

HABA



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



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Art. Nr.: 306978
TL A107565 1/22

HABA

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



Wiggle Waggle Geese
Ronde des oies
Ganzenpas
¡A Paso Ganso!
Paperelle dance

Gänse- marsch

Füßchen hoch und los



Gänsemarsch

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

Autorin: Anja Wrede

Illustration: Gabriela Silveira

Redaktion: Christiane Hüpper

Spieldauer: ca. 10 Minuten



Die jungen Gänsekinder kommen heute wieder mal kaum aus den Federn. Daher ist zum Wachwerden erst einmal Gänsesport angesagt. Doch Vorsicht: Das freche Fuchskind ist schon wach und wartet nur darauf, die kleine Gänseschar zu erschrecken ...

Schafft ihr es gemeinsam alle 8 Bewegungen mindestens einmal zu machen, bevor der freche Fuchs euch erschreckt?

Spielinhalt

24 Wiesenkarten ①

8 Bewegungspläne ②

1 Fuchskind (aus Holz) ③

1 Spielanleitung



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



Hüpfgans

Stellt euch auf ein Bein und hebt das Knie des anderen Beins hoch. Wenn ihr mögt, hüpf ein paar Mal auf und ab.



Zappelgans

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



Klatschgans

Klatscht mehrmals 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, setzt euch ihm gegenüber auf den Boden und haltet eure Füße aneinander. Wenn ihr mögt, könnt ihr gemeinsam mit den Füßen „Rad fahren“.



Ringelrei-Gänse

Sucht ein Kind aus, fasst es an beiden Händen und tanzt Ringelrei.



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. Wenn ihr möchtet, könnt ihr natürlich auch alle Bewegungen gemeinsam nachmachen!

Spielvorbereitung

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



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am besten wie eine Gans schnattert, beginnt und deckt eine beliebige Wiesenkarte auf.

Was ist auf der aufgedeckten Wiesenkarte zu sehen?

• Eine oder mehrere Gänse?

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 den passenden Bewegungsplan. Liegt dort schon eine Karte, lege sie darauf.



• Das Fuchskind?

Rufe schnell: „**Fuchsalarm!**“

Der freche Fuchs erschreckt die Gänse 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 ist das nächste Kind an der Reihe und deckt eine Wiesenkarte auf.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Wenn auf jedem Bewegungsplan mindestens eine Wiesenkarte liegt, gewinnt ihr gemeinsam. Freut euch alle zusammen und lauft mit flatternden Armen wild herum.
- Oder: Wenn der Fuchs die Gänsewiese einmal umrundet und wieder an der Karte mit den Watschelgänsen ankommt, habt ihr leider gemeinsam verloren. Der Fuchs erschreckt euch: Lauft schnell noch ein letztes Mal um den Tisch.

Tipp:

- *Das Spiel kann auch gut auf dem Fußboden gespielt werden.*
- *Einige Bewegungen sind nur für ein Kind, andere für mehrere Kinder.*

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 zurückgelegt. Jetzt müsst ihr euch merken, an welchen Stellen die Fuchskarten liegen.



Wiggle Waggle Geese



A cooperative movement game for 2 to 6 children ages 3 to 6 years.

Game Designer: Anja Wrede
Illustrator: Gabriela Silveira
Game Developer: Christiane Hüpper
Playtime: approx. 10 minutes



Today the goose children once again had trouble getting out of bed. Time for a goose workout to wake them up. But be careful – the little fox is already awake and can't wait to scare the little flock of geese...

Can you make all of the 8 movements together at least once before the cheeky fox scares you?

Contents

- 24 meadow cards ①
- 8 activity cards ②
- 1 little woden fox ③
- 1 rulebook



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

ENGLISH



Hopping goose

Stand on one leg and lift the other knee. 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 several times.



Stooping goose

Squat and clap your hands behind your knees.



Wagging goose

Stand up, stick out your bottom and waggle it.



Footsie geese

Choose a child. Sit on the floor and place your feet against each other. If you like, you can make bicycling movements with your feet.



Ring around the rosie geese

Choose a child, hold hands and dance "ring around the rosie."



Waddling geese

Together yell the order "Wiggle Waggle Geese!" All players start waddling and follow a player around the table or across the room. The player who drew the card is the leader for the waddling round of play.



ENGLISH

Now that you know all the movements you can start the game. If you want, you can naturally also copy any movements together!

Game Setup

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 meadow picture face-up around the activity cards.



How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. The player who can cackle the most like a goose starts.

What can be seen on the uncovered meadow card?

• One goose or several geese?

If there is **one** goose, stand up and carry out the movement shown; then return to your seat.



If there are **several** geese, carry out the movement with one or more players; then return 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.



• The little fox?

Quickly shout "**Fox alert!**"

The fox has scared the geese and children run cackling around the table. Once all the players have returned to their seats move the fox forward one activity card in a clockwise direction. The uncovered fox card is taken out of the game.



Then it's the next child's turn to uncover a meadow card.



End of the Game

The game can end in two ways:

- If there is at least one meadow card on each activity card, you win together. Celebrate together and run around flapping your arms.
- Or if the fox has made a round of the goose meadow and made it back to the card with the waddling geese, you've lost together. The fox scares you and chases you around the table one last time.

Tip:

- *The game can, of course, be played on the floor.*
- *Some actions are for one child, others for multiple children.*

Memory variation

If you have played the game various times, try the following variation.

After a fox alarm, the uncovered fox card is placed back on the table face-down. Now you need to remember where the fox cards are.



Ronde des oies

Un jeu coopératif de mouvements, pour 2 à 6 joueurs de 3 à 6 ans, qui se dandinent comme des oies.

Auteur : Anja Wrede
Illustration : Gabriela Silveira
Rédaction : Christiane Hüpper
Durée du jeu : env. 10 minutes



Aujourd'hui encore, les oies peinent à sortir de leur nid douillet. Pour se réveiller, elles décident de faire du sport. Mais attention ! Le renardeau filou les guette et n'a qu'une seule chose en tête : effrayer le troupeau d'oies...

Parviendrez-vous à exécuter ensemble les 8 mouvements au moins une fois avant que ce filou renard ne vous effraie ?

Contenu du jeu

24 cartes de pré ①

8 cartes de mouvements ②

1 renardeau (en bois) ③

1 règle du jeu



Avant de jouer, regardez les huit mouvements indiqués ci-dessous et imitez-les tous ensemble :



L'oie qui saute

Mettez-vous debout sur une jambe. Ceux qui veulent peuvent sauter à cloche-pied plusieurs fois de suite.



L'oie qui vole

Sautez en l'air en levant les deux jambes. Écartez les bras et remuez-les comme si c'étaient des ailes.



L'oie qui applaudit

Frappez plusieurs fois dans vos mains.



Derrière les genoux

Pliez les genoux et frappez dans vos mains en les mettant derrière les genoux.



L'oie qui se dandine

Penchez-vous en avant pour faire ressortir vos fesses et marchez en vous dandinant.



Du bout des pieds

Choisissez un autre enfant. Asseyez-vous par terre face à face et mettez vos pieds les uns contre les autres. Si vous le voulez, vous pouvez aussi « pédaler ».



La ronde des oies

Choisissez un joueur, prenez-le par les mains et faites une ronde.



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. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi faire tous les mouvements en groupe !

Préparatifs

Posez les huit cartes de mouvements en cercle, comme sur l'illustration. Posez le renard à côté de la carte de mouvements « Oies à la queue leu leu » (voir l'illustration). Mélangez les cartes de pré et posez-les, face « pré » visible, autour des cartes de mouvements.



Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra le mieux se dandiner comme une oie commence en retournant la carte de pré de son choix.

Que peut-on voir sur la carte de pré retournée ?

• Une ou plusieurs oies ?

S'il y a **une oie**, lève-toi et fais le mouvement indiqué, puis rassieds-toi.



S'il y a **plusieurs oies**, fais le mouvement avec un ou plusieurs autres joueurs, puis rasseyez-vous tous.



Ensuite, pose la carte, face mouvement visible, sur la carte de mouvements correspondant. S'il y a déjà une carte, pose-la dessus.

• Le renard ?

Le joueur dit :

« **Renard aux aguets** ».

Ce filou de renard effraie les oies : tous 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 retournée est retirée du jeu.

C'est ensuite au tour de l'enfant suivant, qui retourne une autre carte de pré.



Fin de la partie

Le jeu peut se terminer de deux manières différentes :

- Vous gagnez la partie tous ensemble si au moins une carte de pré est posée sur chaque carte de mouvements. Réjouissez-vous tous ensemble et courez dans tous les sens en battant des bras.
- Ou alors : Si le renard a fait une fois le tour du pré et est revenu à côté de la carte des oies à la queue leu leu, les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie. Le renard leur fait la course et ils doivent vite faire ensemble le tour de la table.

Conseil :

- *Ce jeu peut être également joué par terre.*
- *Certains mouvements seront à faire par un seul joueur, d'autres par plusieurs.*

Variante mémoire

Quand vous aurez fait plusieurs parties, vous pourrez essayer la variante suivante :

Quand la carte de renard est retournée, elle est reposée face cachée 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.



Ganzenpas

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

Auteur: Anja Wrede
Illustraties: Gabriela Silveira
Redactie: Christiane Hüpper
Spelduur: ca. 10 minuten



De jonge ganzenkinderen kunnen vandaag maar moeilijk uit de veren komen. Daarom wordt eerst wat ganzensport gedaan om goed wakker te worden. Maar wees voorzichtig: de ondeugende vos is al wakker en wacht op de gansjes om ze flink te laten schrikken ...

Lukt het jullie om alle 8 bewegingen minstens één keer te doen, voordat het brutale vosje jullie aan het schrikken maakt?

Inhoud van het spel

24 weidekaarten ①

8 bewegingskaarten ②

1 houten vos ③

1 handleiding



Bekijk de acht bewegingen voor het eerste spel en doe ze samen na:



Huppelgans

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



Spartelgans

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



Klapgans

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.



Voetjesgans

Kies één van de kinderen uit. Ga allebei op de grond zitten en hou je voeten tegen elkaar. Als je wilt, kun je samen ook met voeten en benen 'fietsen'.



Rondegansje

Kies één van de kinderen uit, pak elkaar bij de handen en maak een rondedansje.



Waggelgans

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

Nu kennen jullie alle bewegingen en kan het spel beginnen. Als jullie willen, kunnen jullie natuurlijk ook alle bewegingen samen doen!

Voorbereiding van het spel

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



Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Het kind dat het best als een gans kan snateren, begint en draait een willekeurige weidekaart om.

Wat staat er op de omgedraaide weidekaart?

• Een of meer ganzen?

Als het **een gans** is, sta dan op en doe de beweging na. Daarna ga je weer zitten.



Als het meerdere ganzen zijn, 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.



• Het vossenkind?

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 is het volgende kind aan de beurt, dat een weidekaart omdraait.



Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Als op iedere bewegingskaart ten minste één weidekaart ligt, winnen jullie met z'n allen. Vier deze overwinning door allemaal met wild fladderende armen rond te lopen.
- Als de vos de ganzenweide één keer helemaal heeft rondgelopen en opnieuw op de kaart met de waggelganzen 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 bewegingen zijn bedoeld voor één kind, andere voor meerdere kinderen.*

Memovariant

Als 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.



¡A Paso Ganso!

Un juego cooperativo de movimiento para 2-6 niños y niñas a partir de 3 años a quienes les divierta graznar.

Autora: Anja Wrede
Ilustración: Gabriela Silveira
Redacción: Christiane Hüpper
Duración de la partida: aprox. 10 minutos



A los polluelos hoy también les cuesta despertarse. Y para desperezarse, nada como un poco de deporte a lo ganso. Pero, ¡cuidado! El descarado zorro ya está despierto y con ganas de asustar a la bandada de gansos...

¿Conseguiréis realizar juntos/as los 8 movimientos al menos una vez antes de que el atrevido zorro os asuste?

Contenido del juego

24 cartas de pradera ①

8 cartas de movimiento ②

1 zorro (de madera) ③

1 instrucciones del juego



Mirad los ocho movimientos antes de la primera partida y repetidlos juntos/as:



A la gansa coja

Sosteneros sobre una pierna levantando la rodilla de la otra. Si os apetece, saltad unas cuantas veces, de aquí para allá.



El ganso más pájaro

Dad brinco moviendo los brazos arriba y abajo, como si fueran alas.



El ganso palmero

Dad palmas varias veces.



El ganso en cucullas

Poneros en cucullas y dad una palmada detrás de las piernas.



El meneo del ganso

Poneros de pie sacando el trasero y meneadlo.



El ganso a pedales

Elegid a un niño/a y sentaros en el suelo frente a él/ella juntando las plantas de los pies. Si os apetece, podéis hacer como que pedaleáis.



El corro de gansos

Elegid a un niño/a, cogedlo/a de las dos manos y jugad al corro de la patata.



Andar como un pato

Dad todos/as a la vez la señal: «¡A paso ganso!». Todos/as camináis como un pato detrás de un niño/a alrededor de la mesa o atravesando la habitación. El jugador/a que cogió la carta es quien lidera al grupo andando como patos.

Ahora ya conocéis todos los movimientos y podéis empezar a jugar. Si queréis, también podéis imitar juntos/as todos los movimientos.

Preparación del juego

Colocad las ocho cartas de movimiento formando un círculo como se muestra en la imagen. Colocad el zorro junto a la carta de movimiento con los tres gansos que caminan como un pato, como se muestra en la imagen. Mezclad las cartas de pradera y repartidlas alrededor de las cartas de movimiento con el lado de la pradera hacia arriba.



Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el niño o la niña que mejor grazne como un ganso, destapando la carta de pradera que prefiera.

¿Qué se muestra en la carta de pradera destapada?

• ¿Un ganso o varios?

Si es **un ganso**, levántate e imita el movimiento.

A continuación, vuelves a sentarte en tu sitio.



Si se trata de **varios gansos**, realizas el movimiento con otros niños y niñas. A continuación, os sentáis de nuevo.



Luego colocas la carta de pradera boca arriba sobre la carta de movimiento correspondiente. Si ya hay una carta, colócala encima.

• ¿El zorro?

Avisa rápidamente: «¡Alerta, que viene el zorro!»

El atrevido zorro asusta a los gansos y todos los niños y niñas corren alrededor de la mesa entre graznidos. Cuando todos los niños y niñas vuelvan a estar sentados en sus sitios, haces avanzar la figura de zorro una carta de movimiento en el sentido de las agujas del reloj. La carta de zorro destapada queda fuera de juego.



A continuación, le toca destapar una carta de pradera al siguiente jugador/a.



Finalización de la partida

La partida puede terminar de dos formas:

- Si en cada carta de movimiento hay al menos una carta de pradera, ganaréis conjuntamente. Celebradlo todos juntos/as y corred agitando los brazos con alboroto.
- Si el zorro da la vuelta a la pradera de gansos y vuelve a la carta con los gansos que caminan como un pato, lamentablemente, habréis perdido todos juntos/as. El zorro os asusta: rodead rápidamente la mesa una última vez.

Nota:

- *El juego también se puede jugar en el suelo.*
- *Algunos movimientos son solo para un niño/a, otros para varios/as.*

Variante Memo

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

Si destapáis una carta de zorro, la debéis dejar boca abajo tras la alerta. Ahora debéis recordar dónde se encuentran las cartas de zorro.

Paperelle dance

Un gioco cooperativo di movimento, per 2-6 bambini starnazzanti dai 3 ai 6 anni.

Autrice: Anja Wrede

Illustrazioni: Gabriela Silveira

Testo: Christiane Hüpper

Durata del gioco: circa 10 minuti



Anche oggi i paperotti preferirebbero continuare a dormire avvolti nelle loro piume. Per svegliarli quindi non c'è niente di meglio di un po' di sport. Ma attenzione: la volpe dispettosa è già all'erta e non vede l'ora di mettere paura ai piccoli paperotti...

Riuscite a eseguire insieme almeno una volta tutti gli 8 movimenti prima che la volpe dispettosa arrivi a spaventarvi?

Dotazione del gioco

24 carte prato ①

8 piani di movimento ②

1 cucciolo di volpe (in legno) ③

1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta, osservate gli otto movimenti ed eseguiteli insieme:



Papero saltellante

Mettetevi in piedi e sollevate una gamba. Se volete, saltellate alternativamente sui piedi.



Papero volante

Saltate in alto con entrambi i piedi mentre sollevate e abbassate le braccia di lato.



Papero clap clap

Battete più volte le mani.



Papero accucciato

Accucciatevi e battete le mani dietro le ginocchia.



Papero dondolante

Alzatevi, sporgete indietro il sedere e fatelo dondolare a destra e sinistra.



Piedi di papero

Scegliete un compagno, sedetevi per terra davanti a lui e appoggiate le vostre piante dei piedi sulle sue. Potete anche "pedalare" insieme con i piedi.



Girotondo di paperi

Scegliete un compagno, prendetevi per mano e danzate in girotondo.



Papero ondeggianti

Insieme date il via: "Tutti in marcia!" Tutti i giocatori in fila indiana fanno il giro del tavolo o della stanza ondeggiando. Guida la marcia il bambino che ha scoperto la carta.

Adesso che conoscete tutti i movimenti potete iniziare a giocare. Naturalmente, se volete potete anche imitare tutti i movimenti insieme!

Preparazione del gioco

Disponete in cerchio gli otto piani di movimento come mostrato nella figura. Sistemate la volpe, come illustrato, accanto al piano di movimento con i tre paperi in marcia. Mescolate le carte prato e distribuitele, con il lato del prato rivolto verso l'alto, intorno ai piani di movimento.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il bambino più bravo a starnazzare inizia e scopre una carta prato a piacere.

Cosa mostra la carta prato scoperta?

• Uno o più paperi?

Se c'è **un papero**, alzati e imitane il movimento. Poi torna a sederti al tuo posto.



Se ci sono **più paperi**, imita il movimento con uno o più bambini. Poi tornate a sedervi.



Metti ora la carta scoperta sopra il corrispondente piano di movimento. Se ce n'è già una, puoi metterla sopra.



• Il cucciolo di volpe?

Esclama subito:
"Occhio alla volpe!"

La volpe dispettosa spaventa i paperi e tutti i bambini corrono starnazzando intorno al tavolo. Quando sono di nuovo tutti seduti al loro posto, fai avanzare la volpe in senso orario di una carta dei movimenti. La carta volpe scoperta viene tolta dal gioco.



Il turno passa quindi al giocatore successivo, che scopre una carta prato.



Fine del gioco

Il gioco può concludersi in due modi:

- Se su ogni piano di movimento c'è almeno una carta prato, vincete tutti insieme. Celebrate e correte per la stanza sventolando le braccia.
- Oppure: se la volpe riesce a compiere una volta il giro completo del prato fino a tornare alla carta dei paperi in marcia, purtroppo avete perso tutti insieme. La volpe vi spaventa: correte velocemente un'ultima volta intorno al tavolo.

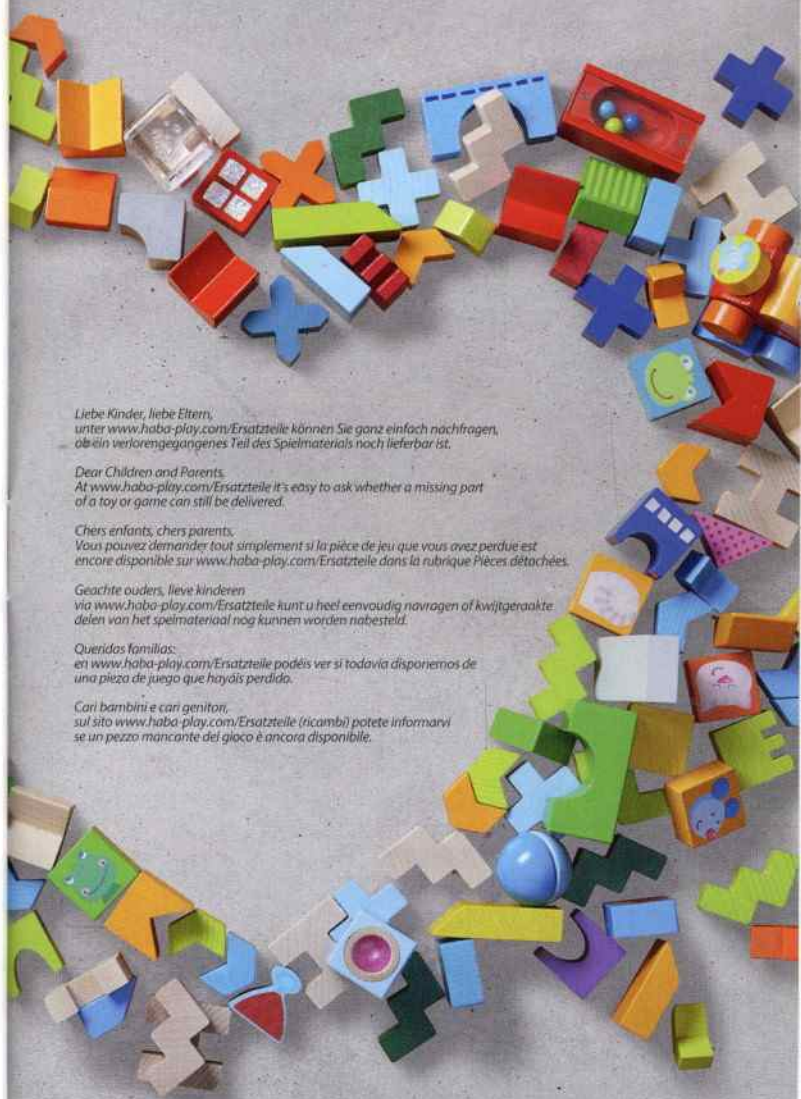
Consiglio:

- Si può tranquillamente giocare per terra.
- Alcuni movimenti sono pensati per un bambino, altri per più bambini.

Variente memory

Se avete già giocato più volte, potete provare la seguente variante:

Se scoprite una carta volpe, la riponete coperta dopo aver dato l'allarme dell'arrivo della volpe. Ora dovete ricordare in quali punti si trovano le carte volpe.



Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part
of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est
encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la rubrique Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte
delen van het speelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de
una pieza de juego que hayáis perdido.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi
se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

