



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



SPIEL-SPAR-KISTE

Wichtelwaldfest

3 in 1

spielen

puzzeln

vorlesen



Forest Feasting Gnomes • Fête de Lutins • Kabouterfeest
La fiesta del bosque de los duendes • La festa de bosco degli gnomi

Spiel-Spaß-Kiste

Wichtelwaldfest

Eine vollgepackte Spiel-Spaß-Kiste mit 3 Vorlesegeschichten, 4 Spielideen und 5 Puzzles für Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Miriam Koser

Illustration: Sabine Kraushaar

Text: Marion Munz-Krines

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für diese Spiel-Spaß-Kiste entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Die Spiel-Spaß-Kiste und die Anleitung sorgen für viel Abwechslung:

- **3 Vorlesegeschichten**

Tauchen Sie gemeinsam in die Welt der Waldwichtel und Waldtiere ein. Die Geschichten nehmen Bezug auf die Illustrationen der Spiellandschaft und binden die niedlichen Spielfiguren ein. So wird das Spiel lebendig!

- **4 Spielideen**

Spiellandschaft aufbauen und los geht's! Das vielfältige Material und die abwechslungsreichen, altersgerechten Ideen sorgen für jede Menge Spielspaß.

- **5 Puzzles**

Sie bestehen aus zwei, drei oder vier Puzzleteilen und sind aus stabiler Pappe. So kann Ihr Kind gut erste Erfahrungen im Puzzeln sammeln und hat sicher immer wieder Spaß mit den Waldwichteln und ihren fünf tierischen Freunden.

Diese Anleitung bietet Ihnen außerdem viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken können.

Beim Vorlesen und Zuhören, Spielen und Puzzeln werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Sprache sowie Zuordnen von Farben und Symbolen. Vor allem macht diese Kiste aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen wünschen
die Erfinder für Kinder



Inhalt:

1 Spiellandschaft Waldlichtung (= Schachtelboden mit Spielplan und Waldkulisse zum Einstecken), 5 Spielfiguren (Fuchs, Rehkitz, Eule, Eichhörnchen, Dachs), 1 Laufstrecke, 28 Plättchen (4 Früchte, 3 Luftballons, 12 Blätter, 9 Blumen), 6 Tannen, 1 Würfel, 5 Puzzles, 1 Spielanleitung.

Bitte drücken Sie die Plättchen vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Tableau! Wichtig: Werfen Sie die restlichen Teile des Tableaus gleich weg, damit keine Gefahr besteht, dass kleine Kinder sie verschlucken.



Spiellandschaft

Waldlichtung

Festplatz

Laufstrecke

Brücke

Waldkulisse

Plättchen

Blumen, Vorderseite

Blumen, Rückseite

Blätter

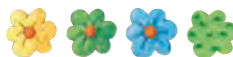
Luftballons

Früchte

Spielfiguren

Tannen

Würfel





Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen auf der Schachtel, den Spielfiguren, den Plättchen und den Puzzles. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, welche Details überall zu entdecken sind ... so fördern Sie Sprache, Wortschatz und Aufmerksamkeit.

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen.

Beispiele sind: *Was trägt der Dachs/das Eichhörnchen/der Fuchs? Welche Farbe ist das? Wo siehst du überall Waldwichtel/rote Pilze? Wo ist der Bachlein Igel/ein Vogel?*

Spiele & Spaß haben

Spiel 1: Wettrennen zum Festplatz

Ein lustiges Würfel-Laufspiel mit 2 Varianten für 2 - 4 kleine Wettläufer.

Eines der lustigsten Spiele beim Wichtelwaldfest ist das Wettrennen. Rehkitz Rosalie und Dachs David trainieren vorher immer sehr fleißig. Doch auch Eichhörnchen Emily, Fuchs Felix und Eule Erik sind ziemlich schnell. Wer kann dieses Mal gewinnen? Besonders lustig wird es, wenn die Früchte und die Luftballons ins Spiel kommen. Da haben sich die drei Waldwichtel wirklich etwas Tolles ausgedacht.

Benötigtes Spielmaterial:

Spillandschaft, Spielfiguren, Laufstrecke, Würfel
für die Varianten: Früchte-Plättchen oder Luftballon-Plättchen

Spielvorbereitung

Stellen Sie die Spillandschaft in die Tischmitte und legen Sie die Laufstrecke so davor, dass sich ein durchgehender Weg ergibt. Jedes Kind sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das große Startfeld am Beginn der Laufstrecke. Legen Sie den Würfel bereit.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt auf einem tollen Fest war, darf beginnen und würfelt.

Fragen Sie das Kind: *Wie viele Punkte zeigt der Würfel?*

Das Kind zählt die Würfelpunkte. Hat es das Richtige gesagt, bekommt es ein dickes Lob. Helfen Sie, wenn es nicht weiß, wie viele Würfelpunkte es sind.

Dann darf das Kind seine Spielfigur entsprechend viele Felder auf dem Weg Richtung Festplatz ziehen. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Wegfeld stehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Ende des Spiels

Wer mit seiner Spielfigur zuerst den Festplatz erreicht (überzählige Würfelpunkte verfallen), hat gewonnen und darf einmal um den Tisch flitzen. Die anderen Kinder spielen schnell weiter und wenn alle Spielfiguren auf dem Festplatz stehen, machen die Kinder einen lustigen Wichteltanz.

Variante 1: *Viele leckere Früchte!*

Verteilen Sie die 4 Plättchen mit den Früchten mit der „ganzen“ Seite nach oben auf den Wegfeldern. Es darf nur eine Frucht pro Wegfeld ausliegen und es muss immer mindestens ein Wegfeld Abstand zwischen den Plättchen sein.

Beim Spielablauf gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Variante:

Landet eine Spielfigur auf einem Feld mit einer Frucht, darf das Kind sein Tier damit füttern: Es führt das Plättchen an den Mund seiner Spielfigur, dreht es um und legt es dann zurück auf das Wegfeld. So gestärkt darf das Kind seine Spielfigur dann einen Schritt zusätzlich Richtung Festplatz ziehen. Kommt ein zweites Tier auf dieses Wegfeld, passiert nichts, denn die Frucht ist leider schon angeknabbert.

Variante 2: *Achtung, Luftballons!*

Verteilen Sie die 3 Plättchen mit den Luftballons mit der „ganzen“ Seite nach oben auf den Wegfeldern. Es darf nur ein Luftballon pro Wegfeld ausliegen und es muss immer mindestens ein Wegfeld Abstand zwischen den Plättchen sein.

Beim Spielablauf gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Variante:

Landet eine Spielfigur auf einem Feld mit einem Luftballon, platzt dieser und das Tier erschreckt sich. Nun muss das Kind sein Tier leider einen Schritt zurück Richtung Startfeld ziehen. Das Plättchen wird umgedreht und bleibt auf dem Wegfeld liegen. Kommt ein zweites Tier auf dieses Wegfeld, passiert nichts, denn der Luftballon ist ja zum Glück schon geplatzt.

Sie können die beiden Varianten auch kombinieren und Plättchen mit Früchten und Luftballons mischen. Wählen Sie 5 beliebige Plättchen aus und verteilen Sie diese mit der „ganzen“ Seite nach oben auf den Wegfeldern. Auch hier darf nur ein Plättchen pro Wegfeld ausliegen und es muss immer mindestens ein Wegfeld Abstand zwischen den Plättchen sein.

Spiel 2: Blätter-Balancier-Parade

Ein witziges Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Kinder mit Fingerspitzengefühl.

Auch ein Geschicklichkeitsspiel steht beim Wichtelwaldfest auf dem Programm: Die Blätter-Balancier-Parade. Wer kann ein Blatt auf seinem Kopf balancieren und zur Brücke tragen, ohne dass es herunterfällt? Die Waldwichtel haben es schon ausprobiert und nun sind die Tiere an der Reihe. Das ist gar nicht so einfach ... aber auch ein großer Spaß. Wer schafft es, die meisten Blätter zur Brücke zu bringen?

Benötigtes Spielmaterial:

SpieLLandschaft, Spielfiguren, Blätter-Plättchen

Spielvorbereitung

Stellen Sie die SpieLLandschaft in die Tischmitte und legen Sie die Blätter auf der Waldlichtung aus. Auf welcher Seite die Blätter liegen, ist egal, da die Memo-Motive bei dieser Spielidee keine Rolle spielen.

Jetzt geht's los:

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Waldspaziergang gemacht hat, darf beginnen, sich ein Tier aussuchen und auf das erste Feld vor der Brücke auf die Wiese stellen. Die anderen Kinder stellen reihum ihre Tiere dahinter auf die Brücke.

Nun ist wieder das erste Kind an der Reihe und schiebt sein Tier zu einem beliebigen Blatt auf der Waldlichtung. Das Blatt wird auf den Kopf des Tieres gelegt und nun wird das Tier vorsichtig zurück zur Brücke geschoben.

Hat das Kind es geschafft, sein Tier mit dem Blatt auf dem Kopf zurück zur Brücke zu schieben?

- **Ja!** *Prima! Du darfst das Blatt zu dir nehmen.*
- **Nein!** *Schade, aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt.*
Das heruntergefallene Blatt kommt nicht zurück auf die Waldlichtung, sondern auf den Festplatz.

Das Kind stellt sein Tier hinter alle anderen Tiere auf die Brücke und rutscht diese jeweils einen Platz nach vorn.

Nun ist das Kind an der Reihe, dessen Spielfigur nun an vorderster Stelle steht.

Ende des Spiels

Wenn alle Blätter aufgesammelt sind, endet das Spiel. Jedes Kind zählt seine Blätter. Wer die meisten hat, ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam. Die Kinder können auch mal selbst versuchen, eins der Blätter-Plättchen auf dem Kopf zu balancieren.

Dieses Spiel kann auch kooperativ gespielt werden. Dann legen die Kinder ihre Blätter zusammen zu einer Reihe aus. Daneben kommen die Blätter vom Festplatz: Konnten die Kinder mehr Blätter zur Brücke bringen oder sind mehr Blätter heruntergefallen?

Spiel 3: Gut versteckt und nicht entdeckt

Ein kooperatives Wald-Memo-Spiel für 2 - 4 Spürnasen.

Das Lieblingsspiel der Waldwichtel heißt: Gut versteckt und nicht entdeckt. Dabei verstecken Fritz, Maxi und Karli immer zwei gleiche Dinge: eines unter einem Blatt, ein anderes unter einer Tanne. Nun müssen die Tiere auf die Suche gehen. Wer kann sich gut merken, was wo ist, und schafft es, ein Paar zu finden?

Benötigtes Spielmaterial:

SpieLLandschaft, Spielfiguren, 6 Blätter-Plättchen mit Memo-Motiv, Tannen

Spielvorbereitung

Stellen Sie die SpieLLandschaft in die Tischmitte. Zeigen Sie den Kindern die Memo-Motive auf den Blättern und unter den Tannen. Mischen Sie die Blätter dann und legen Sie diese verdeckt auf der Waldlichtung aus. Verteilen Sie die Tannen beliebig um die Blätter herum.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt etwas gefunden hat, darf beginnen, sich ein Tier aussuchen und es auf das erste Feld vor der Brücke auf die Wiese stellen. Die anderen Kinder stellen reihum ihre Tiere dahinter auf die Brücke.

Nun ist wieder das erste Kind an der Reihe, läuft mit seinem Tier zu einem Blatt und dreht es um. Dann läuft es mit dem Tier zu einer Tanne, nimmt sie hoch und schaut darunter.

Fragen Sie das Kind: *Passen die Motive zusammen?*

- **Ja!** *Prima! Du darfst das Blatt auf den Festplatz legen. Stelle die Tanne wieder an ihren Platz neben deinem Tier.*
- **Nein!** *Schade! Merkt euch alle die beiden Motive. Stelle die Tanne wieder an ihren Platz neben deinem Tier und drehe das Blatt wieder um.*

Das Kind stellt sein Tier hinter alle anderen Tiere auf die Brücke und rutscht diese jeweils einen Platz nach vorn. Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Wenn alle Blätter aufgesammelt sind, endet das Spiel. Ihr freut euch gemeinsam und macht einen Blättertanz durchs Zimmer.

Schwieriger wird es, wenn die Tannen nicht am gleichen Platz abgestellt werden, sondern irgendwo anders. Das ist eine echte Herausforderung für kleine Spürnasen!

Spiel 4: Blumen-Such-Spiel

Ein kooperatives Farb-Memo-Spiel für 2 - 4 Blumenfreunde.

Das Sommerfest ist bald zu Ende. Doch vorher machen die Tiere noch das lustige Blumen-Such-Spiel. Dabei hält jeder nach einer Blume in seiner Lieblingsfarbe Ausschau: Fuchs Felix mag Blumen in Lila, Rehkitz Rosalie liebt blaue Blumen. Eule Erik findet Blumen in Orange am schönsten, Eichhörnchen Emily mag nur gelbe Blumen. Und Dachs David? Er hat Grün am liebsten. Kann auch er eine Blume in seiner Lieblingsfarbe finden?

Benötigtes Spielmaterial:

SpieLLandschaft, alle Spielfiguren, Blumen-Plättchen

Spielvorbereitung

Stellen Sie die SpieLLandschaft in die Tischmitte. Zeigen Sie den Kindern die unterschiedlichen Farben der Blumen und erklären Sie, dass die Grasseite eine Niete ist. Mischen Sie die Plättchen dann und legen Sie diese verdeckt auf der Waldlichtung aus. Nun ist überall die Rückseite mit den fünf kleinen Blümchen zu sehen. Auch wenn weniger als vier Kinder spielen, werden alle Spielfiguren auf die Brücke gestellt. In diesem Spiel hat nicht jeder seine eigene Figur, es spielen alle zusammen.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Blumen gepflückt hat, darf beginnen. Das Kind nimmt das Tier, das an vorderster Stelle steht, läuft mit diesem zu einer Blume auf der Waldlichtung und dreht sie um.

Fragen Sie das Kind: *Hast du eine Blume in der Lieblingsfarbe des Tiers gefunden?*

- **Ja!** *Prima! Du darfst mit dem Tier und der Blume zum Festplatz laufen.*
- **Nein!** *Schade! Merkt euch alle die Farbe dieser Blume oder dass sich hier eine Niete befindet. Drehe das Plättchen dann wieder um und laufe mit dem Tier zurück zur Brücke, stelle es hinter die anderen Tiere und rutsche diese jeweils einen Platz nach vorn.*

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Ende des Spiels

Wenn alle Tiere mit ihrer Blume am Festplatz angekommen sind, endet das Spiel.

Sich gemeinsam freuen, macht emotional stark und sorgt für gute Laune! Es bestärkt Kinder in ihrem Tun und fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird.

Vorlesen & Zuhören

Lassen Sie Ihr Kind auf Entdeckungsreise gehen. Beim Zuhören kann es viele Details aus der Geschichte auf der aufgebauten Spiellandschaft sehen: Die drei Waldwichtel, die verschiedenen Tiere und natürlich auch die Dekorationen. In der zweiten Geschichte kommen die 5 Spielfiguren dazu. Wenn Ihr Kind mag, kann es die beschriebene Handlung nachspielen.

Fritzi



Maxi



Karli



Geschichte 1

Festvorbereitungen im Wichtelwald

Die Sonne strahlt über die Berge und Hügel und bringt die Bäume im Wichtelwald zum Leuchten. Die Waldwichtel reiben sich die Hände und rücken ihre Zipfelmützen zurecht: Das Wetter ist perfekt für das große Sommerfest, das im Wichtelwald immer am längsten Tag des Jahres gefeiert wird. Heute ist es soweit ... aber vorher gibt es natürlich noch jede Menge zu tun. Fritzi bereitet die Waldlichtung für das große Fest vor und die Kaninchen helfen ihm dabei. Sie räumen Äste und Blätter zur Seite, fegen den Weg zum Festplatz, pusten Luftballons auf und stellen Getränkebecher bereit.

Aufgeregt flattern die kleinen schwarzen Waldvögel herbei und wollen auch noch mithelfen. „Ihr könnt die Wimpelkette in die Bäume hängen“, sagen Maxi und Karli, die gerade mit der großen Torte auf die Waldlichtung kommen. Da freuen sich die Vögel und flattern gleich los. Wenig später sieht die Waldlichtung schon ziemlich bunt aus und die farbigen Wimpel flattern lustig im Wind.

„Wir wollen auch mithelfen!“, rufen da die Igel. „Halt, stopp, nicht so schnell, ihr kleinen Stachelkerle!“, bremst Karli die Igel. „Ihr müsst Abstand von den Luftballons halten, denn wenn ihr sie mit euren Stacheln pikst, dann platzen sie. Hier habe ich ein paar schöne rote Fähnchen mit weißen Punkten für euch, die könnt ihr gern verteilen.“ Maxi mit der blauen Zipfelmütze hält die leuchtenden Fähnchen hoch. Da freuen sich die Igel, denn die Fähnchen sehen genauso schön aus, wie die roten Pilze, die überall um die Waldlichtung und den Festplatz herum wachsen.

„Juhuu!“, jubeln Fritzi, Maxi und Karli. So schnell waren sie noch nie mit den Vorbereitungen für das Sommerfest fertig. „Vielen Dank für eure Hilfe!“, bedanken sich die drei Waldwichtel bei ihren kleinen Helfern. „Nun können die Gäste ja kommen.“



Geschichte 2

Sommerfest im Wichtelwald ... alle feiern mit

Die drei Waldwichtel Fritz, Maxi und Karli haben mit tierischer Unterstützung die Waldlichtung und den Festplatz für das Sommerfest vorbereitet. Jetzt ist es endlich so weit: Die Gäste treffen ein. Zuerst hüpfet Eichhörnchen Emily über die Brücke und läuft leichtfüßig zu den Waldwichteln. „Hallo!“, begrüßt sie ihre drei Freunde. „Schaut mal, ich habe euch einen Nusskuchen mitgebracht!“ Die Waldwichtel freuen sich, denn Emilys Nusskuchen ist der beste im ganzen Wichtelwald.

„Mmh, lecker!“, ertönt es da hinter einem Baum. Und schon pirscht sich Fuchs Felix an und begrüßt seine Freunde. Keiner hat gehört, wie er sich auf seinen weichen Pfoten genähert hat. Neugierig schleicht er um den Festplatz herum und freut sich über die vielen Leckereien, die die Waldwichtel vorbereitet haben.

Nun stürmen Rehkitz Rosalie und Dachs David auf die Waldlichtung. Sie machen ein Wettrennen und liegen Kopf an Kopf. „Ich bin schneller!“, ruft Rosalie. „Nein, ich!“, keucht David. Nach Luft japsend bleiben die beiden Wettläufer am Festplatz stehen. „Ich würde sagen, ihr seid beide Gewinner“, sagt Eichhörnchen Emily. Rosalie und David lassen sich lachend ins Gras fallen und nicken. „Wann geht das Fest denn los?“, fragt der kleine Dachs.

„Wir warten nur noch auf Eule Erik“, antwortet Waldwichtel Maxi. „Hu-schu-hu!“, erklingt es da über den Köpfen der Gäste und schon landet Erik auf der Waldlichtung. „Puh, fast hätte ich verschlafen!“, sagt Erik und schaut sich mit großen Augen um.

„Super, jetzt sind ja alle da!“, freuen sich Maxi, Fritz und Karli. Nachdem sie sich mit großen Kuchen- und Tortenstücken gestärkt haben, spielen die Freunde erst einmal Verstecken. Natürlich ist Eule Erik am besten beim Suchen, er hat ja schließlich die größten Augen und die feinsten Ohren. Aber auch er kann die Waldwichtel nicht immer finden, denn die kleinen Kerlchen können sich super gut verstecken.

Beim Fangen gewinnt dann Rehkitz Rosalie, denn sie hat die längsten Beine und Dachs David ist noch ein bisschen schlapp vom Wettrennen zum Festplatz. Die Tiere und die Waldwichtel machen noch viele lustige Spiele und so geht der Nachmittag wie im Flug vorbei. Als die Sonne langsam untergeht, machen es sich alle am Festplatz gemütlich und Eule Erik erzählt eine wunderbare Geschichte. Die Gäste sind sich einig: Das Sommerfest im Wichtelwald ist das schönste Fest. Auf jeden Fall das schönste Fest im Sommer ... denn im Herbst, im Winter und im Frühjahr veranstalten die Waldwichtel natürlich auch tolle Feste für ihre Freunde!



Geschichte 3

Ein Dankeschön für die Waldwichtel

Benötigtes Material:

Spillandschaft, Spielfiguren, Laufstrecke, Tannen, 5 Plättchen: blaue Blume, gelber Luftballon, Apfel, Himbeere, Blatt mit Frosch

Vorbereitung:

Stellen Sie die Spillandschaft in die Tischmitte und legen Sie die Laufstrecke so davor, dass sich ein durchgehender Weg ergibt. Stellen Sie die Tannen auf die Waldlichtung. Die Spielfiguren kommen vor die Schachtel. Legen Sie dann die Plättchen an verschiedene Orte. Sie können die Sachen jedes Mal woanders „verstecken“ und das Kind darf sie beim Nachspielen der Geschichte mit dem entsprechenden Tier suchen. Ergänzen Sie den individuellen Fundort jeweils beim Vorlesen der Geschichte.

Am nächsten Tag wachen die Tiere fröhlich auf. „Das war wirklich ein schönes Wichtelwaldfest“, sagt Dachs David und reibt sich den Schlaf aus den Augen. „Oh ja!“, stimmen die anderen zu. Und weil alle so viel Spaß hatten, beschließen die Tiere, den Waldwichteln zum Dank etwas zu schenken. „Los geht's!“, ruft Rehkitz Rosalie. „Jeder sucht ein Geschenk und dann treffen wir uns alle beim Festplatz!“

Und schon ist das Rehkitz in den Wald geflüzt. Was könnte Fritz, Maxi und Karli gefallen? „Ich möchte ihnen eine blaue Blume schenken“, überlegt sich Rosalie. Also sucht sie bei der Brücke, beim Fluss, bei den Tannen, auf dem Festplatz ... wo könnte die blaue Blume sein? Da ist sie ja! *Beim / Auf dem / Neben / Hinter ...* hat das Rehkitz die blaue Blume gefunden. Glücklicherweise legt sich Rosalie die Blume auf den Kopf, um sie später zum Festplatz zu bringen.

Auch die anderen Tiere suchen ein passendes Geschenk. Eichhörnchen Emily hat beschlossen, den Waldwichteln einen gelben Luftballon zu schenken. Das Eichhörnchen sucht bei der Leiter, bei den Igel und auf dem ganzen Festplatz. Da ist er ja! *Beim / Auf dem / Neben / Hinter ...* hat Eichhörnchen Emily den gelben Luftballon gefunden. Schnell schnappt sie sich den Luftballon und legt ihn auf ihren Kopf.

Eule Erik flegt über den Baumwipfeln und hält Ausschau nach einem Apfel. Denn Äpfel essen die drei Waldwichtel besonders gern, weiß Erik. Wo könnte der Apfel liegen? Erik guckt hier und guckt da und schon hat er den Apfel *beim / auf dem / neben / hinter ...* entdeckt. Er landet neben dem Apfel und legt ihn sich auf den Kopf.



Fuchs Felix schleicht durch den Wald, streckt seine Schnauze in die Luft und schnuppert. Er sucht nach einer Himbeere. „Aus dieser können sich die Waldwichtel eine leckere Himbeer-Buttermilch machen“, hat sich der Fuchs überlegt. Doch wo könnte eine Himbeere sein? Da hat Felix die Himbeere *beim / auf dem / neben / hinter* ... gefunden. Auch der Fuchs legt sich sein Fundstück auf den Kopf, um es zum Festplatz zu bringen.

Nur Dachs David hat noch nichts gefunden. Er läuft durch den Wald und blickt sich suchend um. „Was könnte ich den Waldwichteln bloß schenken?“, murmelt David vor sich hin. Ihm fällt nichts ein. Da hört er ein leises „Quak, quak!“ *beim / auf dem / neben / hinter* ... Neugierig sieht er nach, wer das ist. Da sitzt ein kleiner Frosch auf einem Blatt. „Hallo David“, quakt der Frosch, „du möchtest den Waldwichteln etwas schenken? Ich hab eine Idee: Wir singen ihnen zusammen ein Lied. Das ist doch ein prima Geschenk, oder?“ „Super, tolle Idee, das machen wir!“, freut sich Dachs David und macht sich mit dem Blatt auf dem Kopf auf den Weg zum Festplatz. Der Frosch bleibt gleich oben sitzen. Jetzt kommen auch alle anderen Tiere zum Festplatz.

Die Waldwichtel räumen gerade den Festplatz auf und sind überrascht, als sie die Tiere sehen. „Diese Geschenke sind für euch, weil ihr ein so schönes Sommerfest für uns veranstaltet habt!“, rufen die Tiere im Chor. „Das ist ja eine schöne Überraschung! Vielen Dank!“, freuen sich Fritz, Maxi und Karli. „Moment, ein Geschenk haben wir noch!“, sagt David und zwinkert dem Frosch zu. Und schon beginnen die beiden zu singen:



**„Es war wie immer wunderbar,
quak-quak, quaaaak, quak-quak, quaaaak,
so wunderbar wie jedes Jahr,
quak-quak, quaaaak, quak-quak, quaaaak.
Das Sommerfest im Wichtelwald
quak-quak, quaaaak, quak-quak, quaaaak,
wir sagen Danke und bis bald,
quak-quak, quaaaak, quak-quak, quaaaak!“**



Forest Feasting Gnomes

A box packed full of games n' fun, including 3 read out loud stories, 4 game ideas and 5 puzzles for children ages 2 and up.

Author: Miriam Koser

Illustration: Sabine Kraushaar

Text: Marion Munz-Krines

Dear Parents,

Thank you for choosing the Games n' Fun Box. You've made an excellent choice and have given your child the opportunity to learn and develop important skills by playing.

The Games n' Fun Box provides great game ideas for hours of fun:

- **3 read out loud stories**

Together, enter the world of the forest gnomes and animals. The illustrations of the game landscape provide the setting for all the stories, which also include the cute little play figures that make the game come to life.

- **4 game ideas**

Assemble the game landscape and let the games begin! The variety of game materials and game ideas appropriate for the selected age group provide endless fun.

- **5 puzzles**

Made of sturdy cardboard, the puzzles consist of two, three and four puzzle pieces. Your child will gain great experience at piecing together its first puzzles and will have great fun, over and over again, with the forest gnomes and their five animal friends.

The game instructions also provide several suggestions to help you and your child become familiar with the game materials together.

As your child listens to you read stories, plays and puzzles, he will develop various skills and abilities, including fine motor skills, concentration, language skills and the recognition of colors and symbols. But mostly, your child will simply have a lot of fun playing while automatically learning at the same time.

We wish you lots of fun with your new Games n' Fun Box!

Your children's inventors



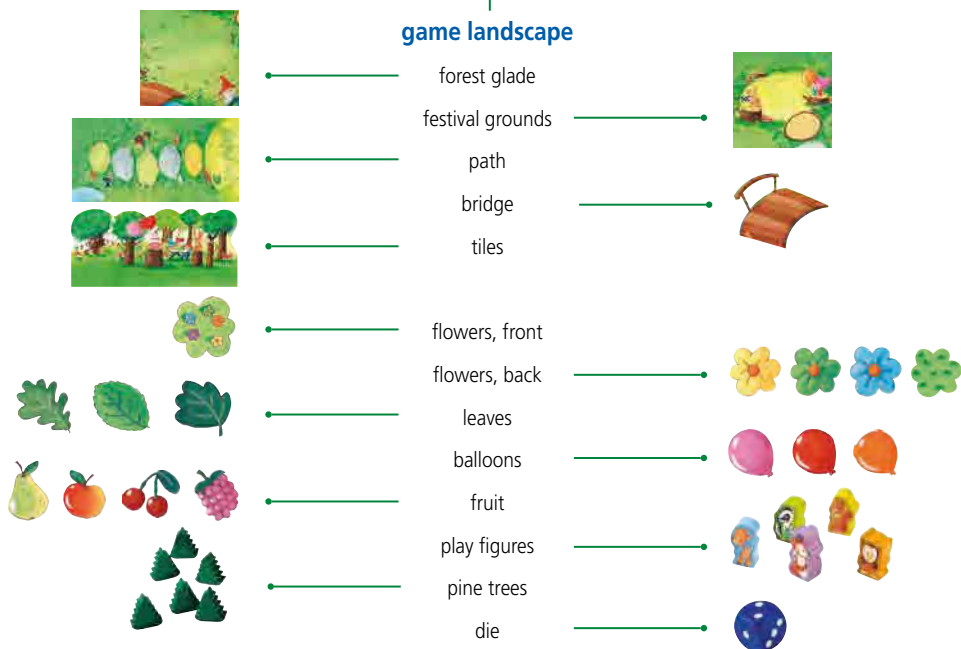
Contents:

1 game landscape (= game box bottom with game board and forest background with insert slots), 5 play figures (fox, deer, owl, squirrel, badger), 1 path, 28 tiles (4 fruit, 3 balloons, 12 leaves, 9 flowers), 6 fir trees, 1 die, 5 puzzles, 1 set of game instructions.

Before playing for the first time, carefully press the tiles out of the perforated cardboard. Important: Immediately dispose of the remaining pieces from the perforated cardboard to eliminate any choking hazards.



game landscape



Discovering details in freestyle play

In freestyle play, your child becomes familiar with the game materials. Together, look at all the illustrations on the game box, play figures, tiles and puzzles. Talk to your child about all the details. This will help make your child more attentive, while training language skills and increasing vocabulary.

If the children are a little older and already familiar with the game materials, you can also be more specific with your questions.

For example: *What does the badger/squirrel/fox have on? What color is it? Can you spot all the forest gnomes /red mushrooms? Where is the brook/hedgehog/bird?*

Playing games and having fun

Game 1: Race to the festival grounds

A fun die race with 2 extra game variations for 2 to 4 little runners.

One of the most beloved games to play at the gnomes' forest festival is the race. Daisy deer and Billy badger always train very hard leading up to the race. But Sammy squirrel, Freddy fox and Olli owl are all quite fast, too. Who will win this time? The race really gets exciting when the fruit and balloons are involved. The forest gnomes have developed a great game!

Required game materials:

Game landscape, play figures, path, die

For the game variations: fruit or balloon tiles

Game setup

Put the game landscape in the middle of the table and the path before it, forming a continuous road. Each child chooses a play figure and places it on the big starting position at the beginning of the path. Have the die ready.

Let the game begin

The children play one by one in a clockwise direction. The last child to attend a fun party gets to go first and rolls the die.

Ask the child: *How many dots are showing?*

The child counts the dots on the die. Praise the child if he answers correctly. And give hints, if he doesn't know the correct answer.

Then the child moves his play figure forward the corresponding number of spaces along the path to the festival grounds. More than one play figure can occupy the same field at a time.

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



End of game

The first player to reach the festival grounds (a higher number can be rolled) wins the race and gets to do a victory lap around the table.

The others continue playing and once all the play figures have reached the festival grounds, everyone does their funniest gnomes' dance.

Variation 1: *Lots of delicious fruit!*

Spread out the 4 fruit tiles with the side showing the "complete" fruit (not half-bitten) facing up along the fields of the path. There can be only one fruit tile per field and there must be at least one free field between fruit tiles.

The same rules of the basic game apply with the following variation:

When a child's play figure lands on a field with a fruit tile on it, the child gets to feed the fruit to its animal; he holds up the fruit tile to its animal's mouth and then turns it over and lays it back down on the field. Strengthened by the bite to eat, the child gets to move his play figure one space forward towards the festival grounds. Now, if another animal happens to land on the same field, nothing happens because the fruit has already been eaten.

Variation 2: *Watch out for the bursting balloons!*

Spread out the 3 balloon tiles with the side showing the intact balloon (not broken) facing up along the fields of the path. There can be only one balloon tile per field and there must be at least one free field between balloon tiles.

The same rules of the basic game apply with the following variation:

If a play figure lands on a field with a balloon, the balloon bursts and the animal is frightened. The child then has to move his animal one space back towards the starting position. Turn over the tile and leave it to the same field. Now, if another animal happens to land on the same field, nothing happens because luckily the balloon has already been bursted.

You can also combine the two game variations and mix the fruit tiles with the balloon tiles. Select any 5 tiles and distribute them along the fields of the path with the "complete" side facing up. Also in this variation, there can be only one tile per field and there must be at least one free field between tiles.

Game 2: **Balancing act**

A fun game of skill for 2 to 4 children with excellent balance.

The gnomes' forest festival also features a great game of skill - the balancing act. Who can balance a leaf on his head all the way to the bridge without it falling down? The forest gnomes have already tried it and now it's the animals turn. It's not at all easy ... but a lot of fun! Who will be able to bring the most leaves to the bridge?

Required game materials:

Game landscape, play figures, leaf tiles

Game setup

Put the game landscape in the middle of the table and the leaves on the forest glade. For this game, it doesn't matter which side of the leaf tiles you lay down, as you will not have to remember them.

Let the game begin:

The children play one by one in a clockwise direction. The last child to go for a walk through the forest gets to go first. The child chooses an animal and puts it on the first field in front of the bridge on the meadow. One after the other, the other children place their animals on the bridge.

Now it's the first child's turn again. He pushes his animal to any leaf of the forest glade. Place the leaf on top of the animal's head and carefully push the animal back to the bridge.

Did the child manage to bring his animal back to the bridge with the leaf on its head?

- **Yes!** *Excellent! You can keep the leaf.*
- **No!** *That's too bad. Maybe next time.*

Do not put the fallen leaf back on the forest glade, instead place it on the festival grounds.

The child puts its animal behind all the other animals on the bridge and the other animals are each moved one space ahead.

Now it's the child's turn, whose play figure is now at the front of the line.

End of game

The game is over as soon as all the leaves have been collected. Each child counts his own leaves. The player with the most leaves wins. In case of a tie, the children with the most leaves win together. The children can also try to balance a leaf tile on their own heads.

This game can also be played cooperatively. In this variation the children form a row with their collected leaves. Fallen leaves are collected at the festival grounds. Did the children manage to bring back more leaves to the bridge than what fell?



Game 3: Find the hidden pairs

A cooperative forest memory game for 2 to 4 detectives.

This game of „Find the Hidden Pairs“ is the forest gnomes' favorite. Fiddy, Maxi and Carly hide two objects: one under a leaf and one under a pine tree. It's up to the animals to find the objects. Who can remember where the objects are hiding and retrieve a pair?

Required game materials:

Game landscape, play figures, 6 leaf tiles with illustrations for memory game, pine trees

Game setup

Place the game landscape in the middle of the table. Show the illustrations on the leaf tiles and under the pine trees to the children. Shuffle the leaves and lay them face down on the forest glade. Now lay the pine trees among the leaves at random.

Let the game begin

The children play one by one in a clockwise direction. The last child to find something gets to go first. The child chooses an animal and puts it on the first field in front of the bridge on the meadow. One after the other, the other children place their animals on the bridge.

Now it's the first child's turn again. He moves his animal to a leaf and turns it over. Then he moves its animal to a pine tree, lifts the tree and looks under it.

Ask the child: *Do the pictures match?*

- **Yes!** *Great! Lay the leaf on the festival grounds. Return the pine tree to its place next to the child's animal.*
- **No!** *Too bad! Everyone has a good look at both pictures. Now, return the pine tree to its place next to the child's animal and turn it back over.*

The child puts his animal behind all the other animals on the bridge and the other animals are each moved one space ahead. Now it's the next child's turn.

End of game

The game is over as soon as all the leaves have been collected. To celebrate, dance through living room together as you would through fallen leaves.

You can increase the difficulty level by moving the pine trees to a different spot when returning them; that's a real challenge for little detectives!

Game 4: Find the flower

A cooperative color memory game for 2 to 4 flower admirers.

The summer festival is coming to an end. But before it is, the animals want to play one last game of find the flower. Each player looks for a flower in his favorite color: Freddy fox likes purple flowers, Daisy deer prefers blue flowers. Olli owl thinks orange flowers are the best and Sammy squirrel has eyes only for yellow flowers. And what about Billy? His favorite color is green. Can he find a flower with his favorite color, too?

Required game materials:

Game landscape, all play figures, flower tiles

Game setup

Place the game landscape in the middle of the table. Show the children the different colors of flowers and explain that the grass side is a blank. Shuffle the tiles and lay them face down on the forest glade. Now all the tiles are showing the back side with the five little flowers. Now place all the play figures on the bridge, even if less than four children are playing. In this game, the children don't each have their own play figure, rather they all play together.

Let the game begin

The children play one by one in a clockwise direction. The last one to pick flowers gets to go first. The child takes the first animal at the front of the line and moves it to a flower on the forest glade and turns the flower over.

Ask the child: *Did you find a flower in this animal's favorite color?*

- **Yes!** *Great! Move both the animal and the flower to the festival grounds..*
- **No!** *Too bad! Everyone takes a good look at the overturned tile and tries to remember the color of the flower or that it is a blank. Then turn the tile over again and move the animal back to the bridge, putting it behind the other animals at the end of the line. Move the other animals each one space forward.*

Now it's the next child's turn.

End of game

The game is over once all the animals and their flowers have reached the festival grounds.

Celebrating together emotionally empowers and creates a good mood. It confirms children in their actions and fosters cohesion within the family or the playgroup.

Reading & listening

Let your child go on a discovery tour! Your child will be able to recognize several details on the game landscape from the stories: the three forest gnomes, various animals and of course the decorations, too. In the second story, the 5 play figures are also introduced. Your child can also re-enact the story lines, if he so chooses.

Fiddy



Maxi



Carly



ENGLISH

Story 1

Preparing for the great gnomes' forest festival

The sun shines down on the hills and mountains, making the trees of the gnomes' forest glow. The forest gnomes rub their hands together and straighten their pointed hats. The weather is perfect for the big summer festival that always takes place on the longest day of the year. The time has come, but there is still much to do. Fiddy prepares the forest glade for the festivities and the rabbits lend a helping paw. They clear branches and rake up the leaves, sweep the path to the festival grounds, inflate balloons and set up drinking cups.

Anxious to help, the little black birds dart onto the scene with wings fluttering wildly about for excitement. "You can hang the string of pennants up in the trees," exclaim Maxi and Carly who have just arrived at the glade with a big cake. The birds are delighted and they begin right away. In no time at all the forest glade is colorfully decorated and the colorful pennants wave playfully at the command of the light breeze.

"We want to help, too!" call out the hedgehogs. "Wait! Not so fast, my little barbed friends," Carly urges the hedgehogs. "Keep clear of the balloons, otherwise you'll burst them with your quills! I have a pair of handsome, red flags with white polka dots for you to hand out." Maxi, who's wearing the blue pointed hat holds up the bright flag. The hedgehogs are elated when they see that the flags are just as beautiful as the red mushrooms that can be found all about the forest glade and festival grounds.

"Yay!" cheer Fiddy, Maxi and Carly. Never before were they ever finished with the preparations for the summer festival so quickly. The three forest gnomes acknowledge their gratitude to their little helpers, "Thank you so much for your help. Now the guests can arrive."

Story 2

Summer festival in gnomes' forest ... everyone's invited



ENGLISH

The three forest gnomes Fiddy, Maxi and Carly have prepared the forest glade and the grounds for the summer festival. The time has finally come; the guests begin to arrive. First, Sammy the squirrel hops over the bridge and scampers over to the forest gnomes. "Hello!" she greets her three friends. "Look, I brought you a nut cake!" The gnomes are delighted. Sammy's nut cake is renowned throughout the entire gnomes' forest.

"Mmmmh, delicious!" can be heard from behind the tree. Stealthily, Freddy the fox has arrived and greets his friends. No one heard him approaching on his soft paws. Curious, he sneaks around to the festival grounds and marvels at all the delicious treats that the gnomes have prepared.

Daisy the deer and Billy the badger suddenly race up to the forest glade. They're neck and neck. "I was faster!" proclaims Daisy. "No, I was!" gasps Billy. After catching their breath, the two competitors come to a halt on the festival grounds. "I think you're both winners," says Sammy squirrel. Daisy and Billy both burst out with laughter as they fall to the grass and nod. "When do the festivities begin?" asks the little badger.

"We're waiting only for Olli the owl now," replied Maxi the gnome. "Hoo-Hoo," hoots Olli the owl as he swishes just over the heads of the guests, landing in the forest glade. "Phew! I almost overslept," explains Olli as he looks around in astonishment.

"Excellent, everyone is finally here," Maxi, Fiddy and Carly exclaim cheerfully. After replenishing themselves again with generous portions of cake and treats, the friends decide to first play some hide and seek. Of course, Olli the owl, who happens to have the largest eyes among them and the best ears, is the best at seeking. But even she can't always find the forest gnomes, who are excellent hiders.

Daisy the deer wins the game of tag, as she has the longest legs and Billy the badger is still a bit fatigued from their race earlier to the festival grounds. The animals and gnomes play a bunch more games and the afternoon passes by in a wink of an eye. As the sun slowly sets, all the guests make themselves comfortable on the festival grounds and Olli the owl tells a wonderful story. The guests are all in agreement; the summer festival in gnomes' forest is the best party of all. At least it's the best summer festival, because in the fall, winter and spring, the forest gnomes throw great parties for their friends, too!





Story 3

The animals thank the forest gnomes

Required game materials:

Game landscape, play figures, path, fir trees, 5 tiles: blue flower, yellow balloon, apple, raspberry, leaf with frog

Game setup:

Put the game landscape in the middle of the table and the path before it, forming a continuous road. Place the pine trees on the forest glade and the play figures in front of the box. Then put the tiles in different places. You can "hide" the objects in different places each time and your child can search for them with the appropriate animal when re-enacting the story. Change the individual hiding places when telling the story.

The next day, the animals wake up in a cheerful mood. "That was a fantastic gnomes' forest festival," says Billy badger as he rubs the sleep from his eyes. "Oh yes!", the others agree. And since everyone had so much fun, the animals decide to give the forest gnomes a gift to show their appreciation. "Let's go!" bursts out Daisy deer. "Let's all look for a gift and then meet up again at the festival grounds."

And with that Daisy deer raced off into the forest. Whatever could Fiddy, Maxi and Carly want? "I would like to give them a blue flower," Daisy ponders. So, she looks near the bridge, along the brook, among the pine trees, on the festival grounds ... oh wherever could the blue flower be? There it is! Daisy deer has found the blue flower *by the / on the / next to the / behind the ...*. Merrily, Daisy deer puts the flower on her head so that she can bring it to the festival grounds later.

The other animals are busy looking for that special gift, too. Sammy squirrel has decided to give the forest gnomes a yellow balloon. Sammy searches near the ladder, next to the hedgehogs and all over the festival grounds. There it is! Sammy the squirrel has found the yellow balloon *by the / on the / next to the / behind the ...*. Quickly, she grabs the balloon and puts it on her head.

Olly the owl soars over the treetops looking for an apple. Olly knows that the three forest gnomes love to eat apples. Wherever could the apple be? Olly looks here and there, but it doesn't take him long to find the apple *by the / on the / next to the / behind the ...*. He lands next to the apple, picks it up and puts it on his head.



Freddy the fox slyly sneaks through the forest, lifts his muzzle up in the air and sniffs. He's looking for a raspberry. "The forest gnomes can use it to make a delicious raspberry butter milk," imagines Freddy. But where can I find a raspberry? Freddy finds the raspberry *by the / on the / next to the / behind the ...*. As the others, the fox also puts his gift on his head so that he can bring it to the festival grounds.

Billy badger is the only one left not to have found a gift. He runs through the forest and looks all about. "Whatever could I give the forest gnomes?" murmurs Billy to himself. He can't think of anything. Just then, he hears a quiet croaking *by the / on the / next to the / behind the ...*. Curious, he moves towards it to see what it is. It's a little frog sitting on a leaf. "Hello Billy," croaked the frog. "You want to give the forest gnomes a gift? I have an idea, we can sing a song together for them. That's a great gift, don't you think?" "Great idea! Let's do it!" Billy badger explodes excitedly as he makes his way to the festival grounds with the leaf on his head. The frog doesn't move from the leaf. Now, all the other animals arrive at the festival grounds.

The forest gnomes were just tidying up the grounds and are surprised to see the animals. "As a thank-you for putting on such a fantastic festival, we've brought these gifts for you," all the animals sing in chorus. "What a wonderful surprise! Thank you so much," Fiddy, Maxi and Carly shout for joy. "Wait, we still have one last gift," says Billy as he winks to the frog. They immediately break out in song:



**"We had such a blast, Croakity croak, croak, crooak!
As in all years past, croakity croak, croak, crooak!
The summer festival in gnomes' forest was fantastic,
Croakity croak, croak, crooak!
So we salute you and thank you enthusiastic,
Croakity croak, croak, crooak!"**



Play Box

Fête des lutins

Une Play Box remplie de jeux enchanteurs, avec 3 histoires à raconter, 4 idées de jeux et 5 puzzles, pour enfants à partir de 2 ans.

Auteure : Miriam Koser

Illustration : Sabine Kraushaar

Texte : Marion Munz-Krines

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi cette Play Box. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Les jeux contenus dans la Play Box vont intéresser les enfants de multiples façons :

- **3 histoires à raconter**

Plongez ensemble dans le monde des lutins et des animaux de la forêt. Les histoires font référence aux illustrations du paysage de jeu et font participer les tendres personnages qui rendent ainsi le jeu très vivant.

- **4 idées de jeu**

Assemblez les éléments du paysage et commencez la partie ! Les divers accessoires et les idées amusantes, conçues pour différentes tranches d'âge, vont divertir et amuser les enfants pendant longtemps.

- **5 puzzles**

Ce sont des puzzles de deux, trois ou quatre pièces en carton solide. Votre enfant peut ainsi faire ses premières expériences en assemblant les pièces et se réjouir en jouant avec les lutins et les cinq animaux qui les accompagnent.

Dans ce livret, on vous donne en plus de nombreux conseils et des suggestions pour faire découvrir les accessoires de jeu à votre enfant.

En écoutant l'histoire que vous lui racontez, en jouant des parties et en assemblant les pièces des puzzles, votre enfant fait des expériences qui stimuleront ses aptitudes et capacités, telles que la motricité fine, la concentration, le langage et le classement des couleurs et des symboles... mais la Play Box est surtout faite pour apporter beaucoup de plaisir à jouer ! Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec cette Play Box Fête des lutins !

Les créateurs pour enfants joueurs



Contenu :

1 paysage de jeu « clairière » (= fond de la boîte avec plateau de jeu et panneau-forêt à emboîter) 5 figurines (renard, biche, hibou, écureuil, blaireau) 1 circuit, 28 plaquettes (4 fruits, 3 ballons, 12 feuilles, 9 fleurs), 6 sapins, 1 dé, 5 puzzles, 1 règle des jeux.

Avant de jouer pour la première fois, appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. N. B. : jetez les morceaux restants aussitôt pour éviter qu'ils ne soient avalés par les enfants.



paysage de jeu



clairière

place de la fête

circuit

pont

panneau-forêt



plaquettes

fleurs , recto

fleurs, verso

feuilles

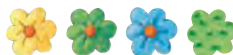
ballons

fruits

figurines

sapins

dé



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 la boîte, sur les figurines, les plaquettes et les puzzles. Parlez avec votre enfant pour lui faire découvrir les nombreux détails présents partout. Vous stimulez ainsi son langage, son vocabulaire et son attention.

Si les enfants sont un peu plus âgés et connaissent déjà les accessoires de jeu, vous pouvez aussi leur poser des questions.

Par exemple : *Que porte le blaireau/l'écureuille renard ? Quelle couleur est-ce ici ? Où y-a-t-il des lutins/des champignons rouges ? Où est le ruisseau/où y-a-t-il un hérisson/un oiseau ?*

Jouer et se distraire

Jeu n° 1 : Qui arrivera en premier sur la place de la fête ?

Une amusante course jouée avec le dé, avec 2 variantes pour 2 à 4 petits coureurs.

La course est l'une des plus amusantes attractions de la fête des lutins. Bibi la biche et Blaise le blaireau s'entraînent toujours avant le jour J. Mais Éric l'écureuil, Renaud le renard et Igor le hibou sont aussi de bons coureurs. Qui va gagner cette fois ? Et quand les fruits et les ballons viennent se mêler à la course, on en finit pas de s'amuser. Les trois lutins ont vraiment eu une bonne idée.

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, circuit, dé

Pour les variantes : plaquettes fruits ou plaquettes ballons

Préparatifs

Posez le paysage de jeu au milieu de la table et posez le circuit à côté de manière à former un chemin continu. Chaque enfant prend une figurine et la pose sur la grande case de départ au début du circuit. Préparez le dé.

C'est parti

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

Demandez à l'enfant : *Combien de points y-a-t-il sur le dé ?*

L'enfant compte le nombre de points. S'il indique le bon nombre, vous lui dites qu'il sait très bien compter. S'il n'arrive pas à compter les points, aidez-le.

L'enfant avance alors sa figurine du nombre de cases correspondant en la déplaçant en direction de la place de la fête. Il peut y avoir plusieurs figurines sur une même case.

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

Fin de la partie

Celui qui amène en premier sa figurine sur la place de la fête (les points en trop étant perdus), gagne la partie et a le droit de tourner une fois autour de la table à toute vitesse. Les autres continuent de jouer et quand toutes les figurines sont arrivées sur la place de la fête, les enfants se mettent à danser une amusante danse de lutins.

Variante 1 : *Plein de fruits délicieux !*

Répartissez les 4 plaquettes représentant les fruits sur les cases, faces « fruit entier » visibles. Il ne doit y avoir qu'une seule plaquette par case et il faut toujours laisser un espace d'au moins une case entre les plaquettes.

On joue comme dans le jeu de base en suivant la variante ci-dessous :

Quand une figurine atterrit sur une case recouverte par un fruit, le joueur a le droit de le donner à manger à son animal. Il approche la plaquette de la bouche de sa figurine, retourne la plaquette face fruit cachée et la repose sur la case. Une fois rassasiée, la figurine est avancée par le joueur d'une case en direction de la place de la fête. Si un deuxième animal arrive sur cette case, il ne se passe rien, car le fruit a déjà été grignoté.

Variante 2 : *Attention aux ballons !*

Répartissez les 3 plaquettes représentant les ballons sur les cases, faces « ballon gonflé » visibles. Il ne doit y avoir qu'un seul ballon par case et il faut laisser un espace d'au moins une case entre les plaquettes.

On joue comme dans le jeu de base en suivant la variante ci-dessous :

Quand une figurine atterrit sur une case recouverte par un ballon, ce dernier éclate et fait sursauter l'animal. Le joueur doit reculer son animal d'une case. La plaquette est retournée, face ballon cachée, et reste posée sur la case. Si un deuxième animal arrive sur cette case, il ne se passe rien, car le ballon a heureusement déjà éclaté.

Vous pouvez également combiner les deux variantes et mélanger les plaquettes fruits et ballons. Choisissez 5 plaquettes au hasard et répartissez-les sur les cases, faces côté « entier » du fruit/ballon visibles. Ici aussi, il ne doit y avoir qu'une seule plaquette par case et l'espace entre les plaquettes doit être au moins d'une case.

Jeu n° 2 : La parade des équilibristes

Un amusant jeu d'adresse pour 2 à 4 enfants adroits.

Lors de la fête des lutins, les lutins proposent aussi un jeu d'adresse : la parade des équilibristes. Qui pourra marcher en portant une feuille sur sa tête et l'emmener jusqu'au pont sans la faire tomber ? Les lutins ont déjà essayé et maintenant, c'est au tour des animaux. Mission difficile ... mais super amusante. Qui réussira à emmener le plus grand nombre de feuilles sur le pont ?

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, plaquettes-feuilles

Préparatifs

Posez le paysage de jeu au milieu de la table et répartissez les feuilles dans la clairière en les posant sur n'importe quel côté.

C'est parti :

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'est promené en forêt en dernier commence. Il choisit un animal et le pose sur la première case du pré devant le pont. Les autres joueurs posent l'un après l'autre leur animal sur le pont, derrière le premier.

C'est de nouveau au tour du premier joueur : il emmène son animal vers n'importe quelle feuille posée dans la clairière. Il met la feuille sur la tête de l'animal et recule l'animal prudemment pour le ramener sur le pont.

Le joueur a-t-il réussi à ramener son animal sur le pont sans faire tomber la feuille ?

- **Oui ! Super ! Tu récupères la feuille.**
- **Non ! Dommage, tu réussiras certainement la prochaine fois.**

La feuille qui est tombée n'est pas remise dans la clairière mais posée sur la place de la fête.

Le joueur pose son animal en dernier derrière les autres et les avance chacun d'une place.

C'est maintenant au joueur dont la figurine est placée en premier.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les feuilles ont été récupérées. Celui qui en a le plus est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Les enfants peuvent aussi essayer eux-mêmes de marcher avec une feuille posée en équilibre sur leur tête.

Ce jeu peut aussi être joué de manière coopérative. Les enfants posent les feuilles qu'ils ont récupérées en une seule rangée. A côté, on pose les feuilles déposées sur la place de la fête. Les enfants ont-ils pu emmener plus de feuilles sur le pont ou bien y-a-t-il plus de feuilles tombées par terre ?



Jeu n° 3 : Bien caché et pas trouvé

Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 détectives.

Le jeu préféré des lutins s'appelle « Bien caché et pas trouvé ». Dans ce jeu, les lutins Léon, Lucky et Lupo cachent toujours deux choses identiques : une sous une feuille, l'autre sous un sapin. Et les animaux doivent les trouver. Qui sera assez attentif pour repérer les cachettes et former les bonnes paires ?

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, 6 plaquettes-feuilles avec motifs « mémoire », sapins

Préparatifs

Posez le paysage de jeu au milieu de la table. Montrez aux enfants les motifs « mémoire » illustrés sur les feuilles et sous les sapins. Mélangez les feuilles et répartissez-les, faces cachées, dans la clairière. Répartissez les sapins autour des feuilles.

C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a trouvé quelque chose en dernier a le droit de choisir un animal. Il le pose sur la première case du pré devant le pont. Les autres posent leur animal l'un après l'autre sur le pont, derrière le premier.

C'est de nouveau au tour du premier joueur. Il amène son animal vers une feuille et la retourne. Ensuite, il emmène l'animal vers un sapin, soulève le sapin et regarde dessous.

Demandez à l'enfant : *Les motifs correspondent-ils ?*

- **Oui ! Super !** *Tu poses la feuille sur la place de la fête. Remets le sapin à sa place, à côté de ton animal.*
- **Non ! Dommage !** *Souvenez-vous tous bien des deux motifs. Repose le sapin à sa place à côté de ton animal et retourne la feuille.*

Le joueur pose son animal en dernier sur le pont, derrière les autres et les avance chacun d'une place. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les feuilles ont été récupérées. Vous vous réjouissez tous ensemble en dansant la danse des feuilles.

Le jeu sera plus difficile si les sapins ne sont pas reposés là où ils étaient et s'ils sont mis à un autre endroit. C'est alors un véritable défi pour les petits détectives !

Jeu n° 4 : Où sont les fleurs ?

Un jeu de mémoire coopératif sur les couleurs, pour 2 à 4 amis des fleurs.

La fête de l'été est presque terminée, mais les animaux veulent encore faire une partie du jeu « Où sont les fleurs ? ». Chaque joueur cherche une fleur de sa couleur préférée : Renaud le renard aime les fleurs roses, Bibi la biche aime les fleurs bleues, Igor le hibou préfère les fleurs de couleur orange, Éric l'écureuil aime seulement les fleurs jaunes. Et Blaise le blaireau ? Lui, il aime beaucoup le vert. Trouvera-t-il aussi une fleur de sa couleur préférée ?

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, toutes les figurines, plaquettes-fleurs

Préparatifs

Placez le paysage de jeu au milieu de la table. Montrez aux enfants les différentes couleurs des fleurs et expliquez-leur que le côté montrant l'herbe ne compte pas dans ce jeu. Mélangez les plaquettes et répartissez-les, faces cachées, au hasard dans la clairière. Maintenant, on voit le verso des plaquettes avec les cinq petites fleurs. Même s'il y a moins de quatre joueurs, on pose toutes les figurines sur le pont. Dans ce jeu, les joueurs jouent tous ensemble sans avoir leur propre figurine.

FRANÇAIS



C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli des fleurs en dernier a le droit de commencer. Le joueur prend l'animal posé en premier, l'emmène vers une fleur de la clairière et la retourne.

Demandez à l'enfant : *As-tu trouvé une fleur de la couleur préférée de l'animal ?*

- **Oui ! Super !** *Tu emmènes l'animal et la fleur sur la place de la fête.*
- **Non ! Dommage !** *Souvenez-vous tous bien de la couleur de cette fleur ou rappelez-vous que cette plaquette herbe ne compte pas. Retourne la plaquette de nouveau et ramène l'animal vers le pont, pose-le en dernier derrière les autres animaux et avance chacun d'eux d'une place.*

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les animaux sont arrivés sur la place avec leur fleur.

Se réjouir ensemble rend fort sur le plan émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font et cela stimule la solidarité au sein de la famille ou dans le groupe où le jeu est joué

Raconter une histoire et écouter

En vous écoutant, laissez votre enfant découvrir les nombreux détails mentionnés dans l'histoire en les observant sur le paysage de jeu assemblé : les trois lutins, les différents animaux et bien sûr les décorations. Dans la deuxième histoire, on a en plus les cinq figurines. Si votre enfant en a envie, il peut aussi jouer l'histoire racontée en imitant les actions.

Léon



Lucky



Lupo



FRANÇAIS

Histoire n° 1

Les lutins préparent une grande fête

Le soleil brille sur les montagnes et les collines, et ses rayons font resplendir les arbres dans la forêt des lutins. Tout contents, les lutins se frottent les mains et redressent leurs bonnets pointus sur leurs têtes. Il fait très beau et c'est le temps idéal pour la grande fête de l'été que les lutins organisent dans la forêt le jour le plus long de l'année. C'est aujourd'hui le grand jour et il y a plein de choses à faire. Léon prépare la place dans la clairière où la fête aura lieu et les lapins lui apportent leur aide. Ils débarrassent les branches et les feuilles et les mettent de côté, balaisent le chemin menant à la place, gonflent des ballons et préparent des gobelets.

Excités, les petits oiseaux noirs de la forêt voltigent dans les parages et veulent aussi se rendre utiles. « Vous pouvez accrocher la guirlande dans les arbres » leur disent Lucky et Lupo, qui arrivent juste au même moment en apportant un énorme gâteau. Les oiseaux sont tout contents et s'envolent joyeusement. Un peu plus tard, la clairière est parée de magnifiques couleurs et les guirlandes multicolores flottent au vent.

« Nous aussi, on veut vous aider ! » s'exclament les hérissons. « Stop ! Pas si vite ! » leur crie Lupo pour qu'ils s'arrêtent. « Ne vous approchez pas trop près des ballons sinon vous allez les faire tous éclater avec vos piquants pointus. Tenez, voilà des jolis drapeaux rouges à pois blancs. Allez en mettre un peu partout, si vous voulez ». Lucky, le lutin au bonnet bleu, leur montre les drapeaux rouges de loin. Les hérissons se réjouissent car les drapeaux sont d'une jolie couleur lumineuse, comme les champignons rouges qui poussent tout autour de la clairière et de la place de la fête.

« Waouuuuh ! » s'exclament Léon, Lucky et Lupo. C'est la première fois que les préparatifs de la grande fête d'été se terminent aussi rapidement. « Merci à tous pour votre aide ! » disent les trois lutins à leurs petits aides. « Maintenant, on n'a plus qu'à attendre l'arrivée des invités ».

Histoire n° 2

C'est la grande fête de l'été : les lutins ont invité tous leurs amis



Les trois lutins Léon, Lucky et Lupo ont préparé la fête de l'été avec l'aide de leurs amis les animaux de la forêt. Ils ont joliment arrangé la clairière et la place de la fête. Le grand moment est arrivé et les invités commencent à faire leur apparition. En premier, on voit l'écureuil Éric sautiller sur le pont et marcher d'un pas léger vers les lutins. « Bonjour ! » dit-il à ses trois amis. « Tenez, je vous ai apporté un gâteau aux noisettes ! ». Les lutins sont très contents parce que le gâteau aux noisettes d'Éric est le meilleur de toute la forêt.

« Hum, ça a l'air bien bon ! » entend-on de derrière un arbre. C'est Renaud le renard qui s'approche en saluant ses amis. Personne ne l'a entendu arriver, car il s'est faufilé à pas de loup, sans faire de bruit. Curieux comme il est, il fait le tour de la place et se réjouit à la vue de toutes les bonnes choses que les lutins ont préparées.

Voilà qu'arrivent maintenant Bibi la biche et Blaise le blaireau. Ils font la course et vont aussi vite l'un que l'autre. « Je cours plus vite que toi ! » crie Bibi. « Non, c'est moi ! » réplique Blaise hors d'haleine. Essoufflés et haletant, les deux sportifs s'arrêtent sur la place. « A mon avis, vous êtes tous les deux gagnants » leur dit Éric l'écureuil. Bibi et Blaise s'allongent par terre en riant et hochent de la tête pour dire qu'ils sont d'accord. « Quand la fête va-t-elle commencer ? » demande le petit blaireau.

« On attend encore Igor le hibou » répond le lutin Lucky. « Ouh, ouh ! » entend-on au-dessus de la tête des invités et Igor se pose dans la clairière. « Ça alors, j'ai bien failli oublier de me réveiller » dit Igor qui regarde autour de lui en ouvrant ses yeux tout grands.

« Super, tout le monde est là maintenant ! » s'exclament Léon, Lucky et Lupo. Après s'être régalez en mangeant des gros morceaux de gâteaux, les amis jouent d'abord à cache-cache. Évidemment, c'est Igor le meilleur : de tous les animaux, c'est lui qui a les plus gros yeux et les oreilles les plus fines. Mais parfois il a du mal à trouver les lutins, ces petits malins trouvent de bonnes cachettes !

Pour attraper les autres, c'est Bibi la biche qui gagne, car elle court vite avec ses grandes pattes, et Blaise est encore un peu fatigué d'avoir fait la course avec elle pour venir à la clairière. Les animaux et les lutins s'amusent encore à plein de jeux rigolos et l'après-midi passe très vite. Quand les rayons du soleil commencent à baisser, ils prennent tous place au milieu de la clairière et Igor le hibou se met à raconter une histoire merveilleuse. Tous sont bien du même avis : la fête de l'été dans la forêt des lutins est la plus belle. En tout cas, la plus belle en été ... car en automne, en hiver et au printemps, les lutins organisent aussi de super fêtes pour leurs amis !



Histoire n° 3

Un grand merci aux lutins

Accessoires nécessaires :

Paysage de jeu, figurines, circuit, sapins, 5 plaquettes : fleur bleue, ballon jaune, pomme, framboise, feuille avec grenouille

Préparatifs :

Posez le paysage de jeu au milieu de la table et posez le circuit à côté, de manière à former un chemin continu. Posez les sapins dans la clairière. Les figurines sont posées devant la boîte. Répartissez les plaquettes. Vous pouvez « cacher » les accessoires à chaque fois à un autre endroit et l'enfant doit alors les chercher à l'aide de l'animal correspondant quand il joue les scènes de l'histoire. Complétez chaque endroit à trouver quand vous êtes en train de raconter l'histoire.

Le lendemain, les animaux se réveillent de bonne humeur. « C'était vraiment une belle fête des lutins » dit Blaise le blaireau qui se frotte les yeux car il a du mal à se réveiller. « Oh, oui ! » confirment les autres. Et comme tous les animaux se sont bien amusés, ils décident de remercier les lutins en leur offrant quelque chose. « Bonne idée ! » crie Bibi la biche. « Chacun cherche un cadeau et après on se retrouve tous sur la place ! ».

Ni une ni deux, Bibi a disparu dans la forêt. Qu'est-ce qui pourrait bien plaire à Léon, Lucky et Lupo ? « J'aimerais leur offrir une fleur bleue » se dit Bibi. Elle se met alors à chercher près du pont, sur les rives du ruisseau, à côté des sapins, sur la place de la fête ... où y-a-t-il une fleur bleue ? Ah, la voilà ! La biche a trouvé la fleur bleue *près du / sur le / à côté du / derrière ...* Heureuse comme tout, la biche pose la fleur bleue sur sa tête pour pouvoir l'emmener plus tard vers la place.

Les autres animaux cherchent aussi une idée de cadeau. Éric l'écureuil a décidé d'offrir un ballon jaune aux lutins. Il cherche près de l'échelle, aux alentours des hérissons et sur toute la place de la fête. Ah, le voilà ! Éric a trouvé le ballon jaune *près du / sur le / à côté du / derrière ...* Il attrape vite le ballon et le pose sur sa tête.

Igor le hibou vole en tournant autour de la cime des arbres et cherche une pomme. Il sait que les trois lutins aiment bien manger des pommes. Igor regarde à droite, regarde à gauche et ça y est, il trouve une pomme *près du / sur le / à côté du ...* Il vient se poser à côté de la pomme et la met sur sa tête.



Renaud le renard se faufile à travers le bois, le museau en l'air pour bien renifler toutes les odeurs, car il cherche une framboise. « Si je leur offre une framboise, ils pourront se préparer un délicieux yaourt » a pensé le renard. Mais où pourrait-il y avoir une framboise ? Ah, voilà que Renaud la trouve *près du/ sur le/ à côté du/ derrière ...* . Comme ses amis, le renard pose la framboise sur sa tête pour pouvoir l'emmener sur la place.

Seul Blaise le blaireau n'a encore rien trouvé. Il marche dans la forêt en cherchant autour de lui. « Qu'est-ce que je pourrais bien offrir aux lutins ? » marmonne Blaise tout en marchant. Soudain, il entend un « croa, croa ». Étonné et curieux, il regarde ce qu'il y a là et, *près du/ sur le/ à côté du/ derrière ...* , il trouve une petite grenouille accroupie sur une feuille. « Bonjour Blaise » coasse la grenouille, « tu voudrais faire un cadeau aux lutins ? J'ai une idée : on va leur chanter une chanson tous les deux. C'est un beau cadeau, non ? » « Oui, super idée ! On va chanter ! ». Blaise se met en route vers la place après avoir posé la feuille sur sa tête. La grenouille reste sagement accroupie sur la feuille. Maintenant, tous les autres animaux rejoignent aussi la place.

Les lutins s'y trouvent justement pour ranger après la fête et sont surpris de voir les animaux arriver. « Ces cadeaux sont pour vous parce que vous nous avez organisé une jolie fête de l'été ! » disent les animaux en chœur. « C'est une belle surprise ! Merci beaucoup ! » répondent Léon, Lucky et Lupo en se réjouissant. « Mais attendez, on a encore un cadeau ! » dit Blaise en faisant un clin d'œil à la grenouille. Et les deux se mettent alors à chanter :



« C'était formidable, comme à chaque fois,



coa-coa, croaaa-croaaa, coa-coa, croaaa,

C'était une belle fête, il faut nous croire,

coa-coa, croaaa-croaaa, coa-coa, croaaa,



La grande fête des lutins dans les bois

coa-coa, croaaa-croaaa, coa-coa, croaaa,



Nous leur disons merci et à la prochaine fois,

coa-coa, croaaa-croaaa, coa-coa, croaaa,



Speelpret Kabouterfeest

Een boordevolle doos met 3 voorleesverhalen, 4 spelideeën en 5 puzzels voor kinderen vanaf 2 jaar. Veel speelpret gegarandeerd!

Auteur: Miriam Koser

Illustraties: Sabine Kraushaar

Tekst: Marion Munz-Krines

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Dit spel en de handleiding zorgen voor veel afwisseling:

- **3 voorleesverhalen**

Duik samen in de wereld van de boskabouters en de bosdieren. De verhalen verwijzen naar de illustraties op het speellandschap en gaan over de schattige speelfiguren. Zo komt het spel tot leven!

- **4 spelideeën**

Bouw het speellandschap op en spelen maar! Het uitgebreide spelmateriaal en de afwisselende, op de leeftijd afgestemde ideeën zorgen voor heel wat speelplezier.

- **5 puzzels**

De puzzels bestaan uit twee, drie of vier puzzelstukken en zijn van stevig karton. Zo kan uw kind zijn eerste ervaringen met puzzels opdoen en altijd opnieuw plezier beleven aan de boskabouters en hun vijf dierlijke vriendjes.

In deze handleiding vindt u veel tips en suggesties om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken.

Bij het voorlezen en het luisteren, het spelen en het puzzelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: fijne motoriek, concentratie en het ordenen van kleuren en vormen. 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!

De uitvinders voor kinderen



Inhoud:

1 speellandschap met een open plek in het bos (= bodem van de doos met speelbord en insteekbaar bosdecor), 5 speelfiguren (vos, reekalf, uil, eekhoorn, das), 1 looppad, 28 plaatjes (4 vruchten, 3 ballonnen, 12 bladeren, 9 bloemen), 6 dennen, 1 dobbelsteen, 5 puzzels, 1 spelhandleiding.

Duw de plaatjes voor het eerste spel voorzichtig uit de plaat! Belangrijk: gooi de overgebleven stukjes van de plaat meteen weg, zodat er geen gevaar bestaat dat kleine kinderen ze kunnen inslikken.



speellandschap

— open plek in het bos

— feestveldje

— looppad

— brug

— bosdecor

plaatjes

— bloemen, voorkant

— bloemen, achterkant

— bladeren

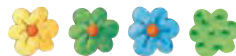
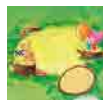
— ballonnen

— vruchten

— speelfiguren

— dennen

— dobbelsteen



NEDERLANDS

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 doos, de speelfiguren, de plaatjes en de puzzels. Praat met uw kind over de details die het overal kan ontdekken ... Zo bevordert u de taal, de woordenschat en de opmerkzaamheid.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de details.

Bijvoorbeeld: *Wat draagt de das / de eekhoorn / de vos? Welke kleur is dat? Waar zie je overal kabouters / rode paddenstoelen? Waar is de rivier / een egel / een vogel?*

Spelen en plezier hebben

Spel 1: Hardloopwedstrijd naar het feestveldje

Een leuke dobbelwedstrijd met 2 varianten voor 2 - 4 kleine hardlopers.

Een van de leukste spelletjes tijdens het kabouterbosfeest is de hardloopwedstrijd. Rosalie, de kleine ree, en Daan, de das, trainen vooraf altijd heel vlijtig. Maar ook Emma, de eekhoorn, Victor, de vos, en Ubi, de uil, zijn behoorlijk snel. Wie zal deze keer winnen? Het wordt nog spannender, als de vruchten en de ballonnen in het spel worden gebruikt. De boskabouters hebben er iets heel leuks mee bedacht.

NEDERLANDS

Benodigd spelmateriaal:

Speellandschap, speelfiguren, looppad, dobbelsteen

Voor de varianten: de plaatjes met vruchten en ballonnen

Voorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel en leg het looppad ervoor, zodat een doorlopende weg wordt gevormd. Elk kind kiest een speelfiguur en zet die op het grote startveld aan het begin van het looppad. Leg de dobbelsteen klaar.

Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Wie het laatste op een leuk feest was, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Vraag aan het kind: *Hoeveel ogen staan er op de dobbelsteen?*

Het kind telt de ogen. Als het juist geteld heeft, krijgt het een grote pluim. Help het kind als het niet weet hoeveel ogen het zijn. Dan mag het kind zijn speelfiguur op het pad in de richting van het feestveldje verplaatsen. Hierbij mag de speelfiguur evenveel vakjes als het aantal getelde ogen worden verplaatst. Er kunnen meerdere speelfiguren op één vakje staan.

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

Einde van het spel

Wie met zijn speelfiguur als eerste het feestveldje bereikt (overtollige ogen op de dobbelsteen vallen weg), heeft gewonnen en mag één keer rond de tafel rennen.

De andere kinderen spelen verder en als alle speelfiguren op het feestveldje staan, doen de kinderen een leuke kabouterdans.

Variant 1: *Veel lekker fruit!*

Verspreid de 4 plaatjes met vruchten met de 'complete' afbeelding naar boven over het pad. Er mag telkens maar één vrucht op een vakje liggen en tussen twee plaatjes moet ten minste één vakje leeg blijven.

Tijdens het spel gelden de spelregels van het gewone spel met de volgende variant:

Als een speelfiguur op een vakje met een vrucht terechtkomt, mag het kind zijn dier ermee voederen. Het brengt het plaatje naar de mond van de speelfiguur, draait het om en legt het dan weer op het vakje. Met die extra versterking kan het kind zijn speelfiguur nog een extra vakje in de richting van het feestveldje verplaatsen. Als een tweede dier op het vakje met de vrucht terechtkomt, gebeurt er niets, want de vrucht is al opgegeten.

Variant 2: *Let op! Ballonnen!*

Verspreid de 3 plaatjes met ballonnen met de 'intacte' afbeelding naar boven over het pad. Er mag telkens maar één ballon op een vakje liggen en tussen twee plaatjes moet ten minste één vakje leeg blijven.

Tijdens het spel gelden de spelregels van het gewone spel met de volgende variant:

Als een speelfiguur op een vakje met een ballon terechtkomt, knapt de ballon en schrikt het dier. Nu moet het kind zijn dier een stap terug in de richting van het startveld zetten. Het plaatje wordt omgedraaid en blijft op het vakje liggen. Als een tweede dier op het vakje met de ballon terechtkomt, gebeurt er niets, want de ballon is gelukkig al geknapt.

U kunt beide varianten ook combineren en plaatjes met vruchten en ballonnen mengen. Kies 5 willekeurige plaatjes en verspreid ze met de 'intacte' afbeelding naar boven over het pad. Er mag telkens maar één plaatje op een vakje liggen en tussen twee plaatjes moet ten minste één vakje leeg blijven.

Spel 2: Bladeren-balanceer-parade

Een grappig behendigheidsspel voor 2-4 kinderen met een fijn gevoel.

Op het programma van het kabouterbosfeest staat ook een behendigheidsspel: de bladeren-balanceer-parade. Wie kan een blad op zijn kop laten balanceren en naar de brug dragen, zonder dat het valt? De boskabouters hebben het al uitgetoetst en nu zijn de dieren aan de beurt. Het is helemaal niet zo gemakkelijk, maar wel enorm leuk! Wie kan de meeste bladeren naar de brug brengen?

Benodigd spelmateriaal

Speellandschap, speelfiguren, plaatjes met bladeren

Vorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel en leg de bladeren op de open plek in het bos. Op welke kant de bladeren liggen, maakt niet uit, omdat de memoriefiguren in dit spel geen rol spelen.

Nu begint het:

De kinderen spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Wie het laatste een boswandeling heeft gemaakt, mag beginnen door een dier te kiezen en dat op het eerste vakje vóór de brug te zetten. De andere kinderen zetten hun dier om beurten erachter op de brug. Dan is weer het eerste kind aan de beurt. Het schuift zijn dier naar een willekeurig blad op de open plek in het bos. Het blad wordt op de kop van het dier gelegd en vervolgens schuift het kind het dier weer naar de brug.

Is het gelukt om het dier met het blad op zijn kop terug naar de brug te duwen?

- **Ja!** *Prima! Je mag het blad bij jou nemen.*
- **Nee!** *Spijtig, maar de volgende keer lukt het vast wel.*
Het gevallen blad wordt niet terug op de open plek in het bos, maar op het feestveldje gelegd.

Het kind zet zijn dier achter alle andere dieren op de brug en schuift deze telkens één plaats naar voren.

Nu is het kind aan de beurt waarvan het dier op de voorste plek staat.

Einde van het spel

Als alle bladeren verzameld zijn, eindigt het spel. Elk kind telt zijn bladeren. Wie de meeste bladeren heeft, is gewonnen. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars. De kinderen kunnen ook zelf eens proberen om de plaatjes met bladeren op hun hoofd te laten balanceren.

Dit spel kan ook coöperatief worden gespeeld. Dan leggen de kinderen hun bladeren samen op een rij. Daarnaast komen de bladeren van het feestveldje. Kunnen de kinderen meer bladeren naar de brug brengen dan dat ze laten vallen?

Spel 3: Goed verstopt en niet gevonden

Een coöperatief geheugenspel voor 2 - 4 speurneuzen.

Het lievelingsspel van de boskabouters heet 'Goed verstopt en niet gevonden'. Daarbij verstoppen Kasper, Klaas en Kobe altijd twee dezelfde dingen: eentje onder een blad, en eentje onder een den. En dan moeten de dieren op zoek gaan. Wie kan goed onthouden wat waar verstopt is en slaagt er zo in om een paar te vinden?

Benodigd spelmateriaal

Speellandschap, speelfiguren, 6 plaatjes met bladeren en memoriefiguren, dennen

Voorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel. Toon de kinderen de memoriefiguren op de bladeren en de dennen. Meng dan de bladeren en verspreid ze op de open plek in het bos. Zet de dennen willekeurig rond de bladeren.

Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Wie het laatste iets heeft gevonden, mag beginnen door een dier te kiezen en dat op het eerste vakje vóór de brug te zetten. De andere kinderen zetten hun dier om beurten erachter op de brug.

Nu is weer het eerste kind aan de beurt: het loopt met zijn dier naar een blad en draait het om. Dan loopt het met zijn dier naar een den. Het tilt de den op en kijkt eronder.

Vraag aan het kind: *Horen die figuren bij elkaar?*

- **Ja!** *Prima! Je mag het blad op het feestveldje leggen. Zet de den weer op zijn plek naast je dier.*
- **Nee!** *Jammer! Onthoud beide figuren. Zet de den weer op zijn plek naast je dier en draai het blad weer om.*

Het kind zet zijn dier achter alle andere dieren op de brug en schuift die telkens één plaats naar voren. Nu is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als alle bladeren verzameld zijn, eindigt het spel. Jullie kunnen dat samen vieren door een bladerdans te maken door de kamer.

Het wordt moeilijker, als de dennen niet op dezelfde plek, maar ergens anders worden teruggezet. Dat is een echte uitdaging voor kleine speurneuzen!

Spel 4: Bloemen-zoekspel

Een coöperatief kleuren-geheugenspel voor 2 - 4 bloemenliefhebbers.

Het zomerfeest is bijna voorbij. Maar voordat het helemaal is afgelopen, spelen de dieren nog het leuke bloemen-zoekspel. Daarbij kijkt iedereen uit naar een bloem in zijn lievelingskleur. Victor, de vos, houdt van paarse bloemen, Rosalie, de kleine ree, verkiest blauwe bloemen. Ubi, de uil, vindt oranje bloemen de mooiste, terwijl Emma, de eekhoorn, alleen maar gele bloemen wil. En Daan, de das? Die houdt van groen. Kan hij ook een bloem in zijn lievelingskleur vinden?

Benodigd spelmateriaal

Speellandschap, alle speelfiguren, plaatjes met bloemen

Voorbereiding van het spel

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel. Toon de kinderen de verschillende kleuren van de bloemen en vertel hen dat een plaatje met gras niet meetelt. Meng dan de plaatjes en verspreid ze op de open plek in het bos. Overal moet de achterkant met de vijf kleine bloempjes zichtbaar zijn. Ook wanneer minder dan vier kinderen meedoen, worden alle speelfiguren op de brug opgesteld. In dit spel heeft niet iedereen zijn eigen figuur; alle kinderen spelen samen.

NEDERLANDS

Nu begint het

De kinderen spelen om de beurt, volgens de wijzers van de klok. Wie het laatste bloemen heeft geplukt, mag beginnen. Het kind neemt het dier dat vooraan staat, loopt ermee naar een bloem op de open plek en draait deze om.

Vraag aan het kind: *Heb je een bloem in de lievelingskleur van het dier gevonden?*

- **Ja!** *Prima! Je mag met het dier en de bloem naar het feestveldje lopen.*
- **Nee!** *Jammer! Onthoud de kleur van deze bloem of dat hier een plaatje ligt dat niet meetelt. Draai het plaatje weer om, loop met het dier terug naar de brug, zet het achter de andere dieren en verschuif die telkens één plaats naar voren.*

Nu is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als alle dieren met hun bloem op het feestveldje zijn aangekomen, eindigt het spel.

Samen plezier maken, maakt de kinderen emotioneel sterker en zorgt voor een goed humeur! Het moedigt de kinderen aan in hun activiteiten en stimuleert de samenwerking in het gezin of in de groep waarin het spel wordt gespeeld.

Voorlezen en luisteren

Laat uw kind op ontdekkingsreis gaan. Tijdens het luisteren kan het veel details uit het verhaal terugvinden op het opgebouwde speellandschap: de drie boskabouters, de verschillende dieren en natuurlijk ook de decoraties. In het tweede verhaal komen de 5 speelfiguren erbij. Als uw kind er zin in heeft, kan het de beschreven gebeurtenissen naspelen.

Kasper



Klaas



Kobe



Verhaal 1

De voorbereidingen voor het feest in het kabouterbos

De zon schijnt over de bergen en heuvels en de zonnestralen spelen door de bomen in het kabouterbos. De boskabouters wrijven zich in de handen en trekken hun puntmuts recht. Het weer is perfect voor het grote zomerfeest. Dat wordt in het kabouterbos altijd gevierd op de langste dag van het jaar. Vandaag is het zover en er is nog zo veel te doen! Kasper maakt de open plek in het bos klaar voor het grote feest en de konijntjes helpen hem daarbij. Ze ruimen de takken en de bladeren op, vegen het pad naar het feestveldje schoon, blazen de ballonnen op en zetten de drinkbekers klaar.

De kleine zwarte bosvogels fladderen opgewonden in het rond en willen ook meehelpen. "Jullie kunnen de slingers met vlaggetjes in de bomen hangen", zeggen Klaas en Kobe die net met een grote taart op de open plek aankomen. Dat vinden de vogeltjes een goed idee en ze vliegen meteen weg. Een beetje later ziet het feestveldje er al behoorlijk kleurrijk uit en wapperen de vlaggetjes vrolijk in de wind.

"Wij willen ook meehelpen!", roepen de egels. "Halt, stop! Niet zo snel, kleine stekelbaasjes!" Kobe houdt de egels tegen. "Jullie moeten wegblijven bij de ballonnen. Als jullie ze met jullie stekels aanraken, knappen ze! Ik heb hier wat mooie rode vlaggetjes met witte stippen. Die kunnen jullie verdelen." Klaas met de blauwe puntmuts houdt de felgekleurde vlaggetjes omhoog. De egels zijn blij, want de vlaggetjes zien er precies uit zoals de rode paddenstoelen die overal rond de open plek en het feestveldje groeien.

"Joepie!", juichen Kasper, Klaas en Kobe. Zo snel waren ze nog nooit klaar met de voorbereidingen voor het zomerfeest. "Heel erg bedankt voor jullie hulp!", zeggen de drie boskabouters tegen hun kleine helpers. "Laat nu de gasten maar komen."

Verhaal 2

Zomerfeest in het kabouterbos ... iedereen viert mee



De drie boskabouters, Kasper, Klaas en Kobe, hebben met de hulp van de dieren de open plek in het bos en het veldje voor het zomerfeest voorbereid. Nu is het eindelijk zover: de gasten komen aan. Eerst huppelt Emma, de eekhoorn, over de brug. Ze loopt vlug naar de boskabouters. "Hallo!", roept ze naar haar drie vrienden. "Kijk, ik heb een notentaart meegebracht!" De kabouters zijn dolblij, want de notentaart van Emma is de beste van het hele kabouterbos.

"Mmm lekker!", klinkt het van achter een boom. Victor, de vos, komt tevoorschijn en begroet zijn vrienden. Niemand had gehoord hoe hij op zijn zachte poten naderbij was geslopen. Victor kijkt nieuwsgierig rond op het feestveldje. Hij heeft duidelijk zin in de vele lekkernijen die de boskabouters hebben klaargemaakt.

Dan stormen Rosalie, de kleine ree, en Daan, de das, op de open plek. Ze hebben er een wedstrijdje van gemaakt en lopen nek aan nek. "Ik ben sneller!", roept Rosalie. "Nee, ik!", puft Daan. Hevig hijgend blijven ze staan op het feestveldje. "Als je het mij vraagt, hebben jullie allebei gewonnen", zegt Emma, de eekhoorn. Rosalie en Daan laten zich lachend op het gras vallen en knikken. "Wanneer begint het feest nu?", vraagt de kleine das.

"We wachten nog op Ubi, de uil", antwoordt Klaas de kabouter. "Oehoe!", horen de gasten boven hun hoofd en daar landt Ubi op de open plek. "Oef, ik had mij bijna verslapen!", zegt Ubi en met zijn grote ogen kijkt hij in het rond.

"Fantastisch, nu zijn jullie er allemaal!", juichen Klaas, Kasper en Kobe. Nadat ze een groot stuk taart en cake hebben gegeten, spelen de vrienden eerst verstoppertje. Natuurlijk is Ubi, de uil, de beste in het zoeken. Hij heeft immers de grootste ogen en de scherpste oren. Maar zelfs hij kan de boskabouters niet altijd vinden, want die kleine kereltjes kunnen zich supergoed verstoppen.

Bij krijgertje wint Rosalie de kleine ree, want zij heeft de langste poten en Daan, de das, is nog een beetje moe van de wedstrijd hardlopen naar het feestveldje. De dieren en de kabouters doen nog vele leuke spelletjes en zo gaat de middag razendsnel voorbij. Als de zon langzaam ondergaat, gaan ze gezellig samenzitten en vertelt Ubi, de uil, een prachtig verhaal. De gasten zijn het allemaal eens: het zomerfeest in het kabouterbos is het mooiste feest. Of toch zeker het mooiste feest in de zomer, want ook in de herfst, de winter en de lente organiseren de boskabouters leuke feesten voor hun vrienden!



Verhaal 3

Een dankjewel voor de boskabouters

Benodigd materiaal

Speellandschap, speelfiguren, looppad, dennen, 5 plaatjes: blauwe bloem, gele ballon, appel, framboos, blad met kikker

Voorbereiding

Plaats het speellandschap in het midden van de tafel en leg het looppad ervoor, zodat een doorlopende weg wordt gevormd. Plaats de dennen op de open plek in het bos. De speelfiguren komen vóór de doos. Leg dan de plaatjes op verschillende plekken. U kunt de voorwerpen telkens ergens anders 'verbergen'. Het kind kan ze dan bij het naspelen van het verhaal met het bijbehorende dier zoeken. Vul de vindplaats aan tijdens het voorlezen van het verhaal.

De volgende dag worden de dieren blij wakker. "Dat was echt een mooi kabouterbosfeest", zegt Daan, de das, en hij wrijft de slaap uit zijn ogen. "Oh ja!", stemmen de anderen toe. En omdat ze allemaal zoveel plezier gehad hebben, beslissen de dieren om de boskabouters te bedanken met een cadeautje. "Oké!", roept Rosalie, de kleine ree. "Iedereen zoekt een cadeau en dan zien we elkaar weer op het feestveldje!"

Rosalie is al verdwenen in het bos. Wat zouden Kasper, Klaas en Kobe leuk vinden? "Ik wil hen een blauwe bloem geven", bedenkt de kleine ree. Dus gaat ze op zoek bij de brug, aan de rivier, onder de dennen en op het feestveldje ... Waar kan de blauwe bloem zijn? Daar is ze! *Bij / Op / Naast / Achter ...* vindt Rosalie de blauwe bloem. De gelukkige, kleine ree legt de bloem op haar kop, om hem naar het feestveldje te brengen.

Ook de andere dieren zoeken een goed cadeautje. Emma, de eekhoorn, heeft besloten om de boskabouters een gele ballon te geven. Ze zoekt bij de ladder, bij de egels en op het hele feestveldje. Daar is hij! *Bij / Op / Naast / Achter ...* vindt Emma, de eekhoorn, de gele ballon. Ze pakt hem snel vast en legt hem op haar kop.

Ubi, de uil, vliegt over de toppen van de bomen en kijkt uit naar een appel. Hij weet namelijk dat de boskabouters heel graag appels eten. Waar kan de appel liggen? Ubi kijkt hier en hij kijkt daar. En dan ontdekt hij de appel *bij / op / naast / achter ...* Hij landt naast de appel en legt hem op zijn kop.



Victor, de vos, sluipt door het bos. Hij steekt zijn snuit in de lucht en snuffelt. Hij zoekt een framboos. "Dan kunnen de boskabouters lekkere frambozenyoghurt maken", denkt de vos bij zichzelf. Maar waar kan hij een framboos vinden? Hij heeft er een gezien: *bij / op / naast / achter ...* Ook de vos legt zijn cadeautje op zijn kop, om het naar het feestveldje te brengen.

Alleen Daan, de das, heeft nog niets gevonden. Hij loopt door het bos en kijkt zoekend in het rond. "Wat kan ik de boskabouters nu toch geven?", mompelt hij voor zich uit. Hij heeft geen idee. Plots hoort hij een zacht gekwaak *bij / op / naast / achter ...*. Nieuwsgierig gaat hij kijken wat het is. Daar zit een kleine kikker op een blad. "Hallo Daan", kwaakt de kikker, "ben jij op zoek naar een cadeautje voor de boskabouters? Ik heb een idee: laten we samen een liedje zingen. Dat is toch een leuke verrassing, niet?" "Fantastisch, een heel leuk idee, dat doen we!", zegt Daan, de das, blij. Hij legt het blad op zijn kop en haast zich naar het feestveldje. De kikker blijft gewoon op het blad zitten. Ook alle andere dieren komen aan bij het feestveldje.

De boskabouters zijn aan het opruimen en zijn verbaasd wanneer ze de dieren zien. "Deze cadeautjes zijn voor jullie, omdat jullie zo'n fantastisch zomerfeest voor ons hebben georganiseerd!", roepen de dieren in koor. "Dat is een leuke verrassing! Heel erg bedankt!", reageren Kasper, Klaas en Kobe blij. "Wacht even, wij hebben nog een cadeautje", zegt Daan en hij knipoogt naar de kikker. En dan beginnen ze allebei te zingen:



**"Wij zijn jullie erg dankbaar,
kwak-kwak, kwaaak, kwak-kwak, kwaak,
dankbaar zoals ieder jaar,**

kwak-kwak, kwaaak, kwak-kwak, kwaak.



Want het grote zomerfeest,



kwak-kwak, kwaaak, kwak-kwak, kwaak,

is weer heel erg mooi geweest,

kwak-kwak, kwaaak, kwak-kwak, kwaak!



La fiesta del bosque de los duendes



Una caja repleta de juegos y diversión con 3 historietas para leer en voz alta, 4 propuestas de juegos y 5 puzzles para niños a partir de los 2 años.

Autora: Miriam Koser

Ilustraciones: Sabine Kraushaar

Texto: Marion Munz-Krines

Queridos padres:

Nos alegra que hayan escogido esta Caja de Diverjuego. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

La Caja de Diverjuego y las instrucciones procuran mucha variedad:

- **3 historietas para leer en voz alta**

Sumérjanse juntos en el mundo de los duendes y de los animales del bosque. Las historietas hacen referencia a las ilustraciones del tablero paisaje de juego e integran a las graciosas figuritas. ¡Así adquiere vida este juego!

- **4 propuestas de juegos**

Sólo hay que montar el tablero paisaje de juego y ya ¡comienza la función! Este material variado y las diferentes propuestas de juego, adecuadas a la edad, procuran un montón de diversión.

- **5 puzzles**

Se componen de dos, tres o cuatro piezas, y están fabricados con cartón robusto. De esta manera, su hijo acumulará adecuadamente las primeras experiencias en el montaje de un rompecabezas y, con toda seguridad, se divertirá una y otra vez con los duendes del bosque y con sus cinco amiguitos animales.

Además, estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias adicionales sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego.

Al leer en voz alta y escuchar, jugar y montar un puzzle se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, el lenguaje, así como la clasificación de colores y de símbolos. 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 les desean
los inventores para niños



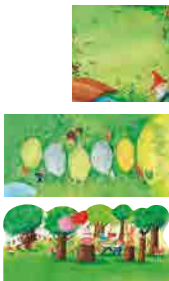
Contenido:

1 tablero paisaje de juego Claro del bosque (= la base de la caja con tablero de juego y escenario para encajar), 5 figuritas (el zorro, la corza, el búho, la ardilla, el tejón), 1 recorrido, 28 fichas (4 frutas, 3 globos, 12 hojas, 9 flores), 6 abetos, 1 dado, 5 puzzles, 1 instrucciones del juego.

¡Por favor, antes de jugar por primera vez, retiren con cuidado las fichas de la tabla!
Importante: Desháganse inmediatamente de las partes restantes de la tabla para que no haya peligro de que los niños pequeños se las lleven a la boca.



tablero paisaje de juego



claro del bosque

lugar de la fiesta

recorrido

punto

escenario del bosque



flores, parte delantera

flores, parte trasera

hojas

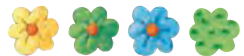
globos

frutas

figuritas

abetos

dado



ESPAÑOL

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 la caja, de las figuritas, de las fichas y de los puzzles. Hablen con su hijo sobre los detalles que pueden descubrirse en todas partes, y de esta manera fomentarán el lenguaje, el vocabulario y la atención.

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:

¿Qué lleva el tejón / la ardilla / el zorro? ¿De qué color es esto? ¿Dónde ves aquí duendes del bosque / setas rojas? ¿Dónde hay un arroyo / un erizo / un pájaro?

Jugar y divertirse

Juego 1: Una carrera hasta el lugar de la fiesta

Una divertida carrera con dado, con 2 variantes para 2 - 4 pequeños corredores.

Uno de los juegos más divertidos en la fiesta del bosque de los duendes es la carrera. La corza Rosita y el tejón Leopoldo se entrenan antes con mucha dedicación. Pero la ardilla Emilia, el zorro Rodrigo y el búho Suso son también bastante veloces corriendo. ¿Quién ganará esta vez? La cosa se pone especialmente divertida cuando entran en juego las frutas y los globos. Los tres duendes del bosque han ideado algo estupendo para la ocasión.

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego, figuritas, recorrido, dado

Para las variantes: las fichas de las frutas o las fichas de los globos

Preparativos del juego

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa y pongan el recorrido delante de modo que se obtenga un camino transitable. Cada niño elige una figurita y la pone en la gran casilla de salida al comienzo del recorrido. Tengan el dado preparado.

Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza tirando el dado aquél que más recientemente haya estado en una fiesta estupenda.

Pregunten al niño: *¿Cuántos puntos han salido en el dado?*

El niño cuenta los puntos del dado. Si dice el número correcto se le felicita por todo lo grande. Ayúdenlo ustedes si no sabe cuántos puntos son.

A continuación, el niño moverá su figurita el número correspondiente de casillas sobre el camino que va en dirección al lugar de la fiesta. Está permitido que haya varias figuritas en una misma casilla del recorrido.

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



Final del juego

Gana el primero en llegar con su figurita al lugar de la fiesta (no importan los puntos de más en el dado) y tiene que dar una vuelta alrededor de la mesa a toda velocidad. Los demás niños siguen jugando y cuando todas las figuritas estén en el lugar de la fiesta, los niños realizarán una divertida danza de los duendes.

Variante 1: ¡Muchas frutas sabrosas!

Repartan las 4 fichas de las frutas «enteras» boca arriba sobre las casillas del recorrido. Sólo puede haber una fruta por casilla y siempre tiene que haber, como mínimo, una casilla de separación entre las fichas.

Durante el transcurso del juego son válidas las reglas del juego básico con la siguiente variación:

Si una figurita va a parar a una casilla con una fruta, el niño tiene que dar de comer a su animal: lleva la ficha a la boca de su figurita, le da la vuelta a continuación y la vuelve a colocar en su casilla. De esta manera, el niño renueva las fuerzas de su figurita y ésta avanza entonces una casilla adicional en dirección al lugar de la fiesta. Si un segundo animal va a parar a esa casilla, no pasará nada entonces porque ya está mordisqueada esa fruta.

Variante 2: ¡Atención, globos!

Repartan las 3 fichas de los globos «enteros» boca arriba sobre las casillas del recorrido. Sólo puede haber un globo por casilla y siempre tiene que haber, como mínimo, una casilla de separación entre las fichas.

Durante el transcurso del juego son válidas las reglas del juego básico con la siguiente variación:

Si una figurita va a parar a una casilla con un globo, éste explotará y el animal se asustará. El niño tendrá que hacer retroceder una casilla a su animal en dirección a la casilla de salida. Se da la vuelta a esa ficha y se quedará en su casilla. Si un animal va a parar a esa casilla, no pasará nada por suerte porque el globo ya explotó antes.

También pueden combinar ustedes las dos variantes y mezclar las fichas de frutas con las de los globos. Elijan 5 fichas a su antojo y repártanlas con el lado «entero» boca arriba sobre las casillas del recorrido. También aquí sólo está permitido que haya una única ficha por casilla y tiene que haber, como mínimo, una casilla de separación entre las fichas.

Juego 2: El desfile del equilibrio de las hojas

Un gracioso juego de habilidad para 2 - 4 niños con mucho tacto.

Entre los actos de la fiesta en el bosque de los duendes se encuentra también un juego de habilidad: el desfile del equilibrio de las hojas. ¿Quién es capaz de mantener en su cabeza una hoja en equilibrio y llevarla hasta el puente sin que se caiga? Los duendes del bosque ya lo han probado y ahora es el turno de los animales. La cosa no es nada fácil, pero sí que es una diversión total. ¿Quién conseguirá llevar el mayor número de hojas hasta el puente?

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego, figuritas, fichas de las hojas

Preparativos del juego:

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa y extiendan las hojas en el claro del bosque. No importa del lado en que estén las hojas porque los motivos para el juego de memoria no interesan en esta propuesta de juego.

Comienza la función:

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya dado un paseo por el bosque; elegirá un animal y lo pondrá en la primera casilla en la pradera delante del puente. Por turno, los demás niños pondrán sus animales detrás, por encima del puente.

Ahora vuelve a ser el turno del primer niño y avanzará su animal hasta una hoja cualquiera situada en el claro del bosque. La hoja se coloca encima de la cabeza del animal y entonces lo desplazará con cuidado de vuelta hacia el puente.

¿Ha conseguido el niño llevar de vuelta al puente a su animal con la hoja encima de la cabeza?

- **¡Sí!** *¡Estupendo! Te quedas la hoja.*
- **¡No!** *¡Lástima! Pero seguro que la próxima vez lo conseguirás.*
No se devuelve la hoja al claro del bosque sino al lugar de la fiesta.

Este niño pondrá a su animal detrás de los demás animales sobre el puente desplazándolos un puesto hacia delante.

Ahora será el turno del siguiente niño cuya figurita esté más adelantada.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan recogido todas las hojas. Cada niño cuenta sus hojas. El ganador es el que tenga el mayor número. En caso de empate, los ganadores serán los niños empatados. Los niños pueden probar también a mantener el equilibrio con las fichas de las hojas encima de la cabeza.

Este juego también tiene una versión cooperativa. En este caso, los niños pondrán sus hojas formando una hilera. A su lado irán las hojas del lugar de la fiesta: ¿Llevaron los niños más hojas al puente o fueron más las que cayeron?



Juego 3: A ver quién descubre mi escondite

Un cooperativo juego de memoria para 2 - 4 buenos husmeadores.

El juego favorito de los duendes del bosque se llama: “A ver quién descubre mi escondite”. Pedrito, Manolín y Fito esconden siempre dos cosas iguales: una debajo de una hoja y otra debajo de un abeto. Ahora, los animales tienen que ponerse a buscar. ¿Quién es capaz de memorizar qué está dónde, y consigue encontrar una pareja?

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego, figuritas, 6 fichas de hojas con motivo para el juego de memoria, abetos

Preparativos del juego

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa. Muestren a los niños los motivos en las hojas y debajo de los abetos. A continuación mezclen las hojas y pónganlas boca abajo en el claro del bosque. Repartan como quieran los abetos en torno a las hojas.

Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya encontrado algo; elige un animal y lo coloca en la primera casilla en la pradera delante del puente. Por turno, los demás niños colocarán sus animales detrás, por encima del puente.

Ahora vuelve a ser el turno del primer niño. Correrá con su animal hasta una de las hojas y le dará la vuelta. A continuación correrá con el animal hasta un abeto, lo levantará y mirará debajo.

Pregunten al niño: *¿Coinciden los motivos?*

- **¡Sí!** *¡Estupendo! Pon la hoja en el lugar de la fiesta. Vuelve a colocar el abeto en su sitio junto a tu animal.*
- **¡No!** *¡Lástima! Memorizad los dos motivos. Vuelve a poner el abeto en su sitio junto a tu animal y vuelve a dar la vuelta a la hoja.*

El niño pone su animal detrás de los demás animales en el puente corriéndolos un puesto hacia delante. Ahora es el turno del siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan reunido todas las hojas. Os alegráis todos y bailáis juntos la danza de las hojas por la habitación.

La cosa se pone más difícil cuando los abetos no se devuelven a su sitio anterior sino a otro distinto. ¡Entonces es un desafío de los buenos para los pequeños husmeadores!

Juego 4: El juego de buscar flores

Un cooperativo juego de memoria de colores para 2 - 4 amigos de las flores.

La fiesta de verano está a punto de acabarse, pero antes de que eso ocurra, los animales quieren jugar al divertido juego de buscar flores. Cada cual busca con los ojos la flor en su color preferido: al zorro Rodrigo le gustan las flores de color lila; a la corza Rosita le gustan las flores azules; al búho Suso, las flores de color naranja le parecen las más bonitas; la ardilla Emilia adora únicamente las flores amarillas. ¿Y cuáles le gustan al tejón Leopoldo? Él las prefiere de color verde. ¿Será capaz también él de encontrar una flor en su color preferido?

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego, todas las figuritas, las fichas de flores

Preparativos del juego

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa. Muestren a los niños los diferentes colores de las flores y explíquenles que la ficha de la hierba significa un fallo. A continuación mezclen las fichas y extiéndanlas boca abajo sobre el claro del bosque. Ahora se ven los reversos de las fichas con las cinco florecitas. Aunque jueguen menos de cuatro niños, se pondrán todas las figuritas sobre el puente. En este juego nadie tiene su propia figurita sino que juegan todos juntos.

Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya cogido flores en el campo. Ese niño cogerá el animal que esté más adelantado, correrá con él hasta una flor del claro del bosque y le dará la vuelta.

Pregunten al niño: *¿Has encontrado una flor del color preferido del animal?*

- **¡Sí!** *¡Estupendo! Ve corriendo con el animal y con la flor hasta el lugar de la fiesta.*
- **¡No!** *¡Lástima! Memoriza el color de esa flor o si esa ficha es la del fallo. Vuelve a dar la vuelta a las fichas y corre con tu animal de regreso al puente, colócalo detrás de los demás animales desplazando a los demás un puesto hacia delante.*

Ahora es el turno del siguiente niño con turno.

Final del juego

La partida acaba cuando todos los animales han llegado al lugar de la fiesta con su correspondiente flor.

¡Alegrarse junto a otras personas nos hace fuertes emocionalmente y nos procura buen humor! Refuerza a los niños en su actividad y fomenta la cohesión en la familia o en el grupo en el que se juega.



Leer en voz alta y escuchar

Dejen que su hijo haga sus viajes de exploración. Al escuchar puede ver muchos detalles de la historieta en el tablero de juego montado: los tres duendes del bosque, los diferentes animales y, por supuesto, también los decorados. En la segunda historieta se añaden las 5 figuritas. Si su hijo así lo quiere, puede escuchar y reproducir la acción descrita.

Pedrito



Manolín



Fito



Historieta 1

Preparativos de fiesta en el bosque de los duendes

El sol brilla por las montañas y las colinas iluminando los árboles del bosque de los duendes. Los duendes se frotan las manos y se colocan bien las gorras con borla. Hace un tiempo perfecto para la gran fiesta del verano que se celebra siempre en el bosque de los duendes en el día más largo del año. Hoy es ese día, pero antes hay que hacer muchas cosas todavía. Pedrito prepara el claro del bosque para la gran fiesta y los conejitos lo ayudan. Retiran a un lado las ramas y las hojas caídas, barren el camino hasta el lugar de la fiesta, inflan globos y preparan los vasos con las bebidas.

Los pajaritos negros del bosque no pueden parar de revolotear por la emoción y también quieren ayudar en las tareas. «Podéis colgar las tiras de gallardetes en los árboles», dicen Manolín y Fito que acaban de llegar al claro del bosque con una tarta enorme. Los pájaros se ponen contentos y se ponen inmediatamente en marcha. Al poco rato, el claro del bosque está hermosamente adornado y los banderines de colores ondean al viento.

«¡Nosotros también queremos ayudar!», exclaman entonces los erizos. «¡Alto, esperad, no tan rápido, amiguitos con pinchos!», frena Fito a los erizos. «Tenéis que manteneros a distancia de los globos porque si los tocáis con vuestros pinchos, entonces explotarán. Aquí tengo algunas banderolas rojas con puntitos blancos para vosotros, las podéis ir repartiendo», dice Manolín, el de la gorra azul con borla, manteniendo en alto las banderolas brillantes. Los erizos se ponen contentos porque las banderolas se parecen mucho a las setas rojas tan bonitas que crecen por todas partes en torno al claro del bosque y al lugar de la fiesta.

«¡Yujuu!», exclaman contentos Pedrito, Manolín y Fito. Nunca antes habían estado listos con tanta rapidez los preparativos para la fiesta de verano. «¡Muchas gracias por vuestra ayuda!», exclaman los tres duendes del bosque a sus pequeños ayudantes. «Ahora ya pueden venir los invitados.»



Historieta 2

La fiesta de verano en el bosque de los duendes... la celebran todos.

Los tres duendes del bosque Pedrito, Manolín y Fito han preparado el claro del bosque y el lugar de la celebración de la fiesta de verano con la ayuda de los animales. Ahora es el momento de la fiesta: llegan los invitados. Primero llega la ardilla Emilia dando saltitos por encima del puente y se acerca con pies ligeros hasta los duendes del bosque. «¡Hola!», saluda a sus tres amigos. «¡Mirad, os he traído un pastel de nueces!». Los duendes del bosque se alegran porque el pastel de nueces de Emilia es lo mejor que hay en todo el bosque de los duendes.

«¡Mmm, qué rico!», se oye decir detrás de un árbol. Y ya se acerca sigilosamente el zorro Rodrigo a saludar a sus amigos. Nadie ha oído cómo se ha acercado caminando sobre sus blandas patitas. Se da una vuelta por el lugar de la fiesta y se pone contento con las muchas cosas sabrosas que han preparado los duendes del bosque.

Ahora llegan a toda prisa la corza Rosita y el tejón Leopoldo hasta el claro del bosque. Están haciendo una carrera y llegan muy juntos. «¡Yo soy más rápida!», exclama Rosita. «¡No, yo!», dice Leopoldo jadeando. Los dos corredores se detienen en el lugar de la fiesta. «Yo diría que los dos sois los ganadores», dice la ardilla Emilia. Rosita y Leopoldo se dejan caer en la hierba y asienten con la cabeza. «¿Cuándo empieza la fiesta?», pregunta el pequeño tejón.

«Estamos esperando todavía a que venga el búho Suso», responde el duende Manolín. «¡Ju-u-ju!», suena ahora por encima de las cabezas de los invitados y ya aterriza Suso en el claro del bosque. «¡Uf, casi se me pasa la cita por dormir demasiado!», dice Suso mirando con unos ojos como platos.

«¡Qué bien, ahora ya estamos todos!», dicen Manolín, Pedrito y Fito con alegría. Después de recuperar las fuerzas con unos grandes pedazos de pastel y de tarta, los amigos se ponen a jugar al escondite. El búho Suso es el mejor buscando, por supuesto, no en vano tiene los ojos más grandes y los oídos más finos. Pero ni siquiera él puede encontrar siempre a los duendes del bosque porque estos personajillos saben esconderse a las mil maravillas.

Cuando juegan al «corre que te pilló» gana entonces la corza Rosita porque es la que tiene las patas más largas y porque el tejón Leopoldo sigue estando todavía un poco cansado por la carrera hasta el lugar de la fiesta. Los animales y los duendes del bosque siguen jugando a otros juegos divertidos y se les pasa la tarde volando. Cuando el sol comienza a ponerse, todos se instalan cómodamente en el lugar de la fiesta y el búho Suso cuenta una historieta maravillosa. Los invitados están todos de acuerdo: la fiesta de verano en el bosque de los duendes es la fiesta más bonita. Por lo menos es la fiesta más bonita del verano, porque en otoño, en invierno y en primavera, los duendes del bosque organizan también unas estupendas fiestas para sus amigos.



Historieta 3

El agradecimiento a los duendes del bosque

Material necesario:

Tablero paisaje de juego, figuritas, recorrido, abetos, 5 fichas: la flor azul, el globo amarillo, la manzana, la frambuesa, la hoja con la rana

Preparativos:

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa y pongan el recorrido por delante de tal manera que resulte un camino transitable. Coloquen los abetos en el claro del bosque. Las figuritas se ponen delante de la caja. A continuación sitúen las fichas en diferentes lugares. Ustedes pueden «esconder» los objetos cada vez en un sitio distinto y el niño tendrá que buscar con el animal correspondiente mientras reproduce la historieta. Añadan ustedes el lugar cada vez que lean la historieta en voz alta.

Al día siguiente, los animales se despiertan felices. «¡Oh, qué bonita fue la fiesta en el bosque de los duendes!», dice el tejón Leopoldo restregándose los ojos. «¡Oh, sí, es cierto!», le dan la razón los demás. Y como todos se divirtieron tanto en la fiesta, los animales deciden regalar algo a los duendes del bosque en señal de agradecimiento. «¡Vamos, venga!», exclama la corza Rosita. «¡Que cada cual busque un regalo y luego nos encontramos todos en el lugar de la fiesta!»

Y la corza se adentra en el bosque a todo correr. «¿Qué podría gustarles a Pedrito, a Manolín y a Fito? ...Voy a regalarles una flor azul», piensa Rosita. Así que se pone a buscar en el puente, junto al río, entre los abetos, en el lugar de la fiesta... ¿Dónde podría estar la flor azul? ¡Ahí está! La corza ha encontrado la flor azul en *el / encima de / junto a / detrás de...* Toda contenta, la corza Rosita se pone la flor en la cabeza para llevarla más tarde hasta el lugar de la fiesta.

Los demás animales andan buscando también un regalo adecuado. La ardilla Emilia ha decidido regalar un globo amarillo a los duendes del bosque. La ardilla busca junto a la escalera, donde los erizos y en todo el lugar de la fiesta. ¡Ahí está! La ardilla Emilia ha encontrado el globo amarillo en *el / encima de / junto a / detrás de...* Agarra rápidamente el globo y se lo coloca en la cabeza.

El búho Suso va volando por encima de las copas de los árboles con la vista puesta en encontrar una manzana. Y es que a los tres duendes del bosque les gustan mucho las manzanas y eso lo sabe Suso muy bien. ¿Dónde podría haber una manzana? Suso mira por aquí y por allá, y entonces descubre la manzana en *el / encima de / junto a / detrás de...* Se posa junto a la manzana y se la coloca en la cabeza.



El zorro Rodrigo recorre sigilosamente el bosque, levanta su morro al aire y olisquea. Anda a la búsqueda de una frambuesa. «Con ella podrán hacerse los duendes del bosque un delicioso batido de frambuesa», ha pensado el zorro. Pero ¿dónde podría estar la frambuesa? Rodrigo ha encontrado la frambuesa en *el / encima de / junto a / detrás de...* También el zorro se pone encima de la cabeza su hallazgo para llevarlo hasta el lugar de la fiesta.

El tejón Leopoldo es el único que no ha encontrado nada. Corre por el bosque y mira por todas partes. «¿Qué podría regalar a los duendes del bosque?», murmura Leopoldo para sus adentros. No se le ocurre nada. Entonces oye un «¡cuac, cuac!» en *el / encima de / junto a / detrás de...* Mira con curiosidad quién es y ve entonces a una ranita encima de una hoja. «¡Hola, Leopoldo!», croa la rana, «¿es verdad que quieres regalar algo a los duendes del bosque? Tengo una idea: podemos cantarles juntos una canción. Es un regalo estupendo, ¿no crees?» «¡Es una idea fantástica! ¡Hagámoslo!», dice el tejón Leopoldo todo contento y se pone de camino hacia el lugar de la fiesta con la hoja encima de la cabeza. La rana sigue encima de la hoja. Ahora llegan también al lugar de la fiesta los demás animales.

Los duendes del bosque están limpiando y ordenando el lugar de la fiesta y se sorprenden de ver a los animales. «¡Estos regalos son para vosotros por haber organizado una fiesta de verano tan bonita para nosotros!», exclaman los animales a coro. «¡Qué sorpresa más bonita! ¡Muchas gracias!», dicen Pedrito, Manolín y Fito con alegría. «Esperad un momento. ¡También nosotros tenemos un regalito!», dice Leopoldo guiñándole un ojo a la rana. Y los dos se ponen a cantar:



**«Fue una fiesta espectacular,
cuac-cuac, cuaaac, cuac-cuac, cuaaac,
como cada año, fue una fiesta genial,
cuac-cuac, cuaaac, cuac-cuac, cuaaac.
Por esa fiesta de verano tan sensacional
cuac-cuac, cuaaac, cuac-cuac, cuaaac,
os damos las gracias con amor de verdad,
cuac-cuac, cuaaac, cuac-cuac, cuaaac.»**



La scatola del divertimento

La festa del bosco degli gnomi



Una scatola intera di giochi e di divertimento, con 3 storie da leggere ad alta voce, 4 idee di gioco e 5 puzzle, per bambini da 2 anni in su.

Autrice: Miriam Koser

Illustrazioni: Sabine Kraushaar

Testi: Marion Munz-Krines

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questa scatola di giochi e divertimenti. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

La scatola di giochi e le istruzioni contengono una grande varietà di proposte:

- **3 storie da leggere ad alta voce**

Immergetevi insieme nel mondo degli gnomi e degli animali del bosco. Le storie fanno riferimento alle illustrazioni del paesaggio e collegano tra loro le graziose figure. Così il gioco è più animato!

- **4 idee di gioco**

Si monta il paesaggio e poi si comincia! La varietà dei materiali e delle idee, adatte all'età dei bimbi, li farà divertire un sacco.

- **5 puzzle**

Comprendenti due, tre o quattro tessere in cartone robusto. Così il vostro bambino farà le sue prime esperienze con la composizione dei puzzle e si diventerà ogni volta con gli gnomi del bosco e i loro cinque amici animali.

Queste istruzioni vi offrono molti consigli e altri suggerimenti su come utilizzare e scoprire insieme il materiale durante il gioco.

La lettura ad alta voce e l'ascolto, il gioco e la composizione dei puzzle stimolano diverse abilità e capacità del vostro bambino: motricità fine, concentrazione, linguaggio e classificazione di colori e simboli. Ma con questa scatola una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini



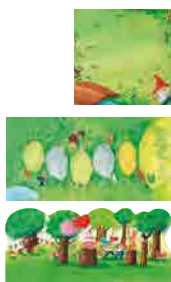
Contenuto:

1 paesaggio di gioco radura del bosco (= fondo della scatola con tabellone e fondale boschivo da inserire), 5 figure di gioco (volpe, cerbiatta, gufo, scoiattolo, tasso), 1 percorso di gara, 28 tavolette (4 frutti, 3 palloncini, 12 foglie, 9 fiori), 6 abeti, 1 dado, 5 puzzle, 1 istruzioni di gioco.

Prima di giocare, rimuovete le tavolette dal pannello premendole con delicatezza! Importante: Gettate subito le parti restanti del pannello per evitare che i bambini piccoli possano ingoiarle.



paesaggio di gioco



radura del bosco

luogo delle feste

percorso di gara

ponte

fondale boschivo



tavolette

fiori, lato posteriore

fiori, lato anteriore

foglie

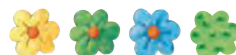
palloncini

frutti

figure di gioco

abeti

dado



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 sulla scatola, sulle figure, sulle tavolette e nei puzzle. Parlate con il vostro bambino dei dettagli da scoprire ... stimolando così il linguaggio, il lessico e l'attenzione.

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

Ad esempio: *Che cosa porta il tasso/lo scoiattolo/la volpe? Che colore è questo? Dove vedi gnomi del bosco/funghi rossi? Dov'è il ruscello/un riccio/un uccellino?*

Giocare e divertirsi

Gioco n. 1 Gara di corsa al luogo delle feste

Un divertente gioco di corsa con il dado, con 2 varianti, per 2-4 piccoli corridori.

Uno dei giochi più divertenti alla festa degli gnomi del bosco è la gara di corsa. La cerbiatta Celestina e il tasso Torquato si allenano sempre con grande disciplina. Ma anche lo scoiattolo Silvio, la volpe Vittoria e il gufo Gismondo sono piuttosto veloci. Chi vincerà questa volta? Ma il bello viene quando entrano in gioco i frutti e i palloncini. I tre gnomi del bosco hanno avuto delle idee davvero geniali.

Materiale necessario:

Paesaggio di gioco, figure, percorso di gara, dado

Per le varianti: tavolette dei frutti o tavolette dei palloncini

Prima di cominciare

Mettete il paesaggio di gioco al centro del tavolo e disponete il percorso di gara in modo da formare un sentiero continuo. Ciascun bambino sceglie una figura e la mette sulla casella di partenza all'inizio del percorso di gara. Preparate il dado.

Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi è stato più di recente a una splendida festa inizia tirando il dado.

Chiedete al vostro bambino: *Quanti punti indica il dado?*

Il bambino conta i punti del dado. Se la risposta è giusta, riceverà un bel complimento. Aiutalo, se non sa quanti sono i punti indicati dal dado.

Quindi il bambino può spostare la sua figura di altrettante caselle verso il luogo delle feste. Su una stessa casella del percorso possono stare più figure.

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

Conclusione del gioco

Chi con la sua figura raggiunge per primo il luogo delle feste (i punti in eccesso indicati dal dado non si considerano) ha vinto e può fare un giro velocissimo attorno al tavolo. Gli altri bambini continuano a giocare senza perdere tempo. Quando tutte le figure sono nel luogo delle feste, i bambini fanno un'allegria danza degli gnomi.

Variante 1: *Molti frutti saporiti!*

Distribuite sulle caselle del percorso le 4 tavolette dei frutti con il lato che mostra il frutto intero rivolto verso l'alto. Su ogni casella del percorso può esserci solo un frutto, e ci deve essere sempre almeno una casella di distanza tra una tavoletta e l'altra.

Nello svolgimento del gioco si applicano le regole del gioco principale, con la seguente variante: se una figura raggiunge una casella dove c'è un frutto, il bambino può darlo da mangiare al suo animale portando la tavoletta alla bocca della sua figura, girandola e poi rimettendola sulla casella. Una volta rifocillato, il bambino può far fare al suo animale un altro passo avanti verso il luogo delle feste. Se in quella stessa casella con il frutto arriva un secondo animale, non ci sono conseguenze, perché purtroppo il frutto è già stato sgranocchiato.

Variante 2: *Attenzione, palloncini!*

Distribuite nelle caselle del percorso le 3 tavolette dei palloncini con il lato che mostra il palloncino gonfio rivolto verso l'alto. In ogni casella del percorso può esserci solo un palloncino e ci deve essere sempre almeno una casella di distanza tra una tavoletta e l'altra.

Nello svolgimento del gioco si applicano le regole del gioco principale, con la seguente variante. Se una figura raggiunge una casella dove c'è un palloncino, il palloncino scoppia e l'animale si spaventa. Quindi il bambino deve purtroppo far fare al suo animale un passo indietro verso la casella di partenza. La tavoletta viene girata e resta sulla casella lungo il percorso. Se in quella stessa casella arriva un secondo animale, non ci sono conseguenze, perché per fortuna il palloncino è già scoppiato.

Potete anche combinare le due varianti e mescolare le tavolette dei frutti e quelle dei palloncini. Scegliete 5 tavolette a caso e distribuitele nelle caselle lungo il percorso con il lato "intero" rivolto verso l'alto. Anche in questo caso, su ogni casella del percorso può esserci solo una tavoletta e ci deve essere sempre almeno una casella di distanza tra una tavoletta e l'altra.

Gioco n. 2: Parata di foglie in equilibrio

Un divertente gioco di abilità, per 2 - 4 bambini con una buona dose di manualità.

La festa degli gnomi del bosco prevede anche un gioco di abilità: la "Parata delle foglie in equilibrio". Chi è capace di tenere una foglia in equilibrio sulla testa e di portarla fino al ponte senza farla cadere? Gli gnomi del bosco ci hanno già provato, e ora tocca agli animali. Non è affatto facile ... ma è anche molto divertente. Chi riuscirà a portare più foglie al ponte?



Materiale necessario:

Paesaggio di gioco, figure, tavolette delle foglie

Prima di cominciare

Mettete il paesaggio di gioco al centro del tavolo e distribuite le foglie nella radura del bosco. Non importa il lato delle foglie, perché in questa idea di gioco il soggetto delle tavolette non è determinante.

Si comincia:

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi ha fatto più di recente una passeggiata nel bosco comincia, sceglie un animale e lo mette davanti al ponte, sul prato. Gli altri bambini a turno mettono i loro animali sul ponte, in fila dietro il primo.

Quindi il turno passa di nuovo al primo bambino, che spinge il suo animale verso una delle foglie nella radura. La foglia viene messa sulla testa dell'animale, che viene poi spinto con attenzione indietro fino al ponte.

Il bambino è riuscito a riportare indietro fino al ponte il suo animale con la foglia sulla testa?

- **Sì!** *Perfetto! Puoi prendere la foglia.*
- **No!** *Peccato, ma la prossima volta ci riuscirai di sicuro.*
La foglia caduta non viene rimessa nella radura, ma va spostata nel luogo delle feste.

Il bambino rimette il suo animale sul ponte dietro a tutti gli altri animali, spingendo ciascuno di essi avanti di un posto.

Ora il turno passa al bambino la cui figura è la prima della fila.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutte le foglie sono state raccolte. Ciascun bambino conta le sue foglie. Vince il giocatore che ne ha di più. In caso di parità, vincono più bambini a pari merito. I bambini possono provare anche loro stessi a tenere in equilibrio sulla testa una tavoletta con le foglie.

A questo gioco si può giocare anche in modo cooperativo. In questo caso, i bambini mettono le loro foglie in fila, tutte insieme. Accanto a esse si mettono le foglie del luogo delle feste: sono di più le foglie che i bambini sono riusciti a portare fino al ponte oppure sono di più le foglie cadute?

Gioco n. 3: Se lo nascondi bene, nessuno lo trova

Un gioco cooperativo di memoria ambientato nel bosco, per 2 - 4 segugi.

Il gioco preferito degli gnomi del bosco si chiama: “Se lo nascondi bene, nessuno lo trova”. Franchino, Martino e Carlino nascondono sempre due cose uguali: una sotto una foglia e l'altra sotto un abete. Ora gli animali devono mettersi in cerca. Chi è capace di ricordarsi dove sta una certa cosa, e riesce a trovarne due uguali?

Materiale necessario:

Paesaggio di gioco, figure, 6 tavolette delle foglie con motivi “memory”, abeti

Prima di cominciare

Mettete il paesaggio di gioco al centro del tavolo. Mostrate ai bambini i soggetti raffigurati sulle foglie e sotto gli abeti. Poi mescolate le foglie e disponetele coperte nella radura. Distribuite gli abeti qua e là attorno alle foglie.

Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi per ultimo ha trovato qualche cosa comincia: sceglie un animale e lo mette davanti al ponte, sul prato. Gli altri bambini a turno mettono i loro animali sul ponte, in fila dietro al primo.

Quindi il turno passa di nuovo al primo bambino, che con il suo animale va verso una foglia e la gira. Poi va con l'animale fino a un abete, lo solleva e ci guarda sotto.

Chiedete al bambino: *Stanno bene insieme?*

- **Si!** *Perfetto! Puoi mettere la foglia nel luogo delle feste. Rimetti l'abete al suo posto, accanto al tuo animale.*
- **No!** *Peccato! Cercate tutti di ricordarvi i due motivi. Rimetti l'abete al suo posto accanto al tuo animale e gira di nuovo la foglia.*

Il bambino rimette il suo animale sul ponte, dietro a tutti gli altri animali, spingendo ciascuno di essi avanti di un posto. Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutte le foglie sono state raccolte. Festeggiate tutti insieme e fate una danza delle foglie girando nella stanza.

Il gioco diventa più difficile se gli abeti non vengono rimessi nello stesso posto, ma in qualche altro punto. Una vera sfida per piccoli segugi!

Gioco n. 4: Cerca il fiore

Un gioco cooperativo di memoria dei colori, per 2 - 4 amanti dei fiori.

La festa d'estate sta per finire. Ma prima gli animali vogliono ancora fare l'allegro gioco "Cerca il fiore". Ciascuno cerca qua e là un fiore del colore preferito. Alla volpe Vittoria piacciono i fiori lilla, alla cerbiatta Celestina piacciono i fiori azzurri. Per il gufo Gismondo i fiori arancio sono i più belli, allo scoiattolo Silvio piacciono solo i fiori gialli. E il tasso Torquato? Lui predilige il verde. Riuscirà anche lui a trovare un fiore del suo colore preferito?

Materiale necessario:

Paesaggio di gioco, figure, tavolette dei fiori

Prima di cominciare

Mettete il paesaggio di gioco al centro del tavolo. Mostrate ai bambini i diversi colori dei fiori e spiegate loro che il lato con l'erba non ha valore. Poi mescolate le tavolette e disponetele coperte nella radura, in modo che ne sia visibile solo il retro con i cinque fiorellini. Anche se giocano meno di quattro bambini, tutte le figure vanno messe sul ponte. In questo gioco nessuno ha una sua figura, ma si gioca tutti insieme.

Si comincia

I bambini giocano a turno in senso orario. Chi ha raccolto fiori più di recente comincia. Il bambino prende il primo animale della fila, lo porta fino a un fiore della radura e gira la tavoletta del fiore.

Chiedete al bambino: *Hai trovato un fiore del colore preferito dall'animale?*

- **Si!** *Perfetto! Puoi andare al luogo delle feste con l'animale e con il fiore.*
- **No!** *Peccato! Cercate tutti di ricordare il colore di questo fiore o di ricordarvi che qui c'è una tavoletta che non ha valore. Allora gira di nuovo la tavoletta e torna al ponte con l'animale, mettilo dietro gli altri animali e spingi ciascuno di essi avanti di un posto.*

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutti gli animali con i loro fiori hanno raggiunto il luogo delle feste.

Gioire insieme consolida le facoltà emotive dei bambini ed influisce positivamente sul buon umore! Rafforza i bambini nelle loro azioni e favorisce la coesione della famiglia o del gruppo in cui si gioca.

Leggere ad alta voce e ascoltare

Lasciate che il vostro bambino scopra da solo quello che gli sta intorno. Quando si ascolta, si possono vedere molti dettagli della storia nel paesaggio di gioco montato: i tre gnomi del bosco, i vari animali e naturalmente anche le decorazioni. Nella seconda storia si aggiungono le 5 figure. Se il vostro bambino vuole, può riprodurre gli eventi descritti.

Franchino



Martino



Carlino



Storia n. 1

Preparativi per la festa del bosco degli gnomi

Il sole splende sulle montagne e sulle colline e fa brillare gli alberi nel bosco degli gnomi. Gli gnomi del bosco si fregano le mani dalla contentezza e si raddrizzano il berretto a punta: Il tempo è perfetto per la grande festa d'estate, che si svolge sempre nel giorno più lungo dell'anno. Oggi siamo già a buon punto ... ma naturalmente c'è ancora molto da fare. Con l'aiuto dei coniglietti, Franchino prepara la radura per la grande festa. Tutti insieme tolgono di mezzo rami e foglie, spazzano il sentiero che porta al luogo delle feste, gonfiano i palloncini e preparano i bicchieri con le bevande.

I neri uccellini del bosco volteggiano intorno eccitati e vorrebbero anch'essi dare una mano. "Potreste appendere sugli alberi la ghirlanda con le bandierine" dicono Martino e Carlino, che stanno arrivando nella radura con la grande torta. Gli uccellini sono felici della proposta e volano subito via. Poco dopo la radura del bosco ha già un aspetto molto vivace, con le bandierine colorate che sventolano allegramente.

"Vogliamo aiutare anche noi" gridano i ricci. "Fermi, fermi, non così in fretta, voi piccoli tipi spinosi!" grida Carlino per frenare il loro impeto. "Dovete stare lontani dai palloncini perché, se li pungete con le vostre spine, li fate scoppiare. Ho qui per voi qualche bella bandierina rossa, che potete distribuire qua e là." Martino, con il berretto azzurro, tiene ben in alto le bandierine luccicanti. I ricci sono contenti, perché le bandierine sono proprio belle, come i funghi rossi, che crescono dappertutto attorno alla radura e al luogo delle feste.

"Iuhuuu!" esultano Franchino, Martino e Carlino. E' la prima volta che i preparativi per la festa d'estate finiscono così in fretta. "Grazie del vostro aiuto!" dicono i tre gnomi del bosco ringraziando i loro piccoli aiutanti. "Adesso gli ospiti possono arrivare."

Storia n. 2

Festa d'estate nel bosco degli gnomi ... tutti festeggiano insieme



Con l'aiuto degli animali, i tre gnomi del bosco Franchino, Martino e Carlino hanno preparato lo spazio per la festa d'estate. Finalmente tutto è pronto: Arrivano gli ospiti. Per primo lo scoiattolo Silvio attraversa saltellando il ponte e corre agilmente verso gli gnomi del bosco. "Salve" dice salutando i suoi tre amici. "Guardate, vi ho portato un pan dolce di noci!" Gli gnomi del bosco sono contenti, perché il pan dolce di noci di Silvio è il migliore in tutto il bosco degli gnomi.

"Mmh, che leccornie!" si sente dire da dietro un albero. È la volpe Vittoria, che arriva di soppiatto e saluta i suoi amici. Nessuno si è accorto che si stava avvicinando con il suo passo felpato. Si aggira quatta quatta, e curiosa attorno al luogo delle feste, pregustando le molte ghiottonerie preparate dagli gnomi del bosco.

Ed ecco che la cerbiatta Celestina e il tasso Torquato irrompono nella radura. Stanno facendo una gara e sono testa a testa. "Io sono più veloce" grida Celestina. "No, sono io più veloce!" grida Torquato ansimando. A corto di fiato, i due corridori si fermano nel luogo delle feste. "Direi che avete vinto entrambi" dice lo scoiattolo Silvio. Celestina e Torquato ridendo si lasciano cadere nell'erba con un cenno di approvazione. "Allora, quando comincia la festa?" chiede il piccolo tasso.

"Aspettiamo ancora il gufo Gismondo" risponde lo gnomo Martino. "Hu-huuu, hu-huuu-!" si sente risuonare sopra le teste degli ospiti, mentre Gismondo atterra sulla radura. "Accipicchia, quasi non mi svegliavo in tempo!" afferma Gismondo guardandosi in giro con i suoi grandi occhi.

"Perfetto, ora ci siamo tutti!" dicono contenti Martino, Franchino e Carlino. Dopo essersi rificollati con grosse fette di pan dolce e di torta, gli amici giocano dapprima a nascondino. Naturalmente, il gufo Gismondo è il più bravo nella ricerca, in fin dei conti ha gli occhi più grandi e l'udito più fine. Ma anche lui non sempre riesce a scovare gli gnomi, perché questi nanetti sono maestri nell'arte di nascondersi.

Se si gioca a prendersi, vince la cerbiatta Celestina, perché ha le zampe più lunghe. E poi, il tasso Torquato è ancora un po' fiacco, dopo la gara per raggiungere il luogo delle feste. Gli animali e gli gnomi continuano a giocare allegramente, e intanto il pomeriggio è volato via. Mentre il sole tramonta lentamente, tutti trovano posto comodamente nel luogo delle feste e il gufo Gismondo racconta una bellissima storia. Tutti gli ospiti sono d'accordo: la festa d'estate nel bosco degli gnomi è davvero la più bella. Senza dubbio è la festa più bella dell'estate ... perché anche in autunno, in inverno e in primavera gli gnomi del bosco organizzano feste fantastiche per i loro amici!



Storia n. 3

Un ringraziamento agli gnomi del bosco

Materiale necessario:

Paesaggio di gioco, figure, percorso di gara, abeti, 5 tavolette: fiore azzurro, palloncino giallo, mela, lampone, foglia con rana

Preparazione:

Mettete il paesaggio di gioco al centro del tavolo e disponete il percorso di gara in modo da formare un sentiero continuo. Distribuite gli abeti nella radura. Le figure vanno disposte davanti alla scatola. Mettete poi le tavolette in vari punti. Potete "nascondere" le cose ogni volta in punti diversi e il bambino, nel riprodurre la storia, potrà cercarle con il rispettivo animale. Leggendo ad alta voce la storia, completate di volta in volta la descrizione del luogo dove cercare.

Il giorno dopo gli animali si svegliano di buon umore. "E' stata proprio una bella festa degli gnomi del bosco" dice il tasso Torquato stropicciandosi gli occhi ancora assonnati. "Oh si" concordano gli altri. E visto che tutti si sono divertiti tanto, gli animali decidono di fare un regalo di ringraziamento agli gnomi del bosco. "Pronti, via!" grida la cerbiatta Celestina. "Ciascuno cerchi un dono e poi ci ritroviamo tutti nel luogo delle feste!"

E intanto la cerbiatta se l'è già filata nel bosco. Che cosa potrebbe piacere a Franchino, Martino e Carlino? "Vorrei regalare loro un fiore azzurro" riflette Celestina. E così cerca vicino al ponte, al fiume, vicino agli abeti, nel luogo delle feste ... dove potrebbe trovare il fiore azzurro? *Eccolo! Vicino a / Sul / Accanto a / Dietro...* la cerbiatta ha trovato il fiore azzurro. Tutta contenta, la cerbiatta Celestina si mette il fiore sulla testa per portarlo poi al luogo delle feste.

Anche gli altri animali cercano un dono adatto. Lo scoiattolo Silvio ha deciso di regalare agli gnomi del bosco un palloncino giallo. Lo scoiattolo cerca vicino alla scala, dai ricci e in tutto lo spazio dove si è svolta la festa. *Eccolo! Vicino a / Sul / Accanto a / Dietro...* lo scoiattolo Silvio ha trovato il palloncino giallo. Afferra rapidamente il palloncino e se lo mette sulla testa.

Il gufo Gismondo vola sopra le cime degli alberi in cerca di una mela. Infatti, i tre gnomi del bosco mangiano molto volentieri le mele, e Gismondo lo sa. Dove potrebbe essere la mela? Gismondo guarda qua e là e così trova la mela vicino a / sul / accanto a / dietro... Atterra accanto alla mela e se la mette sulla testa.



La volpe Vittoria si intrufola nel bosco, allunga il muso e annusa l'aria. Sta cercando un lampone. "Così gli gnomi del bosco possono prepararsi un delizioso latticello al lampone" riflette tra sé e sé la volpe. Dove potrebbe essere un lampone? Ecco che Vittoria ha trovato il lampone *vicino a / sul / accanto a / dietro...* Anche la volpe si mette sulla testa la sorpresa che ha trovato, per portarla nel luogo delle feste.

Solo il tasso Torquato non ha ancora trovato niente. Attraversa il bosco guardandosi attorno e cercando. "Che cosa potrei mai regalare agli gnomi del bosco?" mormora tra sé e sé. Non gli viene in mente nulla. In quel momento sente un timido "Gra, gra!" *vicino a / sul / accanto a / dietro...* Guarda incuriosito per vedere chi fa quel verso. Su una foglia c'è un ranocchio. "Salve Torquato" gracida il ranocchio "Vorresti fare un regalo agli gnomi del bosco? Ho un'idea: insieme cantiamo loro una canzone. E' un regalo eccezionale, non ti sembra?" "Perfetto, un'idea geniale, facciamolo!" dice il tasso Torquato tutto contento, e si avvia verso il luogo delle feste con la foglia sulla testa. Il ranocchio se ne sta seduto sopra. Ora anche tutti gli altri animali arrivano.

Gli gnomi del bosco stanno appunto ripulendo il luogo delle feste e sono sorpresi nel vedere gli animali. "Questi doni sono per voi, che avete organizzato per noi una così bella festa d'estate!" dicono in coro gli animali. "Proprio una bella sorpresa! Tante grazie!" rispondono felici Franchino, Martino e Carlino. "Un momento, abbiamo ancora un regalo!" dice Torquato, e fa segno al ranocchio. I due cominciano a cantare:



**"E' stata come sempre meravigliosa,
gra-gra, graaaa, gra-gra, graaaa,
come ogni anno, proprio meravigliosa,
gra-gra, graaaa, gra-gra, graaaa.**



**Nel bosco degli gnomi la festa d'estate
gra-gra, graaaa, gra-gra, graaaa,
molte grazie e a presto, tornate!
gra-gra, graaaa, gra-gra, graaaa!"**







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 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 niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob **www.haba.de/Ersatzteile** pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile**.

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 Gyerek! Kedves Szülő!

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 raktáron van-e még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

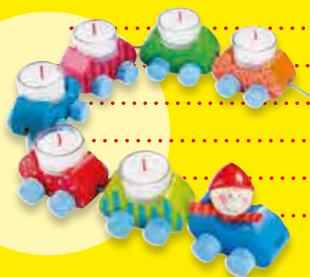
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

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

Children are world explorers!

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

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

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

Kinderen zijn wereldontdekkers!

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

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

I bambini esplorano il mondo!

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



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