



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni
Instrução de jogo • Spillevejledning • Spelregler • Játékszabály

Obst- garten

Orchard • Le verger • Boomgaard
El Frutal • Frutteto • Pomar • Frugthaven
Fruktträdgården • Gyümölcsöskert



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 1986

Habermas Spiel Nr. 4170

Obstgarten

Ein kooperatives Spiel für 1 - 8 Kinder von 3 - 6 Jahren.

Spielidee: Anneliese Farkaschovsky

Illustration: Walter Matheis

Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Die vier Obstbäume hängen voller Früchte: Äpfel, Birnen, Kirschen und Pflaumen sind reif und müssen schleunigst gepflückt werden! Denn der freche Rabe wartet nur darauf, Leckerbissen zu stibitzen.

Spielinhalt:

- 10 Äpfel
- 10 Birnen
- 10 Kirschenpaare
- 10 Pflaumen
- 4 Obstkörbe
- 1 Rabenpuzzle (9 Teile)
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 1 Spielplan



*Kurzanleitung:
Obst ernten*

Spielziel:

Die Kinder versuchen, das Obst von den Bäumen zu pflücken, bevor der Rabe es stibitzen kann.

*Obst auf Bäume,
Korb nehmen*

Spielvorbereitung:

Das Obst wird auf die entsprechenden abgebildeten Bäume auf dem Spielplan verteilt. Jedes Kind bekommt einen Obstkorb. Spielen mehr als vier Kinder, so wird ein Korb von mehreren Kindern benutzt.

*Puzzle stapeln,
Würfel
bereitlegen*

Die neun Teile des Rabenpuzzles werden aus dem Rahmen gelöst, gestapelt und bereitgelegt. Der Würfel wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

1 x würfeln



rot = Kirsche
gelb = Birne
blau = Pflaume
grün = Apfel



Korb = 2 Früchte



Rabe = Puzzleteil

alle Früchte
geerntet:
gemeinsamer Sieg

Rabenzpuzzle
vollständig:
gemeinsam
verloren

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

Was erscheint oben auf dem Würfel?

- **Die Farbe Rot, Gelb, Grün oder Blau:**

Das Kind pflückt eine Frucht der entsprechenden Farbe und legt sie in den eigenen Korb. Ist keine Frucht mehr auf dem Baum, so geschieht nichts – der Würfel wird an das nächste Kind weitergegeben.

- **Der Obstkorb:**

Nun dürfen zwei beliebige Früchte gepflückt und in den eigenen Korb gelegt werden.

- **Der Rabe:**

Ein Puzzleteil wird in die Mitte des Spielfeldes auf die dafür vorgesehene Fläche gelegt.

Spielende:

Gelingt es den Kindern, alle Früchte zu ernten, bevor das Rabenzpuzzle vollständig in der Mitte liegt, so gewinnen sie gemeinsam: Zusammen waren sie schneller als der gefräßige Rabe.

Liegt das Rabenzpuzzle jedoch bereits vollständig in der Mitte, bevor alle Früchte gepflückt sind, so verlieren alle Kinder gemeinsam gegen den schnellen Dieb.

Orchard

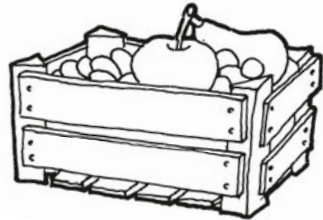
Cooperative game for 1 to 8 children ages 3 to 6.

Author: Anneliese Farkaschovsky
Illustrations: Walter Matheis
Length of the game: 10 - 15 minutes approx.

The four fruit-trees are full of fruit. The apples, pears, cherries and plums are ripe and have to be picked quickly, because the crafty raven is eager to pinch some tidbits.

Contents:

- 10 apples
- 10 pears
- 10 pairs of cherries
- 10 plums
- 4 baskets
- 1 raven jigsaw (9 pieces)
- 1 color die with symbols
- 1 game board



*Short
instructions:
harvest fruit*

Aim of the game:

The children try to pick the fruit from the trees before the raven can steal them.

*fruit on the trees,
take basket*

Preparation of the game:

The fruit is distributed among the corresponding trees shown on the game board. Each player gets a basket. If there are more than 4 players, several players share one basket.

*pile up jigsaw
pieces get the
die ready to roll*

The nine parts of the raven jigsaw are removed from the frame and piled up so that they are ready to use. Place the die next to the game board.

throw die 1x



red = cherry
yellow = pear
blue = plum
green = apple



basket = 2 fruits



raven = piece of
jigsaw

all fruit picked:
all players win

raven jigsaw
complete:
all players lose

How to play:

The youngest player starts and throws the die once.

Which color or symbol appears on the die?

- **Red, yellow, green or blue:**

The player picks a fruit of the corresponding color and puts it into his/her basket. If there are no more fruits of that color on the tree nothing happens and the die is passed on immediately.

- **The basket:**

You can pick any two fruits and place them into your basket.

- **The raven:**

Place one piece of the jigsaw into the middle of the game board on the corresponding place.

End of the game:

If the players succeed in gathering all the fruit before the raven jigsaw in the middle is finished, they all win the game – together they have been quicker than the voracious raven.

If the raven jigsaw is complete before all the fruit has been picked, the children lose together to the quick raven.

Le verger

Un jeu de société pour 1 à 8 enfants à partir de 3 à 6 ans.

Idée : Anneliese Farkaschovsky
Illustration : Walter Matheis
Durée d'une partie : env. 10 - 15 minutes

Les quatre arbres fruitiers croulent sous les fruits. Les pommes, les poires, les cerises et les prunes sont mûres et il est grand temps de les cueillir, car l'effronté corbeau attend la première occasion pour aller les dérober.

Contenu :

- 10 pommes
- 10 poires
- 10 paires de cerises
- 10 prunes
- 4 paniers
- 1 puzzle représentant un corbeau (9 pièces)
- 1 dé avec couleurs et symboles
- 1 plateau de jeu



But du jeu :

Les joueurs essayent de cueillir les fruits avant que le corbeau ne puisse les voler.

*Règle résumée :
cueillir les fruits*

Préparatifs :

Les fruits sont répartis sur les arbres correspondants illustrés sur le plateau de jeu. Chaque joueur prend un panier. S'il y a plus de quatre joueurs, un panier servira à plusieurs joueurs.

Les neuf pièces du puzzle représentant le corbeau sont détachées du cadre, empilées et posées de façon à pouvoir les prendre. Le dé est posé à côté du plateau de jeu.

*poser les fruits
sur les arbres,
prendre un
panier, empiler
les pièces du
puzzle, préparer
le dé*

lancer le dé 1x



*rouge = cerise
jaune = poire
bleu = prune
vert = pomme*



panier = 2 fruits



*corbeau =
pièce du puzzle*

*Tous les fruits
sont cueillis :
partie gagnée
pour tous les
joueurs,*

*puzzle du
corbeau complet :
partie perdue pour
tous les joueurs*

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence et lance une fois le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **La couleur rouge, jaune, verte ou bleue :**

Le joueur cueille un fruit de la couleur correspondante et le met dans son panier. Si n'y a plus de fruit correspondant à la couleur du dé dans l'arbre, il ne se passe rien et le dé est passé au joueur suivant.

- **Le panier :**

Le joueur a alors le droit de cueillir deux fruits au choix et de les mettre dans son panier.

- **Le corbeau :**

Une pièce du puzzle est posée au milieu du jeu sur l'emplacement prévu.

Fin de la partie :

Si les joueurs réussissent à cueillir tous les fruits avant que le puzzle du corbeau ne soit complet, ils gagnent tous la partie : ils ont tous été plus rapides que le gourmand corbeau.

Si, au contraire, le puzzle du corbeau est fini avant que tous les fruits ne soient cueillis, ce sont tous les joueurs qui ont perdu la partie, car le voleur a été plus rapide qu'eux.

Boomgaard

Een samenwerkingsspel voor 1 - 8 kinderen van 3 - 6 jaar.

Spelidee: Anneliese Farkaschovsky

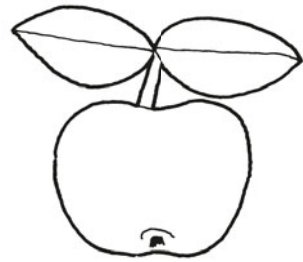
Illustraties: Walter Matheis

Speelduur: ca. 10 - 15 minuten

De vier fruitbomen hangen vol met vruchten: de appels, peren, kersen en pruimen zijn rijp en moeten zo snel mogelijk geplukt worden. Een brutale raaf zit namelijk klaar om al die lekkernijen voor jullie neus weg te kapen!

Spelinhoud:

- 10 appels
- 10 peren
- 10 paar kersen
- 10 pruimen
- 4 fruitmanden
- 1 ravenpuzzel (9 onderdelen)
- 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding



*Korte inleiding:
vruchten plukken*

*Fruit aan de
bomen,
fruitmand
pakken, puzzel
op een stapel,
dobbelsteen
klaarleggen*

Doel van het spel:

De kinderen moeten proberen om het fruit uit de bomen te plukken, voordat de raaf het te pakken krijgt.

Spelvoorbereiding:

De vruchten worden over de, op het spelbord afgebeelde, overeenkomstige bomen verdeeld. Ieder kind krijgt een fruitmand. Doen er meer dan vier kinderen mee, dan kan een fruitmand door meerdere kinderen tegelijk gebruikt worden.

De negen delen van de ravenpuzzel moeten uit de omlijsting worden losgemaakt en op een stapel worden klaargelegd. De dobbelsteen komt naast het bord te liggen.

1 x gooien



Rood = kers

Geel = peer

Blaauw = pruim

Groen = appel



Mandje =
2 vruchten



Raaf = puzzelstuk

Alle vruchten
geplukt: iedereen
gewonnen

Ravenpuzzel
compleet:
allemaal verloren

Spelverloop:

De kinderen spelen kloksgewijs en om beurt.

Het jongste kind mag beginnen en gooit één keer met de dobbelsteen.

Wat verschijnt er op de dobbelsteen?

- **Eén van de kleuren rood, geel, groen of blauw:**

Het kind mag een vrucht plukken van de overeenkomstige kleur en in z'n eigen mandje leggen. Wanneer er geen vruchten meer aan de boom hangen, dan gebeurt er niets en wordt de dobbelsteen aan het volgende kind gegeven.

- **De fruitmand:**

Het kind plukt twee vruchten naar keuze en legt ze in z'n eigen mand.

- **De raaf:**

Een stukje van de puzzel komt in het midden van het speelveld op het daarvoor bestemde vlak te liggen.

Einde van het spel:

Slagen de kinderen er in om alle vruchten te oogsten voordat de ravenpuzzel compleet in het midden ligt, dan heeft iedereen gewonnen. Samen zijn jullie de gulzige raaf te snel afgeweest!

Is de ravenpuzzel klaar, voordat alle vruchten geplukt zijn, dan hebben de kinderen het met z'n allen van de rappe dief verloren.

Juego Habermaaß Núm. 3403

El Frutal

Un emocionante juego en equipo, para 1 - 8 niños de 3 a 6 años.

Concepto del Juego: Anneliese Farkaschovsky

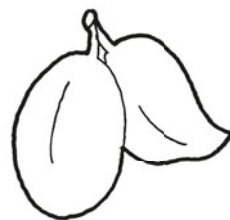
Ilustraciones: Walter Matheis

Duración del Juego: de 10 a 15 minutos

Los cuatro árboles frutales están cargados de frutas: ¡Las manzanas, peras, cerezas y ciruelas están maduras y tienen que ser recolectadas a toda velocidad! Pero, ¡ojo! el cuervo está vigilando si puede robar alguna rica fruta!

Contenido del Juego:

- 10 manzanas
- 10 peras
- 10 pares de cerezas
- 10 ciruelas
- 4 cestas para recolectar la fruta
- 1 puzzle del cuervo (9 piezas)
- 1 dado de colores y símbolos
- 1 tablero



Instrucciones

*breves:
recolectar frutos*

*frutos en los
árboles, coger
el cesto puzzle
en un montón,
dados preparados*

Objetivo de Juego:

Trabajando en equipo, los jugadores intentarán recolectar las frutas de los árboles, antes de que el cuervo logre robarlas.

Preparación:

La fruta ha de repartirse entre los árboles del tablero. Cada jugador coge una cesta para la fruta, en el caso de que sean más de cuatro niños se compartirán varios niños una cesta.

Deshacer el rompecabezas y apilar las nueve piezas. Colocar el dado al lado del tablero.

tirar los dados
una vez



rojo = cereza
amarillo = pera
azul = ciruela
verde = manzana



cesta = 2 frutos



cuervo = pieza
del puzzle

todos los frutos
recolectados:
victoria conjunta

puzzle del cuervo
completo:
derrota común

Desarrollo del Juego:

El niño más pequeño empieza tirando el dado una vez.

¿Qué color ha salido?

- Si sale el **color rojo, amarillo, verde o azul:**

El niño recolecta una fruta del color correspondiente y la pone en su cesta. Si ya no quedan frutas del color que ha salido en el dado, el turno pasa al siguiente jugador.

- Si sale la **cesta de la fruta** se pueden coger dos frutas de cualquier árbol y ponerlas en la cesta.

- Si sale el **cuervo:**

Se colocará una pieza del puzzle en el sitio correspondiente del tablero.

Fin del Juego:

Si los jugadores consiguen recolectar todas las frutas antes de que el puzzle del cuervo se complete, los jugadores ganan contra el cuervo. ¡Juntos han sido más rápidos que el cuervo glotón!

Si por el contrario el puzzle del cuervo llega a completarse antes de que todas las frutas hayan sido recolectadas, los jugadores pierden la partida contra el rápido ladrón.

Frutteto

Un gioco di cooperazione per 1 - 8 bambini dai 3 agli 6 anni.

Ideatrice del gioco: Anneliese Farkaschovsky

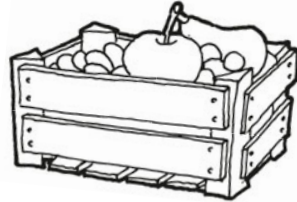
Illustrazione: Walter Matheis

Durata del gioco: 10 - 15 minuti circa

I quattro alberi sono carichi di frutta: mele, pere, ciliegie e prugne sono mature e devono essere colte in fretta poiché l'impertinente corvo aspetta solo di sgraffignare le leccornie!

Componenti del gioco:

- 10 mele
- 10 pere
- 10 coppie di ciliegie
- 10 prugne
- 4 cestini da frutta
- 1 puzzle raffigurante un corvo (9 pezzi)
- 1 dado con simboli colorati
- 1 tavola da gioco



Obiettivo del gioco:

I bambini cercano di cogliere la frutta dagli alberi prima che il corvo possa rubarla.

Preparazione del gioco:

La frutta viene distribuita secondo agli alberi raffigurati sulla tavola da gioco. Ogni bambino riceve un cestino da frutta. Se al gioco partecipano più di 4 bambini, un cestino viene utilizzato da più bambini.

I nove pezzi del puzzle raffigurante il corvo vengono staccati dalla cornice, accatastati e tenuti pronti. Il dado si trova accanto alla tavola da gioco.

*Istruzioni in breve:
cogliere la frutta*

*frutta sugli alberi,
prendere il cestino,
accatastare i pezzi
del puzzle, prepara-
re il dado*

tirare 1 volta il dado



*rosso = ciliegia
giallo = pera
blu = prugna
verde = mela*



cestino = 2 frutti



*corvo = pezzo
del puzzle*

*tutti i frutti colti:
vittoria collettiva*

*puzzle del corvo
completato:
sconfitta
collettiva*

Svolgimento del gioco:

Inizia il bambino più piccolo e tira il dado una volta.

Cosa appare sulla faccia superiore del dado?

- **Il colore rosso, giallo, verde o blu:**
il bambino coglie un frutto del relativo colore e lo mette nel suo cesto. Se sull'albero non ci sono frutti del colore uscito non accade nulla e il dado viene passato al giocatore successivo.
- **Il cestino della frutta:**
ora possono essere raccolti 2 frutti a scelta e messi nel proprio cestino.
- **Il corvo:**
un pezzo del puzzle viene messo al centro della tavola da gioco sulla superficie prevista.

Fine del gioco:

Se i bambini riescono a cogliere tutti i frutti prima che il puzzle completato del corvo si trovi al centro, la vittoria è loro: insieme sono stati più veloci dell'ingordo corvo!

Se tuttavia il puzzle raffigurante il corvo si trova già al centro, completamente ultimato, prima che i frutti siano stati colti, tutti i bambini perdono insieme contro il veloce ladruncolo.

Habermas, jogo no. 4170

Pomar

Um jogo cooperativo para 1 a 8 crianças de 3 a 6 anos.

Criadora do jogo : Anneliese Farkaschovsky

Ilustração : Walter Matheis

Duração do jogo : aprox. 10 a 15 minutos

As quatro árvores frutíferas estão plenas de frutas : as maçãs, pêras, cerejas e ameixas estão maduras e devem ser colhidas o mais rápido possível ! Pois a gralha petulante somente está esperando para roubar um bom bocado !

Conteúdo do jogo :

- 10 maçãs
- 10 pêras,
- 10 pares de cerejas
- 10 ameixas
- 4 cestas de frutas
- 1 quebra-cabeças da gralha (9 peças)
- 1 dado com símbolos coloridos
- 1 plano de jogo



*Instrução resumida :
colher frutas*

*frutas nas árvores,
pegar a cesta
empilhar
quebra-cabeças,
aprontar dado*

Objectivo do jogo :

As crianças tentam colher as frutas das árvores antes que a gralha possa roubá-las.

Preparação para o jogo :

As frutas serão distribuídas sobre as árvores que lhes correspondem sobre o plano de jogo. Cada criança recebe uma cesta de frutas. Se jogarem mais de 4 crianças, uma cesta será utilizada por mais de uma criança.

As nove peças do quebra-cabeças da gralha são soltas do quadro, empilhadas e prontadas para jogar. O dado está ao lado do plano de jogo.

*jogar o dado
uma vez*



*vermelho = cereja
amarelo = pêra
azul = ameixa
verde = maçã*



cesta = 2 frutas



*gralha = peça do
quebra-cabeças*

*colher todas
as frutas : vitória
em conjunto*

*quebra-cabeças
da gralha
completo :
perda em
conjunto*

Decurso do jogo :

A criança mais jovem inicia e joga o dado uma vez.

O que aparece nas faces do dado ?

- **As cores vermelho, amarelo, verde e azul :**

A criança colhe uma fruta da cor correspondente e coloca-a na sua própria cesta. Se já não existir mais nenhuma fruta da cor tirada na árvore não acontece nada e o dado é passado adiante imediatamente.

- **A cesta de frutas :**

Podem ser colhidas duas frutas arbitrárias e colocadas na própria cesta.

- **A gralha :**

Uma peça do quebra-cabeças é posicionada no centro do campo de jogo na superfície prevista para ela.

Final do jogo :

Se as crianças conseguem colher todas as frutas antes que o quebra-cabeças da gralha fique pronto no centro do jogo, elas ganham em conjunto o jogo. Foram mais rápidas em conjunto do que a gralha esfomeada.

Se o quebra-cabeças da gralha ficar pronto no centro do jogo antes de que todas as frutas tenham sido colhidas pelas crianças, elas perdem em conjunto contra a ladra veloz.

Frugthaven

Et samarbejds-spil for 1 mellem 8 børn mellem 3 og 6 år.

Spilidé: Anneliese Farkaschovsky

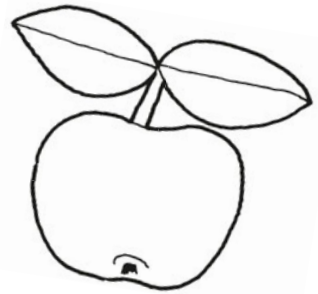
Illustration: Walter Matheis

Spillevarighed: ca. 10 - 15 minutter

Der hænger en masse frugter på de fire frugttræer: Æbler, pærer, kirsebær og blommer er modne og skal plukkes hurtigst muligt, for den frække ravn venter kun på at hugge disse lækkerbiskner!

Indhold:

- 10 æbler
- 10 pærer,
- 10 kirsebærpar
- 10 blommer
- 4 frugtkurve
- 1 ravnepuslespil (9 brikker)
- 1 farve-symbolterning
- 1 spillebræt



Spillets formål:

Børnene forsøger at plukke frugterne fra træerne, før raven kan nå at hugge dem.

Forberedelse af spillet:

Frugterne fordeles på de tilsvarende træer på spillebrættet. Hvert barn får en frugtkurv. Hvis der er flere end fire børn, deles kurvene. Ravnepuslespillets ni brikker løsnes fra rammen og lægges i en stabel ved siden af brættet. Teringen placeres ligeledes her.

*Kort vejledning:
plukning af frugt*

*frugten samles i
kurven,
puslebrikkerne
stables, terningen
lægges frem*

1 terningkast



rød = kirsebær
gul = pærer
blå = blomster
grøn = æbler



kurv = 2 frugter



ravne-puslebrik

alle frugter er
plukkede: vundet
i fællesskab

ravnepuslespillet
er komplet: tabt
i fællesskab

Sådan spilles spillet:

Det yngste barn starter og kaster terningen én gang.

Hvad viser terningen?

- **Farverne rød, gul, grøn eller blå:**

Barnet plukker en frugt med den pågældende farve og lægger den i sin egen kurv. Hvis der ikke er flere frugter i den farve tilbage på træet, foretages intet og terningen rækkes videre.

- **Frugtkurv:**

Nu må to vilkårlige frugter plukkes og lægges i ens egen kurv.

- **Ravn:**

En puslebrik lægges i spillebrættets midte på det hertil beregnede felt.

Spillets afslutning:

Hvis børnene formår at plukke alle frugter, før ravnepuslespillet ligger komplet i midten, vinder børnene i fællesskab. Sammen var de hurtigere end den sultne ravn!

Hvis ravnepuslespillet dog allerede er lagt fuldstændigt i midten, før alle frugter er blevet plukket, taber børnene i fællesskab imod til den hurtige ravn.

Fruktträdgården

Ett samarbetspel för 1 till 8 barn från 3 till 6 år.

Spelidé: Anneliese Farkaschovsky

Illustration: Walter Matheis

Tidsåtgång: ca 10 - 15 minuter

De fyra fruktträden är fulla av frukt: äpplen, päron, körsbär och plommon är mogna och måste plockas snarast möjligt! För den fräcka korpen väntar bara på att få norpa godbitarna.

Innehåll:

- 10 äpplen
- 10 päron
- 10 körsbär
- 10 plommon
- 4 fruktkorgar
- 1 korppussel med 9 bitar
- 1 färgtärning
- 1 spelplan



Skörda frukt

Spelets mål:

Barnen försöker plocka frukten från träden innan korpen hinner norpa den.

*Frukten på träden,
ta korgen*

Förberedelse:

Frukten fördelas på respektive träd på spelplanen. Varje barn får en fruktkorg. Om fler än fyra barn spelar, används en korg av flera barn.

*Stapla pusslet,
lägg fram
tärningen*

Korppusslets nio bitar lossas ur ramen, staplas och läggs fram. Tärningen läggs vid sidan av spelplanen.

Kasta
tärningen 1 x



rött = körsbär
gult = päron
blått = plommon
grönt = äpple



Korg = 2 frukter



Korp = pusselbit

Alla frukterna
har skördats:
alla vinner
tillsammans

Korpusset
färdigt:
barnen förlorar
tillsammans

Spelregler:

Det yngsta barnet börjar och kastar tärningen en gång.

Vad visar tärningen?

Färgerna rött, gult, grönt eller blått:

Barnet plockar en frukt i den här färgen och lägger den i sin korg.
Om det inte finns någon frukt på trädet längre, så händer ingenting
– tärningen lämnas vidare till nästa barn.

- **Fruktkorgen:**

Nu får barnet plocka två valfria frukter och lägga dem i sin korg.

- **Korpen:**

En pusselbit läggs i mitten av spelplanen på den avsedda ytan.

Spelets slut:

Om barnen lyckas skörda alla frukterna innan korpusset blivit färdigt i mitten, så vinner de gemensamt: Tillsammans var barnen snabbare än den glupska korpen.

Men om korpusset blir färdigt i mitten innan alla frukterna har plockats, så förlorar barnen tillsammans mot den snabba tjuven.

Gyümölcsökert

Kooperatív játék 1 - 8 gyermek részére 3 - 6 éves korig.

Játékötlet: Anneliese Farkaschovsky

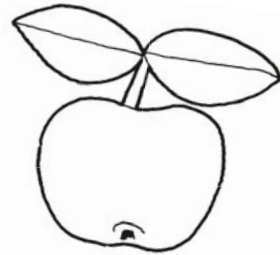
Illusztráció: Walter Matheis

Játékidő: kb. 10 - 15 perc

A gyümölcsökertben a fák telis-tele vannak gyümölcsökkel. Az alma, körte, cseresznye, szilva már mind megérett. Gyorsan le kell szedni őket, mert a ravasz holló csak arra vár, hogy elkapkodja az érett gyümölcsöket.

A játék tartalma:

- 10 alma
- 10 körte
- 10 pár cseresznye
- 10 szilva
- 4 kosár
- 1 kirakó (9 darabos)
- 1 szín-szimbólumkocka
- 1 játéktábla



A játék célja:

A gyerekek próbálják meg leszedni a gyümölcsöket a fáról, még mielőtt a holló ellopná őket.

Előkészületek:

A gyümölcsöket osszák szét a játéktáblán található gyümölcsfák között. Minden játékos kapjon egy kosarat. Ha több mint négy játékos játszik, akkor néhány játékos osztozzon a kosarakon.

A kirakó darabjait szedjék ki a keretből és tegyék egymásra a játéktábla mellé. Készítsék a dobókockát a játéktábla mellé.

*játék lényege:
gyümölcsszedés*

*gyümölcsöket a
fára, kosarakat
elvenni,
egymásra tenni a
kirakódarabokat,
előkészíteni
a dobókockát*

1x dobni



piros = cseresznye
sárga = körte
kék = szilva
zöld = alma



kosár = 2 gyümölcs



holló = kirakódarab

minden gyümölcs
leszedve:
mindenki nyer

kirakó elkészül:
mindenki veszít

A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezd. Dobjon a kockával egyszer.

Melyik szín vagy szimbólum jelent meg a kockán?

Piros, sárga, zöld vagy kék szín:

A játékos szedjen a megfelelő színű gyümölcsből és tegye a kosarába. Ha már elfogyott az a színű gyümölcs a fáról, akkor nem történik semmi. Adja át a kockát a következő játékosnak.

- **Kosár:**

A játékos két tetszőleges gyümölcsöt szedjen a fákról.

- **Holló:**

A játékos húzza fel a legfelső kirakódarabot és helyezze a játéktábla közepén a megfelelő helyre.

A játék vége:

Ha a játékosoknak sikerült az összes gyümölcsöt leszedni, mielőtt a kirakót kirakták volna, akkor a játék véget ér és mindenki nyert, mert gyorsabbak voltak a telhetetlen hollónál.

Ellenben ha a kirakó elkészült, mielőtt a gyerekek a gyümölcsöket leszedték volna, a gyerekek vesztek a hollóval szemben.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen


Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini


Criativo para crianças · Opfinder for børn


Uppfinnare för barn · Kreatív játékok gyerekeknek


Kinder begreifen spielend die Welt.

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

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


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


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


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


I bambini scoprono il mondo giocando.

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

 **As crianças percebem o mundo brincando.** A HABA acompanha-as com jogos e brinquedos que despertam a sua curiosidade, com móveis plenos de fantasia, acessórios para se sentirem bem, jóias, presentes e muito mais. Pois pequenos aventureiros necessitam grandes idéias

 **Børn forstår verden gennem leg.** HABA hjælper dem til det med spil og legetøj, som vækker deres nysgerrighed, med fantasifulde møbler, hyggeligt tilbehør, smykker, gaver o.m.a.

 **Barn lär sig förstå sin omvärld genom lek och spel.** HABA ledsagar dem med spel och leksaker som väcker deras nyfikenhet, med fantasifulla möbler, trivsamma tillbehör, smycken, presenter och mycket mer. För små upptäckare behöver stora idéer.

 **A gyerekek játszva ismerik meg a világot.** A HABA kíváncsiságot ébresztő játékokkal, fantáziadús bútorokkal és kiegészítőikkel, jó érzést keltő ékszerekkel, ajándéktárgyakkal és sok minden mással támogatja őket ebben. Mert a kis felfedezőknek nagy ötletekre van szükségük.

HABA[®]

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