

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



Gänsemarsch

Wiggle Waggle
Geese

Ronde des oies

Ganzenpas

¡A paso ganso!

Paperswing



Habermaab-Spiel Nr. 4712

Gänsemarsch



Ein kooperatives Bewegungsspiel
für 2 - 6 schnatterfidele Kinder von 3 - 6 Jahren.

Spielidee: Anja Wrede
Illustration: Anja Wrede
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Jeden Morgen treffen sich die jungen Gänse auf der Wiese, um gemeinsam in den Kindergarten zu gehen. Aber heute hat Greta Gans wieder verschlafen und weil sie kaum aus den Federn kommt, ist zum Wachwerden erst einmal Gänsesport angesagt. Doch Vorsicht! Der kleine Fuchs schleicht umher und beobachtet das muntere Treiben...

Spielinhalt

- 1 Fuchs
- 8 Bewegungskarten (mit gelbem Rand)
- 24 Wiesenkarten (16 Gänse- und 8 Fuchskarten)
- 1 Spielanleitung

8 Bewegungskarten



24 Wiesenkarten





Spielidee

Die Kinder toben gemeinsam mit den kleinen Gänsen auf der Wiese herum. Dabei machen die Gänse acht verschiedene Bewegungen vor. Können die Kinder jede Bewegung mindestens einmal ausführen, bevor der Fuchs um die Gänsewiese herumgelaufen ist?

Seht euch die acht Bewegungen vor dem ersten Spiel an und macht sie gemeinsam nach:



Hüpfans

Stellt euch auf ein Bein und hebt das andere Bein hoch. Wenn ihr mögt, hüpf ein paar Mal auf und ab.



Zappelgans

Hüpft in die Luft und bewegt dabei eure Arme seitlich nach oben und unten.



Klatschgans

Klatscht in die Hände.



Hockgans

Geht in die Hocke und klatscht hinter euren Knien in die Hände.



Wackelgans

Steht auf, streckt euren Po nach hinten und wackelt mit ihm.



Füßelgänse

Sucht euch ein Kind aus, mit dem ihr die Füße aneinanderhaltet. Wenn ihr mögt, könnt ihr gemeinsam mit den Füßen „Rad fahren“. Diese Bewegung könnt ihr auch zu mehreren machen.



Ringelrei-Gänse

Sucht ein Kind aus, fasst es an beiden Händen und tanzt Ringelrei. Diese Bewegung könnt ihr auch zu mehreren machen.



Watschelgänse

Gebt gemeinsam das Kommando „Gänsemarsch!“ Alle Spieler watscheln hinter einem Kind um den Tisch herum oder quer durch das Zimmer. Im Spiel führt das Kind, das die Karte gezogen hat, die Watschelrunde an.

Nun kennt ihr alle Bewegungen und könnt mit dem Spiel beginnen.

Spielvorbereitung

Legt die acht Bewegungskarten zu einem Kreis aus. Den Fuchs stellt ihr wie abgebildet neben die Bewegungskarte mit den drei Watschelgänsen. Mischt die Wiesenkarten und verteilt sie mit der Wiesenseite nach oben um die Bewegungskarten.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am besten wie eine Gans schnattert, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und deckt eine Wiesenkarte auf.



Welche Karte hast du aufgedeckt?

- **Eine Gänsekarte?**

Schau, ob eine oder mehrere Gänse auf der Karte abgebildet sind.

- ‘ Ist es **eine Gans**, stehe auf und mache die Bewegung nach. Anschließend setzt du dich wieder auf deinen Platz.
- ‘ Wenn es **mehrere Gänse** sind, führst du die Bewegung zusammen mit anderen Kindern aus. Danach setzt ihr euch wieder hin.

Lege die Karte anschließend offen auf die passende Bewegungskarte. Liegt dort schon eine Karte, darfst du sie darauflegen.

- **Eine Fuchskarte?**

Rufe schnell „Fuchsalarm!“ Die Gänse werden vom Fuchs aufgeschreckt und alle Kinder laufen schnatternd um den Tisch. Wenn alle Kinder wieder auf ihren Plätzen sitzen, ziehst du die Fuchsfigur eine Bewegungskarte im Uhrzeigersinn vorwärts. Die aufgedeckte Fuchskarte kommt aus dem Spiel.

Anschließend deckt das nächste Kind eine Wiesenkarte auf.

Spielende

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn auf jeder Bewegungskarte mindestens eine Gänsekarte liegt.

Wenn der Fuchs jedoch die Gänsewiese einmal umrundet hat und wieder an der Karte mit den Watschelgänsen ankommt, habt ihr leider gemeinsam verloren. Der Fuchs verjagt euch: Lauft schnell noch ein letztes Mal um den Tisch.

Tipps:

- *Das Spiel kann auch gut auf dem Fußboden gespielt werden.*
- *Einige Aufgaben sind nur für ein Kind, andere für mehrere Kinder. Wenn ihr möchtet, könnt ihr natürlich auch alle Aufgaben gemeinsam nachmachen!*

Memo-Variante

Falls ihr das Spiel schon mehrmals gespielt habt, könnt ihr folgende Variante ausprobieren:

Wenn ihr eine Fuchskarte aufdeckt, wird diese nach dem Fuchsalarm verdeckt zurück auf den Tisch gelegt. Jetzt müsst ihr euch merken, an welchen Stellen die Fuchskarten liegen.

Habermaab game nr. 4712

Wiggle Waggle Geese



ENGLISH

A co-operative game of action.
For 2 - 6 skittish cackling players ages 3 - 6.

Author: Anja Wrede
Illustrations: Anja Wrede
Length of the game: approx. 10 minutes

Each morning the toddler geese meet on the meadow to walk to playschool together. Goose Gladys slept in again today. As she has trouble leaving the cozy hay, some wake-up physical exercises are the order of the day. But watch out! Little fox is sneaking around watching the geese gaggle about.

Contents

- 1 fox
- 8 activity cards (with yellow border)
- 24 meadow cards (16 geese cards and 8 fox cards)
- Set of game instructions

8 activity cards



24 meadow cards



Idea of the Game

The players are romping about on the meadow with the toddler geese. The geese show them eight different exercises. Will the players carry out each exercise at least once before the fox makes it around the meadow?

Before starting to play have a look at the eight activity cards and try them out.



Hopping goose

Stand on one leg and lift up the other. If you like, jump up and down several times.



Wriggling goose

Jump up in the air wriggling your arms up and down.



Clapping goose
Clap your hands.



Stooping goose
Lower your knees and clap your hands behind your knees.



Wagging goose
Stand up, stick out your bottom and waggle it.



Footsie geese

Choose another player. Sit on the floor and place your feet against each other. If you like, you can also make bicycling movements with your feet. This activity can be done by several players at the time.



Ring around the rosie geese

Choose a player, grab hands and dance 'ring around the rosie'. This activity can also be done by various players.



Waddling geese

Together yell the order "Gaggle Waggle!" All players start waddling and follow the first player around the table or across the room. The player who has drawn the card is the first goose of the waddling round of play.

Now that you know all the movements you can start the game.

Preparation of the Game

Arrange the eight activity cards in a circle. As shown, place the fox next to the activity card showing the three waddling geese. Shuffle the meadow cards and distribute them with the picture of the meadow face-up around the activity cards.



How to Play

Play in a clockwise direction. The player who can cackle the most like a goose starts. If you cannot agree the youngest player starts and uncovers a meadow card.



What kind of card is it?

- **A goose card?**

Is there one goose or are several geese shown?

- ' If there is **one goose**, stand up and carry out the exercise shown. Then go back to your seat.
- ' If there are **various geese**, carry out the exercise with one or more players. Then go back to your seats.

The card is then placed face-up on the corresponding activity card. If there is already one, just place the card on top.

- **A fox card?**

Shout quickly "Fox alert!" The fox has startled the geese and the players run cackling around the table. Once all the players have got back to their seats move the fox forward one activity card in a clockwise direction. The fox card is taken off the game.

Then the next player uncovers a meadow card.

End of the Game

You win together if you manage to cover each activity card with a goose card. If however the fox has made the round of the meadow and gets back to the card with the three waddling geese you have all lost to the fox. The fox chases you off one last time: run once more round the table!

Hint:

- *The game can, of course, be played on the floor.*
- *Some exercises are for one child, others for various players. If you want, you can join in and carry out all the exercises together.*

Memory variation

If you have played the game various times try the following variation: An uncovered fox card is placed back on the table face-down. Now you have to remember the position of the fox cards.

Jeu Habermaaß n° 4712

Ronde des oies



Un jeu coopératif où il faut bouger,
pour 2 à 6 joueurs de 3 à 6 ans, qui cancanent comme des oies.

Idée : Anja Wrede
Illustration : Anja Wrede
Durée de la partie : env. 10 minutes

Tous les matins, les jeunes oies se retrouvent dans le pré pour aller ensemble à l'école maternelle. Et, une fois de plus, l'oie Odette s'est réveillée tellement tard qu'elle décide de faire du sport pour se mettre en forme. Mais elle doit être très prudente car le renard est dans les parages et l'observe....

Contenu du jeu

- 1 renard
- 8 cartes de mouvements (bord jaune)
- 24 cartes de pré (16 cartes d'oies et 8 cartes de renard)
- 1 règle du jeu

8 cartes de mouvements



24 cartes de pré



Idée

Les enfants s'amuse dans le pré avec les jeunes oies. Les oies montrent huit mouvements différents. Les enfants pourront-ils les refaire une fois avant que le renard n'ait fait le tour du pré ?

Avant de jouer, regarder les huit mouvements indiqués ci-dessous et les imiter tous ensemble :



L'oie qui saute

Se mettre debout et sauter à cloche-pied. Ceux qui veulent peuvent sauter plusieurs fois de suite.



L'oie qui vole

Sauter en l'air en écartant les bras et les faisant bouger comme si c'étaient des ailes.



**L'oie qui cancanne**

Frapper dans ses mains.

**Derrière les genoux**

Plier les genoux et frapper dans ses mains en les mettant derrière les genoux.

**L'oie qui se dandine**

Se pencher en avant pour faire ressortir ses fesses et marcher en se dandinant.



Du bout des pieds

Choisir un joueur. Les deux joueurs s'assoient par terre et mettent leurs pieds les uns contre les autres. S'ils veulent, les joueurs peuvent aussi « pédaler ». On peut faire cet exercice également à plusieurs.



La ronde des oies

Choisir un joueur, le prendre par les mains et faire une ronde. On peut également faire cet exercice avec plusieurs joueurs.



Oies à la queue leu leu

Tous les joueurs donnent en même temps le signal « En avant, marche ». Ils se suivent tous en file indienne en tournant autour de la table ou en traversant la pièce. Le joueur qui a tiré la carte mène la file.

Maintenant que tous les joueurs connaissent les mouvements à effectuer, le jeu peut commencer.



Préparatifs

Poser les huit cartes de mouvements en cercle. Poser le renard à côté de la carte " Oies à la queue leu leu " (voir l'illustration). Mélanger les cartes de pré et poser les, face « pré » visible, autour des cartes de mouvements.



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra le mieux cancaner comme une oie commence. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en retournant une carte de pré.



Quelle carte a-t-il retournée ?

- **Une carte d'oie ?**

Le joueur regarde s'il y a une ou plusieurs oies sur la carte.

’ S'il y a **une oie**, il se lève, fait l'exercice indiqué et se rassoit.

’ S'il y a **plusieurs oies**, il fait l'exercice avec un ou plusieurs autres joueurs. Ensuite, tous se rassoient.

Ensuite, il pose la carte, face mouvement visible, sur la carte de mouvements correspondante. S'il y a déjà une carte, il la pose quand même.

- **Une carte de renard ?**

Le joueur dit : « Renard aux aguets ». Le renard effraie les oies : les joueurs tournent autour de la table en imitant le cri des oies. Quand ils sont tous de nouveau à leur place, le joueur avance le renard d'une carte de mouvements dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte de renard est retirée du jeu.

Le joueur suivant retourne une autre carte de pré.

Fin de la partie :

Les joueurs gagnent tous quand au moins une carte d'oie est posée sur chaque carte de mouvements.

Si le renard a cependant fait une fois le tour du pré et est revenu à côté de la carte des oies qui se dandinent, les joueurs ont alors tous perdu la partie. Le renard leur fait la course et ils font tous vite le tour de la table encore une fois.

Conseil :

- *Ce jeu peut être également joué par terre.*
- *Certaines activités seront à faire par un seul joueur, d'autres par plusieurs. Si on veut, on peut aussi toutes les faire en commun !*

Variante mémoire

Quand les joueurs auront fait plusieurs parties, ils pourront essayer la variante suivante :

Quand la carte de renard est retournée, elle est reposée sur la table une fois que les joueurs ont fait le tour de la table. Les joueurs doivent alors bien se rappeler à quels endroits se trouvent les cartes de renard.

Habermaaß-spel Nr. 4712

Ganzenpas



Een coöperatief bewegingsspel
voor 2 - 6 vrolijk snaterende kinderen van 3 - 6 jaar.

Spelidee: Anja Wrede
Illustraties: Anja Wrede
Speelduur: ca. 10 minuten

Iedere morgen spreken de jonge ganzen met elkaar op de wei af om met z'n allen naar de kleuterschool te gaan. Maar vandaag heeft Greetje Gans zich weer eens verslapen en terwijl ze haar veren uitschudt, wordt er eerst wat ganzensport beoefend om wakker te worden. Maar wees voorzichtig! De kleine vos sluipt in het rond en bekijkt sluw die vrolijke drukte...



Spelinhoud

- 1 vos
 - 8 bewegingskaarten (met gele)
 - 24 weidekaarten (16 ganzen- en 8 vossenkaarten)
- spelregels

8 bewegingskaarten



24 weidekaarten



Spelidee

De kinderen leven zich samen met de ganzen uit op de wei. De ganzen doen acht verschillende bewegingen voor. Kunnen de kinderen elke beweging ten minste één keer uitvoeren voordat de vos rond de ganzenweide is gelopen?

Bekijk alvorens met het spel te beginnen de acht bewegingen en doe ze met z'n allen na:



Huppelgans

Ga op één been staan en til je andere been omhoog.
Als je wil, kun je ook een paar keer op en neer springen.



Spartelgans

Spring in de lucht en beweeg tegelijk
zijlings je armen omhoog en omlaag.



**Klappgans**

Klap in je handen.

**Hurkgans**

Maak een kniebuiging en klap achter je knieën in je handen.

**Wiebelgans**

Sta op, steek je achterwerk achteruit en wiebel het heen en weer.



Voetjesganzen

Kies één van de kinderen uit. Ga allebei op de grond zitten en hou je voeten tegen elkaar. Als je wil, kan je samen ook met voeten en benen „fietsen“. Deze beweging kan ook met meerdere kinderen worden uitgevoerd.



Rondegansje

Kies één van de kinderen uit, pak hem/haar bij zijn/haar beide handen beet en maak een rondedansje. Deze beweging kan ook met meerdere kinderen worden uitgevoerd.



Waggelganzen

Geef met z'n allen het commando: „ganzenpas!“ . Alle spelers waggelen achter een kind rond de tafel of dwars door de kamer aan. Het kind dat de kaart heeft getrokken, voert de waggelronde aan.

Nu kennen jullie alle bewegingen en kan het spel beginnen.



Spelvoorbereiding

Leg de acht bewegingskaarten in een cirkel. De vos zetten jullie zoals afgebeeld naast de bewegingskaart met de drie waggelganzen. Schud de weidekaarten en verdeel ze met de weidezijde naar boven rondom de bewegingskaarten.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het best als een gans kan snateren, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en draait een weidekaart om.

Welke kaart heb je omgedraaid?

- **Een ganzenkaart?**

Kijk of er één of meer ganzen op de kaart staan afgebeeld.

- ' Als er **één gans** is te zien, sta je op en doe je de beweging na. Daarna ga je weer op je plaats zitten.
- ' Als er **meerdere ganzen** staan afgebeeld, doe je met één of meer kinderen de beweging na. Daarna gaan jullie weer zitten.

Leg de kaart vervolgens open op de bijpassende bewegingskaart.
Als daar al een kaart ligt, leg je hem erop.

- **Een vossenkaart?**

Roep snel: „Vossenalarm!“. De ganzen worden door de vos aan het schrikken gemaakt en alle kinderen lopen snaterend rond de tafel. Als alle kinderen weer op hun plek zitten, zet je de vos kloksgewijs één bewegingskaart vooruit. De omgedraaide vossenkaart wordt uit het spel genomen.

Daarna draait het volgende kind een weidekaart om.



Einde van het spel

Jullie winnen met z'n allen als op iedere bewegingskaart ten minste één ganzenkaart ligt.

Als de vos de ganzenweide één keer helemaal heeft rondgelopen en opnieuw op de kaart met de waggel ganzen staat, hebben jullie helaas met z'n allen verloren. De vos jaagt jullie weg: loop snel nog één keer rond de tafel.

Tip:

- *Het spel kan ook goed op de vloer worden gespeeld.*
- *Sommige opdrachten zijn bedoeld voor één kind, andere voor meerdere kinderen. Als jullie willen, kunnen jullie natuurlijk ook alle opdrachten gezamenlijk uitvoeren!*

Memovariant

Indien jullie het spel al meerdere keren hebben gespeeld, kunnen jullie ook de volgende variant uitproberen:

Als er een vossenkaart wordt omgedraaid, wordt deze na het vossenalarm opnieuw verdekt op de tafel teruggelegd. Nu moeten jullie onthouden op welke plekken de vossenkaarten liggen.

Juego Habermaaß núm. 4712

¡A paso ganso!



Un juego dinámico y cooperativo para 2 - 6 niños imitadores de 3 a 6 años.

Autora: Anja Wrede
Ilustraciones: Anja Wrede
Duración de una partida: 10 minutos aprox.

Todas las mañanas se reúnen los gansitos en la pradera para ir al parvulario. Pero esta mañana, Greta Ganso ha vuelto a quedarse dormida, y como no hay manera de que se le despeguen las sábanas han anunciado gimnasia gansa para desperezarse bien. Pero ¡ojo! El zorrillo anda muy cerca acechando todo este alegre ajeteo...



Contenido del juego

- 1 zorro
 - 8 cartas con movimientos (margen de color amarillo)
 - 24 cartas de pradera (16 cartas de gansos y 8 cartas de zorro)
- Instrucciones del juego

8 cartas con movimientos



cartas de pradera



El juego

Los niños corretean juntos como los gansos sobre la pradera realizando ocho movimientos diferentes. ¿Podrán los niños hacer cada movimiento como mínimo una vez antes de que aparezca el zorro por la pradera?

Antes de ponerlos a jugar, mirad estos ocho movimientos y practicadlos todos juntos:



A la gansa coja

Ponerlos sobre una pierna y levantad la otra.
Si os apetece, podéis brincar.



El pájaro ganso

Dad brincos al tiempo que movéis los brazos arriba y abajo como si fueran alas.





El ganso palmero

Dad palmadas con las manos.



El ganso en cucullas

Flexionad las rodillas y dad palmadas por detrás de las rodillas.



El meneo del ganso

Levantaos, sacad el culete hacia afuera y meneadlo.



El ganso a pedales

Elige a un niño. Sentaos los dos en el suelo y juntad las plantas de vuestros pies. Si queréis podéis hacer juntos la bicicleta. Este movimiento también lo podéis hacer varios niños a la vez.



El ganso bailongo

Elegid a un niño, cogeos de las manos y bailad en círculo. Este movimiento lo podéis hacer también varios niños a la vez.



A paso ganso

Exclamad todos juntos: «¡A paso ganso!». Todos los jugadores van caminando como hacen los gansos en torno a la mesa o por la habitación siguiendo a un niño. En el juego encabezará la fila el niño que haya sacado esta carta.

Ahora ya conocéis todos los movimientos y podéis comenzar a jugar.



Preparativos

Poned en círculo las ocho cartas de movimientos. Tal como muestra la ilustración, colocad al zorro al lado de la carta de movimientos que muestra a los tres gansitos caminando. Mezclad las cartas de pradera y repartiélas en torno a las cartas de movimientos con la cara que muestra la pradera boca arriba.



Cómo se juega

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que sepa graznar como un ganso. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más joven destapando una carta de pradera.

¿Qué carta has destapado?

- **¿Una carta con un ganso?**

Mira si hay uno o varios gansos en el dibujo.

- ‘ Si hay **uno solo**, levántate e imita el movimiento señalado. A continuación vuelves a sentarte en tu sitio.
- ‘ Si hay **varios gansos** dibujados, imita con uno o con varios niños ese movimiento. A continuación volvéis a sentaros en vuestros sitios.

Pon después la carta boca arriba al lado de la carta de movimiento correspondiente. Si ya hubiera una carta ahí, puedes colocarla encima de ésta.

- **¿Una carta de zorro?**

Exclama entonces rápidamente: «¡Que viene el zorro!». El zorro asusta a los gansos y todos los niños dan una vuelta a la mesa al tiempo que graznan. Cuando todos los niños estén de nuevo en sus sitios, adelantas la figurita del zorro una carta de movimiento en el sentido de las agujas del reloj. Se retira del juego esa carta de zorro.

A continuación, el siguiente niño destapa una carta de pradera.



Final del juego

Ganáis todos juntos cuando haya al menos una carta de ganso al lado de cada carta de movimiento.

Pero si el zorro ha realizado una vuelta completa y vuelve a estar junto a la carta con los tres gansitos que caminan, entonces habréis perdido todos juntos. El zorro os ha ahuyentado: corred una última vez en torno a la mesa.

Consejo:

- *Se puede jugar también a este juego en el suelo.*
- *Algunas actividades son sólo para un niño, otras para varios. Si os apetece, podéis realizar todas las actividades juntos, por supuesto.*

Variante de memoria

Si ya habéis jugado varias veces a este juego, podéis probar la siguiente variante:

Cuando destapéis una carta de zorro, éste se devuelve a su sitio después de haber dado la voz de alarma de la venida del zorro. Ahora tendréis que memorizar en qué lugares están las cartas de zorro.

Gioco Habermas nr.4712

Paperswing



Un movimentato gioco cooperativo per 2-6 bambini starnazzanti da 3 a 6 anni.

Ideazione: Anja Wrede
Illustrazioni: Anja Wrede
Durata del gioco: circa 10 minuti

Ogni mattina i giovani paperi si incontrano sul prato per andare insieme a scuola. Anche oggi però Paperetta non si è svegliata per tempo e visto che continua a dormire in piedi la cosa migliore per svegliarsi è dedicarsi al papersport. Attenzione, però! La volpe è in agguato e controlla l'animata compagnia...



Contenuto del gioco

Volpe

- 8 carte dei movimenti (con margine giallo)
- 24 carte-prato (16 carte-papero e 8 carte-volpe)
- Istruzioni per giocare

8 carte dei movimenti



24 carte-prato



Ideazione

I bambini scorrazzano con i paperotti sul prato, mentre quest'ultimi fanno otto diversi movimenti: riusciranno i bambini ad imitare almeno una volta ogni movimento prima che la volpe abbia fatto il giro del prato?

Prima di iniziare a giocare osservate gli otto movimenti e ripeteteli insieme:



Saltello papero

In piedi sollevate una gamba. Se volete, saltellate alternativamente sui piedi.



Volo papero

Saltate in aria muovendo le braccia di lato in alto e in basso.





Clap-clap papero

Battete le mani.



Accuccia papero

Piegate le ginocchia e battete le mani dietro le ginocchia.



Dondo-papero

Alzatevi, sporgete indietro il sedere e dondolatelo a destra e sinistra.



Piede papero

Scegliete un compagno, sedetevi per terra e appoggiate le vostre piante dei piedi sulle sue. Potete anche “pedalare” con i piedi; questo movimento può essere eseguito anche tra più bambini.



Girotondo papero

Scegliete un compagno, prendetevi per mano e danzate in girotondo. Si può eseguire questo movimento con più bambini.



Marcia papera

Insieme date il via: “In marcia papera!” e tutti i bambini in fila indiana e dondolandosi fanno il giro del tavolo o attraversano la stanza. Guiderà la marcia il bambino che ha scoperto la carta.

Adesso che conoscete tutti i movimenti potete iniziare a giocare.



Preparativi del gioco

Disponete in cerchio le otto carte dei movimenti. Come illustrato, la volpe starà accanto alla carta con i tre paperi in marcia. Mescolate le carte del prato e distribuitele, con il lato del prato verso l'alto, intorno alle carte dei movimenti.



Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi starnazza meglio. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e scopre una carta del prato.

Che carta hai scoperto?

- **Una carta papero?**

Controlla quanti paperi ci sono sulla carta:

- ’ Se c'è **un papero** alzati e imita il movimento. Poi torni a sederti.
- ’ Se ci sono **più paperi** imita il movimento con uno o più bambini. Poi tornate a sedervi.

Metti ora la carta aperta sopra la corrispondente carta dei movimenti.
In caso ce ne sia già una, puoi metterla sopra.

- **Una carta volpe?**

Esclama „Occhio alla volpe!“. La volpe spaventa i paperi e i bambini corrono stranazzando intorno al tavolo. Quando sono di nuovo tutti seduti al loro posto, in senso orario avanzi la volpe di una carta dei movimenti. La carta della volpe scoperta è eliminata dal gioco.

Il turno passa poi al bambino seguente che scopre una carta del prato.



Conclusione del gioco

Vincete tutti insieme se su ogni carta dei movimenti c'è almeno una carta-papero.

Perderete però tutti insieme se la volpe riesce a fare il giro completo del prato tornando alla carta della marcia papera. La volpe vi insegue: correte ancora una volta intorno al tavolo.

Suggerimento:

- *Si può tranquillamente giocare per terra.*
- *Alcuni movimenti sono pensati per un bambino, altri per più bambini. Se volete potete fare i movimenti tutti insieme!*

Variante memory

Se avete provato già più volte il gioco, potete passare alla seguente variante:

Se scoprite una carta-volpe, dopo aver lanciato l'allarme antivolpe la coprite di nuovo e la mettete sul tavolo, cercando di ricordarvi dove sono le carte-volpe.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

1/09

TL 73668