

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



Schuhbidu



Shoe-be-do • Lutin Pantoufle
Zoek-die-schoen! • ¡Abrazapatabra!
Il folletto Stringhetta

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2011

Schuhbidu

Zwei kunterbunte Schau-genau- und Reaktionsspiele für 2 – 4 Spieler von 4 – 99 Jahren.

Spielidee: Christian Barnikel & Heike Roskopf
Illustration: Clara Suetens
Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

Oh je, Kobold Schuhbidu ist wieder da! Immer, wenn er im Haus ist, sieht man es sofort: Dann herrscht ein wildes Chaos in allen Schuhschränken! Kein Schuh ist mehr an seinem Platz, stattdessen sind sie im ganzen Zimmer verstreut. Da hilft nur eines: aufräumen und Schuhe sortieren. Doch ihr müsst schnell sein, denn sonst hat Schuhbidu die schöne Ordnung schon wieder durcheinander gebracht.

Wer hat als Erster vier passende Schuhpaare in seinem Schuhregal?

Spielinhalt

- 48 Schuhe (= 24 Schuhpaare) in drei Größen und 4 Farbkombinationen
- 4 Schuhregale (Ablagepläne)
- 1 Kobold Schuhbidu
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielanleitung



Spiel 1: Wo ist der Schuh?

Ein schnelles Schau-genau-Spiel für 2 – 4 Spieler
von 4 – 99 Jahren.

Spielvorbereitung

Stellt Schuhbidu in die Tischmitte, sodass jeder Spieler ihn gut erreichen kann. Dann nimmt sich jeder Spieler ein Schuhregal und legt es vor sich. Die Schuhe kommen in den Beutel und werden gut gemischt.

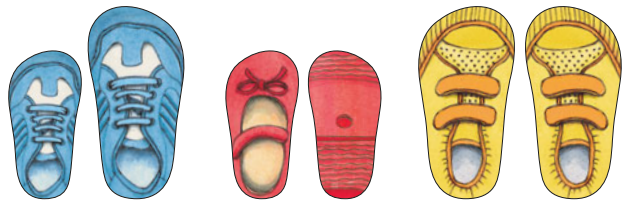
Spielablauf

Alle Spieler ziehen drei Schuhe aus dem Beutel, ohne hineinzuschauen. Haltet sie in euren geschlossenen Fäusten versteckt über die Tischmitte. Dabei sollen sich eure Fäuste berühren. Dann ruft ihr gemeinsam das Startsignal „Schuhbidu – Wo ist der Schuh?“ und lasst die Schuhe gleichzeitig auf den Tisch fallen.

Sofort beginnt die wilde Schuhpaarsuche. Jeder Spieler muss nach zwei Schuhen suchen, die zusammen ein Schuhpaar bilden.

Aufgepasst!

Ein Schuhpaar besteht immer aus einem linken und einem rechten Schuh der gleichen Größe und der gleichen Farbe.



falsch

falsch

richtig

*Schuhbidu in Tischmitte,
jeder ein Schuhregal,
Schuhe in Beutel*

*jeder zieht geheim
3 Schuhe, Startsignal,
Schuhpaarsuche*

Was ist ein Schuhpaar?

zwei Schuhe markieren

Schuhbidu schnappen

Denkt ein Spieler, er hat ein passendes Schuhpaar gefunden, tippt er sofort mit jeweils einem Zeigefinger auf die entsprechenden Schuhe und ruft „Schuhbidu!“.

Ist ein Spieler der Meinung, dass es kein passendes Schuhpaar unter den ausliegenden Schuhen gibt, schnappt er schnell Schuhbidu.

Haben alle Spieler zwei Schuhe markiert, Schuhbidu geschnappt oder sind der Meinung, dass es kein Schuhpaar mehr gibt, wird kontrolliert. Dazu legt jeder Spieler die beiden von ihm gekennzeichneten Schuhe nebeneinander auf sein Schuhregal.



Sind die beiden Schuhe wirklich ein Paar?

- **Ja** - Schuhbiduper! Du hast ein passendes Paar gefunden und lässt es auf deinem Schuhregal liegen.
- **Nein** - Verflixt und schuhgenäht! Du nimmst die beiden Schuhe wieder vom Schuhregal und legst sie zurück in die Tischmitte.

Hat ein Spieler Schuhbidu geschnappt und aus den ausliegenden Schuhen lässt sich tatsächlich kein passendes Paar bilden, dann darf er sich ein Paar aus dem Beutel suchen und auf sein Schuhregal legen.

Danach kommen die auf dem Tisch verbliebenen Schuhe wieder in den Beutel zurück und werden gemischt. Eine neue Schuhsuch-Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein viertes Schuhpaar gefunden und auf sein Schuhregal gelegt hat. Haben mehrere Spieler gleichzeitig nach Ablauf einer Runde ihr viertes Schuhpaar auf ihrem Schuhregal, gewinnen sie gemeinsam.

Schuhpaar- Kontrolle

Schuhpaar! = bleibt auf deinem Schuhregal

Schuhe zurück in Tischmitte

kein Schuhpaar + Schuhbidu geschnappt = Schuhpaar auf dein Schuhregal

als Erster vier Schuhpaare = Gewinner



Spiel 2: Welcher Schuh ist es?

Ein verzwicktes Reaktionsspiel für 3 – 4 Schuhbidu-Profis.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich ein Schuhregal. Legt fünf beliebige Schuhe zur Seite. Achtet darauf, dass darunter keine gleichen Schuhe sind oder Schuhe, die ein Paar bilden. Die restlichen Schuhe kommen in den Beutel. Haltet Schuhbidu bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch die größten Schuhe trägt, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und stellt Schuhbidu vor sich.

Du bist als Erster Schuhbidu und sorgst für großes Durcheinander im Schuhschrank! Nimm die fünf Schuhe und lege sie in einer Reihe vor dein Schuhregal. Zu diesen Schuhen werden die anderen Spieler gleich den passenden zweiten Schuh suchen.

Vorerst müssen sie aber noch warten und eine Hand auf ihren Rücken und den Zeigefinger der anderen Hand an ihre Nasenspitze halten.

Schuhbidu zieht ohne hineinzuschauen jetzt genau vier Schuhe aus dem Beutel und hält sie versteckt in seiner Faust über der Tischmitte. Dann ruft er das Startsignal: „Schuhbidu - Wo ist der Schuh?“ und lässt die vier Schuhe fallen. Sofort beginnen alle anderen Spieler mit der Schuhsuche.

Aufgepasst!

Ein Schuhpaar besteht immer aus einem linken und einem rechten Schuh der gleichen Größe und der gleichen Farbe.

Denkst du, dass du einen Schuh gefunden hast, der zu einem der fünf ausliegenden Schuhe passt?

Tippe sofort mit deinem Finger auf den Schuh in der Tischmitte und rufe „Schuhbidu!“.

*jeder ein Schuhregal,
Schuhe in Beutel,
fünf beliebige Schuhe
aus dem Beutel auslegen,
Schuhbidu bereit*

*ein Spieler = Schuhbidu,
andere Spieler =
Schuhpaar-Sucher*

*Schuhbidu zieht
4 Schuhe aus Beutel*

*passendes Paar? =
Finger auf Schuh*



Wichtige Schuhsuch-Regeln:

- Jeder Spieler darf nur einen Schuh markieren!
- Jeder Schuh darf nur von einem Spieler berührt werden!

Danach wird kontrolliert, ob die Schuhe, die die Spieler markiert haben, auch wirklich Paare mit den ausliegenden Schuhen bilden. Gemeinsam schaut ihr der Reihe nach eure Schuhpaare an. Beginnt mit dem Spieler links neben Schuhbidu. Er legt den Schuh aus der Tischmitte, den er markiert hat, und den Schuh aus der 5er-Reihe, von dem er meint, er passe dazu, auf sein Schuhregal.

Bilden die beiden Schuhe wirklich ein Paar?

- **Ja** - Schuhbiduper! Du hast ein passendes Paar gefunden und lässt es auf deinem Schuhregal liegen.
- **Nein** - Verflixt und schuhgenäht! Du nimmst die beiden Schuhe wieder vom Regal herunter. Lege den Schuh, den du aus der ausliegenden Reihe genommen hast, wieder dorthin zurück und den anderen in den Beutel.

Wenn alle Spieler ihre Schuhpaare kontrolliert haben, gebt ihr die Schuhbidu-Figur an den nächsten Spieler weiter. Er ist jetzt Schuhbidu, ergänzt die ausliegenden Einzelschuhe wieder auf fünf und legt sie vor seinem Schuhregal in einer Reihe aus. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein viertes Schuhpaar gefunden und auf sein Schuhregal gelegt hat. Finden mehrere Spieler in einer Runde gleichzeitig ihr viertes Schuhpaar, gewinnen sie gemeinsam.

Memovariante

Das Spiel wird schwerer, wenn ihr die Schuhreihe nur kurz ansehen könnt und sie euch merken müsst. Anschließend deckt der Schuhbidu-Spieler die fünf Schuhe mit seinem Schuhregal ab und zieht erst dann vier Schuhe aus dem Beutel. Findet ihr auch jetzt ein passendes Schuhpaar?

Schuhsuch-Regeln beachten!

Schuhpaar- Kontrolle

nächster Spieler = Schuhbidu, Einzelschuhe auf 5 ergänzen

als Erster vier Schuhpaare = Gewinner



Die Autoren



Christian Barnikel, 1962 in München geboren, arbeitet dort im Referat für Bildung und Sport. Im Jahre 2007 schloss er sein Studium der Sprachwissenschaften ab und widmet sich seitdem in seiner Freizeit der Entwicklung von Kinder-, Lern- und Familienspielen.

Heike Roszkopf, 1959 in Pfaffenhofen bei München geboren, ist ebenfalls im Referat für Bildung und Sport tätig. Ihre Kinder Markus und Sabine sind stets die ersten, die die neuen Spielideen testen.

Schuhbidu ist das erste Spiel, das die beiden Autoren bei HABA veröffentlichen.

„Wir widmen das Spiel Markus und Sabine“.

Die Illustratorin



Clara Suetens, geboren 1951, war sieben Jahre im Forschungsbereich Soziologische Theorie und Politische Philosophie an der Universität Löwen in Belgien tätig.

Ihre frühe Liebe und Leidenschaft für die Kunst ließ sie jedoch nie richtig los. So entschloss sie sich, es mit der Kunst zu versuchen und machte ihren Master in Graphic Design an der Kunstakademie in Antwerpen.

Seitdem arbeitet sie freiberuflich als Illustratorin für verschiedene Verlage und unterrichtet Kunstgeschichte an der Artesis Hogeschool in Antwerpen.

Clara Suetens hat zwei wunderbare Söhne und eine Enkelin Laura, die mit ihren zwei Jahren eine Quelle für ihre Inspiration ist.

Shoe-be-do

Two colorful games of close observation and reaction for 2 – 4 players ages 4 – 99.

Authors: Christian Barnikel & Heike Rosskopf
Illustrations: Clara Suetens
Length of the game: approx. 10 – 15 minutes

Oh dear! Rascal Shoe-be-do must be around again. When he is in the house the shoe cabinet falls into total disarray. No shoe is in the right place and they are scattered all over the room. The only hope is to tidy up and sort the shoes. But be quick, otherwise Shoe-be-do will have mixed all the pairs up again. Whoever is the first to arrange four matching pairs of shoes on his shoe shelf wins the game.

Contents

- 48 shoes (= 24 pairs) in three sizes and 4 color combinations
- 4 shoe cabinets (deposit game boards)
- 1 Rascal Shoe-be-do
- 1 bag
- Set of game instructions



Shoe-be-do in center of table, one cabinet per player, shoes into bag

each player pulls 3 shoes out of the bag, starting signal, search for pairs

What is a pair of shoes?

mark two shoes

grab Shoe-be-do

Game #1: Where is the shoe?

A hurly-burly searching game of close observation for 2 – 4 players ages 4 – 99.

Preparation of the Game

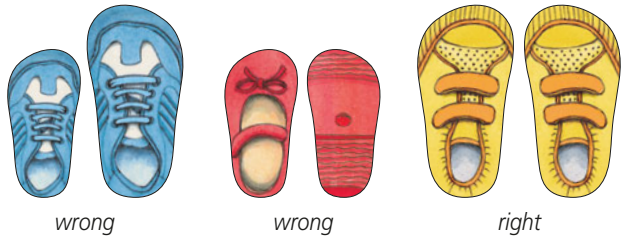
Place Shoe-be-do within reach of every player in the center of the table. Then each player takes a shoe cabinet and places it in front of him. The shoes are put into the bag and shuffled well.

How to Play

Without peeping inside, all players pull three shoes out of the bag. Keep them hidden in your fists above the center of the table. Your fists should touch. Then together shout the starting signal “Shoe-be-do – Where is the shoe?” and drop them on the table. When searching, players look at all the shoes pulled from the bag. Immediately the hectic search for pairs begins. The players have to look for two matching shoes that form a pair.

Watch out!

A pair of shoes is made up of a left and a right shoe, of the same color and same size.



As soon as a player thinks he has found a matching pair of shoes he uses his forefingers to point at the two matching shoes and shouts “Shoe-be-do”.

If a player thinks that there is no matching pair of shoes on the table, he quickly grabs Shoe-be-do.

When the players have marked the pairs of shoes, Shoe-be-do has been grabbed or the players think that there is no matching pair left, you check the pairs. To do so the players place the two shoes they marked next to each other on their shelf.



Do the two shoes really form a pair?

- **Yes** - Shoe-per-duper! You have found a matching pair and can keep it on your shelf!
- **No** - Shoot! Take the two shoes and return them to the center of the table.

If a player has grabbed Shoe-be-do and there are in fact no pairs of shoes to be found in the center, then this player may look inside the bag, pull out a matching pair and place it on his shelf.

Then all shoes are placed back into the bag and are shuffled again. The next shoe searching round begins.

End of the Game

The game ends as soon as a player has found his fourth pair of shoes and stored them on his shelf. If several players have simultaneously stored their fourth pair of shoes on their shelves at the end of a round, they win together.

check pairs of shoes

*pair of shoes =
stays on shelf*

shoes back to center

*no pair of shoes +
Shoe-be-do grabbed by a
player = one pair of shoes
on shoe shelf*

*winner =
first to store four
pairs of shoes*

one shoe shelf for each player, shoes into bag, pull out any five shoes and arrange them in a row, get Shoe-be-do ready

*one player = Shoe-be-do,
other players = searcher*

*Shoe-be-do pulls
4 shoes out of the bag*

*matching pair =
indicate shoe with finger*

Game #2: Which shoe is it?

A tricky game of quick reactions for 3 – 4 Shoe-be-do experts.

Preparation of the Game

Each player takes a shoe shelf. Put any 5 shoes aside making sure that are no identical shoes and no pairs amongst them. The remaining shoes are put into the bag. Get Shoe-be-do ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever wears the biggest shoes starts the game. If you cannot agree the oldest player starts and places Shoe-be-do in front of him.

So you are the first Shoe-be-do player and have created chaos in the shoe cabinet! Arrange the five shoes in a row in front of your shoe shelf. In a minute the other players will search for another one to match each shoe.

However they have to wait a little and in the meantime put one of their hands behind their backs and touch their nose with the forefinger of the other hand.

Without looking, Shoe-be-do now pulls four shoes out of the bag and holds them hidden in his fist above the table. Then he shouts the starting signal "Shoe-be-do – Where is the shoe?" and drops the four shoes on the table. The other players immediately start searching.

Watch out!

A pair of shoes always consists of a left and a right shoe of the same color and size.

Do you think you have a shoe that forms a pair with one of the five shoes in the row?

Immediately mark the shoe in the center with your finger and shout, "Shoe-be-do!".



Important shoe searching rules:

- You can only mark one shoe!
- Only one player can touch a shoe!

Then check to see if the shoes marked by the players form pairs with the shoes in the row. Together you look at your pairs of shoes, starting with the player to the left of Shoe-be-do. He places the shoe he has marked and the shoe of the row he thinks it matches on his shelf.

Do both shoes really form a pair?

- **Yes** - Shoe-per-duper! – You have found a matching pair and keep it on your shelf.
- **No** - Shoot! – Take both shoes off your shelf and return the one you took from the row back to its place. The other shoe is returned to the bag.

When all the players have checked their shoes, Shoe-be-do is passed on to the next player. He in turn becomes Shoe-be-do and completes the row of single shoes so that there are five. Then he places them in front of his shoe shelf and a new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as a player has found and stored his fourth pair of shoes. If various players have simultaneously collected 4 pairs after a round has finished, they win together.

Memory variation

The game becomes more difficult if Shoe-be-do lets you only have a brief glimpse at the five shoes and you have to remember them. Then he covers the shoes with his shoe shelf and pulls four shoes out of the bag. Will you still be able to find a matching pair of shoes?

Watch out for shoe searching rules!

check pairs of shoes

*next player = Shoe-be-do,
completes row of shoes
to 5 shoes*

*first player collects four
pairs of shoes = winner*

The authors



Christian Barnikel, born in 1962 in Munich, works in the Department of Education and Sports, in the city administration of Munich. In 2007 he finished his Linguistics' studies and since then has dedicated his leisure time to developing children's, educational and family games.

Heike Roszkopf, born in 1959 in Pfaffenhofen near Munich also works for the Department of Education and Sports, in the city administration of Munich. Her children Markus and Sabine are always the first to test the new game ideas.

Shoe-be-do is the first game by the two authors to be published by HABA.

"We dedicate this game to Markus and Sabine."

The illustrator



Clara Suetens, (1951) worked for seven years as a researcher in Sociology and Political Philosophy at the University of Leuven (Belgium).

However, she could never quite shake off her early love and passion for the arts. So she decided to dive in at the deep end and went to study at the Academy of Fine Arts in Antwerp, where she gained a masters degree in Graphic Design.

Since then she has worked as a freelance illustrator for different publishing houses. She also gives lectures in the History of Art at the Artesis Hogeschool in Antwerp.

She has two fine sons and one darling granddaughter, Laura, who is two years old and a goldmine of inspiration.

Lutin Pantoufle

Deux amusants jeux d'observation et de réaction pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Christian Barnikel & Heike Roszkopf
Illustration : Clara Suetens
Durée de la partie : env. 10 à 15 minutes

Oh là là, le lutin Pantoufle est revenu ! Quand il est dans la maison, on s'en aperçoit tout de suite : tout est sens dessus dessous dans les armoires à chaussures ! Plus aucune chaussure n'est à sa place et elles sont dispersées partout dans la chambre. Il ne reste plus qu'à les ranger. Mais il faut faire vite sinon Pantoufle recommence à tout mélanger. Qui rangera en premier quatre paires de chaussures sur son étagère ?

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 48 chaussures (= 24 paires) dans trois pointures et 4 combinaisons de couleurs
- 4 étagères à chaussures (plaquettes de dépôt)
- 1 lutin Pantoufle
- 1 sac
- 1 règle du jeu



Pantoufle au milieu de la table, chacun une étagère, chaussures dans le sac

chacun tire discrètement 3 chaussures, signal de départ, chercher une paire de chaussures

Qu'est-ce qu'une paire de chaussures ?

indiquer deux chaussures

attraper Pantoufle

Jeu n° 1 : Où est la chaussure ?

Un rapide jeu d'observation pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Préparatifs

Poser Pantoufle au milieu de la table de manière à ce qu'il soit accessible à tous les joueurs. Chaque joueur prend une étagère à chaussures et la pose devant lui. Les chaussures sont mises dans le sac et bien mélangées.

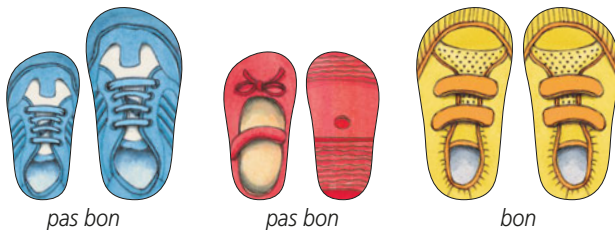
Déroulement de la partie

Tous les joueurs tirent chacun trois chaussures du sac sans regarder dedans. Cachez-les dans vos poings au-dessus de la table. Vos poings doivent se toucher. Puis vous donnez tous ensemble le signal de départ en disant : « Pantoufle, où est la chaussure ? » et laissez tomber les chaussures en même temps.

Vous vous mettez tout de suite à chercher des paires de chaussures. Chaque joueur doit chercher deux chaussures identiques formant une paire.

Attention !

Une paire de chaussures se compose toujours d'une chaussure droite et d'une chaussure gauche de la même pointure et de la même couleur.



Dès qu'un joueur pense avoir trouvé une paire de chaussures, il pose un index sur chaque chaussure en disant : « A moi la pantoufle ! ».

Si un joueur pense qu'il n'y a pas de chaussures formant une paire parmi les chaussures étalées sur la table, il prend vite Pantoufle.

Dès que les joueurs ont marqué les paires de chaussures, pris Pantoufle ou s'ils pensent qu'il n'y a plus de paires de chaussures, on procède à la vérification : chaque joueur pose sur son étagère les chaussures qu'il a trouvées.



Les deux chaussures forment-elles une paire ?

- **Oui** - Super souliers ! Tu as trouvé une paire de chaussures et la laisses sur ton étagère.
- **Non** - Quelle savate ! Tu retires les deux chaussures de l'étagère et les reposes au milieu de la table.

Si un joueur a pris Pantoufle et que l'on ne peut pas former de paires de chaussures avec celles qui sont étalées sur la table, il a le droit de chercher une paire dans le sac et la pose sur son étagère.

Les chaussures restées sur la table sont remises dans le sac et mélangées. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a trouvé sa quatrième paire de chaussures et l'a posée sur son étagère. Si plusieurs joueurs ont quatre paires de chaussures sur leur étagère à la fin d'un tour, ils gagnent tous ensemble.

*vérifier les paires de chaussures
paire de chaussures =
reste sur ton étagère*

*chaussures remises au
milieu de la table*

*pas de paire de
chaussures + Pantoufle
attrapé = paire de
chaussures sur ton
étagère*

*quatre paires de
chaussures en premier =
gagnant*

chacun une étagère à chaussures, chaussures dans le sac, tirer cinq chaussures quelconques du sac, préparer Pantoufle

*un joueur = Pantoufle,
les autres joueurs =
cherchent les paires de
chaussures*

*Pantoufle tire
4 chaussures
du sac*

*Paire trouvée ?
= doigt sur la chaussure*

Jeu n° 2 : Quelle chaussure est-ce ?

Un jeu de réaction pour 3 à 4 joueurs plutôt pas pantouflards.

Préparatifs

Chaque joueur prend une étagère à chaussures. Mettre de côté cinq chaussures quelconques. Veiller à ce qu'il n'y en ait pas d'identiques ou qu'elles ne forment pas de paires. Les chaussures restantes sont mises dans le sac. Préparer Pantoufle.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a la plus grande pointure de chaussure commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus âgé qui commence en posant Pantoufle devant lui. Tu es Pantoufle en premier et mets du désordre dans les chaussures. Prends les cinq chaussures et pose-les en une rangée devant ton étagère. Les autres joueurs doivent alors rechercher la deuxième chaussure qui correspond à ces cinq-là. Mais avant, ils doivent encore attendre un peu en mettant une main dans le dos et l'index de l'autre main sur le bout du nez.

Pantoufle tire quatre chaussures du sac, sans regarder dedans, et les cache dans son poing au dessus de la table. Puis il donne le signal de départ en disant : « Où est la chaussure ? » et ouvre la main en laissant tomber les chaussures. Les autres joueurs commencent tout de suite à chercher.

Attention !

Une paire de chaussures se compose toujours d'une chaussure droite et d'une chaussure gauche de la même pointure et de la même couleur.

Penses-tu avoir trouvé une chaussure qui va former une paire avec l'une des cinq étalées sur la table ?

Pose ton doigt sur la chaussure en disant : « A moi la pantoufle ! ».

Règles importantes pour chercher les chaussures :

- Chaque joueur ne doit poser son doigt que sur une seule chaussure !
- Chaque chaussure ne doit être touchée que par un joueur !

Ensuite, on vérifie si les chaussures indiquées du doigt par les joueurs forment des paires avec celles étalées sur la table. Tous ensemble, vous regardez à tour de rôle vos chaussures. Commencez par le joueur assis à gauche de Pantoufle. Il prend la chaussure qu'il a indiquée et la chaussure de la rangée de cinq qu'il pense être la bonne et les pose sur son étagère.

Est-ce que les deux chaussures forment une paire ?

- **Oui** - Super soulier ! – Tu as trouvé une bonne paire de chaussures et la laisses sur ton étagère.
- **Non** - Quelle savate ! – Tu retires les deux chaussures de l'étagère. Celle que tu as prise dans la rangée est remise à sa place et l'autre est remise dans le sac.

Lorsque tous les joueurs ont vérifié leurs paires de chaussures, Pantoufle est passé au joueur suivant. Maintenant, c'est lui Pantoufle. Il complète les chaussures pour qu'il y en ait cinq, les pose en une rangée devant son étagère. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a trouvé sa quatrième paire de chaussures et l'a posée sur son étagère. Si plusieurs joueurs trouvent en même temps leur quatrième paire de chaussures pendant un tour, ils gagnent tous ensemble.

Variante mémo

Le jeu sera plus compliqué si l'on observe la rangée de chaussures brièvement et si l'on doit les mémoriser. Ensuite le joueur qui a le rôle de Pantoufle recouvre les cinq chaussures avec son étagère et tire quatre chaussures du sac. Avez-vous trouvé une paire de chaussures ?

Suivre les règles pour chercher les chaussures !

vérifier les paires de chaussures

*joueur suivant =
Pantoufle, compléter les chaussures*

le premier quatre paires de chaussures = gagnant



Les auteurs



Christian Barnikel, né en 1962 à Munich, travaille au service « Education et Sport » de la ville de Munich. Il a achevé ses études de linguistique en 2007 et, depuis lors, se consacre pendant ses loisirs à développer des jeux pour enfants, des jeux éducatifs et des jeux de famille.

Heike Rosskopf, née en 1959 à Pfaffenhofen près de Munich, est également employée au service « Education et Sport » de la ville de Munich. Ses enfants Markus et Sabine sont toujours les premiers à tester ses nouvelles idées de jeu.

Lutin Pantoufle est le premier jeu que les deux auteurs ont publié chez HABA.

« Nous dédions le jeu à Markus et Sabine ».



FRANÇAIS

L'illustratrice



Clara Suetens, née en 1951, a travaillé pendant 7 ans au service de recherche « Théorie sociologique et Philosophie politique » de l'université de Loewen en Belgique.

Son ancienne passion et son engouement pour l'art ne l'ont cependant jamais quittée. Elle s'est donc décidé pour une filière artistique et a fait des études à l'Académie des Arts d'Anvers, qu'elle a achevées par un master en Design graphique.

Depuis lors, elle travaille en freelance comme illustratrice pour différentes maisons d'édition et enseigne l'histoire de l'art à l'école supérieure Artesis Hogeschool d'Anvers.

Clara Suetens a deux fils admirables et une charmante petite-fille Laura de deux ans, qui est la source de son inspiration.

Zoek-die-schoen!

Twee vrolijk gekleurde observatie- en reactiespelletjes voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar.

Spelidee: Christian Barnikel & Heike Roskopf
Illustraties: Clara Suetens
Speelduur: ca. 10 – 15 minuten

O jee, kabouter Schoenveterlos is weer in de buurt! Als hij op bezoek komt, is het meteen raak: alle schoenenkasten liggen overhoop! Geen enkele schoen ligt op zijn plaats, ze liggen allemaal door de hele kamer verspreid. Daar is alleen opruimen en schoenen sorteren tegen opgewassen. Maar jullie moeten opschieten, want anders gooit Schoenveterlos alle paren schoenen weer door elkaar.

Wie heeft als eerste vier bij elkaar horende paren schoenen op zijn schoenenplank?

Spelinhoud

- 48 schoenen (= 24 paren schoenen) in drie maten en 4 kleurencombinaties
- 4 schoenenplanken (aflegkaarten)
- 1 kabouter Schoenveterlos
- 1 zakje spelregels



Spel 1: Waar is de schoen?

Een snel observatiespel voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar.

Spelvoorbereiding

Zet Schoenveterlos in het midden op tafel, zodat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen. Daarna pakt iedere speler een schoenenplank en legt hem voor zich. De schoenen gaan in het zakje en worden goed geschud.

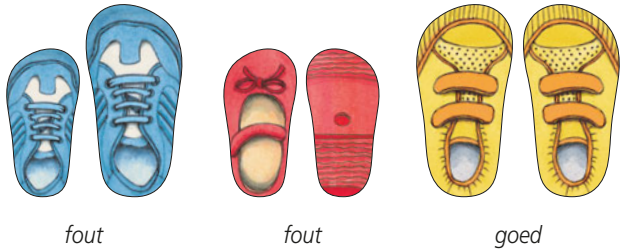
Spelverloop

Alle spelers pakken drie schoenen uit het zakje zonder erin te kijken. Houd ze verstopt in jullie gesloten vuisten in het midden boven de tafel. Hierbij moeten jullie vuisten elkaar aanraken. Dan roepen jullie gezamenlijk het startsignaal: "Schoenveterlos, wie is de klos?" en laten de schoenen tegelijk op tafel vallen.

En dan gaat de wilde speurtocht naar de schoenen van start. Iedere speler moet naar twee schoenen zoeken die samen een paar schoenen vormen.

Let op!

Een paar schoenen bestaat altijd uit een linker- en rechterschoen van dezelfde maat en dezelfde kleur.



Als een speler denkt dat hij een bij elkaar passend paar schoenen heeft gevonden, raakt hij snel met zijn wijsvingers de betreffende schoenen aan en roept: "Schoenveterlos!".

Wanneer een van de spelers denkt dat er tussen de op tafel liggende schoenen geen enkel bij elkaar passend schoenenpaar is, pakt hij snel Schoenveterlos.

Schoenveterlos in het midden op tafel, iedereen een schoenenplank, schoenen in het zakje

Iedereen pakt ongezien 3 schoenen, startsignaal, paar schoenen zoeken

Wat is een paar schoenen?

twee schoenen aanwijzen

Schoenveterlos pakken

Zodra de spelers de paren schoenen hebben aangewezen, Schoenveterlos hebben gepakt of de spelers denken dat er geen schoenenparen meer op tafel liggen, wordt er gecontroleerd: iedere speler legt zijn gevonden schoenen naast elkaar op zijn schoenenplank.



Vormen de beide schoenen werkelijk een paar?

- **Ja** - Schoenvetergaaf! Je hebt een bij elkaar passend paar gevonden en laat het op je schoenenplank liggen.
- **Nee** - Verduiveld en schoenverdorie! Je pakt de beide schoenen weer van de schoenenplank en legt ze in het midden op tafel terug.

Als een speler Schoenveterlos heeft gepakt en er met de op tafel liggende schoenen geen enkel bij elkaar passend paar schoenen kan worden gevormd, mag deze speler een paar schoenen uit het zakje halen en op zijn schoenenplank leggen.

Vervolgens worden de nog op tafel liggende schoenen weer in het zakje gedaan en worden ze geschud. Er begint een nieuwe schoenzoekersronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn vierde paar schoenen op zijn schoenenplank heeft gelegd. Als meerdere spelers aan het eind van de ronde tegelijk een vierde paar schoenen op hun schoenenplank hebben gelegd, hebben deze spelers gezamenlijk gewonnen.

schoenenparen controleren

Schoenenpaar! = blijft op je schoenenplank

schoenen op tafel terug

geen paar schoenen + Schoenveterlos gepakt = paar schoenen op je schoenenplank

als eerste vier paren schoenen = gewonnen

iedereen een schoenenplank, schoenen in het zakje, vijf willekeurige schoenen uit het zakje pakken en neerleggen, Schoenveterlos klaar

*een speler =
Schoenveterlos,
andere spelers =
schoenparenzoekers*

*Schoenveterlos haalt
4 schoenen uit het zakje*

*Bijpassend paar?
= vinger op de schoen*

Spel 2: Welke schoen is het?

Een lastig reactiespel voor 3 – 4 ervaren Zoek-die-schoen-spelers.

Spelvoorbereiding

Iedere speler pakt een schoenenplank. Leg vijf willekeurige schoenen apart. Let erop dat er niet dezelfde schoenen of paren tussen zitten. De overige schoenen gaan in het zakje. Zet Schoenveterlos klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie de grootste schoenen aan heeft, begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler en zet Schoenveterlos voor zich.

Je bent als eerste Schoenveterlos en verandert de schoenenplank in een grote bende! Pak de vijf schoenen en leg ze op een rij voor je schoenenplank. De andere spelers moeten nu een tweede schoen zoeken die bij een van deze schoenen hoort.

Voorlopig moeten jullie echter nog even wachten en een hand op jullie rug en de wijsvinger van jullie andere hand op het puntje van jullie neus houden.

Schoenveterlos haalt nu vier schoenen uit het zakje zonder erin te kijken en houdt ze verstopt in zijn vuist in het midden boven de tafel. Vervolgens roept hij het startsignaal: "Schoenveterlos, waar is de schoen?" en laat de vier schoenen vallen. Nu beginnen alle andere spelers onmiddellijk naar de schoenen te zoeken.

Let op!

Een paar schoenen bestaat altijd uit een linker- en rechterschoen van dezelfde maat en dezelfde kleur.

Denk je dat je een schoen hebt gevonden die bij een van de vijf schoenen op het schoenenplankje hoort?

Raak zo snel mogelijk de schoen in het midden op tafel met je wijsvinger aan en roep: „Schoenveterlos!“.

Belangrijke schoenzoekersregels:

- Iedere speler mag maar één schoen aanwijzen!
- Ieder schoen mag maar door één speler worden aangeraakt!

Vervolgens wordt gecontroleerd of de schoenen die de spelers hebben aangewezen ook werkelijk een paar vormen met de schoenen die op het plankje liggen. Met z'n allen bekijken jullie om de beurt jullie schoenenparen. Begin bij de speler links naast Schoenveterlos. Hij legt de schoen van de tafel die hij heeft aangewezen samen met de schoen uit het rijtje van 5, waarvan hij denkt dat het de bijpassende is, op zijn schoenenplank.

Vormen de beide schoenen werkelijk een paar?

- **Ja** - Schoenvetergaaf! Je hebt een bij elkaar passend paar gevonden en laat het op je schoenenplank liggen.
- **Nee** - Verdraaid en schoenverdorie! Je pakt de beide schoenen weer van het plankje. Leg de schoen die je uit het rijtje van 5 hebt gepakt weer op zijn plaats terug en doe de andere weer terug in het zakje.

Als alle spelers hun paren schoenen hebben gecontroleerd, krijgt de volgende speler Schoenveterlos. Hij is nu Schoenveterlos, vult het aantal losliggende schoenen weer tot vijf aan en legt ze op een rij voor zijn schoenenplank. Er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn vierde paar schoenen heeft gevonden en op zijn schoenenplank heeft gelegd. Als meerdere spelers tijdens dezelfde ronde een vierde paar schoenen vinden, winnen ze gezamenlijk.

Memovariant

Het spel wordt moeilijker als jullie de rij schoenen maar even mogen bekijken en moeten onthouden. De Schoenveterlos-speler bedekt de vijf schoenen met zijn schoenenplank en haalt vervolgens vier schoenen uit het zakje. Kunnen jullie nu ook een bij elkaar passend paar schoenen vinden?

*Schoenzoekersregels
opvolgen!*

*schoenenparen
controleren*

*volgende speler =
Schoenveterlos,
losliggende schoen
tot 5 aanvullen*

*als eerste vier paren
schoenen = gewonnen*

De auteurs



Christian Barnikel, geboren in 1962 in München, werkt voor de afdeling onderwijs en sport van de stad München. In het jaar 2007 voltooide hij zijn studie taalwetenschappen en wijdt zich in zijn vrije tijd aan het ontwikkelen van kinder-, leer-, en familiespellen.

Heike Roszkopf, geboren in 1959 in Pfaffenhofen bij München, is eveneens werkzaam bij de afdeling onderwijs en sport van de stad München. Hun kinderen Markus en Sabine zijn altijd de eersten om de nieuwe spelideeën uit te proberen.

Zoek-die-schoen! is het eerste spel dat beide auteurs bij HABA publiceren.

"Wij dragen dit spel op aan Markus en Sabine".

De illustratrice

NEDERLANDS



Clara Suetens, geboren in 1951, is zeven jaar werkzaam geweest in het onderzoeksgebied sociologische theorie en politieke filosofie aan de universiteit van Leuven in België. Haar vroege liefde en passie voor kunst heeft ze echter nooit verloren. Daarom besloot ze om zich aan de kunst te wijden en studeerde ze aan de kunstacademie in Antwerpen. Daar heeft ze de opleiding afgesloten met een master in grafische vormgeving. Sindsdien werkt ze op freelancebasis als illustratrice voor verschillende uitgeverijen en geeft les in kunstgeschiedenis aan de Artesis Hogeschool Antwerpen. Clara Suetens heeft twee geweldige zonen en een verrukkelijke kleindochter Laura, die met haar 2 jaar een goudmijn is voor haar inspiratie.

¡Abrazapatabra!

Dos alocados juegos de observación precisa y de reacción para 2 – 4 jugadores de 4 a 99 años.

Autores: Christian Barnikel & Heike Roskopf
Ilustraciones: Clara Suetens
Duración de una partida: aprox. 10 – 15 minutos

¡Oh, vaya por Dios! ¡Ya está otra vez aquí el duende Abrazapatabra! Cuando el duende está en casa se nota enseguida, pues reina un caos terrible en todos los armarios de zapatos. Ya no queda ningún zapato en su sitio, sino que están todos tirados por la habitación. Entonces no se puede hacer nada más que ordenar y clasificar los zapatos. Pero tenéis que ser muy rápidos porque de lo contrario el duende Abrazapatabra volverá a desordenarlos todos. ¿Quién conseguirá ser el primero en tener cuatro pares de zapatos en su estante?

Contenido del juego

- 48 zapatos (= 24 pares de zapatos) en tres tallas y 4 combinaciones de colores
- 4 estantes de zapatos (tableros)
- 1 duende Abrazapatabra
- 1 bolsa
- 1 instrucciones del juego



Juego 1: El zapato, ¿dónde está?

Un rápido juego de observación precisa para 2-4 jugadores de 4 a 99 años.

Preparativos

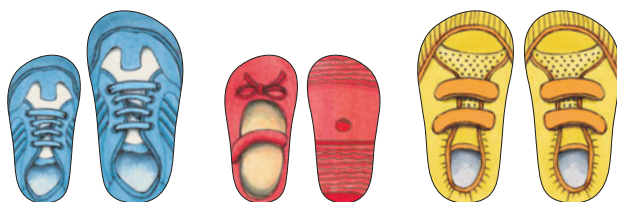
Colocad a Abrazapatabra en el centro de la mesa, de manera que todos los jugadores lo tengan al alcance de la mano sin problemas. A continuación, cada jugador elige un estante y se lo coloca delante. Se introducen los zapatos en la bolsa y se agita para que queden bien mezclados.

¿Cómo se juega?

Los jugadores sacan tres zapatos de la bolsa sin mirar en su interior. Mantenedlos ocultos en vuestros puños cerrados por encima del centro de la mesa. Vuestros puños tienen que tocarse. Entonces exclamáis todos a una la señal de comienzo: «Abrazapatabra, ¿dónde está el zapato que busco hace rato?» y dejáis caer a la vez los zapatos encima de la mesa. Comienza de inmediato la alocada búsqueda de los pares de zapatos. Cada jugador debe buscar dos zapatos que compongan un par completo.

¡Ojo!

Un par de zapatos consta siempre de un zapato del pie izquierdo y otro zapato del pie derecho, de la misma talla y del mismo color.



falso

falso

correcto

Abrazapatabra en el centro de la mesa, un estante para cada jugador, zapatos dentro de la bolsa

cada uno saca 3 zapatos sin enseñar, señal de comienzo, búsqueda de los pares de zapatos

¿Qué es un par de zapatos?

señalar dos zapatos

agarrar al duende Abrazapatabra

Si un jugador piensa que ha encontrado un par de zapatos, tocará rápidamente cada zapato del par respectivamente con la punta de sus dedos índice y exclamará: «¡Abrazapatabra!».

Si un jugador opina que no hay ningún par posible entre los zapatos del montón, agarrará rápidamente al duende Abrazapatabra.

Inmediatamente después de que los jugadores señalen con sus dedos los pares de zapatos, o que alguno agarre al duende Abrazapatabra o que los jugadores manifiesten que no queda ningún par de zapatos más, llega entonces el momento de realizar el control. Cada jugador pone juntos en su estante los dos zapatos que ha encontrado.



¿Forman ambos zapatos un par completo de verdad?

- **Sí** - ¡Superzapatábrico! Has encontrado un par de zapatos y lo dejas en tu estante.
- **No** - ¡Por todos los zapáticos zapatos! Coges los dos zapatos de nuevo del estante y los devuelves al centro de la mesa.

Si el jugador que ha agarrado al duende Abrazapatabra confirma que no se puede formar un par de zapatos completo con los zapatos señalados, debe escoger un par de zapatos de la bolsa y ponerlos en su estante.

A continuación, los zapatos que quedan encima de la mesa se vuelven a introducir en la bolsa y se agita de nuevo. Comienza una nueva ronda de búsqueda de zapatos.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador ha encontrado su cuarto par de zapatos y se los ha colocado en su estante. Si tras concluir una ronda son varios los jugadores que obtienen su cuarto par de zapatos al mismo tiempo, habrán ganado todos ellos conjuntamente.

*control de pares de zapatos
¡par de zapatos! =
a tu estante*

*zapatos de vuelta al
centro de la mesa*

*no hay pares +
agarrado Abrazapatabra
= par a tu estante*

*primero en tener cuatro
pares de zapatos =
ganador*

Juego 2: ¿Qué zapato es éste?

Un lioso juego de reacción para 3 – 4 expertos en Abrazapatabra.

Preparativos

Cada jugador coge un estante de zapatos. Poned cinco zapatos cualesquiera a un lado. Prestad atención para que entre ellos no haya zapatos iguales o zapatos que formen un par. Se introducen los restantes zapatos en la bolsa. Tened al duende Abrazapatabra preparado.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza aquél de vosotros que lleve puestos los zapatos más grandes. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más mayor colocándose al duende Abrazapatabra delante.

Eres el primer duende Abrazapatabra y montas un gran lío en el armario de los zapatos. Coge los cinco zapatos y ponlos delante de tu estante formando una hilera. Los demás jugadores buscarán los zapatos que formen los pares de esos zapatos. Pero por el momento tendrán que esperar todavía un poco y llevarse una mano a la espalda y mantener el dedo índice de la otra mano en la punta de la nariz.

El duende Abrazapatabra sacará ahora exactamente cuatro zapatos de la bolsa sin mirar en su interior y los mantendrá ocultos en su puño por encima del centro de la mesa. Entonces exclamará la señal de comienzo: «Abrazapatabra, ¿dónde está el zapato que busco hace rato?» y dejará caer los cuatro zapatos. Los demás jugadores comenzarán inmediatamente la búsqueda de zapatos.

¡Ojo!

Un par de zapatos consta siempre de un zapato del pie izquierdo y otro zapato del pie derecho, de la misma talla y del mismo color.

¿Crees que has encontrado un zapato que hace pareja con otro de los cinco expuestos?

Señala rápidamente con tu dedo el zapato en el centro de la mesa y exclama: «¡Abrazapatabra!».

*cada uno un estante
de zapatos, zapatos en
la bolsa, cinco zapatos
cualesquiera fuera
de la bolsa,
Abrazapatabra preparado*

*un jugador = duende
Abrazapatabra, demás
jugadores = buscadores
de los pares de zapatos*

*Abrazapatabra coge
4 zapatos de la bolsa*

*¿par encontrado? =
dedo sobre el zapato*

Importantes reglas para la búsqueda de zapatos:

- A cada jugador sólo se le permite señalar un zapato.
- Cada zapato sólo puede ser tocado por un solo jugador.

A continuación se controla si los zapatos que han señalado los jugadores forman realmente un par con los zapatos expuestos. Mirad juntos vuestros pares de zapatos siguiendo la hilera y comenzando por el jugador que está a la izquierda de Abrazapatabra. Éste pondrá en su estante el zapato que ha señalado con el dedo en el centro de la mesa y el zapato de la hilera de cinco zapatos con el que cree que forma un par completo.

¿Forman ambos zapatos un par completo de verdad?

- **Sí** - ¡Abrazapatábrico! Has encontrado un par completo y lo dejas en tu estante.
- **No** - ¡Por todos los zapáticos zapatos! Sacas los dos zapatos otra vez de tu estante. Devuelve el zapato que has cogido a la hilera e introduce el otro zapato en la bolsa.

Cuando todos los jugadores hayan controlado de esta manera sus pares de zapatos, se le entregará la figura del duende Abrazapatabra al siguiente jugador. Éste será ahora el nuevo Abrazapatabra, completará los zapatos que faltan en la hilera hasta hacer cinco y los colocará delante de su estante. Da comienzo ahora una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador ha encontrado su cuarto par de zapatos y los ha colocado en su estante. Si son varios los jugadores que encuentran al mismo tiempo su cuarto par de zapatos en una ronda, todos ellos serán los ganadores.

Variante memo

El juego se complica si podéis contemplar sólo durante unos instantes los zapatos de la hilera y os obligáis a retenerlos en la memoria. A continuación, el jugador que hace de Abrazapatabra tapaná los cinco zapatos con su estante y sacará a continuación cuatro zapatos de la bolsa. ¿Encontraréis un par de zapatos completo también de esta manera?

¡Atención a las reglas de búsqueda!

control de pares de zapatos

jugador siguiente = Abrazapatabra, completar los zapatos hasta formar 5 en la hilera

primero en tener 4 pares de zapatos = ganador



Los autores



Christian Barnikel nace en Múnich en 1962 y trabaja en el Departamento de Educación y Deporte del Ayuntamiento de Múnich.

En el año 2007 finaliza sus estudios de Lingüística y desde entonces se dedica en su tiempo libre al desarrollo de juegos infantiles, educativos y familiares.

Heike Roszkopf nace en Pfaffenhofen, una localidad cercana a Múnich, en 1959. Trabaja también en el Departamento de Educación y Deporte del Ayuntamiento de Múnich. Sus hijos, Markus y Sabine, son siempre los primeros en probar los juegos nuevos.

Abrazapatabra es el primer juego que publican los dos autores para HABA.

"Dedicamos este juego a Markus y a Sabine".

La ilustradora



Clara Suetens, nacida en 1951, trabajó durante 7 años en el Área de Investigación de Teoría Sociológica y Filosofía Política de la Universidad de Lovaina en Bélgica.

Sin embargo, nunca perdió su amor temprano y su pasión por el arte. Por eso, se decidió a probar en este terreno y estudió en la Academia de las Artes de Amberes, obteniendo un máster en Diseño Gráfico.

Desde entonces trabaja como ilustradora profesional libre para diferentes editoriales y da clases de Historia del Arte en la Artesis Hogeschool de Amberes.

Clara Suetens tiene dos hijos maravillosos y una nieta encantadora, Laura, que a sus 2 años es una mina de oro para su inspiración.

Il folletto Stringhetta

Due colorati giochi di osservazione e reazione per 2 – 4 giocatori da 4 a 99 anni.

Autori: Christian Barnikel & Heike Rosskopf

Illustrazioni: Clara Suetens

Durata del gioco: circa 10 – 15 minuti

Ahimé! Il folletto Stringhetta è tornato! Non appena mette piede in casa scoppia il caos più assoluto tra le scarpe: tutto è sottosopra, le scarpe sono sparpagliate per la stanza. L'unica soluzione è far ordine e raggrupparle. Ma dovrete essere rapidi, altrimenti Stringhetta ha già rimescolato tutte le scarpe ordinate. Vince il primo giocatore che ha messo in ordine quattro paia di scarpe nella sua scarpiera.

Contenuto del gioco

- 48 scarpe (= 24 paia di scarpe) di tre misure e in 4 combinazioni di colore
- 4 scarpieri (cartelle di raccolta)
- Folletto Stringhetta
- Sacchettino
- Istruzioni per giocare



Gioco 1: Dov'è la scarpa?

Un rapido gioco di osservazione per 2 – 4 giocatori da 4 a 99 anni.

Stringhetta al centro del tavolo, ognuno una scarpiera, scarpe nel sacchetto

ognuno pesca tre scarpe, segnale d'inizio, ricerca delle coppie di scarpe

Com'è un paio di scarpe?

Preparativi del gioco

Mettete il folletto Stringhetta al centro del tavolo a portata di mano di tutti i giocatori. Ognuno prende una scarpiera e la mette davanti a sé. Le scarpe si infilano nel sacchettino e le si mescola bene.

Svolgimento del gioco

Tutti i giocatori pescano tre scarpe dal sacchettino senza sbirciarvi dentro. Le terrete in pugno sopra il tavolo toccandovi i pugni tra di voi. Poi esclamerete tutti insieme: "Stringhetta, dov'è la scarpetta?" e farete cadere simultaneamente le scarpe sul tavolo.

Ed ecco inizia la caotica ricerca delle coppie di scarpe. Ogni giocatore cercherà due scarpe che formino un paio.

Attenzione!

Una coppia di scarpe è sempre formata da una scarpa destra e una sinistra della stessa misura e del medesimo colore.



segnalare due scarpe

afferrare Stringhetta

Se un giocatore ritiene di aver incontrato due scarpe appaiate, le segna rapido con le sue dita indice esclamando "Stringhetta!"

Se un giocatore ritiene che non ci siano scarpe appaiate nel mucchio, afferra rapido Stringhetta.

Non appena i giocatori hanno segnalato le coppie di scarpe, hanno afferrato Stringhetta oppure pensano che non vi siano più scarpe appaiate, si passa al controllo: ogni giocatore mette nella sua scarpiera il paio di scarpe che ha trovato.



Le due scarpe formano una coppia?

- **Si** - Scarpantibus! Hai trovato una coppia appaiata e la lasci nella tua scarpiera.
- **No** - Accidenti accidentaccio! Rimetti le due scarpe al centro del tavolo.

Se un giocatore ha afferrato Stringhetta e con le scarpe esposte sul tavolo non si possono effettivamente formare delle coppie, potrà cercare una coppia di scarpe nel sacchettino e collocarla nella propria scarpiera.

Le scarpe che restano sul tavolo tornano nel sacchetto e le si mescola. Ha inizio un nuovo giro alla ricerca delle scarpe.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha trovato il suo quarto paio di scarpe. Se più giocatori hanno nella propria scarpiera il loro quarto paio di scarpe alla conclusione di un giro, avranno vinto tutti insieme.

controllo paio di scarpe

*coppia di scarpe! =
resta nella scarpiera*

*scarpe tornano al centro
del tavolo*

*niente coppia +
Stringhetta in ano =
coppia di scarpe nella
propria scarpiera*

*vincitore = primo con
quattro paia di scarpe*

Gioco 2: Che scarpa è?

Un intricato gioco di reazione per 3 – 4 professionisti della calzatura.

Preparativi del gioco

Ognuno prende una scarpiera. Mettete da parte cinque scarpe a scelta. Fate attenzione che non vi siano scarpe uguali o che formino una coppia. Il resto delle scarpe torna nel sacchetto. Preparate il folletto Stringhetta.

*ognuno una scarpiera,
scarpe nel sacchetto,
mettere da parte
cinque scarpe,
preparare Stringhetta*

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi ha il numero di scarpa più grande. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più grande e mette Stringhetta davanti a sé.

*un giocatore =
Stringhetta,
gli altri giocatori =
cerca scarpe*

Sei il primo folletto Stringhetta e ti dai da fare per creare la baraonda nella scarpiera! Prendi le cinque scarpe e le metti in fila davanti alla tua scarpiera. Gli altri giocatori troveranno la scarpa appaiata per ognuna delle tue scarpe.

Per il momento però devono aspettare e tenere una mano dietro la schiena e il dito indice dell'altra mano sulla punta del naso.

Il folletto Stringhetta ora pesca a occhi chiusi quattro scarpe dal sacchettino e poi le tiene in pugno sopra il cento del tavolo. Al segnale "Ma la scarpa mia dov'è?" lascia cadere le quattro scarpe. Gli altri giocatori iniziano subito la ricerca.

Attenzione!

Una coppia di scarpe è sempre formata da una scarpa destra e una sinistra della stessa misura e del medesimo colore.

*Stringhetta pesca
4 scarpe dal sacchettino*

Pensi d'aver trovato una scarpa appaiata a una di quelle esposte?

Segnala immediatamente con il dito la scarpa al centro del tavolo esclamando: "Stringhetta!".

*Coppia appaiata? =
dito su scarpa*

Importanti regole di ricerca delle scarpe:

- Ogni giocatore può segnalare solo una scarpa!
- Ogni scarpa può essere toccata solo da un giocatore.

In seguito si controlla se la scarpa segnalata dai giocatori forma effettivamente una coppia con le scarpe esposte. Guardate insieme a turno le vostre coppie di scarpe. Iniziate con il giocatore alla sinistra di Stringhetta, che metterà nella sua scarpiera una delle cinque scarpe della fila e la scarpa da lui segnalata al centro del tavolo che pensa le sia appaiata.

Le due scarpe formano effettivamente una coppia?

- **Sì** - Scarpantibus! Hai trovato la coppia e te la tieni nella scarpiera.
- **No** - Accidenti accidentaccio! Elimini le due scarpe dalla tua scarpiera. Rimetti al suo posto la scarpa che hai preso dalla fila di cinque scarpe e l'altra tornerà nel sacchettino.

Quando tutti hanno controllato le loro coppie di scarpe, il folletto passa al seguente giocatore che adesso è Stringhetta: ricomponi la fila delle cinque scarpe spaiate e la mette davanti alla sua scarpiera. Inizia un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha trovato il suo quarto paio di scarpe e le ha messe nella sua scarpiera. Se in un giro più giocatori trovano il loro quarto paio di scarpe, avranno vinto tutti insieme.

Variante mnemonica

Il gioco si complica se potete gettare solo una breve occhiata alla fila di scarpe per poi doverla ricordare. Il giocatore-Stringhetta copre poi la fila di cinque scarpe con la sua scarpiera ed in seguito estrae quattro scarpe dal sacchettino. Riuscite a trovare ora una coppia di scarpe appaiate?

Osservare le regole di ricerca!

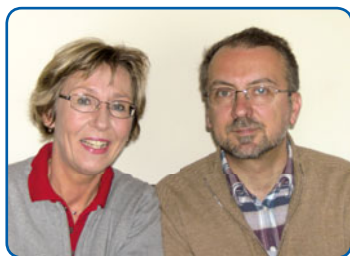
controllo della coppia di scarpe

giocatore seguente = Stringhetta, ricomporre fila cinque scarpe spaiate

vincitore = primo con quattro paia di scarpe



Gli autori



Christian Barnikel, (Monaco di Baviera 1962) lavora nel dipartimento per l'educazione e lo sport della città di Monaco di Baviera. Nel 2007, concluso lo studio di linguistica, ha iniziato a realizzare nel tempo libero giochi per bambini, giochi educativi e per giocare in famiglia.

Heike Roskopf, (1959 Pfaffenhofen presso Monaco di Baviera) lavora anch'essa nel dipartimento per l'educazione e lo sport della città di Monaco di Baviera. I suoi bambini Markus e Sabine sono sempre i primi a fare il test delle nuove idee dei giochi.

Folletto Stringhetta è il loro primo lavoro pubblicato da HABA.

"Dedichiamo il gioco a Markus e Sabine".

L'illustratrice



Clara Suetens, (1951) ha lavorato per 7 anni all'università belga di Lovanio nell'area di ricerca di teoria sociologica e di filosofia politica. Non ha comunque mai rinunciato alla sua prima passione per l'arte; ha così deciso di dedicarsi all'arte ed ha studiato all'Accademia di belle Arti di Anversa concludendo la carriera con un master in in Graphic Design.

Lavora come illustratrice free lance per innumerevoli case editrici ed insegna storia dell'arte presso la Artesis Hogeschool di Anversa.

Clara Suetens ha due figli meravigliosi e una incantevole nipotina di due anni, Laura, fonte inestinguibile d'ispirazione.

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

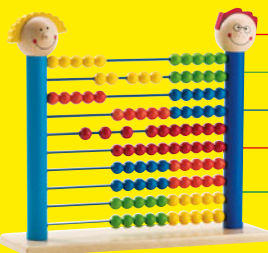
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

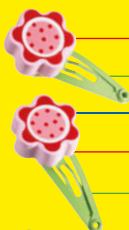
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **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.

HABA[®]

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