



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



3,2,1 ... Ready or Not! • 1, 2, 3, ... j'arrive !  
1, 2, 3... ik kom! • ¡1, 2, 3, ... pajarito inglés!  
1,2,3...ARRIVO!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2009

# 1, 2, 3 ... ich komme!

Ein spannendes Memospiel rund ums Verstecken für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Norbert Berger  
**Illustration:** Dorothea Cüppers  
**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Tim und seine Freunde streifen abenteuerlustig durch die Straßen. Als sie plötzlich vor einem offenen Gittertor mit Blick in einen riesigen Park stehen, hat Tim eine Idee: „Wir spielen Verstecken und ich suche!“ Und schon geht’s los.

Verstecke gibt es hier genug, aber Lenas Füße lugen hinter dem Baum hervor und sind das nicht Felix Haare, die über den Holzstapel ragen? Und wo versteckt sich eigentlich Ida? Tim ruft „1, 2, 3 ... ich komme!“ und macht sich auf die Suche.

## Spielinhalt

- 8 Karten mit Verstecken
- 40 Karten mit Kindern
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung



## Spielidee

In jeder Runde sucht ein anderer Spieler die versteckten Kinder. Bevor die Suche beginnt, legt er fünf Karten vor sich aus und versucht, sich die Merkmale der abgebildeten Kinder einzuprägen. Dann schließt er die Augen und die Mitspieler decken die Kinder auf den Karten mit den Verstecken ab. Jetzt sind nur noch kleine Ausschnitte von den Kindern zu sehen. Erinnert sich der Sucher an zwei verdeckte Merkmale je Kind, erhält er die entsprechende Karte zur Belohnung. Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Karten zu sammeln.

## Spielvorbereitung

Mischt die Karten und legt sie verdeckt gestapelt in die Tischmitte. Haltet die Verstecke und die Sanduhr bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Verstecken gespielt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Er ist der erste Sucher.

Der Sucher deckt fünf Karten auf und legt sie in eine Reihe vor sich. Die Mitspieler drehen die Sanduhr um.

Der Sucher sieht sich die abgebildeten Kinder gut an und prägt sich folgende Merkmale der Kinder ein:

- Kopfbedeckung oder keine Kopfbedeckung
- Brille oder keine Brille
- kurze oder lange Ärmel
- lange Hose, kurze Hose oder Rock
- Schuhe oder keine Schuhe

Andere Merkmale zählen nicht!

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, rufen die Mitspieler „Stopp!“

Der Sucher schließt die Augen, während die Mitspieler fünf Verstecke nehmen und damit die Karten abdecken. Dabei muss die untere Kante von Versteck und Karte genau übereinanderliegen.



*Kinder ohne Versteck*



*Kinder mit Versteck*

Dann rufen die Mitspieler gemeinsam „Versteckt!“ Jetzt darf der Sucher wieder die Augen öffnen, sagt „1, 2, 3... ich komme!“ und sieht sich die versteckten Kinder an.

Der Sucher zeigt auf ein beliebiges Kind und nennt genau **zwei Merkmale**, die vom Versteck verdeckt sind. Sollte der Sucher einmal mehr als zwei Merkmale nennen, gelten immer die erstgenannten.



*Beispiel:*

„Der Junge hat eine kurze Hose an und trägt keine Schuhe.“ („Brille“ und „keine Kopfbedeckung“ sind in diesem Spielzug keine gültigen Merkmale, da sie nicht verdeckt sind.)



Anschließend deckt ihr das Versteck auf und kontrolliert, ob die beiden genannten Merkmale richtig sind.

- **Richtig?**

Super! Der Sucher nimmt sich die Karte und legt sie vor sich.

- **Falsch?**

Schade! Die Karte kommt aus dem Spiel.

Hat der Sucher zu allen fünf Karten zwei Merkmale genannt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er ist der neue Sucher. Er deckt die obersten fünf Karten vom Stapel auf, legt sie in einer Reihe vor sich und beginnt seinen Spielzug.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler zweimal Sucher war. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Karten. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Variante für Profi-Sucher

Wenn ihr das Spiel schon mehrfach gespielt habt, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem...

... ihr drei Merkmale pro Karte nennen müsst.

oder

... der Spielzug des Suchers sofort endet, sobald er ein falsches Merkmal genannt hat.



## Der Autor



**Norbert Berger** geboren 1955, ist Lehrer an einem Coburger Gymnasium, wo er die Fächer Deutsch und Französisch unterrichtet. Nebenbei verfasst er Lehrerhandbücher für verschiedene Schulbuchverlage.

*1, 2, 3 ... ich komme!* ist sein erstes veröffentlichtes Spiel.

*Dieses Spiel widme ich meinen Söhnen Dominik, Erik und Frederik.*

## Die Illustratorin



**Dorothea Cüppers** – Nach ihrem Studium in Aachen und Kassel lebt Dorothea Cüppers in Kassel und arbeitet dort seit über 20 Jahren als freiberufliche Illustratorin, überwiegend für Kinderbuchverlage. Mittlerweile hat sie etwa 90 Kinder- und Jugendbücher, Hobby- und Bastelbücher, Schulbücher, Spielzeuge und Spiele gestaltet.

Für HABA illustrierte sie zuletzt die Mitbringspiele der *Planet der Sinne* - Reihe.

*Diese Illustrationen widme ich meinem Patenkind Jana.*



Habermab game nr. 4307

## 3,2,1 ... Ready or Not!

ENGLISH

An exciting memory game of hide and seek for 2 - 4 players ages 5 to 99.

**Author:** Norbert Berger  
**Illustrations:** Dorothea Cüppers  
**Length of the game:** approx. 15 minutes

Tim and his friends are roaming through the streets looking for adventures. They suddenly find themselves in front of an open lattice gate which leads on to a huge park. Tim has an idea: "Lets play hide and seek, I will be "it". And off they go. There are plenty of hiding places. But hold on a minute; aren't those the feet of Lena jutting out from behind the tree or the hair of Felix peeping over the pile of firewood? Anyone know where Ida is? Tim shouts: "3,2,1, here I come!" and starts searching.

### Contents

- 8 hiding places (cards)
- 40 cards showing children
- Hour glass
- Set of game instructions





## Game Idea

In each round, a different player searches for the hidden children. Before starting the seeker places five cards in front of him and tries to memorize the features of the children shown. The seeker then closes his eyes, while the other players cover the children with hiding places so that only little sections of the children can be seen. If the seeker remembers two hidden features per child he gets the corresponding card as a reward. The aim of the game is to collect the most cards.

## Preparation of the Game

Shuffle the cards and place them in a pile face down in the center of the table. Get the hide and seek cards and the hour glass ready.

## How to Play

You play in a clockwise direction. Whoever has played hide and seek most recently, starts the game. If you can not agree, the oldest player starts and is the first seeker.

The seeker turns over five cards and arranges them in a row in front of him. The other players turn over the hour glass.

The seeker carefully looks at the children on the cards, trying to memorize the following features:

- with or without headgear?
- with or without glasses
- short or long sleeves
- long trousers, shorts or skirt
- shoes, yes or no?

Other features don't count!

When the hour glass has run through, the other players shout "Stop!".

The seeker closes his eyes while the other players take five hiding places and put them on top of the cards. The lower edge of the hiding places have to coincide exactly with the lower edge of the cards showing children.



*Children cards without hiding places*



*Children cards with hiding places*

Then the players shout "Hidden!". The seeker opens his eyes and says "3,2,1, ready or not!".

He points to one of the five cards and has to name **two features** hidden by the hiding place. If he names more than two features, it is always the first two which count.



*Example:*

*"The boy is wearing shorts and has no shoes".  
("Glasses" and "no headgear" are not valid as features as they are already visible)*

Then he takes the hiding place off and checks to see if the two features he named are right.

- **Right?**

Superb! The seeker takes the card and places it in front of him.

- **Wrong?**

Bad luck! The card is taken out of the game.

Once the seeker has announced the features of the five cards, it's the turn of the next player. This new seeker then uncovers the five cards on top of the pile and arranges them again in a row in front of him and his turn begins.

## End of the Game

The game ends as soon as a player has been seeker twice. Whoever has gathered the most cards wins the game. In case of a draw there are various winners.

## Variation for professional seekers

If you already know the game well, you could make it more difficult by ...

... deciding to have to announce three features per card.

or

... immediately stopping the turn of a player as soon as he names a wrong feature.

## The Author



**Norbert Berger** born in 1955, Norbert is a grammar school teacher in Coburg where he teaches German and French. He also writes manuals for teachers for different school book publishers.

*3,2,1, ready or not!* is his first game to be published.

*I dedicate this game to my sons Dominik, Erik and Frederik.*

## The Illustrator



**Dorothea Cüppers** – After finishing her studies in Aix-la-Chapelle and Kassel, Dorothea Cüppers now lives in Kassel where she has worked as free lance illustrator, mainly for children's book publishers, for more than 20 years. To date she has illustrated around ninety children and juvenile books, hobby and activities books, school books, toys and games. For HABA she recently illustrated the bring along games of the *Sensory Planet* series.

*I dedicate this illustration to my goddaughter Jana.*



# 1, 2, 3, ... j'arrive !

Un passionnant jeu de mémoire et d'observation,  
version « cache-cache » Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Norbert Berger  
**Illustration :** Dorothea Cüppers  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

FRANÇAIS

Tim et sa bande de copains se promènent dans les rues en quête d'aventures. Lorsqu'ils se retrouvent soudain face à un portail ouvert donnant sur un immense parc, Tim a une idée : « On va jouer à cache-cache et c'est moi qui vous cherche ». Et la partie commence.

Dans le parc, il y a plein d'endroits pour se cacher, mais là on voit les pieds de Léna dépasser de derrière l'arbre. Et là-bas, ne voit-on pas les cheveux de Félix dépasser du tas de bois ? Où est cachée Ida ? Tim compte jusqu'à trois et se met à les chercher.

## Contenu du jeu

- 8 cachettes (cartes)
- 40 cartes représentant des enfants
- 1 sablier
- 1 règle du jeu



## Idée

A chaque tour, c'est un autre joueur qui cherche les enfants cachés. Avant de commencer, il pose cinq cartes devant lui et mémorise les éléments caractéristiques à chaque enfant représenté. Ensuite, il ferme les yeux pendant que les autres joueurs posent les cachettes sur les enfants. Maintenant, on n'aperçoit plus qu'une partie des enfants. Si le joueur se souvient de deux éléments caractéristiques par enfant, il récupère la carte correspondante en récompense. Le but du jeu est de récupérer le plus de cartes possible.

## Préparatifs

Mélanger les cartes et empiler les au milieu de la table, faces cachées. Préparer les cachettes et le sablier.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a joué à cache-cache en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui qui cherche en premier.

Il retourne cinq cartes et forme une rangée devant lui. Les autres joueurs retournent le sablier.

Le joueur observe bien les enfants représentés sur les cartes et essaye de se souvenir des caractéristiques suivantes. Ont-ils... :

- quelque chose sur la tête ?
- des lunettes ?
- des manches longues ou courtes ?
- un pantalon, un short ou une jupe ?
- des chaussures ?

Les autres caractéristiques ne comptent pas !

Quand le temps est écoulé, les autres joueurs disent « stop ! ».

Le joueur ferme les yeux pendant que les autres joueurs prennent cinq cachettes et les posent sur les cartes. Le bord inférieur de la cachette et celui de la carte doivent bien coïncider.



*Les enfants ne sont pas cachés*



*Les enfants sont cachés par les cachettes*

Les joueurs annoncent alors tous ensemble : « Ça y est, ils sont cachés ! ». Le joueur rouvre les yeux et dit : « 1, 2, 3 ... j'arrive ! ».

Il indique alors une carte parmi les cinq et doit nommer **deux éléments caractéristiques** à l'enfant qui sont couverts par la cachette. Si le joueur annonce plus de deux caractéristiques, on ne tient compte que des deux premières.



*Exemple :*

*« Le garçon a un short et n'a pas de chaussures ».  
(les caractéristiques « lunettes » et « rien sur la tête »  
ne comptent pas ici car elles ne sont pas cachées.)*



Ensuite, on retire la cachette et vérifie si les deux caractéristiques mentionnées sont bonnes.

- **Correct ?**

Super ! Le joueur récupère la carte et la pose devant lui.

- **Faux ?**

Domage ! La carte est retirée du jeu.

Quand le joueur a annoncé deux caractéristiques pour chacune des cinq cartes, c'est au tour du joueur suivant. Il prend les cinq cartes supérieures de la pile, forme une rangée devant lui et joue son tour.

## Fin de la partie

La partie se termine quand chaque joueur a joué deux tours. Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Variante pour « pros »

Quand vous aurez déjà joué plusieurs fois, vous pourrez augmenter le niveau de difficulté comme suit :

... il faudra nommer trois caractéristiques par carte

ou

... le joueur sera éliminé dès qu'il se sera trompé en nommant les caractéristiques.

## L'auteur



**Norbert Berger** né en 1955, est professeur dans un lycée à Cobourg. Il enseigne l'allemand et le français et est également l'auteur de manuels pour enseignants publiés chez différents éditeurs de livres scolaires.

*1, 2, 3 ... j'arrive !* est le premier jeu qu'il ait publié.

*Ce jeu est dédié à mes fils, Dominik, Erik et Frederik.*

## L'illustratrice



**Dorothea Cüppers** – Depuis la fin de ses études à Aix-la-Chapelle et Kassel, Dorothea Cüppers vit à Kassel où elle travaille depuis plus de 20 ans comme illustratrice free-lance, principalement pour des éditeurs de livres pour enfants. Depuis lors, elle a illustré environ 90 livres pour enfants et jeunes, livres de bricolage et de créativité, livres scolaires, jouets et jeux.

Pour HABA, elle a dernièrement illustré les jeux de la série intitulée *La planète des sens*.

*Ces illustrations sont dédiées à ma filleule Jana.*



# 1, 2, 3... ik kom!

Een spannend memoriespel met als thema verstoppertje spelen voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Norbert Berger  
**Illustraties:** Dorothea Cüppers  
**Speelduur:** ca. 15 minuten

Belust op avontuur zwerven Tim en zijn vrienden door de straten. Als ze opeens voor een openstaand traliehek met zicht op een reusachtig park staan, krijgt Tim een idee: „We gaan verstoppertje spelen en ik moet jullie zoeken!” Snel wordt met het spel begonnen.

Verstopplaatsen zijn er genoeg, maar Lena's benen zijn nog te zien en zijn dat niet de haren van Felix die boven de stapel hout uitsteken? Waar zit Ida nu eigenlijk verstopt?

Tim roept: „1, 2, 3... ik kom!” en gaat op zoek naar zijn vrienden.

## Spelinhoud

- 8 verstoppplaatsen (kaarten)
- 40 kaarten met kinderen
- 1 zandloper spelregels



## Spelidee

In iedere ronde zoekt een andere speler de verstopte kinderen. Voordat het zoeken begint, legt hij/zij vijf kaarten voor zich neer en probeert de kenmerken van de afgebeelde kinderen in het geheugen te prenten. Vervolgens doet hij/zij zijn/haar ogen dicht terwijl de medespelers de afbeeldingen van de kinderen met verstopplaatsen bedekken. Nu zijn er alleen nog kleine gedeeltes van de kinderen zichtbaar. Als de zoeker zich per kind twee verborgen kenmerken kan herinneren, krijgt hij/zij de bijpassende kaart als beloning. Het doel van het spel is om de meeste kaarten te verzamelen.

## Spelvoorbereiding

Schud de kaarten en leg ze verdekt op een stapel in het midden van de tafel. Houd de verstopplaatsen en de zandloper klaar.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste verstoptje heeft gespeeld, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Hij/zij is de eerste zoeker.

De zoeker draait vijf kaarten om en legt ze voor zich op een rij. De medespelers draaien de zandloper om.

De zoeker bekijkt de afgebeelde kinderen heel goed en probeert de volgende kenmerken in zijn/haar geheugen te prenten:

- met hoofddeksel of zonder hoofddeksel
- met bril of zonder bril
- met korte of lange mouwen
- met lange broek, korte broek of rok
- met schoenen of zonder schoenen

Andere kenmerken tellen niet!

Zodra de zandloper is leeggelopen, roepen de medespelers: „Stop!“

De zoeker sluit zijn/haar ogen terwijl de medespelers vijf verstopplaatsen pakken en op de kaarten leggen. Hierbij moeten de onderzijden van de verstopplaatsen en de kinderkaarten precies op elkaar liggen.



kinderen zonder verstopplaatsen



kinderen met verstopplaatsen

Daarna roepen de medespelers met z'n allen: „Verstopt!“ . Nu mag de zoeker zijn/haar ogen weer open doen en zegt: „1, 2, 3... ik kom!“ .

Nu moet hij/zij één van de vijf kaarten aanwijzen en **twee kenmerken** noemen die door de verstopplaats worden bedekt. Als de zoeker meer dan twee kenmerken noemt, geldt altijd de eerstgenoemde.



*Voorbeeld:*

„De jongen heeft een korte broek en draagt geen schoenen.“ („Bril“ en „zonder hoofddekse!“ zijn in deze beurt geen geldige kenmerken, omdat ze niet zijn bedekt.)

Vervolgens draaien jullie de verstopplaats om en controleren of de twee genoemde kenmerken juist zijn.

- **Goed?**

Geweldig! De zoeker pakt de kaart en legt deze voor zich.

- **Fout?**

Helaas! De kaart wordt uit het spel genomen.

Als de zoeker van alle vijf kaarten twee kenmerken heeft genoemd, is de volgende speler aan de beurt, Hij/zij draait de bovenste vijf kaarten van de stapel om, legt ze voor zich op een rij en er begint een nieuwe ronde.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler twee keer zoeker is geweest. De speler met de meeste kaarten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## Variante voor beroepszoekers

Als jullie het spel al verschillende keren hebben gespeeld, kunnen jullie de moeilijkheidsgraad verhogen doordat...

... jullie per kaart drie kenmerken moeten noemen

of

... de beurt van de zoeker onmiddellijk is afgelopen als hij/zij een verkeerd kenmerk noemt.

## De auteur



**Norbert Berger** geboren in 1955, is leraar aan een gymnasium in Coburg waar hij les geeft in de vakken Duits en Frans. Bovendien schrijft hij schoolboeken voor verschillende uitgeverijen.

*1, 2, 3... ik kom!* is zijn eerste spel dat is uitgegeven.

*Dit spel draag ik op aan mijn zonen Dominik, Erik en Frederik.*

## De illustratrice



**Dorothea Cüppers** – Na haar studie in Aken en Kassel woont Dorothea Cüppers in Kassel en werkt daar al meer dan 20 jaar als freelance illustratrice, vooral voor uitgeverijen van kinderboeken. Inmiddels heeft ze zo'n 90 kinder- en jeugdboeken, hobby- en knutselboeken, schoolboeken, speelgoed en spellen vormgegeven.

Voor HABA heeft ze ten slotte de meeneemspellen van de serie *Planeet der zintuigen* geïllustreerd.

*Deze illustraties draag ik op aan mijn petekind Jana.*





# ¡1, 2, 3, ... pajarito inglés!

Un emocionante juego de memoria en torno al escondite para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

**Idea del juego:** Norbert Berger  
**Ilustraciones:** Dorothea Cüppers  
**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos

Edu y sus amigos andan por las calles buscando aventuras. De pronto se paran ante las verjas abiertas de un parque y a Edu se le ocurre una idea: «¡Juguemos al escondite, pero yo!» Y todos se ponen a jugar.

Aquí hay suficientes escondites, pero los pies de Elena asoman por detrás del árbol y, ¿no es el pelo de Félix el que sobresale del montón de leña? ¿Dónde se habrá escondido Isa? Edu grita «¡1,2,3... pajarito inglés!» y se pone a buscarlos.

## Contenido

- 8 escondites (cartas)
- 40 cartas con niños
- Reloj de arena
- Instrucciones del juego



## Fin del juego

En cada ronda hace de buscador de los niños escondidos un jugador diferente. Antes de comenzar la búsqueda, extiende cinco cartas delante de él e intenta memorizar los rasgos de los niños dibujados. A continuación cierra los ojos mientras los demás jugadores cubren los dibujos de los niños con escondites. Ahora sólo puede verse una pequeña parte de los niños. Si el buscador recuerda dos rasgos de cada uno de los niños, recibirá una carta de premio. El objetivo del juego es reunir el mayor número de cartas.

## Preparativos

Barajad las cartas y colocadlas boca abajo en el centro de la mesa. Tened los escondites y el reloj de arena preparados.

## Cómo se juega

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien haya jugado recientemente al escondite. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador de más edad. Será el primer buscador.

El buscador descubre cinco cartas y las extiende en fila frente a él. Los demás jugadores dan la vuelta al reloj de arena.

El buscador examina con detenimiento los niños dibujados y memoriza los siguientes rasgos:

- ¿Le cubre algo la cabeza o no?
- ¿Lleva o no lleva gafas?
- ¿Mangas cortas o largas?
- ¿Pantalones largos, pantalones cortos o falda?
- ¿Con o sin calzado?

¡No valen otros rasgos!

Cuando haya transcurrido el último grano de arena del reloj, los demás jugadores exclamarán: «¡Tiempo!»

El buscador cerrará entonces los ojos mientras los demás jugadores cogen cinco escondites y los depositan sobre las cinco cartas. Al hacerlo, los extremos inferiores de la carta escondite y de la carta de niños deben coincidir exactamente.



*Niños sin escondite*



*Niños con escondite*

Entonces, los demás jugadores exclaman a la vez: «¡Ya!». El buscador puede abrir ahora los ojos y dice «¡1, 2, 3...pajarito inglés!».

Ahora tiene que señalar con el dedo una de las cartas y nombrar **dos rasgos** que estén cubiertos por el escondite. Si el buscador nombra más de dos rasgos, solamente valen los dos primeros.



*Ejemplo:*

«El chico lleva pantalones cortos y va descalzo.» («Llevar gafas» y «no llevar cubierta la cabeza» no son aquí rasgos válidos porque no están tapados por el escondite.)



A continuación levantáis el escondite y revisáis que los dos rasgos nombrados sean correctos.

«Correcto: *El chico lleva pantalones cortos y está descalzo.*»

- **¿Correcto?**

¡Perfecto! El buscador se queda esa carta.

- **¿Falso?**

¡Lástima! Se retira esa carta del juego.

Cuando el buscador haya nombrado dos rasgos de cada una de las cinco cartas, será entonces el turno del siguiente jugador. Es el nuevo buscador. Descubre las siguientes cinco cartas de la baraja, las pone en fila delante de él y comienza su ronda.

## Final del juego

La partida acaba cuando cada jugador haya sido dos veces buscador. Gana el jugador que tenga más cartas. En caso de empate serán varios los ganadores.

## Variante para buscadores expertos

Cuando hayáis jugado varias veces a este juego, podréis elevar el grado de dificultad

... teniendo que nombrar tres rasgos por carta

o

... acabando abruptamente el turno del buscador cuando se equivoque en un rasgo.

## El autor



**Norbert Berger** nacido en 1955, es profesor en un instituto de Coburg, en el cual da clases de alemán y de francés. Además de esta actividad, redacta manuales para diferentes editoriales de libros de texto. *1, 2, 3 ... ¡pajarito inglés!* es su primer juego publicado.

*Dedico este juego a mis hijos Dominik, Erik y Frederik.*

## La ilustradora



**Dorothea Cüppers** – Tras sus estudios universitarios en Aquisgrán y Kassel, Dorothea Cüppers reside en Kassel y trabaja en esta ciudad como ilustradora autónoma desde hace más de 20 años, sobre todo en editoriales dedicadas a la literatura infantil. Entretanto ha creado ya unos 90 libros para niños y adolescentes, libros de pasatiempos y de manualidades, libros de texto, juguetes y juegos. Para la casa HABA ha ilustrado recientemente los juegos regalo de la serie *Planeta de los sentidos*.

*Dedico estas ilustraciones a mi ahijada Jana.*





Gioco Habermas nr.4307

# 1,2,3...ARRIVO!

Un avvincente memory per giocare a nascondino  
Per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

**Ideazione:** Norbert Berger  
**Illustrazioni:** Dorothea Cüppers  
**Durata del gioco:** circa 15 minuti

Toni & amici sono a caccia di avventure: ed eccoli giungere davanti ad un cancello aperto su un enorme parco. Toni ha un'idea: "Giochiamo a nascondino! Io vi devo trovare...". Detto fatto inizia il gioco.

I nascondigli non mancano di certo, ma non sono forse i piedi di Lea quelli che spuntano da dietro l'albero? E sopra la catasta di legna non fan capolino i capelli di Mario? E dove si nasconde Irene? Toni grida: "1,2,3...ARRIVO!", ed inizia la ricerca.

## Contenuto del gioco

- 8 nascondigli (carte)
- 40 carte con bambini  
Clessidra  
Istruzioni per giocare





## Ideazione

Ad ogni turno uno dei giocatori cerca i bambini nascosti. Prima di iniziare il giocatore mette davanti a sé cinque carte e le osserva ben bene per memorizzare i bambini che vi sono raffigurati. Chiude poi gli occhi mentre i compagni coprono le carte con dei nascondigli, in modo tale che ora si vedono solo dei piccoli dettagli dei bambini. Se il giocatore riesce a ricordare due tratti distintivi dei bambini coperti dal nascondiglio, riceverà in premio la carta corrispondente. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di carte.

## Preparativi del gioco

Mescolate le carte e formate un mazzo coperto al centro del tavolo. Preparete i nascondigli e la clessidra.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha giocato a nascondino. Se non riuscite ad accordarvi, inizia a cercare il bambino piú grande.

Il bambino scopre cinque carte e le mette in fila davanti a sé. I compagni girano la clessidra ed egli osserva per bene le figure delle carte e memorizza i seguenti tratti distintivi:

- Con o senza copricapo
- Con occhiali o senza occhiali
- Maniche corte o lunghe
- Pantaloni lunghi, corti o gonna
- Con o senza scarpe

Valgono unicamente questi tratti distintivi!

Quando finisce il tempo della clessidra, i compagni esclamano „Stop!“

Il bambino chiude gli occhi e i compagni di gioco coprono le carte con cinque nascondigli, facendo attenzione a far combaciare perfettamente gli angoli inferiori di carta e nascondiglio.



*Bambini prima di nascondersi*



*Bambini nascosti*

I compagni esclamano poi „Nascosti!“ e il bambino può iniziare la ricerca: “1,2,3...ARRIVO!”

Indicherà una delle cinque carte nominando **due tratti distintivi** coperti dal nascondiglio. Anche se ne nomina di più, valgono sempre i primi nominati.



*Esempio:*

*„Il ragazzo ha pantaloni corti ed è scalzo”.  
 (“Occhiali” e “Senza copricapo” in questo caso non sono tratti distintivi validi perché non sono coperti dal nascondiglio).*

Sollevate poi il nascondiglio e controllate se i due tratti distintivi sono corretti.

- **Giusto?**

Magnifico! Il bambino prende la carta e la mette davanti a sé.

- **Sbagliato?**

Peccato! La carta è eliminata dal gioco.

Se il giocatore ha nominato due tratti distintivi per tutte le cinque carte, il turno passa al giocatore seguente che sarà il nuovo cercatore, scoprirà le prime cinque carte del mazzo, le metterà in fila davanti a sé ed inizierà il suo gioco.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando ognuno è stato cercatore per due volte. Vince chi ha più carte. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## Variante per cercatori esperti

Se avete giocato già più volte, potete aumentare il grado di difficoltà del gioco stabilendo

... di cercare tre tratti distintivi per ogni carta

o

... che il turno del cercatore finisce non appena ha nominato un tratto indicativo sbagliato.

## L'autore



**Norbert Berger** (1955) insegna tedesco e francese in un ginnasio di Coburg. Scrive inoltre manuali per l'insegnamento pubblicati da diverse case editrici per la scuola. *1,2,3...ARRIVO!* è il suo primo gioco pubblicato.

*Dedico questo gioco ai miei figli Dominik, Erik e Frederik.*

## L'illustratrice



**Dorothea Cüppers** – Ha studiato ad Aquisgrana e Kassel, dove vive da più di vent'anni come illustratrice free-lance, lavorando prevalentemente per case editrici di libri per bambini. Fino ad oggi ha illustrato circa 90 tra libri per bambini e ragazzi, manuali di bricolage, testi scolastici, giocattoli e giochi.

Ultimamente per HABA ha illustrato la versione piccolo regalo della serie *Pianeta dei sensi*.

*Dedico questo lavoro alla mia figlioccia Jana.*



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · 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


Habitación infantil


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.

**HABA**<sup>®</sup>

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