomas, de tuinman, en over hoe de planten daar groeien. Ga hierbij dieper in op de details die tijdens het opstellen van het spelbord en de perkkaartjes kunnen worden ontdekt.

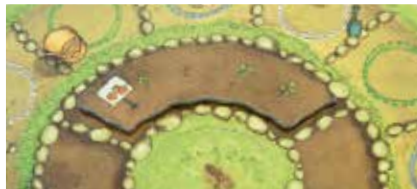
Spelbord

In de lente zien we alleen bruine grond. Twee perken heeft Thomas, de tuinman, pas gespit. Daarna heeft hij zaadjes voor aardbeien en wortelen in de verse grond gelegd en goed gegoten. In het derde perk heeft Thomas vorig jaar in de herfst al tulpen geplant. Hier hoeft hij alleen nog te gieten.



Groot perkkaartje (= donkerbruine achterzijde)

Thomas ziet de eerste kiemplantjes, die langzaam boven de aarde uitkomen. Ze lijken nog sterk op elkaar. Stilaan moet hij hier en daar ook al wat onkruid wieden, om zijn plantjes goed te laten groeien.



Fase 2 (= middelbruine achterzijde)

Thomas ziet nu duidelijke verschillen tussen de planten. De aardbeien bloeien en de tulpen beginnen al dikke knoppen te krijgen. De wortelen zijn nog altijd groen.



Fase 3 (= lichtbruine achterzijde)

Er hangen mooie, rode aardbeien aan de planten. De tulpen bloeien stralend geel. De oranje wortelen ziet men duidelijk uit de grond tevoorschijn komen. Hoera! Het is oogsttijd!



Uw kind kan met de houten figuren kleine rollenspellen in de tuin spelen: met Thomas, de tuinman, naar de perken kijken, zaaien, gieten, oogsten. Of u kunt samen een verhaaltje rond Molly, de mol, bedenken.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de details. Bijvoorbeeld:
*Waar ligt de gestreepte kat? Heb je de spade gevonden?
Waar groeien paardenbloemen? Kun jij de teddybeer vinden?
Waar is het perk voor de aardbeien/tulpen/wortelen?*



De tuin van tuinman Thomas

Een coöperatief tuinierspel

Het is lente en Thomas, de tuinman, is blij dat hij eindelijk weer in zijn tuin kan werken. De perken heeft hij al voorbereid. Met zijn spade heeft hij de grond losgemaakt en hij heeft beslist wat hij gaat planten. Dit jaar worden het zoete, rode aardbeien, knapperige, oranje wortelen en mooie, gele tulpen.

Maar opgelet voor Molly, de mol! Zij graaft vlijtig gangen en jullie moeten oppassen dat zij niet met haar molshoop klaar is, voordat jullie kunnen oogsten. Wie wil Thomas helpen bij het planten, gieten, verzorgen en oogsten?

Voordat er wordt begonnen

Leg het spelbord in het midden van de tafel en zet Thomas, de tuinman, op een van de velden waarop de mol is afgebeeld. Molly, de mol, de plaatjes met de molshopen en de perkplaatjes worden naast het spelbord gelegd. Houd de dobbelsteen klaar.



voorbereid perk

molshoop



Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Wie het laatste getuiniert heeft, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: *Welke kleur staat er op de dobbelsteen?*

- **Wit/blauw/groen?**

Verplaats Thomas, de tuinman, met de wijzers van de klok mee en zet hem op het eerstvolgende veld van deze kleur.

Tip: In welke richting Thomas, tijdens het spel verder loopt, kunnen jullie ook aan de neus van Molly zien. Deze wijst altijd in Thomas' looprichting.

Vraag aan het kind: *Is Molly, de mol, hier ook te zien?*

- **Ja, Molly, de mol, is te zien.**

Molly, de mol, komt in de tuin piepen. Neem het grootste molsplaatje, dat naast het spelbord ligt, en leg het (met de grond naar boven) in het midden van het spelbord.

Als alle molsplaatjes in het midden liggen, wordt Molly boven op de molshoop gezet.

- **Nee.**

Super! Thomas verzorgt nu zijn perken. Kijk goed naar de perkkaartjes. Kies een perk naar keuze en leg er een groot perkkaartje op.

Als er al een perkkaartje ligt, moet het kind het eerstvolgende kleinere perkkaartje dat bij het plantbordje past, nemen en dit er bovenop leggen. Zo groeien beetje bij beetje de planten.

Dan is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

NERDERLANDS



De perken zijn van groot naar klein opgebouwd. Welk perkkaartje bij welk perk hoort, ziet u aan de plantbordjes. U kunt het verhaal uit het vrije spel altijd integreren in het eigenlijke spel. Maak uw kind hierbij attent op de verschillende groeifasen van de planten, hoe ze eruitzien enz. Zo bevordert u de taal en woordenschat. Bovendien leren de kinderen tijdens het spelen de levenscyclus van de tuinplanten kennen (zaaien, kiemen, bloeien, oogsten).

Einde van het spel

Wanneer alle tulpen bloeien en alle vruchten in de perken volgroeid zijn (= alle perkkaartjes zijn op het spelbord neergelegd), dan hebben de kinderen het spel samen gewonnen.

Als daarentegen Molly, de mol, op haar molshoop zit, voordat de wortelen en aardbeien rijp zijn en de tulpen in bloei staan, dan hebben de kinderen helaas verloren. Deze keer was Molly sneller dan de kleine tuinmannen. Niet aarzelen dus en meteen een volgend rondje spelen!

Variante voor ervaren tuinmannen

Het spel wordt iets moeilijker, als jullie de molshoop wat lager maken door een of meerdere plaatjes in de doos te laten.

Variante voor professionele tuinmannen

Deze wedstrijdvariant wordt volgens de basisregels van het spel gespeeld, maar dan met de volgende aanpassingen:

- Aan het begin worden ook de speelstenen met de ruiker tulpen, de mand aardbeien en de emmer wortelen naast het spelbord opgesteld.
- Wanneer een kind het laatste kaartje op het perk legt, krijgt het als beloning de overeenkomstige speelsteen.
- Aan het einde wint het kind dat de meeste speelstenen kon verzamelen. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



In Thomas' tuin is alles rijp om te oogsten. Spreek met uw kind over wat jullie met de geogste planten zouden kunnen doen.

Aardbeien: Een lekkere aardbeientaart voor oma? Een pudding of gewoon zo lekker opeten? Hoe eet uw kind de aardbeien het liefste?

Wortelen: Een lekkere groentesoep met een scheutje room? Een heerlijke groenterisotto in vele kleuren, bijvoorbeeld oranje wortelen met groene erwten en stukjes gele paprika? Een wortelcake? Of misschien heeft een vriendinnetje konijnen of een pony? Die eten ook heel graag wortelen!

Tulpen: Fraaie tafeldecoratie voor de lente? Misschien wil uw kind ook wel graag tulpen van papier maken of tulpen schilderen.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



Mis primeros juegos

El huertito



Un cooperativo juego de colores en torno a las actividades en un huerto, para 1 - 3 niños a partir de los 2 años.

Autora: Christiane Hüpper
Ilustraciones: Joëlle Tourlonias
Duración de una partida: aprox. 5 minutos

Contenido del juego

1 tablero de juego, 1 hortelano Gabriel, 3 x 3 tarjetas de bancales (fresas, zanahorias y tulipanes), 1 topo Suso, 1 topera (= 3 fichas) 1 dado de colores, 1 regadera, 1 carretilla, 1 cubo de zanahorias, 1 cesto de fresas, 1 ramo de tulipanes, 1 instrucciones del juego

Queridos padres:

Nos alegra que se hayan decidido por este juego de la serie *Mis primeros juegos*. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego y emplearlo en este «diverjuego» sobre las actividades en el huerto. Además, al www.haba.de en el apartado «Magazine», encontrarán más sugerencias para realizar tareas relacionadas con la horticultura en equipo al aire libre.

Al jugar se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, el lenguaje, así como la clasificación de los colores. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

Mucho placer al jugar y en las tareas hortícolas en equipo les desean

los inventores para niños



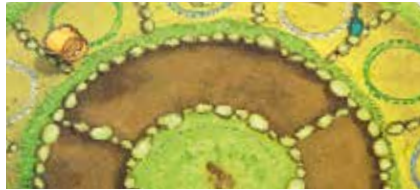
Antes de jugar por primera vez, retiren las piezas de cartón de la bolsa de plástico y despréndanse de ésta inmediatamente.

Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre, su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones de las figuritas del juego, de las tarjetas de los bancales y del tablero de juego. Antes de jugar por primera vez, hablen sobre el huerto del hortelano Gabriel y sobre cómo crecen las plantas en él, es decir, sobre los detalles que se ven al montar el tablero de juego y las tarjetas de los bancales:

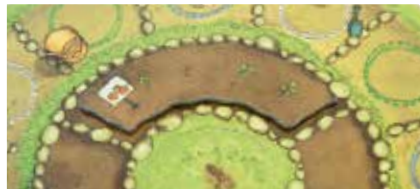
Tablero de juego:

En primavera solo se ve la tierra de color marrón. El jardinero Gabriel acaba de remover otra vez la tierra de dos bancales. A continuación ha puesto las semillas para las fresas y las zanahorias en la tierra recién removida y la ha regado bien. Gabriel ya plantó tulipanes en el tercer bancal durante el otoño, así que en ese bancal no tiene más que regar.



La tarjeta grande del bancal (= reverso castaño oscuro):

Gabriel ve los primeros brotes que van surgiendo poco a poco de la tierra, pero todos se parecen todavía mucho. Poco a poco tiene que ir sacando también algunas malas hierbas para que sus plantas crezcan bien.



Nivel 2 (= reverso castaño menos oscuro):

Gabriel ve ahora claras diferencias entre las plantas. Las fresas florecen y los tulipanes muestran las primeras yemas gruesas. Las zanahorias tienen ya mucha hoja, pero todavía están verdes.



Nivel 3 (= reverso castaño claro):

Las fresas cuelgan de las matas con su color rojo característico. Los tulipanes florecen con un color amarillo radiante. Y ya puede verse cómo sobresalen de la tierra con claridad las zanahorias de color anaranjado. ¡Bravo! ¡Es el momento de la recolección!



Su hijo puede jugar con las figuritas de madera a pequeños juegos de rol en torno a las labores en el huerto: jugar a observar, sembrar, regar, recolectar con el hortelano Gabriel. O también pueden ustedes inventar conjuntamente una breve historieta que gire en torno al topo Suso.

A los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego, ustedes pueden formularles preguntas acerca de los detalles. Algunos ejemplos:

¿Dónde está el gato atigrado? ¿Has visto dónde está la laya?
¿Dónde crecen las flores diente de león? ¿Eres capaz de encontrar el osito? ¿Dónde está el bancal de las fresas / de los tulipanes / de las zanahorias?



El huerto del hortelano Gabriel

Un cooperativo juego sobre las labores en el huerto

Ya llegó la primavera y el hortelano Gabriel se alegra de poder dedicarse por fin nuevamente a las labores en el huerto. Ya ha preparado los bancales: con la laya ha ahuecado la tierra y ha elegido las semillas que quiere plantar. Este año habrá dulces fresas rojas, crujientes zanahorias anaranjadas y hermosos tulipanes amarillos.

Pero ¡ojo al topo Suso! No para de excavar túneles en la tierra y tenéis que procurar que no acabe su topera antes de que podáis recolectar vosotros los frutos. ¿Quién quiere ayudar al hortelano Gabriel a plantar, a regar, a cuidar las plantas y a recolectar los frutos?

ESPAÑOL

Antes de comenzar

Coloquen el tablero de juego en el centro de la mesa y pongan al hortelano Gabriel encima de una de las casillas de topo. El topo Suso, las fichas de topera y las tarjetas de bancales se disponen al lado del tablero de juego.

Tengan el dado preparado.



casilla de topo

topera

Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el niño que más recientemente haya hecho alguna actividad en un huerto.

Pregunten al niño: *¿Qué color ha salido en el dado?*

- **¿Blanco / azul / verde?**

Mueve al hortelano Gabriel en el sentido de las agujas del reloj hasta la siguiente casilla de ese color.

Truco: podéis reconocer la dirección en la que debe desplazarse el hortelano Gabriel en el juego por la punta de la nariz de Suso que siempre señala la dirección de la trayectoria de Gabriel.

Pregunten al niño: *¿Puede verse también por aquí al topo Suso?*

- **Sí, puede verse al topo Suso.**

El topo Suso se pasa a dar una vuelta por el huerto. Coge la ficha de la topera más grande que está al lado del tablero de juego y ponla (con la tierra boca arriba) en el centro del tablero.

Si todas las fichas de topera están ya en el centro, coloca Suso encima.

- **No.**

¡Bravo! Gabriel se ocupa ahora de sus bancales: fíjate bien en las tarjetas de los bancales. Elige un bancal cualquiera y pon una tarjeta grande de bancal encima.

Si ya hay allí una tarjeta de bancal, el niño cogerá la siguiente tarjeta de bancal en tamaño que se corresponda con el letrero de la planta y la colocará encima. Así irán creciendo las plantas poco a poco.

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



Los bancales se montan de mayor a menor. En los letreros de las plantas reconocerán ustedes qué tarjeta de bancal pertenece a qué bancal. En todo momento, ustedes pueden integrar la historieta del juego libre en el juego con reglas, y llamar la atención de su hijo sobre los diferentes niveles de crecimiento de las plantas, su aspecto, etc. De esta manera fomentarán el vocabulario y el lenguaje. Jugando, los niños aprenden de paso el ciclo vital de las plantas del huerto (sembrar, germinar, brotar, recolectar).

ESPAÑOL

Final del juego

Cuando todos los tulipanes estén en flor y hayan crecido todos los frutos en los bancales (= es decir, cuando estén todas las tarjetas de bancal sobre el tablero de juego), entonces todos los niños habrán ganado conjuntamente.

Sin embargo, si el topo Suso se encuentra en lo alto de la topera antes de que hayan madurado las zanahorias y las fresas y de que hayan florecido los tulipanes, los niños habrán tenido la mala suerte de perder.



Suso fue más rápido esa vez que los pequeños hortelanos. ¡Así que no hay nada mejor que ponerse de nuevo manos a la obra y jugar otra ronda!

Variante para jardineros espabilados

El juego se complica si se hace más bajita la topera, es decir, si se dejan una o varias fichas de topera en la caja.

Variante para profesionales de la horticultura

Esta variante competitiva se juega siguiendo las reglas del juego básico pero con los siguientes cambios:

- Al principio se colocan adicionalmente junto al tablero de juego las fichas con el ramo de tulipanes, el cesto de las fresas y el cubo con las zanahorias.
- Cuando un niño coloca la última tarjeta sobre el bancal, recibe de premio la ficha correspondiente.
- Al final gana el niño que pueda reunir el mayor número de fichas. En caso de empate serán varios los ganadores.



En el huerto de Gabriel todo está maduro para la cosecha. Hablen con su hijo sobre lo que podría hacerse con los frutos cosechados.

Fresas: ¿Un delicioso pastel de fresas para la abuelita? ¿Un flan o simplemente mordisquearlas tal cual, en su estado natural? ¿Cómo le gusta más comer al niño las fresas?

Zanahorias: ¿Una sabrosa sopa de verduras con un poco de nata? ¿O qué tal un arroz con verduras en muchos colores, como por ejemplo con zanahorias anaranjadas, con guisantes verdes y trocitos de pimiento amarillo? ¿Y un pastel de zanahoria? ¿O quizás hay algún conocido que tenga un conejo o un poni a los que poder deparar una alegría con las zanahorias?

Tulipanes: ¿Qué tal una bonita decoración primaveral de la mesa? Quizás le guste a su hijo hacer unos tulipanes doblando papel o tal vez quiera pintarlos.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.



I miei primi giochi

L'orticello



Un gioco cooperativo di colori e giardinaggio, per 1 - 3 bambini a partire da 2 anni.

Autrice: Christiane Hüpper
Illustrazioni: Joëlle Tournalias
Durata del gioco: ca. 5 minuti

Contenuto

1 tabellone, 1 giardiniere Gabriele, 3 x 3 cartoncini aiuola (fragole, carote e tulipani), 1 talpa Teodora, 1 tana della talpa (= 3 tavolette), 1 dado dei colori, 1 annaffiatoio, 1 carriola, 1 secchio di carote, 1 cestino di fragole, 1 mazzo di tulipani, 1 istruzioni di gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo gioco della serie I miei primi giochi. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli su come scoprire il materiale con il vostro bambino durante il gioco e come utilizzarlo per divertirvi a fare i giardinieri. Inoltre, su www.haba.de nella sezione dedicata alle "News" troverete altri suggerimenti per fare giardinaggio insieme all'aperto. Il gioco stimola diverse abilità e capacità del vostro bambino: motricità fine, concentrazione, linguaggio e classificazione di colori. Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Godetevi il divertimento di giocare e fare giardinaggio insieme.

I vostri inventori per bambini.



Prima di cominciare il gioco, prendete tutti i pezzi di cartone dal sacchetto di plastica; gettate via subito il sacchetto.

ITALIANO

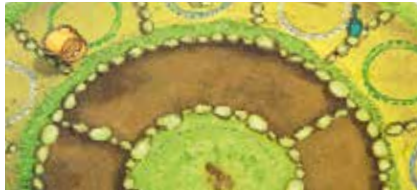


Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Giocate anche voi! Scoprite insieme ai vostri bimbi le illustrazioni presenti sulle figure, sui cartoncini aiuola e sul tabellone. Prima di cominciare a giocare, parlate del giardino del giardiniere Gabriele e di come vi crescono le piante ... ossia dei dettagli del tabellone e dei cartoncini con le aiuole:

Tabellone:

In primavera la terra è marrone. Il giardiniere Gabriele ha appena vangato due aiuole. Poi ha lasciato cadere nella terra semi di fragole e di carote, e ha annaffiato bene. Nella terza aiuola Gabriele ha già piantato dei tulipani lo scorso autunno. Qui deve solo annaffiare.



Cartoncino aiuola grande (= retro marrone scuro):

Gabriele riconosce le prime piantine, che stanno lentamente facendo capolino fuori dal terreno. Ma sono ancora tutte molto simili. Qua e là dovrà strappare le erbacce, per far crescere bene le sue piante.



Fase 2 (= retro marrone medio)

Ora Gabriele nota grandi differenze tra le diverse piante. Le fragole fioriscono e i tulipani mostrano le prime belle gemme. Le carote sono diventate un fitto cespuglio, ma sono ancora verdi.



Fase 3 (= retro marrone chiaro):

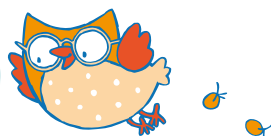
Le fragole rosse pendono dalle piantine. I tulipani sono fioriti di un giallo radioso. E si possono già vedere spuntare dalla terra le carote arancioni. Evviva! È il tempo del raccolto!



Con le figure in legno il vostro bambino può fare piccoli giochi di ruolo in tutto il giardino: con il giardiniere Gabriele può giocare a osservare le aiuole, a seminare, a raccogliere. Oppure potete inventare insieme una piccola storia sulla talpa Teodora.

Ai bambini che sono più grandicelli e che conoscono già il materiale di gioco potete fare domande sui dettagli. Ad esempio:

Dov'è il gatto tigrato? Hai trovato la vanga? Dove crescono i denti di leone? Riesci a trovare l'orsacchiotto? Dov'è l'aiuola delle fragole/ dei tulipani/delle carote?



Il giardino del giardiniere Gabriele

Un gioco cooperativo di giardinaggio

La primavera è arrivata, e il giardiniere Gabriele è felice di potersi finalmente occupare di nuovo del suo giardino. Ha già preparato l'aiuola: Con la vanga ha smosso la terra e ha scelto che cosa vorrebbe piantare. Quest'anno saranno dolci fragole rosse, croccanti carote arancioni e bei tulipani gialli.

Ma attenzione alla talpa Teodora, che scava con impegno. Bisogna fare in modo che non finisca di preparare la sua tana prima che voi possiate raccogliere i frutti. Chi vuole aiutare il giardiniere Gabriele a piantare, annaffiare, curare le piante e raccogliere?

Prima di iniziare

Mettete il tabellone al centro del tavolo, con il giardiniere Gabriele sopra una casella talpa. Tenete la talpa Teodora, le tavolette tana della talpa e i cartoncini aiuola accanto al tabellone.

Tenete pronto il dado.



casella talpa

tana della talpa

ITALIANO



Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Il giocatore che più di recente ha fatto lavori di giardinaggio comincia e tira il dado.

Chiedete al bambino: *Che colore c'è sul dado?*

- **Bianco/azzurro/verde?**

Metti il giardiniere Gabriele sulla prima casella, in senso orario, di questo colore.

Suggerimento: Potete riconoscere la direzione che segue il giardiniere Gabriele nel gioco anche dalla punta del naso di Teodora, che indica sempre la direzione del percorso di Gabriele.

Chiedete al bambino: *Vedi qui anche la talpa Teodora?*

- **Sì, su questa casella c'è la talpa Teodora.**

La talpa Teodora fa una capatina in giardino. Prendi la tavoletta talpa più grande tra quelle che stanno accanto al tabellone e mettila al centro del tabellone (con la terra rivolta verso l'alto).

Se tutte le tavolette talpa sono al centro, metti Teodora in cima alla tana.

- **No.**

Perfetto! Ora Gabriele si occupa della sua aiuola: Osserva bene i cartoncini aiuola. Scegli un'aiuola a piacere e mettili sopra un cartoncino aiuola grande.

Se lì c'è già un cartoncino aiuola, il bambino prende, scegliendolo in base al cartellino con l'immagine della pianta, il cartoncino aiuola della misura appena più piccola, e ce lo mette sopra. Così, un po' alla volta, le piante crescono.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado.



Le aiuole si costruiscono passando dal cartoncino più grande al più piccolo. Dai cartellini delle piante riconoscerete quale cartoncino aiuola appartiene alla rispettiva aiuola. In qualsiasi momento potete integrare una storia, creata durante il gioco libero, nel gioco con le regole, e richiamare l'attenzione del vostro bambino sulle varie fasi di crescita delle piante, sul loro aspetto, ecc. Ne stimolerete così il lessico e il linguaggio. Inoltre, giocando i bambini imparano a conoscere il ciclo di vita delle piante da orto (semina, germinazione, fioritura, raccolto).

Conclusione del gioco

Se tutti i tulipani sono in fiore e tutti i frutti nelle aiuole sono cresciuti (ossia tutti i cartoncini aiuola sono stati messi sul tabellone), i bambini, tutti insieme, hanno vinto il gioco.

Se però la talpa Teodora si siede sulla sua tana prima che le carote e le fragole siano maturate e prima che i tulipani siano fioriti, purtroppo i bambini hanno perso. Questa volta Teodora è stata più veloce dei piccoli giardinieri. E allora coraggio, giochiamo un'altra partita!

Variante per giardinieri svegli

Il gioco si fa un po' più difficile se la tana della talpa si abbassa e una o più tavolette restano nella scatola.

Variante per giardinieri professionisti

Questa variante di gara si gioca con le seguenti modifiche alle regole del gioco principale:

- All'inizio si mettono accanto al tabellone anche le figure con il mazzo di tulipani, il cestino di fragole e il secchio di carote.
- Se un bambino mette l'ultimo cartoncino sull'aiuola, riceve in premio la figura corrispondente.
- Alla fine vince il bambino che ha raccolto più figure. In caso di parità, vincono più bambini a pari merito.



Nel giardino di Gabriele tutto è maturo per il raccolto. Parlate con il vostro bambino di che cosa si potrebbe fare con il raccolto.

Fragole: Una gustosa torta alle fragole per la nonna? Un budino? O semplicemente le mangiamo così, al naturale? Il vostro bambino come preferisce mangiare le fragole?

Carote: Un'appetitosa zuppa di verdura con un ciuffetto di panna? Un variopinto risotto alle verdure con tanti colori, ad esempio carote arancioni con piselli verdi e pezzettini di peperone giallo? Una torta di carote? O magari un'amica ha dei coniglietti o un pony, che possiamo far felici con le carote?

Tulipani: Una bella decorazione primaverile per la tavola? Magari il vostro bambino vuole anche fare dei tulipani di carta o disegnare dei tulipani.

Cari bambini e cari genitori,

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



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

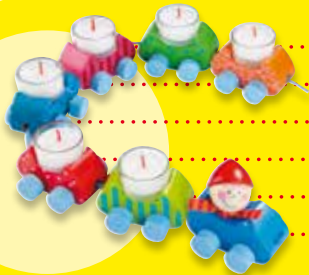
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

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

 **Children are world explorers!**


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

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

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

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

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

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

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

 **I bambini esplorano il mondo!**

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

HABA[®]

Made in
Germany

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