

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



Zahlenzwerge

Number Dwarves • La magie des chiffres • Getallendwergen
Gnomos numéricos • Gli gnomi dei numeri



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2004

Zahlenzwerge

Wer kann schon zählen?



Ein Lernspiel* für 2 - 4 Kinder von 5 - 10 Jahren.

- Spielidee:** Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,
HABA-Spieleredaktion
- Illustration:** Ales Vrtal
- Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Der Kobold Kuddelmuddel hat im Zahlenland wertvolle Schätze verbuddelt. Die Zahlenzwerge machen sich sofort auf die geheimnisvolle Schatzsuche. Zählend kommen sie ihrem Ziel immer näher und manchmal hilft ihnen sogar die Fee Vergissmeinnicht. Aber auch der freche Kobold Kuddelmuddel ist nicht weit und treibt seinen Unsinn.

Spielinhalt

- 4 Zwerge
- 1 Spielplan
- 50 Karten
- 1 Beutel
- 10 Zahlenkärtchen
- 24 Schätze
- 1 Spielanleitung

* Info

Das Spiel basiert auf dem bekannten Lernsystem „Willys Zahlenwelt“ (Wehrfritz GmbH) und dem Buch „Komm mit ins Zahlenland“ (Christophorus-Verlag) von Dr. habil. Gerhard Friedrich und Viola de Galgóczy.

Die „Zahlengärten“ werden seit Jahren erfolgreich in Kindergärten erprobt und bilden die Basis für Willys Zahlenwelt. Das Besondere an ihnen ist, dass sie die Zahlen 1 – 10 als geometrische Formen darstellen: die 1 als rundes Kärtchen, die 2 als ovales Kärtchen, die 3 als Dreieck, die 4 als Quadrat und so weiter.

6 Schätze sammeln

*Spielplan,
Spielfiguren auf Brücke*

*Zahlenkärtchen in Beutel,
Karten als verdeckten
Stapel bereit legen*

1 Karte aufdecken

*Zahlenfee =
Zahlenkärtchen ziehen*



Spielziel

Wer es schafft, seinen Zwerg direkt auf eines der geheimnisvollen Schatzfelder zu ziehen, bekommt einen Schatz. Das Kind, das zuerst sechs Schätze eingesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.

Jedes Kind erhält einen Zwerg und stellt ihn auf das Brückenfeld des Spielplanes. Spielen weniger als vier Kinder mit, bleiben die übrigen Zwerge in der Schachtel.

Einigt euch, in welche Richtung die Zwerge während des gesamten Spiels laufen sollen.

Gebt die zehn Zahlenkärtchen in den Beutel.

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Die Schätze kommen auf das Dorf der Zahlenzwerg in der Spielplanmitte.

Spielablauf

Das jüngste Kind beginnt und deckt die oberste Karte vom Stapel auf.

Was ist auf der Karte zu sehen?

- **Die Zahlenfee „Vergissmeinnicht“**

Die Zahlenfee hilft dir beim Vorwärtkommen, indem sie dir Zauberkronen schenkt: Fühle die Formen der Zahlenkärtchen im Beutel und ziehe anschließend eines heraus.

An drei Dingen kannst du erkennen, wie weit du deine Spielfigur ziehen darfst:

- an der Form der Kärtchen;
- an der Zahl;
- an der Anzahl der abgebildeten Zauberkronen.

Zähle die Ecken des Kärtchens, sieh dir die Zahl an oder zähle die Zauberkronen. Soviele Felder darfst du mit deinem Zwerg vorrücken.

- **Ein Motiv aus dem Zahlenland**

Überlege dir, was auf der Karte abgebildet ist. Entscheide dich, was du zählen willst und sage es. Zähle, wie oft es zu sehen ist, und gib die Anzahl laut bekannt. Die anderen Kinder kontrollieren das Ergebnis.

Du kannst z. B. sagen: „Ich zähle die Hand! Eins – Eine Hand“, oder aber „Ich zähle die Finger! Eins, zwei, drei, vier, fünf – Fünf Finger“.

Anschließend darfst du deinen Zwerg genau so viele Felder vorwärts ziehen, wie du Dinge richtig gezählt hast.

- **Der Kobold „Kuddelmuddel“**

Der Kobold macht immer Unsinn im Zahlenland. Schau dir die Abbildung auf der Karte an und mache die Aktion nach. Auf der Karte siehst du rote und gelbe Koboldmützen. Zähle sie und entscheide dich, ob du die Aktion so oft machen möchtest, wie du rote oder wie du gelbe Koboldmützen zählst. Anschließend darfst du deinen Zwerg um genau dieselbe Anzahl Felder vorwärts ziehen.



Hampelmann machen



In die Hände klatschen



hüpfen



um sich selbst drehen



Schritte rückwärts laufen

Motiv = Dinge zählen



Kobold = Aktion



Zwerg entsprechend viele Felder ziehen

*Schatzfeld =
Schatz nehmen*

6 Schätze = Sieg

Die Schatzfelder

Landet dein Zwerg am Ende deines Zuges auf einem Schatzfeld? Gut gemacht! Du darfst dir einen Schatz aus dem Vorrat nehmen und ihn vor dir ablegen.

Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und deckt eine Karte auf.

Spielende

Sobald ein Spieler den sechsten Schatz eingesammelt hat, endet das Spiel. Dieses Kind gewinnt und alle Zwerge feiern nun gemeinsam ein großes Zwergenfest im Zahlenland.

Varianten

- Ungeduldige Zahlenzwerge spielen nur so lange, bis der erste Zwerg vier Schätze eingesammelt hat.
- Wird eine Koboldkarte gezogen, so dürfen alle Spieler, die möchten, die Aktion mitmachen. Anschließend darf jeder dieser Spieler den eigenen Zwerg vorwärts setzen.

Number dwarves

Who can count already?



An educational game* for 2 - 4 players ages 5 to 10.

Authors: Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,
HABA Games editorial staff

Illustrations: Ales Vrtal

Length of the game: approx. 15 minutes

The imp Hotchpotch has buried precious treasures in the Land of Numbers. The number dwarves immediately set off to search for the mysterious treasure. By counting they approach their target and sometimes the fairy Forget-Me-Not helps them. The cheeky imp however is not far and makes nonsense.

Contents

- 4 dwarves
- 1 game board
- 50 cards
- 1 bag
- 10 little number cards
- 24 treasures
- 1 set of game instructions

* Information

This game is based on the popular educational system "Willy's World of Numbers" (Wehrfritz GmbH) as well as the book "Come along into the Land of Numbers" (editorial Christophorus by Dr. habil. Gerhard Friedrich and Viola de Galgóczy).

For many years the "little number gardens" have successfully been put to test in kindergartens. They constitute the basis of Willy's World of Numbers. Their particular feature is that the numbers 1-10 are represented as geometrical shapes: One as a round little card, Two as an oval card, Three as a triangle, Four as square (and so on).

collect 6 treasures

*game board,
game pieces on bridge*

*number cards in bag,
cards face down
in a pile*

uncover 1 card

*number fairy =
pull out number card*



Aim of the game

Whoever is able to move their dwarf directly on to one of the mysterious treasure squares, receives a treasure. The player who is the first to collect 6 treasures wins the game.

Preparation of the game

Put the game board in the center of the table.

Each player gets a dwarf and places it on the square with the bridge on the game board. If there are less than four players, the remaining dwarves are kept in the box.

Agree upon the direction in which to move the dwarves during the game.

Put the ten little number cards into the bag.

Shuffle the other cards and place them ready to be used next to the game board. The treasures are placed on the village of the dwarves in the center of the game board.

How to play

The youngest player starts by uncovering the card on top of the pile.

What do you see on the card?

- **The number fairy Forget-Me-Not?**

The number fairy helps you move on, in that she gives you crowns of numbers. Feel the shapes of the number cards inside the bag and then pull one.

There are three things which indicate how far you can move your game piece:

- the shape of the cards;
- the number;
- the number of magic crowns shown on it.

Count the corners of the card, look at the number or count the magic crowns. That's the number of squares your dwarf can move.

- **A motif of the Land of Numbers**

Think what is represented on the card. Decide what you want to count and say it. Count how many times it is represented and say the number out loud. The other players check the result.

*You can say for example: "I will count my hand!
One – the hand" or "I will count fingers! One, two, three, four, five – five fingers".*

Then you can move your dwarf forward as many squares as you have counted things.

- **The imp „Hotchpotch“**

The imp is always making nonsense in the Land of Numbers. Take a look at the picture on the card and imitate the action. There are yellow and red imp caps. Count them and decide if you want to carry out the action as many times as there are red or yellow caps. Then you can move the dwarf as many squares.



make the jumping jack



clap hands



jump



turn yourself around



take a few steps backwards

motif = count things



imp = action



move dwarf corresponding number of squares

*treasure square =
take treasure*

6 treasures = victory

The treasure squares

A dwarf lands at the end of the move on a treasure square: Well done! Take a treasure from the provision and put it in front of you.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to uncover a card.

End of the game

As soon as a player has collected six treasures, the game ends. This player has won and all dwarves celebrate together the big dwarves' party in the Land of Numbers.

Variations

- Impatient number dwarves only play until the first dwarf has collected four treasures.
- If an imp card is pulled all players who want to can participate in carrying out the action. Then each of those players can move their dwarf.

La magie des chiffres

Qui sait déjà compter ?



Un jeu éducatif* pour 2 à 4 joueurs de 5 à 10 ans.

Idée : Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,
Service de rédaction des jeux HABA

Illustration : Ales Vrtal

Durée de la partie : env. 15 minutes

Au « Pays des chiffres », un génie a caché de précieux trésors. Sans perdre de temps, les lutins se mettent en quête des trésors cachés. En comptant, ils approchent tout doucement de leur but et parfois, ils sont aidés par la fée Magica. Mais l'effronté génie est dans les parages et il va leur faire faire des choses insensées.

Contenu

- 4 lutins
- 1 plateau de jeu
- 50 cartes
- 1 sac
- 10 cartes avec des chiffres
- 24 trésors
- 1 règle du jeu

* Information

Ce jeu est fondé sur le célèbre système éducatif allemand « Willys Zahlenwelt » et sur le livre « Komm mit ins Zahlenland » (éditions Christophorus) du Dr. habil. Gerhard Friedrich et de Viola de Galgóczy.

Les « Zahlengärten » sont testés avec succès depuis des années dans les jardins d'enfant et forment la base du jeu « Willys Zahlenwelt ». Leur particularité est de représenter les chiffres de 1 à 10 par des formes géométriques : le 1 par une carte ronde, le 2 par une carte ovale, le 3 par un triangle, le 4 par un carré, etc.



récupérer 6 trésors

*plateau de jeu,
pions sur le pont*

*cartes-chiffres dans le sac,
mettre les cartes en pile*

retourner 1 carte

*fée =
tirer une carte-chiffre*



But du jeu

Celui qui va réussir à déplacer son lutin directement sur l'une des cases-trésors mystérieuse récupérera un trésor. Le joueur qui aura récupéré six trésors en premier gagne la partie.

Préparatifs

Poser le plateau au milieu de la table.

Chaque joueur prend un lutin et le met sur la case-pont du plateau de jeu. S'il y a moins de quatre joueurs, on laisse les autres lutins dans la boîte.

Avant de jouer, décider du sens de déplacement des lutins. Mettre les dix cartes-chiffres dans le sac.

Mélanger les cartes et les empiler, face cachée, à côté du plateau de jeu. Les trésors sont mis dans le village des lutins qui se trouve au milieu du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la carte posée en haut de la pile.

Que voit-on sur la carte ?

- **La fée « Magica »**

La fée va t'aider à avancer, car elle va te donner des couronnes magiques : tâte les formes des cartes-chiffres qui sont dans le sac et tires-en une.

Trois choses vont t'aider à reconnaître de combien de cases tu vas pouvoir avancer ton pion :

- la forme de la carte;
- le chiffre;
- le nombre de couronnes magiques qui y est dessiné.

Compte les coins de la carte, regarde le chiffre qui y est marqué ou compte le nombre de couronnes magiques. Tu avances alors ton pion du nombre correspondant de cases.

- **Un motif du pays des chiffres**

Regarde bien le dessin de la carte. Décide-toi pour savoir ce que tu vas compter et dis-le. Compte le nombre de fois que tu vois cette chose et dis le résultat tout fort. Les autres joueurs vérifient ce résultat.

Tu peux dire p. ex. : « Je vais compter la main ! Une – une main » ou bien « Je vais compter les doigts ! Un, deux, trois, quatre, cinq – cinq doigts ».

Après, tu avances ton lutin du même nombre de cases que de choses que tu viens de compter.

- **Le génie**

Le génie fait toujours des choses insensées quand il est au « Pays des chiffres ». Regarde l'illustration dessinée sur la carte et imite l'action. Sur la carte, tu vois des bonnets de génie rouges et jaunes. Compte-les. Ensuite, décide si tu fais l'action autant de fois qu'il y a de bonnets jaunes ou de bonnets rouges. Après cela, tu avances ton lutin de ce nombre de cases.



faire le clown



taper dans les mains



sauter



tourner comme une toupie



faire des pas en arrière

*motif =
compter les choses*



génie = action



*avancer le lutin du
nombre de cases
correspondantes*

*case-trésor =
prendre le trésor*

*6 trésors =
partie gagnée*

Les cases-trésors

Si ton lutin atterrit sur une case-trésor, tu as de la chance. Tu prends un trésor dans la réserve et le poses devant toi.

Après, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de retourner une carte.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré son sixième trésor. Ce joueur est le gagnant et tous les lutins vont faire une grande fête au pays des chiffres.

Variantes

- Les lutins assidus joueront jusqu'à ce que l'un d'eux ait récupéré en premier quatre trésors.
- Si une carte de génie est tirée, tous les joueurs qui le veulent peuvent aussi faire l'action. Après cela, chacun de ces joueurs aura le droit d'avancer son lutin.

Getallendwergen

Wie kan er al tellen?



Een leerspel* voor 2 - 4 spelers van 5 - 10 jaar.

Spelidee: Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy
HABA-spellenredactie

Illustraties: Ales Vrtal

Speelduur: ca. 15 minuten

Kabouter Poespas heeft in Getallenland waarde-volle schatten begraven. De getallen-dwergen gaan snel op weg om de geheimzinnige schat te zoeken. Al tellend komen ze steeds dichterbij hun doel en vaak worden ze zelfs door fee Vergeet-me-niet geholpen. Maar ook de brutale kabouter Poespas is niet ver weg en haalt allerlei streken uit.

Spelinhoud

- 4 dwergen
- 1 speelbord
- 50 kaarten
- 1 zakje
- 10 getallenkaarten
- 24 schatten
- spelregels

* Info

Het spel is gebaseerd op het bekende leersysteem "Willy's' getallenwereld" (Wehrfritz GmbH) en het boek "Ga mee naar getallenland" (Christophorus-Verlag) van Dr. habil. Gerhard Friedrich en Viola de Galgóczy.

De "getallenscholen" worden al jarenlang met succes op kleuter-scholen gebruikt en vormen de basis voor Willy's' getallenwereld. Het bijzondere hiervan is, dat de getallen 1 - 10 als geometrische vormen worden voorgesteld: de 1 als rond kaartje, de 2 als ovaal kaartje, de 3 als driehoek, de 4 als vierkant enzovoort.



6 schatten verzamelen

speelbord,
speelfiguren op de brug

getallenkaarten in
het zakje,
kaarten op een verdekte
stapel klaar

1 kaart omdraaien

getallenfee =
getallenkaartje trekken



Doel van het spel

Degene die er in slaagt om zijn dwerg precies op een van de geheim-zinnige schatvelden te zetten, krijgt een schat. Het kind dat als eerste zes schatten heeft verzameld, heeft het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Ieder kind krijgt een dwerg en zet hem op het brugveld van het speelbord. Als er minder dan vier kinderen meedoen, blijven de overgebleven dwergen in de doos. Spreek af in welke richting de dwergen gedurende het hele spel moeten lopen.

Laat de tien getallenkaartjes in het zakje. Schud de kaarten en leg ze als gedekte stapel naast het speelbord. De schatten worden op het dorp van de getallendwergen in het midden van het speelbord gelegd.

Spelverloop

Het jongste kind mag beginnen en draait de bovenste kaart van de stapel om.

Wat is er op de kaart te zien?

- **De getallenfee "Vergeet-me-niet"**
De getallenfee helpt je om vooruit te komen door je toverkransen te schenken: betast de vormen van de getallenkaartjes in het zakje en trek er vervolgens één uit tevoorschijn.

Er zijn drie dingen waaraan je kunt herkennen, hoe ver je je speelfiguur zo meteen vooruit mag zetten:

- aan de vorm van het kaartje;
- aan het getal;
- aan het aantal afgebeelde toverkransen.

Tel het aantal hoeken van het kaartje, bekijk het getal of tel de toverkransen. Je mag je dwerg net zoveel velden vooruit zetten.

- **Een afbeelding uit Getallenland**

Denk na over wat er op de kaart staat afgebeeld. Beslis wát je tellen wilt en zeg het hardop. Tel hoe vaak het is te zien en maak het aantal hardop bekend. De andere kinderen controleren de uitkomst.

Je kunt bv. zeggen: "Ik tel de hand! Eén - één hand", of ook "Ik tel de vingers! Eén, twee, drie, vier, vijf - vijf vingers".

Daarna mag je je dwerg net zoveel velden vooruit zetten als het aantal dingen dat je juist hebt geteld.

- **Kabouter "Poespas"**

De kabouter doet altijd gek in Getallenland. Bekijk de afbeelding op de kaart en doe de handeling na. Op de kaart zijn rode en gele kaboutermutsen te zien. Tel ze en beslis of je de handeling net zo vaak wilt uitvoeren als je rode of gele kaboutermutsen telt. Daarna mag je je dwerg hetzelfde aantal velden vooruit zetten.



*grappenmaker
uithangen*



in je handen klappen



huppelen



om je as draaien



*een stap achteruit
doen*

*afbeelding =
dingen tellen*



kabouter = handeling



*dwerg net zoveel
velden vooruit*

schatveld = schat pakken

6 schatten = gewonnen

De schatvelden

Komt je dwerg aan het eind van zijn zet op een schatveld terecht?

Goed zo! Je mag een schat uit de voorraad pakken en voor je neerleggen.

Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en draait een kaart om.

Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn zesde schat heeft verzameld, is het spel afgelopen. Dit kind heeft gewonnen en alle dwergen vieren nu met z'n allen een groot dwergenfeest in Getallenland.

Varianten

- Ongeduldige getallendwergen spelen net zo lang door tot de eerste dwerg vier schatten heeft verzameld.
- Als er een kabouterkaart getrokken wordt, mogen alle spelers die dat willen, meedoen met de handeling. Vervolgens mogen al deze spelers hun eigen dwerg vooruit zetten.

Gnomos numéricos

¿Quién sabe ya contar los números?



Un juego didáctico* para 2 - 4 niños de 5 a 10 años.

Autores: Dr. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,
Redacción de juegos de la casa HABA

Ilustraciones: Ales Vrtal

Duración de una partida: aprox. 15 minutos

El duendecillo Líos ha enterrado valiosos tesoros en la tierra de los números. Los gnomos de los números se ponen de inmediato a la búsqueda de los misteriosos tesoros. Van acercándose a su objetivo mientras cuentan los números, y a veces hasta les ayuda en la labor el hada Nomeolvides. Pero el descarado Duendecillo Líos no anda muy lejos haciendo de las suyas.

Contenido del juego

- 4 gnomos
- 1 tablero de juego
- 50 cartas
- 1 bolsa
- 10 tarjetitas de números
- 24 tesoros
- 1 instrucciones del juego

* Información

Este juego está basado en el conocido sistema didáctico «Willys Zahlenwelt» [El mundo de los números de Willy] (Wehrfritz S.L.) y en el libro «Komm mit ins Zahlenland» [Vente al mundo de los números] (Editorial Christophorus) de Dr. Gerhard Friedrich y de Viola de Galgóczy.

Hace muchos años que se vienen probando en los parvularios con éxito los «jardines de números» que forman la base del mundo de los números de Willy. Lo particular en ellos es que los números del 1 al 10 están representados por figuras geométricas: el 1 es una tarjetita redonda, el 2 es una tarjetita ovalada, el 3 es un triángulo, el 4 es un cuadrado, etc.



reunir 6 tesoros

*tablero de juego,
figuras en el puente*

*tarjetitas de los números
en la bolsa, cartas tapa-
das y en un mazo*

destapar 1 carta

*hada de los números =
sacar una tarjetita de
números*



Objetivo del juego

Quien consiga mover a su gnomo directamente a una de las misteriosas casillas de tesoros recibirá un tesoro. Gana la partida el primer niño que logre reunir seis tesoros.

Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada niño recibe un gnomo y lo coloca en la casilla del puente del tablero de juego. Si juegan menos de cuatro niños, los gnomos restantes irán a la caja del juego. Poneos de acuerdo en la dirección que deberán seguir los gnomos durante toda la partida. Meted las diez tarjetitas de los números en la bolsa. Barajad las cartas y ponedlas junto al tablero de juego formando un mazo con las cartas tapadas. Los tesoros van a parar a la aldea de los gnomos de los números situada en el centro del tablero de juego.

¿Cómo se juega?

Comienza el jugador más pequeño destapando la primera carta del mazo.

¿Qué puede verse en la carta?

- **El hada Nomeolvides de los números**
El hada de los números te ayuda a avanzar regalándote coronas mágicas: palpa las formas de las tarjetitas de los números en el interior de la bolsa y extrae a continuación una de ellas.

Reconocerás el número de casillas que puede avanzar tu gnomo en las siguientes tres cosas:

- en la forma de la tarjetita;
- en el número;
- en el número de las coronas mágicas dibujadas.

Cuenta las esquinas de la tarjetita, mira el número o cuenta las coronas mágicas. Ése será el número de casillas que podrás avanzar con tu gnomo.

- **Un motivo de la tierra de los números**

Fíjate bien en lo que está dibujado en la carta. Decide qué cosas de las representadas quieres contar y dílo. Cuenta las veces que puede verse y di el número en voz alta. Los demás niños controlan el resultado.

Puedes decir, por ejemplo: «¡Cuento la mano! Uno: Una mano», o bien «¡Cuento los dedos! Uno, dos, tres, cuatro, cinco: Cinco dedos».

A continuación debes avanzar tu gnomo el número de casillas equivalente a las cosas que has contado correctamente.

- **El duendecillo Líos**

El duendecillo anda siempre haciendo de las suyas en la tierra de los números. Fíjate en la ilustración de la carta e imita la acción que está representada en ella. En la carta puedes ver gorras de duendecillos de color rojo o amarillo. Cuéntalas y decide si vas a repetir la acción representada por el número de gorras rojas o amarillas. A continuación puedes avanzar tu gnomo ese mismo número de casillas.



hacer de marioneta



tocar palmas



brincar

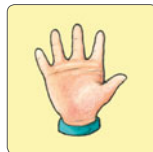


girar sobre ti mismo



dar unos pasos corriendo hacia atrás

motivo = contar objetos



duendecillo = acción



mover el gnomo el número de casillas correspondiente

*casilla de tesoro =
coger tesoro*

6 tesoros = victoria

Las casillas de tesoros

¿Ha caído tu gnomo finalmente en una de las casillas de tesoros?

¡Bravo! Entonces debes coger un tesoro del montón y colocártelo delante.

A continuación le toca destapar una carta al siguiente niño en el sentido de las agujas del reloj.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador reúne su sexto tesoro. Este niño es el ganador y todos los gnomos celebran juntos una gran fiesta de gnomos en la tierra de los números.

Variantes

- Los gnomos de los números que sean muy impacientes juegan solamente hasta que uno de ellos reúne su cuarto tesoro.
- Al sacar una carta de duendecillo, todos los jugadores que quieran pueden imitar la acción representada en la carta. A continuación pueden hacer avanzar su gnomo todos los jugadores participantes en esa acción.

Gli gnomi dei numeri

Sai già contare?



Un gioco educativo* per 2 - 4 bambini da 5 a 10 anni.

Ideazione: Dr. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy,
Redazione HABA
Illustrazioni: Ales Vrtal
Durata del gioco: 15 minuti circa

Il folletto Caos ha sotterrato preziosi tesori a Numerolandia. Gli gnomi dei numeri si mettono subito all'opera per individuare i nascondigli. Ad aiutarli nella ricerca c'è la fata Nontiscordardime e così di calcolo in calcolo si avvicinano poco a poco alla meta. Attenzione però: sempre spunta fuori quel birbone del folletto Caos!

Contenuto del gioco

- 4 gnomi
- Tabellone di gioco
- 50 carte
- Sacchettino
- 10 cartoncini dei numeri
- 24 tesori
- Istruzioni per giocare

* Informazione

Il gioco si basa sul noto sistema educativo „Willys Zahlenwelt“ („Il mondo dei numeri di Willy“) (Wehrfritz GmH) e sul libro „Komm mit ins Zahlenland“ („Accompagnaci nel mondo dei numeri“) (Christophorus-Verlag) del Dr. Gerhard Friedrich e Viola de Galgóczy.

- Da anni ormai i „giardini dei numeri“ hanno grande successo negli asili e costituiscono la base per il mondo dei numeri di Willy. Loro specifica caratteristica è la rappresentazione dei numeri dall'1 al 10 in forme geometriche: il numero 1 come carta rotonda, il 2 come carta ovale, il 3 un triangolo, il 4 un quadrato e così via



raccogliere 6 tesori

*tabellone
gnomi su casella ponte*

*cartoncini con numeri
nel sacchettino*

*preparare le carte
come mazzo coperto*

*Fata dei numeri =
estrarre cartoncino
dei numeri*



Scopo del gioco

Riceve in premio un tesoro chi per primo riesce ad avanzare il proprio gnomo direttamente su una misteriosa casella del tesoro.

Vince il gioco il bambino che per primo raccoglie sei tesori.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo.

Ogni bambino riceve uno gnomo e lo colloca sulla casella con il ponte. Se i bambini sono meno di 4, gli gnomi che avanzano torneranno nella scatola. Stabilite la direzione in cui muovere gli gnomi durante lo svolgimento del gioco.

Infilate i dieci cartoncini dei numeri nel sacchettino.

Mescolate le carte e formate un mazzo coperto che metterete a fianco del tabellone. I tesori li collocate sul villaggio degli gnomi dei numeri al centro del tabellone.

Svolgimento del gioco

Inizia il bambino più piccolo e scopre la prima carta del mazzo.

Cosa c'è sulla carta?

- **La fata dei numeri „Nontiscordardime“.**

La fata dei numeri ti aiuta ad avanzare regalandoti corone magiche: tasta le forme dei cartoncini dei numeri nel sacchettino ed estraine uno.

Tre cose ti aiuteranno a capire quanto puoi avanzare il tuo gnomo:

- la forma del cartoncino
- il numero
- il numero delle corone raffigurate

Conta gli angoli del cartoncino, guarda il numero oppure conta le corone magiche e corrispondentemente al numero potrai avanzare il tuo gnomo sulle caselle.

- **Un motivo di Numerolandia**

Osserva cosa è illustrato sulla carta. Decidi cosa vuoi contare e dillo. Conta quante volte si vede e comunica il numero. Gli altri bambini controllano il risultato.

Ad esempio puoi dire: "Conto la mano! Uno-una mano", oppure "Conto le dita! Una, due, tre, quattro, cinque-cinque dita!".

Puoi avanzare ora il tuo gnomo di un numero di caselle corrispondenti alle cose che hai contato correttamente.

- **Il folletto Caos**

Il folletto crea sempre una gran confusione a Numerolandia. Osserva l'illustrazione della carta e ripetine l'azione. Sulla carta ci sono berretti da folletto rossi e gialli. Contali e decidi se vuoi ripetere l'azione secondo il numero dei berretti rossi o gialli. Avanza poi il tuo gnomo di un numero di caselle corrispondenti.



saltellare come un burattino



battere le mani



saltare

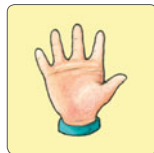


girare su se stessi



camminare a ritroso

motivo = contare cose



folletto = azione



avanzare gnomo di numero corrispondente di caselle

*casella del tesoro =
prendere tesoro*

6 tesori = vittoria

Le caselle del tesoro

Il tuo gnomo finisce su una casella del tesoro?
Perfetto! Puoi prendere un tesoro dal centro del tabellone
e metterlo davanti a te.

Il turno passa poi al bambino che segue in senso orario
e scopre una carta.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha riunito sei tesori.
E' il vincitore e tutti gli gnomi celebrano insieme una grande
festa gnomesca a Numerolandia.

Varianti

- Gnomi dei numeri impazienti concludono il gioco già quando il primo gnomo ha riunito 4 tesori.
- Se esce una carta folletto, i giocatori, se vogliono, possono imitare le azioni della carta. Ognuno di questi giocatori avanzerà poi il proprio gnomo.



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

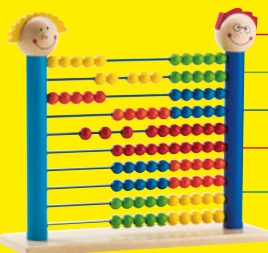
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

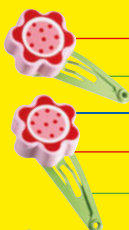
Gifts

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


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.

HABA[®]

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