

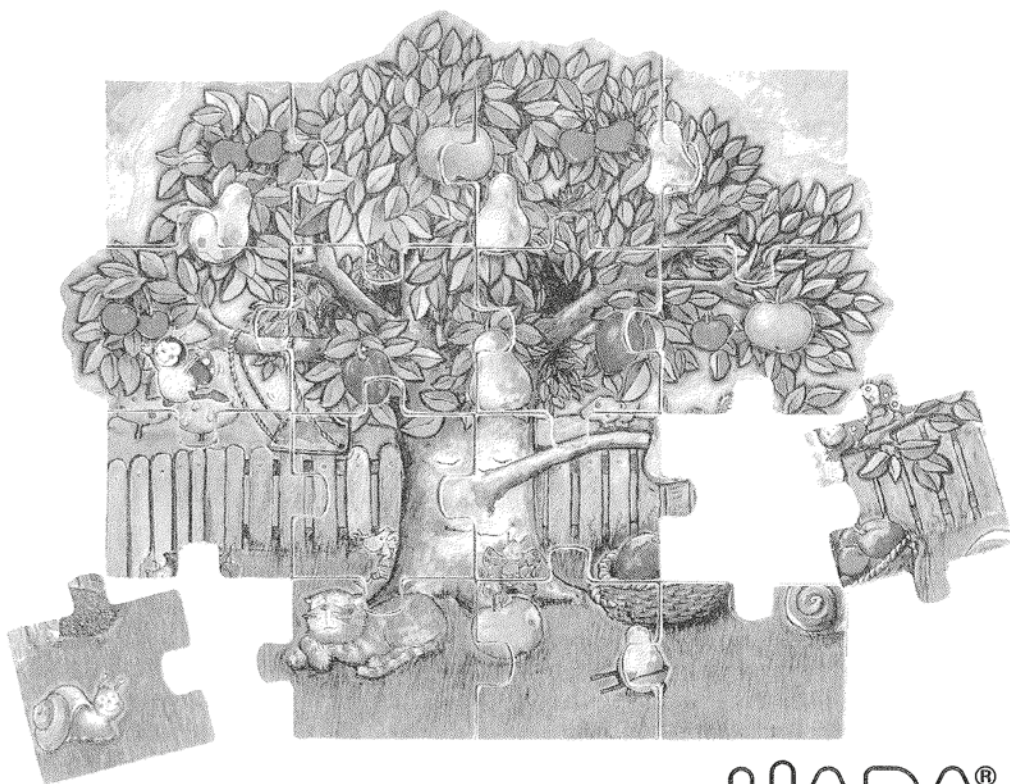
Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4261

Zauberbaum



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 2001

Habermas Spiel Nr. 4261

Spiel&Puzzle Zauberbaum

Ein ganz besonderes Puzzle zum Spielen, Lernen und genau Schauen – zum Mitwachsen für die Kleinsten **ab 2 Jahren**.

Konzept und Spiel: Atelier Rohner & Wolf/Basel, Schweiz

Illustration: Anja Dreier-Brückner

Spieldauer: je ca. 5 - 15 Minuten

Liebe Eltern,

dieses **Spiel&Puzzle** beinhaltet **drei Spiel- und Beschäftigungsmöglichkeiten** und wächst daher mit dem Alter Ihres Kindes mit:

- ein **Sortierspiel**, bei dem Ihr Kind lernt, Farben und Formen zu unterscheiden – geeignet für Kinder **ab 2 Jahren**
- ein einfaches **Würfelspiel** für Kinder **ab 3 Jahren**
- ein **Puzzle- und Ratespiel** zum Genau-Hinschauen **ab 4 Jahren**

Außerdem wird Ihr Kind durch das Spielmaterial angeregt, frei zu spielen und selbst Geschichten zu erzählen.

Spielinhalt:

- 1 stabile Spieltafel mit Vertiefungen
- 1 kleine Raupe
- 1 Amsel
- 1 Katze
- 7 Früchte zum Einsortieren
- 16 Puzzleteile
- 1 Bildvorlage
- 1 Farbwürfel



1. Spielmöglichkeit: das Sortierspiel

Für ein Kind **ab 2 Jahren** und eine/n erwachsene/n Mitspieler/-in.

Der verzauberte Obstbaum hängt kunterbunt voller verschiedener Früchte: Birnen, Pflaumen, Äpfel und Kirschen. Das ist ein leckeres Fressen für die kleine Raupe. Sie krabbelt von Frucht zu Frucht und knabbert fröhlich alles an – mmh, lecker! Doch auch andere Gäste haben sich noch im Obstgarten eingefunden: die kluge Amsel und die dicke Katze.

Spielziel:

Welches Teil gehört in welche Vertiefung? Sortiere alles richtig ein.

Spielvorbereitung:

Die Puzzleteile, die Vorlage und der Würfel bleiben in der Spieleschachtel.

Die **Spieltafel** wird auf den Tisch gelegt. Alle **Holzteile** liegen nebeneinander vor Ihrem Kind.

Spielablauf:

Lassen Sie das Kind mit der **kleinen Raupe** an einer beliebigen **Frucht** knabbern. Jedesmal, wenn die Raupe gefressen hat, soll Ihr Kind das Teil in die richtige **Vertiefung** der Spieltafel einordnen. Schließlich begrüßt die kleine Raupe noch die **kluge Amsel** und die **dicke Katze** und diese werden ebenfalls einsortiert.

Damit Ihr Kind **Farben und Formen** unterscheiden lernt, können Sie ihm dabei zusätzlich kleine Aufgaben stellen, z. B.:

- Die Raupe krabbelt zu einer gelben Birne – **Birne** einsortieren.
- Jetzt knabbert sie an einer blauen Frucht – **Pflaume** einsortieren.
- Und nun macht sie sich auf den Weg zu einem Tier, das fliegen kann – **Amsel** ...

Spielende:

Hat Ihr Kind alle Holzteile **richtig zugeordnet**? Dann kann es auch bald das Würfelspiel ausprobieren.

2. Spielmöglichkeit: das Würfelspiel

Ein Farbwürfelspiel für 1 Kind **ab 3 Jahren** und ein/e erwachsene/r Mitspieler/-in.

Spielziel:

Wer bekommt die letzte Frucht vom Obstbaum – die kleine Raupe oder die kluge Amsel?

Spielvorbereitung:

Die Katze, die Puzzleteile und die Vorlage bleiben in der Spieleschachtel.

Alle **Früchte** werden zu Spielbeginn gemeinsam in die **Spieltafel** einsortiert. Ihr Kind nimmt die **kleine Raupe** zu sich, Sie selbst die **kluge Amsel** (oder umgekehrt).

Spielablauf:

Abwechselnd wird je **einmal** gewürfelt – das Kind beginnt:

Erscheint eine **Farbe**, darf man mit seinem Tier an einer passenden **Frucht** knabbern oder picken und sie dann vor sich hinlegen (z. B. bei **Rot** ein **Kirschenpaar**, bei **Gelb** eine **Birne**). Sind aber alle Früchte der gewürfelten Farbe schon weg, darf man auch nichts nehmen.

Wird das **Windsymbol** gewürfelt, weht der Wind eine Frucht vom Baum und es darf eine **beliebige** Frucht genommen werden.

Spielende:

Es wird gespielt, bis alle Früchte eingesammelt sind. Wer die **letzte** Frucht vom Baum bekommt, gewinnt das Spiel.

Variante:

Wer eine Farbe würfelt, von der es keine Frucht mehr gibt, muss eine Frucht dieser Farbe aus dem eigenen Vorrat in die Spieltafel **zurücklegen**.

Es gewinnt, wer am Schluss die **meisten** Früchte gesammelt hat.

3. Spielmöglichkeit: das Puzzle

Für ein Kind **ab 4 Jahren**.

Spielziel:

Wer kann das Puzzle zusammensetzen und findet die 10 Unterschiede?

Spielvorbereitung:

Die Holzteile und der Würfel werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Die **Spieltafel** wird auf den Tisch gelegt. Daneben liegen alle **Puzzleteile** und die **Bildvorlage**.

Spielablauf:

Auf der **Bildvorlage** setzt Ihr Kind jetzt das **Puzzle** zusammen. Das fertige Puzzle wird dann mit dem Bild auf der **Spieltafel** verglichen: Schau genau – welche **10 Unterschiede** haben sich versteckt? In dieser Geschichte zum Vorlesen sind die Lösungen versteckt:

Im Sommer ist der Zauberbaum ganz stolz auf die vielen leckeren Früchte, die an seinen Zweigen hängen: rote Kirschen, gelbe Birnen, dunkelblaue Pflaumen und leckere grüne Äpfel. Am meisten freut er sich jedoch, wenn er seine Früchte an die Tiere im Garten verschenken kann:

Schwupp – hat sich die **Amsel** ein Kirschenpaar geschnappt und ist davongeflogen (1. Unterschied). Ritsche-ratsche knabbert die **Raupe** an einer Birne (2) und – plumps – fällt sie in den Korb. Schnell ist der **Obstkorb** mit Früchten gefüllt (3).

Sibille **Schnecke** auf dem Korbrand macht sich schnell davon, damit ihr nichts auf den Kopf fällt (4). Im Vorbeikriechen ruft sie dem Igel zu: „Kommst du mit? Ich habe einen leckeren Apfelkuchen gebacken.“ „Keine Zeit, keine Zeit!“, ruft der **Igel** und flitzt quer durch den Garten zu einem Loch im Zaun (5).

Zum Glück kommt dort Susi **Schnecke** aus ihrem Haus hervorgekrochen und macht sich auf den Weg zu ihrer Freundin zum Apfelkuchenessen (6).

In den Zweigen des Baumes schaukelt ein **Käfer**. „Hui – ich kann fliegen“, ruft er und springt von der Schaukel (7). Das hört die Raupe am Stamm des

Zauberbaums. Sie hat sich gerade in einen **Schmetterling** verwandelt und kann es gar nicht erwarten, endlich zu fliegen (8).

Hinter dem Baumstamm dreht die freche **Maus** der faulen Katze eine Nase (9). Zuvor ist sie schnell mit einer Birne in ihrer Schubkarre an ihr vorbeigeflitzt. Doch die Katze schläft tief und fest und träumt davon, wie schön es wäre, wenn im Zauberbaum auch leckeres Katzenfutter hängen würde.

Inzwischen ist auch der **Zauberbaum** müde geworden und eingeschlafen. (10) Hört ihr ihn ganz leise schnarchen?

Varianten:

Wenn Ihr Kind schon etwas geübter im Puzzeln ist, kann es die Teile auch ganz **ohne Vorlage** oder direkt in der **Vertiefung auf der Spieltafel** zusammensetzen.

Das ist schon ganz schön schwierig, da einiges auf dem Bild nicht mit den Puzzleteilen übereinstimmt.

am Stamm des Zauberbaums. Sie hat sich gerade in einen **Schmetterling** verwandelt und kann es gar nicht erwarten, endlich zu fliegen.

Hinter dem Baumstamm dreht die freche **Maus** der faulen Katze eine Nase. Zuvor ist sie schnell mit einer Birne in ihrer Schubkarre an ihr vorbeigeflitzt. Doch die Katze schläft tief und fest und träumt davon, wie schön es wäre, wenn im Zauberbaum auch leckeres Katzenfutter hängen würde.

Inzwischen ist auch der **Zauberbaum** müde geworden und eingeschlafen. Hört ihr ihn ganz leise schnarchen?

l'arbre magique

En été, l'arbre magique est fier des fruits qui pendent à ses branches : des cerises rouges, des poires jaunes, des prunes bleues foncées et des délicieuses pommes vertes. Son plus grand plaisir est de les offrir aux animaux vivant dans le jardin.

Oh ! Le **merle** vient juste de prendre deux cerises attachées ensemble et s'est envolé avec. Ouvrant tout grand ses mandibules, la **chenille** croque dans une poire et, boum, elle tombe dans la **corbeille**.

La corbeille est bien vite remplie de fruits. Rampant tout au bord de la corbeille, Pierrot l'**escargot** se sauve avant que quelque chose ne lui tombe sur la tête. Sur son passage, il demande au hérisson : "Tu m'accompagnes ? J'ai fait un délicieux gâteau aux pommes". "Je n'ai pas le temps", répond le **hérisson** en traversant le jardin pour disparaître dans un trou de la clôture.

Heureusement, l'**escargot** Marius est juste en train de sortir de sa coquille et il se dirige vers son ami Pierrot pour aller goûter le gâteau aux pommes.

Accrochée aux branches de l'arbre, une **coccinelle** se balance au gré du vent. "Oh ! je peux voler" crie-t-elle et saute de la balançoire. La chenille en balade sur le tronc de l'arbre vient d'entendre ces paroles et, transformée en un **papillon**, elle a hâte de s'envoler.

Cachée derrière le tronc d'arbre, la **souris** maline dirige le bout de son nez vers le chat fainéant. Elle vient juste de passer devant lui avec une poire dans sa brouette. Mais le matou dort profondément et rêve de bonnes choses à manger qui pourraient pendre dans l'arbre magique.

Fatigué par ce va et vient, l'**arbre magique** s'est aussi endormi. L'entendez-vous ronfler ?

the cat sleeps deeply and dreams of how nice it would be if there were delicious cat food hanging from the branches of the magic tree. In the meantime, the magic tree has also become tired and fallen asleep. Can you hear it snoring?

