Peliohje • Spelregler • Spilleveiledning • Spillevejledning • Instructions • Spielanleitung

Minun Ensimmäinen Pelini

Hedelmätarha

Mina första spel – Min första fruktträdgård
Mine første spill – Første frukthage
Mine første spil – Første frugthave
My Very First Games – First Orchard
Meine Ersten Spiele – Erster Obstgarten

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2010

Minun Ensimmäinen Pelini

Hedelmätarha

Yhteistoimintapeli 1 - 4:lle yli 2-vuotiaalle pelaajalle.

Pelin keksijä: Anneliese Farkaschovsky
Suunnittelu: Jutta Neundorfer
Pelin kesto: n. 10 minuuttia

Hyvät vanhemmat,

Tämä peli on "Hedelmätarha"-peliklassikkomme yksinkertaistettu versio. Peliä on muutettu sopivaksi perheen pienimmille ja pelin osat on valmistettu pienille käsille sopiviksi. Peli edistää lapsesi hienomotorisia taitoja ja sopii myös vapaaseen leikkiin. Keskustelkaa yhdessä palikoissa olevista eläimistä, väreistä ja puupalikoiden muodoista. Edistät lapsesi kielellistä kehittymistä, kuuloaistia, luovuutta ja leikkimisen iloa.

Mukavia pelihetkiä!

Lasten pelien keksijät

Sisältö

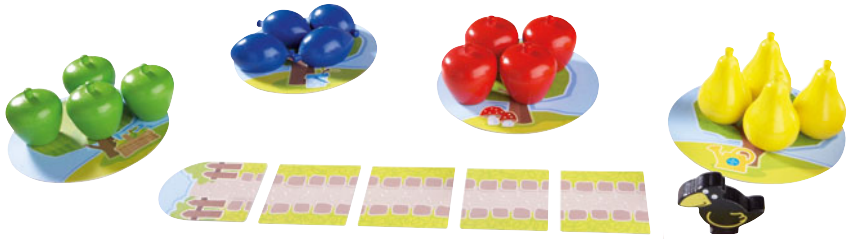
1 korppi
1 hedelmäkori
4 vihreää omenaa
4 punaista omenaa
4 keltaista päärynää
4 sinistä luumua
5 polkukorttia
4 puuta
1 noppa
1 peliohje

Pelin idea:

Lapset yrittävät poimia yhdessä hedelmät puista, ennen kuin korppi ennättää hedelmätarhaan.

Pelin valmistelu

Laittakaa neljä puuta keskelle pöytää ja laittakaa puihin niihin sopivat hedelmät. Asettakaa polkukortit puiden viereen alla olevassa kuvassa näkyvällä tavalla. Asettakaa korppi ensimmäisen rivissä olevan polkukortin eteen. Ottakaa hedelmäkori ja noppa esille.



Pelin kulku

Peliä pelataan myötäpäivään. Pelaaja, joka on viimeksi syönyt omenan, saa aloittaa. Jos ette pääse yhteisymmärrykseen, nuorin lapsi aloittaa ja heittää noppaa.

Minkä värin tai kuvan heitit?

- **Punainen, keltainen, vihreä tai sininen**
  Poimi heittämäsi värinen hedelmä puusta ja pistä se koriin. Jos puussa ei ole enää hedelmiä, et voi tehdä mitään - anna noppa seuraavalle pelaajalle.
- **Hedelmäkori**
  Poimi yksi hedelmä mistä tahansa puusta ja pistä se koriin.
- **Korppi**
  Voi ei! Korppi pääsee lähemmäksi hedelmätarhaa.
  Siirrä korppia seuraavan polkukortin päälle.

Sitten on seuraavan pelaajan vuoro heittää noppaa.

Pelin lopetus

Lapset voittavat yhdessä, jos he onnistuvat poimimaan koriin kaikki hedelmät, ennen kuin korppi pääsee hedelmäpuutarhaan asti. Yhdessä he olivat nopeampia kuin ahne korppi.

Lapset häviävät yhdessä, jos korppi siirtyy viimeisen polkukortin päältä hedelmätarhaan.

Mina första spel

Min första fruktträdgård

Ett kooperativ spel för 1 till - 4 barn från 2 år.

Spelidé: Anneliese Farkaschovsky
Design: Jutta Neundorfer
Speltid: Cirka 10 minuter

Kära föräldrar!

Det här spelet är en förenklad version av vår spelklassiker „Fruktträdgården". Spelet har anpassats till den yngre åldersgruppen och spelmaterialet har specialgjorts för små barns händer. Barnets finmotoriska färdigheter främjas, men spelet passar också för fritt lekande. Diskutera gärna färgerna och formerna på träpjäserna och hjälp till att främja barnets språk, hörförmåga, kreativitet och lekglädje.

Lycka till med spelet!

Uppfinnarna

Innehåll

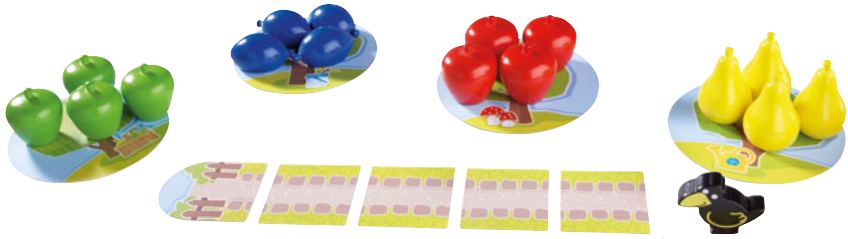
1 korp
1 Fruktkorg
4 gröna äpplen
4 röda äpplen
4 gula päron
4 blå plommon
5 spelkort
4 träd
1 färgtärning med symboler
1 ex. spelregler

Spelidé

Barnen försöker tillsammans plocka ner frukten från träden innan korpen hinner fram till fruktträdgården.

Förberedelser

Lägg upp de fyra träden mitt på bordet och fördela de frukter som passar till träden ovanpå. Lägg sedan de fem spelkorten i rad bredvid som på bilden nedan. Ställ korpen framför det första kortet i raden. Se till att ha fruktkorgen och tärningen i beredskap.



Spelets gång

Ni spelar medurs var och en i tur och ordning. Den som senast av alla ätit ett äpple får börja. Kan ni inte komma överens om vem det är får den som är yngst börja kasta tärningen.

Vad fick du upp?

- **Rött, gult, grönt eller blått**
  Plocka en frukt i tärningens färg från motsvarande träd och lägg den i korgen. Finns det inga frukter mer på trädet händer ingenting – tärningen går vidare till nästa barn.
- **Fruktkorgen**
  Plocka en frukt från ett valfritt träd och lägg den i korgen.
- **Korpen**
  Ojojoj! Korpen närmar sig fruktträdgården. Ta honom och ställ honom på nästa spelkort.

Därefter är det nästa barns tur att göra ett tärningskast.

Spelslut

Barnen vinner tillsammans om de lyckas skörda alla frukter och lägga dem i korgen innan korpen hinner fram till fruktträdgården. Det betyder att tillsammans var de snabbare än den glupska korpen.

Om korpen hoppar över sista spelkortet och plötsligt står i fruktträdgården innan alla frukter har plockats ner, förlorar barnen tillsammans mot den snabba tjuven.

Mine første spill

Første frukthage

Et kooperativt spill for 1 -4 barn fra 2 år.

Spilleidè: Anneliese Farkaschovsky
Design: Jutta Neundorfer
Spillets varighet: ca.10 minutter

NORSK

Kjære foreldre,

dette spillet er en forenklet versjon av vår spillklassiker "frukthage". Spillet er tilpasset den yngre aldersgruppen, og spillematerialet er spesielt tilpasset små barnehender. Det fremmer de finmotoriske evnene til barnet ditt, og er i tillegg egnet til fritt spill. Prat sammen om farger og former til tredelene, dermed fremmer du språk, høreevne, kreativitet og spilleglede hos barnet ditt.

Ha det moro med spillet!

HABA - Din oppfinner for barn

Spillets innhold

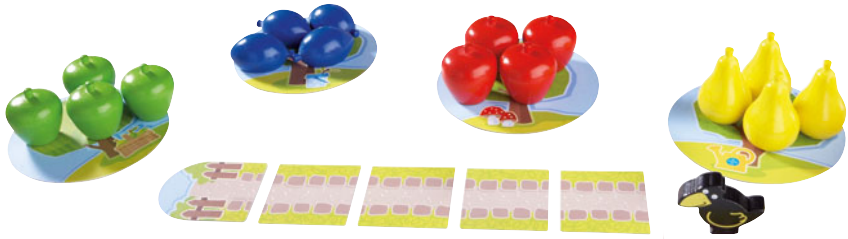
1 ravn
1 fruktkurv
4 grønne epler
4 røde epler
4 gule pærer
4 Blå plommer
5 veikart
4 trær
1 terning med farhesymboler
1 spilleveiledning

Spilleidè

Barna forsøker i fellesskap å plukke frukten fra trærne før ravnen kommer til frukthagen.

Forberedelse av spillet

Legg de fire trærne i midten av bordet og fordel de passende fruktene. De fem veikartene legger dere i en rekke ved siden av, slik som vist på bildet. Ravnen setter dere foran det første veikartet i rekken. Hold fruktkurven og terningen klar.



Spillets forløp

Dere spiller etter hverandre i klokkens retning. Den som sist har spist et eple får begynne. Hvis dere ikke blir enige, så begynner den minste.

Hva kastet du med terningen?

- **Fargene rød, gul, grønn eller blå**
  Plukk en frukt i fargen som ble kastet fra tilsvarende tre, og legg den i kurven. Hvis det ikke finnes flere frukter på treet, så skjer ingenting – terningen blir gitt videre til neste barn.
- **Fruktkurven**
  Plukk en frukt fra hvilket som helst tre og legg den i kurven.
- **Ravnen**
  Oi! Ravnen nærmer seg frukthagen. Ta ham og sett ham på det neste veikartet.

Så er det neste barns tur til å kaste terningen.

Spillets slutt

Når barna har høstet all frukten og lagt den i kurven, før ravnen når frukthagen, så har alle sammen vunnet. Sammen var de raskere en den sultne ravnen.

Hvis ravnen kommer over det siste veikartet og står i frukthagen, før all frukt er plukket, så taper alle barna mot den raske tyven.

Mine første spil
Første frugthave

Et samarbejds spil for 1 - 4 børn fra 2 år.

Spille-idé: Anneliese Farkaschovsky
Design: Jutta Neundorfer
Spilletid: ca.10 minutter

Kære forældre,

dette spil er en let udgave af vores klassiker „Frugthaven". Spillet er tilpasset de yngre børn, og materialet er specielt udviklet til små børnehænder. Det understøtter barnets finmotorik og motiverer til fri leg. Spil med barnet og tal om spillefigurernes farver og former. Dermed understøttes barnets tale, høreevne, kreativitet og spilleglæde.

God fornøjelse med spillet!

Vi designer for børn

DANSK

Indhold

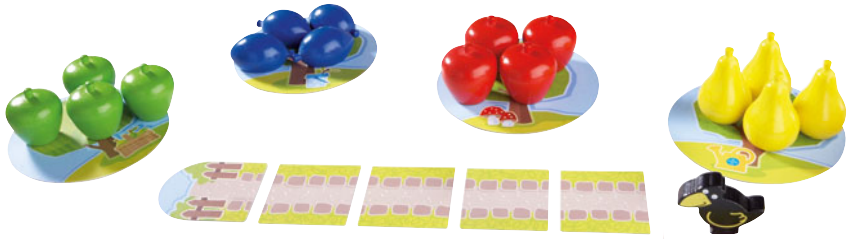
1 Ravne
1 Frugtkurv
4 Grønne æbler
4 Røde æbler
4 Gule pærer
4 Blå blommer
5 Vej-kort
4 Træer
1 Farve-symbolterning
1 Spilleregler

Spille-idé

Spillerne rotter sig sammen og samler frugter fra træerne, før ravnen når frugthaven.

Forberedelse

Læg de fire træer i bordmidten og fordel de passende frugter på dem. Placér de fem kort med stien til frugthaven i en række, med ravnen foran det første kort. Gør frugtkurven og terningen klar.



Spil

Spil i urets retning. Den, der sidst har spist et æble, starter, eller yngste spiller, hvis man ikke kan blive enige.

Hvad viser terningen?

- **Viser den en farve (rød, grøn eller blå),**
  tages en frugt i denne farve og lægges i frugtkurven, er der ingen frugter tilbage i den rigtige farve, må man ikke noget, og terningen gives til næste spiller.
- **Viser den en frugtkurv,**
  tages en vilkårlig frugt og lægges i frugtkurven.
- **Viser den ravnen.**
  Åh nej, ravnen nærmer sig frugthaven. Ryk ravnen et kort fremad.

Derefter næste spiller...

Slut

Spillet slutter, når spillerne er færdige med at høste frugten og har alle frugter i frugtkurven, før ravnen kommer til frugthaven. De vinder sammen; som et team har de høstet hurtigere end den sultne ravn.

Hvis ravnen passerer det sidste kort og står i frugthaven, før alle frugterne er høstet, taber spillerne sammen til den sultne ravn.

My Very First Games

First Orchard

A cooperative game for 1 - 4 players ages 2+.

Author: Anneliese Farkaschovsky
Illustrations: Jutta Neundorfer
Length of the game: approx.10 minutes

Dear Parents,

This game is a simplified variation of our classic "Orchard" game has been adapted to suit very young players. The game material is especially designed for small children's hands. It will foster improved motor skills and is also totally suitable for free play. Talk with your child about the colors and shapes of the wooden pieces thus stimulating your child's language, auditory and creative skills as well as enhancing the joy of playing.

Sincerely,
Your inventors of inquisitive playthings

ENGLISCH

Contents

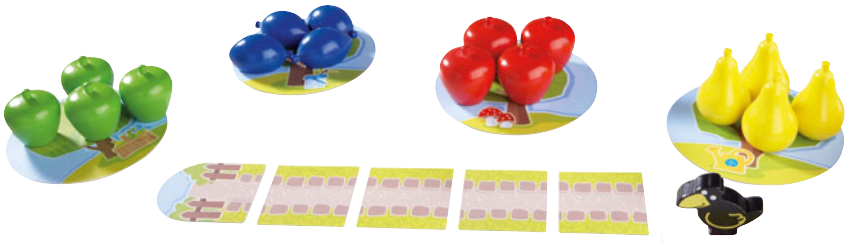
1 raven
1 fruit basket
4 green apples
4 red apples
4 yellow pears
4 blue plums
5 path cards
4 trees
1 color-symbol die
Set of game instructions

Game Idea

Working as a team, the children try to pick the fruits from the trees before the raven reaches the end of the path.

Preparation of the Game

Put the four trees in the center of the table and place the corresponding fruits on each card as shown. Arrange the five path cards into a row next to the trees. Now place the raven in front of the first path card. Get the basket and the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has eaten an apple most recently may begin. If it you cannot agree, the youngest child begins and rolls the die. What appeared on the die?

On the die appears:

- **One of the colors red, yellow, green or blue**
  Pick a fruit of the corresponding color from its tree and place it in the basket. If no fruit of that color is left on the tree, nothing happens - pass the die on to the next player.
- **The fruit basket**
  Pick any fruit from any tree and place it in the basket.
- **The raven**
  Oh dear! The raven approaches the orchard. Move the raven one path card forward.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

If the players succeed in harvesting all the fruit and have it all in the basket before the raven has reached the orchard, they win together; as a team they have been quicker than the voracious raven.

If the raven passes the last path card and stands in the orchard before all the fruits have been picked, the players lose together against the quick ravenous thief.

Meine ersten Spiele

Erster Obstgarten

Ein kooperatives Spiel für 1 - 4 Kinder ab 2 Jahren.

Spielidee: Anneliese Farkaschovsky
Design: Jutta Neundorfer
Spieldauer: ca.10 Minuten

Liebe Eltern,

dieses Spiel ist eine vereinfachte Variante unseres Spieleklassikers „Obstgarten". Das Spiel ist der jüngeren Altersgruppe angepasst und das Spielmaterial ist speziell für kleine Kinderhände gemacht. Es fördert die feinmotorischen Fähigkeiten Ihres Kindes und eignet sich darüber hinaus auch zum Freien Spiel. Sprechen Sie gemeinsam über Farben und Formen der Holzteile und fördern Sie somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

1 Rabe
1 Obstkorb
4 grüne Äpfel
4 rote Äpfel
4 gelbe Birnen
4 blaue Pflaumen
5 Wege-Kärtchen
4 Bäume
1 Farb-Symbolwürfel
1 Spielanleitung

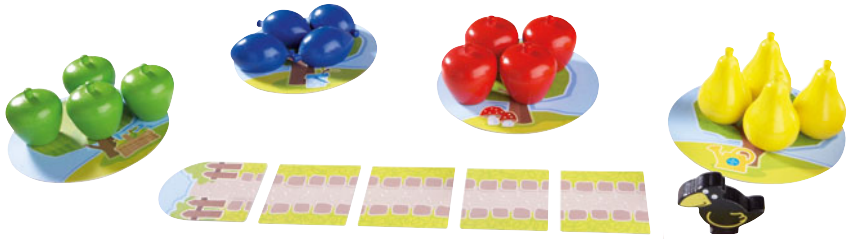
DEUTSCH

Spielidee

Die Kinder versuchen gemeinsam, das Obst von den Bäumen zu pflücken, bevor der Rabe den Obstgarten erreicht.

Spielvorbereitung

Legt die vier Bäume in die Tischmitte und verteilt darauf die jeweils passenden Früchte. Die fünf Wege-Kärtchen legt ihr wie unten abgebildet in einer Reihe daneben. Den Raben stellt ihr vor das erste Wege-Kärtchen der Reihe. Haltet den Obstkorb und den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Apfel gegessen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Die Farbe Rot, Gelb, Grün oder Blau**
  Pflücke eine Frucht der gewürfelten Farbe vom entsprechenden Baum und lege sie in den Korb. Ist keine Frucht mehr auf dem Baum, geschieht nichts – der Würfel wird an das nächste Kind weitergegeben.
- **Den Obstkorb**
  Pflücke eine Frucht von einem beliebigen Baum und lege sie in den Korb.
- **Den Raben**
  Oje! Der Rabe nähert sich dem Obstgarten. Nimm ihn und stelle ihn auf das nächste Wege-Kärtchen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

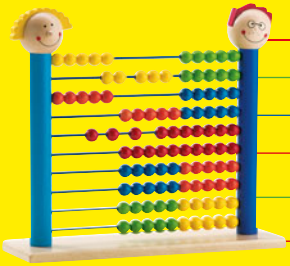
Gelingt es den Kindern, alle Früchte zu ernten und in den Korb zu legen, bevor der Rabe den Obstgarten erreicht hat, gewinnen sie gemeinsam: Zusammen waren sie schneller als der gefräßige Rabe.

Zieht der Rabe über das letzte Wege-Kärtchen hinaus und steht im Obstgarten, bevor alle Früchte gepflückt sind, verlieren die Kinder gemeinsam gegen den schnellen Dieb.

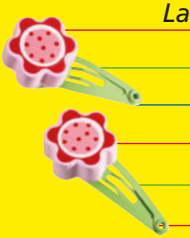
Elämyksiä lapsille

Upplevelser för barn · Oppfinner for barn · Opfinder for børn
Inventive Playthings for Inquisitive Minds · Erfinder für Kinder

Vauvat & pikkulapset
Baby & småbarn
Baby & småbarn
Baby & småbørn
Infant Toys
Baby & Kleinkind



Lahjat
Presenter
Presanger
Gaver
Gifts
Geschenke



Lasten korut
Barnsmycken
Barnesmykker
Børnesmykker
Children's jewelry
Kinderschmuck

Lastenhuone
Barnkammaren
Børneværelse
Børneværelse
Children's room
Kinderzimmer

Lapset oppivat ymmärtämään maailmaa leikkien. HABA auttaa heitä siinä heidän mielenkiintonsa herättävin pelein ja leluin, mielikuvituksellisin huonekaluin, mukavin varustein, koruin, lahjoin ja monella muulla tavalla. Koska pienet keksijät tarvitsevat hyviä ideoita.

Barn lär sig förstå sin omvärld genom lek och spel. HABA ledsagar dem med spel och leksaker som väcker deras nyfikenhet, med fantasifulla möbler, trivsamma tillbehör, smycken, presenter och mycket mer. För små upptäckare behöver stora idéer.

Barn forstår verden gjennom lek HABA følger barnas utvikling med spill og leketøy som vekker deres nysgjerrighet, med fantasifulle møbler, koselig tilbehør, smykker, presanger og mye mer. Fordi små oppdagere trenger store ideer.

Børn forstår verden gennem leg. HABA hjælper dem på vej med leg og legetøj, som vækker deres nysgerrighed, med fantasifulde møbler, tilbehør, smykker, gaver og meget andet. Fordi små opdagere behøver store idéer.

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.

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.

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

TL 76762 3/10 Art.Nr. 3477