



Planet der Sinne – Sehen

Sensory planet – sight

La planète des sens : la vue

Planeet der zintuigen – zien

Planeta de los sentidos – Ver

Pianeta dei sensi – Vedere



Planet der Sinne – Sehen

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 Anton Adlauge begeben sich die Spieler auf eine spannende Reise und lernen viel über ihre eigenen Wahrnehmungsfähigkeiten, besonders im Bereich des Sehens.

Spielinhalt

- 1 Spielfigur Anton Adlauge
- 1 Spielplan
- 42 Karten
 - (10 gelbe Tangram-Karten, 9 orangefarbene Pfeilkarten, 9 blaue Formenkarten, 8 grüne Symbolkarten, 6 weiße Tierkarten)
- 7 Tangram-Holzteile
- 1 Augenzwürfel
- 2 weiße Symbolwürfel
- 1 Lineal (mit Zentimeter-/Inch-Angaben)
- 20 Holzmünzen
- 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, genau hinzusehen, Pfeillängen zu vergleichen oder möglichst schnell ein Tangram-Bild nachzulegen.

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,
Anton Adlerauge auf
beliebiges Aktionsfeld,
Karten stapeln,
restliches Spiel-
material bereit*

*würfeln und Anton
Adlerauge bewegen*



*Wer kann die Figur
schnell nachlegen?*

Spielidee

Viele unterschiedliche Seh-Abenteuer gilt es auf dieser 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 Anton Adlerauge auf ein beliebiges Aktionsfeld. Sortiert die Karten nach ihrer Rückseite und bildet fünf Stapel, die ihr verdeckt neben dem Spielplan ablegt.

Haltet das restliche Material ebenfalls neben dem Spielplan bereit.

Spielablauf

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

- Zeigt der Würfel eine Augenzahl, zieht er Anton Adlerauge im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Anzahl Felder vorwärts.
- Zeigt der Würfel das Planetensymbol, setzt er Anton Adlerauge auf ein beliebiges Aktionsfeld.

Auf welchem Aktionsfeld steht Anton Adlerauge jetzt?

Tangram-Meister

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Tangram-Meister“. Er legt die sieben Tangram-Holzteile vor sich ab.
- Anschließend deckt er eine gelbe Tangram-Karte auf und versucht schnellstmöglich die darauf abgebildete Figur mit den Holzteilen nachzulegen.
- Während der Tangram-Meister die Figur legt, würfeln die Mitspieler reihum und versuchen ebenfalls so schnell wie möglich, dreimal das Planetensymbol zu würfeln. Dabei zählen sie die erwürfelten Planetensymbole laut mit.
- Hat der Tangram-Meister die Figur nachgelegt, bevor die Mitspieler dreimal das Planetensymbol gewürfelt haben, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze.
- Waren aber die Mitspieler schneller, erhält der Tangram-Meister leider keine Holzmünze.
- Die aufgedeckte Tangram-Karte kommt danach wieder unter den gelben Stapel zurück.



Welcher Pfeil ist länger?

Pfeillängen

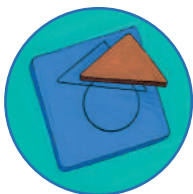
- Der Spieler, der gewürfelt hat, deckt zwei orangefarbene Pfeilkarten auf und legt sie nebeneinander.
- Jetzt vergleicht er die beiden abgebildeten Pfeile und sagt laut, welcher Pfeil seiner Meinung nach länger ist.
- Die Mitspieler überprüfen seine Lösung mit dem Lineal und messen die exakten Längen der beiden Pfeillinien.
- Ist sein Tipp richtig, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze.
- Die beiden aufgedeckten Pfeilkarten kommen danach wieder unter den orangefarbenen Stapel.



Was ist gesucht?

Blumen und Insekten

- Deckt die acht grünen Symbolkarten auf und legt sie neben den Spielplan. Sie dürfen sich nicht berühren und sollen für alle Spieler gut erreichbar sein.
- Alle Spieler sind jetzt an der Aktion beteiligt und können eine Holzmünze gewinnen.
- Ein Spieler würfelt mit den beiden weißen Symbolwürfeln.
- Alle Spieler suchen jetzt nach der Karte, auf der die farblich passende Blume (rote Rose, orange Rose, rote Tulpe, orange Tulpe) und das richtige Insekt (Biene oder Käfer) abgebildet sind.
- Wer zuerst die gesuchte Karte findet und seine Hand darauf legt, erhält zur Belohnung eine Holzmünze.
- **Wichtig:** Beim Suchen dürft ihr immer nur eine Hand verwenden. Hat kein Spieler die gesuchte Karte gefunden, erhält niemand eine Holzmünze.



Wer hat Augen wie ein Adler?

Adlerauge

- Legt die sieben Tangramteile neben den Spielplan. Sie dürfen sich nicht berühren und sollen für alle Spieler gut erreichbar sein.
- Alle Spieler sind an der Aktion beteiligt und können eine Holzmünze gewinnen.
- Ein Spieler deckt eine blaue Formenkarte so auf, dass alle Spieler die Abbildung gut sehen können.
- Die Spieler suchen jetzt gleichzeitig. Wer das zur Abbildung passende Holzteil erkennt, schnappt es sich und legt es vor sich ab.
- **Wichtig:** Das kleine und große Dreieck ist jeweils zweimal als Holzteil im Spiel enthalten. Wird ein entsprechendes Holzteil gesucht, gibt es zwei richtige Lösungen.
- Jeder Spieler darf sich nur ein Holzteil schnappen.
- Anschließend wird überprüft, wer richtig geschnappt hat. Dazu werden die Holzteile nacheinander auf die Karte gelegt. Stimmen Umriss von Holzteil und Abbildung überein, so gibt es dafür eine Holzmünze.
- Die aufgedeckte Formenkarte kommt anschließend wieder unter den blauen Stapel zurück.



*Welches Tier ist
gesucht?*

*fünf Holzmünzen
gesammelt = Sieg*

Tier-Detektiv

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Tier-Detektiv“.
- Die Mitspieler wählen drei der sechs weißen Tierkarten aus und legen sie in einer Reihe vor dem Detektiv ab.
- Der Detektiv hat jetzt 20 Sekunden Zeit, um sich die zwölf abgebildeten Tiere einzuprägen. Nach Ablauf der Zeit dreht er sich um.
- Die Mitspieler einigen sich auf eines der zwölf Tiere und decken es mit dem quadratischen Tangramteil ab.
- Anschließend dreht sich der Detektiv wieder um und soll jetzt das Tier nennen, das abgedeckt wurde.
- Ist sein Tipp richtig, erhält er zur Belohnung 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.

Sensory planet – sight

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 Erwin Eagle Eye, the little sensory explorer, the players set off on an exciting journey and on the way learn a lot about their powers of perception, especially sight.

Contents

- 1 play figure Erwin Eagle Eye
- 1 game board
- 42 cards
 - (10 yellow Tangram cards, 9 orange arrow cards, 9 blue shape cards, 8 green symbol cards, 6 white animal cards)
- 7 wooden Tangram tiles
- 1 die with dots
- 2 white dice with symbols
- 1 ruler (with centimeter and inch scale)
- 20 wooden coins
- 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 involve you in helping them learn how to look closely and compare for example the length of arrows or to do a tangram according to a picture model as quickly as possible.

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

Yours sincerely,

The inventors of playthings

*collect five wooden
coins*

*game board in
center of table, play
figure on any activity
square, pile up cards,
prepare remaining
game material*

*roll die and move
play figure*



*Who can quickly
copy the figure
shown?*

Game Idea

You will meet a lot of challenges requiring good observation skills on this journey through the senses! Once you have solved a problem, you will get a wooden coin as a reward. Who will make good use of their 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 Erwin Eagle Eye on any activity square. Sort the cards by the colors and make five piles of them face-down next to the game board.

Get the remaining game material ready next to the game board as well.

How to Play

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

- If you roll a number of dots, move Erwin Eagle Eye the same number of squares in a clockwise direction.
- If you roll the symbol of the planet, you can place the Erwin Eagle Eye on any of the activity squares.

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

The master of Tangram

- The player who rolled the die is the Tangram master and places the seven tiles in front of him.
- Then he uncovers a yellow Tangram card and tries to arrange the tiles as quickly as possible in the same way as shown.
- In the meantime the other players one by one throw the die and try to roll the symbol of the planet three times, as quickly as they can. They count out loud the number of times the symbol appears on the die.
- If the master manages to compose the Tangram before the other players have rolled the symbol three times, he receives a wooden coin as a reward.
- If the other players were quicker and have rolled the symbol three times, he doesn't get a coin.
- The Tangram card is returned to the bottom of the deck of yellow cards



Which arrow is longer?



What is being looked for?



Who has eagle eyes?

Lengths of arrows

- The player who has rolled the die uncovers two orange arrow cards and places them next to each other.
- He compares the two arrows shown and announces which arrow he thinks is longer.
- The other players check his answer by means of the ruler measuring the exact length of the two arrows.
- If his guess was right, he gets a wooden coin.
- Both arrow cards are then returned to the bottom of the deck of orange cards.

Flowers and insects

- Uncover the eight green cards and place them next to the game board. They must not overlap and should be within easy reach of everyone.
- All players take part in this activity and can win a wooden coin.
- One player rolls both white dice.
- Then everybody searches for the card which shows both the corresponding flower (red rose, orange rose, red tulip, orange tulip) and the right insect (bee or caterpillar).
- Whoever spots the right card first puts his hand on it and gets a wooden coin as a reward.
- **Important:** You can only use one hand. If the card isn't found, no coins are awarded.

Eagle Eye

- Spread the seven Tangram tiles next to the game board. They must not overlap and should be within easy reach of everyone.
- All players take part in this activity and can win a wooden coin.
- A player uncovers a blue card (showing shapes) so that everyone can see it clearly.
- Now all look at once for the Tangram tile of the same shape as shown on the card, quickly take it and place it in front of you. **Important:** There are two big and two small triangle tiles. So whenever a triangle is searched for, there are two solutions.
- You can take no more than one tile.
- Then you check who picked correctly. To do so you place the tiles one by one on the card. Whenever outline and illustration match you get a wooden coin as a reward.
- The blue card is then returned to the bottom of pile of blue cards.



Which animal is missing?

five wooden coins = victory

Animal detective

- The player who rolled the die is the animal detective.
- The other players choose three of the white animal cards and place them in front of the detective.
- The detective has 20 seconds to memorize the 12 animals shown on the cards. Then he has to turn around.
- The other players agree -in silence- on one of the animals and cover it with the square Tangram tile.
- The detective can turn round again and should announce which animal has been covered.
- If his guess is right, he gets a wooden coin as a reward.

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, then they win together.

La planète des sens : la vue

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 : Rédaction des jeux HABA
Illustration : Dorothea Cüppers
Durée d'une partie : env. 20 minutes



Accompagnés du petit explorateur Arthur Œil d'aigle, les joueurs vont faire un voyage passionnant et découvrir leurs propres facultés sensorielles, notamment dans le domaine de la vue.

Contenu du jeu

- 1 pion, Arthur Œil d'aigle
- 1 plateau de jeu
- 42 cartes
 - (10 cartes-tangram jaunes, 9 cartes-flèches orange, 9 cartes bleues représentant des formes géométriques, 8 cartes vertes représentant des symboles, 6 cartes d'animaux blanches)
- 7 pièces en bois de tangram
- 1 dé
- 2 dés blancs à symboles
- 1 règle (avec indications en cm/inch)
- 20 pièces de monnaie en bois
- 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'observer avec précision, de comparer les longueurs de flèches ou de refaire une figure de tangram le plus rapidement possible. 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*

*poser le plateau de
jeu au milieu de la
table, mettre Arthur
Œil d'aigle sur n'im-
porte quelle case
d'action, empiler les
cartes, préparer les
autres accessoires*

*lancer le dé et
déplacer Arthur Œil
d'aigle*



*Qui peut vite refaire
la figure
géométrique ?*

Idée

Au cours de ce voyage « sensationnel », il va falloir vivre différentes aventures liées à la vue ! 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

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre Arthur Œil d'aigle sur n'importe quelle case d'action. Classer les cartes suivant leur face verso et faire cinq piles, faces cachées, qui sont posées à côté du plateau de jeu.

Poser les accessoires restants à côté du plateau de jeu.

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 Arthur Œil d'aigle du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si le dé est tombé sur la planète, il pose Arthur Œil d'aigle sur n'importe quelle case d'action.

Sur quelle case d'action se trouve maintenant Arthur Œil d'aigle ?

Champion du tangram

- Le joueur qui a lancé le dé est le champion du tangram. Il met les sept pièces du tangram devant lui.
- Ensuite, il retourne une carte de tangram jaune et, avec les pièces en bois, essaye de refaire le plus vite possible la figure géométrique qui y est représentée.
- Pendant que le champion du tangram assemble les pièces, les autres joueurs lancent le dé chacun à tour de rôle et essayent d'obtenir le plus vite possible avec le dé trois fois la planète. Ils comptent les planètes obtenues à haute voix.
- Si le champion du tangram a fini la figure avant que les autres aient obtenu trois fois la planète avec le dé, il prend une pièce de monnaie en bois en récompense.
- Si les autres joueurs ont été plus rapides, le champion du tangram ne récupère pas de pièce.
- La carte de tangram est remise en dessous de la pile de cartes jaunes.



Quelle flèche est la plus longue ?



Quels sont les motifs recherchés ?



Qui a des yeux d'aigle ?

Longueurs de flèches

- Le joueur qui a lancé le dé retourne deux cartes de flèches oranges et les pose l'une à côté de l'autre.
- Maintenant, il compare les flèches et dit bien haut laquelle il pense être la plus grande.
- Les autres joueurs vérifient à l'aide de la règle en mesurant la longueur exacte des deux lignes représentant les flèches.
- S'il a bien deviné, il prend une pièce de monnaie en récompense.
- Les deux cartes de flèches sont remises en dessous de la pile orange.

Fleurs et insectes

- Retourner les huit cartes vertes à symboles de manière à voir les illustrations et les poser les unes à côté des autres à côté du plateau de jeu. Elles ne doivent pas se chevaucher et être bien accessibles à tous.
- Cette fois, tous les joueurs participent à l'action et peuvent donc récupérer une pièce de monnaie.
- Un joueur lance les deux dés blancs à symboles.
- Tous cherchent alors la carte représentant la fleur de couleur correspondante (rose rouge, rose orange, tulipe rouge, tulipe orange) et l'insecte correspondant (abeille ou coccinelle).
- Celui qui trouve la carte et met une main dessus en premier, prend une pièce de monnaie en récompense.
- **N.B.** : pour chercher, on n'a le droit de n'utiliser qu'une seule main. Si aucun joueur n'a trouvé la carte recherchée, personne ne prend de pièce de monnaie.

Œil d'aigle

- Poser les sept pièces du tangram à côté du plateau de jeu. Elles ne doivent pas se toucher et doivent être bien accessibles à tous.
- Tous les joueurs participent à l'action et peuvent récupérer une pièce de monnaie.
- Un joueur retourne une carte bleue représentant une forme géométrique, de manière à ce que tous puissent bien voir la figure.
- Les joueurs cherchent alors tous ensemble. Celui qui reconnaît la pièce en bois correspondant à l'illustration, la prend vite et la pose devant lui.
N.B. : il y a deux pièces en bois pour les petit et grand triangles dans le jeu. Si une telle pièce en bois est recherchée, il y a deux bonnes solutions.
- Chaque joueur n'a le droit de prendre qu'une seule pièce en bois.
- Ensuite, on vérifie qui a pris la bonne pièce. Pour cela, chacun pose sa pièce à tour de rôle sur la carte. Si le contour de la pièce correspond à celui de l'illustration, cela rapporte une pièce de monnaie.
- La carte est ensuite remise en dessous de la pile de cartes bleues.



*Quel est l'animal
recherché ?*

*cinq pièces de
monnaie = victoire*

Le détective des animaux

- Le joueur qui a lancé le dé est le détective des animaux.
- Les autres joueurs prennent trois des six cartes d'animaux et les posent en rangée devant le détective.
- Le détective a alors 20 secondes pour observer les douze animaux représentés. Après les 20 secondes, il se retourne.
- Les autres joueurs choisissent l'un des douze animaux et le recouvrent avec la pièce carrée du tangram.
- Le détective se retourne de nouveau et doit alors dire quel animal est masqué.
- S'il trouve le bon animal, il prend une pièce de monnaie en récompense.

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 – zien

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

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



Samen met de kleine zintuigenonderzoeker Anton Adelaarsoog, begeven de spelers zich op een spannende reis en leren ze een heleboel over hun eigen waarnemingsvermogens, vooral op het gebied van het zien.

Spelinhoud

- 1 speelfiguur Anton Adelaarsoog
- 1 speelbord
- 42 kaarten
(10 gele tangramkaarten, 9 oranje pijlkaarten, 9 blauwe vormenkaarten, 8 groene symboolkaarten, 6 witte dierenkaarten)
- 7 houten tangramstukken
- 1 gewone dobbelsteen
- 2 witte symbooldobbelstenen
- 1 liniaal (met centimeter-/inchaanduiding)
- 20 houten munten
- 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 als het er bv. om gaat scherp te observeren, pijl-lengtes te vergelijken of zo snel mogelijk een tangramafbeelding te vormen.

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,
Anton Adelaarsoog
op een actieveld naar
keuze, kaarten
stapelen, overig
spelmateriaal klaar*

*gooien en Anton
Adelaarsoog
verzetten*



*Wie kan de figuur
snel uitleggen?*

Spelidee

Er zijn veel verschillende kijkavonturen op deze zintuigenreis te beleven! 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 Anton Adelaarsoog op een actieveld naar keuze. Sorteert de kaarten op de kleur van hun achterzijde en maak vijf stapels die verdekt naast het speelbord worden gelegd.

Leg eveneens het overige spelmateriaal naast het speelbord klaar.

Spelverloop

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

- Als de dobbelsteen een aantal ogen vertoont, zet hij/zij Anton Adelaarsoog kloksgewijs het aantal gegooide ogen vooruit.
- Als de dobbelsteen het planetensymbool vertoont, zet hij/zij Anton Adelaarsoog op een handelingsveld naar keuze.

Op welk handelingsveld staat Anton Adelaarsoog nu?

Tangrammeester

- De speler die gegooit heeft, is de tangrammeester. Hij/zij legt de zeven houten tangramstukken voor zich neer.
- Vervolgens draait hij/zij een gele tangramkaart om en probeert zo snel mogelijk de hierop afgebeelde figuur met de houten stukken te vormen.
- Terwijl de tangrammeester de figuur legt, gooien de medespelers om de beurt en proberen eveneens zo snel mogelijk drie keer het planetensymbool te gooien. Ze tellen het aantal gegooide planetensymbolen hardop.
- Als de tangrammeester de figuur heeft gelegd voordat de medespelers drie keer het planetensymbool hebben gegooit, krijgt hij/zij als beloning een houten munt.
- Als echter de medespelers het snelst waren, krijgt de tangrammeester helaas geen houten munt.
- De omgedraaide tangramkaart wordt daarna onderop de gele stapel gelegd.



Welke pijl is het langst?



Wat wordt gezocht?



Wie heeft adelaarsogen?

Pijllengtes

- De speler die gegooid heeft, draait twee oranje pijlkaarten om en legt ze naast elkaar.
- Nu vergelijkt hij/zij de beide afgebeelde pijlen en zegt hardop welke pijl naar zijn/haar mening het langst is.
- De medespelers controleren het antwoord met de liniaal en meten de exacte lengtes van de twee pijlen.
- Heeft de speler goed geraden, dan krijgt hij/zij als beloning een houten munt.
- De twee omgedraaide pijlkaarten worden daarna onderop de oranje stapel gelegd.

Bloemen en insecten

- Draai de acht groene symboolkaarten om en leg ze naast het speelbord. Ze mogen elkaar niet bedekken en moeten voor alle spelers goed bereikbaar zijn.
- Alle spelers doen dit keer aan de spelhandeling mee en kunnen een houten munt winnen.
- Eén van de spelers gooit met beide witte symbooldobbelstenen.
- Alle spelers zoeken nu de kaart waarop de bloem met de bijpassende kleur (rode roos, oranje roos, rode tulp, oranje tulp) en het juiste insect (bij of kever) staan afgebeeld.
- Wie als eerste de gezochte kaart vindt en zijn/haar hand erop legt, krijgt als beloning een houten munt.
- **Belangrijk:** tijdens het zoeken mogen jullie slechts één hand gebruiken. Als geen enkele speler de juiste kaart vindt, krijgt niemand een houten munt.

Adelaarsoog

- Leg de zeven tangramstukken naast het speelbord. Ze mogen elkaar niet bedekken en moeten voor alle spelers goed bereikbaar zijn.
- Alle spelers doen aan de spelhandeling mee en kunnen een houten munt winnen.
- Eén van de spelers draait een blauwe vormenkaart om zodat alle spelers de afbeelding goed kunnen zien.
- De spelers zoeken nu tegelijk. Wie het bij de afbeelding passende houten stuk herkent, grijpt het snel en legt het voor zich neer.
Belangrijk: de kleine en de grote driehoek komen ieder twee keer als houten stuk in het spel voor. Als één van deze houten stukken gezocht wordt, zijn er twee juiste antwoorden mogelijk.
- Iedere speler mag slechts één houten stuk grijpen.
- Vervolgens wordt gecontroleerd wie juist gegrepen heeft. Hiertoe worden de houten stukken één voor één op de kaart gelegd. Als de omtrek van het houten stuk met dat van de afbeelding overeenkomt, is dat een houten munt waard. De omgedraaide vormenkaart wordt vervolgens onderop de stapel teruggelegd.



*Welk dier wordt
gezocht?*

*vijf houten munten
verzameld =
gewonnen*

Dierendetective

- De speler die gegooid heeft, is de dierendetective.
- De medespelers kiezen drie van de zes witte dierenkaarten uit en leggen ze op een rij voor de detective.
- De detective heeft nu 20 seconden de tijd om de twaalf afgebeelde dieren in zijn/haar geheugen te prenten. Als de tijd is verstreken, draait hij/zij zich om.
- De medespelers kiezen gezamenlijk één van de twaalf dieren uit en bedekken het met het vierkante tangramstuk.
- Vervolgens draait de detective zich weer om en moet nu het dier noemen dat bedekt is.
- Heeft de speler goed geraden, dan krijgt hij/zij als beloning een houten munt.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt en gooit 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.

Planeta de los sentidos – Ver

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 Antón Vista de Lince lleva a los jugadores a un viaje fascinante en el que aprenderán mucho de sus capacidades de percepción, especialmente del sentido de la vista.

Contenido

- 1 figura de juego de madera Antón Vista de Lince
- 1 tablero
- 42 cartas
 - (10 cartas de tangram amarillas, 9 cartas naranjas de flechas, 9 cartas azules de formas, 8 cartas verdes de símbolos, 6 cartas blancas de animales)
- 7 piezas de tangram de madera
- 1 dado de puntos
- 2 dados blancos de símbolos
- 1 regla (en centímetros/pulgadas)
- 20 monedas de madera
- 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 observar con atención, comparar las longitudes de flechas o formar un dibujo tangram lo más rápido posible.

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, Antón
Vista de Lince en una
casilla de acción
cualquiera, cartas en
montones, material
restante listo*

*tirar el dado y mover
a Antón Vista de
Lince*



*¿Quién sabe formar
la figura deprisa?*

Finalidad

¡En este viaje hay que superar muchas y muy diferentes aventuras que ponen a prueba la vista! 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 Antón Vista de Lince en una casilla de acción cualquiera. Separad las cartas por colores y ponedlas boca abajo en cinco montones junto al tablero.

Tened listo el resto del material.

Cómo se juega

Jugáis por turnos según 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 Antón Vista de Lince 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 Antón Vista de Lince en una casilla de acción cualquiera.

¿En qué casilla de acción está ahora Antón Vista de Lince de seda?

Maestro del tangram

- El jugador que ha tirado el dado es el “Maestro del tangram” y pone delante suyo las siete piezas del tangram.
- A continuación destapa una carta de tangram amarilla e intenta formar la figura de la carta con las piezas de madera lo más rápido posible.
- Mientras va formando la figura, los demás jugadores tiran el dado por turnos e intentan sacar deprisa el símbolo de los planetas tres veces, y van contando en voz alta las veces que sale.
- Si el maestro del tangram consigue terminar la figura antes de que a los demás les haya salido tres veces el símbolo, recibe una moneda de recompensa.
- Pero si ellos son más rápidos en sacar tres veces los planetas, el maestro del tangram no obtendrá la moneda.
- La carta de tangram que se ha destapado se vuelve a meter en el montón amarillo.



¿Cuál es la flecha más larga?



¿Qué se busca?



¿Quién tiene vista de lince?

Longitudes de flechas

- El jugador que ha tirado el dado destapa dos cartas naranjas de flechas y pone una al lado de la otra.
- Ahora compara las flechas y dice cuál de las dos es más larga.
- Los otros jugadores comprueban la respuesta midiendo la longitud exacta de las flechas con la regla.
- Si ha acertado recibe una moneda.
- Las dos cartas se meten debajo del montón naranja.

Flores e insectos

- Destapad las ocho tarjetas verdes de símbolos y colocadlas junto al tablero. Ponedlas bien separadas unas de otras y al alcance de todos los jugadores.
- En esta acción todos pueden participar y ganar una moneda.
- Uno de los jugadores tira los dados blancos de símbolos.
- Todos intentan encontrar la carta en la que aparece la flor del color que sale en el dado (rosa roja, rosa naranja, tulipán rojo, tulipán naranja) y el insecto correspondiente (abeja o escarabajo?).
- Quien encuentre primero la carta correcta y ponga la mano encima se ganará una moneda.
- **Importante:** Sólo se puede buscar la carta con una mano. Si nadie encuentra la carta no habrá moneda.

Vista de lince

- Colocad las siete piezas del tangram junto al tablero. Ponedlas bien separadas unas de otras y al alcance de todos los jugadores.
- En esta acción todos pueden participar y ganar una moneda.
- Un jugador destapa una carta azul de formas y la pone de modo que el dibujo esté a la vista de todos.
- Todos buscan a la vez. Quien vea la pieza de madera que corresponde al dibujo la coge y la pone delante suyo.
- **Importante:** el juego contiene dos triángulos grandes y dos pequeños. Por tanto, cuando se tiene que buscar esta forma hay dos piezas correctas.
- Cada jugador sólo puede coger una pieza.
- A continuación se comprueba quién ha cogido la pieza correcta poniendo una detrás de otra sobre la carta. Si los contornos de las piezas encajan con la forma dibujada se da una moneda de recompensa.
- La carta de formas se vuelve a meter debajo del montón azul.



*¿Qué animal se
busca?*

*cinco monedas
recopiladas =
ganador*

Detective busca animales

- El jugador que ha tirado el dado es el "Detective busca animales".
- Los otros jugadores eligen tres de las seis cartas blancas de animales y las colocan en fila delante del detective.
- El detective tiene 20 segundos para memorizar visualmente los doce animales dibujados en las cartas. Después se da la vuelta.
- Los demás se ponen de acuerdo sin hablar en uno de los doce animales y lo tapan con la pieza cuadrada del tangram.
- El detective vuelve a girarse y dice qué animal es el que se ha tapado.
- Si acierta recibe una moneda de recompensa.

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.

Pianeta dei sensi – Vedere

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 Toni Occhio di Falco, 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 tratta della vista.

Contenuto del gioco

- Toni Occhio di Falco
- Tabellone
- 42 carte
 - (10 carte tangram gialle, 9 carte-freccia arancioni, 9 carte-forma blu, 8 carte-simbolo verdi, 6 carte-animale bianche)
- Tangram composto da 7 pezzi di legno
- Dado con punteggio
- 2 dadi con simboli
- Righello (con indicazioni in centimetri e pollici)
- 20 monete in legno
- 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, parlerete di guardare con precisione, di confrontare la lunghezza delle frecce o di comporre rapidamente una figura del tangram.

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, Toni
Occhio di Falco su
una casella, formare
mazzi con carte, pre-
parare il resto del
materiale di gioco*



*Chi è il più rapido a
comporre la figura?*

Ideazione

Durante questo viaggio dei sensi si affrontano diverse avventure nella vista! 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 Toni Occhio di Falco su una delle caselle. Formate 5 mazzi di carte ordinate secondo il loro dorso e metteteli coperti accanto al tabellone.

Preparate anche il resto del materiale accanto al tabellone.

Svolgimento del gioco

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

- Se con il lancio del dado esce un punteggio, il bambino avanzerà Toni Occhio di Falco di un numero di caselle corrispondenti.
- Se invece esce il simbolo del pianeta, colloca Toni Occhio di Falco su una casella d'azione a scelta.

E quale casella d'azione occupa adesso Toni Occhio di Falco?

Mastro Tangram

- Chi ha tirato il dado è Mastro Tangram e mette davanti a sé i 7 pezzi in legno del tangram.
- Scopre poi una carta-tangram gialla e cerca di completare rapidamente la figura illustrata utilizzando i pezzi del tangram.
- Mentre è occupato a completarlo, i suoi compagni, in senso orario, tirano il dado, cercando di tirare il più rapidamente possibile il simbolo del pianeta per 3 volte, annunciandone via via ad alta voce l'apparizione.
- Se Maestro Tangram ha completato la figura prima che i suoi compagni abbiano tirato al dado 3 volte il simbolo del pianeta, riceverà in premio una moneta di legno.
- Non riceverà invece nulla se i suoi compagni di gioco sono stati più rapidi.
- La carta-tangram viene poi infilata sotto il mazzo giallo.



Quale freccia è più lunga?



Cosa si cerca?



Chi ha una vista da falco?

Lunghezza delle frecce

- Il giocatore che ha tirato il dado scopre due carte-freccia arancioni e le mette accostate.
- Confronta ora le due frecce e dice quale, a suo avviso, è la più lunga.
- I compagni di gioco controllano se è vero con il righello e misurano esattamente le lunghezze delle linee delle due frecce.
- In caso affermativo il giocatore riceve in premio una moneta di legno.
- Le due carte-freccia sono poi infilate sotto il mazzo arancione.

Fiori e insetti

- Scoprite le 8 carte-simbolo verdi e mettetele accanto al tabellone. Non devono sovrapporsi e devono essere a portata di mano di ogni giocatore.
- Tutti partecipano all'azione e tutti possono vincere una moneta in legno.
- Un giocatore tira i due dadi bianchi con i simboli.
- Tutti cercano la carta in cui figura il fiore del colore corrispondente (rosa rossa, rosa arancione, tulipano rosso, tulipano arancione) e l'insetto giusto (ape o coccinella).
- Riceve in premio una moneta il giocatore che per primo trova la carta e vi mette sopra la propria mano.
- **Importante:** durante la ricerca userete sempre soltanto una mano. Se la carta non si trova, nessuno riceverà la moneta in legno.

Occhio di falco

- Mettete i 7 pezzi del tangram accanto al tabellone. Non devono toccarsi e devono essere a portata di mano di ogni giocatore.
- Tutti partecipano all'azione e tutti possono vincere una moneta in legno.
- Un giocatore scopre una delle carte-forma blu in modo che risulti visibile a tutti.
- I giocatori cercano tutti insieme e chi individua il pezzo corrispondente alla forma, l'acciuffa rapido e la mette davanti a sé.
- **Importante:** il triangolo piccolo e grande sono doppi e dunque se si deve cercare una di queste due figure, ci saranno anche due soluzioni corrette.
- Ogni giocatore può acciuffare soltanto un pezzo di legno.
- Si controlla poi chi ha acciuffato i pezzi giusti; i pezzi vengono messi uno dopo l'altro sulla carta e se pezzo di legno e figura coincidono, il giocatore riceverà in premio una moneta di legno.
- Le carte-forma sono poi infilate sotto il mazzo blu.



*Che animale si
cerca?*

*riunito 5 monete di
legno=vittoria*

Il detective degli animali

- Chi tira il dado è il detective degli animali.
- I compagni di gioco scelgono 3 delle carte-animali bianche e le mettono in fila davanti al detective.
- Il detective ha 20 secondi per imprimersi in mente i 12 animali raffigurati. Allo scadere del tempo, si gira.
- I compagni di gioco stabiliscono quale tra i 12 animali debba essere coperto con il pezzo quadrato del tangram.
- Il detective si gira nuovamente e dovrà dire qual è l'animale nascosto.
- Se indovina riceve in premio una 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