



Planet der Sinne – Hören

Sensory planet – hearing

La planète des sens : l'ouïe

Planeet der zintuigen – horen

Planeta de los sentidos – Oír

Pianeta dei sensi – Udire



Planet der Sinne – Hören

Eine LernSpielesammlung mit vielen Tipps und Anregungen zur Sinnesförderung. Für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: HABA-Spieleredaktion
Illustration: Dorothea Cüppers
Spieldauer: ca. 20 Minuten



Gemeinsam mit dem kleinen Sinnesforscher Leo Luchs begeben sich die Spieler auf eine spannende Reise und lernen viel über ihre eigenen Wahrnehmungsfähigkeiten, besonders im Bereich des Hörens.

Spielinhalt

- 1 Spielfigur Leo Luchs
- 1 Spielplan
- 1 Blechdose
- 4 unterschiedliche Glocken
- 10 Gegenstände aus verschiedenen Materialien
- 20 Holzmünzen
- 1 Augenbinde
- 1 Würfel
- 1 Poster „Planet der Sinne“
- 1 Spielanleitung
- 1 Informationsheft

Liebe Eltern, liebe Erzieher(innen), liebe Therapeut(inn)en,

dieses Spiel bietet nicht nur Kindern die Möglichkeit, sich mit ihrer Wahrnehmung auseinanderzusetzen. Auch Sie selbst werden gefordert sein, wenn es z.B. darum geht, die Richtung des Glockenklangs zu bestimmen oder unterschiedliche Gegenstände fallen zu hören.

Weitere Informationen zum Thema „Die Sinne“ haben wir für Sie im beiliegenden Informationsheft zusammengestellt. Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß auf dieser spannenden „Sinnesreise“!

Ihre Erfinder für Kinder

*fünf Holzmünzen
sammeln*

*Spielplan in
Tischmitte,
Leo Luchs auf belie-
biges Aktionsfeld,
restliche Spiel-
materialien bereit*

*würfeln und
Leo Luchs bewegen*



*Wer hört, welcher
Gegenstand in der
Dose ist?*

Spielidee

Viele unterschiedliche Hör-Abenteuer gilt es auf der Sinnesreise zu bestehen! Wer eine Aufgabe erfolgreich löst, erhält zur Belohnung eine Holzmünze. Wer setzt seine Sinne besonders gut ein und hat zuerst fünf Holzmünzen gesammelt?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt Leo Luchs auf ein beliebiges Aktionsfeld.

Verteilt die zehn Gegenstände um den Spielplan und haltet auch das restliche Spielmaterial bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Sinnesforscher beginnt und würfelt:

- Zeigt der Würfel eine Augenzahl, zieht er Leo Luchs um die entsprechende Anzahl Felder im Uhrzeigersinn weiter.
- Zeigt der Würfel das Planetensymbol, kann er Leo Luchs auf ein beliebiges Aktionsfeld setzen.

Auf welchem Aktionsfeld steht Leo Luchs jetzt?

Dosenschüttler

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Dosenschüttler“. Er sieht sich die zehn Gegenstände noch einmal genau an und setzt die Augenbinde auf.
- Die Mitspieler einigen sich stumm auf einen der zehn Gegenstände, öffnen die Dose und legen den Gegenstand hinein. Danach verschließen sie die Dose wieder und geben sie dem Dosenschüttler.
- Dieser schüttelt die Dose und versucht den Gegenstand durch „Hören“ zu erkennen. Dann gibt er die Dose zurück und der Gegenstand wird wieder an seinen Platz gelegt.
- Jetzt darf der Dosenschüttler die Augenbinde abnehmen und zeigt auf den Gegenstand, den er meint gehört zu haben.
- Ist sein Tipp richtig, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze.



*Welche Glocke wurde
geläutet?*

Glocken-Detektiv

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Glocken-Detektiv“ und setzt die Augenbinde auf.
- Die Mitspieler legen die vier Glocken vor den Detektiven. Sie einigen sich stumm auf eine der vier Glocken und läuten sie.
- Der Detektiv versucht, sich den Klang der Glocke einzuprägen. Die Glocke wird wieder an ihren Platz gelegt.
- Jetzt darf der Detektiv die Augenbinde abnehmen und die vier Glocken läuten. Anschließend zeigt er auf eine Glocke, die er meint gehört zu haben.
- Ist sein Tipp richtig, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze.



*Wo steht das Kind
mit der Glocke?*

Glockendeuter

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Glockendeuter“ und setzt sich die Augenbinde auf.
- Die Mitspieler einigen sich stumm, wer von ihnen eine Glocke nimmt. Nun bewegen sich alle Spieler, bis auf den Glockendeuter, beliebig im Raum umher.
- Dabei läutet der Glockenspieler ununterbrochen die Glocke, bis er irgendwann aufhört und alle Spieler in diesem Moment stehen bleiben.
- Der Glockendeuter zeigt jetzt in die Richtung, in der er den Glockenspieler vermutet. Er hat nur einen Versuch. Die Mitspieler bestätigen, ob er Recht hat oder sich getäuscht hat.
- Hat er in die richtige Richtung gezeigt, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze



*Wer hört, welcher
Gegenstand auf den
Spielplan fällt?*

Hör-Detektiv

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Hör-Detektiv“. Er sieht sich die zehn Gegenstände noch einmal genau an und setzt dann die Augenbinde auf.
- Die Mitspieler einigen sich stumm auf einen der zehn Gegenstände. Ein Spieler lässt den ausgewählten Gegenstand zweimal aus ca. 20 cm Höhe auf die Mitte des Spielplans fallen und legt den Gegenstand dann wieder an seinen Platz.
- Jetzt darf der Detektiv die Augenbinde abnehmen und auf den Gegenstand zeigen, den er meint gehört zu haben.
- Ist sein Tipp richtig, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze.



Was beschreibt der
Flüsterer?

Fünf Holzmünzen
gesammelt = Sieg

Flüsterer

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Flüsterer“ und legt das Poster für alle gut sichtbar neben den Spielplan.
- Alle Spieler sind an der Aktion beteiligt und können eine Holzmünze gewinnen.
- Der Flüsterer wählt ein Motiv aus und beschreibt es leise flüsternd den Mitspielern. Dabei darf er das Motiv selbst nicht benennen.
Beispiel: Sebastian ist der Flüsterer und sucht sich den Igel aus. Er beschreibt mit flüsternder Stimme: „Es ist ein Lebewesen. Es ist ein Tier. Es hält Winterschlaf ...“
- Die Mitspieler versuchen schnellstmöglich zu erraten, was er beschreibt.
- Wer das gesuchte Motiv zuerst richtig nennt, bekommt eine Holzmünze. Zur Belohnung für seine gute Beschreibung erhält der Flüsterer ebenfalls eine Holzmünze.
- Wer etwas Falsches nennt, bekommt keine Holzmünze und darf in dieser Runde nicht mehr mitraten. Hat kein Spieler die richtige Lösung genannt, erhält niemand eine Holzmünze.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Sinnesforscher fünf Holzmünzen vor sich liegen hat und damit gewinnt. Schaffen dies zwei Sinnesforscher gleichzeitig, gewinnen sie gemeinsam.

Planet Sensory - hearing

A collection of educational games with suggestions and hints for stimulating sensory development, for 2-4 players ages 4-99.

Authors: Editorial staff HABA
Illustrations: Dorothea Cüppers
Length of the game: approx. 20 minutes



Accompanied by Leo Lynx, the little sensory explorer, the players set off on an exciting journey and learn much about their powers of perception, especially about hearing.

Contents

- 1 play figure Leo Lynx
- 1 game board
- 1 tin
- 4 different bells
- 10 items of different materials
- 20 wooden coins
- 1 blindfold
- 1 die
- 1 poster "Planet Sensory"
- Set of game instructions
- Leaflet with information about "Our senses"

Dear Parents, Educators and Therapists

This game offers your child the chance to develop their powers of perception. It will also engage you in assisting the child learn to hear different sounds and where they originate, such as the source of a ringing bell, or distinguish items by the sound they make when dropped on a surface.

We have collected some specific background information in the enclosed leaflet "Our senses". We wish you lots of fun on this "exciting journey through the senses".

Yours sincerely,

The inventors of playthings

*collect five wooden
coins*

*game board into
center, Leo Lynx on
any activity square,
get remaining game
material ready*

*roll die and move Leo
Lynx*



*Who can hear what
item is in the tin?*

Game Idea

You will meet many auditory challenges on this journey through the senses! Once you have solved a problem you get a wooden coin as a reward. Who will make good use of his senses and be the first to collect five wooden coins?

Preparation of the Game

Put the game board in the center of the table and place the play figure Leo Lynx on any activity square.

Distribute the ten items around the game board and get the remaining game material ready as well.

How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest sensory explorer starts and rolls the die:

- If you rolled a number of dots, move play figure Leo Lynx the same number of squares in a clockwise direction.
- If you rolled the symbol of the planet, you can place Leo Lynx on any activity square.

What type of activity is shown on the square where Leo is?

Rattler

- The player who rolled the die is the rattler. He takes a close look at the 10 items before putting on the blindfold.
- The other players silently agree on one item and place it in the tin. The tin is closed and handed over to the blindfolded player who shakes it and tries to find out by listening carefully which item is inside. Then he returns the tin and the item is put back to its place.
- The rattler then takes off the blindfold and points to the item which he thinks he has heard rattle.
- If he is right, he gets a wooden coin as a reward.



Which bell has been rung?



Where is the ringer standing?



Who can distinguish the item dropped onto the game board?

The detective of the bell

- The player who rolled the die is the bell detective and puts on the blindfold.
- The four bells are put in front of the detective and the players agree silently on one bell and ring it.
- The detective tries to memorize the sound of the bell. Then the bell is returned to its place.
- The detective takes off the blindfold and rings the four bells. Then he points to which bell he thinks he has heard.
- If he is right, he gets a wooden coin as a reward.

The bell interpreter

- The player who rolled the die is the bell interpreter and puts on the blindfold.
- The other players silently agree who should ring the bell. Then they all move randomly round the room, except of course the interpreter.
- While doing so, the designated player rings the bell; when he stops then all the players freeze where they are.
- The bell interpreter should now point in the direction where he thinks the ringer stands at that moment. He has just one guess. The other players confirm if he was right or wrong.
- If the interpreter pointed in the right direction he gets a wooden coin as a reward.

The Audio detective

- The player who rolled the die is the audio detective. He takes a good look at the 10 items and then puts on the blindfold.
- The other players silently agree on an item. Then one player drops this item from a distance of about 20 cm (8 inches) onto the game board and then does so again, before returning it to its place.
- The detective takes off the blindfold and indicates which item he thinks has been dropped.
- If he is right, he gets a wooden coin as a reward.



What is the
whisperer describing?

five wooden coins =
victory

The whisperer

- The player who rolled the die is the whisperer and places the poster next to the game board so that everybody can see it well.
- All players take part in this activity and can win a wooden coin.
- The whisperer chooses a motif and in a low and soft voice describes it to the other players. He may not however name the motif itself.

*Example: Ben is the whisperer and chooses the hedgehog.
In a whisper he explains: "It is a living creature. An animal.
It hibernates .."*

- The other players try to guess as quickly as they can what is being described.
- Whoever names it first gets a wooden coin. As a reward for the good description the whisperer also gets a wooden coin.
- Whoever is wrong does not get a coin and drops out for this round. If no one guesses correctly, no one receives a coin.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as the first sensory explorer has collected five wooden coins thus winning the game. If two sensory explorers do so at the same time, they both win.

La planète des sens : l'ouïe

Une collection de jeux éducatifs contenant de nombreux conseils et des suggestions pour stimuler les sens. Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée :

Illustration :

Durée d'une partie :

Rédaction des jeux HABA

Dorothea Cüppers

env. 20 minutes



Accompagnés du petit explorateur Léo le lynx, les joueurs vont faire un voyage passionnant et découvrir leurs propres facultés sensorielles, notamment dans le domaine de l'ouïe.

Contenu du jeu

- 1 pion, Léo le lynx
- 1 plateau de jeu
- 1 boîte métallique
- 4 clochettes différentes
- 10 objets de différentes matières
- 20 pièces de monnaie en bois
- 1 foulard pour se bander les yeux
- 1 dé
- 1 poster « La planète des sens »
- 1 règle du jeu
- 1 cahier d'informations

Chers parents, chères éducatrices, chers éducateurs, chers thérapeutes,

Ce jeu, destiné aux enfants, leur donne la possibilité d'appréhender leurs perceptions sensorielles, mais pas seulement à eux !

Vous-mêmes serez mis au défi lorsqu'il s'agira, par exemple, d'indiquer de quelle direction vient le son d'une clochette ou d'indiquer quel objet est tombé.

Vous trouverez des informations complémentaires sur les sens dans le cahier d'informations joint au jeu. Nous vous souhaitons, ainsi qu'aux enfants, de passer un agréable moment en explorant la planète des sens !

Les créateurs pour enfants joueurs

*récupérer cinq pièces
de monnaie en bois*

*mettre le plateau de
jeu au milieu de la
table, poser Léo le
lynx sur n'importe
quelle case d'action,
préparer les autres
accessoires*

*lancer le dé et
déplacer Léo le lynx*



*Qui reconnaît quel
objet est dans la
boîte ?*

Idée

Au cours de ce voyage « sensationnel », il va falloir vivre différentes aventures liées à l'ouïe ! Celui qui réussit l'action demandée récupère une pièce de monnaie en bois. Qui saura particulièrement bien user de ses sens et récupérera en premier cinq pièces de monnaie ?

Préparatifs

Mettre le plateau de jeu au milieu de la table et poser Léo le lynx sur n'importe quelle case d'action.

Répartir les dix objets autour du plateau de jeu et préparer les accessoires restants.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'explorateur le plus jeune commence en lançant le dé :

- Si le dé est tombé sur un nombre de points, il avance Léo le lynx du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si le dé est tombé sur la planète, il pose Léo le lynx sur n'importe quelle case d'action.

Sur quelle case d'action se trouve maintenant Léo le lynx ?

Secouer la boîte

- Le joueur qui a lancé le dé va devoir secouer la boîte. Il regarde les 10 objets encore une fois attentivement et se bande les yeux.
- En se mettant d'accord uniquement par des gestes, les autres joueurs choisissent un objet et le mettent dans la boîte. Ils referment la boîte et la donnent au joueur.
- Celui-ci secoue la boîte et essaye de reconnaître l'objet au bruit qu'il fait. Il redonne la boîte et l'objet est remis à sa place.
- Le joueur retire le bandeau et montre l'objet qu'il pense avoir entendu.
- S'il a trouvé le bon objet, il prend une pièce de monnaie en récompense.



*Quelle clochette a
sonné ?*

Trouver la clochette

- Le joueur qui a lancé le dé est le détective et va devoir trouver la bonne clochette. Il se bande les yeux.
- Les autres joueurs mettent les quatre clochettes devant le détective. En se mettant d'accord par des gestes, ils choisissent une des quatre clochettes et la font sonner.
- Le détective essaye de se souvenir du son de la clochette. Celle-ci est alors remise à sa place.
- Le détective enlève son bandeau et fait sonner les quatre clochettes. Il indique alors la clochette qu'il pense avoir entendue.
- S'il a trouvé la bonne clochette, il prend une pièce de monnaie en récompense.



*Où se trouve le
sonneur ?*

Deviner d'où vient le son de la clochette

- Le joueur qui a lancé le dé doit deviner de quelle direction vient le son de la clochette. Il se bande les yeux.
- En se mettant d'accord par des gestes, les autres joueurs choisissent celui d'entre eux qui va prendre une clochette. Les autres joueurs se mettent à aller dans tous les sens dans la pièce, sauf le joueur qui va faire sonner la clochette.
- Ce joueur fait alors sonner la clochette de manière continue. Quand il arrête de sonner, les autres joueurs restent là où ils se trouvent.
- Le joueur indique la direction dans laquelle il pense que se trouve le sonneur. Il ne peut donner qu'une seule indication. Les autres joueurs lui disent s'il a raison ou s'il s'est trompé.
- S'il a indiqué la bonne direction, il prend une pièce de monnaie en récompense.



*Qui entendra quel
objet est tombé sur le
plateau de jeu ?*

Deviner un objet

- Le joueur qui a lancé le dé doit deviner quel objet est tombé sur le plateau de jeu. Il regarde les dix objets encore une fois attentivement et se bande les yeux.
- Par gestes, les autres joueurs se mettent d'accord sur un objet. Un joueur laisse tomber deux fois d'une hauteur d'env. 20 cm l'objet choisi sur le plateau de jeu et remet ensuite l'objet à sa place.
- Le joueur qui doit deviner enlève le bandeau et indique l'objet qu'il pense avoir entendu.
- S'il a trouvé le bon objet, il prend une pièce de monnaie en récompense.



Que décrit le joueur
qui chuchote ?

cinq pièces de
monnaie = victoire

Chuchoter

- Le joueur qui a lancé le dé va devoir chuchoter. Il pose le poster à côté du plateau de jeu pour que tous le voient bien.
- Tous les joueurs prennent part à l'action et peuvent donc récupérer une pièce de monnaie.
- Le joueur qui chuchote choisit un motif et le décrit aux autres en parlant à voix basse. Il ne doit pas nommer le motif.

Exemple : c'est au tour de Sébastien de chuchoter et il choisit le hérisson. En parlant tout bas, il le décrit comme suit : « C'est un être vivant, un animal qui hiberne »

- Les autres joueurs essaient de deviner le plus vite possible ce qu'il décrit.
- Celui qui nomme en premier le motif recherché prend une pièce de monnaie. Le joueur qui a chuchoté est également récompensé et prend aussi une pièce de monnaie.
- Celui qui se trompe en nommant le motif ne prend pas de pièce et n'a plus le droit de jouer pendant ce tour. Si aucun joueur n'a trouvé la bonne solution, personne ne récupère de pièce de monnaie.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un explorateur des sens a récupéré en premier cinq pièces de monnaie. C'est lui le gagnant. Si deux explorateurs ont cinq pièces de monnaie, ils gagnent tous les deux.

Planeet der zintuigen: horen



Een verzameling leerspelletjes met vele tips en suggesties om de zintuigen te stimuleren. Voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: HABA-spielenredactie
Illustraties: Dorothea Cüppers
Speelduur: ca. 20 minuten

Samen met de kleine zintuigenonderzoeker Leo Lynx begeven de spelers zich op een spannende reis en leren ze een heleboel over hun eigen waarnemingsvermogen, vooral op het gebied van het horen.

Spelinhoud

- 1 speelfiguur Leo Lynx
- 1 speelbord
- 1 blikken doosje
- 4 verschillende belletjes
- 10 voorwerpen van verschillende materialen
- 20 houten munten
- 1 blinddoek
- 1 dobbelsteen
- 1 poster „planeet der zintuigen“
- 1 spelregels
- 1 informatieboekje

Lieve ouders, lieve leraren/leraressen, lieve therapeuten/-es,

dit spel biedt niet alleen kinderen de mogelijkheid om met hun waarnemingen kennis te leren maken. Ook uzelf zult op de proef worden gesteld bij het bepalen van de richting waar het klokgelui vandaan komt of het horen vallen van verschillende voorwerpen.

Nadere informatie over het onderwerp „de zintuigen“ hebben wij voor u in het bijgevoegde informatieboekje verzameld. Wij wensen u en uw kinderen veel plezier op deze spannende „zintuigenreis“!

Uw uitvinders voor kinderen

*vijf houten munten
verzamelen*

*speelbord in het
midden v/d tafel, Leo
Lynx op een actieveld
naar keuze, kaarten
stapelen,
overig spelmateriaal
klaarleggen*

*gooien en Leo Lynx
verzetten*



*Wie hoort welk
voorwerp in de
doos zit?*

Spelidee

Er zijn veel verschillende hooravonturen te beleven op deze zintuigenreis! Wie een opgave met succes oplost, krijgt als beloning een houten munt. Wie gebruikt zijn zintuigen het best en verzamelt als eerste vijf houten munten?

Speelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel en zet Leo Lynx op een actieveld naar keuze.

Verdeel de tien voorwerpen rondom het speelbord en leg ook het overige spelmateriaal klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste zintuigenonderzoeker/-ster begint en gooit met de dobbelsteen:

- Als de dobbelsteen een aantal ogen vertoont, zet de speler Leo Lynx kloksgewijs het aantal gegooide ogen vooruit.
- Als de dobbelsteen het planetensymbool vertoont, zet de speler Leo Lynx op een actieveld naar keuze.

Op welk actieveld staat Leo Lynx nu?

Dozenschudder

- De speler die gegooid heeft, is de dozenschudder. Hij/zij bekijkt de tien voorwerpen nog 'ns goed en doet de blinddoek om.
- De medespelers kiezen samen zwijgend één van de tien voorwerpen uit, doen het doosje open en leggen het voorwerp erin. Daarna doen ze de doos weer dicht en geven hem aan de dozenschudder.
- Deze schudt het doosje en probeert het voorwerp door „horen” te herkennen. Daarna geeft hij/zij het doosje terug en wordt het voorwerp op zijn plaats teruggelegd.
- Nu mag de dozenschudder de blinddoek afdoen en het voorwerp dat hij/zij denkt gehoord te hebben aanduiden.
- Heeft de speler goed geraden, dan krijgt hij/zij als beloning een houten munt.



Welk belletje wordt geluid?

Belletjesdetective

- De speler die gegooid heeft, is de belletjesdetective en doet de blinddoek om.
- De medespelers leggen de vier belletjes voor de detective. Ze kiezen samen zwiġgend één van de vier belletjes uit en laten het klingelen.
- De detective probeert de klank van het belletje in zijn/haar geheugen te prenten. Het belletje wordt op zijn plaats teruggelegd.
- Nu mag de detective de blinddoek afdoen en de vier belletjes luiden. Vervolgens wijst hij/zij het belletje aan dat hij/zij denkt te hebben gehoord.
- Heeft de speler goed geraden, dan krijgt hij/zij als beloning een houten munt.



Waar staat het kind met het belletje?

Belletjeswijzer

- De speler die gegooid heeft, is de belletjeswijzer en doet de blinddoek om.
- De medespelers spreken zwiġgend af wie van hen een belletje pakt. Nu lopen alle spelers, behalve de belletjeswijzer, willekeurig door het vertrek.
- Hierbij luidt de klokken speler ononderbroken het belletje tot hij/zij op een gegeven moment stopt en alle spelers tegelijk blijven staan .
- De belletjeswijzer wijst nu in de richting waar hij/zij denkt dat de klokkenluider zich bevindt. Hij/zij mag slechts één keer raden. De medespelers bepalen of hij/zij gelijk heeft of zich vergist heeft.
- Als hij/zij in de juiste richting heeft gewezen, krijgt de belletjeswijzer als beloning een houten munt.



Wie hoort welk voorwerp op het speelbord valt?

Luisterdetective

- De speler die gegooid heeft, is de luisterdetective. Hij/zij bekijkt de tien voorwerpen nog 'ns goed en doet vervolgens de blinddoek om.
- De medespelers kiezen samen zwiġgend één van de tien voorwerpen uit. Eén van de spelers laat het uitgekozen voorwerp twee keer van ca. 20 cm hoog op het midden van het speelbord vallen en legt daarna het voorwerp op zijn plaats terug.
- Nu mag de detective de blinddoek afdoen en het voorwerp dat hij/zij denkt te hebben gehoord aanwijzen.
- Heeft de speler goed geraden, dan krijgt hij/zij als beloning een houten munt.



Wat beschrijft de
fluisteraar?

vijf houten munten
verzameld =
gewonnen

Fluisteraar

- De speler die gegoid heeft, is de fluisteraar en legt de poster voor iedereen goed zichtbaar naast het speelbord.
- Alle spelers doen aan de spelhandeling mee en kunnen een houten munt winnen.
- De fluisteraar kiest een afbeelding uit en beschrijft deze zacht fluisterend aan de medespelers. Hierbij mag de naam van de afbeelding niet genoemd worden.

Voorbeeld: Sebastiaan is de fluisteraar en kiest de egel uit. Hij beschrijft met fluisterende stem: „Het is een levend wezen. Het is een dier. Het houdt een winterslaap ...“

- De medespelers proberen zo snel mogelijk te raden wat de fluisteraar beschrijft.
- Wie de gezochte afbeelding als eerste juist benoemt, krijgt een houten munt. Als beloning voor zijn/haar goede beschrijving krijgt de fluisteraar eveneens een houten munt.
- Wie een verkeerde afbeelding noemt, krijgt geen houten munt en mag in deze ronde niet meer raden. Als geen enkele speler de juiste oplossing raadt, krijgt niemand een houten munt.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de zintuigenonderzoekers vijf verschillende houten munten voor zich heeft liggen en zodoende het spel wint. Als twee zintuigenonderzoekers hier tegelijk in slagen, winnen ze gezamenlijk.

Juego Habermasß núm. 4513

El Planeta de los sentidos: Oír

Una colección de juegos educativos con muchas sugerencias y actividades para fomentar los sentidos.
Para 2 - 4 jugadores de 4 - 99 años.

Autores:

HABA-Redacción de juegos

Ilustraciones:

Dorothea Cüppers

Duración de una partida:

aprox. 20 minutos



El pequeño investigador de los sentidos Leo Todo Oídos lleva a los jugadores a un viaje fascinante en el que aprenderán mucho sobre sus capacidades de percepción, especialmente el sentido del oído.

Contenido

- 1 figura de juego Leo Todo Oídos
- 1 tablero
- 1 bote de lata
- 4 cascabeles diferentes
- 10 objetos de diversos materiales
- 20 monedas de madera
- 1 cinta para vendar los ojos
- 1 dado
- 1 Póster "Planeta de los sentidos"
- Instrucciones del juego
- Folleto informativo

Queridos padres, queridos educadores y terapeutas:

Este juego no ofrece sólo a los niños la posibilidad de entrar en contacto con su capacidad de percepción. También los adultos se enfrentarán a retos cuando se trate, por ejemplo, de identificar de qué dirección proviene el sonido de un cascabel o cómo suenan diversos objetos al caer.

En el folleto adjunto hemos recopilado más informaciones sobre el tema "los sentidos". ¡Les deseamos mucha diversión con sus niños en el fascinante "viaje de los sentidos"!

Sus inventores para niños

*recopilar cinco
monedas*

*tablero en el centro
de la mesa, Leo Todo
Oídos en una casilla
de acción cualquiera,
material restante listo*

*tirar el dado y mover
a Leo Todo Oídos*



*¿Quién oye qué
objeto contiene el
bote?*

Finalidad

¡En este viaje hay que superar muchas y muy diferentes aventuras que ponen en acción al oído! El que pase una prueba con éxito recibe una moneda de madera como recompensa. ¿Quién emplea bien sus sentidos y es el primero en recopilar cinco monedas?

Preparativos

Colocad el tablero en el centro de la mesa y poned a Leo Todo Oídos en una casilla de acción cualquiera.

Distribuid los diez objetos alrededor del tablero y tened preparado el resto del material.

Cómo se juega

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza tirando el dado el investigador de los sentidos más joven:

- si en el dado aparecen puntos, mueve a Leo Todo Oídos el número de casillas correspondiente, en el sentido de las agujas del reloj.
- si en el dado sale el símbolo de los planetas coloca a Leo Todo Oídos en una casilla de acción cualquiera.

¿En qué casilla de acción está ahora Leo Todo Oídos?

Agitalatas

- El jugador que ha tirado el dado es el "Agitalatas". Se fija otra vez en los diez objetos y se tapa los ojos.
- Por señas, los otros jugadores se ponen de acuerdo en uno de los diez objetos, abren el bote y meten dentro el objeto elegido, lo cierran y se lo dan al agitalatas.
- Ahora él tiene que agitar el bote y reconocer el objeto a través del oído. Después entrega el bote y el objeto se vuelve a poner en su sitio. El agitalatas se destapa los ojos y señala el objeto que cree haber oído.
- Si acierta recibe una moneda de recompensa.



¿Qué cascabel ha sonado?

Detective cascabeles

- El jugador que ha tirado el dado es el "Detective cascabeles" y se venda los ojos.
- Los demás jugadores colocan los cuatro cascabeles delante del detective. Por señas, se ponen de acuerdo en uno de ellos y lo hacen sonar.
- El detective intenta memorizar el sonido. El cascabel se vuelve a colocar en su sitio.
- Ahora el detective se destapa los ojos, hace sonar los cuatro cascabeles y señala cuál es el que cree haber oído antes.
- Si acierta recibe una moneda de recompensa.



¿Dónde está el niño con el cascabel?

Dirigecascabel

- El jugador que ha tirado el dado es el "Dirigecascabel" y se venda los ojos.
- Por señas, los otros jugadores se ponen de acuerdo en quién coge un cascabel. Todos, excepto el dirigecascabel, se mueven por la habitación.
- El que tiene el cascabel lo hace sonar continuamente. En un momento dado deja de tocarlo y todos los jugadores se quedan parados.
- El dirigecascabel señala la dirección en la que cree que se encuentra quien tocaba el cascabel. Sólo tiene un intento. Los demás dicen si ha acertado o no.
- Si señala en la dirección correcta recibe una moneda.



¿Quién oye qué objeto cae en el tablero?

Detective Escucha

- El jugador que ha tirado el dado es el "Detective Escucha". Se fija otra vez en los diez objetos y se venda los ojos.
- Por señas, los demás jugadores se ponen de acuerdo en uno de los diez objetos. Uno de ellos deja caer el objeto desde una altura de aprox. 20 cm dos veces sobre el centro del tablero, y lo vuelve a poner en su sitio.
- El detective se destapa los ojos y señala el objeto que cree haber oído.
- Si acierta recibe una moneda.



¿Qué describe el
maestro susurrón?

cinco monedas
recopiladas =
ganador

Maestro susurrón

- El jugador que ha tirado el dado es el "Maestro susurrón" y coloca el póster junto al tablero, de forma que esté a la vista de todos.
- En esta acción todos pueden participar y ganar una moneda.
- El maestro susurrón elige un motivo y se lo describe a los otros susurrando, sin nombrarlo.

Ejemplo: Juan es el maestro susurrón y elige un erizo. Susurrando lo describe diciendo: "Es un ser vivo. Es un animal. Inverna ..."

- Los demás intentan adivinar cuanto antes qué está describiendo.
- Quien primero acierte de qué motivo se trata recibe una moneda. Al maestro susurrón también se le recompensa con moneda por haberlo descrito tan bien.
- Quien se equivoque de motivo no recibe moneda y queda fuera de esta partida. Si ningún jugador acierta no hay moneda para nadie.

A continuación tira el jugador siguiente, en el sentido de las agujas del reloj.

Final del juego

El juego finaliza cuando un investigador de los sentidos haya conseguido cinco monedas. Ése es el ganador. En caso de empate ganan los dos jugadores juntos.

Il pianeta dei sensi: Udire

Una raccolta di giochi didattici con molti suggerimenti e proposte per stimolare i sensi.
Per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.

Ideazione: redazione HABA
Illustrazioni: Dorothea Cüppers
Durata del gioco: ca. 20 minuti



Accompagnati da Leo Lince, il nostro piccolo ricercatore dei sensi, i giocatori iniziano un emozionante viaggio e imparano molte cose sulle proprie facoltà di percezione, in questo caso si parla dell'udito.

Contenuto del gioco

Leo Lince
Tabellone
Barattolo
4 diverse campanelle
10 oggetti in materiale vario
20 monete di legno
Benda per gli occhi
Dado
Poster "Pianeta dei sensi"
Istruzioni per giocare
Brochure informativa

Cari genitori, educatori e terapeuti,

questo gioco non si presta soltanto ad un approccio dei bambini al mondo della percezione: anche voi sarete messi alla prova quando, ad esempio, tratterete di stabilire da dove proviene il suono delle campanelle o di indovinare a cosa corrisponda il suono di un oggetto che cade.

Nella brochure allegata vi presentiamo ulteriori informazioni sul tema "I sensi". Vi auguriamo buon divertimento in questo emozionante "viaggio nei sensi" insieme ai vostri figli!

I vostri inventori per bambini

*riunire 5 monete di
legno*

*tabellone al centro
del tavolo, Leo Lince
su una casella, pre-
parare il resto del
materiale di gioco*

*tirare dado e
avanzare Leo Lince*



*Chi indovina con
l'udito quale oggetto
è nel barattolo?*

Ideazione

Durante questo viaggio dei sensi si affrontano molte avventure riguardanti l'udito! Chi avrà risolto un compito, riceverà in premio una moneta di legno. Chi affinerà meglio i propri sensi riuscendo così a riunire per primo 5 monete di legno?

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo e collocate Leo Lince su una delle caselle.

Ripartite i 10 oggetti intorno al tabellone e preparate il resto del materiale da gioco.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il ricercatore dei sensi più piccolo che tira il dado:

- Se lancio dei dadi esce un punteggio, il bambino avanzerà Leo Lince di un numero di caselle corrispondenti.
- Se invece esce il simbolo del pianeta, colloca Leo Lince su una casella d'azione a scelta.

E quale casella d'azione occupa adesso Leo Lince?

Scuotibarattolo:

- Chi ha tirato il dado è lo Scuotibarattolo. Dopo aver osservato attentamente i 10 oggetti, il giocatore indosserà la benda.
- In silenzio, i compagni di gioco scelgono l'oggetto, lo infilano nel barattolo, lo chiudono e lo danno allo Scuotibarattolo.
- Il giocatore bendato scuote il barattolo e cerca di indovinare con "l'udito" di che oggetto si tratti. Restituisce poi il barattolo e l'oggetto è messo al suo posto.
- Adesso lo Scuotibarattolo si sfilerà la benda e indicherà l'oggetto che crede d'aver udito.
- Se indovina riceve in premio una moneta di legno.



Quale campanella ha suonato?



Dov'è il bambino con la campanella?



Chi indovina quale oggetto cade sul tabellone?

Il detective delle campane

- Chi ha tirato il dado è il detective delle campane e indossa la benda per gli occhi.
- I compagni di gioco mettono le 4 campane davanti al detective. In silenzio scelgono una campanella e la suonano.
- Il detective deve cercare di memorizzare il suono della campanella, che viene rimessa al suo posto.
- Il detective si sfilava la benda e suona le 4 campane. Indica poi la campanella che crede aver udito.
- Se indovina riceve in premio una moneta di legno.

L'indovino delle campane

- Chi ha tirato il dado è l'indovino delle campane e indossa la benda per gli occhi.
- I compagni di gioco stabiliscono in silenzio chi prende una campanella; questo giocatore resterà fermo suonando, mentre tutti gli altri si muoveranno nella stanza.
- Al cessare il suono della campanella, tutti i giocatori si fermeranno.
- L'indovino indica ora la direzione da cui pensa provenga il suono della campanella. Ha una sola possibilità d'indovinare. Gli altri giocatori confermano o smentiscono la sua supposizione.
- Se ha indovinato riceve in premio una moneta di legno.

Il detective dell'udito

- Chi ha tirato il dado è il detective dell'udito. Osserva attentamente i 10 oggetti e indossa la benda per gli occhi.
- I compagni di gioco stabiliscono in silenzio quale oggetto utilizzare. Un giocatore lascia cadere due volte sul centro del tabellone da un'altezza di 20 cm. l'oggetto scelto e poi lo rimette a posto.
- Il detective dell'udito si sfilava la benda e indica l'oggetto che pensa aver udito cadere.
- Se ha indovinato riceve in premio una moneta di legno.



Cosa descrive il confabulatore?

5 monete di
legno=vittoria

Il confabulatore

- Chi ha tirato il dado è il confabulatore e mette il poster accanto al tabellone in modo ben visibile a tutti.
- Tutti partecipano all'azione e tutti possono vincere una moneta in legno.
- Il confabulatore sceglie un motivo e lo descrive sussurrando a voce bassa ai suoi compagni di gioco, senza però citare il motivo.
Esempio: Sergio è il confabulatore e sceglie il motivo del riccio, che descrive sussurrando: "E' un essere vivente, un animale. Va in letargo..."
- I compagni cercano di indovinare rapidamente cosa descrive.
- Chi indovina il motivo, guadagna una moneta in legno, come anche riceve il confabulatore per le sue eccellenti doti descrittive.
- Chi sbaglia non riceve nulla e resta escluso da questo giro. Se nessuno indovina, nessuno riceverà la moneta di legno.

Il turno passa in senso orario al seguente giocatore che tira il dado.

Conclusione del gioco

Vince il gioco chi per primo raccoglie 5 monete di legno. Nel caso ci riescano contemporaneamente due ricercatori dei sensi, divideranno la vittoria.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · 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.



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