

WELT DER SINNE

HÖREN, SEHEN, SCHMECKEN, RIECHEN, FÜHLEN



Sensory World · Planète des sens · Wereld van de Zintuigen · El mundo de los sentidos · Il mondo dei sensi



WELT DER SINNE

HÖREN, SEHEN, SCHMECKEN, RIECHEN, FÜHLEN

Eine Lernspielesammlung mit vielen Tipps und Anregungen zur Sinnesförderung für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.
Konzept: HABA-Erfinder für Kinder · **Illustration:** Emily Fox · **Redaktion:** Tim Rogasch · **Spieldauer:** 20-30 Minuten

Liebe Eltern, liebe Erzieher(innen), liebe Therapeut(innen),

im Indianerdorf bereiten sich die jungen Indianer auf ihre große Sinnesprüfung vor. Schließlich muss man als Indianer gut sehen, hören, fühlen, riechen und schmecken können. Immer an ihrer Seite ist Sipokoo, die wissende Eule. Zusammen mit Sipokoo machen sich die Kinder auf, um die unterschiedlichsten Aufgaben zu meistern und ihre Sinne zu schärfen. Welt der Sinne bietet Kindern vielfältige Möglichkeiten, sich mit ihren eigenen Wahrnehmungsfähigkeiten auseinanderzusetzen. Neben den Kindern werden aber auch Sie als Erwachsene gefordert, wenn es z. B. darum geht, Sinnesprüfungen anzuleiten oder weiterführende Spiele vorzubereiten.

Die Lernspielesammlung unterteilt sich in drei Bereiche mit unterschiedlichen Aufgaben:

Das Grundspiel **Sipokoos große Indianerprüfung** mit einfachen Sinnesprüfungen (grün) führt schnell und einfach in die Welt der Sinne ein. Alle benötigten Spielmaterialien finden Sie in der Schachtel. Diese Spiele benötigen wenig Vorbereitung.

Die Variante für Fortgeschrittene, **Sipokoos Prüfungen für echte Spürnasen**, bietet mittelschwere Sinnesprüfungen (gelb): Die Sinnesprüfungen in diesem Spiel gehen über das enthaltene Spielmaterial hinaus. Ergänzende Sachen aus dem Haushalt, zum Beispiel Schalen mit Gewürzen oder Gefäße mit Getränken, müssen vor dem Spiel bereitgestellt werden.

Die Variante für Sinnesprofis **Sipokoos Prüfungen für clevere Füchse** enthält kreative Sinnesprüfungen (rot): Für diese Sinnesprüfungen müssen Sie als Vorbereitung aktiv mit Ihren Kindern Spielmaterialien in der Natur sammeln.

Das Grundspiel und die einzelnen Varianten können Sie als klassische Regelspiele spielen. Die unterschiedlichen Prüfungen aus den einzelnen Spielvarianten lassen sich mit dem Material aus dem Grundspiel sowie mit freien Materialien nahezu unbegrenzt kombinieren.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Eintauchen in die Welt der Sinne.

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt



Grundspiel: Sipokoos große Indianerprüfung

Die Prüfungen des Grundspiels eignen sich am besten für den Einstieg und benötigen nur die Materialien aus der Spieleschachtel.

Spielziel: Sipokoo, die wissende Eule, begleitet die Indianer zu ihren Prüfungen. Für jede erfolgreich bestandene Sinnesprüfung erhalten sie eine Feder. Wer hat die schärfsten Sinne und kann als Erster fünf Federn sammeln?

Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt. Die Prüfungsplättchen mit dem grünen Rand kommen in einem Kreis offen um den Spielplan herum. Die anderen Prüfungsplättchen (gelber und roter Rand) werden nicht benötigt. Jeder Spieler nimmt sich eine Charakterkarte. Sortiert die Spielkarten nach den Rückseiten (gelb und violett) und legt sie als zwei verdeckte Kartenstapel aus. Stellt Sipokoo auf ein beliebiges Prüfungsplättchen.

Legt die Holzfiguren in den großen Stoffbeutel. Befüllt die kleinen Stoffbeutel mit den Kork- und Glaskugeln:

- 2 Beutel mit jeweils 2 Glaskugeln
- 2 Beutel mit jeweils 2 Korkkugeln
- 2 Beutel mit jeweils 1 Korkkugel und 1 Glaskugel

Haltet die Federn, das Glöckchen mit Kordel und den Würfel bereit.

Tipp: Die Spieler müssen immer wieder die Augen schließen. Optional wird noch ein Tuch oder Schal benötigt, um den Spielern die Augen zu verbinden.



Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Zeigt der Würfel eine Augenzahl, ziehst du Sipokoo um die gewürfelte Anzahl in eine beliebige Richtung weiter. Würfelst du das Symbol Sonne, darfst du zu einem beliebigen Prüfungsplättchen springen. Auf welchem Prüfungsplättchen steht Sipokoo? Die wissende Eule zeigt dir, welche Prüfung du alleine bzw. mit deinen Mitspielern bestehen musst.



1. Umrisse erkennen

(Prüfung für alle Kinder)

Stell die fünf grünen Holzfiguren auf den Spielplan. Diese machen typische Geräusche: Der Wolf heult, die Hand klatscht, das Huhn gackert, die Schlange zischt und die Katze miaut. Beim ersten Mal könnt ihr diese Geräusche zusammen üben. Mischt den Kartenstapel mit den violettfarbenen Kartenrückseiten

verdeckt. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Hier sind zwei Umrisse abgebildet. Ein Umriss zeigt eine der grünen Spielfiguren. Alle Spieler versuchen nun den Umriss zu identifizieren und das passende Geräusch dazu zu machen. Der schnellste Spieler erhält die Karte als Punkt. Dann wird die nächste Karte aufgedeckt und die Spieler müssen das richtige Geräusch machen. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, erhält der Spieler mit den meisten Karten eine Feder als Belohnung. Bei Gleichstand erhalten alle entsprechenden Spieler eine Feder.



2. Fehlende Figur erkennen

(Prüfung für ein Kind)

Deine Mitspieler stellen drei beliebige Holzfiguren auf den Spielplan. Du hast nun kurz Zeit, um sie dir gut zu merken. Nun schließt du die Augen. Deine Mitspieler entfernen eine der Figuren und legen sie zurück in den großen Beutel. Du öffnest deine Augen und benennst nun die fehlende Holzfigur. Liegst

du richtig, erhältst du eine Feder. Andernfalls gehst du leer aus.

Tipp: Wollt ihr diese Prüfung ein wenig schwerer machen, dann stellt ihr mehr als drei Holzfiguren auf den Spielplan.



3. Glöckchen orten

(Prüfung für ein Kind)

Deine Mitspieler legen das Glöckchen auf den Spielplan. Du schließt die Augen. Einer deiner Mitspieler nimmt das Glöckchen an der Kordel und versteckt es bei sich. Dabei muss das Glöckchen deutlich klingeln. Jetzt öffnest du deine Augen wieder und zeigst auf den Spieler, von dem du meinst, dass er das Glöckchen

hat. Liegst du richtig, bekommst du eine Feder.





4. Tierparade (Prüfung für zwei Kinder)
Deine Mitspieler stellen die fünf grünen Holzfiguren auf den Spielplan. Außerdem suchen sie aus dem Kartenstapel mit der gelben Rückseite die passenden grünen Umriss heraus. Du wählst einen Mitspieler aus, der dir bei der Prüfung hilft. Dieser Mitspieler wählt drei der Karten aus und imitiert nacheinander die Geräusche der abgebildeten Figuren.

Dabei legt er jeweils die Karte, deren Geräusch er imitiert hat, verdeckt nebeneinander vor sich ab. Du musst nun erraten, welche Figuren dein Mitspieler imitiert hat. Nimm die passende Figur und stelle sie vor die entsprechende Karte. Liegst du bei allen drei Karten richtig, erhalten du und dein Helfer jeweils eine Feder.



5. Figuren fühlen
(Prüfung für mehrere Kinder)
Für diese Prüfung legt ihr die fünf orangefarbenen Holzfiguren (Bär, Pferd, Eichhörnchen, Hase und Adler) in den großen Beutel. Deine Mitspieler sortieren die Spielkarten mit den orangefarbenen Umrissen aus dem Kartenstapel mit der gelben Rückseite und mischen sie verdeckt. Du deckst die oberste Karte auf und

versuchst nun die passende Figur im großen Beutel zu erfühlen. Liegst du richtig, bekommst du die Karte als Punkt. Liegst du falsch, kommt die Spielkarte wieder unter den Kartenstapel. Die Figur legst du in jedem Fall wieder zurück in den Beutel. Dann ist der nächste Spieler am Zug. Diese Prüfung endet, wenn alle fünf Karten richtig erfühlt wurden. Der Spieler mit den meisten Karten erhält eine Feder. Bei Gleichstand erhalten alle entsprechenden Spieler je eine Feder.

Tipp: Damit es schwieriger wird, könnt ihr die grünen Holzfiguren ebenfalls in den großen Beutel geben. Dann benötigt ihr auch die Spielkarten mit den grünen Umrissen.



6. Gewichte fühlen (Prüfung für ein Kind)

Deine Mitspieler legen die mit den Kugeln gefüllten kleinen Beutel auf den Spielplan. Du musst nun versuchen, zwei gleich schwere Beutel zu finden, indem du die einzelnen Beutel an der Kordel hochhebst. Wenn du meinst, zwei Beutel mit dem gleichen Gewicht gefunden zu haben, kontrollieren deine Mitspieler den Inhalt der Beutel. Sind in den Beuteln jeweils die gleichen Kugeln, liegst du richtig und erhältst eine Feder.

Tipp: Die Prüfung wird spannender, wenn deine Mitspieler reihum würfeln, während du das Gewicht der einzelnen Beutel prüfst. Würfelt einer das Symbol mit der Sonne, musst du die Prüfung sofort beenden und sagen, welche beiden Beutel das gleiche Gewicht haben.

Wenn die Prüfung beendet ist und die entsprechenden Federn verteilt wurden, ist der nächste Spieler am Zug.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn einer von euch als Erster fünf Federn sammeln konnte. Dieser Spieler hat die große Indianerprüfung bestanden und darf mit lautem Indianergeheul um die anderen Mitspieler herumtanzen. Bei Gleichstand haben die entsprechenden Spieler gemeinsam gewonnen.

Variante für Fortgeschrittene: Sipokoos Prüfungen für echte Spürnasen

Neben dem Grundspiel lässt sich Welt der Sinne um weitere Sinnesprüfungen zum Bereich „Riechen“ und Schmecken“ erweitern. Dazu benötigen Sie jeweils drei leicht zu unterscheidende Gewürze, Getränke, Obst- oder Gemüsesorten, die die Kinder bei den jeweiligen Prüfungen erschnuppern oder erschnuppern sollen.

Vorschläge für geeignete Geschmacks- und Geruchsproben finden Sie in der Spielvorbereitung. Sie können hier aber auch nach Lust und Laune variieren, z.B. mit saisonalem Obst oder mit Früchten und Kräutern aus dem eigenen Garten. Seien Sie kreativ! Ihrer Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Aber achten Sie bitte stets darauf, dass alle Mitspieler die angebotenen Nahrungsmittel und Getränke vertragen.

Ob Sie die folgenden Prüfungen komplett als eigenständige Variante mit den Kindern spielen oder einzelne Prüfungen mit Prüfungen aus dem Grundspiel kombinieren, ist ganz Ihnen und Ihren Schützlingen überlassen. Auch hier können Sie nach Belieben variieren und Welt der Sinne so immer wieder neu gestalten. Im Vergleich zum Grundspiel sind die folgenden Sinnesprüfungen ein wenig schwieriger zu lösen und benötigen ein wenig mehr Aufwand in der Vorbereitung. Dabei können Sie sich übrigens auch sehr gut von den Kindern helfen lassen.



Spielvorbereitung:

Der Spielaufbau entspricht dem Grundspiel mit folgenden Ausnahmen:

- Die Prüfungsplättchen mit dem grünen Rand werden bei dieser Variante nach Wahl, teilweise oder ganz ersetzt durch Prüfungsplättchen mit dem gelben Rand und um den Spielplan herum gelegt.
- Zusätzlich zum enthaltenen Spielmaterial benötigt man für diese Sinnesprüfungen:
 - 3 Tassen
 - 6 Schalen/kleine Teller
 - 3 verschiedene Getränke, z. B. Wasser, Apfelsaft, Kräutertee o.ä.
 - verschiedenes Obst, Gemüse, Nüsse, etc., z. B. Gurken-, Apfel- und Karottenstückchen
 - unterschiedliche Gewürze wie z. B. Zimt, Nelken, Anis o.ä.
- Die kleinen Stoffsäckchen mit den Kugeln werden nur dann benötigt, wenn ihr diese Sinnesprüfungen mit in euer Spiel einbauen wollt.

Tipp: Die Spieler müssen immer wieder die Augen schließen. Optional wird noch ein Tuch oder Schal benötigt, um den Spielern die Augen zu verbinden.

Die unterschiedlichen Geruchs- und Geschmacksproben sollten möglichst leicht zu unterscheiden sein. Jeweils ein Gewürz in ein kleines Schälchen füllen. Die Nahrungsmittel werden am besten in mundgerechte Stücke geschnitten und jeweils auf einem kleinen Teller oder in einer Schale bereitgestellt. Dann müssen nur noch die drei Tassen mit jeweils einem Getränk gefüllt werden.

Am besten macht ihr euch vor dem Spiel ein wenig mit den Geruchs- und Geschmacksproben vertraut. Probiert die Getränke und das Obst, das Gemüse oder die Nüsse einmal und schnuppert an den Gewürzen. Dann fällt es euch im Spiel leichter, die Proben wiederzuerkennen.

Spielablauf:

Der Spielablauf folgt dem Grundspiel. Je nachdem auf welchem Prüfungsplättchen Sipokoo landet, gibt es neue, spannende Sinnesprüfungen für euch.



1. Geschmack bestimmen (Trinken)

(Prüfung für ein Kind)
Schließe deine Augen fest oder lasse sie dir von deinen Mitspielern verbinden. Dann reicht dir ein Mitspieler oder ein Erwachsener eine beliebige Tasse mit einem Getränk. Probiere das Getränk mit geschlossenen/verbunden Augen und sage, um was es sich handelt. Liegst du richtig, erhältst du dafür eine Feder.

Tipp: Wollt ihr diese Prüfung etwas schwieriger gestalten, könnt ihr Getränke auswählen, die ähnlich schmecken, z. B. Apfel- und Birnensaft.



2. Geschmack bestimmen (Essen)

(Prüfung für ein Kind)
Schließe deine Augen fest oder lasse sie dir von deinen Mitspielern verbinden. Ein Mitspieler oder ein Erwachsener reicht dir dann einen Teller/eine Schale mit einem Lebensmittel. Probiere es mit geschlossenen/verbunden Augen und versuche es anhand des Geschmacks zu erkennen. Liegst du richtig, bekommst du eine Feder.

Tipp: Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr drei Lebensmittel auswählt, die sehr ähnlich schmecken, z. B. unterschiedliche Nüsse.



3. Geruch bestimmen

(Prüfung für ein Kind)

Schließe deine Augen fest oder lasse sie dir von deinen Mitspielern verbinden. Einer deiner Mitspieler oder ein Erwachsener gibt dir dann eine Schale mit einem Gewürz. Erkennst du es mit geschlossenen/verbunden Augen am Geruch, bekommst du zur Belohnung eine Feder.



4. Fehlenden Geruch bestimmen

(Prüfung für ein Kind)

Schließe deine Augen fest oder lasse sie dir von deinen Mitspielern verbinden. Deine Mitspieler oder ein Erwachsener geben dir nun nacheinander zwei der drei Schalen mit Gewürzen. Wenn du danach sagen kannst, welches Gewürz fehlt, erhältst du eine Feder.



5. Was hast du gesehen?

(Prüfung für ein Kind)

Deine Mitspieler nehmen alle Figuren aus dem großen Stoffbeutel und wählen vier davon aus, die sie auf den Spielplan legen. Du hast jetzt 5 Sekunden Zeit, dir die Figuren gut zu merken. Dann decken deine Mitspieler die Figuren mit dem leeren großen Stoffbeutel ab. Kannst du alle vier Figuren richtig benennen, erhältst du dafür eine Feder.





6. Figur malen

(Prüfung für zwei Kinder)

Deine Mitspieler stellen vor dir die 5 grünen Figuren auf den Spielplan. Du wählst einen Mitspieler aus, der dir bei dieser Prüfung hilft und sich hinter dich stellt. Dieser Mitspieler wählt hinter deinem Rücken aus den 5 Spielkarten mit den passenden Umrissen eine Spielkarte aus. Diesen Umriss „malt“ er mit seinem Finger auf deinen Rücken. Errätst du die richtige Figur und legst sie vor dir ab, bekommen du und dein Helfer zur Belohnung eine Feder.



7. Hühnerdieb (Prüfung für zwei Kinder)

Achtung: Diese Prüfung ist ein Bewegungsspiel! Ihr braucht dafür etwas mehr Platz

Deine Mitspieler stellen in die Mitte des Raums einen Stuhl und darauf das Huhn (Holzfigur). Dann wählst du einen Gegenspieler aus, gegen den du in dieser Prüfung antreten musst. Dein Gegenspieler bindet sich das Glöckchen an das Fußgelenk und stellt sich in eine Ecke des Raums. Du stellst dich neben den Stuhl und deine Mitspieler verbinden dir die Augen. Dein Gegenspieler versucht nun das Huhn zu stehlen und du versuchst, ihn daran zu hindern. Schaffst du es, deinen Gegenspieler zu berühren, bevor er das Huhn schnappen kann, bekommst du eine Feder zur Belohnung. Kann dein Gegenspieler das Huhn schnappen, ohne dass du ihn berührst, bekommt er eine Feder.

Bei diesem Spiel ist es nicht erlaubt wild um sich zu schlagen! Sonst besteht Verletzungsgefahr!

Variante für Sinnesprofis: Sipokoos Prüfungen für clevere Füchse

Für die folgenden Sinnesprüfungen wird vor allem freies Naturmaterial verwendet, d. h. Sie benötigen eine aufwändigere Spielvorbereitung, in die die Kinder aktiv einbezogen werden. Am besten sammeln Sie im Vorfeld bei einem Spaziergang zusammen mit den Kindern Naturmaterialien wie Zweige, Blätter, Steine, Blüten, Früchte oder ähnliches. Auch leere Schneckenhäuser sind geeignet. Dadurch setzen sich die Kinder schon vor dem Spiel mit den verschiedenen Eigenschaften ihrer Fundstücke auseinander und entdecken die Vielfalt von Sinneseindrücken von Wald und Wiese.

Je nach gefundenen Materialien können Sie dann aus den folgenden Prüfungen einzelne auswählen und beliebig mit Prüfungen des Grundspiels und der Variante für Fortgeschrittene kombinieren. Sie können die folgenden Prüfungen natürlich auch komplett als eigenständiges Spiel mit Ihren Kindern spielen.

Tipp: In ihrer Begeisterung fürs Sammeln kennen Kinder oft keine Grenzen. Bitte haben Sie ein Auge darauf, dass die kleinen Entdecker dabei keine Tiere in ihrer natürlichen Umgebung erschrecken oder stören.



Spielvorbereitung:

Der Spielaufbau entspricht dem Grundspiel mit folgenden Ausnahmen:

- Je nachdem, welche Prüfungen ausgewählt werden, legt man Prüfungsplättchen mit grünem, gelbem bzw. rotem Rand um den Spielplan herum.
- Zusätzlich zum enthaltenen Spielmaterial benötigt man für diese Sinnesprüfungen:
 - 3 - 5 Tassen
 - diverse Naturmaterialien

Tipp: Die Spieler müssen immer wieder die Augen schließen. Optional wird noch ein Tuch oder Schal benötigt, um den Spielern die Augen zu verbinden.

Spielablauf:

Der Spielablauf folgt dem Grundspiel. Je nachdem auf welchem Prüfungsplättchen Sipokoo landet, gibt es neue, knifflige Sinnesprüfungen für euch.



1. Naturdetektiv (Prüfung für ein Kind)
Deine Mitspieler legen 5 Fundstücke die ihr gesammelt habt, vor dich auf den Spielplan. Du hast kurz Zeit dir die Objekte anzusehen und schließt dann die Augen. Deine Mitspieler einigen sich still auf ein Objekt, dass du erraten musst. Jetzt öffnest du deine Augen wieder und rätst, welches Objekt es sein könnte. Liegst du falsch, gibt dir dein rechter

Mitspieler einen kleinen Hinweis, z. B.:

- das gesuchte Objekt ist größer/kleiner,
- das gesuchte Objekt ist härter/weicher,
- das gesuchte Objekt ist rauher/glatter
- das gesuchte Objekt hat die Farbe ...

Du hast insgesamt 3 Rateversuche. Hast du das Objekt erraten, bekommst du eine Feder zur Belohnung.

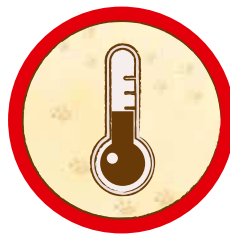
Tipp: Schwieriger wird diese Prüfung, wenn mehr als 5 Objekte auf dem Spielplan liegen. Mit mehr als 3 Rateversuchen wird die Prüfung einfacher.



2. Objekt fühlen (Prüfung für ein Kind)
Deine Mitspieler legen unterschiedliche Naturmaterialien und Fundstücke auf den Spielplan. Du darfst eines davon aussuchen und in die Hände nehmen. Versuche dir gut zu merken, wie es sich anfühlt. Dann schließt du fest die Augen bzw. lasse sie dir von deinen Mitspielern verbinden. Deine Mitspieler nehmen dein gewähltes Objekt und legen es irgendwo

unter die anderen Fundstücke auf den Spielplan. Du musst nun versuchen durch Tasten und Fühlen, „dein Objekt“ wiederzufinden. Gelingt dir das, erhältst du dafür eine Feder.

Tipp: Spannender wird das Spiel, wenn deine Mitspieler nacheinander mit dem Würfel würfeln, während du „dein Objekt“ suchst. Schaffst du es, dein Objekt zu finden bevor deine Mitspieler zweimal das Symbol „Sonne“ würfeln, bekommst du eine Feder. Sonst ist deine Suche leider vorbei.



3. Warm und kalt (Prüfung für ein Kind)
Je nach Schwierigkeitsgrad soll ein Erwachsener für diese Prüfung zwischen 3 (einfach) und 5 (schwer) Tassen mit Wasser unterschiedlicher Temperatur füllen. Der Erwachsene stellt die Tassen vor dir auf. Du musst nun mit deinen Fingern oder Lippen die Temperatur fühlen und die Tassen von kalt nach warm sortieren. Gelingt dir das, erhältst du

dafür eine Feder. Die Temperaturen können ggf. mit einem Thermometer kontrolliert werden.

Tipp: Spannender wird das Spiel, wenn deine Mitspieler nacheinander mit dem Würfel würfeln, während du die Tassen sortierst. Schaffst du es, bevor deine Mitspieler zweimal das Symbol „Sonne“ würfelt, bekommst du eine Feder. Sonst ist deine Suche leider vorbei.

Achtung:
Prüft bitte immer vorher, ob die Temperatur nicht zu heiß ist!

Welt der Sinne – Welt der Kreativität

Nehmen Sie die Prüfungen in dieser Spielesammlung auch als Anregung, um kreativ eigene Spielideen zu erfinden. Sie können z. B. die Prüfungen aus dem Grundspiels oder der Variante für Fortgeschrittene mit Naturmaterialien aus der Variante für Sinnesprofis kombinieren: Wer kann frisches Moos erschnuppern? Wie riecht ein Kiefernzapfen? Genauso lassen sich die Prüfungen aus der Variante für Sinnesprofis mit den Materialien aus der Spieleschachtel, z. B. den Kork- und Glaskugeln bestücken. Daneben können Sie sich aber auch völlig eigene Sinnesprüfungen und Spielideen ausdenken. Lassen Sie sich vom vorhandenen Spielmaterial inspirieren.

Hier zwei Beispiele:

- **Katze im Sack:** Befüllen Sie die kleinen Beutel jeweils mit einer Holzfigur, der Katze und 5 anderen Holzfiguren. Bei dieser Prüfung gilt es, die Katze zu erfühlen.

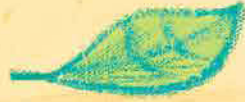
- **Wolfsmurmeln:** Die Glas- und Korkkugeln können auch für ein Murnelspiel genutzt werden. Der Wolf (Holzfigur) wird in ca. 1 Meter Entfernung auf dem Boden aufgestellt. Die Spieler versuchen, ihren Glaskugeln möglichst nah an die Holzfigur heranzukullern. Spielt man auf einem Tisch, können die Spieler die Korkkugeln verwenden. Wessen Kugel am nächsten zum Wolf liegt, hat gewonnen und bekommt eine Feder.

Auf den letzten Seiten der Anleitung finden Sie alle Prüfungsplättchen noch einmal abgebildet. Sie können diese Seiten für den Privatgebrauch kopieren und weitere eigene Spielideen daneben notieren.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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





SENSORY WORLD

HEARING, SEEING, TASTING, SMELLING, FEELING

A learning game collection, complete with pointers and ideas fostering sense-awareness for 2 to 4 children ages 4 to 99.
Concept: HABA Children's Inventors · **Illustrations:** Emily Fox · **Editor:** Tim Rogasch · **Game duration:** 20 to 30 minutes

Dear Parents, Teachers and Therapists,

In the village, young Native Americans are preparing for their first sense-awareness trial. Naturally, it's important for them to have sharp senses – seeing hearing, feeling, smelling and tasting. Their wise teacher, Sipokoo the owl, guides the children in mastering a vast variety of tasks, sharpening their sensory skills. Sensory World offers children many options to probe into their perceptive abilities. But you too, as an adult will be challenged by guiding the trials and preparing supplementary games.

The learning game collection is divided into three different task areas:

The basic game **Sipokoo's Great Native Challenge** comprises simple sensory trials (green), providing a quick and easy introduction to the sensory world. You will find all the materials you need in the game box. These games require a minimum amount of preparation.

The advanced variation, **Sipokoo's Super Scout Trials**, offers interim challenges (yellow). The materials required for these trials exceed the game box contents, but contain everyday household items such as bowls of spices and cups of beverages, which you can then easily provide.

The expert games, **Sipokoo's Medicine Man Gauntlet** is made up of creative sensory trials (red). To prepare for these games, you and your children collect natural materials from your outdoor environment.

The basic game and its variations can be played as a classic non-simulation game. The varying trials for each game variation, using game box materials as well as collected materials, offer infinite options for combining, supplementing and creating sensory challenges.

We wish you sensational fun exploring the sensory world.

Your Children's Inventors

Game Content



Basic game: Sipokoo's Great Native Challenge

The basic game trials are an excellent sensory introduction and require only materials from the game box.

Game objective

Sipokoo, the wise owl, guides the young Natives through their trials. Each successfully completed trial earns the brave a feather. Whose senses are the sharpest and is the first to earn five feathers?

Game preparation

Place the game board in the center of the playing area. The trial tiles with a green border are laid face up in a circle around the game board. The other trial tiles (yellow and red borders) will not be needed. Each child selects a character card. Sort the game cards by color (yellow and purple), placing the two stacks face down nearby. Set Sipokoo on any one of the trial tiles.

Put all wooden figures in the large cloth bag. Distribute the cork and glass balls among the small cloth bags like so:

- 2 bags each with 2 glass balls
- 2 bags each with 2 cork balls
- 2 bags each with 1 cork ball and 1 glass ball

Have the feathers, the die and the little bell with cord at hand.

Pointer: The children will be repeatedly asked to close their eyes. Using a cloth or scarf to cover their eyes to keep from peeking, is an option.



Let's play!

A game round move in a clockwise direction (like the sun), with the youngest player going first. They begin by rolling the die and moving Sipokoo the number of points on the die. You can choose in which direction Sipokoo moves. If the die turns up the sun symbol, you can jump to any trial tile you like. Which trial tile is Sipokoo standing on? The wise owl shows you which challenge you must face, either alone or with other children.



1. Who is it? (Collective challenge)

Place the five green wooden figures on the game board. Each of the figures makes a distinct sound, the wolf howls; the hand claps; the chicken cackles; the snake hisses, and the cat meows. These sounds can be rehearsed together the first time you play. Now, mix the purple-backed stack of cards and turn over the top card. You will see two outlines. One of

these outlines matches one of the green play figures. All children (simultaneously) try to identify the outline and make the corresponding sound. The fastest child wins the card. The next card is then turned over and the children again use their eagle eyes to identify the outline and make the right sound. When all cards have been turned over and identified, the child with the most cards earns a feather. When there is a tie, all tied players earn a feather.



2. Who's missing? (Solo challenge)

Your tribe members place any three of the wooden figures on the game board. You now have a brief moment to memorize the figures before you close your eyes or cover your eyes with a blindfold. Your tribe members remove one of the figures and put it back in the large bag. Open, or uncover, your eyes and identify the missing wooden figure. If you're right, you earn a feather. If you're wrong you get nothing.

earn a feather. If you're wrong you get nothing.

Pointer: To increase the challenge of this trial, put more than three wooden figures on the game board.



3. Who has the little bell? (Solo challenge)

Your tribe members place the little bell on the game board. Close your eyes. One of the children picks up the little bell by the cord and hides it on his/her person, making sure the bell rings clearly. Open your eyes and point to the child whom you believe has the bell. If you're right, you earn a feather.





4. Calls of the wild

(Duet challenge)

Your tribe members place five green wooden figures and the five yellow-backed cards with the corresponding green outlines on the game board. Select a tribe member to help you at this trial. Your partner chooses three of the cards and imitates the sound of each outline on the card, one after the other, before

laying the cards face down in a row in front of him. You now guess which figures your partner imitated, taking the corresponding figure and placing it by the right card. If all three cards and figures match, both you and your partner each win a feather.



5. Fingers find figures

(Collective challenge)

For this trial, the five orange wooden figures (bear, horse, squirrel, rabbit and eagle) are put into the large bag. Tribe members sort out the game cards with the matching, orange outlines, which are in the yellow-backed stack. The cards are now shuffled. You turn over the top card and then try to find the matching figure by feeling the large bag. If you have found the right figure, you keep the card. If you take out the wrong figure from the bag, the card is placed face down at the bottom of the stack. On each round, the figure is always returned to the bag. It is now the next child's turn. The trial ends when all five cards have been correctly fingered and found. The child with the most cards earns a feather. When there is a tie, all tied players earn a feather.

laying the cards face down in a row in front of him. You now guess which figures your partner imitated, taking the corresponding figure and placing it by the right card. If all three cards and figures match, both you and your partner each win a feather.

Pointer: To heighten the challenge, add the green wooden figures to the orange ones in the large bag. You will then also need the game cards with the green outlines.



6. Weight lifting

(Solo challenge)

Tribe members lay the small bags filled with balls on the game board. Your challenge is to find two bags that weight the same by lifting the bags by their cords. When you believe you have two equally heavy bags, the other children look inside. If there are two identical balls in each bag, you are right and earn a feather.

Pointer: This trial is even more challenging when the other tribe members roll the die one after the other while you are weighing the bags. When one child rolls the sun symbol you stop weighing immediately and decide on the bags you think weigh the same.

When you finish this trial, having earned a feather or not, it is the next child's turn to roll the die and accept his challenge.

End of the game

The game is over when one player has earned five feathers. The winning player gives a triumphant whoop and dances around the other tribe members. If there is a tie, then all winners whoop and dance. Ho!

Advanced variation: Sipokoo's Super Scout Trials

In addition to the basic game, the sensory world can be expanded to include the senses of taste and smell. For these challenges, you will need three easily identified spices, beverages and fruit/vegetable varieties, for the children to taste or smell during their trials. Suggestions can be found in the game preparation section. You can also vary these items as much as you like, for example, seasonal fruit and vegetables or herbs from your garden. Be creative! There are no limits to what we can experience with our senses. However, please make sure that all tribe members tolerate, i.e. are not allergic to, the beverages or foodstuffs offered.

Whether you choose to play the following challenges independently or integrate/combine them into basic game trials is wholly up to you and your tribe members. You can vary till your heart's content, discovering and rediscovering the sensory world. Compared to the basic game, these trials are somewhat more advanced and require a bit more preparation. But there's a whole tribe ready to help you!



Game preparation

The game follows basic game preparations with the following changes:

- The trial tiles with a green border are partially or wholly replaced with yellow-bordered trial tiles. The selected trial tiles are distributed in a circle around the game board.
- In addition to materials in the game box, these sensory trials also require:
 - 3 cups
 - 6 bowls/small plates
 - 3 differing beverages, i.e. water, juice, herb tea or similar
 - a variety of fruits, vegetables, nuts, etc. i.e. sliced cucumber, apple and carrot
 - a variety of spices like cinnamon, cloves, anise, etc.
- The small cloth bags with the balls are only needed when you choose to use them for your sensory challenges.

Pointer: Children will be repeatedly asked to close their eyes. Using a cloth or scarf to cover their eyes to keep from peeking, is an option.

It is best if the varying smell and taste samples are very easily differentiated and identified. Put a sample of one spice in a bowl. Cut the foodstuffs into bite-sized pieces, putting one food item each in a bowl/small plate. Now, fill each of the three cups with a different beverage.

Before starting the game, you can familiarize yourselves with the taste and smell samples, making it easier to identify them while playing. Try the fruits, vegetables and nuts and take a smell of the spices.

Let's play!

Sipokoo's Super Scout Trials is played just like the basic game. The trial tile Sipokoo lands on determines the new, exciting sensory challenge.



1. Taste trial (beverage)

(Solo challenge)

Close your eyes tightly or cover them with a blindfold. Either an adult or a tribe member selects a beverage, placing the cup in your hands. Take a sip and try to identify the beverage. If you're right, you earn a feather.

Pointer: Choosing beverages that taste very similar, such as apple juice and pear juice, heightens the sensory challenge.



2. Taste trial (food)

(Solo challenge)

Close your eyes tightly or cover them with a blindfold. Either an adult or a tribe member selects a food, placing the plate/bowl in your hands. Taste the food and try to identify it with your sense of taste. If you're right, you earn a feather.

Pointer: Choosing foods that taste very similar, such as hazel nuts and walnuts, heightens the sensory challenge.



3. What's that smell?

(Solo challenge)

Close your eyes tightly or cover them with a blindfold. Either an adult or a tribe member selects a spice, placing the bowl in your hands. If you can identify the spice you earn a feather.



4. What smell is missing?

(Solo challenge)

Close your eyes tightly or cover them with a blindfold. Either an adult or a tribe member selects two spices, placing them in your hands one after the other. Then try and figure out which spice is missing. If you do, earn a feather.



5. Did you see that?

(Solo challenge)

Your tribe members select four wooden figures from the large cloth bag and place them on the game board. All other wooden figures are taken from the bag and set aside. You now have 5 seconds to memorize the figures, before the tribe covers them with the empty, large cloth bag. You earn a feather if you can name all four figures.





6. Draw on my back (Duet challenge)

Your tribe members set 5 green figures on the game board. You select a fellow tribe member to help you with this trial. Your partner stands behind you and chooses one of the 5 outline cards corresponding to the figures on the game board. Your partner now draws this outline with his finger on your back. If you can name the correct figure, taking it from the game board and setting it in front of you, both you and you partner earn a feather.



7. Chicken thief (Duel)

Note: This trial is an action challenge, requiring more space!

Your tribe members put a chair in the middle of the room/play space and set the wooden chicken figure on the seat. Choose your rival tribesman. Your rival ties the little bell around his ankle and goes to one corner of the room. You stand next to the chair and close/blindfold your eyes. Your rival now attempts to steal the chicken, while you attempt to catch him before he succeeds. Should you succeed in touching your rival before they snatch the chicken, you earn a feather. If your rival succeeds in snatching the chicken, he earns a feather.

In this trial, you are not allowed to simply stand by the chair and wave your arms! Someone may get hurt.

Variation sensory experts: Sipokoo's Medicine Man Challenge

The primary materials for these sensory trials come from Nature. Thus, game preparations are a bit more extensive and include the children's active participation. It is best to collect the natural materials during a walk with the children. Collect twigs, leaves, stones, blossoms, fruits and/or similar natural objects. Uninhabited snail houses are also very good. Thus, the children become familiar with the varying attributes of the materials they have collected while discovering the sensory wealth of forest and field.

Depending on the materials collected, you can select individual trials from the suggestions below, mixing, matching, combining with trials from the basic and advanced games.

Pointer: Like true Natives, please keep an eye on the budding explorers and be sure that they do not frighten or disturb other living beings in their natural habitats.



Game preparation

The game follows basic game preparations with the following changes:

- According to the trial selected for this challenge, lay trial tiles with green, yellow or red borders in a circle around the game board.
- In addition to game materials in the box, this sensory challenge needs:
 - 3 to 5 cups
 - Various natural materials

Pointer: Children will be repeatedly asked to close their eyes. Using a cloth or scarf to blindfold them is also an option.

Let's play!

Sipokoo's Medicine Man Challenge is played just like the basic game. The trial tile Sipokoo lands on determines the new, tricky sensory challenge.



1. Nature scout (Solo challenge)

Your tribe members put 5 of the natural materials you collected on the game board in front of you. You have a brief moment to look over the objects before you close your eyes. The rest of the tribe silently selects one of the objects for you to guess. Open your eyes and take a stab at which object it could be. If your

first impulse has no success, the child on your right gives you a small hint, such as:

- the desired object is larger/smaller,
- the desired object is harder/softer,
- the desired object is rougher/smoother
- the desired object is (color)...

You have 3 guesses. If you guess correctly, you earn a feather.

Pointer: This trial is more challenging when there are more than 5 objects on the game board. To simplify the trial, allow more than 3 guesses.



2. Feeling fingers (Solo challenge)

Your tribe lays a variety of natural objects on the game board. Select one and pick it up, running your fingers over the surface(s), remembering how it feels. Now close your eyes tightly or use a blindfold to cover your eyes. Your tribe members take your object and place it among the other materials on

the game board. By feeling the objects you try to find your selected object. Can you? You have earned a feather!

Pointer: This trial can be even more exciting when the other tribe members roll the die one after another while you are feeling for your object. Should they roll the sun symbol twice (not necessarily in a row), before you have found it, your search is over. But if you find your object first, you have earned a feather.



3. Warm and cold (Solo challenge)

Depending on the level of difficulty, an adult can provide 3 (easy) or 5 (difficult) cups of water at varying temperatures ranging from warm to cold. The cups are placed in front of you. Your sensory challenge is to arrange the cups from cold to hot, with your lips or with your fingers, or both. You earn a feather for correctly arranging the cups! The temperature

can be controlled with a thermometer.

Pointer: This trial is even more challenging when the other tribe members roll the die one after another while you are sorting the cups. If you finish sorting before the tribe has rolled the sun symbol two times (not necessarily in a row), you earn a feather. If not, your trial is over.

Notice: Always make sure prior to the trial that the water is not too hot!

Sensory world – Creative world

The trials in this collection also hope to inspire you to create your own ideas and challenges. You could, for example, combine basic and advanced trials with natural materials from the trial for experts, challenging noses with fresh moss or pine cones.

Or you could just as easily use the game box materials like the cork and glass balls for the sensory experts' variation.

Naturally, you can invent your own sensory trial and game ideas. Let the game materials inspire you! Here are two examples:

- **Cat in the sack:** Put one wooden figure into each of the small bags, making sure the cat is in one of the bags. This trial challenges children to find the cat.

- **Wolf marbles:** The glass and cork balls can also be used for a game of marbles. The wolf (wooden figure) is placed on the floor about 3 feet away. Children try to roll their glass ball as close as possible to the wooden wolf figure. Use the cork balls if you are playing on a table. The child whose ball is the closest to the wolf earns a feather.

On the last page of these game instructions you will find a picture of all trial tiles. You may copy these to use privately for your own challenge ideas.

Dear Children and Parents,

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





PLANÈTE DES SENS

VOIR, GOÛTER, SENTIR, COUTER, TOUCHER

Une collection de jeux éducatifs avec de nombreux conseils et suggestions pour éveiller les sens de 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Concept : HABA Les créateurs pour enfants joueurs · **Illustration :** Emily Fox · **Rédaction :** Tim Rogasch · **Durée de la partie :** 20-30 minutes

Chers parents, chères éducatrices, chers éducateurs, cher(e)s thérapeutes,

Dans le village indien, les jeunes Indiens se préparent à leur grand examen sensoriel. Après tout, lorsqu'on est un Indien, il est très important de bien voir, reconnaître au toucher, entendre, sentir et goûter. Toujours à leurs côtés, la chouette savante Sipokoo les aide à maîtriser les divers exercices et à aiguiser leurs sens.

Planète des sens offre aux enfants de multiples possibilités de tester leurs propres capacités de perception. Vous aussi les adultes serez invités à participer, lorsqu'il s'agit par exemple de guider les examens sensoriels ou de préparer des jeux plus approfondis.

La collection de jeux éducatifs se compose de trois séries de niveaux différents :

Le jeu de base, **Le grand test des Indiens de Sipokoo** avec des tests sensoriels simples (en vert) permet une introduction simple et rapide au monde sensoriel. Tous les accessoires de jeux nécessaires se trouvent dans la boîte. Ces jeux demandent peu de préparatifs.

La variante avancée, **Les tests de Sipokoo pour fins limiers**, propose des tests sensoriels intermédiaires (en jaune). Les tests de ce niveau nécessitent d'autres accessoires que ceux fournis. Il faut compléter avec des objets de la maison, par exemple des bols avec des épices ou des récipients avec des boissons, qui doivent être préparés avant le jeu.

La variante pour les pros, **Les tests de Sipokoo pour rusés renards** contient des tests sensoriels créatifs (en rouge). Pour ces tests, vous devrez aller chercher des accessoires de jeux dans la nature avec vos enfants avant de jouer.

Vous pouvez jouer au jeu de base ainsi qu'à chacune des variantes comme à un classique jeu à règles. Les différents tests de chacune des variantes peuvent être combinés de manière pratiquement illimitée aux accessoires du jeu de base ainsi qu'à d'autres accessoires librement choisis.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à plonger au cœur de la Planète des sens.

Les créateurs de jeux pour enfants joueurs

Contenu:



Jeu de base : Le grand test des Indiens de Sipokoo

Les tests du jeu de base sont parfaits pour une initiation et ne nécessitent que les accessoires de la boîte de jeu.

But du jeu

Sipokoo, la chouette savante, accompagne les Indiens pour leurs tests. Pour chaque test sensoriel réussi, ils reçoivent une plume. Qui a les sens les plus aiguisés et collectera en premier cinq plumes ?

Préparatifs

Le plateau de jeu est posé au milieu. Les plaquettes de test cerclées de vert sont placées tout autour du plateau de jeu. Les autres plaquettes de test (cerclées de jaune et de rouge) ne sont pas utilisées. Chaque joueur prend une carte personnage. Trie les cartes selon les dos (jaunes et violets) et réparties-les en deux piles faces cachées. Pose Sipokoo sur une des plaquettes test au hasard.

Mets les figurines en bois dans le grand sac en tissu. Remplis les petits sachets en tissu avec les billes en liège et en verre :

- 2 sachets avec chacun 2 billes en verre
- 2 sachets avec chacun 2 billes en liège
- 2 sachets avec chacun 1 bille en liège et 1 bille en verre

Prépare les plumes, le grelot avec la cordelette et le dé.

Suggestion : Les joueurs doivent toujours fermer les yeux. On peut aussi utiliser un mouchoir ou un foulard pour bander les yeux des joueurs.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Si le dé indique un nombre de points, déplace Sipokoo du même nombre de cartes que le nombre de points du dé, dans n'importe quelle direction. Si le dé indique le soleil, tu peux déplacer Sipokoo directement sur la plaquette test de ton choix.

Sur quelle plaquette test est Sipokoo ? La chouette savante t'indique quel test tu dois passer, seul ou avec tes compagnons de jeu.



2. Identifier la figurine manquante (Test pour un enfant)

Tes compagnons de jeu posent sur le plateau de jeu trois figurines en bois choisies au hasard. Tu as quelques secondes pour bien les mémoriser. Puis ferme les yeux. Tes compagnons de jeu enlèvent l'une des figurines et la remettent dans le grand sac. Ouvre tes yeux et annonce quelle figurine en bois a disparu. Si c'est juste, tu recevras une plume, sinon rien.

Suggestion : Si vous voulez compliquer un peu ce test, posez quatre figurines en bois ou plus sur le plateau de jeu.



3. Localiser le grelot (Test pour un enfant)

Tes compagnons de jeu posent le grelot sur le plateau de jeu. Ferme les yeux. L'un des joueurs prend le grelot et le cache sur lui. Le grelot doit sonner distinctement. Rouvre les yeux et indique le joueur qui à ton avis possède la clochette. Si c'est juste, tu recevras une plume.



1. Reconnaître les silhouettes (Test pour tous les enfants)

(Test pour tous les enfants)

Pose les cinq figurines en bois vertes sur le plateau de jeu. Elles font des bruits caractéristiques : le loup hurle, la main applaudit, la poule caquette, le serpent siffle et le chat miaule. Pour la première fois, vous pouvez vous exercer ensemble à reproduire ces bruits. Mélange la pile de cartes avec les dos violets faces cachées. Retourne la première carte du dessus de la pile. On y voit deux silhouettes. Une silhouette représente l'une des figurines vertes. Tous les joueurs cherchent alors à identifier la silhouette et faire le bruit qui correspond. Le joueur le plus rapide reçoit la carte comme point. Puis on retourne la seconde carte et les joueurs doivent imiter le bruit qui convient. Lorsque toute la pile est épuisée, le joueur ayant le plus de cartes reçoit une plume en récompense. En cas d'égalité, tous ces joueurs reçoivent chacun une plume.





4. La parade des animaux

(Test pour deux enfants)

Tes compagnons de jeu posent les cinq figurines en bois vertes sur le plateau de jeu. Ils cherchent aussi les silhouettes vertes correspondantes dans la pile de cartes avec le dos jaune. Choisis un partenaire qui t'aidera pour le test. Ce dernier sélectionne trois des cartes et imite l'un après l'autre les cris des

figurines représentées. En même temps, il pose la carte dont il a imité le bruit devant lui, face cachée. Tu dois alors deviner quelle figurine ton partenaire a imité. Prends la figurine correspondante et pose-la devant la carte correspondante. Si tu trouves les trois cartes, toi et ton partenaire recevez chacun une plume.



5. Toucher les silhouettes

(Test pour plusieurs enfants)

Pour ce test, mettez les cinq figurines orange en bois (l'ours, le cheval, l'écureuil, le lièvre et l'aigle) dans le grand sachet. Tes compagnons de jeu trient les cartes avec les silhouettes orange de la pile de cartes avec le dos jaune et les mélangent faces cachées.

Retourne la carte du dessus et essaie de trouver uniquement au toucher la figurine correspondante dans le grand sachet. Si tu la trouves, tu reçois la carte comme point. Si tu te trompes, repose la carte sous la pile. Dans tous les cas, remets la figurine dans le sachet. Puis c'est au tour du joueur suivant. Ce test s'achève lorsque les cinq cartes ont bien été devinées. Le joueur ayant le plus de cartes reçoit une plume. En cas d'égalité, tous les joueurs reçoivent chacun une plume.

Suggestion : Pour compliquer un peu, vous pouvez ajouter les cinq figurines vertes en bois dans le grand sachet. Vous aurez alors besoin aussi des cartes aux silhouettes vertes.



6. Deviner les poids au toucher

(Test pour un enfant)

Tes compagnons de jeu posent les petits sachets remplis de billes sur le plateau de jeu. Tu dois alors essayer de trouver deux sachets de même poids, en soulevant chacun des sachets avec la cordelette. Si tu penses avoir trouvé deux sachets de même poids, tes compagnons de jeu contrôlent le contenu des sachets. S'ils contiennent bien les mêmes billes, tu as bien estimé le poids et reçois une plume.

Suggestion : Le test sera encore plus intéressant si tes compagnons de jeu lancent le dé pendant que tu estimes le poids des sachets. Si le dé indique le symbole du soleil, tu dois terminer le test immédiatement et indiquer les deux sachets de même poids.

Lorsque le test est terminé et les plumes réparties, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a récolté cinq plumes. Ce joueur a passé avec succès le grand examen des Indiens et peut danser autour de la table avec les autres en poussant de grands cris d'Indiens. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante avancée : Les tests de Sipokoo pour fins limiers

En plus du jeu de base, Planète des sens peut être élargi avec d'autres tests sensoriels sur « l'odorat » et « le goût ». Pour cela vous aurez besoin de trois épices, boissons, fruits ou légumes faciles à différencier, que les enfants doivent sentir ou goûter dans les tests proposés. Vous trouverez des conseils pour choisir des échantillons appropriés à sentir ou à goûter dans les préparatifs. Mais vous pouvez bien entendu varier selon votre humeur et vos envies, par exemple avec des fruits de saison, ou des légumes et des herbes de votre jardin. Soyez créatifs ! Laissez parler votre imagination sans limite. Mais attention, tous les joueurs doivent supporter les aliments et boissons proposés.

Vous pouvez faire les tests suivants avec les enfants comme un seul jeu à part entière, comme variante, ou associer l'un ou l'autre à des tests du jeu de base. Ici aussi, vous pouvez varier à l'infini. Par rapport au jeu de base, les tests sensoriels présentés ci-dessous sont un peu plus difficiles à réussir et prennent un peu plus de temps au niveau des préparatifs. Mais vous pouvez très bien vous faire aider par les enfants.



Préparatifs

La mise en place du jeu se fait comme pour le jeu de base avec les points suivants :

- Les plaquettes de test cerclées de vert doivent être toutes ou partiellement remplacées dans cette variante par les plaquettes test cerclées de jaune et posées autour du plateau de jeu.
- En plus des accessoires déjà fournis, vous aurez besoin de :
 - 3 tasses
 - 6 bols/petites assiettes
 - 3 boissons différentes, par ex. de l'eau, du jus de pomme, de la tisane, etc.
 - Différents fruits, légumes, noix, etc., par ex. des petits morceaux de concombres, de pommes et de carottes
 - Différentes épices comme la cannelle, l'anis, le clou de girofle, etc.
- Les petits sachets en tissu avec les billes ne seront utilisés que si vous désirez les intégrer à cette variante.

Suggestion : Les joueurs doivent fermer les yeux. On peut aussi utiliser un mouchoir ou un foulard pour bander les yeux des joueurs.

Les différents échantillons à sentir et à goûter doivent être très facilement différenciables. Mettre une épice dans un petit bol. Les aliments seront découpés en petits morceaux faciles à mettre en bouche et préparés sur une petite assiette ou dans un bol. Et les tasses seront remplies avec les boissons.

Vous pouvez tester un peu les échantillons avant de commencer la partie. Essayez une fois de goûter ou de sentir les boissons et le fruit, le légume ou les noix et sentez les épices. Ce sera alors plus facile de reconnaître les échantillons pendant le jeu.

Déroulement de la partie

La partie se déroule comme pour le jeu de base. Selon la plaquette test sur laquelle Sipokoo atterrit, vous trouverez de nouveaux tests sensoriels très intéressants.



1. Identifier le goût (boire)

(Test pour un enfant)

Ferme tes yeux ou demande à tes compagnons de jeu de te les bander. Puis, un adulte ou un joueur te tend une tasse avec une boisson. Goûte la boisson les yeux fermés ou bandés, et dis de quoi il s'agit. Si tu as juste, tu reçois une plume.

Suggestion : Si vous voulez compliquer un peu ce test, vous pouvez choisir des boissons aux goûts similaires, par ex. du jus de pomme et du jus de poire.



2. Identifier le goût (manger)

(Test pour un enfant)

Ferme tes yeux ou demande à tes compagnons de jeu de te les bander. Puis, un adulte ou un joueur te tend une assiette/ un bol avec un aliment. Goûte-le les yeux fermés ou bandés, et essaie de deviner ce que c'est. Si tu as juste, tu reçois une plume.

Suggestion : Le jeu sera un peu plus difficile si vous choisissez trois aliments aux goûts similaires, par exemple trois sortes de noix.



3. Identifier une odeur

(Test pour un enfant)

Ferme tes yeux ou demande à tes compagnons de jeu de te les bander. Puis, un adulte ou un joueur te donne un bol avec une épice. Si tu la reconnais à l'odeur, avec les yeux fermés ou bandés, tu recevras une plume en récompense.



4. Identifier une odeur manquante

(Test pour un enfant)

Ferme tes yeux ou demande à tes compagnons de jeu de te les bander. Puis, un adulte ou un joueur te passe sous le nez deux des trois bols avec les épices l'un après l'autre. Si tu devines quelle épice manque, tu reçois une plume.

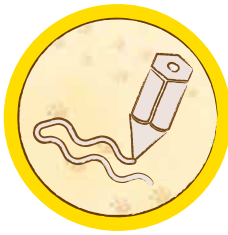


5. Qu'est-ce que tu as vu?

(Test pour un enfant)

Tes compagnons de jeu prennent toutes les figurines du grand sachet en tissu et en sélectionnent quatre qu'ils posent sur le plateau de jeu. Tu disposes alors de 5 secondes pour les mémoriser. Puis, les joueurs recouvrent les figurines avec le grand sachet en tissu vide. Si tu te souviens des quatre figurines, tu reçois une plume.





6. Tracer une figurine

(Test pour deux enfants)

Tes compagnons de jeu posent les 5 figurines vertes sur le plateau de jeu devant toi. Choisis un partenaire qui pourra t'aider pour ce test et se placera derrière toi. Dans ton dos, ce partenaire sélectionne une carte parmi les 5 avec les silhouettes correspondantes. Il trace cette silhouette avec son doigt sur ton dos. Si tu devines correctement et que tu poses la bonne figurine devant toi, ton partenaire et toi recevez chacun une plume en récompense.



7. Voleur de poule

(Test pour deux enfants)

Attention: Ce test est un jeu de mouvement ! Vous aurez besoin de place.

Tes compagnons de jeu posent une chaise au milieu de la pièce et posent la poule dessus (figurine en bois). Tu choisis alors un adversaire. Ton adversaire attache le grelot autour de sa cheville et va dans un coin de la pièce. Tu te places à côté de la chaise et tes compagnons de jeu te bandent les yeux. Ton adversaire essaie alors de voler la poule et tu essaies de l'en empêcher. Si tu réussis à toucher ton adversaire avant qu'il ne vole la poule, tu reçois une plume en récompense. Si ton adversaire attrape la poule sans que tu ne le touches, il reçoit une plume.

Pour ce jeu, il ne faut pas se battre ! Ce n'est pas la peine de risquer de se faire mal.

Variante pour les pros: Les tests de Sipokoo pour renards rusés

Pour les tests sensoriels suivants, on utilise surtout des matériaux trouvés dans la nature. Vous aurez besoin de plus de temps pour les préparatifs, dans lesquels les enfants peuvent être activement impliqués. Le mieux est d'aller vous promener avec les enfants et de rapporter des branches, des feuilles, des cailloux, des fleurs, des fruits, des baies, etc. Vous pouvez aussi rapporter des coquilles d'escargots vides. Ainsi les enfants peuvent déjà prêter attention aux différentes propriétés de leurs trouvailles et découvrent dans les bois et les champs la diversité des impressions sensorielles avant de jouer.

Selon les objets trouvés, vous pouvez ensuite sélectionner quelques-uns des tests ci-dessous et les associer à des tests du jeu de base et à la variante avancée. Vous pouvez aussi bien entendu jouer à tous les tests ci-dessous avec vos enfants comme un jeu à part entière.

Suggestion : Dans leur enthousiasme pour collecter des objets, les enfants ne connaissent pas de limite ! Veillez à ce que les petits explorateurs ne dérangent pas les animaux dans leur habitat naturel et ne les effraient pas.



Préparatifs

La mise en place du jeu se fait comme pour le jeu de base avec les points suivants:

- Selon les tests sélectionnés, on pose les plaquettes de test cerclées de vert, jaune ou rouge autour du plateau de jeu.
- En plus des accessoires du jeu fournis, il faut pour ces tests sensoriels :
 - 3 à 5 tasses d'eau de différentes températures
 - Divers objets trouvés dans la nature

Suggestion : Les joueurs doivent fermer les yeux. On peut aussi utiliser un mouchoir ou un foulard pour bander les yeux des joueurs.

Déroulement de la partie

La partie se déroule comme pour le jeu de base. Selon la plaquette test sur laquelle Sipokoo atterrit, vous aurez de nouveaux tests sensoriels épineux à faire.



1. Le détective en herbe

(Test pour un enfant)

Tes compagnons de jeu posent devant toi sur le plateau de jeu 5 trouvailles que vous avez collectées. Tu dois rapidement regarder les objets puis fermer les yeux. Tes compagnons de jeu conviennent calmement d'un objet que tu dois deviner. Rouvre les yeux et devine de quel objet il s'agit. Si ce n'est pas juste, ton

voisin de droite te donne un petit conseil, par ex.:

- l'objet recherché est plus grand/plus petit,
- l'objet recherché est plus dur/plus mou,
- l'objet recherché est plus rugueux/plus lisse
- la couleur de l'objet recherché est ...

Tu as droit à 3 essais en tout. Si tu as deviné l'objet, tu reçois une plume en récompense.

Suggestion : Ce test sera plus difficile si l'on pose plus de 5 objets sur le plateau de jeu. Mais avec plus de 3 essais, le test sera plus facile.



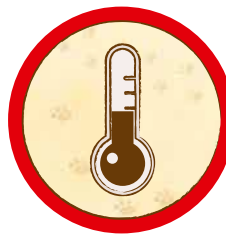
2. Sentir un objet

(Test pour un enfant)

Tes compagnons de jeu posent différents objets trouvés dans la nature sur le plateau de jeu. Tu en choisis un et le prends dans ta main. Touche-le bien pour ressentir toutes ses particularités. Puis tu fermes les yeux ou demande à tes partenaires de te les bander. Tes compagnons de jeu prennent l'objet que tu

as choisi et le cachent parmi les autres trouvailles sur le plateau de jeu. Tu dois essayer de retrouver « ton objet » uniquement au toucher. Si tu trouves, tu reçois une plume.

Suggestion : Le jeu sera plus intéressant si tes compagnons de jeu lancent le dé l'un après l'autre pendant que tu recherches « ton objet ». Si tu réussis avant que tes partenaires tirent deux fois le « soleil », tu reçois une plume. Sinon ton tour est passé.



3. Chaud et froid

(Test pour un enfant)

Selon le degré de difficulté choisi pour ce test, un adulte doit remplir entre 3 (simple) et 5 (difficile) tasses avec de l'eau à différentes températures entre le froid et le chaud. L'adulte pose les tasses devant toi. Tu dois tester la température avec le doigt ou les lèvres et trier les tasses de la

plus froide à la plus chaude. Si tu réussis, tu reçois une plume. Les températures peuvent éventuellement être contrôlées avec un thermomètre.

Suggestion : Le jeu sera plus intéressant si tes compagnons de jeu lancent le dé l'un après l'autre pendant que tu tries les tasses. Si tu réussis avant que tes partenaires tirent deux fois le « soleil », tu reçois une plume. Sinon ton tour est passé.

Attention:

Vérifiez toujours avant que l'eau ne soit pas trop chaude !

Planète des sens – Planète de la créativité

Les tests de cette collection de jeux sont l'occasion d'être créatifs et de trouver de nouvelles idées de jeu. Vous pouvez associer des tests des différents niveaux entre eux : qui peut reconnaître l'odeur de la mousse fraîche ? Comment sent une pomme de pin ? Les tests du niveau avancé peuvent également être complétés avec les accessoires de la boîte de jeu, par ex. avec les billes en verre et en liège.

Vous pouvez aussi imaginer des tests sensoriels et des idées de jeu totalement inédits. Laissez-vous inspirer par les accessoires fournis. Par exemple :

- « **Le chat en poche** » : remplissez chaque petit sachet avec une figurine en bois (le chat et les 5 autres figurines en bois). Dans ce test, il faudra retrouver le chat au toucher.

- « **La pétanque du loup** » : les billes en verre et en liège peuvent aussi être utilisées pour un jeu de billes. Le loup (figurine en bois) est posé sur le sol à environ 1 mètre de distance. Les joueurs essaient d'atteindre la figurine en faisant rouler leurs billes en verre pour arriver au plus près. Si on joue sur une table, on peut utiliser les billes en liège.

Celui dont la bille arrive au plus près du loup a gagné et reçoit une plume.

Sur la dernière page de la règle du jeu, vous trouverez toutes les plaquettes de test représentées encore une fois. Vous pouvez utiliser ces pages pour vous et y noter d'autres idées de jeu.

Chers enfants, chers parents,

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





WERELD VAN DE ZINTUIGEN

HOREN, ZIEN, PROEVEN, RUIKEN, VOELLEN

Een verzameling didactische spellen met veel tips en suggesties om de zintuiglijke waarneming te bevorderen, voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Concept: HABA-uitvinders voor kinderen · **Illustraties:** Emily Fox · **Redactie:** Tim Rogasch · **Speelduur:** 20-30 minuten

Beste ouders, beste opvoeders, beste therapeuten

In het indianendorp bereiden de jonge indianen zich voor op hun grote zintuiglijke proef. Als indiaan moet men immers goed kunnen zien, horen, voelen, ruiken en proeven. De verstandige uil Sipokoo wijkt geen moment van hun zijde. Samen met hem maken de kinderen zich op om de uiteenlopende opdrachten goed uit te voeren en hun zintuigen aan te scherpen.

Wereld van de Zintuigen biedt kinderen allerlei mogelijkheden om zich met hun waarnemingsvermogen bezig te houden. Bovendien is het spel, behalve voor de kinderen, ook voor u als volwassene een uitdaging, omdat u bijv. de zintuiglijke proeven goed moet kunnen uitleggen en zelf moeilijkere spelvarianten moet voorbereiden.

De verzameling didactische spellen is onderverdeeld in drie groepen met verschillende opdrachten.

Het basisspel **Sipokoos grote indianenproef** met eenvoudige zintuiglijke proeven (groen) vormt een snelle en eenvoudige inleiding in de wereld van de zintuigen. Alle benodigde spelmaterialen vindt u in de doos. Deze spellen vereisen weinig voorbereiding.

De variant voor gevorderden, **Sipokoos proeven voor echte speurneuzen**, bevat zintuiglijke proeven van een middelmatige moeilijkheidsgraad (geel). Voor de zintuiglijke proeven in dit spel is meer benodigd dan alleen het spelmateriaal in de doos. Aanvullende huishoudelijke voorwerpen, zoals bijvoorbeeld schalen met kruiden of bekers met dranken, moeten voor dit spel worden klaargezet.

De variant voor topspelers **Sipokoos proeven voor slimme vossen** bevat creatieve zintuiglijke proeven (rood). Voor deze zintuiglijke proeven moet u als voorbereiding, samen met de kinderen, actief spelmaterialen gaan zoeken in de natuur.

Het basisspel en de verschillende varianten kunt u als klassieke regelspellen spelen. De diverse proeven uit de verschillende spelvarianten kunnen vrijwel onbeperkt worden gecombineerd met het materiaal uit het basisspel of met vrije materialen.

Wij wensen u veel plezier met het ontdekken van de wereld van de zintuigen.

De uitvinders voor kinderen

Contenu:



Basisspel: Sipokoo grote indianenproef

De proeven van het basisspel zijn het beste geschikt voor beginners en vereisen alleen de materialen uit de speldoos.

Doel van het spel

Sipokoo, de verstandige uil, begeleidt de indianen bij hun proeven. Voor elke zintuiglijke proef die ze met succes doorstaan, krijgen ze een veer. Wie heeft de beste zintuigen en kan als eerste vijf veren verzamelen?

Vorbereiding van het spel

Het speelbord wordt in het midden gelegd. De proefplaatjes met de groene rand worden in een cirkel open rond het speelbord gelegd. De andere proefplaatjes (gele en rode rand) worden in dit spel niet gebruikt. Elke speler neemt een karakterkaart. Sorteert de speelkaarten volgens de achterkant (geel en paars) en leg ze als twee verdeckte kaartstapels op tafel. Plaats Sipokoo op een proefplaatje naar keuze.

Doe de houten figuren in de grote stoffen zak. Vul de kleine stoffen zakjes met de kurken en glazen knikkers:

- 2 zakjes met telkens 2 glazen knikkers
- 2 zakjes met telkens 2 kurken knikkers
- 2 zakjes met telkens 1 kurken knikker en 1 glazen knikker

Leg de veren, het belletje met koord en de dobbelsteen klaar.

Tip: De spelers moeten telkens weer de ogen sluiten. Optioneel kan hierbij nog een doek of sjaal worden gebruikt, om de spelers te blinddoeken.



Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen. Indien ogen worden gegooid, verplaats je Sipokoo met het gegooide aantal ogen in een richting naar keuze. Gooi je met de dobbelsteen een zon, dan mag je direct naar een proefplaatje naar keuze gaan. Op welk proefplaatje staat Sipokoo? De verstandige uil toont je welke proef je alleen of samen met de andere spelers moet doen.



1. Omtrekken herkennen

(Proef voor alle kinderen)

Plaats de vijf groene houten figuren op het speelbord. Deze maken typische geluiden: de wolf huult, de hand klapt, de kip kakelt, de slang sist en de kat miauwt. De eerste keer kunnen jullie deze geluiden samen oefenen. Meng de stapel kaarten met paarse achterkant verdekt. De bovenste kaart wordt omgedraaid. Er zijn twee omtrekken op afgebeeld. Een omtrek toont een van de groene speelfiguren. Alle spelers proberen deze omtrek te identificeren en het bijbehorende geluid te maken. De snelste speler krijgt de kaart als punt. Dan wordt de volgende kaart omgedraaid en moeten de spelers weer het juiste geluid maken. Wanneer de stapel kaarten is opgebruikt, krijgt de speler met de meeste kaarten een veer als beloning. Bij een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers een veer.



2. Ontbrekende figuur herkennen

(Proef voor één kind)

Je medespelers zetten drie willekeurige houten figuren op het speelbord. Nu krijg je heel even de tijd om deze goed te onthouden. Dan moet je je ogen sluiten. Je medespelers nemen een van de figuren weg en leggen deze terug in de grote zak. Dan mag je je ogen weer openen en moet je zeggen welke houten figuur ontbreekt. Heb je het juist, dan krijg je een veer. Anders blijf je met lege handen achter.

Tip: Als jullie deze proef ietsje moeilijker willen maken, kunnen jullie ook meer dan drie houten figuren op het speelbord zetten.



3. Belletje vinden

(Proef voor één kind)

Je medespelers leggen het belletje op het speelbord. Jij sluit de ogen. Een van je medespelers neemt het belletje aan het koord en verbergt het bij zich. Hierbij moet het belletje duidelijk rinkelen. Dan open je je ogen weer en wijs je de speler aan die volgens jou het belletje heeft. Heb je het juist, dan krijg je een veer.



4. Dierenparade

(Proef voor twee kinderen)

Je medespelers plaatsen de vijf groene houten figuren op het speelbord. Daarnaast zoeken ze uit de stapel kaarten met gele achterkant de passende groene omtrekken.

Je mag een speler kiezen om je bij deze proef te helpen. Deze speler kiest drie van de kaarten en imiteert achtereenvolgens de geluiden

van de afgebeelde figuren. De kaarten waarvan hij het geluid heeft geïmiteerd, legt hij verdekt naast elkaar voor zich neer.

Nu moet jij raden welke figuren je medespeler heeft geïmiteerd. Neem telkens de passende figuur en plaats deze voor de overeenkomstige kaart. Heb je bij alle drie de kaarten juist geraden, dan krijgen jij en je helper elk een veer.



5. Figuren voelen

(Proef voor meerdere kinderen)

Voor deze proef leggen jullie de vijf oranje houten figuren (beer, paard, eekhoortje, haas en adelaar) in de grote zak. Je medespelers sorteren de speelkaarten met de oranje omtrekken uit de stapel kaarten met gele achterkant en mengen deze verdekt.

Draai nu de bovenste kaart om en probeer op de tast de passende figuur in de grote zak te vinden. Slaag je hierin, dan krijg je de kaart als punt. Heb je het fout, dan wordt de speelkaart weer onder de kaartstapel gelegd. In dit geval moet je de figuur weer in de zak doen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Deze proef eindigt, wanneer de figuren bij alle vijf de kaarten juist werden gevonden. De speler met de meeste kaarten krijgt een veer. Bij een gelijke stand krijgen alle betreffende spelers een veer.

Tip: Om het iets moeilijker te maken, kunnen jullie ook de groene houten figuren de grote zak doen. Dan hebben jullie ook de speelkaarten met de groene omtrekken nodig.



6. Gewichten voelen

(Proef voor één kind)

Je medespelers leggen de met knikkers gevulde kleine zakjes op het speelbord. Nu moet je proberen om twee even zware zakjes te vinden, door de afzonderlijke zakjes telkens aan het koord op te tillen. Als je denkt twee zakjes van hetzelfde gewicht gevonden te hebben, controleren je medespelers de inhoud van de

zakjes. Bevinden zich in beide zakjes dezelfde knikkers, dan heb je het juist en krijg je een veer.

Tip: De proef wordt spannender, als je medespelers om beurten de dobbelsteen gooien, terwijl jij het gewicht van de afzonderlijke zakjes controleert. Indien iemand de zon gooit, moet je de proef direct beëindigen en zeggen welke twee zakjes hetzelfde gewicht hebben.

Wanneer de proef beëindigd is en de eventueel verdiende veren verdeeld zijn, is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een van jullie als eerste vijf veren kon verzamelen. Deze speler is geslaagd voor de grote indianenproef en mag met luid indianengehuil rond de andere spelers dansen. Bij een gelijke stand hebben de betreffende spelers samen gewonnen.

Variant voor gevorderden: Sipokoos proeven voor echte speurneuzen

Na het basisspel kan Wereld van de Zintuigen worden uitgebreid met zintuiglijke proeven over de reuk- en smaakzin. Hiervoor hebt u telkens drie makkelijk te onderscheiden kruiden, dranken, vruchten en groenten nodig, die de kinderen tijdens de proeven moeten kunnen herkennen aan hun smaak of geur. Suggesties voor geschikte smaak- en geurproeven vindt u onder 'Voorbereiding van het spel'. Maar u kunt hier natuurlijk ook naar believen variëren, bijv. met seizoensfruit of met vruchten en kruiden uit de eigen tuin. Wees creatief en laat uw fantasie de vrije loop! Controleer wel altijd eerst of de aangeboden levensmiddelen en dranken door alle spelers worden verdragen.

U en de kinderen kunnen volledig zelf beslissen om de volgende proeven op zich uit te voeren als een aparte variant of om enkele proeven te combineren met proeven uit het basisspel. Ook hier kunt u naar believen variëren, zodat Wereld van de Zintuigen telkens weer een ander spel wordt. In vergelijking met het basisspel zijn de volgende zintuiglijke proeven iets moeilijker en vereisen ze ook wat meer voorbereiding. Hierbij kunt u zich trouwens zeer goed door de kinderen laten helpen.



Vorbereiding van het spel

De opstelling is dezelfde als bij het basisspel, met de volgende uitzonderingen:

- De proefplaatjes met een groene rand worden bij deze variant naar keuze deels of volledig vervangen door proefplaatjes met een gele rand en rond het speelbord gelegd.
- Behalve het spelmateriaal heeft men voor deze zintuiglijke proeven het volgende nodig:
 - 3 kopjes
 - 6 schalen/kleine borden
 - 3 verschillende dranken, bijv. water, appelsap, kruidenthee enz.
 - verschillende soorten fruit, groenten, noten enz., bijv. stukjes komkommer, appel en worteltjes
 - verschillende kruiden zoals kaneel, kruidnagel, anijs enz.
- De kleine stoffen zakjes met de knickers worden alleen gebruikt, als jullie de bijbehorende zintuiglijke proeven mee in jullie spel willen opnemen.

Tip: De spelers moeten telkens weer de ogen sluiten. Optioneel kan hierbij nog een doek of sjaal worden gebruikt, om de spelers te blinddoeken.

De verschillende geur- en smaakmonsters moeten zo makkelijk mogelijk te onderscheiden zijn. Leg elk kruid op een schaal. De levensmiddelen worden het beste in hapklare stukjes gesneden en op een klein bord of in een schaal klaargezet. Daarna moeten alleen nog de drie koppen met verschillende dranken worden gevuld.

Het beste kunnen jullie vóór het spel de geur- en smaakmonsters al wat beter leren kennen. Proef eens van de dranken, het fruit, de groenten of de noten en ruik eens aan de kruiden. Zo kunnen jullie tijdens het spel de verschillende monsters makkelijker herkennen.

Verloop van het spel

Het spel verloopt zoals het basisspel. Naargelang op welk proefplaatje Sipokoo terecht komt, zijn er nieuwe, spannende zintuiglijke proeven voor jullie.



1. Smaak bepalen (drinken)

(Proef voor één kind)

Knijp je ogen goed dicht of laat je door je medespelers blinddoeken. Dan reikt een medespeler of een volwassene je een willekeurige kop met een drank aan. Proef er met gesloten ogen of geblinddoekt van en zeg om welke drank het gaat. Heb je het juist, dan krijg je daarvoor een veer.

Tip: Als jullie deze proef iets moeilijker willen maken, kunnen jullie dranken met een soortgelijke smaak kiezen, bijv. appel- en perensap.



2. Smaak bepalen (eten)

(Proef voor één kind)

Knijp je ogen goed dicht of laat je door je medespelers blinddoeken. Een medespeler of volwassene reikt je vervolgens een bord of schaal met een levensmiddel aan. Proef er met gesloten ogen of geblinddoekt van en probeer aan de smaak te herkennen wat het is. Heb je het juist, dan krijg je een veer.

Tip: Het spel wordt moeilijker, als jullie drie levensmiddelen kiezen waarvan de smaken op elkaar lijken, bijv. verschillende soorten noten.



3. Geur bepalen

(Proef voor één kind)

Knijp je ogen goed dicht of laat je door je medespelers blinddoeken. Een van je medespelers of een volwassene geeft je dan een schaal met een kruid. Als je dit met gesloten ogen of geblinddoekt aan de geur herkent, krijg je een veer als beloning.



4. Ontbrekende geur bepalen

(Proef voor één kind)

Knijp je ogen goed dicht of laat je door je medespelers blinddoeken. Je medespelers of een volwassene geven je nu na elkaar twee van de drie schaaltes met kruiden. Als je vervolgens kunt zeggen welk kruid ontbreekt, krijg je een veer.

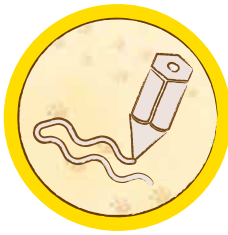


5. Wat heb je gezien?

(Proef voor één kind)

Je medespelers nemen alle figuren uit de grote stoffen zak, kiezen er vier uit en leggen deze op het speelbord. Nu krijg je 5 seconden om de figuren goed te onthouden. Dan dekken je medespelers de figuren af met de lege, grote stoffen zak. Als jij nu alle vier de figuren juist kunt noemen, krijg je daarvoor een veer.





6. Figuur tekenen

(Proef voor twee kinderen)

Je medespelers plaatsen de 5 groene houten figuren voor je op het speelbord. Je kiest een speler die je bij deze proef zal helpen en die daarvoor achter je gaat staan. Deze speler kiest achter je rug een van de 5 speelkaarten met passende omtrekken. Deze omtrek 'tekent' hij met zijn vinger op je rug. Als jij dan de juiste figuur raadt en voor je neerlegt, krijgen jij en je helper een veer als beloning.



7. Kippendief

(Proef voor twee kinderen)

Let op! Deze proef is een bewegingsspel! Hier hebben jullie wat meer ruimte voor nodig.

Je medespelers zetten in het midden van de ruimte een stoel en daarop de kip (houten figuur). Dan kies je de tegenspeler tegen wie jij het in deze proef gaat opnemen. Je tegenspeler bindt het belletje aan zijn enkel en gaat in een hoek van de ruimte staan. Zelf ga je naast de stoel staan, waar je door je medespelers wordt geblinddoekt. Je tegenspeler probeert nu de kip te stelen en jij probeert dat te verhinderen. Als jij erin slaagt je tegenspeler aan te raken, voordat hij de kip kan pakken, dan krijg jij een veer als beloning. Kan je tegenspeler de kip pakken, zonder dat jij hem aanraakt, dan krijgt je tegenspeler een veer.

Bij dit spel is het niet toegestaan om wild om zich heen te slaan! Anders is er verwondingsgevaar!

Variant voor topspelers: Sipokoos proeven voor slimme vossen

Voor de volgende zintuiglijke proeven wordt vooral vrij natuurmateriaal gebruikt. Het spel vereist dan ook meer voorbereiding, waar de kinderen actief bij worden betrokken. Het beste kunt u vooraf tijdens een wandeling, samen met de kinderen natuurmaterialen verzamelen, zoals takken, bladeren, stenen, bloemen, vruchten enz. Ook lege slakkenhuisjes zijn geschikt. Op deze manier raken de kinderen al vóór het spel vertrouwd met de verschillende eigenschappen van hun vondsten en ontdekken ze de vele zintuiglijke indrukken van bos en weide.

Afhankelijk van de gevonden materialen kunt u dan enkele van de volgende proeven kiezen en deze naar believen combineren met proeven van het basisspel en de variant voor gevorderden. Of u kunt de volgende proeven natuurlijk ook op zich, als een apart spel met de kinderen spelen.

Tip: In hun enthousiasme om te verzamelen, kennen kinderen vaak geen grenzen. Let er daarom op dat de kleine ontdekkers geen dieren in hun natuurlijke omgeving opschrikken of storen.



Vorbereiding van het spel

De opstelling is dezelfde als bij het basisspel, met de volgende uitzonderingen:

- Naargelang welke proeven worden gekozen, legt men proefplaatjes met groene, gele of rode rand rond het speelbord.
- Behalve het spelmateriaal heeft men voor deze zintuiglijke proeven het volgende nodig:
 - 3-5 kopjes
 - diverse natuurmaterialen

Tip: De spelers moeten telkens weer de ogen sluiten. Optioneel kan hierbij nog een doek of sjaal worden gebruikt, om de spelers te blinddoeken.

Verloop van het spel

Het spel verloopt zoals het basisspel. Naargelang op welk proefplaatje Sipokoo terecht komt, zijn er nieuwe, moeilijke zintuiglijke proeven voor jullie.



1. Natuurdetective

(Proef voor één kind)

Je medespelers leggen 5 van de voorwerpen die jullie gevonden hebben, voor je op het speelbord. Nu krijg je heel even de tijd om de voorwerpen te bekijken. Dan moet je je ogen sluiten. Je medespelers spreken in stilte af welk voorwerp jij moet raden. Nu open je je ogen weer en moet je raden welk voorwerp

dat kan zijn. Gok je fout, dan geeft de speler aan je rechterzijde je een kleine hint, bijv.:

- het gezochte voorwerp is groter/kleiner,
- het gezochte voorwerp is harder/zachter,
- het gezochte voorwerp is ruwer/gladder,
- het gezochte voorwerp heeft de kleur ...

Je mag in totaal drie keer raden. Heb je het voorwerp geraden, dan krijg je een veer als beloning.

Tip: Deze proef wordt moeilijker, als meer dan 5 voorwerpen op het speelbord worden gelegd. Als er meer dan 3 keer mag worden geraden, wordt de proef makkelijker.



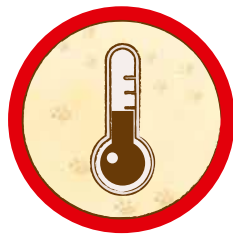
2. Voorwerp voelen

(Proef voor één kind)

Je medespelers leggen verschillende natuurmaterialen en gevonden voorwerpen op het speelbord. Je mag er één van uitkiezen en in je handen nemen. Probeer goed te onthouden hoe het aanvoelt. Knijp vervolgens je ogen goed dicht of laat je door je medespelers blinddoeken.

Je medespelers nemen dan het door jou gekozen voorwerp en leggen dit tussen de andere gevonden voorwerpen op het speelbord. Nu moet je proberen om 'jouw' voorwerp op de tast terug te vinden. Slaag je daarin, dan krijg je een veer.

Tip: Het spel wordt spannender, als je medespelers na elkaar met de dobbelsteen gooien, terwijl jij 'jouw' voorwerp zoekt. Slaag je erin om je voorwerp te vinden, voordat je medespelers twee keer de zonnepijp hebben gegooid, dan krijg je een veer. Anders is je beurt helaas voorbij.



3. Warm en koud

(Proef voor één kind)

Naargelang de moeilijkheidsgraad moet een volwassene voor deze proef tussen de 3 (makkelijk) en 5 (moeilijk) kopjes vullen met koud en warm water van verschillende temperaturen. De volwassene zet de kopjes voor je neer. Nu moet jij met je vingers of lippen de temperatuur voelen en de kopjes van koud

naar warm sorteren. Slaag je daarin, dan krijg je een veer. De temperaturen kunnen eventueel met een thermometer worden gecontroleerd.

Tip: Het spel wordt spannender, als je medespelers na elkaar met de dobbelsteen gooien, terwijl jij de kopjes sorteert. Slaag je in de proef, voordat je medespelers twee keer de zonnepijp hebben gegooid, dan krijg je een veer. Anders is je beurt helaas voorbij.

Let op! Controleer vooraf altijd of de temperatuur niet te hoog is!

Wereld van de Zintuigen – wereld van de creativiteit

Laat u door de proeven in deze verzameling spellen ook inspireren om creatief eigen spelideeën te bedenken. Zo kunt u bijvoorbeeld de proeven uit het basisspel of de variant voor gevorderden combineren met natuurmaterialen uit de variant voor topspelers: Wie herkent vers mos aan zijn geur? Hoe ruikt een dennenappel? Omgekeerd kunnen de proeven uit de variant voor topspelers ook worden uitgebreid met materialen uit de speeldoos, bijv. de kurken en glazen knikkers.

Daarnaast kunt u natuurlijk ook volledig eigen zintuiglijke proeven en spelideeën bedenken. Laat u daarbij inspireren door het beschikbare spelmateriaal. Hier twee voorbeeld:

- **Een kat in de zak:** Doe in elk van de kleine zakjes een houten figuur (de kat en 5 andere figuren). Bij deze proef moet men op de tast de kat vinden.

- **Wolfsknikkers:** De glazen en kurken knikkers kunnen ook voor een knikkerspel worden gebruikt. De wolf (houten figuur) wordt op ca. 1 meter afstand op de grond geplaatst. De spelers proberen hun glazen knikkers tot zo dicht mogelijk bij de houten wolf te schieten. Als men op een tafel speelt, kunnen de spelers ook de kurken knikkers gebruiken.

Wiens knikker het dichtste bij de wolf ligt, is de winnaar en krijgt een veer.

Op de laatste pagina's van de handleiding vindt u alle proefplaatjes nogmaals afgebeeld. U kunt deze pagina's kopiëren voor privégebruik en uw eigen spelideeën eraan toevoegen.

Geachte ouders, lieve kinderen

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





EL MUNDO DE LOS SENTIDOS

VISTA, OLFATO, OÍDO, GUSTO, TACTO

Una colección de juegos educativos con muchos consejos y sugerencias para el fomento de los sentidos, para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

Idea: Inventores de HABA para niños · **Ilustraciones:** Emily Fox · **Redacción:** Tim Rogasch · **Duración de una partida:** 20-30 minutos

**Queridos padres, queridos educadores, queridos terapeutas:
Queridas madres, queridas educadoras, queridas terapeutas:**

En la aldea india, los jóvenes indios se preparan para la gran prueba de los sentidos. Al fin y al cabo hay que poder ver, oír, palpar, oler y saborear muy bien, igual que un indio. Sipokoo, la lechuza sabia, estará siempre a su lado. En compañía de Sipokoo, los niños se disponen a superar las pruebas más diversas y a agudizar sus sentidos.

«El mundo de los sentidos» ofrece a los niños las posibilidades más variadas de familiarizarse con sus propias capacidades de percepción. Sin embargo, también se requiere la presencia de ustedes como adultos cuando, p. ej., hay que explicar las pruebas sensoriales o preparar los juegos que se presentan a continuación.

Esta colección de juegos educativos se subdivide en tres campos con diferentes tareas:

El juego básico, **El gran desafío de Sipokoo para indios**, con pruebas sensoriales sencillas (verde) nos introduce de una manera rápida al mundo de los sentidos. Todos los materiales necesarios para el juego los encontrarán en la caja. Estos juegos necesitan poca preparación.

La variante para expertos, **Los desafíos de Sipokoo para auténticos olfateadores**, ofrece pruebas sensoriales de una dificultad media (amarillo). Los retos de los sentidos en este juego van más allá del material de juego que contiene la caja. Hay que tener preparados antes de comenzar a jugar algunos objetos complementarios de la casa, como por ejemplo boles pequeños con especias o recipientes con bebidas.

La Variante para profesionales de los sentidos, **Los desafíos de Sipokoo para zorros listos**, contiene pruebas creativas sensoriales (rojo). Para estos retos de los sentidos tendrán que reunir los materiales de juego, de manera activa y juntamente con sus hijos, en la naturaleza.

Pueden jugar el juego básico y cada una de las variantes como cualquier juego clásico con reglas. Las diferentes pruebas de cada una de las variantes del juego se pueden combinar prácticamente de manera ilimitada con el material del juego básico y también con otros materiales elegidos libremente.

Les deseamos mucha diversión al adentrarse en el mundo de los sentidos.

Sus inventores para niños

Contenido:



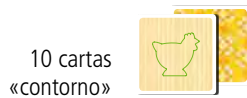
6 bolsas pequeñas

dado

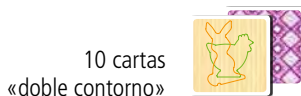
1 cascabel con cordel



20 plumas



10 cartas «contorno»



10 cartas «doble contorno»



bolsa grande



10 figuras de madera

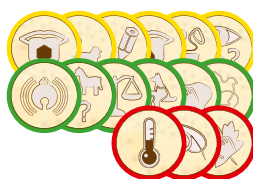


6 bolas de corcho

6 bolas de cristal



4 cartas de carácter



32 fichas de pruebas



tablero de juego



Sipokoo, la lechuza sabia

Juego básico: El gran desafío de Sipokoo para indios

Las pruebas del juego básico resultan muy apropiadas para la iniciación y sólo precisan de los materiales contenidos en la caja del juego.

Objetivo del juego

Sipokoo, la lechuza sabia, acompaña a los indios en sus pruebas. Por cada prueba de los sentidos superada con éxito recibirán una pluma. ¿Quién tendrá los sentidos más finos y será el primero en reunir cinco plumas?

Preparativos

Se coloca el tablero de juego en el centro. Las fichas de las pruebas, con el borde verde, se colocan boca arriba en torno al tablero de juego formando un círculo. Las demás fichas de prueba (con el borde amarillo y rojo) no se necesitan. Cada jugador coge una carta de carácter. Clasificad las cartas por el color del dorso (amarillo y violeta) y colocadlas en sendos mazos con las cartas boca abajo. Poned a Sipokoo en una ficha de prueba cualquiera.

Poned las figuras de madera en la bolsa grande de tela. Llenad las bolsas pequeñas con las bolas de corcho y de vidrio:

- 2 bolsas con 2 bolas de vidrio cada una
- 2 bolsas con 2 bolas de corcho cada una
- 2 bolsas, una con 1 bola de corcho y la otra con 1 bola de vidrio

Tened preparados el dado, las plumas y el cascabel con el cordel.

Sugerencia: Los jugadores deberán realizar algunas de las pruebas con los ojos cerrados. De manera opcional se puede colocar una venda (con un pañuelo o una bufanda) en los ojos de los jugadores.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más joven, que tirará el dado. Si en el dado salen puntos, desplaza a Sipokoo el número de puntos señalados en el dado en la dirección que tú quieras. Si sale el símbolo del sol, puedes saltar a una ficha de prueba cualquiera. ¿En qué ficha de prueba se encuentra Sipokoo? La lechuza sabia te muestra qué prueba debes superar, tú solo o con tus compañeros de juego.



1. Reconocer contornos

(prueba para todos los niños)

Colocad las cinco figuras verdes de madera sobre el tablero de juego. Estas figuras hacen unos sonidos característicos: el lobo aúlla, la mano da palmadas, la gallina cacarea, la serpiente silba y el gato maúlla. La primera vez podéis practicar juntos estos sonidos. Barajad el mazo de las cartas con el dorso de color

violeta, boca abajo. Se da la vuelta a la primera carta. En ella hay dos contornos dibujados. Uno de los contornos muestra una de las figuras verdes. Todos los jugadores intentan ahora identificar el contorno y realizar el sonido correspondiente. El jugador más rápido se quedará la carta como premio. A continuación se da la vuelta a la siguiente carta y los jugadores tienen que realizar el sonido correcto. Cuando se haya agotado el mazo, el jugador que tenga el mayor número de cartas recibirá una pluma de premio. En caso de empate, los jugadores empatados recibirán cada uno una pluma.



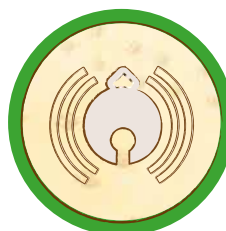
figura falta. Si aciertas, recibirás una pluma. En caso contrario, te quedarás sin nada.

2. Reconocer la figura que falta

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego ponen tres figuras cualesquiera sobre el tablero de juego. Ahora tú tendrás muy poquito tiempo para memorizarlas. A continuación cerrarás los ojos. Tus compañeros de juego retirarán una de las figuras y la volverán a colocar en la bolsa grande. Entonces abrirás los ojos y dirás qué

Sugerencia: Si queréis complicar un poquito esta prueba, poned entonces más de tres figuras de madera sobre el tablero de juego.



3. Situar el cascabel

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego colocan el cascabel sobre el tablero de juego. Tú cerrarás los ojos. Uno de tus compañeros cogerá el cascabel por el cordel y se lo guardará. Al hacerlo, el cascabel tiene que sonar con claridad. Ahora abrirás los ojos y señalarás con el dedo al jugador que tú creas que tiene el cascabel. Si aciertas, recibirás una pluma.





4. Desfile de animales

(Prueba para dos niños)

Tus compañeros de juego colocan las cinco figuras verdes sobre el tablero de juego. Además sacarán del mazo de las cartas de dorso amarillo aquellas cartas con los contornos verdes correspondientes. Eliges a un compañero de juego que va a ayudarte en la prueba. Este compañero de juego elegirá tres de las cartas e imitará, uno tras otro, los sonidos de las figuras representadas. Al hacerlo, se colocará delante, boca abajo y en fila cada una de las cartas con las que ha imitado los sonidos. Ahora tienes que adivinar qué figuras ha imitado tu compañero de juego. Coge la figura correspondiente y colócala delante de la carta correspondiente. Si aciertas las tres cartas, recibiréis tú y tu ayudante una pluma cada uno.



5. Palpar figuras

(Prueba para varios niños)

Para esta prueba meteréis las cinco figuras de color naranja (oso, caballo, ardilla, conejo y águila) en la bolsa grande. Tus compañeros de juego extraerán del mazo de las cartas con el dorso de color amarillo aquellas cartas que contengan los contornos de color naranja y las barajarán boca abajo. Darás la vuelta a la primera carta e intentarás encontrar, palpando en la bolsa, la figura correspondiente. Si aciertas, te quedarás la carta de premio. Si te equivocas, vuelve a colocar la carta en la parte inferior del mazo. En cualquiera de los casos, vuelve a meter la figura en la bolsa. A continuación será el turno del siguiente jugador. Esta prueba acaba cuando se hayan palpado correctamente las figuras de las cinco cartas. Recibirá una pluma el jugador que posea el mayor número de cartas. En caso de empate recibirán una pluma cada uno de los jugadores empatados.

Sugerencia: Para que sea más difícil la partida, podéis meter también en la bolsa grande las figuras verdes. En ese caso necesitaréis también las cartas con los contornos verdes.

6. Levantamiento de pesos

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego pondrán las bolsas pequeñas que contienen las bolas sobre el tablero de juego. Ahora tendrás que intentar encontrar dos bolsas con el mismo peso, y lo harás alzando cada bolsa por el cordel. Cuando pienses que has encontrado dos bolsas con el mismo peso, tus compañeros de juego comprobarán el contenido de la bolsa. Si en las bolsas se hallan las mismas bolas, habrás acertado y recibirás una pluma.

Sugerencia: Esta prueba se vuelve más emocionante si tus compañeros de juego tiran el dado por turnos mientras tú examinas el peso de cada bolsa. Si uno de ellos saca en el dado el símbolo del sol, tendrás que dar por finalizada la prueba y decir qué bolsas tienen el mismo peso.

Una vez acabada la prueba y repartida la correspondiente pluma, será el turno del siguiente jugador.

Final del juego

La partida acaba cuando uno de vosotros haya sido el primero en reunir cinco plumas. Este jugador habrá superado el gran desafío indio y tendrá que bailar alrededor de sus compañeros de juego dando aullidos de indio. En caso de empate, serán ganadores los jugadores empatados.

Variante para expertos: Los desafíos de Sipokoo para auténticos olfateadores

Además del juego básico, «El mundo de los sentidos» puede ampliarse con otras pruebas sensoriales dentro del campo «olfato» y «gusto». Para ello necesitarán ustedes tres especias, tres bebidas, tres clases de fruta y tres clases de verduras fáciles de distinguir, que los niños tendrán que saborear y olfatear en las pruebas correspondientes. Encontrarán en la sección «Preparativos» las propuestas para las pruebas adecuadas de olfato y gusto. Sin embargo, aquí también podrán realizar las variantes que consideren oportunas, por ejemplo, con frutas del tiempo o hierbas y frutos de su propio jardín. ¡Sean creativos! No pongan ningún límite a su imaginación, pero tengan siempre en cuenta que todos los jugadores toleren sin problema los alimentos ofrecidos.

Queda a su completo criterio y al de sus hijos si juegan a realizar las siguientes pruebas como una variante independiente por completo o si combinan con las pruebas del juego básico. También aquí pueden hacer variaciones libremente y configurar por consiguiente «El mundo de los sentidos» con continuas novedades. En comparación con el juego básico, las siguientes pruebas sensoriales son un poco más difíciles de resolver y necesitan un poco de esfuerzo para su preparación. Pero pueden dejarse ayudar por los niños perfectamente, dicho sea de paso.



Preparativos

La preparación del juego se corresponde con la del juego básico con las siguientes excepciones:

- Las fichas de pruebas con el borde verde se sustituyen en esta variante parcial o completamente por las fichas con el borde amarillo y se colocan en torno al tablero de juego.
- Al material de juego hay que añadir lo siguiente para estos exámenes de los sentidos:
 - 3 tazas
 - 6 boles / platos pequeños
 - 3 bebidas diferentes, p. ej. agua, zumo de manzana, infusiones de hierbas o similares
 - diferentes frutas, verduras, frutos secos, etc., p. ej. trozos de pepino, de manzana y de zanahoria
 - diferentes especias como p. ej. canela, clavo, anís o similares
- Los saquitos con las bolas sólo las necesitaréis si queréis incorporar esas pruebas de los sentidos en vuestro juego.

Sugerencia: Los jugadores tienen que jugar siempre con los ojos cerrados. De manera opcional se puede colocar una venda (con un pañuelo o una bufanda) en los ojos de los jugadores.

Las diferentes muestras de olores y de sabores deberían ser fácilmente reconocibles. Pongan una especia en cada uno de los boles pequeños. Lo mejor es partir los alimentos en pedacitos pequeños y colocarlos en un platito o en un bol. A continuación sólo hay que llenar tres tazas con una bebida diferente en cada una de ellas.

Lo mejor es que antes de empezar a jugar os familiaricéis con las pruebas de olores y de sabores. Probad las bebidas y la fruta, la verdura o los frutos secos y olfatead las especias. De esta manera os resultará más fácil reconocer las muestras en el juego.

¿Cómo se juega?

El desarrollo del juego sigue las reglas del juego básico. Dependiendo de la ficha de prueba sobre la que aterriza Sipokoo, habrá nuevas y emocionantes pruebas sensoriales para vosotros.



1. Identificar el sabor (beber)

(Prueba para un niño)

Cierra bien los ojos o deja que tus compañeros te pongan una venda. A continuación, uno de tus compañeros de juego o un adulto te acercará una taza cualquiera con una bebida. Prueba la bebida con los ojos cerrados (o vendados) y di qué bebida es. Si aciertas, recibirás una pluma a cambio.

Sugerencia: Si queréis hacer un poco más difícil esta prueba, podéis elegir bebidas que tengan un sabor parecido, como p. ej. zumo de manzana y de pera.



3. Identificar el olor

(Prueba para un niño)

Cierra bien los ojos o deja que tus compañeros te pongan una venda. A continuación, uno de tus compañeros de juego o un adulto te dará un bol con una especia. Si la reconoces con los ojos cerrados (o vendados) recibirás una pluma de premio.



4. Identificar el olor que falta

(Prueba para un niño)

Cierra bien los ojos o deja que tus compañeros te pongan una venda. A continuación, uno de tus compañeros de juego o un adulto te dará, uno tras otro, dos de los tres boles con especias. Si puedes decir qué especia falta, recibirás una pluma.



2. Identificar el sabor (comer)

(Prueba para un niño)

Cierra bien los ojos o deja que tus compañeros te pongan una venda. A continuación, uno de tus compañeros de juego o un adulto te acercará un plato (o un bol) con un alimento. Pruébalo con los ojos cerrados (o vendados) e intenta reconocerlo por su sabor. Si aciertas, recibirás una pluma.

Sugerencia: Este juego se complica si elegís tres alimentos con un sabor muy similar, como p. ej. diferentes frutos secos.

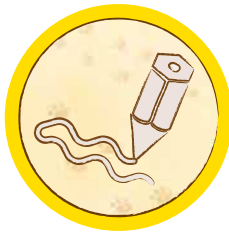


5. ¿Qué has visto?

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego sacan todas las figuras de la bolsa grande y eligen cuatro de ellas que colocarán en el tablero de juego. Ahora dispones de 5 segundos para memorizar las figuras. Transcurrido el tiempo, tus compañeros de juego cubrirán las figuras con la bolsa grande vacía. Si eres capaz de nombrar correctamente las cuatro figuras, recibirás una pluma a cambio.





6. Dibujar una figura

(Prueba para dos niños)

Tus compañeros de juego te colocan delante las 5 figuras verdes sobre el tablero de juego. Tú elegirás a un compañero de juego que te va a ayudar en esta prueba y que se colocará detrás de ti. Este compañero de juego elige a tus espaldas una carta de las 5 que tienen los contornos correspondientes. Te «dibujará» en la espalda ese contorno con un dedo. Si adivinas la figura correcta y te la colocas delante, recibiréis tú y también tu ayudante, una pluma de premio.



7. Ladrón de gallinas

(Prueba para dos niños)

Atención: ¡Esta prueba es un juego con movimiento! Vais a necesitar algo más de espacio.

Tus compañeros de juego colocan una silla en el centro de la habitación, y encima pondrán la gallina (figura de madera). A continuación elegirás un contrincante al que te enfrentarás en esta prueba. Tu contrincante se ata el cascabel en el tobillo y se coloca en un rincón de la habitación. Tú te colocas al lado de la silla y tus compañeros de juego te vendan los ojos. Tu contrincante intentará ahora robar la gallina y tú intentarás impedirselo. Si consigues tocar a tu contrincante antes de que pueda tocar la gallina, entonces recibirás una pluma de premio. Pero si tu contrincante logra hacerse con la gallina antes de que tú lo toques, será él quien reciba una pluma.

¡En este juego no se permite dar golpes a lo loco y en todas direcciones! ¡En caso contrario existe el peligro de herirse!

Variante para profesionales de los sentidos: Los desafíos de Sipokoo para zorros listos.

Para las siguientes pruebas sensoriales se utilizan sobre todo materiales libres de la naturaleza, es decir, ustedes necesitarán realizar muchos más preparativos en los cuales pueden hacer que los niños se involucren de forma activa. Lo mejor es que vayan preparando el terreno con antelación reuniendo durante un paseo con los niños materiales naturales como ramas, hojas, piedras, flores, frutos o similares. También resultan apropiadas las casitas vacías de los caracoles. De esta manera, los niños se familiarizarán antes de ponerse a jugar con las diferentes cualidades de sus hallazgos en el campo y descubrirán la riqueza sensorial que ofrecen el bosque y la pradera. Dependiendo de los materiales hallados, podrán elegir entre las siguientes pruebas y combinarlas como quieran con las pruebas del juego básico y de la variante para expertos. Como es natural, también podrán jugar a realizar las siguientes pruebas con sus hijos de manera completa, como un juego independiente.

Sugerencia: En su entusiasmo por coleccionar, los niños, no conocen límites. Por favor, presten atención que los pequeños exploradores, durante su búsqueda, no molesten ni asusten a animales pequeños en su entorno natural.



Preparativos

La estructura del juego se corresponde con la del juego básico con las siguientes excepciones:

- Dependiendo de las pruebas elegidas, habrá que colocar alrededor del tablero de juego las fichas de prueba verdes, amarillas o rojas.
- Al material de juego hay que añadir lo siguiente para estos exámenes de los sentidos:
 - 3-5 tazas
 - diversos materiales naturales

Sugerencia: Los jugadores tienen que jugar siempre con los ojos cerrados. De manera opcional se puede colocar una venda (con un pañuelo o una bufanda) que cubra los ojos de los jugadores.

¿Cómo se juega?

El desarrollo del juego sigue las reglas del juego básico. Dependiendo de la ficha de prueba sobre la que aterrice Sipokoo, habrá nuevas y complicadas pruebas sensoriales para vosotros.



1. Detective de la naturaleza

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego colocan delante de ti, sobre el tablero de juego, 5 objetos que hayáis reunido previamente. Dispones de poco tiempo para contemplar los objetos y a continuación cerrarás los ojos. Tus compañeros de juego se ponen de acuerdo en silencio sobre un objeto que tú tendrás que

adivinar. Ahora volverás a abrir los ojos y adivinarás de qué objeto se trata. Si fallas, el compañero de juego que esté a tu derecha te dará una pista, p. ej.:

- el objeto buscado es más grande / más pequeño,
- el objeto buscado es más duro / más blando,
- el objeto buscado es más rugoso / más liso
- el objeto buscado es de color...

En total tienes 3 intentos para adivinar el objeto. Si lo adivinas, recibirás una pluma de premio.

Sugerencia: Esta prueba se vuelve más difícil si hay más de 5 objetos sobre el tablero de juego. El juego se vuelve más fácil si son más de 3 los intentos para adivinar.



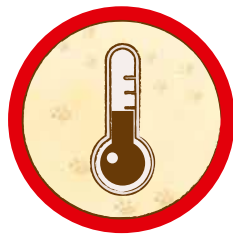
2. Palpar un objeto

(Prueba para un niño)

Tus compañeros de juego ponen los diferentes elementos hallados de la naturaleza sobre el tablero de juego. Tienes que elegir uno y cogerlo. Intenta memorizar bien el tacto que tiene. A continuación cerrarás bien los ojos o deja que tus compañeros te coloquen una venda.

Tus compañeros de juego cogen el objeto que has elegido tú y lo colocan entre los demás hallazgos que están encima del tablero de juego. Ahora tendrás que intentar encontrar «tu objeto» tocando y palpando. Si lo consigues, recibirás una pluma a cambio.

Sugerencia: La partida se vuelve más emocionante si tus compañeros de juego van tirando el dado por turnos mientras tú buscas «tu objeto». Si consigues encontrar tu objeto antes de que tus compañeros de juego hayan sacado dos veces el símbolo del sol en el dado, recibirás una pluma; de lo contrario se habrá acabado lamentablemente tu búsqueda.



3. Caliente y frío

(Prueba para un niño)

Dependiendo del grado de dificultad, un adulto llenará para esta prueba entre 3 (fácil) y 5 (difícil) tazas de agua a diferentes temperaturas. El adulto colocará las tazas delante de ti. Entonces tendrás que medir la temperatura con los dedos o con los labios y clasificar las tazas de más fría a más caliente.

Si lo consigues, recibirás una pluma a cambio. En caso necesario podrán controlarse las temperaturas con un termómetro.

Sugerencia: La partida se vuelve más emocionante si tus compañeros de juego van tirando el dado mientras tú ordenas las tazas por temperaturas. Si lo consigues antes de que tus compañeros de juego hayan sacado dos veces el símbolo del sol con el dado, recibirás una pluma; de lo contrario se habrá acabado lamentablemente tu búsqueda.

Atención: ¡Examinad previamente siempre que la temperatura del agua no sea caliente en exceso!

El mundo de los sentidos, un mundo de creatividad

Consideren las pruebas de esta colección de juegos también como estímulo para inventar nuevas ideas para juegos de forma creativa. Por ejemplo, pueden combinar perfectamente las pruebas del juego básico o de la variante para expertos con materiales de la naturaleza de la variante para los profesionales de los sentidos: ¿Quién es capaz de distinguir el olor del musgo fresco? ¿A qué huele una piña de pino? De la misma manera se pueden equipar las pruebas de la variante para profesionales de los sentidos con los materiales de la caja del juego, p. ej. con las bolas de corcho y de vidrio. Además, también pueden inventarse ustedes sus propias pruebas sensoriales y propuestas de juegos. Déjense inspirar por el material de juego presente. Aquí tienen dos ejemplos:

- **El gato en el saco:** Llenen cada una de las bolsas pequeñas con una figura (el gato y otras 5 figuras). En esta prueba hay que distinguir al gato, palpando.

- **«Las canicas del lobo»:** Las bolas de vidrio y de corcho pueden utilizarse también para un juego de canicas. El lobo (figura de madera) se coloca en el suelo a una distancia aproximada de 1 metro. Los jugadores intentan aproximar sus bolas de vidrio lo más cerca posible de la figura de madera. Si se juega en una mesa, los jugadores pueden utilizar las bolas de corcho.

Ganará y recibirá una pluma el jugador que más cerca del lobo haya colocado su bola.

En las últimas páginas de las instrucciones del juego encontrarán ustedes todas las fichas de prueba ilustradas. Pueden copiar esas páginas para su uso particular y anotar también las ideas propias para otros juegos.

Queridos niños, queridos padres:

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





IL MONDO DEI SENSI

UDITO, VISTA, GUSTO, OLFATTO, TATTO

Una raccolta di giochi di apprendimento con molti suggerimenti e stimoli per favorire lo sviluppo sensoriale, per 2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.

Ideazione: HABA - Inventori per bambini · **Illustrazioni:** Emily Fox · **Redazione:** Tim Rogasch · **Durata del gioco:** 20 - 30 minuti

Cari genitori, cari(e) educatori (educatrici), cari(e) terapisti(e)

Nel villaggio degli indiani i giovani indiani si preparano alla loro grande prova dei sensi. In fin dei conti gli indiani, da par loro, devono essere in grado di vedere, di sentire, di tastare, di annusare e di percepire bene il gusto. Al loro fianco c'è sempre Sipokoo, il gufo saggio. Con Sipokoo i bambini si preparano ad affrontare i compiti più vari per affinare i propri sensi.

Il Mondo dei sensi offre ai bambini svariate possibilità di confrontarsi con le proprie capacità di percezione. Tuttavia, oltre ai bambini, anche a voi adulti viene chiesto di partecipare, per es. quando è necessario guidare una prova dei sensi, oppure preparare ulteriori giochi.

La raccolta di giochi di apprendimento si divide in tre ambiti con prove differenti:

Il gioco principale **La grande prova degli indiani preparata da Sipokoo** con semplici prove sensoriali (verde) introduce con rapidità e in modo semplice nel mondo dei sensi. La scatola contiene tutti i materiali necessari. Questi giochi richiedono poca preparazione.

La variante per esperti, **Le prove di Sipokoo per autentici nasi fini**, propone prove sensoriali di difficoltà media (giallo). In questo gioco le prove sensoriali richiedono altro materiale oltre al materiale di gioco contenuto nella scatola. Oggetti casalinghi, per esempio ciotole di spezie o recipienti con bevande, vanno preparati prima del gioco.

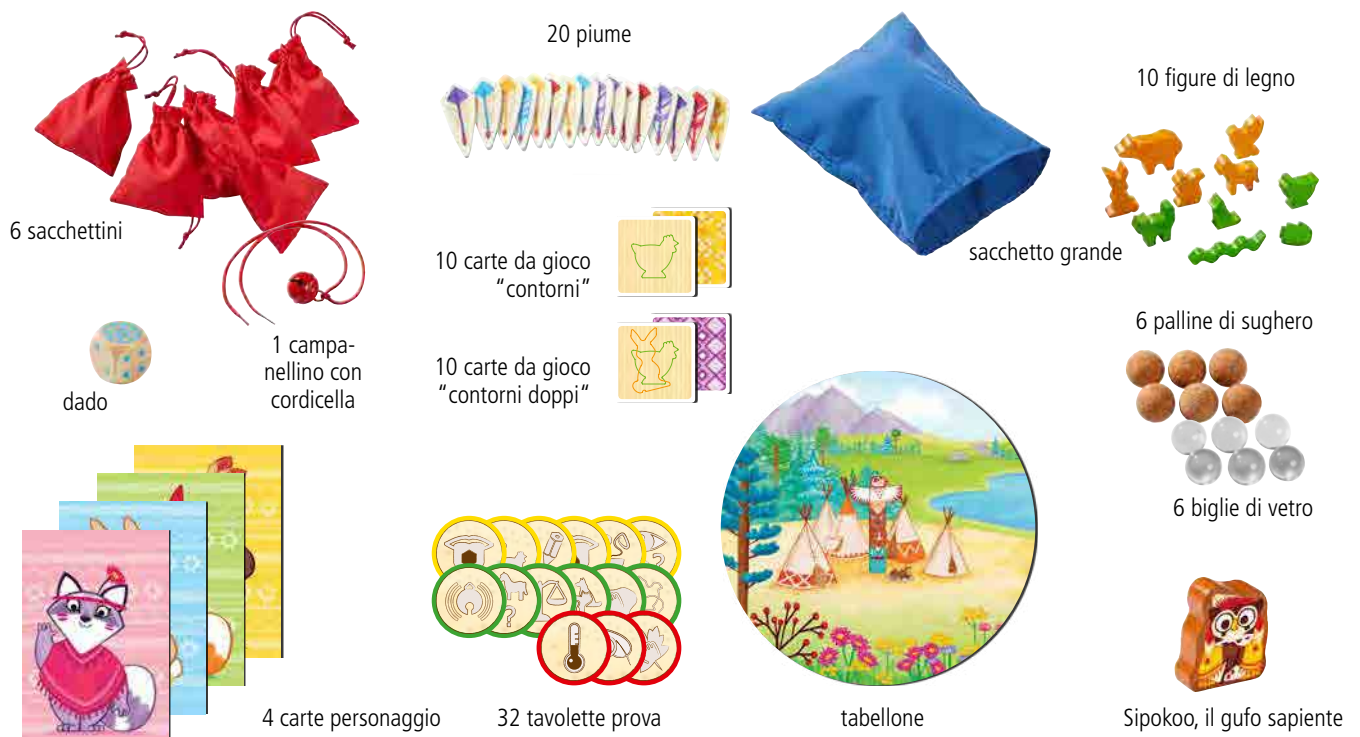
La variante per professionisti dei sensi **Le prove di Sipokoo per volpi astute** contiene prove sensoriali creative (rosso). Per preparare queste prove sensoriali con i vostri bambini dovete raccogliere attivamente nella natura i materiali di gioco.

Potete fare il gioco principale e le singole varianti come classici giochi secondo le regole. Le varie prove delle singole varianti di gioco si possono combinare con il materiale del gioco principale nonché con materiali liberi praticamente illimitati.

Vi auguriamo buon divertimento, con l'immersione nel mondo dei sensi.

I vostri inventori per bambini

Contenido:



Gioco principale: La grande prova preparata da Sipokoo per gli indiani

Le prove del gioco principale sono soprattutto adatte per iniziare e richiedono solo i materiali contenuti nella scatola del gioco.

Obiettivo del gioco

Sipokoo, il gufo saggio, accompagna gli indiani nelle loro prove. Per ciascuna prova sensoriale superata con successo essi ricevono una piuma. Chi ha i sensi più sviluppati ed è in grado di raccogliere per primo cinque piume?

Prima di cominciare

Mettete il tabellone al centro. Disponete, in cerchio e scoperte, intorno al tabellone le tavolette prova con il bordo verde. Le altre tavolette prova (bordo giallo e rosso) non sono necessarie.

Ciascun giocatore prende una carta personaggio. Dividete le carte da gioco secondo il colore del retro (giallo o violetto) e formate con esse due mazzi coperti. Mettete Sipokoo su una tavoletta prova a scelta.

Mettete le figure di legno nel sacchetto grande. Riempite i sacchetti con le palline di sughero e con le biglie di vetro come segue:

- 2 sacchetti con 2 biglie di vetro ciascuno
- 2 sacchetti con 2 palline di sughero ciascuno
- 2 sacchetti con 1 pallina di sughero e 1 biglia di vetro ciascuno

Tenete pronte le piume, il campanellino con la cordicella e il dado.

Suggerimento: i giocatori devono chiudere gli occhi quando richiesto. Eventualmente si possono anche bendare gli occhi dei giocatori con un fazzoletto o con una sciarpa.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore più piccolo comincia e tira il dado. Se il dado indica un punteggio, sposta Sipokoo di un numero di caselle corrispondente al punteggio del dado, in una direzione a scelta. Se sul dado esce il simbolo del sole, puoi saltare fino a una casella prova a scelta. Su quale casella prova si trova Sipokoo? Il gufo saggio ti indica quale prova devi superare da solo o con i tuoi compagni di gioco.



1. Riconoscere i contorni

(prova per tutti i bambini)

Mettete sul tabellone le cinque figure di legno verdi. Esse fanno dei versi o dei rumori tipici: Il lupo ulula, la mano batte, la gallina fa coccodè, il serpente sibila e il gatto miagola. La prima volta potete esercitarvi insieme a ripetere questi suoni. Mescolate, coperto, il mazzo di carte con il retro violetto. Si scopre

poi la prima carta. Su di essa sono raffigurati due contorni. Un contorno mostra una delle figure di gioco di colore verde. Ora tutti i giocatori cercano di identificare il contorno e di ripetere il suono corrispondente. Il giocatore più rapido riceve in premio la carta. Poi si scopre la carta successiva e i giocatori devono ripetere il suono giusto. Quando il mazzo di carte è esaurito, il giocatore con il maggior numero di carte riceve in premio una piuma. In caso di parità tutti i rispettivi giocatori ricevono una piuma.



2. Riconoscere la figura mancante

(prova per un bambino)

I tuoi compagni di gioco mettono sul tabellone tre figure di legno a scelta. Ora hai poco tempo per memorizzarle. Adesso chiudi gli occhi. I tuoi compagni di gioco tolgono dal tabellone una figura e la rimettono nel sacchetto grande. Tu apri gli occhi e dici il nome della figura di legno mancante. Se hai indovinato, ricevi una piuma. Altrimenti resti a mani vuote.

Suggerimento: se volete rendere un po' più difficile questa prova, mettetevi sul tabellone più di tre figure di legno.



3. Localizzare il campanellino

(prova per un bambino)

I tuoi compagni di gioco mettono il campanellino sul tabellone. Tu chiudi gli occhi. Un tuo compagno di gioco prende il campanellino con la cordicella e se lo nasconde addosso. Mentre lo fa, il campanellino deve risuonare chiaramente. Adesso tu apri gli occhi e indichi il giocatore che, secondo te, ha il campanellino. Se hai indovinato, ricevi una piuma.



4. Parata di animali

(prova per due bambini)

I tuoi compagni di gioco mettono sul tabellone le cinque figure di legno verdi. Inoltre, selezionano dal mazzo di carte con il retro giallo quelle con i contorni verdi adatti. Tu scegli un compagno di gioco che ti assisterà nella prova. Questo compagno di gioco sceglie tre carte tra quelle selezionate e imita uno dopo

l'altro i suoni delle figure illustrate. Ogni volta mette davanti a sé, coperta, la carta di cui ha imitato il suono. Tu devi indovinare quali figure il tuo compagno di gioco ha imitato. Prendi la figura corrispondente e mettila davanti alla rispettiva carta. Se le hai indovinate tutte e tre, tu e il tuo assistente ricevete una piuma ciascuno.



5. Tastare le figure

(prova per più bambini)

Per questa prova mettete nel sacchetto grande le cinque figure di legno di colore arancione (orso, cavallo, scoiattolo, coniglio e aquila). I tuoi compagni di gioco tolgono dal mazzo di carte con il retro giallo le carte da gioco con i contorni arancioni e le mescolano coperte.

Tu scopri la prima carta e cerca di tastare la figura corrispondente nel sacchetto grande. Se hai trovato quella giusta, ricevi in premio la carta. Se hai sbagliato, rimetti la carta sotto il mazzo. In ogni caso rimetti la figura nel sacchetto. Poi il turno passa al prossimo giocatore. Questa prova si conclude quando tutte e cinque le carte saranno state assegnate. Il giocatore con il maggior numero di carte riceve una piuma. In caso di parità tutti i rispettivi giocatori ricevono una piuma ciascuno.

Suggerimento: per rendere il gioco più difficile potete mettere nel sacchetto grande anche le figure di legno verdi. In questo caso vi occorrono anche le carte con i contorni verdi.



6. Sentire il peso

(prova per un bambino)

I tuoi compagni di gioco mettono sul tabellone i sacchetti contenenti le palline e le biglie. Ora devi cercare di trovare due sacchetti dello stesso peso, sollevando per il cordoncino i singoli sacchetti. Quando ritieni di aver trovato due sacchetti dello stesso peso, i tuoi compagni di gioco controllano il contenuto dei sacchetti. Se nei sacchetti c'è lo stesso numero di palline/biglie, hai indovinato e ricevi una piuma.

Suggerimento: la prova diventa più stimolante se i tuoi compagni di gioco a turno tirano il dado mentre tu verifichi il peso dei singoli sacchetti. Se, tirando il dado, esce il simbolo del sole, tu devi concludere subito la prova e dire quali due sacchetti hanno lo stesso peso.

Quando la prova è conclusa e sono state distribuite le rispettive piume, il turno passa al prossimo giocatore.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando uno di voi è riuscito per primo a raccogliere cinque piume. Questo giocatore ha superato la grande prova degli indiani e ha il permesso di danzare attorno agli altri compagni di gioco, lanciando forte il grido degli indiani. In caso di parità tutti i rispettivi giocatori vincono a pari merito.

Variante per esperti: prove di Sipokoo per autentici nasi fini

Oltre al gioco principale, Il mondo dei sensi si può integrare con altre prove sensoriali riguardanti l'olfatto e il gusto. Occorrono rispettivamente tre spezie, tre bevande e tre tipi di frutta o di verdura, che i bambini devono assaggiare o annusare nel corso delle prove. Il capitolo 'Prima di cominciare' contiene proposte di campioni adatti da assaggiare e da annusare. Ma in questo caso potete anche variare a piacere, per es. con frutta di stagione o con frutti ed erbe del vostro giardino. Siate creativi! Senza porre limiti alla fantasia. Tuttavia, prestate sempre attenzione a fare in modo che tutti i partecipanti al gioco tollerino le sostanze naturali e le bevande offerte.

Sta a voi scegliere se svolgere con i bambini le prove che seguono come varianti a se stanti oppure se combinare singole prove con prove del gioco principale. Anche in questo caso potete variare a piacere e configurare di volta in volta in modo nuovo Il mondo dei sensi. Rispetto al gioco principale le prove sensoriali che seguono sono un po' più difficili da affrontare e richiedono maggiore impegno nella fase preparatoria. Tra l'altro, potete benissimo farvi aiutare dai bambini.



Prima di cominciare

La struttura del gioco corrisponde a quella del gioco principale, con le seguenti eccezioni:

- in questa variante le tavolette prova con il bordo verde vengono sostituite, a scelta, in tutto o in parte con tavolette prova con il bordo giallo e disposte intorno al tabellone.
- Oltre al materiale di gioco contenuto nella scatola, per queste prove sensoriali occorrono:
 - 3 tazze
 - 3 ciotole/piattini
 - 3 bevande diverse, per es. acqua, succo di mela, tè alle erbe o simili
 - vari tipi di frutta, verdura, noci, ecc., per es. cetrioli, mele e carote a pezzettini
 - varie spezie, come per es. cannella, chiodi di garofano, anice, o simili
- I sacchetti di stoffa con le palline/biglie sono necessari solo se volete inserire nel vostro gioco queste prove sensoriali.

Suggerimento: i giocatori devono chiudere gli occhi quando richiesto. Eventualmente si possono anche bendare gli occhi dei giocatori con un fazzoletto o con una sciarpa.

I vari campioni di odori e di gusti dovrebbero essere facili da distinguere. Mettete una spezia in una ciotolina. Meglio tagliare gli alimenti in pezzi di dimensioni adeguate e sistemarli ogni volta su dei piattini o in delle ciotole. Poi occorre riempire le tre tazze, ciascuna con una bevanda diversa. Prima del gioco è bene fare un po' di pratica con i campioni da annusare e da assaggiare. Assaggiate una volta le bevande, la frutta, la verdura o le noci e annusate le spezie. Così sarà più facile riconoscere i campioni durante il gioco.

Svolgimento del gioco

Lo svolgimento del gioco segue quello del gioco principale. A seconda della tavoletta prova su cui va a finire Sipokoo, vi attendono nuove, stimolanti prove sensoriali.



1. Definire il gusto (bere)

(prova per un bambino)

Tieni gli occhi ben chiusi oppure lascia che i tuoi compagni di gioco ti bendino gli occhi. Poi un compagno di gioco o un adulto ti porge una tazza qualsiasi contenente una bevanda. Prova la bevanda a occhi chiusi/con gli occhi bendati: di che cosa si tratta? Se hai dato la risposta giusta, ricevi una piuma.

Suggerimento: se volete rendere questa prova un po' più difficile, potete scegliere bevande dal gusto simile, per es. succo di mela e succo di pera.



2. Definire il gusto (mangiare)

(prova per un bambino)

Tieni gli occhi ben chiusi oppure lascia che i tuoi compagni di gioco ti bendino gli occhi. Un compagno di gioco o un adulto ti porge un piatto/una ciotola con un alimento. Provalo a occhi chiusi/con gli occhi bendati e cerca di individuarlo in base al gusto. Se hai indovinato, ricevi una piuma.

Suggerimento: il gioco diventa più difficile se scegliete tre alimenti dal gusto molto simile, per es. noci diverse.



3. Definire l'odore

(prova per un bambino)

Tieni gli occhi ben chiusi oppure lascia che i tuoi compagni di gioco ti bendino gli occhi. Uno dei tuoi compagni di gioco o un adulto ti porge una ciotola contenente una spezia. Se riconosci l'odore a occhi chiusi/con gli occhi bendati, ricevi in premio una piuma.



4. Individuare l'odore mancante

(prova per un bambino)

Tieni gli occhi ben chiusi oppure lascia che i tuoi compagni di gioco ti bendino gli occhi. I tuoi compagni di gioco o un adulto ti pongono una dopo l'altra due delle tre ciotole contenenti le spezie. Se riesci a dire qual è la spezia mancante, ricevi una piuma.



5. Che cosa hai visto?

(prova per un bambino)

I tuoi compagni di gioco estraggono tutte le figure dal sacchetto grande e ne scelgono quattro, che mettono sul tabellone. A questo punto hai 5 secondi di tempo per memorizzare le figure. Poi i tuoi compagni di gioco coprono le figure con i sacchetti grande vuoto. Se riesci a nominare correttamente tutte e quattro le figure, ricevi una piuma.





6. Disegnare una figura

(prova per due bambini)

I tuoi compagni di gioco mettono sul tabellone davanti a te 5 figure verdi. Scegli il compagno di gioco che ti assiste in questa prova, che si mette dietro a te. Questo compagno di gioco, stando dietro a te, sceglie una carta tra le 5 con i contorni corrispondenti. Con il dito il compagno "disegna" poi sulla tua schiena questo contorno. Se indovini la figura giusta e la metti davanti a te, tu e il tuo assistente ricevete in premio le piume.



7. Ladro di galline

(prova per due bambini)

Attenzione: questa prova è un gioco di movimento! Avete bisogno di spazio.

I tuoi compagni di gioco mettono al centro della stanza una sedia con sopra la gallina (figura di legno). Scegli un avversario contro il quale affrontare questa prova. Il tuo avversario si lega il campanellino alla caviglia e si mette in un angolo della stanza. Tu ti metti accanto alla sedia e i tuoi compagni di gioco ti bendano gli occhi. Il tuo avversario cerca di rubare la gallina e tu cerchi di impedirglielo. Se riesci a toccare il tuo avversario prima che quest'ultimo possa afferrare la gallina, ricevi in premio una piuma. Se il tuo avversario riesce ad afferrare la gallina senza che tu lo tocchi, sarà lui a ricevere una piuma.

In questo gioco non è consentito tirare colpi violenti! Altrimenti c'è rischio di lesioni!

Variante per professionisti dei sensi: prove di Sipokoo per volpi astute

Per le prove sensoriali che seguono si utilizza anzitutto del materiale naturale. Nella preparazione del gioco, più impegnativa, si possono anche coinvolgere attivamente i bambini. Meglio raccogliere prima, in occasione di una passeggiata con i bambini, materiali naturali come rami, foglie, sassi, fiori, frutti o simili. Anche gusci di lumache vuoti sono adatti. In questo modo i bambini, già prima di giocare, si confrontano con le varie caratteristiche di ciò che trovano e scoprono la varietà delle sensazioni del bosco e del prato.

A seconda dei materiali trovati potete poi scegliere singole prove e combinare, a scelta, prove del gioco principale con la variante per esperti. Naturalmente, potete anche svolgere con i vostri bambini le prove che seguono come gioco a sé stante.

Suggerimento: nella foga della raccolta spesso i bambini non si pongono limiti. Fate attenzione che i piccoli esploratori non spaventino né disturbino animalletti nel loro ambiente naturale.



Prima di cominciare

La struttura del gioco corrisponde al gioco principale, con le seguenti eccezioni:

- a seconda delle prove scelte, mettete intorno al tabellone tavole prove con il bordo verde, giallo o rosso.
- Oltre al materiale di gioco contenuto nella scatola, per queste prove sensoriali occorrono:
 - 3-5 tazze
 - vari materiali naturali

Suggerimento: i giocatori devono chiudere gli occhi quando richiesto. Eventualmente si possono anche bendare gli occhi dei giocatori con un fazzoletto o con una sciarpa.

Svolgimento del gioco

Lo svolgimento del gioco segue quello del gioco principale. A seconda della tavoletta prova su cui va a finire Sipokoo, vi attendono nuove, complicate prove sensoriali.



1. Detective in natura

(prova per un bambino)

I tuoi compagni di gioco mettono davanti a te sul tabellone 5 oggetti che avete raccolto. Hai poco tempo per osservare gli oggetti. Poi chiudi gli occhi. In silenzio i tuoi compagni di gioco si mettono d'accordo su un oggetto che tu devi indovinare. Adesso tu riapri gli occhi e indovina quale oggetto potrebbe essere. Se sbagli, il compagno di gioco alla tua destra ti dà un piccolo suggerimento, per es.:

• l'oggetto ricercato è più grande/più piccolo,
• l'oggetto ricercato è più duro/più morbido,
• l'oggetto ricercato è più ruvido/più liscio,
• il colore dell'oggetto ricercato è ...

In tutto hai a disposizione 3 tentativi per indovinare. Se hai indovinato l'oggetto, ricevi in premio una piuma.

Suggerimento: questa prova diventa più difficile se sul tabellone ci sono più di 5 oggetti. Con più di 3 tentativi per indovinare la prova diventa più facile.



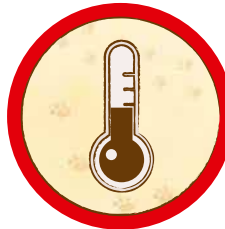
2. Tastare l'oggetto

(prova per un bambino)

I tuoi compagni di gioco mettono sul tabellone vari materiali naturali e oggetti trovati. Puoi sceglierne uno e prenderlo in mano. Cerca di memorizzare come lo senti al tatto. Poi chiudi bene gli occhi o lasciateli bendare dai tuoi compagni di gioco. I tuoi compagni di

gioco prendono l'oggetto che hai scelto e lo mettono da qualche parte sul tabellone, tra gli altri oggetti trovati. Ora, tastando, devi provare a ritrovare il "tuo oggetto". Se ci riesci, ricevi una piuma.

Suggerimento: il gioco diventa più avvincente se i tuoi compagni uno dopo l'altro tirano il dado mentre tu cerchi il "tuo oggetto". Se riesci a trovarlo prima che i tuoi compagni di gioco, tirando il dado, abbiano ottenuto due volte il simbolo del sole, ricevi una piuma. Altrimenti, purtroppo, la tua ricerca è conclusa.



3. Caldo e freddo

(prova per un bambino)

A seconda del grado di difficoltà, per questa prova un adulto deve riempire da 3 (facile) a 5 (difficile) tazze di acqua con temperatura diversa: da calda a fredda. L'adulto mette le tazze davanti a te. Con le dita o con le labbra devi sentire la temperatura e ordinare le tazze da fredde a calde. Se ci riesci, ricevi una piuma. Eventualmente è possibile controllare le temperature con un termometro.

Suggerimento: il gioco diventa più avvincente se i tuoi compagni, uno dopo l'altro, tirano il dado mentre tu ordini le tazze. Se ci riesci prima che i tuoi compagni di gioco, tirando il dado, abbiano ottenuto due volte il simbolo del sole, ricevi una piuma. Altrimenti, purtroppo, la tua ricerca è conclusa.

Suggerimento: il gioco diventa più avvincente se i tuoi compagni, uno dopo l'altro, tirano il dado mentre tu ordini le tazze. Se ci riesci prima che i tuoi compagni di gioco, tirando il dado, abbiano ottenuto due volte il simbolo del sole, ricevi una piuma. Altrimenti, purtroppo, la tua ricerca è conclusa.

Attenzione: prima di cominciare verificate sempre che la temperatura non sia troppo alta!

Il mondo dei sensi - Il mondo della creatività

Considerate le prove di questa raccolta di giochi anche come stimolo per inventare in modo creativo idee di gioco proprie. Per esempio, potete combinare le prove del gioco principale o della variante per esperti con materiali naturali della variante per professionisti dei sensi: chi riesce a fiutare il muschio? Che odore ha una pigna? Analogamente, le prove della variante per professionisti dei sensi si possono preparare con materiali della scatola, per es. con le palline di sughero e con le biglie di vetro.

Tuttavia potete anche inventare prove sensoriali e idee di gioco tutte vostre. Lasciatevi ispirare dal materiale di gioco a vostra disposizione. Ecco due esempi:

- **Gatto nel sacco:** mettete in ogni sacchettino una figura di legno (il gatto e 5 altre figure). In questa prova si deve tastare e trovare il gatto.

- potete utilizzare le palline di sughero e le biglie di vetro anche per un gioco con le biglie. Mettete il lupo (figura di legno) sul pavimento a ca. 1 metro di distanza. I giocatori cercano di tirare le loro biglie più vicino possibile alla figura di legno. Se si gioca sul tavolo, si possono utilizzare le palline di sughero.

Chi ha tirato la biglia/la pallina più vicino al lupo ha vinto e riceve una piuma.

Nelle ultime pagine delle istruzioni troverete raffigurate ancora una volta tutte le tavolette prova. Potete copiare queste pagine per vostro uso e annotarvi accanto altre vostre idee di gioco.

Cari bambini e cari genitori,

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



Blank lined writing area consisting of 20 horizontal lines.



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 aquello que provoca un brillo especial en la mirada de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

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

HABA®

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

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