



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

Meine große Obstgarten Spielesammlung



My Great Big Orchard Game Collection
Ma grande collection de jeux Le verger
Mijn grote Boomgaard-spelletjesverzameling
Mi gran colección de juegos El frutal
La mia grande raccolta di giochi Il frutteto

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Meine große Obstgarten-Spielesammlung

Eine lustige Spielesammlung mit 10 Spielen rund um den Obstgarten für 2 - 4 Spieler von 3 - 6 Jahren.

Autorin von Spielidee 1 (Obstgarten): Anneliese Farkaschovsky

Autorin von Spielidee 2 - 10: Annemarie Hölscher

Illustration: Reiner Stolte

Spieleübersicht

	<i>Seite</i>
1. Obstgarten 	6
2. Garten-Memo 	7
3. Achtung, Gärtnerin im Anmarsch 	7
4. Ab ins Nest 	8
5. Obstbaum-Würfelpuzzle 	9
6. Obstkuchen-Bäckerei 	10
7. Vorrat für den Winter 	11
8. Einkaufen am Markttag 	12
9. Obst-Rundlauf 	13
10. Kunterbuntes Kuchenbuffet 	14

2 doppelseitig bedruckte Spielpläne:

Vorderseite: Obstgarten
Rückseite: See

1 Gärtnerin

4 Raben

4 Fühlsäckchen

40 Früchte

36 Spielkarten

(32 Kuchenkarten,
4 Kuchenbodenkarten)

1 Farbwürfel

1 Rabenpuzzle
mit 9 Teilen

1 Zahlenwürfel





Vorderseite: Obstgarten-Rundlauf
 Rückseite: Gemüsegarten



32 Memoplättchen



4 Puzzlespielpläne
 (Vorderseite: Obstbäume
 Rückseite: Marktstände)

4 Körbe



1. Obstgarten



Ein kooperatives Würfelspiel für 2 - 4 (oder mehr) Kinder ab 3 Jahren.

Die vier Bäume im Obstgarten hängen voller Früchte: Äpfel, Birnen, Kirschen und Pflaumen können geerntet werden. Aber beeilt euch, denn der freche Rabe wartet schon darauf das reife Obst zu stibitzen.

Benötigtes Spielmaterial: Spielplan Obstgarten, Rabenpuzzle, Früchte, Körbe, Farbwürfel

Spielvorbereitung

Die Früchte werden auf die entsprechenden Bäume auf den Spielplan gelegt. Jedes Kind bekommt einen Korb und stellt ihn vor sich. Spielen mehr als 4 Kinder, wird ein Korb von mehreren Kindern genutzt. Die 9 Teile des Rabenpuzzles werden gemischt und neben dem Spielplan gestapelt. Legt den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt gemeinsam gegen den Raben und im Uhrzeigersinn. Wer dreimal schnell und fehlerfrei „Rabe Theo“ sagen kann, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe**

Pflücke eine Frucht in der entsprechenden Farbe und lege sie in deinen Korb. Sind schon alle Früchte dieser Sorte geerntet, kannst du leider keine mehr pflücken.

- **Den Obstkorb**

Pflücke zwei beliebige Früchte und lege sie in deinen Korb.

- **Den Raben**

Nimm ein Puzzleteil vom Stapel und lege es auf die entsprechende Stelle in der Mitte des Spielplans.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Sind alle Früchte geerntet, bevor das Rabenpuzzle in der Mitte des Spielplans komplett ist, haben die Kinder gemeinsam gewonnen. Ist der Rabe allerdings zuerst fertig gepuzzelt, haben die Kinder leider gemeinsam verloren. Wie wäre es mit einer neuen Runde?





2. Garten-Memo



Ein klassisches Memospiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Im Garten gibt es viel aufzuräumen, überall liegen verschiedene Sachen herum. Aber zum Glück immer zwei Dinge der gleichen Art. Wer kann sich gut konzentrieren und findet die meisten Paare?

Benötigtes Spielmaterial: 32 Memoplättchen

Spielvorbereitung

Die Memoplättchen werden verdeckt gemischt und beliebig in der Tischmitte ausgelegt. Achtet darauf, dass keine Plättchen übereinander liegen.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuerst eine Obstsorte nennen kann, darf beginnen und deckt zwei beliebige Memoplättchen auf.

Sind zwei gleiche Motive zu sehen?

- **Ja!**
Gefunden! Nimm das Paar zu dir. Du darfst gleich noch einmal zwei Memoplättchen aufdecken.
- **Nein!**
Alle versuchen sich die Motive zu merken. Danach werden die Memoplättchen wieder verdeckt.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt zwei Memoplättchen auf.

Spielende

Sind alle Paare eingesammelt, gewinnt das Kind mit dem höchsten Plättchenstapel.

3. Achtung, Gärtnerin im Anmarsch



Ein kooperatives Würfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Die frechen Raben haben Obst stibitzt und wollen es im großen Rabennest vor der Gärtnerin verstecken. Die Gärtnerin hat den Diebstahl aber schon bemerkt und ist den Raben dicht auf den Fersen. Wird ein Rabe erwischt, verscheucht die Gärtnerin den Dieb aus dem Garten. Schafft ihr es mit allen Raben im Nest anzukommen?

Benötigtes Spielmaterial: Spielplan Gemüsegarten, 4 Raben, Gärtnerin, Farbwürfel

Spielvorbereitung

Die Raben kommen auf das Feld mit der Schnecke in der Mitte des Laufweges. Die Gärtnerin startet auf dem Feld am Gartentor. Legt den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt gemeinsam gegen die Gärtnerin und im Uhrzeigersinn. Wer dreimal schnell und fehlerfrei „Gärtnerin Gertrud“ sagen kann, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe**

Bewege den Raben der entsprechenden Farbe ein Feld Richtung Nest. Achtung: Es dürfen mehrere Raben auf einem Feld stehen. Steht der Rabe auf dem letzten Feld vor dem Nest, darf er ins Nest hüpfen und ist nun sicher vor der Gärtnerin. Ist der Rabe der gewürfelten Farbe schon im Nest oder ausgeschieden, passiert nichts.

- **Den Raben**

Du darfst einen beliebigen Raben ein Feld vorziehen. Achtung: Es dürfen mehrere Raben auf einem Feld stehen. Steht der Rabe auf dem letzten Feld vor dem Nest, darf er ins Nest hüpfen und ist nun sicher vor der Gärtnerin.

- **Den Obstkorb**

Die Gärtnerin bewegt sich einen Schritt vor. Kommt die Gärtnerin auf ein Feld, auf dem ein oder mehrere Raben stehen, wurden diese von der Gärtnerin erwischt und werden verscheucht. Lege den Raben/die Raben in die Schachtel.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Sind alle Raben im Nest angekommen, gewinnen die Kinder gemeinsam. Sind ein oder mehrere Raben von der Gärtnerin erwischt worden, versucht es doch gleich noch einmal.

Tipp: Ihr könnt euch am Anfang auch dafür entscheiden, auf der Seite der Gärtnerin zu spielen. Dann gewinnt ihr, wenn ihr alle Raben erwischt habt. Diese Variante ist ein bisschen schwieriger.

4. Ab ins Nest



Ein verflixtes Memospiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Um über den See zum großen Baum mit dem Nest zu gelangen, müssen die Raben über die Steine im Wasser hüpfen. Damit sie dafür genügend Kraft haben, müsst ihr sie mit den Früchten füttern, die auf den Steinen abgebildet sind. Doch die Früchte sind versteckt und nur wer sich merken kann, wo sie sind, und noch etwas Glück hat, kann seinen Raben als Erster ins Nest setzen.

Benötigtes Spielmaterial: Spielplan See, 4 Raben, 6 Memoplättchen (Pflaume, Kirsche, Apfel, Birne, Katze, Baum mit Leiter)



Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich einen Raben aus und stellt ihn auf einen Steg in den Ecken des Sees (= Startfelder). Die übrigen Raben kommen in die Schachtel und werden nicht benötigt. Die 6 Plättchen werden verdeckt gemischt neben den Spielplan gelegt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt an einem See war, darf beginnen und deckt ein beliebiges Memoplättchen auf.

Welches Motiv ist zu sehen?

- **Die Frucht, die auf dem Stein direkt vor deinem Raben zu sehen ist**
Prima! Hüpfte mit deinem Raben auf das nächste Feld und verdecke das Plättchen danach wieder. Um vom letzten Stein auf den Baum zu klettern, musst du das Plättchen mit dem Baum und der Leiter aufdecken.
- **Eine Frucht, die nicht auf dem Stein direkt vor deinem Raben zu sehen ist oder der Baum**
Schade, dein Rabe bleibt stehen. Versucht alle, euch das Motiv zu merken. Danach drehst du das Plättchen wieder um.
- **Die Katze**
Oh nein, die wilde Katze bringt alle Plättchen durcheinander. Dreh das Katzen-Plättchen wieder um und mische alle Plättchen gut. Dein Rabe muss leider stehen bleiben.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein Plättchen auf.

Spielende

Das Kind, das mit seinem Raben zuerst den großen Baum in der Mitte erreicht, gewinnt das Spiel und darf sich „König des großen Sees“ nennen.



5. Obstbaum-Würfelpuzzle

Ein buntes Würfelpuzzle-Spiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Im Garten mit den Obstbäumen gibt es viel zu tun: Nur mit guter Pflege werden aus den Setzlingen große starke Bäume. Wer schaut genau, hat etwas Würfelglück und puzzelt als Erster seinen Obstbaum-Garten zusammen?

Benötigtes Spielmaterial: 4 Puzzlespielpläne Obstbäume, Farbwürfel

Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich einen Obstbaum aus. Die übrigen Puzzlespielpläne kommen zurück in die Schachtel. Die länglichen unteren Puzzleteile bleiben vor den Spielern liegen. Die übrigen Puzzleteile werden offen verteilt in die Tischmitte gelegt. Legt den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Obst gepflückt hat, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- Vergleiche das Würfelsymbol mit den Symbolen in der oberen Ecke der Puzzleteile (Farbe oder Obstkorb). Suche dann das passende Puzzleteil deines Baumes: Die Farbe und Form der Blätter und der Baumrinde sowie der farbige Rand der Teile helfen bei der Zuordnung. Puzzle das gefundene Teil dann an die passende Position an dein längliches Puzzleteil.
- Würfelst du ein Symbol, dessen Puzzleteil du bereits besitzt oder den Raben, bekommst du in dieser Runde kein weiteres Puzzleteil.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Gewonnen hat das Kind, das als Erster seinen ganzen Puzzlespielplan fertig gepuzzelt hat.

Tipp: Noch spannender wird es, wenn ihr vorher festlegt, dass die Puzzleteile nach der Reihe, also von links nach rechts (grün, blau, rot, gelb, Obstkorb) gesammelt werden müssen. Dann wächst der Baum vom kleinen Setzling bis er groß ist und Früchte trägt, die geerntet werden können.

6. Obstkuchen-Bäckerei



Ein schnelles Wühlspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Schnell, beeilt euch! Die Gärtnerin hat zu lange Mittagsschlaf gemacht und die Gäste stehen schon bald vor der Tür. Aber der Obstkuchen ist noch nicht fertig. Wer kann die Früchte, die die Gärtnerin auf ihrem Obstkuchen haben möchte, am schnellsten in dem Säckchen finden?

Benötigtes Spielmaterial: Spielkarten (Kuchenkarten, Kuchenbodenkarten), Fühlsäckchen mit jeweils 2 Birnen, 2 Äpfeln, 2 Pflaumen und 2 Kirschen pro Spieler, Gärtnerin

Spielvorbereitung

Jedes Kind bekommt ein Säckchen mit je 2 Früchten jeder Art und eine Kuchenbodenkarte, die er mit der Seite ohne Zahlen nach oben vor sich ablegt. Die Kuchenkarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die Gärtnerin stellt ihr daneben.

Spielablauf

Ihr spielt alle gleichzeitig. Legt eure Hände neben das Säckchen auf den Tisch. Der älteste Spieler deckt die oberste Kuchenkarte vom Stapel so auf, dass alle Mitspieler sie gut sehen können.



- Wühlt nun schnell, aber ohne hineinzuschauen, in euren Säckchen und erfühlt die Früchte, die auf der Karte abgebildet sind. Habt ihr eine Frucht gefunden, von der ihr glaubt, dass sie passt, nehmt ihr sie heraus und legt sie auf eurem Kuchenboden ab. Passt die Frucht nicht, werft ihr die Frucht wieder in euer Säckchen und sucht weiter.

Denkst du, dass alle Früchte auf deiner Kuchenbodenkarte liegen, die auf der Kuchenkarte abgebildet sind?

Dann schnapp nun schnell nach der Gärtnerin.

Die anderen Spieler hören auf zu suchen. Kontrolliert gemeinsam, ob du die richtigen Früchte herausgesucht hast.

- **Richtig?**
Prima, du bekommst die Kuchenkarte als Belohnung und legst sie bei dir ab.
- **Falsch?**
Die Gärtnerin kommt wieder neben den Stapel. Jetzt dürfen nur noch die anderen Spieler weiter nach den richtigen Früchten wählen.

Der Spieler, der die Kuchenkarte bekommen hat, deckt als Nächster die oberste Kuchenkarte vom Stapel auf.

Spielende

Sobald ein Kind 3 Kuchenkarten gewonnen hat, endet das Spiel. Der Gewinner darf sich „Schnellster Obstkuchenbäcker“ nennen.

7. Vorrat für den Winter



Ein erstes Würfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Alle Früchte im Obstgarten sind reif und warten darauf geerntet zu werden. Höchste Zeit für die Raben, jetzt ordentliche Wintervorräte anzulegen. Doch dazu gehört auch etwas Würfelglück, denn nur über die Leitern kommen die Raben auf die Obstbäume. Welcher Rabe sammelt als Erster 4 unterschiedliche Früchte ein?

Benötigtes Spielmaterial: Spielplan Obstgarten-Rundlauf, Raben, Zahlenwürfel, jeweils 1 Frucht pro Sorte pro Spieler, Körbe

Spielvorbereitung

Legt die Früchte einer Sorte auf den entsprechenden Baum in der Spielplanmitte. Jedes Kind bekommt einen Korb und stellt ihn vor sich. Dann sucht sich jedes Kind einen Raben aus und stellt ihn auf das Startfeld mit den Fußabdrücken vor die entsprechende Rabenabbildung. Übrige Raben und Körbe kommen zurück in die Schachtel. Legt den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer dreimal schnell und fehlerfrei „Lauf die Leiter rauf!“ sagen kann, darf beginnen und würfelt.

Laufe mit deinem Raben so viele Felder vor, wie der Würfel Augen zeigt.

Felder, auf denen schon ein Rabe steht, werden übersprungen, aber mitgezählt. Auf den großen Feldern mit Leiter können mehrere Raben stehen. Landest du mit deinem Raben auf einem kleinen Feld, auf dem schon ein Rabe steht, rückst du deinen Raben auf das nächste freie Feld davor.

Landest du auf einem großen Feld mit Leiter?

Super! Du kannst eine Frucht ernten. Klettere mit deinem Raben die Leiter zum Baum hoch und sammle eine Frucht ein. Diese legst du in deinen Korb. Dein Rabe rutscht **dieselbe** Leiter wieder runter.

Hast du die Frucht von diesem Baum schon eingesammelt, bleibst du einfach auf dem Leiterfeld stehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind 4 verschiedene Früchte eingesammelt hat und damit gewinnt. Ihr könnt auch noch weiter spielen bis alle Raben ihre Ernte im Korb haben.



8. Einkaufen am Markttag

Ein Farbwürfelspiel mit ersten taktischen Überlegungen für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren.

Die Gärtnerin möchte einen Kuchen backen und hat euch losgeschickt, um auf dem Markt die passenden Früchte zu besorgen. Wer schafft es als Erstes, alle Einkaufswünsche zu erfüllen?

Benötigtes Spielmaterial: 4 Puzzlespielpläne Marktstände, Kuchenkarten, 10 Früchte pro Farbe, 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung

Puzzelt die 4 Puzzlespielpläne mit der Marktseite nach oben zusammen und legt diese in die Tischmitte. Verteilt die Früchte auf die passenden Marktstände. Jeder Spieler bekommt jeweils eine Kuchenkarte mit 2, 3 und 4 Früchten darauf und legt sie offen vor sich aus. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel. Legt den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Erster drei Dinge nennt, die man auf einem Markt kaufen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, darf das jüngste Kind beginnen, die Einkaufswünsche zu erfüllen, und würfelt.



Was zeigt der Würfel?

Eine Farbe: Gibt es auf den Marktständen noch die Frucht in dieser Farbe?

- **Ja!**

Nimm dir die Frucht vom Marktstand und lege sie auf eine deiner Karten, auf der diese Frucht abgebildet ist. Brauchst du die entsprechende Frucht nicht (mehr), lässt du sie liegen.

- **Nein!**

Schade. Du darfst leider keine Frucht einkaufen.

- **Den Korb**

Riesiges Einkaufsglück! Du darfst eine beliebige Frucht, die du für deine Aufträge noch brauchst, vom Marktstand nehmen und auf eine deiner Karten, auf der diese Frucht abgebildet ist, legen.

- **Den Raben**

Der freche Rabe hilft dir! Du darfst eine beliebige Frucht eines beliebigen Mitspielers klauen und auf eine deiner Auftragskarten legen.

Hast du die letzte Frucht einer Karte gesammelt, ist der Auftrag komplett und du legst die Karte verdeckt hin. Die Früchte kommen zurück auf die Marktstände. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle drei Aufträge erfüllt hat und somit der beste Einkäufer ist.



9. Obst-Rundlauf

Ein spaßiger Wettlauf mit ersten taktischen Überlegungen für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren.

Welcher schlaue Rabe ist schneller als die anderen und schnappt sich den großen Korb am Ende des Weges mit all den leckeren Früchten, die ihr zuvor gemeinsam eingesammelt habt?

Benötigtes Spielmaterial: Memoplättchen, Raben, 8 Früchte pro Sorte, 1 Korb, Kuchenkarten mit 2 und 3 Früchten

Spielvorbereitung

Legt die Memoplättchen mit der Rückseite nach oben zu einem Weg aus. Legt eine beliebige Frucht auf jedes Plättchen und stellt den Korb an das Ende des Weges. Jeder Spieler sucht sich einen Raben aus und stellt ihn an den Anfang des Weges. Mischt die Kuchenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer den größten Obst-Hunger hat, darf beginnen. Decke die oberste Kuchenkarte vom Stapel auf und schau sie dir genau an. Du darfst eine der abgebildeten Früchte auswählen und bis zu dem nächsten Wegplättchen vorrücken, auf dem diese Frucht liegt. Nimm die Frucht und lege sie in den Korb am Ende des Weges.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Gibt es vor dir kein Wegplättchen mehr, auf dem die Frucht liegt, die du ausgewählt hast, darfst du ins Ziel zum Obstkorb gehen. Damit endet das Spiel und du darfst dir den riesigen Obstkorb als Gewinn für dich und deinen Raben nehmen.



10. Kunterbuntes Kuchenbuffet

Ein spannendes Kartenspiel 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren.

Im Obstgarten steigt ein großes Sommerfest und alle bringen Kuchen fürs Buffet mit. Natürlich wollen alle Bäcker ihre Kuchen so schnell wie möglich loswerden, damit sie ebenfalls feiern können. Doch die Bäcker wurden gebeten, die Kuchen immer der Reihe nach abzustellen, damit das Kuchenbuffet schön aussieht. Welcher Bäcker kann als Erster alle eigenen Kuchen auf das Kuchenbuffet stellen?

Benötigtes Spielmaterial: Kuchenkarten, Kuchenbodenkarten

Spielvorbereitung

Legt die Kuchenbodenkarten mit den Zahlen nach oben in der richtigen Reihenfolge nebeneinander in die Tischmitte. Mischt die Kuchenkarten und teilt verdeckt an jeden Spieler 4 Karten aus. Bildet aus den restlichen Kuchenkarten einen verdeckten Nachziehstapel. Zieht dann die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen in die Mitte neben die Kuchenbodenkarte mit der passenden Zahl (z.B. Kuchenkarte mit 2 Früchten neben die Kuchenbodenkarte mit der Zahl „2“).

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt auf einem Geburtstag mit Kuchenbuffet war, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und darf genau eine Karte aus der Hand ausspielen.



Folgende Regeln gelten beim Ablegen der Karte:

- Die Karte darf nur neben eine freie Kuchenbodenkarte gelegt werden. Die abgebildeten Früchte müssen dabei mit der Zahl auf dem Kuchenboden übereinstimmen.
- Die Karte muss eine Frucht mehr oder weniger zeigen als eine Karte, die bereits ausliegt.
- Mindestens eine Frucht, die auf der ausliegenden Karte zu sehen ist, muss ebenfalls auf der ausgespielten Karte abgebildet sein.



Beispiel: In der Mitte liegt eine Karte mit 3 Früchten auf dem Kuchen (Birne, Apfel, Kirsche). Julia ist an der Reihe und legt ihre 4er-Karte, die 2 Kirschen und 2 Pflaumen zeigt, rechts neben die Karte in die Mitte.

Hast du keine passende Kuchenkarte auf der Hand?

Nimm eine Karte vom Nachziehstapel. Passt diese in die Reihe, darfst du sie anlegen. Ansonsten nimmst du sie auf die Hand.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Achtung: Eine Reihe am Kuchenbuffet besteht immer aus 4 Kuchen: je einer 2er-, 3er-, 4er- und 5er-Karte. Wenn die Reihe komplett ist, werden die 4 Kuchenkarten auf einen Ablagestapel beiseitegelegt. Der nächste Spieler beginnt eine neue Reihe und darf dazu eine beliebige Karte aus seiner Hand ausspielen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten vom Ablagestapel erneut gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Spielende

Das Kind, das als Erstes alle Kuchenkarten ausspielen konnte, hat gewonnen und darf zum Kuchenbuffet stürmen.



My Great Big Orchard Game Collection











A wonderfully entertaining collection of 10 games all related to the Orchard, for 2 to 4 players ages 3 to 6 years old.

Author of 1st game idea (Orchard): Anneliese Farkaschovsky

Author of game ideas 2 to 10: Annemarie Hölscher

Illustrations: Reiner Stolte

Game ideas – contents

	page
1. Orchard 	20
2. Garden Matching Game 	21
3. Watch Out! The Gardener Is Coming! 	21
4. Race to the Nest 	22
5. Fruit Tree Roll & Puzzle 	23
6. Fruit Tart Fingers 	24
7. Winter Provisions 	25
8. To Market, To Market! 	26
9. Orchard Rally 	27
10. Colorful Cake Buffet 	28

2 double-sided game boards

front: orchard
back: lake

1 gardener

4 ravens

4 cloth bags

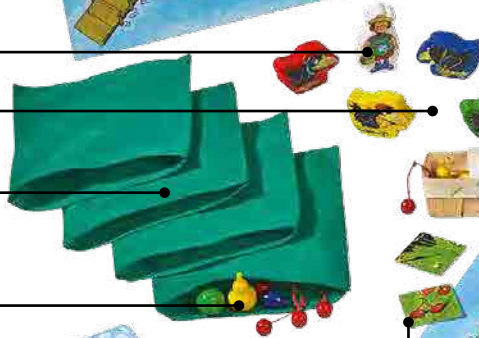
40 fruits

36 playing cards
(32 cake cards,
4 cake base cards)

1 color die

1 raven puzzle
with 9 pieces

1 die with dots





front: orchard rally
back: vegetable garden



32 memory tiles

4 puzzle game boards
(front: fruit trees;
back: market booths)



4 baskets



1. Orchard



A cooperative die game for 2 to 4 or more children, aged 3 years and older.

The four trees in the orchard are laden with fruit ready to harvest: apples, pears, cherry and plum. But be quick! The crafty raven can't wait to try to pick off the delicious fruits and eat them all by himself.

Game material: orchard game board, raven puzzle, fruits, baskets, color die

Preparation of the Game

The fruits are distributed on each corresponding tree on the board. Each player has a basket placed in front of him. With more than four players, the baskets are shared. Mix the nine puzzle pieces and stack them next to the board. Have the die ready.

How to Play

The players join together to compete against the ravens. The game proceeds clockwise. The child who can say "Raven Theo" three times in quick succession without tripping up, gets to roll the die first.

What do you see on the die?

- **A color**

Pick a fruit with the corresponding color and place it in your basket. If all fruits of that color are gone unfortunately you can't pick and it's next player's turn.

- **The fruit basket**

Pick two fruits of your choice and place them in your basket.

- **The raven**

Take one puzzle piece and place it on the corresponding image part in the center of the board.

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

End of the Game

If all the fruit has been harvested before the raven puzzle in the middle has been completed, then the children have all won. If the raven puzzle is finished before all the fruit is harvested, then the children have all lost. Is everyone ready for another round?





2. Garden Matching Game



A classic memory game for 2 to 4 children ages 3 years and older.

The garden is in chaos and needs to be tidied! Fortunately there are two of every item in the garden. Who can concentrate the best and find the most matching pairs?

Game material: 32 memory tiles

Preparation of the Game

The memory tiles are mixed and distributed face down in the center of the playing area. Make sure that no tiles are overlapping.

How to Play

The game proceeds clockwise. The first child to name a type of fruit gets to begin by turning over any two memory tiles.

Do both tiles show the same picture?

- **Yes!**
Excellent! That pair is now yours and you get to turn over two more tiles.
- **No!**
Everyone tries to remember the pictures and where they lay before the tiles are turned face down again.

It is now the next child's turn to turn over two memory tiles.

End of the Game

When all pairs have been collected, the child with the highest stack of pairs wins.

3. Watch Out! The Gardener Is Coming!



A cooperative die game for 2 to 4 children ages 3 years and older.

The crafty ravens have stolen fruit and want to hide it from the gardener in their big family nest. But the gardener has already noticed the theft and is keeping a sharp eye on her garden. When she spies a raven, she chases it out of her garden. Can you bring all the ravens safely to the nest?

Game material: vegetable garden game board, 4 ravens, gardener, color die

Preparation of the Game

The ravens are placed on the square half way the path, the one with a snail on it. The gardener begins on the square at the garden gate. Have the die ready.

How to Play

You play clockwise and all players join together to cooperatively beat the gardener. The child who can say "Gardener Gertrude" three times in quick succession without tripping up, gets to roll the die first.

What do you see on the die?

- **A color**

Move the color-corresponding raven one square toward the nest. Note: more than one raven may be on the same square. If the raven is on the last square before the nest, it can hop into the nest and is now safe from the gardener. If the color-corresponding raven is already in the nest or has been chased from the garden, then nothing can be done.

- **The raven**

Move a raven of your choice one square further. Note: more than one raven may be on the same square. If the raven is on the last square before the nest, it can hop into the nest and is now safe from the gardener.

- **The fruit basket**

The gardener moves one square forward. If the gardener lands on a square with one or more ravens, she catches them and chases them from the garden. These ravens are taken from the board and put back in the box; they are no longer in the game.

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

End of the Game

If all ravens are safely in their nest, the children have all won. If the gardener has chased away one or more of the ravens, start over and try again!

Pointer: You can also decide to play on the gardener's side. Then, you all win when you have chased away all of the ravens. This game version is slightly more difficult.

4. Race to the Nest



A challenging memory game for 2 to 4 children ages 3 years and older.

In order to reach their nest in the big tree, the ravens must cross the lake by hopping from stone to stone. To keep up their energy, you must feed them the fruits shown on the stones. But the fruits are hidden! Only the player who can remember where the fruits are hidden, and who also has a bit of luck, will be the first to bring his raven to the nest.

Game material: lake game board, 4 ravens, 6 memory tiles (plum, cherry, apple, pear, cat, tree with ladder)



Preparation of the Game

Each child chooses a raven and places it on one of the jetties on the lake corners (starting squares). The rest of the ravens are placed back in the box and will not be needed. The six tiles are mixed and placed face down next to the game board.

How to Play

The game proceeds clockwise. The player who has most recently spent time by a lake gets to go first and turns over one of the memory tiles.

Which picture is on the tile?

- **A fruit, which is the same as the fruit on the stone directly in front of your raven**
Super! Hop onto the next stone with your raven and turn the tile back over. To get from the last stone to the nest, you must find the tile showing a tree with a ladder.
- **A different fruit than the one directly in front of your raven, or the tree**
Too bad! Your raven cannot move forward. Try to memorize the picture on the tile and then turn it back over, face down.
- **The cat**
Oh no! The wild cat throws everything into confusion! Turn the cat tile back over and completely mix all the tiles. Unfortunately, your raven has to stay put.

Now it is the next child's turn to turn over a tile.

End of the Game

The first child to reach the big tree in the middle with his raven wins the game and is named King or Queen of the Big Lake.



5. Fruit Tree Roll & Puzzle

A colorful roll & puzzle game for 2 to 4 children ages 3 years and older.

Work must be done in an orchard of fruit trees! The saplings need to be well taken care of so they grow into strong trees. The player with a keen eye and a bit of luck will be the first to put together his orchard.

Game material: 4 fruit trees puzzle boards, color die

Preparation of the Game

Each child selects a fruit tree. The left over puzzle boards are placed back in the box. The long bottom pieces are laid in front of the players. The other puzzle pieces are distributed face up in the center of the playing area. Have the die ready.

How to Play

The game proceeds clockwise. The player who most recently picked fruit from a tree gets to roll the die first.

What do you see on the die?

- Compare the symbol on the die with the symbols on the top corner of each puzzle piece (color or fruit basket). Now find the corresponding puzzle piece of your tree. The color and shape of the leaves and bark as well as the colored edge on each puzzle piece help with allocating the right piece. Once you have found it, fit the piece into position on your longer puzzle pieces.
- If you see a symbol corresponding to a puzzle piece you already have, or you have rolled the raven, you do not earn a new puzzle piece this round.

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

End of the Game

The first child to complete his puzzle board wins the game.

Pointer: To make the game more challenging, decide beforehand that the puzzle pieces must be collected from left to right (green, blue, red, yellow, fruit basket). This way, the tree will grow from a sapling into a large tree bearing delicious fruits ready to be picked.

6. Fruit Tart Fingers



A rapid-play tactile game for 2 to 4 children aged 4 and older.

Quick! Quick! The gardener slept too long this afternoon and the guests will be here any minute. But the fruit tart isn't ready yet! Who will be the first to find the fruits in the bags, so the gardener can finish the fruit tart?

Game material: Playing cards (cake cards, cake base cards), 1 cloth bag per player, each filled with 2 pears, 2 apples, 2 plums and 2 cherries, gardener

Preparation of the Game

Each child has a cloth bag with two of each fruit type and a cake base card (the side without numbers) placed face up in front of him. The cake cards are shuffled and stacked, face down, in the center of the playing area. The gardener is placed next to the stack of cards.

How to Play

Everyone plays at the same time. First, your hands are on either side of your bag. The oldest player turns over the top cake card so that all players can see it.



- Now feel inside your bags quickly – without looking – to try to find the fruits shown on the card. Once you think you have found the correct fruit, take it out and put it on your cake base card. If you pulled out a wrong fruit, toss it back in the bag and try again.

Do you think you have successfully found all the fruits shown on the cake card and put them on your cake base card?

Then, quick, snatch up the gardener.

All other players stop playing right away and cooperatively check if you have found all of the correct fruits.

- **Right?**
Great! You win the cake card and put it next to you.
- **Wrong?**
The gardener is returned to the stack of cards. Now, only the other players may continue to feel in their bags for the right fruits.

End of the Game

As soon as one child has won three cake cards, the game ends. The winner has earned the title “Fastest Fruit Tart Baker.” The player who won the cake in this round, then gets to turn over the next cake card for the next round.

7. Winter Provisions



A beginner’s counting die game for 2 to 4 children ages 4 and older.

All the orchard fruits are ripe and ready to be harvested. It’s high time the ravens begin storing their winter provisions. They are going to need some luck rolling the die since they can only reach the fruit by climbing the ladder. Which raven will be the first to collect four different fruits?

Game material: orchard rally game board, ravens, die with dots, 1 fruit type per player, baskets

Preparation of the Game

Place the fruits on the corresponding trees in the middle of the game board. Each child has a basket in front of him. Now each player chooses a raven and sets it on the starting square with the raven tracks next to the corresponding raven shown on the game board. The rest of the ravens and baskets will not be needed and are placed back into the box. Have the die ready.

How to Play

The game proceeds clockwise. The child who can say “Flatter up the ladder!” three times in quick succession without tripping up, gets to roll the die first.

Move your raven the same number of squares as dots are shown on the die.

Each square on the path counts as one space (even if another raven is on a space). More than one raven may land on large squares with ladders however there cannot be two ravens on a small space. In the case when a raven is already occupying a smaller space, then the raven is lucky as he gets to move ahead to the next free space.

Did you land on a large square with a ladder?

Fantastic! You can pluck a fruit! Climb up the ladder with your raven and pick one, placing it in your basket. Your raven slides back down the same ladder.

If you have already picked a fruit from this tree, stay on the large space with the ladder until your next turn.

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

End of the Game

The game is over as soon as one player has collected 4 different fruits. He is then the winner. You can also continue to play until all ravens have filled their baskets.

8. To Market, To Market!



A color die game introducing strategic thinking for 2 to 4 children ages 5 and older.

The gardener would like to bake a cake and has sent you to the market to buy the appropriate fruits. Who will be the first to collect everything she needs?

Game material: 4 market booth puzzle boards, cake cards, 10 fruits of each color, 1 color die

Preparation of the Game

Complete the four puzzle boards on the market booth side, and place these in the center of the playing area. Distribute the fruits over the corresponding market booths. Each player receives three cake cards with 2, 3, and 4 fruits on it, respectively, and places these face up in front of him. The rest of the cards will not be needed and can be returned to the box. Have the die ready.

How to Play

The game proceeds clockwise. The first player to name three things which can be bought at a market, begins. When you cannot agree, the youngest player begins shopping at the market by rolling the die.



What do you see on the die?

A color: Do the market booths still have fruit of this color?

- **Yes!**

Take the fruit and place it on one of your cake cards with this fruit on the cake. If you no longer need this fruit, don't take it.

- **No!**

Too bad! There's no more fruit left for you to purchase.

- **The basket**

What wonderful luck! You may choose any fruit you may still need and place it on the cake card with this fruit on the cake.

- **The raven**

The crafty raven will help you! You can snatch a fruit from another player's cake card and put it on one of your cake cards.

Once you have filled a cake card with all the necessary fruits, this job is done and the card is turned face down. The fruits are returned to the market booths.

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

End of the Game

The game ends the moment one child has fulfilled all fruit tart needs. He is then the best market shopper!



9. Orchard Rally

An entertaining, rally introducing strategic thinking game for 2 to 4 children ages 5 and older.

Which clever raven is faster than the others and snatches up the big basket filled with all those delicious fruits everyone collected?

Game materials: memory tiles, ravens, 8 fruits of each type, 1 basket, cake cards with 2 and 3 fruits

Preparation of the Game

Build a path with the memory tiles placed face down along the playing area. Place one fruit on each tile and set the basket at the end of the path. Each player selects a raven and places it at the beginning of the path. Shuffle the cake cards and stack them face down next to the path.

How to Play

The game proceeds clockwise. The player with the biggest appetite for fruit begins by turning over the top cake card. Take a good look at it and select one of the fruits. Follow the path with your raven until you come to your chosen fruit. Pick up the fruit and put it in the basket at the end of the path.

Now, it is the next child's turn to turn over a card and select a fruit.

End of the Game

When there are no more fruits of your choice on the path ahead of you, then you can proceed to the end of the path and claim the giant fruit basket to share with your ravenous friends.

10. Colorful Cake Buffet



An exciting card game for 2 to 4 children ages 5 and older.

Everyone is celebrating a huge summer festival in the orchard and bringing a cake for the buffet. Of course, all the bakers want to deliver their cakes quickly so they can join the festivities. But the bakers were asked to set down their cakes one by one, so the cake buffet can be arranged nicely. Which baker will be the first to deliver all of their cakes?

Game material: cake cards, cake base cards

Preparation of the Game

Lay the cake base cards in a row with the numbers face up, and in sequential order in the center of the playing area. Shuffle the cake cards and deal, face down, four cards to each player. Stack the rest of the cards to create a drawing pile, face down. Draw the top card from the stack and place it face up next to the cake base card with the corresponding number. Example: A cake card with two fruits comes next to the cake base card with number 2 on it.

How to Play

The game proceeds clockwise. The player who most recently attended a birthday party with a cake begins. When you cannot agree, the youngest player begins by playing one of his cards.

And here are the rules for playing cards:

- A card can only be laid next to a free cake base card. The fruits on the cake card must correspond to the number on the cake base card.
- A card can be laid next to another card, but it must have one fruit more or one fruit less than the card already laid.
- At least one fruit on the card you wish to play must correspond with the fruits on the card already played.



Example: A cake card with 3 fruits (apple, pear, cherry) has been laid on the playing area. It is Julia's turn and she lays her cake card with 4 fruits, 2 cherries and 2 plums, to the right of the card already played.

Do none of the cards in your hand fit?

Then draw a card from the stack. If this card can be played, you may play it. Otherwise, you keep it in your hand.

Now, it is the next child's turn to play a card.

Note: Each row of the cake buffet has 4 cakes, i.e. cake cards with 2, 3, 4, and 5 fruits. When a row is complete, the 4 cake cards are removed to create an extra stack. The next player then begins another row, playing any card in his hand.

When all the cards in the draw stack are used, the extra stack of cards from completed rows is shuffled and used as the drawing stack.

End of the Game

The first child to play all of his cake cards wins and can dig into the delicious cake buffet.



Ma grande collection de jeux Le verger



Une amusante collection de 10 jeux sur le thème du verger, pour 2 à 4 joueurs de 3 à 6 ans.

Auteure de l'idée de jeu 1 (Le verger) : Anneliese Farkaschovsky

Auteure des idées de jeu 2 à 10 : Annemarie Hölscher

Illustration : Reiner Stolte

10 jeux différents :

	Page
1. Le verger 	34
2. Mémo jardin 	35
3. La jardinière arrive ! 	35
4. Allez hop, dans le nid 	36
5. Puzzle « Arbre fruitier » à reconstituer 	37
6. La tarte aux fruits 	38
7. Des réserves pour l'hiver 	39
8. Faire ses courses au marché 	40
9. Course aux fruits 	41
10. Concours de tartes 	42



2 plateaux de jeux imprimés sur chaque face

recto : verger
verso : étang



1 jardinière

4 corbeaux

4 petits sacs tactiles

40 fruits

36 cartes de jeu

(32 cartes tarte,
4 cartes fond de tarte)



1 dé multicolore

1 puzzle corbeau
de 9 pièces

1 dé à points





recto : circuit dans le verger
verso : jardin potager



32 plaquettes mémo



4 plateaux-puzzles
(recto : arbres fruitiers
verso : étals de marché)



4 paniers

1. Le verger



Un jeu de dé coopératif pour 2 à 4 joueurs (ou plus) à partir de 3 ans.

Dans le verger, les quatre arbres croulent sous les fruits : le moment est venu de récolter pommes, poires, cerises et prunes. Mais dépêchez-vous, car le malicieux corbeau est déjà aux aguets et lui aussi voudrait cueillir les délicieux fruits mûrs.

Accessoires de jeu nécessaires : plateau de jeu « verger », puzzle « corbeau », fruits, paniers, dé multicolore

Préparatifs

Poser les fruits sur les arbres correspondants du plateau de jeu. Chaque joueur prend un panier et le pose devant lui. S'il y a plus de 4 joueurs, il faudra partager un panier entre plusieurs joueurs. Mélanger les 9 pièces du puzzle corbeau et les empiler à côté du plateau de jeu. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble contre le corbeau dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire trois fois de suite, rapidement et sans se tromper « Coquin corbeau », commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**

Cueille un fruit de la couleur correspondante et mets-le dans ton panier. Si tous les fruits de cette sorte sont déjà récoltés, tu ne peux plus en cueillir.

- **Le panier**

Cueille deux fruits de ton choix et mets-les dans ton panier.

- **Le corbeau**

Sur la pile, prends une pièce du puzzle et pose-la à l'emplacement correspondant au milieu du plateau de jeu.

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

Fin de la partie

Si tous les fruits ont été récoltés avant que le puzzle corbeau au milieu du plateau de jeu ne soit complet, la partie est gagnée par les joueurs tous ensemble. Par contre, si le corbeau est complètement assemblé mais que la récolte n'est pas terminée, les joueurs ont malheureusement perdu la partie. Si vous faisiez tout de suite une autre partie ?



2. Mémo jardin



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

Dans le jardin, il y a du rangement à faire, les affaires traînent un peu partout. Mais heureusement il y en a toujours deux d'identiques. Qui arrivera à bien se concentrer et trouvera le plus grand nombre de paires de plaquettes identiques ?

Accessoires de jeu nécessaires : 32 plaquettes mémo

Préparatifs

Mélanger les plaquettes, faces cachées, et les poser au milieu de la table en faisant attention à ce qu'elles ne se chevauchent pas.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer en premier une sorte de fruit commence en retournant deux plaquettes de son choix.

Les deux motifs sont-ils identiques ?

- **Oui !**

Bien trouvé ! Pose les deux plaquettes devant toi. Tu as le droit d'en retourner deux autres tout de suite.

- **Non !**

Tous observent bien les motifs pour les mémoriser. Les plaquettes sont de nouveau retournées, faces cachées

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner deux plaquettes.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les paires de plaquettes identiques ont été trouvées. Le gagnant est celui qui aura la plus grande pile de plaquettes.

3. La jardinière arrive !



Un jeu de dé coopératif pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Les malicieux corbeaux ont dérobé des fruits et veulent les cacher dans leur grand nid. Mais ils ne doivent pas se faire prendre par Jeannine la jardinière qui a déjà découvert le vol et part à leur poursuite. Quand elle attrape un corbeau, elle le chasse du jardin. Aidez-vous tous les corbeaux à atteindre le nid ?

Accessoires de jeu nécessaires : plateau de jeu « jardin potager », 4 corbeaux, jardinière, dé multicolore



Préparatifs

Poser les corbeaux sur la case de l'escargot au milieu du circuit. La jardinière part de la case près de la porte du jardin. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble contre la jardinière dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire trois fois de suite sans se tromper « Jolie jardinière Jeannine » commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**

Déplace le corbeau de cette couleur d'une case en direction du nid. Plusieurs corbeaux ont le droit de se retrouver sur une même case. Si le corbeau se trouve sur la dernière case avant le nid, il a le droit de sauter dedans et est donc à l'abri. Si le corbeau correspondant à la couleur du dé est déjà dans le nid ou s'il a été éliminé, il ne se passe rien.

- **Le corbeau**

Tu avances le corbeau de ton choix d'une case. Attention : plusieurs corbeaux ont le droit de se retrouver sur une même case. Si le corbeau se trouve sur la dernière case avant le nid, il a le droit de sauter dedans et est donc à l'abri de la jardinière.

- **Le panier**

La jardinière avance d'un pas. Quand la jardinière arrive sur une case où il y a un ou plusieurs corbeaux, elle l'attrape/les attrape et le(s) chasse du jardin. Mets le(s) corbeau(x) dans la boîte.

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

Fin de la partie

Quand tous les corbeaux sont dans le nid, les joueurs gagnent la partie tous ensemble. Si un ou plusieurs corbeaux ont été attrapés par la jardinière, faites tout de suite une autre partie !

Conseil : Vous pouvez aussi convenir au début de la partie de jouer aux côtés de la jardinière. Dans ce cas, vous gagnez la partie si vous attrapez tous les corbeaux. Cette variante est un peu plus difficile.

4. Allez hop, dans le nid



Un jeu de mémoire plutôt compliqué, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

En passant par l'étang, pour arriver jusqu'au nid perché dans le grand arbre, les corbeaux doivent sauter par-dessus les cailloux posés dans l'eau. Pour réaliser cet exploit, ils ont besoin de vitamine, à vous de les nourrir en leur donnant les fruits qui sont illustrés sur les cailloux. Mais les fruits sont bien cachés et seul celui qui se souviendra de l'endroit où ils sont et qui aura en plus un peu de chance pourra poser en premier son corbeau dans le nid.

Accessoires de jeu nécessaires : plateau de jeu « étang », 4 corbeaux, 6 plaquettes mémo (prune, cerise, pomme, poire, chat, arbre avec échelle)

Préparatifs

Chaque joueur choisit un corbeau et le pose sur une passerelle dans un coin de l'étang (= cases de départ). Les corbeaux restants sont mis dans la boîte et ne seront pas utilisés. Mélanger les 6 plaquettes, faces cachées, et les poser à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est allé en dernier au bord d'un étang commence en retournant la plaquette de son choix.

Quel motif représente-t-elle ?

- **Le fruit illustré sur le caillou qui se trouve juste devant ton corbeau**
Super ! Fais sauter ton corbeau sur la case suivante et repose la plaquette, face cachée. Pour pouvoir grimper dans l'arbre à partir du dernier caillou, tu devras retourner la plaquette montrant l'arbre avec l'échelle.
- **Un fruit qui n'est pas illustré sur le caillou placé juste devant ton corbeau ou bien l'arbre**
Dommage, ton corbeau ne bouge pas. Tous essayent de mémoriser le motif représenté. Ensuite, tu retournes de nouveau la plaquette, face cachée.
- **Le chat**
Oh non, le méchant chat vient mettre la pagaïlle ! Repose la plaquette chat, face cachée, et mélange toutes les plaquettes. Ton corbeau doit malheureusement rester là où il est.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une plaquette.

Fin de la partie

Le joueur dont le corbeau arrive en premier dans le grand arbre gagne la partie et se fait nommer « le roi des corbeaux de l'étang ».

5. Puzzle « Arbres fruitiers » à reconstituer

Un jeu de dé avec un puzzle de toutes les couleurs à assembler, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Dans le verger, il y a beaucoup à faire pour entretenir les arbres fruitiers. Pour qu'ils deviennent de gros arbres, il faut donc bien s'occuper des jeunes plants. Celui qui observera attentivement et aura de la chance au dé pourra assembler en premier son arbre fruitier.

Accessoires de jeu nécessaires : 4 plateaux-puzzles « arbres fruitiers », dé multicolore



Préparatifs

Chaque joueur choisit un arbre fruitier. Les plateaux-puzzles restants sont remis dans la boîte. Les pièces du bas du puzzle de forme allongée restent posées devant les joueurs. Les pièces restantes sont réparties au milieu de la table, faces visibles. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a cueilli des fruits en dernier commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- Compare le symbole du dé avec les symboles représentés dans le coin supérieur des pièces du puzzle (couleur ou panier). Ensuite, cherche la pièce de puzzle convenant à ton arbre : la couleur et la forme des feuilles et de l'écorce du tronc ainsi que la couleur du bord des pièces aident à trouver la bonne pièce. Assemble la pièce trouvée en la mettant au bon emplacement contre ta pièce de puzzle de forme allongée.
- Si le dé indique un symbole correspondant à la pièce de puzzle que tu as déjà posée ou s'il indique le corbeau, tu ne prends pas d'autre pièce de puzzle pendant ce tour.

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

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui aura assemblé son puzzle en premier.

Conseil : La partie sera encore plus intéressante si vous décidez au départ de récupérer les pièces de puzzle dans l'ordre allant de gauche à droite (vert, bleu, rouge, jaune, panier). L'arbre grandit au fur et à mesure et porte alors des fruits qui peuvent être récoltés.

6. La tarte aux fruits



Un jeu de recherche tactile et rapide pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Vite, dépêchez-vous ! Jeannine, la jardinière a fait une trop longue sieste après le déjeuner et les invités attendent déjà devant la porte alors que la tarte aux fruits n'est pas encore prête. Qui trouvera le plus vite, au toucher, les fruits que la jardinière veut poser sur le fond de tarte ?

Accessoires de jeu nécessaires : Cartes de jeu (cartes tarte, cartes fond de tarte), sacs tactiles contenant chacun 2 poires, 2 pommes, 2 prunes et 2 cerises par joueur, jardinière

Préparatifs

Chaque joueur prend un petit sac, rempli avec 2 fruits de chaque sorte, et une carte fond de tarte qu'il pose devant lui, face sans chiffre visible. Bien mélanger les cartes de tarte et les empiler au milieu de la table. Poser la jardinière à côté.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous ensemble. Posez vos mains sur la table à côté de votre petit sac. Le joueur le plus âgé retourne la carte de tarte du haut de la pile et la montre à tous les joueurs.

- Cherchez alors vite dans vos sacs, sans regarder dedans, et trouvez au toucher les fruits représentés sur la carte. Quand vous pensez avoir trouvé un fruit qui convient, sortez-le et posez-le sur votre fond de tarte. Si le fruit ne convient pas, vous le remettez dans votre sac et continuez de fouiller.

Tu penses avoir posé sur ton fond de tarte tous les fruits représentés sur la carte ?

Alors, attrape vite la jardinière.

Les autres joueurs arrêtent de chercher. Vérifiez ensemble si tu as trouvé les bons fruits.

- **C'est bon ?**

Super, tu récupères la carte de tarte en récompense et la poses à côté de toi.

- **Tu t'es trompé(e) ?**

La jardinière est remise à côté de la pile. Seuls les autres joueurs ont le droit de continuer de chercher les bons fruits.

Le joueur qui a récupéré la carte de tarte retourne ensuite la carte suivante de la pile.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré 3 cartes de tarte. Le gagnant se voit décerner le titre du « Pâtissier le plus rapide ».

7. Des réserves pour l'hiver



Un premier jeu de dé pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Dans le verger, tous les fruits sont mûrs et n'attendent plus qu'à être récoltés. Pour les corbeaux, le moment est venu de faire de super réserves pour l'hiver. Mais pour cela, il faut avoir de la chance au dé, car les corbeaux ne pourront atteindre les arbres pour cueillir les fruits qu'au moyen de l'échelle. Quel corbeau récupérera en premier 4 fruits différents ?

Accessoires de jeu nécessaires : plateau de jeu « circuit dans le verger », corbeaux, dé à points, 1 fruit de chaque sorte par joueur, paniers

Préparatifs

Poser les fruits d'une sorte sur l'arbre correspondant au milieu du plateau de jeu. Chaque joueur prend un panier et le pose devant lui. Ensuite, chaque joueur choisit un corbeau et le pose sur la case de départ (avec empreintes de pattes), devant l'illustration du corbeau correspondant. Les corbeaux et paniers restants sont remis dans la boîte. Préparer le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire trois fois de suite sans se tromper « Oh la la, voilà l'échelle » commence en lançant le dé.

Avance ton corbeau du même nombre de cases que le nombre de points indiqués sur le dé.

Si une case est déjà occupée par un corbeau, on saute par-dessus en la comptant. Plusieurs corbeaux peuvent se trouver ensemble sur les grandes cases avec une échelle. Si tu atterris sur une petite case où il y a déjà un corbeau, tu avances ton corbeau sur la prochaine case libre.

Tu atterris sur une grande case avec une échelle ?

Super ! Tu peux cueillir un fruit. Fais grimper ton corbeau à l'échelle et récupère un fruit. Mets le fruit dans ton panier. Fais redescendre ton corbeau sur la même échelle.

Si tu as déjà récupéré le fruit de cet arbre, tu restes en bas sur la case échelle.

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

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré 4 fruits différents : il est le gagnant.

Vous pouvez aussi continuer de jouer jusqu'à ce que tous les corbeaux aient mis leur récolte dans leur panier.

8. Faire ses courses au marché



Un jeu avec un dé multicolore, qui demande des premières réflexions tactiques, pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Jeannine, la jardinière veut préparer une tarte, mais elle a oublié de faire les courses. Elle vous envoie au marché acheter les fruits dont elle a besoin en vous donnant des listes de course. Qui réussira en premier à acheter tous les fruits qu'il lui faut ?

Accessoires de jeu nécessaires : 4 plateaux-puzzles étals du marché, cartes tarte, 10 fruits par couleur, 1 dé multicolore

Préparatifs

Assembler les 4 plateaux-puzzles, faces marché visibles, et les poser au milieu de la table.

Répartir les fruits sur les étals correspondants. Chaque joueur prend une carte avec 2 fruits, une avec 3 et avec 4 fruits et les pose devant lui, faces visibles. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui nommera en premier trois choses que l'on peut acheter sur le marché a le droit de commencer.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

Une couleur : y-a-t-il encore un fruit de cette couleur sur les étals ?

- **Oui !**
Prends le fruit sur l'étal correspondant et pose-le sur une de tes cartes où ce fruit est représenté. Si tu n'as pas ou plus besoin de ce fruit, tu ne le ramasses pas.
- **Non !**
Dommage. Tu ne peux pas acheter de fruit.
- **Le panier**
Quelle chance ! Tu as le droit de prendre sur un étal n'importe quel fruit qui te manque encore sur tes listes de course et de le poser sur une de tes cartes où ce fruit est représenté.
- **Le corbeau**
Le malicieux corbeau va t'aider ! Tu as le droit de voler à n'importe quel autre joueur le fruit de ton choix et de le poser sur l'une de tes listes de course.

Quand tu as posé le dernier fruit sur une de tes cartes, tu as rempli ta mission et tu retournes cette carte. Les fruits sont remis sur les étals.

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

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a réussi à acheter ce qu'il y avait sur ses trois listes de course. Jeannine va pouvoir faire de délicieuses tartes avec tous ses bons fruits !



9. Course aux fruits

Une course amusante qui demande des premières réflexions tactiques, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Quel malicieux corbeau sera plus rapide que les autres et récupérera à la fin du parcours le grand panier rempli de tous les fruits délicieux que vous aurez ramassés ensemble auparavant ?

Accessoires de jeu nécessaires : plaquettes mémo, corbeaux, 8 fruits de chaque sorte, 1 panier, cartes tarte avec 2 et 3 fruits

Préparatifs

Former un parcours avec les plaquettes mémo, face verso visible. Poser n'importe quel fruit sur chaque plaquette et poser le panier au bout du parcours. Chaque joueur choisit un corbeau et le pose au début du parcours. Mélanger les cartes de tarte et les empiler, faces cachées.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a la plus grande faim de fruits a le droit de commencer.

Retourne la carte de tarte posée en haut de la pile et regarde-la bien. Tu choisis un des fruits représentés et avances ton corbeau jusqu'à la plaquette suivante du circuit indiquant ce fruit. Prends le fruit et mets-le dans le panier posé au bout du circuit.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Quand il n'y a plus de plaquette sur laquelle est posé le fruit que tu as choisi, tu as le droit d'avancer jusqu'à l'arrivée (= panier). La partie est alors terminée et tu as le droit de prendre le panier en récompense, pour toi et ton corbeau.



10. Concours de tartes

Un jeu de cartes fascinant pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Dans le verger, une grande fête va avoir lieu et tout le monde apporte des tartes pour garnir le buffet des desserts. Tous les pâtisseries veulent bien sûr disposer leurs tartes le plus vite possible pour pouvoir aussi profiter de la fête. Mais on leur a demandé d'apporter leurs tartes dans le bon ordre pour que le buffet soit plus appétissant. Quel pâtissier pourra poser en premier toutes ses tartes sur la table ?

Accessoires de jeu nécessaires : cartes tarte, cartes fond de tarte

Préparatifs :

Poser les cartes fond de tarte au milieu de la table, faces chiffres visibles, en les alignant par ordre numérique croissant. Mélanger les cartes de tarte et en distribuer 4, faces cachées, à chaque joueur. Avec les cartes de tarte restantes, former une pile de pioche. Tirer la carte du haut de la pile de pioche et la poser au milieu face visible, à côté de la carte de fond de tarte au chiffre correspondant (par ex. carte de tarte avec 2 fruits à côté de la carte de fond de tarte au chiffre « 2 »).

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui était invité en dernier à un anniversaire où il y avait un buffet de desserts a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en posant une carte du jeu qu'il tient en main.

Pour poser une carte, il faut suivre les règles suivantes :

- La carte doit seulement être posée à côté d'une carte de fond de tarte libre. Les fruits illustrés doivent correspondre au chiffre indiqué sur le fond de tarte.
- La carte doit indiquer un fruit en plus ou un en moins qu'une carte qui est déjà posée.
- Il faut qu'au moins un fruit de la carte que l'on veut poser soit représenté sur la carte qui est déjà sur le buffet.



Exemple : au milieu, il y a une carte montrant la tarte avec 3 fruits (poire, pomme, cerise). C'est au tour de Julie qui pose sa carte de 4 fruits, 2 cerises et 2 prunes, à droite à côté de la carte du milieu.

Aucune des cartes de ton jeu ne convient ?

Prends une carte de la pile de pioche. Si elle convient dans la rangée, tu as le droit de la poser. Sinon, tu la mets dans ton jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Attention ! Une rangée sur le buffet des desserts comprend toujours 4 tartes : une carte de 2 fruits, une de 3, une de 4 et une de 5 fruits. Quand la rangée est complète, les 4 cartes de tarte sont empilées en pile de dépôt et mises de côté. C'est au tour du joueur suivant de commencer une nouvelle rangée en posant une carte quelconque de son jeu.

Quand la pile de pioche est épuisée, on mélange de nouveau les cartes de la pile de dépôt, qui forment alors la nouvelle pile de pioche.

Fin de la partie

Le joueur qui pourra poser en premier toutes ses cartes de tarte gagne la partie et a le droit de dévorer le buffet des desserts.



Mijn grote Boomgaard- spelletjesverzameling



Een leuke spelletjesverzameling met 10 spellen over de boomgaard voor 2-4 spelers van 3-6 jaar.

Auteur van spelidee 1 (Boomgaard): Anneliese Farkaschovsky

Auteur van spelidee 2-10: Annemarie Hölscher

Illustraties: Reiner Stolte

Spelletjesoverzicht

	<i>Bladzijde</i>
1. Boomgaard 	48
2. Tuinmemo 	49
3. Let op, de tuinierster komt eraan 	49
4. Op naar het nest 	50
5. Fruitboomdobbelpuzzel 	51
6. Fruittaartenbakkerij 	52
7. Voorraad voor de winter 	53
8. Inkopen op de markt 	54
9. Fruitrace 	55
10. Bontgekleurd taartenbuffet 	56

2 dubbelzijdig bedrukte spelborden

voorkant: boomgaard
achterkant: meer

1 tuinierster

4 raven

4 zakjes

40 vruchten

36 speelkaarten

(32 taartkaarten,
4 taartbodemaarten)

1 ravenpuzzel
met 9 stukken

1 kleuren-
dobbelsteen

1 ogen-
dobbelsteen



1. Boomgaard



De vier bomen in de boomgaard hangen vol fruit: de appels, peren, kersen en pruimen moeten worden geplukt. Maar haast je, want de brutale raaf zit klaar om het rijpe fruit te jatten.

Benodigd spelmateriaal: spelbord met boomgaard, ravenpuzzel, vruchten, mandjes, kleurendobbelsteen

Vorbereiding van het spel

De vruchten worden op de bijbehorende bomen op het spelbord gelegd. Elk kind krijgt een mandje en zet dit voor zich. Als meer dan 4 kinderen meespelen, gebruiken meerdere kinderen hetzelfde mandje. De 9 stukken van de ravenpuzzel worden gemengd en naast het spelbord gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Jullie nemen het samen op tegen de raaf en spelen kloksgewijs. Wie drie keer snel en foutloos 'raaf Theo' kan zeggen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Een kleur**
Pluk een vrucht in die kleur en leg hem in je mandje. Als alle vruchten van deze soort al geoogst zijn, kan je helaas niets meer plukken.
- **De fruitmand**
Pluk twee vruchten naar keuze en leg ze in je mandje.
- **De raaf**
Neem een puzzelstuk van de stapel en leg het op de juiste plaats in het midden van het spelbord.

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

Einde van het spel

Als alle vruchten geoogst zijn, voordat de ravenpuzzel in het midden van het spelbord compleet is, hebben alle kinderen samen gewonnen. Als de raaf echter eerst in elkaar is gepuzzeld, hebben de kinderen helaas samen verloren. Wat dachten jullie van nog een rondje?



2. Tuinmemo



Een klassiek geheugenspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Er moet heel wat worden opgeruimd in de tuin. Overal slingeren dingen rond. Maar gelukkig zijn er van alle dingen twee stuks. Wie kan zich goed concentreren en vindt de meeste paren?

Benodigd spelmateriaal: 32 memoplaatjes

Vorbereiding van het spel

De memoplaatjes worden verdekt gemengd en willekeurig in het midden van de tafel gelegd. Let erop dat de plaatjes niet op elkaar liggen.

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als eerste een fruitsoort kan noemen, mag beginnen en draait twee memoplaatjes naar keuze om.

Zie je twee dezelfde figuren?

- **Ja!**
Gevonden! Neem het paar bij je. Je mag meteen nog twee memoplaatjes omdraaien.
- **Nee?**
Iedereen probeert de figuren te onthouden. Daarna worden de memoplaatjes weer verdekt neergelegd.

Dan is het volgende kind aan de beurt om twee memoplaatjes om te draaien.

Einde van het spel

Als alle paren verzameld zijn, wint het kind met de grootste stapel plaatjes.

3. Let op, de tuinierster komt eraan



Een coöperatief dobbelspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

De brutale raven hebben fruit gejat en willen het in hun grote ravennest verstoppen voor de tuinierster. De tuinierster heeft de diefstal al opgemerkt en ze zit de raven op de hielen. Als een raaf betrapt wordt, verjaagt de tuinierster de dief uit de tuin. Lukt het jullie om alle raven in het nest te krijgen?

Benodigd spelmateriaal: spelbord met groentetuin, 4 raven, tuinierster, kleurendobbelsteen



Vorbereiding van het spel

De raven vertrekken op het veld met de slak in het midden van het looppad. De tuinierster start op het veld aan het tuinhek. Leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Jullie nemen het samen op tegen de tuinierster en spelen kloksgewijs. Wie drie keer snel en foutloos 'tuinierster Tina' kan zeggen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Een kleur**

Verplaats de raaf met dezelfde kleur één veld in de richting van het nest. Let op! Er mogen meerdere raven op één veld staan. Als de raaf op het laatste veld voor het nest staat, mag hij in het nest springen en is hij veilig voor de tuinierster. Als de raaf met de kleur op de dobbelsteen al in het nest zit of uit het spel is verwijderd, gebeurt er niets..

- **De raaf**

Je mag een raaf naar keuze één veld verplaatsen. Let op! Er mogen meerdere raven op één veld staan. Als de raaf op het laatste veld voor het nest staat, mag hij in het nest springen en is hij veilig voor de tuinierster.

- **De fruitmand**

De tuinierster beweegt een stap vooruit. Als de tuinierster op een veld komt waar zich één of meerdere raven bevinden, worden die door de tuinierster betrappt en uit de tuin verjaagd. Leg de verjaagde raven in de doos.

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

Einde van het spel

Als alle raven in het nest zijn aangekomen, winnen alle kinderen samen. Als één of meer raven door de tuinierster betrappt zijn, probeer het dan gewoon nog een keertje.

Tip: Jullie kunnen ook bij het begin beslissen om voor de tuinierster te spelen. Dan winnen jullie, als jullie alle raven betrappt hebben. Deze variant is een beetje moeilijker.

4. Op naar het nest



Een deksels geheugenspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Om over het meer naar de grote boom met het nest te gaan, moeten de raven over de rotsen in het water springen. Daarvoor hebben ze kracht nodig. Daarom moeten jullie hen de vruchten voederen die op de rotsen zijn afgebeeld. Maar de vruchten zijn verstopt. Alleen wie kan onthouden waar ze zijn en ook een beetje geluk heeft, kan zijn raaf als eerste in het nest zetten.

Benodigd spelmateriaal: spelbord met meer, 4 raven, 6 memoplaatjes (pruim, kersen, appel, peer, kat, boom met ladder)

Vorbereiding van het spel

Elk kind kiest een raaf en plaatst hem op een steiger in een hoek van het meer (= startvelden). De overige raven zijn niet nodig en gaan terug in de doos. De 6 plaatjes worden verdekt en door elkaar naast het spelbord gelegd.

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het laatste bij een meer was, mag beginnen en draait een willekeurig memoplaatje om.

Welke figuur staat erop?

- **De vrucht die op de eerste rots voor de raaf staat afgebeeld**
Prima! Spring met je raaf naar het volgende veld en draai het plaatje weer om. Om van de laatste rots in de boom te klimmen, moet je het plaatje met de boom en de ladder omdraaien.
- **Een vrucht die niet op de eerste rots voor de raaf is afgebeeld of de boom**
Helaas, je raaf moet blijven staan. Iedereen probeert om de figuur te onthouden. Dan draai je het plaatje weer om.
- **De kat**
Oh nee, een wilde kat brengt alle plaatjes in de war. Draai het plaatje met de kat weer om en meng alle plaatjes goed. Je raaf moet helaas blijven staan.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om een memoplaatje om te draaien.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste met zijn raaf de grote boom in het midden bereikt, wint het spel en wordt de koning(in) van het grote meer.



5. Fruitboomdobbelpuzzel

Een bontgekleurde dobbelpuzzel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Er is veel te doen in de boomgaard: alleen met een goede verzorging worden de kleine zaailingen grote sterke bomen. Wie kijkt goed, heeft een beetje dobbelgeluk en puzzelt als eerste zijn boomgaard in elkaar?

Benodigd spel materiaal: 4 puzzel spelborden met fruitbomen, kleurendobbelsteen

Vorbereiding van het spel

Elk kind kiest een fruitboom. De overige puzzel spelborden gaan terug in de doos. De langwerpige onderste puzzelstukken liggen voor de spelers. De overige puzzelstukken worden met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.



Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het laatste fruit heeft geplukt, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

- Vergelijk het symbool op de dobbelsteen met de symbolen in de bovenste hoek van de puzzelstukken (kleur of fruitmand). Zoek dan het gepaste puzzelstuk voor jouw boom. De kleur en vorm van de bladeren, de boomschors en de gekleurde rand van de stukken helpen bij het zoeken. Leg het gevonden stuk op de juiste plaats tegen je langwerpige puzzelstuk.
- Gooi je de raaf of een symbool voor een puzzelstuk dat je al bezit, dan krijg je in deze ronde geen puzzelstuk.

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

Einde van het spel

Het kind dat als eerste zijn puzzel compleet heeft, is de winnaar.

Tip: Het wordt nog spannender, als je vooraf vastlegt dat de puzzelstukken in de juiste volgorde, dus van links naar rechts (groen, blauw, rood, geel, fruitmand) moeten worden verzameld. Dan groeit de boom van kleine zaailing tot hij groot is en vruchten draagt die geoogst kunnen worden.

6. Fruittaartenbakkerij



Een snel graaispel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar.

Snel, haast jullie! Het middagdutje van de tuinierster is wat uitgelopen en haar gasten gaan weldra arriveren. Maar de fruittaart is nog niet klaar! Wie kan de vruchten die de tuinierster op haar taart wilt, het snelste vinden in het zakje?

Benodigd spelmateriaal: speelkaarten (taartkaarten, taartbodemkaarten), zakjes met telkens 2 peren, 2 appels, 2 pruimen en 2 kersenparen per speler, tuinierster

Vorbereiding van het spel

Elk kind krijgt een zakje met telkens 2 vruchten per soort en een taartbodemkaart, die met de kant zonder cijfer naar boven op de tafel wordt gelegd. De taartkaarten worden goed gemengd en als verdekte stapel in het midden van de tafel gelegd. De tuinierster wordt ernaast gezet.

Verloop van het spel

Jullie spelen allemaal tegelijk. Leg jullie handen naast het zakje op de tafel. De oudste speler draait de bovenste taartkaart van de stapel zo om, dat alle medespelers hem goed kunnen zien.

- Graai nu snel en zonder te kijken in je zakje en zoek de vruchten die op de kaart zijn afgebeeld. Als je een vrucht hebt gevonden die volgens jou juist is, neem je ze uit het zakje en leg je ze op je taartbodem. Als de vrucht toch niet juist is, gooi je ze weer in je zakje en zoek je verder.

Denk je dat alle vruchten die op de taartkaart afgebeeld zijn, op je taartbodemkaart liggen?

Pak dan snel de tuinierster.

De andere spelers stoppen met zoeken. Controleer samen of je de juiste vruchten hebt genomen.

- **Ja?**
Prima, jij krijgt als beloning de taartkaart en legt die bij je.
- **Nee?**
Zet de tuinierster weer naast de stapel. Nu mogen alleen de andere spelers verder naar de juiste vruchten zoeken.

De speler die de taartkaart heeft gekregen, draait de volgende taartkaart van de stapel om.

Einde van het spel

Zodra een kind 3 taartkaarten heeft gewonnen, eindigt het spel. De winnaar mag zich de snelste fruittaartenbakker noemen.

7. Voorraad voor de winter



Een eerste dobbelspel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar.

Alle vruchten in de boomgaard zijn rijp en klaar om geoogst te worden. Het is de hoogste tijd voor de raven om een goede wintervoorraad aan te leggen. Daarbij hoort ook wat dobbelgeluk, want de raven raken alleen via de ladders in de fruitbomen. Welke raaf verzamelt als eerste 4 verschillende vruchten?

Benodigd spelmateriaal: spelbord met boomgaardpad, raven, gewone dobbelsteen, telkens 1 vrucht per soort per speler, mandjes

Vorbereiding van het spel

Leg de vruchten per soort op de juiste boom in het midden van het spelbord. Elk kind krijgt een mandje en zet dit voor zich. Dan kiest elk kind een raaf en zet die op het startveld met de voetsporen en de overeenkomstige tekening van de raaf. De overige raven en mandjes gaan terug in de doos. Leg de dobbelsteen klaar.



Verloop van het spel

Er wordt kloksgewijs gespeeld. Wie drie keer snel en foutloos 'ladder op, ladder af' kan zeggen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Verplaats je raaf volgens het aantal ogen op de dobbelsteen naar een volgend veld.

Over velden waarop al een raaf staat, mag je overspringen, maar je moet ze wel meetellen. Op de grote velden met ladders mogen meerdere raven staan. Als je raaf terechtkomt op een klein veld waarop al een raaf staat, schuif je jouw eigen raaf vooruit naar het eerstvolgende vrije veld.

Ben je terechtgekomen op een groot veld met ladders?

Super! Je mag een vrucht plukken. Je raaf klimt via de ladder in de boom en neemt een vrucht. Die leg je in je mandje. De raaf komt via dezelfde ladder weer naar beneden. Als je al een vrucht van deze boom hebt verzameld, blijf je gewoon op het veld met de ladders staan.

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

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een kind 4 verschillende vruchten heeft verzameld en dus wint. Jullie kunnen ook gewoon verder spelen, tot alle raven hun oogst in hun mandje hebben.



8. Inkopen op de markt

Een dobbelspel met tactische keuzes voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

De tuinierster wilt een taart bakken en heeft jullie naar de markt gestuurd om de juiste vruchten te kopen. Wie slaagt erin om als eerste te vinden wat de tuinierster nodig heeft?

Benodigd spelmateriaal: 4 puzzelspelborden met marktkraampjes, taartkaarten, 10 vruchten per kleur, 1 kleurendobbelsteen

Voorbereiding van het spel

Puzzel de 4 puzzelspelborden met de marktkraampjes naar boven in elkaar en leg ze in het midden van de tafel. Leg de vruchten op de juiste marktkraampjes. Elke speler krijgt drie taartkaarten met daarop 2, 3 resp. 4 vruchten, die hij met de afbeelding naar boven voor zich op de tafel legt. De overige kaarten gaan terug in de doos. Leg de dobbelsteen klaar.

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als eerste drie dingen kan noemen die je op de markt kunt kopen, mag beginnen. Als jullie het niet eens raken, mag het jongste kind de zoektocht naar de juiste inkopen beginnen en met de dobbelsteen gooien.

Wat zie je op de dobbelsteen?

Een kleur: Is er in de marktkraampjes nog een vrucht met deze kleur?

- **Ja!**
Neem de vrucht van het marktkraampje en leg hem op een van je kaarten waarop diezelfde vrucht staat afgebeeld. Als je de vrucht niet (meer) nodig hebt, laat je hem liggen.
- **Nee!**
Jammer. Je mag geen vrucht kopen.
- **De mand**
Reuzegeluk! Kies een willekeurige vrucht die je nog nodig hebt volgens je kaarten, neem hem van het marktkraampje en leg hem op de kaart waarop diezelfde vrucht staat afgebeeld.
- **De raaf**
De brutale raaf helpt je! Je mag een willekeurige vrucht bij een van je medespelers jatten en op een van jouw kaarten leggen.

Als je de laatste vrucht van een kaart verzameld hebt, is die opdracht volbracht en leg je de kaart omgekeerd weg. De vruchten gaan terug naar de marktkraampjes. Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Het spel eindigt, als een kind zijn drie opdrachten heeft vervuld en dus de beste inkoper is.

9. Fruitrace



Een leuke race met tactische keuzes voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

Welke sluwe raaf is sneller dan de andere en pakt aan het einde van het pad de grote mand met al die lekkere vruchten die jullie eerder samen hebben verzameld?

Benodigd spelmateriaal: memoplaatjes, raven, 8 vruchten per soort, 1 mandje, taartkaarten met 2 en 3 vruchten

Vorbereiding van het spel

Leg de memoplaatjes met de achterkant naar boven op de tafel en vorm er een pad mee. Leg een willekeurige vrucht op elk plaatje en zet het mandje aan het einde van het pad. Elke speler kiest een raaf en zet hem aan het begin van het pad. Meng de taartkaarten en leg ze in een verdeckte stapel klaar.



Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie het meeste fruit eet, mag beginnen. Draai de bovenste taartkaart van de stapel om en bekijk ze aandachtig. Je mag een van de afgebeelde vruchten kiezen en je raaf verplaatsen tot op het eerste plaatje waarop zo'n vrucht ligt. Neem de vrucht en leg ze in het mandje op het einde van het pad.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Als er vóór jou geen plaatjes meer zijn waarop de door jou gekozen vrucht ligt, mag je naar de fruitmand gaan. Het spel is dan beëindigd en jij mag de grote fruitmand nemen als beloning voor jou en je raaf.

10. Bontgekleurd taartenbuffet



Een spannend kaartspel voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

Er is een groot zomerfeest in de boomgaard en iedereen brengt taarten mee voor het buffet. Natuurlijk willen alle bakkers hun taarten zo snel mogelijk kwijt, want ze willen snel kunnen samen feesten. Maar ze moeten hun taarten altijd in de juiste volgorde plaatsen, zodat het buffet er mooi uitziet. Welke bakker kan als eerste al zijn taarten bij het taartenbuffet neerzetten?

Benodigd spelmateriaal: taartkaarten, taartbodemkaarten

Vorbereiding van het spel

Leg de taartbodemkaarten met de cijfers naar boven in de juiste volgorde naast elkaar in het midden van de tafel. Meng de taartkaarten en geef elke speler verdekt 4 kaarten. Met de rest van de taartkaarten maak je een verdekte afneemstapel. Neem dan de bovenste kaart van de afneemstapel, draai hem om en leg hem in het midden naast de taartbodemkaart met het bijpassende aantal punten (bijv. een taartkaart met 2 vruchten naast de taartbodemkaart met het cijfer '2').

Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie als laatste op een verjaardagsfeest met een taartenbuffet was, mag beginnen. Als jullie het niet eens raken, begint het jongste kind en mag het één kaart uit de hand uitspelen.

Bij het uitspelen van kaarten gelden de volgende regels:

- De kaart mag alleen naast een vrije taartbodemkaart worden gelegd. De afgebeelde vruchten moeten overeenkomen met het cijfer op de taartbodemkaart.
- Op de kaart moet een vrucht meer of minder staan dan een kaart die al is neergelegd.
- Ten minste één vrucht die op de neergelegde kaart wordt afgebeeld, moet ook op de nieuwe uitgespeelde kaart voorkomen.



Voorbeeld: In het midden ligt een kaart met 3 vruchten op de taart (peer, appel, kers). Julia is aan de beurt en legt een kaart van 4 met 2 kersenparen en 2 pruimen rechts naast de kaart in het midden.

Heb jij geen goede taartkaart in je hand?

Neem dan een kaart van de afneemstapel. Als die wel in de rij past, mag je ze meteen uitspelen. Anders moet je ze in je hand houden.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Let op! Een rij in het taartenbuffet bestaat altijd uit 4 taarten: telkens een kaart van 2, 3, 4 en 5. Als de rij compleet is, worden de 4 taartkaarten op een aflegstapel aan de kant gelegd. De volgende speler begint een nieuwe rij en mag daarvoor een kaart naar keuze uit zijn hand uitspelen.

Als de afneemstapel is opgebruikt, worden de kaarten van de aflegstapel opnieuw gemengd en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

Einde van het spel

Het kind dat als eerste al zijn taartkaarten heeft uitgespeeld, heeft gewonnen en mag zich op het taartenbuffet storten.



Mi gran colección de juegos

El Frutal













Una divertida colección de juegos, con 10 juegos en torno al frutal para 2 - 4 jugadores de 3 a 6 años.

Autora de la propuesta de juego 1 (El frutal): Anneliese Farkaschovsky

Autora de las propuestas de juego 2 - 10: Annemarie Hölscher

Ilustraciones: Reiner Stolte

Índice de los juegos

	<i>Página</i>
1. El frutal 	59
2. Memo El huerto 	60
3. ¡Ojo, que viene la hortelana! 	60
4. ¡Andando al nido! 	61
5. Juego de puzzle con un dado El frutal 	62
6. Pastelería de pasteles de frutas 	63
7. Acopio para el invierno 	64
8. De compras en el mercado 	65
9. El circuito del frutal 	66
10. Un colorido mostrador de pasteles 	67



2 tableros de juego impresos por ambas caras

anverso: frutal
reverso: lago



1 hortelana

4 cuervos

4 saquitos para palpar

40 frutas

36 cartas
(32 cartas de pastel,
4 cartas de base de pastel)

1 puzzle del cuervo
de 9 piezas

1 dado de puntos

1 dado de colores

anverso: circuito del frutal
reverso: huerto



32 fichas de memo



4 tableros de juego de puzzle

(anverso: árboles frutales;
reverso: puestos de mercado)



4 cestos

1. El Frutal



Un juego de dados cooperativo para 2 - 4 (o más) niños a partir de los 3 años.

Los cuatro árboles frutales del huerto están bien llenos de frutas: ya podéis recolectar las manzanas, las peras, las cerezas y las ciruelas. Pero daos prisa, pues el descarado cuervo ya está esperando su oportunidad de robar la fruta madura.

Material de juego necesario: tablero de juego "frutal", puzzle del cuervo, frutas, cestos, dado de colores

Preparativos del juego

Se colocan las frutas sobre los árboles correspondientes del tablero de juego. Cada niño recibe un cesto y se lo coloca delante. Si juegan más de 4 niños, algunos de ellos utilizarán un mismo cesto. Se mezclan las 9 partes del puzzle del cuervo y se apilan junto al tablero de juego. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar juntos contra los cuervos y en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado quien sepa decir rápidamente y sin equivocarse "Cuervo Teo".

¿Qué ha salido en el dado?

- **Un color**

Toma una fruta del color correspondiente y ponla en tu cesto. Si ya no queda ninguna fruta de ese tipo en el árbol, no podrás quedarte con ninguna.

- **El cesto de la fruta**

Toma dos frutas cualesquiera y ponlas en tu cesto.

- **El cuervo**

Toma una pieza de puzzle de la pila y ponla en su lugar correspondiente en el centro del tablero de juego.

A continuación le tocará tirar el dado al siguiente niño.

Final del juego

Ganan los niños conjuntamente si han recolectado todas las frutas antes de haber completado el puzzle del cuervo en el centro del tablero. Sin embargo, los niños perderán también conjuntamente si primero se completa el puzzle del cuervo. ¿Qué tal otra partidita?



2. Memo El huerto



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

En el huerto hay muchas cosas por ordenar; las cosas están todas dispersas por ahí, pero menos mal que siempre hay dos cosas del mismo tipo. ¿Quién puede concentrarse bien para encontrar el mayor número de parejas?

Material de juego necesario: 32 fichas de memo

Preparativos del juego

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a dos fichas de memo el primero que diga el nombre de una fruta.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a dos fichas de memo el primero que diga el nombre de una fruta.

¿Son los dos motivos iguales?

- ¡Sí!
¡Pareja encontrada! Quédate esa pareja. Da la vuelta a otras dos fichas de memo.

- ¡No!
Todos los jugadores intentan memorizar esos motivos. Entonces se vuelve a dar la vuelta a las dos fichas para que queden boca abajo.

A continuación es el turno del siguiente niño que dará la vuelta a otras dos fichas.

Final del juego

Cuando se hayan reunido todas las parejas, el ganador será aquel niño que tenga la pila de fichas más alta.

3. ¡Ojo, que viene la hortelana!



Un juego de dados cooperativo para 2 - 4 niños a partir de los 3 años.

Los descarados cuervos han robado la fruta y la quieren ocultar en el gran nido de los cuervos para que no la vea la hortelana. Pero la hortelana ya se ha dado cuenta del robo y está persiguiendo a los cuervos. Cuando sorprende a un cuervo robando, la hortelana expulsa al ladrón del huerto. ¿Conseguiréis que lleguen todos los cuervos al nido?

Material de juego necesario: tablero de juego "huerto", 4 cuervos, hortelana, dado de colores



Preparativos del juego

Los cuervos van en la casilla del caracol, en el centro del recorrido. La hortelana sale desde la casilla de la verja del huerto. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar juntos contra la hortelana y en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado aquél que sepa decir tres veces seguido y sin equivocarse "Paciencia, hortelana Hortensia".

¿Qué ha salido en el dado?

- **Un color**

Mueve el cuervo del color correspondiente una casilla en dirección al nido. Atención: se permite que varios cuervos estén situados en una misma casilla. Si el cuervo está en la última casilla frente al nido, saltará entonces hacia el nido y quedará a salvo de la hortelana. Si el cuervo del color que ha salido en el dado ya está en el nido o ha sido expulsado del juego, no hay que hacer nada entonces.

- **El cuervo**

Avanza una casilla a uno cualquiera de los cuervos. Atención: varios cuervos pueden estar en una misma casilla. Si el cuervo está en la última casilla frente al nido, saltará entonces hacia el nido y quedará a salvo de la hortelana.

- **El cesto de la fruta**

La hortelana da un paso adelante. Si llega a una casilla en la que hay uno o varios cuervos, la hortelana les habrá cogido y los echará del huerto. Pon ese cuervo (o esos cuervos) en la caja.

A continuación le tocará tirar el dado al siguiente niño.

Final del juego

Si todos los cuervos consiguen llegar al nido, habrán ganado los niños conjuntamente. Si la hortelana atrapa a uno o a varios cuervos, volved a intentarlo una vez más.

Sugerencia: Os podéis poner de acuerdo al principio de la partida en jugar del lado de la hortelana. Entonces ganaréis cuando hayáis atrapado a todos los cuervos. Esta variante es un poquito más difícil.



4. ¡Andando al nido!

Un endemoniado juego de memoria para 2 - 4 niños a partir de los 3 años.

Para llegar hasta el árbol grande con el nido, pasando por encima del lago, los cuervos tienen que ir saltando por encima de las piedras que hay en el agua. Para disponer de suficientes fuerzas para esa tarea, tenéis que darles de comer las frutas que figuran en las piedras. Sin embargo, las frutas están escondidas y solo quien pueda memorizar dónde están y, además, tenga un pelín de suerte, podrá ser el primero en llevar a su cuervo al nido.

Material de juego necesario: tablero de juego "lago", 4 cuervos, 6 fichas de memo (ciruela, cereza, manzana, pera, gato, árbol con escala)

Preparativos del juego

Cada niño elige un cuervo y lo pone en uno de los embarcaderos en las esquinas del lago (= casillas de salida). Los demás cuervos van a la caja porque no son necesarios para la partida. Se mezclan las 6 fichas boca abajo y se colocan junto al tablero de juego.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a una ficha cualquiera de memo quien haya estado más recientemente en un lago.

¿Qué motivo se ve?

- **La fruta de la piedra que está delante de tu cuervo**
¡Estupendo! Salta con tu cuervo hasta la siguiente casilla y vuelve a poner la ficha boca abajo. Para escalar desde la última piedra hasta el árbol, tendrás que dar la vuelta a la ficha del árbol y la escala.
- **Una fruta que no está delante de tu cuervo, o el árbol**
¡Lástima! Tu cuervo se queda donde está. Intentad memorizar todos ese motivo. A continuación vuelve a girar la ficha boca abajo.
- **El gato**
¡Oh, no! El gato salvaje desordena todas las fichas. Vuelve a dar la vuelta a la ficha del gato y mezcla bien todas las fichas. Sintiéndo mucho, tu cuervo tendrá que quedarse donde está.

A continuación es el turno del siguiente niño, que dará la vuelta a una ficha.

Final del juego

Gana la partida el niño que primero llegue con su cuervo hasta el árbol grande que está en el centro. Será proclamado "Rey del Lago de los Cuervos".



5. Puzzle de dados El frutal

Un juego de puzzle con un dado para 2 - 4 niños a partir de los 3 años.

En el huerto de los árboles frutales hay muchas cosas por hacer: solo con muchos mimos y cuidados, los arbolitos acabarán convirtiéndose en grandes árboles fuertes. ¿Quién es capaz de mirar con atención y, teniendo algo de suerte con el dado, consigue ser el primero en montar su puzzle del huerto con su frutal?

Material de juego necesario: 4 tableros de juego de puzzles de árboles frutales, dado de colores



Preparativos del juego

Cada niño elige un árbol frutal. Los restantes tableros de juego de puzzle se devuelven a la caja. La pieza horizontal alargada del puzzle se la colocan los jugadores delante. Las restantes piezas de los puzzles se distribuyen boca arriba por el centro de la mesa. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el jugador que más recientemente haya recolectado fruta.

¿Qué ha salido en el dado?

- Compara el símbolo del dado con los símbolos del extremo superior de las piezas del puzzle (color o cesto de frutas). Busca entonces la pieza correspondiente del puzzle de tu árbol: el color y la forma de las hojas y la corteza del árbol, así como el borde coloreado de las piezas te ayudan en la clasificación. Monta la pieza encontrada en la posición correspondiente de tu pieza horizontal alargada.
- Si sacas con el dado el cuervo o un símbolo cuya parte del puzzle ya posees, no obtendrás ninguna otra pieza de puzzle durante esa ronda.

A continuación le tocará tirar el dado al siguiente niño.

Final del juego

Gana el primer niño que complete todo su tablero de juego de puzzle.

Sugerencia: Aún más emocionante se vuelve la cosa si convenís al principio que las piezas del puzzle tienen que reunirse siguiendo un orden, es decir, de izquierda a derecha (verde, azul, rojo, amarillo, cesto de la fruta). Entonces el árbol crecerá desde que es pequeñito hasta que se hace grande y da frutas que pueden recolectarse.



6. Pastelería de pasteles de frutas

Un rápido juego de rebuscar para 2 - 4 niños a partir de los 4 años.

¡Rápido, daos prisa! La hortelana ha hecho una siesta demasiado larga y los invitados llegarán enseguida y llamarán a la puerta, pero el pastel de frutas está sin hacer. ¿Quién es capaz de encontrar en el saquito las frutas que la hortelana quiere tener para su pastel de frutas?

Material de juego necesario: cartas (cartas de pastel, cartas de base de pastel), saquitos para palpar cada uno con 2 peras, 2 manzanas, 2 ciruelas y 2 cerezas por jugador, hortelana

Preparativos del juego

Cada niño recibe un saquito con 2 frutas de cada tipo y una carta de base de pastel que se colocará delante con la cara que no tiene números boca arriba. Las cartas de pastel se mezclan bien y se ponen en el centro de la mesa formando un mazo con las cartas boca abajo. Poned a la hortelana a un lado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar todos a la vez. Poned vuestras manos junto al saquito encima de la mesa. El jugador más mayor da la vuelta a la primera carta de pastel del mazo de modo que todos los compañeros de juego puedan verla bien.

- Rebuscad ahora rápidamente en vuestros saquitos, sin mirar dentro, y encontrad las frutas que aparecen ilustradas en la carta. Cuando encontréis una fruta que penséis que encaja, sacadla y ponedla encima de vuestra base de pastel. Si la fruta no va bien, la pondréis de nuevo en el saquito y seguiréis buscando.

¿Piensas que están todas las frutas sobre tu carta de base de pastel que aparecen dibujadas en la carta de pastel?

Entonces intenta coger rápidamente la figura de la hortelana.

Los demás jugadores dejan entonces de buscar. Controlaréis todos si has elegido las frutas correctas.

- **¿Has acertado?**
¡Estupendo! Recibes la carta de pastel como premio y te la colocas a un lado.
- **¿Te has equivocado?**
La hortelana vuelve junto al mazo. Ahora serán los demás jugadores quienes sigan buscando en los saquitos las frutas correctas.

El jugador que recibe la carta de pastel es el siguiente en dar la vuelta a la primera carta de pastel del mazo.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño ha ganado 3 cartas de pastel. Todos vitorean al ganador como el "pastelero de pasteles de frutas más veloz".

7. Acopio para el invierno



Un primer juego de dados para 2 - 4 niños a partir de los 4 años.

Todas las frutas están maduras en los árboles frutales y solo esperan a que se las recolecte. Es el momento ideal para los cuervos, pues ahora pueden hacer acopio de víveres para el invierno. Pero para ello se requiere un poco de suerte en los dados pues los cuervos solo pueden llegar a los árboles frutales subiendo por las escalas. ¿Qué cuervo será el primero en reunir 4 frutas diferentes?



Material de juego necesario: tablero de juego “circuito del frutal”, cuervos, dado de puntos, 1 fruta de cada tipo por jugador, cestos

Preparativos del juego

Poned las frutas de un tipo en el árbol correspondiente del centro del tablero de juego. Cada niño recibe un cesto y se lo coloca delante. A continuación, cada jugador elige un cuervo y lo coloca sobre la casilla de salida con las pisadas ante el dibujo del cuervo correspondiente. Se devuelven a la caja los cuervos y los cestos sobrantes. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el jugador que sea capaz de decir tres veces seguidas rápidamente y sin equivocarse “¡La escalera se escala como una bala!”.

Avanza con tu cuervo tantas casillas como puntos te hayan salido en el dado.

Las casillas en las que haya ya un cuervo las saltamos, pero cuentan. En las casillas grandes con las escaleras puede haber varios cuervos. Si vas a parar con tu cuervo a una casilla pequeña en la que ya hay otro cuervo, desplaza tu cuervo hasta la siguiente casilla libre.

¿Has ido a parar a una casilla grande con escalera?

¡Perfecto! Puedes recolectar una fruta. Sube la escalera con tu cuervo hasta el árbol y recolecta una fruta que pondrás en tu cesto. Tu cuervo vuelve a descender por la misma escalera.

Si ya has recolectado la fruta de ese árbol, entonces te quedarás en esa casilla de escala sin hacer nada.

A continuación le tocará tirar el dado al siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño haya reunido las 4 frutas diferentes, convirtiéndose así en el ganador.

Podéis seguir jugando hasta que todos los cuervos tengan su cosecha en el cesto.

8. De compras en el mercado



Un juego con dado de colores y unas primeras reflexiones tácticas para 2 - 4 niños a partir de los 5 años.

La hortelana quiere hacer un pastel y os ha enviado al mercado para que le traigáis las frutas correspondientes. ¿Quién será el primero en cumplir con toda la lista de la compra?

Material de juego necesario: 4 tableros de juego de puzzle “puestos de mercado”, cartas de pastel, 10 frutas de cada color, 1 dado de colores

Preparativos del juego

Montad el puzzle de los 4 tableros de juego de manera que muestren la escena del mercado y ponedlos en el centro de la mesa. Repartid las frutas en los puestos de mercado correspondientes. Cada jugador recibe tres cartas de pastel (una con 2, otra con 3 y una tercera con 4 frutas dibujadas) y se las coloca delante boca arriba. Las cartas sobrantes se devuelven a la caja. Tened el dado preparado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primer jugador que sea capaz de nombrar tres cosas que pueden comprarse en un mercado. Si no os ponéis de acuerdo, comenzará el niño más pequeño, que tirará el dado para intentar cumplir con la lista de la compra.

¿Qué ha salido en el dado?

Un color: ¿queda en los puestos de mercado una fruta de ese color?

- ¡Sí!

Coge la fruta del puesto de mercado y ponla encima de una de tus cartas en la que aparezca dibujada esa fruta. Si no necesitas esa fruta, déjala.

- ¡No!

¡Lástima! Te quedas sin comprar ninguna fruta.

- El cesto

¡Qué tremenda suerte! Llévate del puesto de mercado la fruta que quieras y que necesites para tu encargo y ponla encima de una de tus cartas en la que aparezca dibujada esa fruta.

- El cuervo

¡Aunque sea descarado, el cuervo te ayuda! Coge de un compañero cualquiera de juego una fruta cualquiera y colócala encima de una de tus cartas del encargo de compra.

Cuando hayas reunido la última fruta de una de las cartas, el encargo de compra habrá quedado completado para esa fruta y tú le darás entonces la vuelta a la carta. Hay que devolver las frutas a los puestos de mercado.

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

Final del juego

La partida acaba en cuanto un niño haya cumplido sus tres encargos de compra, convirtiéndose así en el mejor comprador.



9. El circuito del frutal

Una divertida carrera con unas primeras reflexiones tácticas para 2 - 4 niños a partir de los 5 años.

¿Qué cuervo listo será más rápido que los demás y se hará con el cesto grande al final del camino donde están todas las frutas sabrosas que habréis reunido todos juntos antes?



Material de juego necesario: fichas de memo, cuervos, 8 frutas de cada tipo, 1 cesto, cartas de pastel con 2 y 3 frutas

Preparativos del juego

Extended las fichas de memo con el reverso boca arriba formando un camino. Poned una fruta cualquiera encima de cada ficha y poned el cesto al final del camino. Cada jugador elige un cuervo y lo coloca al comienzo del camino. Barajad las cartas de pastel y ponedlas formando un mazo con las cartas boca abajo.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien tenga más ganas de comer fruta.

Da la vuelta a la primera carta de pastel del mazo y fíjate bien en ella. Elige una de las frutas dibujadas en la carta y adelanta tu cuervo hasta la siguiente ficha del camino en la que esté esa fruta. Coge la fruta y ponla en el cesto al final del camino.

A continuación es el turno del siguiente niño.

Final del juego

Si delante de ti no queda ninguna ficha de camino sobre la que se encuentre la fruta que has elegido, avanzarás entonces hasta la meta (el cesto de fruta). De esta manera termina la partida y te llevarás el gigantesco cesto de la fruta como premio para ti y para tu cuervo.

10. Un colorido mostrador de pasteles



Un emocionante juego de cartas para 2 - 4 niños a partir de los 5 años.

En el frutal hay una gran fiesta de verano y todos van a llevar un pastel a la fiesta. Como es natural, los pasteleros quieren deshacerse de sus pasteles lo más rápidamente posible para poder ir ellos también a la fiesta. Pero a los pasteleros les han pedido que coloquen sus pasteles siguiendo un orden determinado para que el bufet de los pasteles quede bien bonito. ¿Qué pastelero será el primero que coloque todos sus pasteles en el bufet?

Material de juego necesario: cartas de pastel, cartas de base de pastel

Preparativos del juego:

Poned en el centro de la mesa las cartas de base de pastel una al lado de la otra con los números boca arriba y en la sucesión correcta. Barajad las cartas de pastel y repartid 4 cartas boca abajo a cada jugador. Con las cartas de pastel restantes formad un mazo con las cartas boca abajo. Tomad entonces la primera carta del mazo y ponedla boca arriba en el centro junto a la carta de base de pastel con el número correspondiente (por ejemplo, la carta de pastel con 2 frutas va al lado de la carta de base de pastel con el número "2").

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya estado en una fiesta de cumpleaños con bufet de pasteles. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño jugando la primera carta.

Son válidas las siguientes reglas para descartarse de una carta:

- La carta solo debe ponerse al lado de una carta de base de pastel que esté libre. Las frutas dibujadas en ella tienen que coincidir con el número que figura en la carta base del pastel.
- La carta tiene que mostrar una fruta de más (o de menos) que la carta que ya está depositada.
- Al menos una fruta de las que pueden verse en la carta que se va a depositar tiene que figurar también en la carta jugada.



Ejemplo: En el centro hay una carta con 3 frutas encima del pastel (pera, manzana, cereza). Le toca el turno a Julia y coloca su carta de 4 frutas (que muestra 2 cerezas y 2 ciruelas) a la derecha, junto a la carta del centro.

¿No tienes una carta de pastel apropiada?

Coge una carta del mazo. Si esa carta va bien en la serie, colócala. De lo contrario, quédatela con las demás cartas.

A continuación es el turno del siguiente niño.

Atención: Una serie del bufet de pasteles se compone siempre de 4 pasteles: cada uno con una carta con la serie de números 2, 3, 4 y 5. Cuando esté completa la serie, se colocan las 4 cartas de pastel apiladas a un lado formando un mazo de depósito. El siguiente jugador comienza una nueva ronda y juega una carta cualquiera de las que tiene en su mano.

Cuando se haya agotado el mazo, se barajarán las cartas del mazo de depósito para formar un nuevo mazo de cartas para servirse.

Final del juego

Gana el primer niño que pueda descartarse de todas sus cartas de pastel, y podrá ir corriendo a servirse en el bufet de pasteles.



La mia grande raccolta di giochi

Il frutteto



Un'allegria raccolta di 10 giochi dedicati al frutteto, per 2 - 4 giocatori da 3 a 6 anni.

Autrice dell'idea di gioco 1 (Frutteto): Anneliese Farkaschovsky

Autrice delle idee di gioco 2 - 10: Annemarie Hölischer

Illustrazioni: Reiner Stolte

Indice dei giochi

	<i>Pagina</i>
1. Il frutteto 	76
2. Memo del giardino 	77
3. Attenzione, giardiniera in arrivo 	77
4. Svelti nel nido 	78
5. Il frutteto - Puzzle composto con il dado 	79
6. Pasticceria di dolci alla frutta 	60
7. Provviste per l'inverno 	61
8. Acquisti nel giorno di mercato 	62
9. Circuito della frutta 	63
10. Variopinto buffet di torte 	64

2 tabelloni stampati su entrambi i lati

lato anteriore: frutteto
lato posteriore: lago

1 giardiniera

4 corvi

**4 sacchetti
per tastare**

40 frutti

36 carte da gioco

(32 carte torta,
4 carte base per torta)

1 dado colorato

1 puzzle del corvo
con 9 tessere

**1 dado numerato
con 9 tessere**



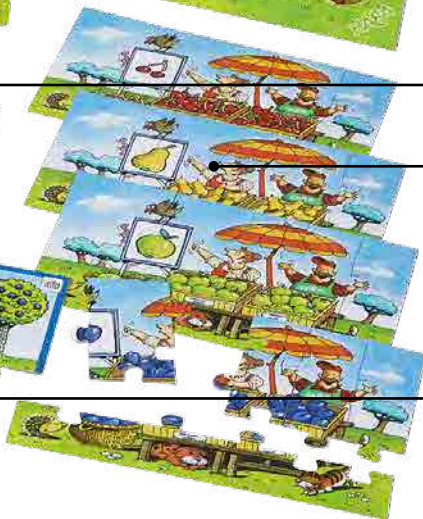
lato anteriore: circuito del frutteto
lato posteriore: orto



32 tavolette memo



4 tabelloni puzzle
(lato anteriore: alberi da frutto;
lato posteriore: banchi del mercato)



4 cestini



1. Il frutteto



Un allegro gioco cooperativo con il dado, per 2 - 4 (o più) bambini a partire da 3 anni.

I quattro alberi del frutteto sono carichi di frutti: si possono raccogliere mele, pere, ciliegie e prugne. Ma fate in fretta, perché il corvo birichino è già in agguato, pronto a rubare la frutta matura.

Materiale necessario: tabellone "frutteto", puzzle del corvo, frutti, cestini, dado colorato

Prima di cominciare

Sistematte i frutti sui rispettivi alberi del tabellone. Ciascun bambino riceve un cestino e lo mette davanti a sé. Se giocano più di 4 bambini, uno stesso cestino sarà utilizzato da più bambini. Mescolate le 9 tessere del puzzle del corvo e impilatele accanto al tabellone. Tenete pronto il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate insieme, in senso orario, contro il corvo. Chi riesce a dire tre volte, rapidamente e senza errori, "Corvo Teo" comincia e tira il dado.

Che cosa mostra il dado?

- **Un colore**

Raccogli un frutto del colore corrispondente e mettilo nel tuo cestino. Se tutti i frutti di quel tipo sono già stati raccolti, purtroppo non ne puoi più raccogliere.

- **Il cesto di frutta**

Raccogli due frutti a piacere e mettili nel tuo cestino.

- **Il corvo**

Prendi dal mazzo una tessera di puzzle e mettila nel punto corrispondente, al centro del tabellone.

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

Conclusione del gioco

Se tutti i frutti sono stati raccolti prima che il puzzle del corvo al centro del tabellone sia completo, tutti i bambini insieme hanno vinto. Se invece il puzzle del corvo è stato completato prima, purtroppo tutti i bambini insieme hanno perso. Che cosa ne dite di un'altra partita?



2. Memo del giardino



Un classico gioco di memoria per 2 - 4 bambini a partire da 3 anni.

Nel giardino c'è molto da fare per rimettere tutto in ordine: ci sono varie cose in giro un po' dappertutto. Ma, per fortuna, ci sono sempre due cose uguali. Chi è capace di concentrarsi bene e di trovare il maggior numero di coppie?

Materiale necessario: 32 tavolette memo

Prima di cominciare

Mescolate le tavolette memo coperte e disponetele a piacere al centro del tavolo. Fate attenzione a non sovrapporle.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Chi per primo dice il nome di una varietà di frutta comincia e scopre due tavolette memo a piacere.

Le tavolette mostrano due soggetti uguali?

- **Sì!**

Coppia trovata! Prendi la coppia e mettila vicino a te. Puoi scoprire subito altre due tavolette.

- **No!**

Tutti cercano di memorizzare i soggetti. Poi le tavolette vengono nuovamente coperte.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che scopre due tavolette memo.

Conclusione del gioco

Quando tutte le coppie sono state raccolte, vince il bambino che ha la pila di tavolette più alta.

3. Attenzione, giardiniera in arrivo



Un allegro gioco cooperativo con il dado, per 2 - 4 bambini a partire da 3 anni.

I corvi birichini hanno rubato dei frutti e vogliono nascondersi nel grande nido dei corvi. Ma la giardiniera ha già notato il furto e sta dando loro la caccia. Quando un corvo viene acciuffato, la giardiniera scaccia il ladruncolo dal giardino. Riuscite a portare tutti i corvi nel nido?

Materiale necessario: tabellone "orto", 4 corvi, giardiniera, dado colorato

Prima di cominciare

I corvi vanno sistemati nella casella con la chiocciola al centro del percorso. La giardiniera parte dalla casella vicina all'ingresso del giardino. Tenete pronto il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate insieme, in senso orario, contro la giardiniera. Chi riesce a dire tre volte, rapidamente e senza errori, "Giardiniera Gertrude" comincia e tira il dado.

Che cosa mostra il dado?

- **Un colore**

Sposta il corvo del rispettivo colore avanti di una casella verso il nido. Attenzione: in una stessa casella possono stare più corvi. Se il corvo si trova nell'ultima casella prima del nido, può saltare nel nido ed è ora al sicuro dalla giardiniera. Se il corvo del colore del dado tirato è già nel nido o è già uscito dal gioco, non succede nulla.

- **Il corvo**

Puoi far avanzare di una casella un corvo a piacere. Attenzione: su una stessa casella possono stare più corvi. Se il corvo si trova nell'ultima casella prima del nido, può saltare nel nido ed è ora al sicuro dalla giardiniera.

- **Il cesto di frutta**

La giardiniera fa un passo avanti. Se la giardiniera arriva in una casella dove ci sono uno o più corvi, questi sono stati acchiappati dalla giardiniera e vengono scacciati. Metti il corvo/i corvi nella scatola.

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

Conclusione del gioco

Se tutti i corvi hanno raggiunto il nido, i bambini hanno vinto tutti insieme. Se uno o più corvi sono stati acchiappati dalla giardiniera, riprovate subito.

Suggerimento: potreste anche decidere dall'inizio di stare dalla parte della giardiniera. Allora vincerete se avrete acchiappato tutti i corvi. Questa variante è un po' più difficile.

4. Svelti nel nido



Un complicato gioco di memoria per 2 - 4 bambini a partire da 3 anni.

Per raggiungere attraverso il lago il grande albero con il nido i corvi devono saltellare sulle pietre che sporgono dall'acqua. Affinché gli uccelli abbiano abbastanza forza, dovete nutrirla con i frutti raffigurati sulle pietre. Ma i frutti sono nascosti: solo chi riesce a ricordare dove sono e ha anche un po' di fortuna può per primo mettere nel nido il suo corvo.

Materiale necessario: tabellone "lago", 4 corvi, 6 tavolette memo (prugna, ciliegia, mela, pera, gatto, albero con scala)

Prima di cominciare

Ciascun bambino sceglie un corvo e lo mette su una passerella agli angoli del lago (= caselle di partenza). Mettete nella scatola gli altri corvi, non necessari. Le 6 tavolette vengono mescolate e sistemate coperte accanto al tabellone.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Chi più di recente è stato al lago comincia e scopre una tavoletta memo a piacere.

Quale soggetto mostra la tavoletta?

- **Il frutto che si vede sulla pietra proprio davanti al tuo corvo**

Perfetto! Salta con il tuo corvo sulla casella successiva e poi copri di nuovo la tavoletta. Per arrampicarti dall'ultima pietra sull'albero devi scoprire la tavoletta con l'albero e la scala.

- **Un frutto che non si trova sulla pietra proprio davanti al tuo corvo, oppure l'albero**

Peccato, il corvo resta fermo. Cerca, insieme a tutti gli altri giocatori, di memorizzare il soggetto. Poi copri nuovamente la tavoletta.

- **Il gatto**

Oh no, il gatto selvatico mette in disordine tutte le tavolette. Gira nuovamente la tavoletta del gatto e mescola bene tutte le tavolette. Purtroppo il tuo corvo deve restare fermo.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che scopre una tavoletta.

Conclusione del gioco

Il bambino che per primo ha raggiunto con il suo corvo il grande albero al centro vince il gioco e può proclamarsi "re del grande lago".



5. Il frutteto - Puzzle composto con il dado

Un variopinto gioco con il dado per 2 - 4 bambini a partire da 3 anni.

Nel giardino con gli alberi da frutto c'è molto da fare: solo con molte cure le pianticelle diventeranno grandi alberi robusti. Chi saprà osservare con attenzione e avrà un po' di fortuna con il dado completerà per primo il suo puzzle del frutteto.

Materiale necessario: 4 tabelloni puzzle "alberi da frutto", dado colorato

Prima di cominciare

Ciascun bambino sceglie un albero da frutto. Rimettete nella scatola gli altri tabelloni. Le lunghe tessere di puzzle inferiori restano davanti ai giocatori. Mettete al centro del tavolo le restanti tessere di puzzle scoperte. Tenete pronto il dado.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Chi più di recente ha raccolto dei frutti comincia e tira il dado.

Che cosa mostra il dado?

- Confronta il simbolo del dado con i simboli raffigurati nell'angolo superiore delle tessere di puzzle (colore o cestino per la frutta). Cerca poi la rispettiva tessera di puzzle del tuo albero: per l'abbinamento sono utili il colore e la forma delle foglie e della corteccia, come anche il bordo colorato delle tessere. Inserisci la tessera trovata nella corretta posizione rispetto alla tessera di puzzle lunga.
- Se, tirando il dado, esce un simbolo di cui hai già la tessera di puzzle o il corvo, in questo giro non ricevi altre tessere di puzzle.

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

Conclusione del gioco

Vince il bambino che per primo ha completato tutto il suo tabellone puzzle.

Suggerimento: il gioco diventa ancora più appassionante se all'inizio stabilite che le tessere di puzzle devono essere raccolte in fila, ossia da sinistra a destra (verde, blu, rosso, giallo, cestino per la frutta). Allora l'albero cresce da piccola pianticella a grande albero con frutti che si possono raccogliere.

6. Pasticceria di dolci alla frutta



Un veloce gioco di ricerca per 2 - 4 bambini a partire da 4 anni.

Svelti, affrettatevi! La giardiniera ha fatto un sonnellino troppo lungo e gli ospiti stanno arrivando alla porta. Ma la torta alla frutta non è ancora pronta. Chi riesce a trovare più in fretta nei sacchetti i frutti che la giardiniera vorrebbe mettere nella sua torta alla frutta?

Materiale necessario: carte da gioco (carte torta, carte base per torta), sacchetti per tastare, contenenti ciascuno 2 pere, 2 mele, 2 prugne e 2 ciliegie, giardiniera

Prima di cominciare

Ciascun bambino riceve un sacchetto contenente 2 frutti per tipo e una carta base per torta, che mette davanti a sé con il lato senza numeri rivolto verso l'alto. Mescolate bene le carte torta e metteteci il mazzo di carte coperte al centro del tavolo. Metteteci accanto la giardiniera.

Svolgimento del gioco

Si gioca tutti contemporaneamente. Mettete le vostre mani sul tavolo, accanto al sacchetto. Il giocatore più grande di età scopre la prima carta torta del mazzo in modo che tutti i partecipanti possano vederla.

- Ora rovistate rapidamente nel vostro sacchetto, senza guardarci dentro, e tastate i frutti illustrati sulla carta. Se avete trovato un frutto che credete sia adatto, estraetelo e mettetelo sulla vostra base per torta. Se il frutto non è quello giusto, rimettetelo nel sacchetto e continuate a cercare.

Pensi che sulla tua carta base per torta ci siano tutti i frutti illustrati sulla carta torta?

Allora cerca di prendere subito la giardiniera.

Gli altri giocatori smettono di cercare. Controlla insieme agli altri se hai estratto i frutti giusti.

- **Giusto?**
Perfetto, come ricompensa ricevi la carta torta e la metti davanti a te.
- **Sbagliato?**
Rimettete la giardiniera accanto al mazzo. Soltanto gli altri giocatori possono ora continuare a cercare i frutti adatti.

Il giocatore che ha ricevuto la carta torta scopre poi la prima carta torta del mazzo.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena un bambino ha vinto 3 carte torta. Il vincitore può proclamarsi "il più veloce nel preparare la torta di frutta".

7. Provviste per l'inverno



Un primo gioco con il dado per 2 - 4 bambini a partire da 4 anni.

Tutti i frutti del frutteto sono maturi e attendono di essere raccolti. Per il corvo è il momento migliore per preparare come si deve le provviste per l'inverno. Ma ci vuole un po' di fortuna con il dado, perché solo salendo la scala i corvi raggiungono gli alberi da frutto. Quale corvo raccoglie per primo 4 frutti diversi?

Materiale necessario: tabellone "circuitto del frutteto", corvi, dado numerato, 1 frutto per tipo per ogni giocatore, cestini

Prima di cominciare

Mettete i frutti di uno stesso tipo sul rispettivo albero al centro del tabellone. Ciascun bambino riceve un cestino e lo mette davanti a sé. Poi ciascun bambino sceglie un corvo e lo mette sulla casella di partenza con le impronte delle zampe, davanti alla rispettiva immagine del corvo. Rimettete nella scatola i corvi e i cestini rimanenti. Tenete pronto il dado.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Chi riesce a dire tre volte, rapidamente e senza errori, "Sali sulla ripida scala" comincia e tira il dado.

Con il tuo corvo avanza di tante caselle quanti sono i punti indicati dal dado.

Le caselle dove c'è già un corvo si saltano, ma vengono contate. Sulle grandi caselle con la scala possono esserci più corvi. Se arrivi con il tuo corvo in una piccola casella dove c'è già un corvo, spingi il tuo corvo avanti nella prima casella libera.

Sei arrivato su una casella grande con la scala?

Perfetto! Puoi raccogliere un frutto. Arrampicati sulla scala con il tuo corvo fino in cima all'albero e raccogli un frutto. Mettilo nel tuo cestino. Il tuo corvo ridiscende dalla stessa scala. Se hai già raccolto il frutto di questo albero, resti fermo nella casella della scala.

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

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena un bambino ha raccolto 4 frutti e ha vinto così il gioco. Potete continuare a giocare finché tutti i corvi non hanno il loro raccolto nel cestino.

8. Acquisti nel giorno di mercato



Un gioco con il dado colorato, con prime riflessioni tattiche, per 2 - 4 bambini a partire da 5 anni.

La giardiniera vorrebbe preparare una torta e vi ha mandato al mercato ad acquistare i frutti adatti. Chi riesce per primo a soddisfare tutte le richieste?

Materiale necessario: 4 tabelloni puzzle "banchi del mercato", carte torta, 10 frutti per colore, 1 dado colorato

Prima di cominciare

Componete i 4 tabelloni puzzle con il lato del mercato rivolto verso l'alto e metteteli al centro del tavolo. Distribuite i frutti sui rispettivi banchi del mercato. Ciascun giocatore riceve una carta torta con 2, una con 3 e una con 4 frutti, e le dispone scoperte davanti a sé. Rimettete nella scatola le altre carte. Tenete pronto il dado.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Comincia chi per primo dice il nome di tre cose che si possono comprare al mercato. Se non riuscite a mettervi d'accordo, il più giovane di voi può cominciare e tira il dado.

Che cosa mostra il dado?

Un colore: sui banchi del mercato c'è ancora frutta di questo colore?

- **Sì!**
Prendi il frutto e mettilo su una delle tue carte su cui è illustrato quello stesso frutto. Se non hai più bisogno di quel frutto, lascialo dove si trova.
- **No!**
Peccato. Purtroppo non puoi acquistare alcun frutto.
- **Il cestino**
E' una fortuna enorme! Puoi comprare un frutto a scelta di cui hai ancora bisogno per i tuoi ordini, prenderlo dal banco del mercato e metterlo su una delle tue carte su cui è illustrato quello stesso frutto.
- **Il corvo**
Il corvo birichino ti aiuta! Puoi sottrarre un frutto a un altro giocatore a piacere e metterlo su una delle tue carte.

Se hai raccolto l'ultimo frutto di una carta, il tuo ordine è stato completato: copri la carta. I frutti vanno rimessi sui banchi del mercato.

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

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena un bambino ha evaso tutti e tre gli ordini: è senza dubbio lui il miglior compratore.



9. Circuito della frutta

Una divertente gara, con prime riflessioni tattiche, per 2 - 4 bambini a partire da 5 anni.

Quale astuto corvo, più veloce degli altri, si prende il grande cesto alla fine del percorso con tutti i gustosi frutti che avete prima raccolto tutti insieme?

Materiale necessario: tavolette memo, corvi, 8 frutti per tipo, 1 cestino, carte torta con 2 e 3 frutti

Prima di cominciare

Disponete le tavolette memo con il retro rivolto verso l'alto, in modo da formare un percorso. Piazzate un frutto a scelta su ciascuna tavoletta e mettete il cestino alla fine del percorso. Ciascun giocatore si sceglie un corvo e lo mette all'inizio del percorso. Mescolate le carte torta e tenetele pronte in un mazzo coperto.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Chi ha più fame di frutta comincia. Scopri la prima carta torta del mazzo e osservalo bene. Puoi scegliere uno dei frutti illustrati e con il tuo corvo proseguire fino alla prossima tavoletta del percorso su cui c'è quello stesso frutto. Prendi il frutto e mettilo nel cestino alla fine del percorso.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Conclusione del gioco

Se non c'è davanti a te più nessuna tavoletta su cui c'è il frutto che hai scelto, puoi andare al traguardo del cesto di frutta. Così il gioco termina e puoi prendere in premio l'enorme cesto di frutta, per te e per il tuo corvo.



10. Variopinto buffet di torte

Uno stimolante gioco di carte per 2 - 4 bambini a partire da 5 anni.

Nel frutteto si prepara una grande festa d'estate e tutti portano delle torte per il buffet. Naturalmente, tutti i pasticceri vogliono liberarsi al più presto possibile delle loro torte per poter anch'essi festeggiare. Ma è stato chiesto ai pasticceri di esporre le torte sempre in fila, in modo che il buffet di torte appaia molto bello. Quale pasticciere per primo riesce a mettere tutte le sue torte sul buffet delle torte?

Materiale necessario: carte torta, carte base per torta

Prima di cominciare

Mettete al centro del tavolo, nella giusta sequenza una dietro l'altra, le carte base per torta con i numeri rivolti verso l'alto. Mescolate le carte torta e distribuite a ciascun giocatore 4 carte coperte. Con le carte torta rimaste formate un mazzo di pesca coperto. Prendete poi la prima carta dal mazzo e mettetela scoperta al centro, accanto alla carta base per la torta con il numero corrispondente (es. carta torta con 2 frutti accanto alla carta base torta con il numero "2").

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Comincia chi più di recente è stato al buffet di torte di una festa di compleanno. Se non riuscite a mettervi d'accordo, comincia il più piccolo di età, che gioca una carta che ha in mano.

Per giocare le carte valgono le seguenti regole:

- La carta può essere collocata solo accanto a una carta base per torta libera. I frutti raffigurati devono corrispondere al numero presente sulla base per torta.
- La carta deve mostrare un frutto in più o in meno rispetto a una carta già giocata.
- Almeno un frutto presente sulla carta in vista sul tavolo deve essere raffigurato sulla carta giocata.



Esempio: al centro c'è una carta con 3 frutti sulla torta (pera, mela, ciliegia). Tocca a Julia, che mette la sua carta da 4, con 2 ciliegie e 2 prugne, a destra della carta già giocata.

Non hai in mano una carta torta adatta?

Prendi una carta dal mazzo delle carte. Se questa è adatta alla serie, puoi giocarla. Altrimenti tienila in mano.

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Attenzione! Una serie di torte comprende sempre 4 torte: una da 2, una da 3, una da 4 e una da 5 frutti. Quando una serie è completa, mettete le 4 carte torta in un mazzo di scarto. Il giocatore successivo comincia una nuova serie e gioca una carta a piacere di quelle che ha in mano.

Se il mazzo è esaurito, mescolate le carte del mazzo di scarto e formate con esse un nuovo mazzo di pesca.

Conclusione del gioco

Il bambino che per primo è riuscito a giocare tutte le carte torta vince e può precipitarsi al buffet delle torte.





Liebe Kinder, liebe Eltern,

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



Dear Children and Parents,

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

Chers enfants, chers parents,

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

Beste ouders, lieve kinderen,

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

Queridos niños, queridos padres:

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

Cari bambini e cari genitori,

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

Queridos pais, queridas crianças,

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

Kære børn, kære forældre,

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

Kära barn, kära föräldrar!

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

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

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

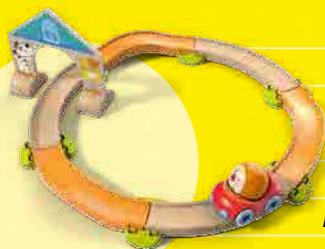


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

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

 **Children are world explorers!**


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

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

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

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

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

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

 **I bambini esplorano il mondo!**

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

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

HABA®

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