

Ein kooperatives Würfelspiel im Großformat für 2 und mehr Kinder ab 3 Jahren.  
Spielidee: Anneliese Faraschovsky; Illustration: Walter Matheis

Die Spielidee entspricht der Spielregel des HABA-Klassikers Nr. 4170.  
Das Spielmaterial ist jedoch insgesamt größer und der Spielplan wird aus vier Teilen zusammengesetzt.  
Die Früchte sind die großen HABA-Kaufladen Früchte.

**Spielidee:** Die Kinder versuchen, die Früchte von den Bäumen zu ernten, bevor der Rabe kommt, um sie zu stibitzen.

**Spielinhalt:** 10 grüne Äpfel, 10 rote Kirschenpaare, 10 blaue Pflaumen, 10 gelbe Birnen, 4 Obstkörbchen, 1 Spielplan (vierteilig, 70 x 70 cm), 1 Farbwürfel mit 2 Sondersymbolen, 1 Rabenpuzzle (9 Teile)  
1 Spielanleitung

**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten

**Vorbereitung:**

- Spielplan zusammensetzen und in die Mitte legen
- Puzzleteile bereitlegen
- Obst den passenden Bäumen zuordnen
- Obstkörbe verteilen (Spielen mehr als vier Kinder, die Körbchen für alle zugänglich bereitstellen)

**Spielablauf:**

**würfeln:**

- Grün** = 1 Apfel pflücken, in (eigenes) Körbchen legen
- Rot** = 1 Kirsche pflücken, in (eigenes) Körbchen legen
- Blau** = 1 Pflaume pflücken, in (eigenes) Körbchen legen
- Gelb** = 1 Birne pflücken, in (eigenes) Körbchen legen
- Korb** = zwei beliebige Früchte pflücken, in (eigenes) Körbchen legen
- Rabe** = ein Puzzleteil nehmen, auf den Spielplan legen (jeweils zu den schon liegenden Puzzleteilen zuordnen)

**Spielende:** Sind alle Früchte geerntet, bevor das Rabenpuzzle vollständig ist, **gewinnen alle Kinder gemeinsam**. Ist das Rabenpuzzle vollständig und es sind noch nicht alle Früchte geerntet, **verlieren alle Kinder gemeinsam**.

**Tipps und Besonderheiten:**

- Der HABA-Klassiker; seit 1986 im Programm
- Kooperatives Spiel
- Fördert Farb- und Symbolzuordnung sowie die Feinmotorik



10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

ab 3