



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

4655



Meine ersten Spiele

Erster Obstgarten



My Very First Games – First Orchard
Mes premiers jeux – Premier verger
Mijn eerste spellen – Eerste boomgaard
Mis primeros juegos – Primer frutal
I miei primi giochi – Primo Frutteto

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009



Habermaspiel Nr. 4655

Meine ersten Spiele

Erster Obstgarten



Ein kooperatives Spiel für 1 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

Spielidee: Anneliese Farkaschovsky

Design: Jutta Neundorfer

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

dieses Spiel ist eine vereinfachte Variante unseres Spieleklassikers „Obstgarten“. Das Spiel ist der jüngeren Altersgruppe angepasst und das Spielmaterial ist speziell für kleine Kinderhände gemacht. Es fördert die feinmotorischen Fähigkeiten Ihres Kindes und eignet sich darüber hinaus auch zum Freien Spiel. Sprechen Sie gemeinsam über Farben und Formen der Holzteile und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

- 1 Rabe
- 1 Obstkorb
- 4 grüne Äpfel
- 4 rote Äpfel
- 4 gelbe Birnen
- 4 blaue Pflaumen
- 5 Wege-Kärtchen
- 4 Bäume
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

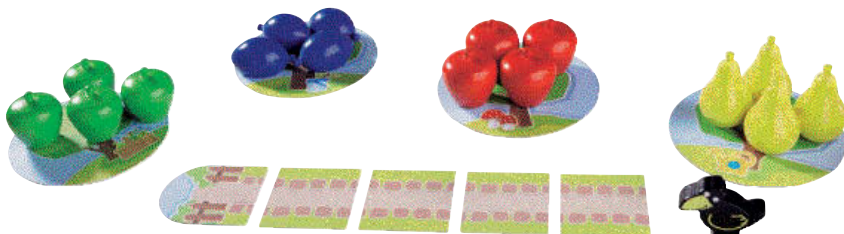


Spielidee

Die Kinder versuchen gemeinsam, das Obst von den Bäumen zu pflücken, bevor der Rabe den Obstgarten erreicht.

Spielvorbereitung

Legt die vier Bäume in die Tischmitte und verteilt darauf die jeweils passenden Früchte. Die fünf Wege-Kärtchen legt ihr wie unten abgebildet in einer Reihe daneben. Den Raben stellt ihr vor das erste Wege-Kärtchen der Reihe. Haltet den Obstkorb und den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Apfel gegessen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Die Farbe Rot, Gelb, Grün oder Blau**
Pflücke eine Frucht der gewürfelten Farbe vom entsprechenden Baum und lege sie in den Korb. Ist keine Frucht mehr auf dem Baum, geschieht nichts – der Würfel wird an das nächste Kind weitergegeben.
- **Den Obstkorb**
Pflücke eine Frucht von einem beliebigen Baum und lege sie in den Korb.
- **Den Raben**
Oje! Der Rabe nähert sich dem Obstgarten. Nimm ihn und stelle ihn auf das nächste Wege-Kärtchen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Gelingt es den Kindern, alle Früchte zu ernten und in den Korb zu legen, bevor der Rabe den Obstgarten erreicht hat, gewinnen sie gemeinsam: Zusammen waren sie schneller als der gefräßige Rabe.

Zieht der Rabe über das letzte Wege-Kärtchen hinaus und steht im Obstgarten, bevor alle Früchte gepflückt sind, verlieren die Kinder gemeinsam gegen den schnellen Dieb.

My Very First Games

First Orchard



A cooperative game for 1 - 4 players ages 2+.

Author: Anneliese Farkaschovsky
Illustrations: Jutta Neundorfer
Length of the game: approx.10 minutes

Dear Parents,

This game is a simplified variation of our classic "Orchard" game has been adapted to suit very young players. The game material is especially designed for small children's hands. It will foster improved motor skills and is also totally suitable for free play. Talk with your child about the colors and shapes of the wooden pieces thus stimulating your child's language, auditory and creative skills as well as enhancing the joy of playing.

Sincerely,
Your inventors of inquisitive playthings

Contents

- 1 raven
- 1 fruit basket
- 4 green apples
- 4 red apples
- 4 yellow pears
- 4 blue plums
- 5 path cards
- 4 trees
- 1 color-symbol die
- Set of game instructions





Game

Work in pairs.
reache

Prep

Put the
card a
raven

How

Play in
you ca

On the

- **On**
Pic
of
- **The**
Pic
- **The**
Oh

Then i

End

If the
raven
the vo

If the
been p

Mes premiers jeux

Premier verger

Un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs dès 2 ans.

Idée : Anneliese Farkaschovsky
Illustration : Jutta Neundorfer
Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Ce jeu est une version simplifiée de notre jeu classique « Le verger ». Il a été adapté pour les tout-petits et les accessoires sont conçus pour être saisis par des petites mains d'enfant. Ce jeu stimule la motricité de votre enfant et lui donne également la possibilité de jouer librement selon son imagination. Nommez les couleurs et les formes des pièces en bois et stimulez ainsi le langage, l'ouïe et la créativité de votre enfant qui prendra aussi plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement avec vos enfants !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

- 1 corbeau
- 1 panier pour fruits
- 4 pommes vertes
- 4 pommes rouges
- 4 poires jaunes
- 4 prunes bleues
- 5 cartes de chemin
- 4 arbres
- 1 dé avec symboles et différentes couleurs
- 1 règle du jeu

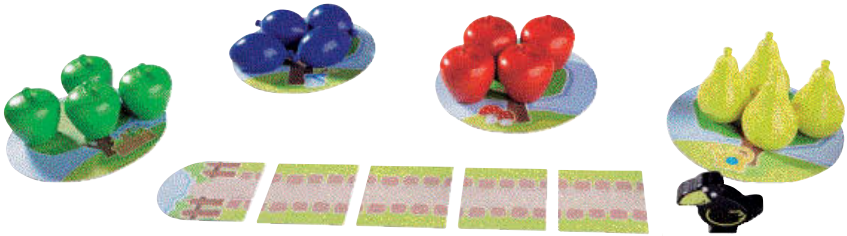


Idée

Les joueurs essayent ensemble de cueillir les fruits dans les arbres avant que le corbeau n'arrive au verger.

Préparatifs

Poser les quatre arbres au milieu de la table et y répartir les fruits correspondants. Poser les cinq cartes de chemin en une rangée à côté des arbres, comme illustré ci-dessous. Poser le corbeau devant la première carte du chemin. Préparer le panier et le dé.



Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé une pomme en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- **La couleur rouge, jaune, verte ou bleue**
Cueille un fruit de la couleur du dé dans l'arbre correspondant et mets-le dans le panier. S'il n'y a plus de fruit dans l'arbre, il ne se passe rien. Le joueur suivant lance le dé.
- **Le panier à fruits**
Cueille un fruit dans n'importe quel arbre et mets-le dans le panier.
- **Le corbeau**
Oh ! Le corbeau se rapproche du verger. Prends-le et pose-le sur la carte suivante du chemin.

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

Fin de la partie

Si les joueurs réussissent à cueillir tous les fruits avant que le corbeau n'arrive au verger, ils gagnent la partie tous ensemble. Ils ont tous été plus rapides que le gourmand corbeau.

Si le corbeau dépasse la dernière carte du chemin et se retrouve alors dans le verger avant que tous les fruits ne soient cueillis, les joueurs perdent la partie tous ensemble.

Mijn eerste spellen

Eerste boomgaard



Een samenwerkingsspel voor 1 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Spelidee: Anneliese Farkaschovsky
Illustraties: Jutta Neundorfer
Speelduur: ca.10 minuten

Lieve ouders

dit spel is een vereenvoudigde versie van onze spelklassieker „Boomgaard“. Het spel is aan een jongere leeftijdsgroep aangepast en het spelmateriaal is speciaal voor kleine kinderhanden gemaakt. Het stimuleert de motorische vaardigheden van uw kind en is bovendien ook geschikt om vrij mee te spelen. Vertel over de kleuren en vormen van de houten stukken en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind. Veel plezier bij het spelen!

Uw uitvindes voor kinderen

Spelinhoud

- 1 raaf
- 1 fruitmand
- 4 groene appels
- 4 rode appels
- 4 gele peren
- 4 blauwe pruimen
- 5 parcourskaartjes
- 4 bomen
- 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen spelregels

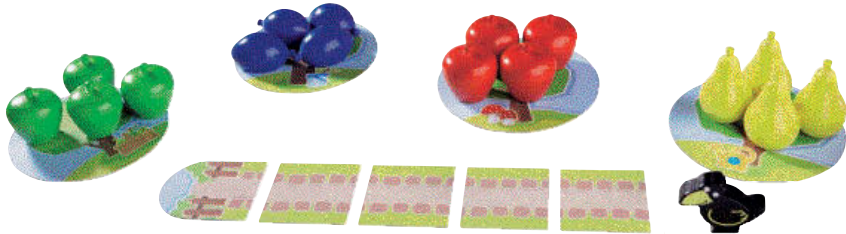


Spelidee

De kinderen proberen gezamenlijk het fruit van de bomen te plukken voordat de raaf de boomgaard bereikt.

Spelvoorbereiding

Leg de vier bomen in het midden van de tafel en leg de bijpassende vruchten erop. De vijf parcourskaartjes leggen jullie zoals hieronder afgebeeld op een rij ernaast. De raaf komt voor het eerste parcourskaartje te staan. Houd de fruitmand en de dobbelstenen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een appel heeft gegeten, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegooid?

- **De kleur rood, geel, groen of blauw**
Pluk een vrucht met de gegooide kleur van de bijpassende boom en leg hem in de mand. Als er geen enkele vrucht meer op de boom ligt, gebeurt er niets. Het volgende kind krijgt de dobbelsteen.
- **De fruitmand**
Pluk een vrucht van een boom naar keuze en leg hem in de mand.
- **De raaf**
O jee! De raaf nadert de boomgaard. Pak hem en zet hem op het volgende parcourskaartje.

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

Einde van het spel

Als het de kinderen lukt om alle vruchten te oogsten en in de mand te leggen voordat de raaf de boomgaard bereikt, winnen ze gezamenlijk. Samen zijn ze de vraatzuchtige raaf te snel afgeweest.

Gaat de raaf het laatste parcourskaartje voorbij en staat hij in de boomgaard voordat alle vruchten zijn geplukt, dan verliezen de kinderen gezamenlijk van de snelle dief.

Mis primeros juegos

Primer frutal



Un juego cooperativo para 1 - 4 niños a partir de los 2 años.

Idea del juego: Anneliese Farkaschovsky
Ilustraciones: Jutta Neundorfer
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

Este juego es una variante simplificada de nuestro clásico juego «El Frutal». Hemos adaptado el juego a la edad de los más pequeños y diseñado los materiales del juego pensando especialmente en las manitas de los niños. Este juego estimula las facultades de la motricidad fina de sus hijos y sus componentes resultan también apropiados para el juego libre. Hablen con sus hijos sobre los colores y las formas de estas piezas de madera y estimulen así su lenguaje, su oído, su creatividad y su alegría de jugar.

¡Que se diviertan mucho jugando!

Su inventor para los niños

Contenido

- 1 cuervo
- 1 cesta de la fruta
- 4 manzanas verdes
- 4 manzanas rojas
- 4 peras amarillas
- 4 ciruelas azules
- 5 cartitas-camino
- 4 árboles
- 1 dado de símbolos y colores
- Instrucciones del juego

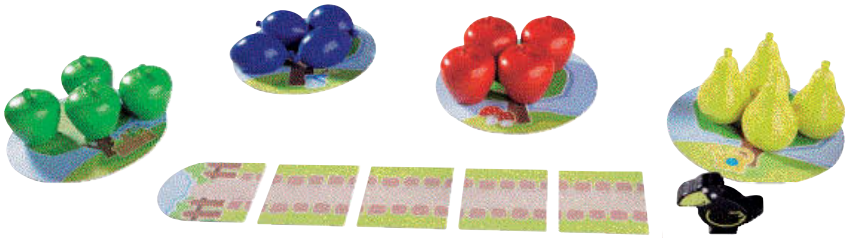


El juego

Los niños intentan recolectar juntos la fruta de los árboles antes de que el cuervo llegue al frutal.

Preparativos

Poned los cuatro árboles en el centro de la mesa y repartid los frutos en los árboles correspondientes. Las cinco cartitas-camino las colocáis en fila a un lado, tal como se muestra abajo en la ilustración. Al cuervo lo colocáis delante de la primera cartita-camino. Tened el cesto de la fruta y el dado preparados.



Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará el jugador que haya comido más recientemente una manzana. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **¿El color rojo, amarillo, verde o azul?**
Coge una fruta del color que ha salido en el dado y ponla en el cesto.
Si no queda ninguna fruta en ese árbol no te preocupes, pasa simplemente el dado al siguiente niño.
- **La cesta de la fruta**
Coge una fruta de un árbol cualquiera y ponla en el cesto.
- **El cuervo**
¡Ufff! El cuervo se está acercando al frutal. Coloca el cuervo en la siguiente cartita-camino.

A continuación le toca tirar el dado al siguiente jugador.

Final del juego

Si los niños consiguen recolectar todas las frutas en el cesto antes de que llegue el cuervo al frutal, ganarán todos la partida: juntos fueron más rápidos que el cuervo glotón.

Si el cuervo pasa la última cartita-camino y se encuentra en el frutal antes de haber recolectado todas las frutas, pierden todos los niños contra el raudo ladrón.

I miei primi giochi

Primo Frutteto

Un gioco cooperativo per 1 - 4 bambini dai 2 anni.

Ideazione: Anneliese Farkaschovsky

Illustrazioni: Jutta Neundorfer

Durata del gioco: ca. 10 minuti

Cari genitori,

vi presentiamo la versione semplificata del nostro classico gioco "Il frutteto" adeguato alla fascia d'età dei più piccoli e con materiali specificamente creati per le loro manine. Il gioco stimola le facoltà della motricità fine del vostro bambino e si presta inoltre al libero gioco. Osservate insieme al bambino colori e forme dei pezzi in legno, stimolandone così il linguaggio, l'udito, le creatività e il piacere di giocare.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Contenuto del gioco

- Corvo
- Cestino per la frutta
- 4 mele verdi
- 4 mele rosse
- 4 pere gialle
- 4 prugne blu
- 5 cartoncini percorso
- 4 alberi
- Dado colorato con simboli
- Istruzioni per giocare

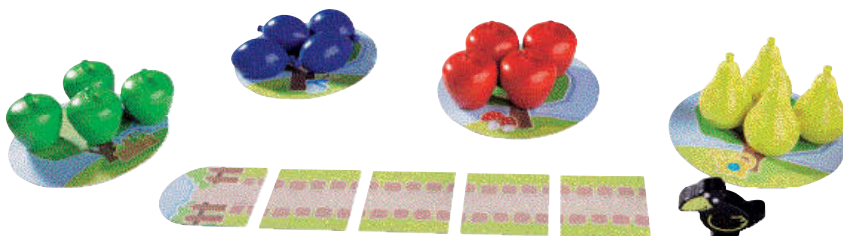


Ideazione

I bambini cercano di raccogliere insieme la frutta dall'albero prima che il corvo arrivi al frutteto.

Preparativi del gioco

Disporre i 4 alberi al centro del tavolo e distribuirvi i frutti di colore corrispondente. Con i 5 cartoncini percorso formate un percorso come mostra la seguente illustrazione. Preparate il cestino della frutta e il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha mangiato una mela. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo e tira il dado.

Cosa mostra il dado?

- **Il colore rosso, giallo, verde o blu**
Cogli un frutto del colore uscito con il lancio del dado dal corrispondente albero e mettilo nel cestino. Se sull'albero non ci sono più frutti non succede nulla e il dado passa al bambino seguente.
- **Il cestino per la frutta**
Cogli un frutto da un albero qualsiasi e mettilo nel cestino.
- **Il corvo**
Ahimè! Il corvo si avvicina al frutteto. Prendilo e mettilo sul successivo cartoncino percorso.

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

Conclusione del gioco

Se i bambini riescono a raccogliere tutti i frutti prima che il corvo arrivi al frutteto, vincono tutti insieme: insieme sono stati più rapidi dell'ingordo corvo.

Se il corvo supera l'ultimo cartoncino percorso ed entra nel frutteto, i bambini perdono tutti insieme contro il veloce ladro.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

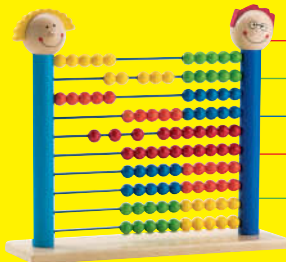
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

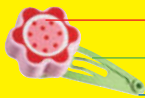
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants



Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder** begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children** learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants** apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen** begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños** comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini** scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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