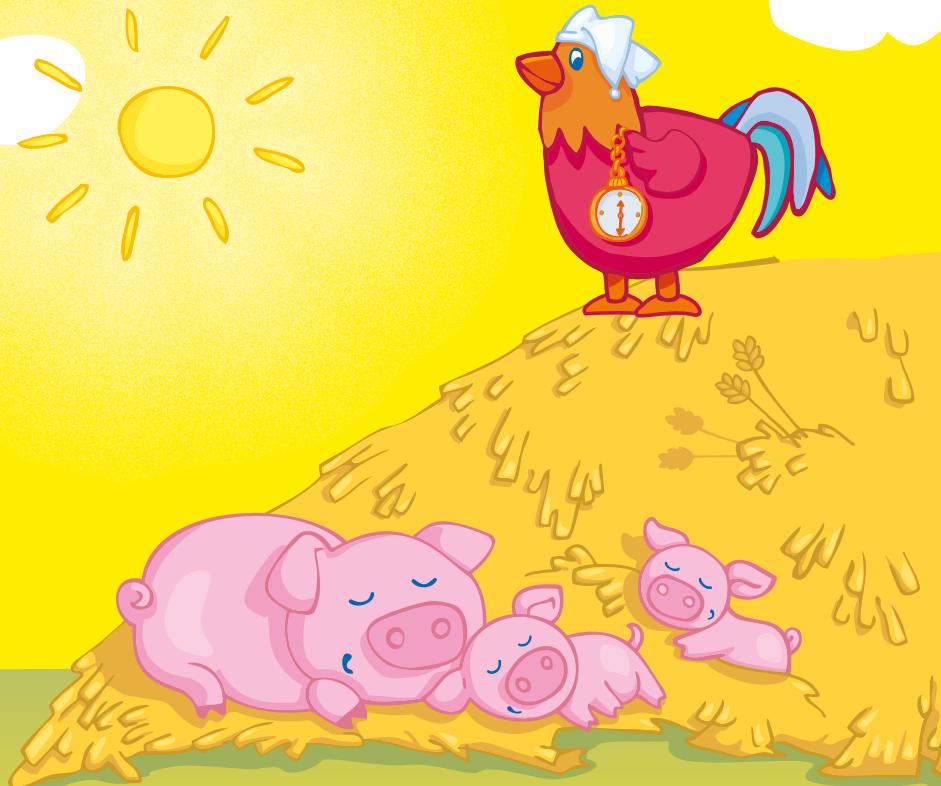




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele

Nachts im Stall!



My Very First Games – Evening in the Stable

Mes premiers jeux – Chut, Coco !

Mijn eerste spellen – Kukeleku!

Mis primeros juegos – ¡De noche en el establo!

I miei primi giochi – Notte nella stalla!

Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2011

Meine ersten Spiele

Nachts im Stall!

Ein kooperatives Gute-Nacht-Spiel für 1 - 4 Kinder ab 2 Jahren.
Mit Wettbewerbsvariante.

Spielidee & Design: Anna Lena Räckers
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

im freien Spiel beschäftigen sich die Kinder mit dem Hahn, dem Strohhaufen und den Tierkindern und erwecken sie so zum Leben.

Das Regelspiel macht die Kinder mit ersten Regeln und deren Anwendung vertraut. Dabei entführen die spielerischen Beschreibungen der Regeln das Kind in die Welt des Rollenspiels und helfen ihm so, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen. Das kooperative Grundspiel fördert insbesondere das gemeinsame Erleben und stärkt das Wir-Gefühl. Es sollte vor der Wettbewerbsvariante gespielt werden.

Spielen Sie mit! Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Leben auf dem Bauernhof. Überlegen Sie gemeinsam, welche Tiere dort zu finden sind und ahmen sie zusammen deren Stimmen nach.

Sie fördern damit die Sprache, den Hörsinn und die Fantasie Ihres Kindes!

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

- 1 Hannes Hahn
- 1 Strohhaufen, 3-teilig
- 12 Tierkinderplättchen
- 5 Tagesplättchen
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung





Spielidee

Die Elterntiere des Bauernhofs sind auf der Weide und feiern ein großes Fest. Deshalb muss Hannes Hahn heute Abend die Tierkinder ins Bett bringen. Doch das ist keine leichte Aufgabe, denn Hannes ist es schließlich gewohnt, die Tiere am Morgen aufzuwecken. Und so rutscht ihm leider von Zeit zu Zeit ein „Kikeriki!“ heraus und alle Tierkinder sind wieder wach.

Könnt ihr Hannes helfen die Tierkinder ins Bett zu bringen?

Spielvorbereitung

Nehmt die beiden großen Teile des Strohmaufens und steckt sie in der Mitte zusammen, sodass in den vier Strohmaufenecken jeweils dieselben Tiere beieinander liegen. Dann legt ihr noch das runde Pappplättchen auf den Strohaufen. Beachtet dabei, dass die Haltenasen in den Löchern einrasten.

Stellt jetzt den fertigen Strohmaufen zwischen euch und setzt den Hahn darauf. Nehmt die Tierplättchen einer Tierart (= dieselbe Randfarbe) und legt jeweils eines in die vier Strohecken. Auf allen Plättchen sollen die wachen Tierkinder zu sehen sein. Legt die fünf Tagesplättchen mit der Sonnenseite nach oben und mit etwas Abstand neben den Strohmaufen. Haltet den Würfel bereit.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das am lautesten krähen kann, darf beginnen. Du möchtest jetzt Hannes Hahn helfen, eines der Tierkinder zum Schlafen zu bringen. Dazu nimmst du ihn, lässt ihn zu einem beliebigen wachen Tierkind fliegen und würfelst.

Was zeigt der Würfel?

- **Den Mond?**

Still und friedlich schläft das Tierkind ein. Psst, drehe das Tierplättchen geräuschlos um.

Kannst du das letzte der drei Tierkinder einer Strohecke in den Schlaf wiegen, sagst du leise: „Gute Nacht, liebes ... (z.B. Schaf), schlaf schön ein!“

- **Den Hahn?**

Rufe „Ki-ke-ri-k...“ und halte dir schnell die Hand auf den Mund, denn du willst ja die Tierkinder nicht aufwecken.

Zu spät! Hannes Hahn ist ein Kikeriki herausgerutscht und alle Tierkinder wachen wieder auf. Drehe alle Plättchen mit schlafenden Tierkindern in dieser Strohecke wieder um.

- **Den Strohhaufen?**

Drehe ein Tagesplättchen um. Jetzt ist ein dunkler Sternenhimmel zu sehen, nach und nach wird es Nacht. Hannes Hahn fliegt auf den Strohhaufen und macht ein kleines Nickerchen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe. Es nimmt Hannes Hahn, lässt ihn zu einem wachen Tierkind fliegen und würfelt.

Spielende

Schlafen alle Tierkinder rechtzeitig, bevor das letzte Tagesplättchen umgedreht wird, so gewinnt ihr gemeinsam das Spiel. Super! Ihr habt Hannes Hahn toll geholfen. Ohne eure Hilfe hätte er das nicht geschafft.

Dreht ihr jedoch das letzte Tagesplättchen um, bevor alle Tiere schlafen, fallen Hannes Hahn vor Müdigkeit die Augen zu. Schade, er kann jetzt keine Tierkinder mehr in den Schlaf wiegen!

Wettbewerbsvariante

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

- Es werden nur vier der Tagesplättchen benötigt. Diese werden neben dem Strohhaufen gestapelt. Das fünfte Plättchen kommt in die Schachtel.
- Wird der Strohhaufen gewürfelt, fliegt Hannes Hahn müde auf den Strohhaufen. Es wird aber kein Tagesplättchen umgedreht.
- Dreht ein Kind das dritte und letzte Tierplättchen einer Strohecke um, bekommt es als Belohnung ein Tagesplättchen.

Es wird so lange gespielt bis alle zwölf Tiere schlafen. Anschließend stapelt jedes Kind seine Tagesplättchen. Das Kind mit dem höchsten Stapel hat gewonnen! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

My Very First Games

Evening in the Stable

ENGLISH

A Good Night game with animals for 1 - 4 children age 2+.
Includes competition variation.

Author and Design: Anna Lena Räckers
Length of the game: approx. 10 minutes

Dear Parents

In free play your child will interact with the rooster, the stacks of straw and the animal kids, thus bringing the game accessories to life.

The game acquaints your child to playing according to rules and applying first game instructions. The playful descriptions of the game rules will seduce your child into the realm of role-play, helping him to better understand and carry out the indications of the game. The co-operative basic game in particular fosters a team spirit and creates shared experiences. It should be played prior to the competition variation.

Play with your child and talk about life on a farm and the animals living there. Together with your child think about the farm animals and imitate the sounds they make, thereby enhancing your child's creative skills as well as his joy of playing.

Lots of fun playing!

Your inventors of inquisitive playthings

Contents

- 1 Rooster Roy
- 1 straw stack, in three parts
- 12 animal kid tiles
- 5 day/night tiles
- 1 die with symbols
- Set of game instructions



Game Idea

The animal parents of the farm are all out in the field, celebrating a big party. So today it's Roy Rooster's job to put the children to bed. That, however, is not so easy for him, as he is more used to waking the children up in the morning. No wonder that from time to time a "cock-a-doodle-doo" slips out and the animal kids are all immediately awake again.

Can you help Roy Rooster tuck all the animal kids into bed?

Preparation of the Game

Take the two larger parts of the straw stack and stick them together in the center, so that the same kinds of animal are all together at one of the four corners of the straw stack. Now place the cardboard circle on top. Make sure the little nose-hooks grip into place.

Place the completed straw stack between players and place the Rooster on top. Take the tiles of one sort of animal (= identical color of edge) and place one tile in each of the four corners. The tiles should show the animal kids that are awake and need to be put to sleep.
Place the five day/night tiles with the sunny side face up at a certain distance next to the straw stack. Get the die ready.





How to Play

Play in a clockwise direction. The child who can crow the loudest may start. You want to help Rooster Roy tuck one of the animal kids into bed. Take Roy Rooster and fly him to any child that is still awake and roll the die.

On the die appears:

- **The moon?**

The child quietly and peacefully falls asleep. Turn the animal tile over without making any sound.

If it is the last one of the three animal children at a corner you have put to sleep, you quietly say: "Good night, dear ... (for example "sheep"), sleep well!"

- **The Rooster?**

Start shouting "Cook-a-doodle-do" and put your hand over your mouth. You didn't want to wake up the animal kid.

Too late! A "Cook-a-doodle-do" slipped out of Rooster Roy and woke up all the animal kids. You have to turn over all the animal kids that were sleeping in this corner!

- **The straw stack**

Turn over a day/night tile. It now shows a dark starlit sky.

It's getting dark. Even Rooster Roy flies back to the top of the straw stack and has a nap.

Then it's the turn of the next child. He takes Rooster Roy and flies him to an animal kid that is still awake and rolls the die.

End of the Game

If the animals are all asleep before the last tile has been turned over on to its night side, you win together. Great! You helped Rooster Roy fantastically. He wouldn't have managed without your help.

If however the last day/night tile has been turned over before all the animals are asleep, Rooster Roy has been too tired and sleepy. What a pity! He could not put all the animal kids to bed.

Competition variation

Play according to the rules of the basic game, taking into account the following changes:

- You only need four day/night tiles. Pile the four tiles next to the straw stack. The fifth tile is returned to the game box.
- If the straw stack appears on the die, Rooster Roy is tired and flies to the top of the heap of straw. No day/night tile is turned over.
- If a child turns over the third and last animal tile at one of the four corners of the straw stack, he receives a day/night tile as a reward.

You play until all twelve animals are asleep. Then each player stacks up his day/night tiles. The child with the highest pile wins. In case of a draw there are various winners.

Mes premiers jeux

Chut, Coco !

Un jeu coopératif de collecte pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.
Avec variante compétitive.

Idée et design : Anna Lena Räckers
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Chers parents,

Dans le jeu libre, les enfants jouent avec le coq, le tas de paille et les bébés animaux en les mettant en scène et leur donnant vie.

Le jeu à règles familiarise les enfants avec leurs premières règles du jeu qu'ils apprennent à appliquer. Les règles sont ici décrites de manière à amener votre enfant vers le jeu de rôle et à lui faire mieux comprendre une règle du jeu et à la mettre en pratique.

Le jeu de base coopératif stimule notamment l'esprit d'équipe et renforce le sentiment de communauté. Il devra être joué avant la variante compétitive. Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la vie à la ferme. Réfléchissez avec lui, nommez les animaux qui y vivent et imitez leur cri. Vous stimulerez ainsi la créativité de votre enfant qui prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs pour enfants joueurs

Contenu du jeu

- 1 coq Coco
- 1 tas de paille en 3 parties
- 12 plaquettes de bébés animaux
- 5 plaquettes de jour
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



Idée

Les mamans et papas animaux de la ferme sont dans le pré et font une grande fête. Le coq Coco a donc été chargé de mettre au lit les bébés animaux. Mais ce n'est pas simple car d'habitude, c'est le matin qu'il réveille tout le monde. De temps en temps, il ne peut s'empêcher de lancer un « cocorico ! » et tous sont de nouveau réveillés. Pourrez-vous aider Coco à mettre au lit tous les bébés animaux ?

Préparatifs

Prenez les deux grandes parties du tas de paille et emboîtez-les l'une dans l'autre au milieu de manière à ce que les mêmes animaux soient les uns en face des autres dans les quatre coins du tas de paille. Posez la plaquette ronde en carton sur le tas de paille. Veillez à ce que les languettes s'emboîtent bien dans les perforations.

Une fois assemblé, posez le tas de paille entre vous et mettez le coq par dessus. Prenez les plaquettes d'animaux d'une même espèce (= bordure de la même couleur) et posez-en une dans chaque coin du tas de paille. Les plaquettes doivent montrer la face avec les animaux réveillés. Posez les cinq plaquettes de jour à côté du tas de paille, avec la face soleil visible. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui pourra chanter le plus fort comme un coq a le droit de commencer. Tu vas aider Coco le coq à mettre au lit un des bébés animaux. Pour cela, tu prends le coq, le fais voler auprès de n'importe quel petit réveillé et lances le dé.

Qu'indique le dé ?

• La lune ?

Le petit animal dort tranquillement en paix. Chut ! Retourne la plaquette sans faire de bruit.

Si tu peux endormir le dernier des trois petits animaux qui se trouvent dans un coin du tas de paille, tu lui chuchotes : « Bonne nuit, petit (par ex. agneau), fais de beaux rêves ! ».

• Le coq ?

Tu dis « cocorico » et te mets vite la main devant la bouche car tu ne veux pas réveiller les petits animaux.

Trop tard ! Coco le coq a poussé un cocorico et tous les jeunes animaux sont réveillés. Retourne de nouveau toutes les plaquettes montrant les petits endormis dans ce coin du tas de paille.

• Le tas de paille ?

Retourne une plaquette de jour. Maintenant, on voit un sombre ciel étoilé et il fait nuit petit à petit. Coco vole sur le tas de paille et fait un petit somme.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il prend le coq, le fait voler auprès d'un petit animal réveillé et lance le dé.

Fin de la partie

Si tous les bébés animaux sont endormis avant que la dernière plaquette de jour ne soit retournée, vous gagnez la partie tous ensemble. Super ! Vous avez bien aidé Coco le coq. Sans votre aide, il n'aurait pas pu y arriver.

Mais si vous retournez la dernière carte de jour avant que tous les petits animaux ne soient endormis, Coco le coq s'endort de fatigue. Dommage, il ne peut plus endormir les bébés animaux !

Variante compétitive

Vous jouez comme dans le jeu précédent, avec les différences suivantes :

- On ne prend que quatre plaquettes de jour. Elles sont empilées à côté du tas de paille. La cinquième plaquette est mise dans la boîte.
- Lorsque le dé tombe sur le tas de paille, Coco le coq s'envole sur le tas de paille car il est fatigué. On ne retourne pas de plaquette de jour.
- Quand un joueur retourne la troisième et dernière plaquette d'animal placée dans un coin du tas de paille, il récupère une plaquette de jour en récompense.

On joue jusqu'à ce que les douze animaux soient endormis. Ensuite, chaque joueur empile ses plaquettes de jour. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie ! En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Mijn eerste spellen

Kukeleku!

Een coöperatief slaap-lekker-spel voor 1 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.
Met wedstrijdvariant.

Spelidee & design: Anna Lena Räckers
Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders

Tijdens het vrije spel raken de kinderen met de haan, de hooiberg en de dierenkinderen vertrouwd en wordt hun verbeelding tot leven gewekt. Door het spel maken de kinderen voor het eerst kennis met spelregels en hoe ze worden toegepast. Hierbij moet een speelse beschrijving van de spelregels uw kind in de wereld van het rollenspel introduceren en hem helpen om de voorschriften van het spel beter te begrijpen en in de praktijk te brengen. Het coöperatieve basisspel bevordert in de eerste plaats de gemeenschappelijke beleving en versterkt het *wij*-gevoel. Aanbevolen wordt om het voor de wedstrijdvariant te spelen. Speel mee! Praat met uw kind over het leven op de boerderij en haar dieren. Bespreek samen welke dieren er wonen en doe gezamenlijk de geluiden na die ze maken. Hiermee stimuleert u het spraakvermogen, de gehoorzin en de fantasie van uw kind!

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhou

- 1 Hannes Haan
- 3 -delige hooiberg
- 12 dierenkinderkaartjes
- 5 dagkaartjes
- 1 symbooldobbelsteen
- spelregels



Spelidee

De dierenouders van de boerderij zijn op de wei om een groot feest te vieren. Daarom moet Hannes Haan de dierenkinderen vanavond naar bed brengen. Maar dat is geen gemakkelijke opgave, want Hannes is immers gewend om de dieren 's morgens wakker te maken en dus ontsnapt hem zo af en toe een "kukeleku!" waardoor alle dierenkinderen weer wakker worden.

Kunnen jullie Hannes helpen om de dierenkinderen naar bed te brengen?

Spelvoorbereiding

Pak de twee grote stukken van de hooiberg en steek ze zodanig in elkaar dat in elk van de vier hoeken steeds dezelfde dieren te zien zijn. Vervolgens leggen jullie het ronde kartonnen kaartje op de hooiberg. Zorg dat de lipjes in de openingen vallen.

Zet de complete hooiberg tussen jullie in en plaats de haan erbovenop.

Pak de dierkaartjes van een bepaalde diersoort (= met dezelfde randkleur) en leg iedere soort in een van de vier hoeken van de hooiberg. Op alle kaartjes moeten de wakkere dierenkinderen te zien zijn.

Leg de vijf dagkaartjes met de zonzijde omhoog op enige afstand van elkaar rondom de hooiberg. Leg de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat het hardst kan kraaien, mag beginnen. Jij mag nu Hannes Haan helpen om een van de dierenkinderen in slaap te laten vallen. Je pakt de haan en laat hem naar een wakker dierenkind naar keuze vliegen. Daarna gooi je met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **De maan?**

Stilletjes valt het dierenkind vreedzaam in slaap. Sst, draai het dierenkaartje om zonder geluid te maken.

Kan je het laatste van de drie dierenkinderen in een hoek van de hooiberg in slaap wiegen, dan zeg je zachtjes: "Welterusten, lief... (bv. schaapje), slaap lekker!"

- **De haan?**

Roep "kukeleku" ... en houd snel je hand voor je mond, want je wilde de dierenkinderen helemaal niet wakker maken.

Te laat. Hannes Haan heeft een kuukeleku laten ontsnappen en alle dierenkinderen worden weer wakker. Keer alle kaartjes met slapende dierenkinderen van deze hoek van de hooiberg opnieuw om.

- **De hooiberg?**

Draai een dagkaartje om. Nu is een donkere sterrenhemel te zien want langzaam wordt het nacht. Hannes Haan fladdert nu naar de hooiberg en doet een dutje.

Daarna is het volgende kind aan de beurt. Hij pakt Hannes Haan, laat hem naar een wakker dierenkind vliegen en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Als alle dierenkinderen op tijd slapen voordat het laatste dagkaartje is omgedraaid, winnen jullie met z'n allen het spel. Geweldig! Jullie hebben Hannes Haan ontzettend geholpen. Zonder jullie hulp was het hem vast en zeker niet gelukt.

Als jullie echter het laatste dagkaartje omdraaien voordat alle dieren slapen, vallen Hannes' ogen dicht van vermoeidheid. Hij kan helaas geen dierenkinderen meer in slaap wiegen!

Wedstrijdvariant

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Er worden slechts vier dagkaartjes gebruikt. Deze worden naast de hooiberg op een stapel gelegd. Het vijfde kaartje gaat terug in de doos.
- Als de hooiberg wordt gegooid, vliegt Hannes Haan vermoed naar de hooiberg. Er wordt geen dagkaartje omgedraaid.
- Als een kind het derde en laatste dierkaartje bij een van de hoeken van de hooiberg omdraait, krijgt hij als beloning een dagkaartje.

Er wordt net zolang gespeeld tot alle twaalf dieren slapen. Vervolgens legt ieder kind zijn dagkaartjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel heeft gewonnen! Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Mis primeros juegos

iDe noche en el establo!

Un cooperativo juego de buenas noches para 1 - 4 niños a partir de los 2 años.
Con una variante competitiva.

Autora y diseño: Anna Lena Räckers
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

En el juego libre, los niños se entretienen con el gallo, el montón de paja y las crías de los animales, dándoles vida. El juego de reglas comienza a familiarizar a los niños con las primeras reglas y su aplicación. El tono juguetón de las descripciones de las reglas introducen al niño en el mundo de los juegos de rol y lo ayudan a entender mejor las instrucciones del juego y a ponerlas en práctica. El juego básico cooperativo (que recomendamos que se juegue previamente a la variante competitiva) fomenta sobre todo la experimentación conjunta y refuerza el espíritu de equipo. ¡Jueguen ustedes también! Hablen con su hijo sobre la vida en la granja y los animales que hay en ella. Reflexionen conjuntamente sobre qué animales se pueden encontrar allí e imiten juntos sus voces. ¡Con ello fomentarán el lenguaje, el oído y la imaginación de su hijo!

¡Que se diviertan jugando!

Sus inventores para niños

Contenido del juego

- 1 Gago Gallo
- 1 montón de paja, 3 piezas
- 12 fichas de crías de animales
- 5 fichas del día
- 1 dado de símbolos
- 1 instrucciones del juego



El juego

Los papás de los animales de la granja están en la pradera celebrando una gran fiesta. Por este motivo, Gago Gallo tiene que encargarse de acostar esta noche a las crías.

Pero ésta no es ninguna tarea fácil porque Gago Gallo en realidad está acostumbrado a despertar a los animales por la mañana. Así que de tanto en tanto se le escapa un «¡quiquiriquí!» y todas las crías vuelven a estar despiertas otra vez.

¿Podéis ayudar a Gago Gallo a llevar a la camita a las crías?

Preparativos

Coged las dos piezas grandes de la estructura del montón de paja y montadlas en el centro. En cada uno de los cuatro espacios resultantes estarán reunidos los mismos animales. A continuación poned la plaquita redonda encima del montón de paja.

Cuidad que las lengüetas encajen en los orificios.

Colocad el montón de paja montado entre vosotros y poned encima el gallo.

Separad las fichas de los animales de una especie (= fichas con el borde del mismo color) y colocad a cada especie en cada uno de los cuatro apartados del montón de paja. En todas las fichas deben poder verse las espabiladas crías de los animales.

Al lado del montón de paja y guardando un poco de distancia entre ellas, colocad las cinco fichas del día mostrando la cara del sol. Tened preparado el dado.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que sepa cacarear con la voz más potente.

Quieres ayudar a Gago Gallo a mecer en el sueño a una de las crías de los animales. Para ello coges a Gago y lo llevas volando hasta una cría cualquiera. Tira el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

• ¿La luna?

La cría duerme tranquila y pacíficamente. ¡Chsss! Gira esa ficha de animal sin hacer ningún ruido.

Cuando hagas dormir a la última de las tres crías de animales de una de las partes del montón de paja, di entonces en voz baja: «¡Buenas noches, ... (p. ej. oveja), que duermas bien!»

• ¿El gallo?

Exclama «¡quiquiriquí» y llévate rápidamente la mano a la boca porque no quieras despertar a las crías.

Pero ya es demasiado tarde. A Gago Gallo se le ha escapado un quiquiriquí y todas las crías están otra vez despiertas. Da la vuelta a todas las fichas de las crías que estén durmiendo en esa parte del montón de paja.

• ¿El montón de paja?

Da la vuelta a una de las fichas del día. Ahora puede verse un cielo oscuro lleno de estrellas. Eso significa que se va haciendo poco a poco de noche. Gago Gallo vuela hasta la parte alta del montón de paja y se echa una cabezadita.

A continuación es el turno del siguiente niño. Coge a Gago Gallo, lo lleva volando hasta una de las crías y tira el dado.

Final del juego

Si todas las crías duermen plácidamente antes de dar la vuelta a la última de las fichas del día, entonces habréis ganado conjuntamente la partida. ¡Qué bien! Habéis sido unos buenos ayudantes de Gago Gallo. Él no lo habría conseguido sin vuestra ayuda. Pero si dais la vuelta a la última de las fichas del día antes de que todas las crías duerman, a Gago Gallo se le cerrarán los ojos por el cansancio. ¡Qué pena! ¡Así no podrá hacer dormir a ninguna cría más!

Variante competitiva

Se juega con las reglas del juego básico con excepción de las siguientes modificaciones:

- Sólo se necesitan cuatro fichas del día que se colocarán, apiladas, junto al montón de paja. La quinta ficha se devuelve a la caja.
- Si sale el montón de paja en el dado, Gago Gallo vuela a la parte alta del montón de paja, cansado. No se da la vuelta a ninguna ficha del día.
- Cuando un niño da la vuelta a la tercera y última ficha de uno de los apartados del montón de paja, recibirá de premio una ficha del día.

Se juega hasta que las doce crías estén todas dormidas. A continuación, cada niño apila sus fichas del día. ¡Gana el niño con el montón más alto! En caso de empate serán varios los ganadores.

I miei primi giochi

Notte nella stalla!

Un cooperativo gioco della Buonanotte per 1 - 4 bambini a partire da 2 anni.
Con variante di gara.

Ideazione e design: Anna Lena Räckers
Durata del gioco: circa 10 minuti

Cari genitori,

nel gioco libero i bambini si occupano del gallo, del covone di paglia e dei cuccioli degli animali infondendo così vita alle loro figure.
Il gioco con regole introduce i bambini alle prime regole e al loro uso. Le divertenti descrizioni delle regole trasportano il bambino nel mondo del gioco di ruolo aiutandolo così a capire ed applicare meglio le istruzioni del gioco. Il gioco cooperativo di base stimola in particolar modo la percezione dell'esperienza condivisa e rafforza il sentimento di collettività. Si deve giocare prima della variante di gara. Giocate con vostro figlio! Parlate con lui della vita alla fattoria e degli animali che vi vivono. Elencate insieme quali animali vivono alla fattoria e imitate con lui le voci degli animali. Ne stimolerete così il linguaggio, l'udito e la fantasia!

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Contenuto del gioco

- 1 gallo Fernando
- 1 covone di paglia in tre parti
- 12 cartoncini di cuccioli di animali
- 5 cartoncini del giorno
- 1 dado con simboli
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Gli animali della fattoria stanno celebrando una grande festa sul prato. Il gallo Fernando questa sera dovrà perciò mettere a letto i cuccioli animali. Ma non è così facile, perché normalmente il suo compito è quello di svegliare gli animali al mattino e così di tanto in tanto gli scappa un bel "chicchirichi" e tutti i piccoli si svegliano di nuovo.

Aiutate il gallo Fernando a mettere a letto i cuccioli?

Preparativi del gioco

Prendete le due grandi parti del covone di paglia e infilatevi insieme al centro in modo che nei quattro angoli del covone si trovino vicini gli stessi animali. Sul covone appoggiate poi anche il disco di cartone, facendo attenzione a fissare le linguette negli appositi fori.

Collocate il covone tra di voi e in cima metteteci il gallo. Prendete i cartoncini degli animali di un tipo (=stesso colore del bordo) e metteteli nei quattro angoli. Su tutti i cartoncini devono esserci i cuccioli svegli. Ponete accanto al covone i cinque cartoncini del giorno con il sole verso l'alto e distanziati tra loro. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino che canta meglio come un gallo. Adesso aiuti il gallo Ferdinando a mettere a nanna uno dei cuccioli: lo prendi e lo fai svolazzare fino ad uno dei cuccioli svegli e tiri il dado.

Cosa appare sul dado?

- **La luna?**

Il cucciolo si addormenta tranquillo. Ssssst! Gira senza far rumore il cartoncino dell'animale.

Se riesci a cullare nel sonno l'ultimo dei tre cuccioli di un angolo del covone, sussurri: "buona notte, cara... (ad esempio pecorella), sogni d'oro!"

- **Il gallo?**

Inizia un sonoro "Chicchiri..." e poi copriti la bocca con una mano perché non vuoi svegliare i cuccioli.

Troppo tardi. Al gallo Fernando è scappato un chicchirichi e tutti i cuccioli si sono svegliati. Gira di nuovo tutti i cartoncini con i cuccioli addormentati in questo angolo del covone.

- **Il covone di paglia?**

Gira un cartoncino del giorno. Adesso c'è un cielo notturno stellato, poco a poco cala la notte. Il gallo Fernando svolazza sul covone di paglia e fa un pisolino.

Il turno passa poi al seguente bambino. Prende il gallo Fernando, lo fa svolazzare verso un cucciolo sveglio e tira il dado.

Conclusione del gioco

Se tutti i cuccioli dormono prima che venga girato l'ultimo cartoncino del giorno, vincerete tutti insieme il gioco. Fantastico! Il vostro aiuto è stato determinante altrimenti il gallo Fernando non ce l'avrebbe fatta.

Ma se girate l'ultimo cartoncino prima che tutti gli animali dormano, al gallo Fernando si chiudono gli occhi per la stanchezza. Peccato, non potrà più addormentare i cuccioli!

Variante di gara

Si gioca secondo le regole del gioco di base integrate dalle seguenti modifiche:

- Si utilizzano solo quattro cartoncini del giorno che si impilano accanto al covone di paglia. Il quinto cartoncino torna nella scatola.
- Se al dado esce il covone di paglia, il gallo Fernando svolazza stanco sul covone. Non si gira il cartoncino del giorno.
- Se un bambino gira il terzo e ultimo cartoncino degli animali di un angolo, riceve in premio un cartoncino del giorno.

Si gioca finché tutti i dodici animali sono addormentati. Alla fine ogni bambino impila i suoi cartoncini del giorno, vince chi ha il mucchio più alto! In caso di parità ci saranno più vincitori.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.



Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludsigt, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Ingetproblem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.



Kedves Gyerek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.





My First Play World – Farm

Mon premier univers de jeu – La ferme

Mijn eerste speelwereld – Boerderij

Mi primer mundo de juegos – La granja

Il mio primo mondo dei giochi – Fattoria

Weitere Produkte dieser Serie erhalten Sie im Fachhandel.

Additional items in series are available at specialist retailers.

D'autres articles de cette série sont disponibles dans les magasins spécialisés.

Andere producten uit deze serie zijn verkrijgbaar bij de vakhandel.

Encontrará más productos de esta serie en su tienda especializada.

Altri articoli di questa serie sono disponibili presso i rivenditori autorizzati.



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

HABA®

Art. Nr. 4676

TL 798826

3/11