



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

Kim & Tim

Die Farben- und Zahlenhörnchen



Kim & Tim – The color and number squirrels
Kim & Tim – Les écureuils aux couleurs et aux chiffres
Kim & Tim – de kleuren- en getalleneekhoortjes
Kim y Tim: Las ardillas de los colores y de los números
Kim & Tim – Gli scoiattoli dei colori e dei numeri

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Kim & Tim

Die Farben- und Zahlenhörnchen



Ein erstes Farbenspiel und ein erstes Zahlenspiel für 2 - 4 Kinder von 3 - 6 Jahren.

Spielidee: Dr. habil. Gerhard Friedrich und Viola de Galgóczy

Illustration: Irene Mohr

Spieldauer: je Spiel ca. 15 Minuten

Kim und Tim sind zwei ganz besondere Eichhörnchen! Wenn sie nicht gerade die leckersten Nüsse sammeln, dann machen sie sich auf die aufregende Suche nach neuen Farben oder Zahlen. Darum werden sie von allen Freunden nur noch die Farben- und Zahlenhörnchen genannt. Wollt ihr Kim und Tim bei der spannenden Farben- und Zahlensuche helfen?

Spielinhalt

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 1 Spielfigur „Kim & Tim“
- 4 doppelseitige Ablagetafeln
- 8 Bildkarten
- 24 Plättchen
- 5 Nüsse
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spiel 1: Kims Farbenspiel

Wer sammelt als Erster alle sechs Farben auf seiner Ablagetafel?
Ein erstes Farbenspiel ab 3 Jahren.

Spielmaterial-Übersicht



Farben-Spielplan



Farben-Ablagetafeln



schwarz-weiße Bildkarten
(Vorderseite)



farbige Bildkarten
(Rückseite)



Farben-Plättchen



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit der Farbenseite nach oben in die Tischmitte. Nehmt die Bildkarten und schaut euch deren farbige Seite gut an. Versucht euch die Farben der einzelnen Gegenstände zu merken. Anschließend mischt ihr sie und stapelt sie mit der schwarz-weißen Seite nach oben in der Mitte des Spielplans. Stellt „Kim & Tim“ auf ein beliebiges Feld des Spielplans.

Jedes Kind nimmt sich eine Ablagetafel und legt sie mit der Farbenseite vor sich ab. Auch die Plättchen werden mit der farbigen Seite nach oben neben den Spielplan gelegt. Haltet die Nüsse und den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Eichhörnchen springen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Ziehe „Kim & Tim“ im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Augenzahl weiter. Auf welchem Feld landest du?

Auf einem Farbfeld?



Sehr gut! Nimm dir ein Plättchen der entsprechenden Farbe und lege es auf das passende Feld deiner Ablagetafel. Hast du die Farbe bereits eingesammelt, dann hast du leider Pech gehabt!

Auf einem Nussfeld?



Super! Nimm eine Nuss aus dem Vorrat und lege sie auf deine Ablagetafel. Immer wenn du zwei Nüsse gesammelt hast, kannst du sie eintauschen. Lege die beiden Nüsse in den Vorrat zurück und nimm dir dafür ein beliebiges Plättchen in einer Farbe, die du noch nicht hast. Lege es auf das passende Feld deiner Ablagetafel

Spielplan in Tischmitte, Bildkarten mischen und stapeln, „Kim & Tim“ auf Spielplan stellen

jeder eine Ablagetafel

würfeln

„Kim & Tim“ ziehen

*Farbfeld =
Plättchen der Farbe auf
Ablagetafel legen*

*Nussfeld =
eine Nuss nehmen*

*zwei Nüsse gegen eine
beliebige Farbe tauschen*

*Bildkartenfeld =
Karte anschauen*

Farbe + Motiv nennen

Auf einem Bildkartenfeld?



Jetzt wird kombiniert! Nimm die oberste Karte des Bildkartenstapels und sieh dir die Karte genau an. Überlege jetzt, welche Farbe dir noch fehlt. Nenne die Farbe und ein Motiv der Karte, das zu dieser Farbe passen müsste (z.B.: „Gelb! Die Sonne ist gelb!“).

Kontrolliert auf der Kartenrückseite, ob die Farbe stimmt:

- Ist es die richtige Farbe, bekommst du zur Belohnung ein Plättchen der genannten Farbe.
- Stimmt die Farbe nicht, bekommst du leider keine Belohnung.

Lege die Karte danach unter den Bildkartenstapel zurück.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

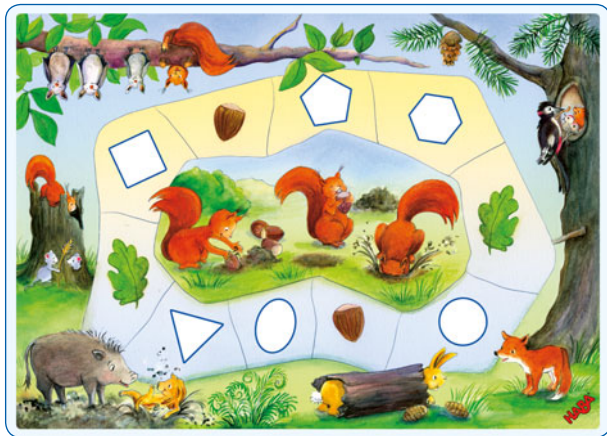
Sobald ein Kind alle sechs Farben auf seiner Ablagetafel gesammelt hat, endet das Spiel. Dieses Kind gewinnt Kims Farbenspiel.

*Gewinner =
als Erster alle sechs
Farben gesammelt*

Spiel 2: Tims Zahlenspiel

Wer sammelt als Erster die Zahlen 1 - 6 auf seiner Ablagetafel?
Ein erstes Zahlenspiel ab 4 Jahren.

Spielmaterial-Übersicht



Zahlen-Spielplan



Zahlen-Ablagetafeln



farbige Bildkarten
(Vorderseite)



schwarz-weiße Bildkarten
(Rückseite)



Zahlen-Plättchen

*Spielplan in Tischmitte
Bildkarten mischen und
stapeln, „Kim & Tim“ auf
Spielplan stellen*

jeder eine Ablagetafel

würfeln

„Kim & Tim“ ziehen

*Zahlenfeld =
Plättchen der Zahl auf
Ablagetafel legen*

*Nussfeld =
eine Nuss nehmen*

*zwei Nüsse gegen eine
beliebige Zahl tauschen*

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit der Zahlenseite nach oben in die Tischmitte. Mischt die Bildkarten und stapelt sie mit der farbigen Seite nach oben in der Mitte des Spielplans. Stellt „Kim & Tim“ auf ein beliebiges Feld des Spielplans.

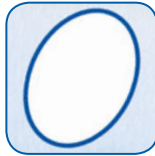
Jedes Kind nimmt sich eine Ablagetafel und legt sie mit der Zahlenseite vor sich ab. Legt auch die Plättchen mit der Zahlenseite nach oben neben den Spielplan. Haltet die Nüsse und den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Eichhörnchen klettern kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Ziehe „Kim & Tim“ im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Augenzahl weiter. Auf welchem Feld landest du?

Auf einem Zahlenfeld?



Sehr gut! Nimm dir ein Plättchen mit der entsprechenden Zahl und lege es auf das passende Feld deiner Ablagetafel. Hast du die Zahl bereits eingesammelt, dann hast du leider Pech gehabt!

Auf einem Nussfeld?



Super! Nimm eine Nuss aus dem Vorrat und lege sie auf deine Ablagetafel. Immer wenn du zwei Nüsse gesammelt hast, kannst du sie eintauschen. Lege die beiden Nüsse in den Vorrat zurück und nimm dir dafür ein beliebiges Zahlenplättchen, das du noch nicht hast. Lege es auf das passende Feld deiner Ablagetafel.



Auf einem Bildkartenfeld?



Jetzt wird gezählt! Nimm die oberste Karte des Bildkartenstapels und sieh dir die Karte genau an. Überlege jetzt, welche Zahl dir auf deiner Ablagetafel noch fehlt. Nenne dann eine Zahl und ein Motiv der Karte, das entsprechend oft auf der Karte abgebildet ist (z.B.: „Zwei! Es sind insgesamt zwei Hasen auf dem Bild!“).

- Hast du die richtige Anzahl genannt, bekommst du zur Belohnung ein Plättchen der genannten Zahl.
- Stimmt die Anzahl nicht, bekommst du leider keine Belohnung.

Lege die Karte danach unter den Bildkartenstapel zurück.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Sobald ein Kind die Zahlen 1 bis 6 auf seiner Ablagetafel gesammelt hat, endet das Spiel. Dieses Kind gewinnt Tims Zahlenspiel.

*Bildkartenfeld =
Karte ziehen*

Zahl + Motiv nennen

*Gewinner =
als Erster die Zahlen
1 bis 6 gesammelt*

Die Autoren



Dr. habil. Gerhard Friedrich wurde 1959 im südbadischen Lahr geboren, wo er noch heute lebt. Der Diplompädagoge ist Lehrer für Mathematik, Technik, Pädagogik, Psychologie und außerdem Mechaniker, Hobbymusiker und Vater von vier Kindern. Neben seiner Unterrichtstätigkeit in Schulen und Kindergärten lehrt er Erziehungswissenschaften als Privatdozent an der Universität Bielefeld. Ein Schwerpunkt seiner freiberuflichen Arbeit ist die Entwicklung didaktischer Konzepte im Bereich der Frühpädagogik.



Viola de Galgóczy wurde 1961 geboren und lebt in Lahr am Rande des Schwarzwalds. Die Mezzosopranistin hat an der Musikhochschule in Freiburg das Solistenexamen im Fach Gesang absolviert. Seit 2004 unterrichtet sie Gesang an der Pädagogischen Hochschule in Freiburg. Darüber hinaus gibt sie Konzerte im In- und Ausland und hat sich auch als Komponistin und Texterin einen Namen gemacht. Zusammen mit Dr. Gerhard Friedrich verfasst sie seit 2003 verschiedene Bücher und Spiele im Bereich der Frühpädagogik.

Die Illustratorin



Irene Mohr studierte an der Fachhochschule für Gestaltung in Hamburg. Bis heute arbeitet sie für viele Kinderbuchverlage als freie Grafikerin und Illustratorin. In ihrem Atelier leitet sie außerdem eine Malkurse für Kinder und Erwachsene und bietet dort einen Teil der Malkurse für Kinder selbst an. Für HABA hat sie bisher die Spiele *Alle meine Schäfchen* und *Olli Osterhase* illustriert. Irene Mohr lebt mit ihren beiden Töchtern Laura und Amelie sowie Kater Berlioz mitten im schönen Hamburg.

Kim & Tim

The color and number squirrels



A first color and number game for 2 - 4 players ages 3 - 6.

Authors: Dr. Gerhard Friedrich and Viola de Galgóczy

Illustrations: Irene Mohr

Length of the game: each game approx. 15 minutes

Kim and Tim are both very special squirrels! When they are not busy collecting the most yummy nuts, they excitedly search for new colors or numbers. That's why their friends call them color and number squirrels. Do you want to help Kim and Tim with their thrilling search for colors and numbers?

Contents

- 1 double sided game board
- 1 game figure "Kim & Tim"
- 4 double sided scoreboard
- 8 picture cards
- 24 tiles
- 5 nuts
- 1 die
- Set of game instructions



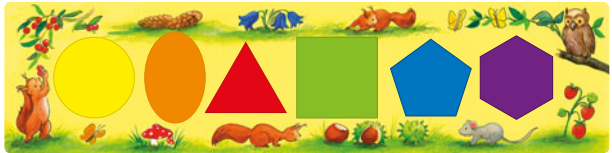
Game #1: Kim's Color Game

Who will be the first to collect the six colors on his color tray?
A first color game, for age 3+.

Game material



color side of game board



color side of scoreboard



black & white picture cards
(frontside)



color side of picture cards
(backside)



color tiles

Preparation

Place the color side of the game board face-up in the center of the table. Take the picture cards and have a good look at their colored side. Try to remember the colors of the objects shown. Then shuffle the picture cards and place the cards with the black & white side face-up in a pile in the center of the game board. Place "Kim & Tim" on any square of the game board.

Each player takes a scoreboard and places it with the color side face-up in front of him. Also, place the tiles with the color side face-up next to the game board. Get the nuts and the die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can jump the most like a squirrel, may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die.

Move "Kim & Tim" in a clockwise direction the same number of squares as dots on the die. What kind of square do they land on?

On a color square?



Well done! Take a tile of the corresponding color and place it on the corresponding square of your scoreboard. If you have already collected this color, you were unlucky this time.

On a nut square?



Great! Take a nut from the provision and place it on your scoreboard. Whenever you have collected two nuts you can swap them. Return both nuts to the provision and take in exchange a tile of a color that you still need. Place it on the corresponding square of your scoreboard.

game board in the centre of the table, shuffle picture cards and put in a pile, "Kim & Tim" on game board

each player gets a scoreboard

roll the die

move "Kim & Tim"

color square = tile of corresponding color on scoreboard

nut square = take nut

swap two nuts for a tile of any color

*picture card square =
have a look at picture
card*

name color and motif

*winner =
first player to
collect six colors*

On a picture card square?



Now you have to combine! Take the card from the top of the pile and have a good look at it. Now think which color you still need on your scoreboard. Name the color and a motif on the card which would suit this color (e.g. "Yellow. The sun is yellow.").

Check the backside of the card for the color.:

- If it is the right color, you get a tile of the named color as a reward.
- If you said the wrong color, unfortunately you don't get any reward.

Then place the card back under the picture card pile.

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

End of the Game

As soon as a player has collected six colors on his scoreboard, the game ends. This player wins the color game.

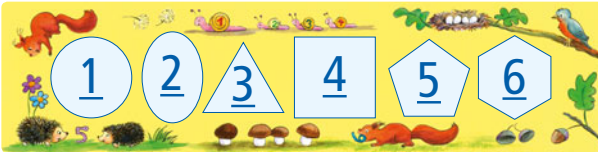
Game#2: Tim's Number Game

Who will be the first to collect the numbers 1 - 6 on their scoreboard? A first number game, for players ages 4+.

Game material



number side of game board



number side of scoreboard



color side of picture cards (frontside)



black & white picture cards (backside)



number tiles

game board in the center of the table, shuffle picture cards and put them in a pile, play figure on game board, each player takes a scoreboard

roll the die

move Kim & Tim

number square = tile with corresponding number on scoreboard

nut square = take nut

swap two nuts for tile of any number

Preparation

Place the game board with the number side face-up in the center of the table. Shuffle the picture cards and pile them with the color side face-up in the center of the game board. Place the game figure on any square of the game board.

Each player takes a scoreboard and places it with the number side face-up in front of him. Also, place the tiles with the number side face-up next to the game board. Get the nuts and the die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can climb the most like a squirrel, may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls the die.

Move the play figure in a clockwise direction the same number of squares as dots on the die. Which square have you reached?

A number square?



Excellent! Take the tile with the corresponding number and place it on your scoreboard. If you collected this number already, you were unlucky this time

On a nut square?



Great! Take a nut from the provision and place it on your scoreboard. Whenever you have collected two nuts on your score-board you can swap them. Return both nuts to the provision and take instead a tile of a number that you still need. Place it on the corresponding square of your scoreboard.



On a picture card square?



Now you have to count! Take a card from the top of the pile and have a good look at it. Now think which number you still need on your scoreboard. Name the number and a motif that is represented as many times on the card (for example: "Two! There are two rabbits in total shown on the card"!)

- If you named the right number, as a reward you get a tile with the number you announced.
- If the number is wrong, unfortunately you don't get any reward.

Then return the card to the bottom of the picture card pile.

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

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected the numbers 1 to 6 on his scoreboard. This player wins Tim's number game.

*picture card square =
draw card*

name number and motif

*winner =
first to collect the
numbers 1 to 6*

The authors

ENGLISH



Dr. habil. Gerhard Friedrich was born in 1959 in the town of Lahr in southern Baden-Württemberg, where he still lives today. He graduated in education studies and went on to work as a teacher of mathematics, technology, pedagogy and psychology. He is also a mechanic, hobby musician and father of four children. Apart from teaching in schools and playschools he teaches as visiting professor in educational science at the University of Bielefeld. In his free-lance work he focuses on the research of didactic concepts in the area of early pedagogy.



Viola de Galgóczy was born in 1961 and lives in Lahr, close to the Black Forest. The mezzo-soprano passed the exam as vocal soloist at the Conservatory Freiburg. Since 2004 she teaches chant at the Pedagogy Academy of Freiburg. She also gives concerts at national and international level and has an established reputation as a composer and lyricist. Since 2004, together with Dr. Gerhard Friedrich she has published various books and games in the area of early education.

The illustrator



Irene Mohr studied at the Technical College for Design in Hamburg. Since then she has been working for many children's book editors as a free-lance graphic designer and illustrator. She also runs art courses for children and adults in her studio and teaches some of the painting courses for children herself. Up until now she has illustrated for HABA the games *Herd the Sheep!* and *Easter Benny Bunny*. Irene Mohr lives with her two daughters Laura and Amelie as well as tomcat Berlioz in the middle of the beautiful town of Hamburg.

Kim & Tim

Les écureuils aux couleurs et aux chiffres



Un premier jeu de découverte des couleurs et des chiffres pour 2 à 4 enfants de 3 à 6 ans.

Idée : Dr. habil. Gerhard Friedrich et Viola de Galgóczy
Illustration : Irene Mohr
Durée de la partie : env. 15 minutes par jeu

FRANÇAIS

Kim et Tim sont deux écureuils bien particuliers ! Quand ils ne sont pas en train d'amasser de délicieuses noisettes, ils se mettent à chercher de nouvelles couleurs ou de nouveaux chiffres. C'est pourquoi tous leurs amis leur ont donné le surnom des écureuils aux couleurs et aux chiffres. Voulez-vous aider Kim et Tim à chercher les couleurs et les chiffres ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu (imprimé sur les deux faces)
- 1 pion « Kim & Tim »
- 4 planches à compléter (imprimé sur les deux faces)
- 8 cartes illustrées
- 24 plaquettes
- 5 noisettes
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Jeu n° 1 : Kim et le jeu des couleurs

Qui complètera sa planche en premier avec les six couleurs ?
Un premier jeu des couleurs à partir de 3 ans.

Présentation des accessoires de jeu



face avec les couleurs



planche avec les couleurs



cartes illustrées en noir et blanc
(Face)



cartes illustrées en couleur
(Dos)



plaquettes couleurs

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table en tournant la face avec les couleurs vers le haut. Prenez les cartes illustrées et observez bien leur face en couleur. Essayez de vous rappeler la couleur de chacun des objets. Ensuite mélanger les cartes illustrées et les empiler au milieu du plateau de jeu en tournant la face en noir et blanc vers le haut. Mettre « Kim & Tim » sur n'importe quelle case du plateau de jeu.

Chaque enfant prend une planche et la pose devant lui en tournant le côté en couleur vers le haut. Poser les plaquettes à côté du plateau de jeu, en tournant également le côté en couleur vers le haut. Préparer les noisettes et le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux bondir comme un écureuil commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Avance « Kim & Tim » dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de points indiqué sur le dé. Sur quelle case arrives tu ?

Sur une case couleur ?



Formidable ! Prends une plaquette de la couleur correspondante et pose-la sur la case de cette couleur sur ta planche. Si tu as déjà posé cette couleur, tu n'as pas de chance !

Sur une case noisette ?



Super ! Prends une noisette dans la réserve et pose-la sur ta planche.

A chaque fois que tu as récupéré deux noisettes, tu peux les échanger. Pour cela, remets-les dans la réserve et prends en échange une plaquette d'une couleur que tu n'as pas encore. Pose-la sur la case correspondante de ta planche.

plateau de jeu au milieu de la table, mélanger les cartes illustrées et les empiler, poser « Kim & Tim » sur le plateau de jeu

une planche par joueur

lancer le dé

avancer « Kim & Tim »

*case couleur =
poser la plaquette de
cette couleur sur sa
planche*

*case noisette =
prendre une noisette*

*échanger deux noisettes
contre une couleur
quelconque*

*case carte illustrée =
observer la carte*

*nommer une couleur
+ un motif*

Sur une case montrant une carte illustrée ?



Il faut alors jouer de manière combinée ! Prends la carte du dessus de la pile de cartes illustrées et observe-la bien. Réfléchis alors pour savoir quelle couleur il te manque sur ta planche. Nomme la couleur ainsi qu'un motif de la carte dont la couleur correspond (par ex. « Jaune ! : le soleil est jaune ! »).

Vérifie au dos de la carte que la couleur est la bonne.

- Si c'est la bonne couleur, tu prends en récompense une plaquette de la couleur nommée.
- Si ce n'est pas la bonne couleur, tu ne récupères pas de plaquette.

Remets ensuite la carte en dessous de la pile de cartes illustrées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a complété les six couleurs sur sa planche, la partie est terminée. C'est lui le gagnant du jeu des couleurs de l'écureuil Kim.

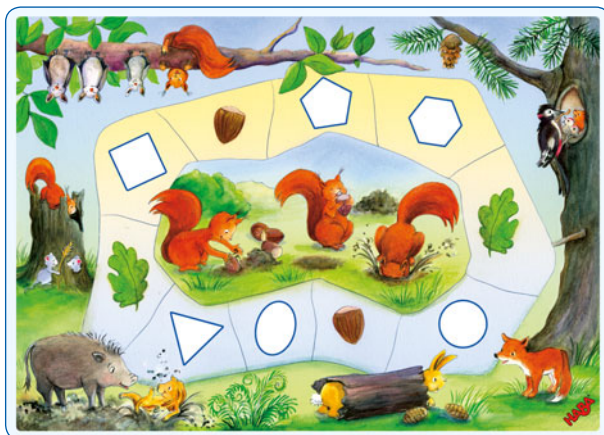
*gagnant =
posé en premier
les six couleurs*

Jeu n° 2 :

Tim et le jeu des chiffres

Qui complètera sa planche en premier avec les chiffres de 1 à 6 ? Un premier jeu des chiffres à partir de 4 ans.

Présentation des accessoires de jeu



face avec les chiffres



planche avec les chiffres



cartes illustrées en couleur
(Face)



cartes illustrées en noir et blanc
(Dos)



plaquettes chiffres

plateau de jeu au milieu de la table, mélanger les cartes illustrées et les empiler, poser « Kim & Tim » sur le plateau de jeu

une planche par joueur

lancer le dé

avancer « Kim & Tim »

*case chiffre =
poser la plaquette
indiquant ce chiffre
sur la planche*

*case noisette =
prendre une noisette*

*échanger deux noisettes
contre un chiffre
quelconque*

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table en tournant la face avec les chiffres vers le haut. Mélanger les cartes illustrées et les empiler au milieu du plateau de jeu en tournant la face en couleur vers le haut. Mettre « Kim & Tim » sur n'importe quelle case du plateau de jeu.

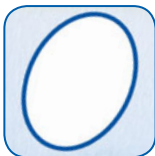
Chaque enfant prend une planche et la pose devant lui en tournant le côté avec les chiffres vers le haut. Poser les plaquettes à côté du plateau de jeu, en tournant le côté avec les chiffres vers le haut. Préparer les noisettes et le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux bondir comme un écureuil commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Avance « Kim & Tim » dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de points indiqué sur le dé. Sur quelle case arrivestu ?

Sur une case chiffre ?



Formidable ! Prends une plaquette indiquant le chiffre correspondant et pose-la sur la bonne case de ta planche. Si tu as déjà posé ce chiffre, tu n'as pas de chance !

Sur une case noisette ?



Super ! Prends une noisette dans la réserve et pose-la sur ta planche.

A chaque fois que tu as récupéré deux noisettes, tu peux les échanger. Pour cela, remets-les dans la réserve et prends en échange une plaquette indiquant un chiffre que tu n'as pas encore. Pose-la sur la case correspondante de ta planche.

Sur une case montrant une carte illustrée ?



Il faut alors compter ! Prends la carte du dessus de la pile de cartes illustrées et observe-la bien. Réfléchis alors pour savoir quel chiffre il te manque sur ta planche. Nomme le chiffre ainsi qu'un motif de la carte représenté du même nombre de fois sur la carte (par ex. « Deux ! : il y a en tout deux lapins sur l'image ! »).

- Si c'est le bon chiffre, tu prends en récompense une plaquette indiquant le chiffre nommé.
- Si ce n'est pas le bon chiffre, tu ne récupères pas de plaquette.

Remets ensuite la carte en dessous de la pile de cartes illustrées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a complété les chiffres de 1 à 6 sur sa planche, la partie est terminée. C'est lui le gagnant du jeu des chiffres de l'écureuil Kim.

*case carte illustrée =
observer la carte*

*nommer un chiffre +
un motif*

*gagnant =
posé en premier
les chiffres de 1 à 6*

Les auteurs



Dr. habil. Gerhard Friedrich est né en 1959 à Lahr où il vit aujourd'hui. Il enseigne les matières suivantes : mathématiques, technique, pédagogie, psychologie et est également mécanicien, musicien à ses heures perdues et père de quatre enfants. Outre ses activités d'enseignant dans les écoles primaires et maternelles, il est professeur de pédagogie à l'université de Bielefeld et se consacre principalement au développement de concepts didactiques dans le domaine de la pédagogie enfantine.



Viola de Galgóczy est née en 1961 et vit à Lahr au bord de la Forêt Noire. Cette mezzo soprane a passé l'examen de soliste, dans la catégorie « chants », au Conservatoire de Musique de Fribourg. Depuis 2004, elle enseigne le chant à l'Institut universitaire de formation des professeurs d'école Supérieure de Pédagogie de Fribourg. Elle donne également des concerts en Allemagne et à l'étranger et s'est fait aussi un nom comme compositeur et parolier. Depuis 2003, elle a écrit, en coopération avec le Dr. Gerhard Friedrich, différents livres et jeux dans le domaine de la pédagogie enfantine.

FRANÇAIS

L'illustratrice



Irene Mohr a suivi des études de design à l'IUT « Fachhochschule für Gestaltung » à Hambourg. Depuis lors, elle travaille en tant que graphiste et illustratrice freelance pour de nombreuses maisons d'édition de livres pour enfants. Dans son atelier, elle dirige en outre une école de peinture pour enfants et adultes et propose elle-même des cours de peinture pour enfants. Pour HABA, elle a illustré jusqu'à présent les jeux « *Vite, à la bergerie* » et « *Lucas, le lapin de Pâques* ». Irene Mohr vit dans un joli quartier central de Hambourg avec ses deux filles Laura et Amélie et le matou Berlioz.

Kim & Tim

De kleuren- en getalleneekhoortjes



Een eerste kleurenspeel en een eerste getallenspeel voor 2 - 4 kinderen van 3 - 6 jaar.

Spelidee: Gehabiteerd dr. Gerhard Friedrich en Viola de Galgóczy
Illustraties: Irene Mohr
Speelduur: ieder spel ca. 15 minuten

Kim en Tim zijn twee heel bijzondere eekhoortjes! Als ze niet de lekkerste nootjes aan het verzamelen zijn, gaan ze op avontuur en zoeken ze naar nieuwe kleuren of getallen. Daarom staan ze bij al hun vrienden bekend als de kleuren- en getalleneekhoortjes. Willen jullie Kim en Tim helpen tijdens hun spannende speurtocht naar kleuren en getallen?

Spelinhoud

- 1 speelbord (tweezijdig bedrukt)
- 1 speelfiguur „Kim & Tim“
- 4 aflegkaartjes (tweezijdig bedrukt)
- 8 prentkaarten
- 24 plaatjes
- 5 noten
- 1 dobbelsteen
- spelregels



Spel 1: Kims kleuenspel

Wie verzamelt als eerste alle zes kleuren op zijn/haar aflegkaartje? Een eerste kleuenspel vanaf 3 jaar.

Overzicht van het spelmateriaal



kleuenspeelbord



aflegkaartje voor kleuren



zwart-witte prentkaarten
(voorzijde)



gekleurde prentkaarten
(achterzijde)



kleurenplaatjes

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord met de gekleurde zijde omhoog in het midden van de tafel. Pak de prentkaarten en bekijk de gekleurde zijde aandachtig. Probeer de kleuren van de afzonderlijke voorwerpen te onthouden. Schud vervolgens de prentkaarten en leg ze met de zwart-witte kant naar boven op een stapel in het midden van het speelbord. Zet „Kim & Tim“ op een willekeurig veld van het speelbord.

Ieder kind pakt een aflegkaartje en legt het met de gekleurde kant omhoog voor zich neer. Leg ook de plaatjes met de gekleurde zijde omhoog naast het speelbord. Leg de noten en de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een eekhoortje kan springen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Zet „Kim & Tim“ kloksgewijs het aantal gegooide ogen vooruit. Op welk veld kom je terecht?

Op een kleurveld?



Heel goed! Pak een plaatje met dezelfde kleur en leg het op het bijpassende veld van je aflegkaartje. Als je de kleur al hebt verzameld, heb je helaas pech gehad!

Op een notenveld?



Geweldig! Pak een noot uit de voorraad en leg hem op je aflegkaartje. Telkens als je twee noten hebt verzameld, kan je deze inruilen. Leg de beide noten terug in de voorraad en pak in plaats van de noten een plaatje met een willekeurige kleur die je nog niet hebt. Leg het op het bijpassende veld van je aflegkaartje.

speelbord in het midden, prentkaarten schudden en op een stapel, „Kim & Tim“ op het speelbord zetten

ieder een aflegkaartje

gooien

„Kim & Tim“ verzetten

kleurveld = plaatje met dezelfde kleur op het aflegkaartje leggen

notenveld = één noot pakken

twee noten tegen een kleur naar keuze inruilen

*prentkaartenveld =
kaart bekijken*

*kleur + afbeelding
noemen*

Op een prentkaartenveld?



Nu wordt er gecombineerd! Pak de bovenste kaart van de stapel prentkaarten en bekijk de kaart nauwkeurig. Bedenk nu welke kleur je nog nodig hebt. Noem deze kleur en een afbeelding op de kaart die bij deze kleur hoort. (bv.: „geel! De zon is geel!“).

Controleer op de achterkant van de kaart of de kleur de juiste is:

- Is het de juiste kleur, dan krijg je als beloning een plaatje met de genoemde kleur.
- Klopt de kleur niet, dan krijg je helaas ook geen beloning.

Leg de kaart vervolgens onderop de stapel prentkaarten terug.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

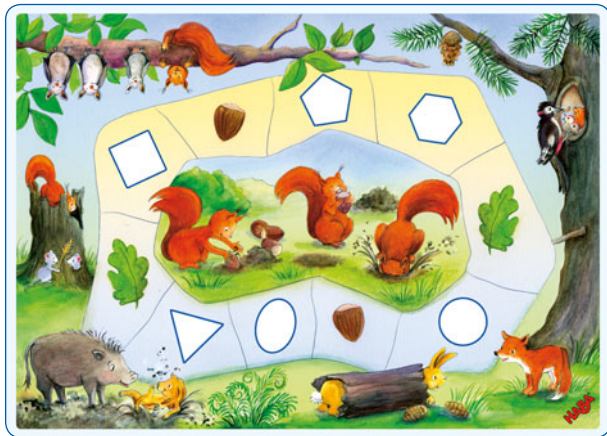
Zodra een kind alle zes kleuren op zijn/haar aflegkaartje heeft verzameld, is het spel afgelopen. Dit kind wint Kims kleurenspeel.

*winnaar =
als eerste alle
zes kleuren
verzameld*

Spel 2: Tims getallenspel

Wie verzamelt als eerste de getallen 1 - 6 op zijn/haar aflegkaartje? Een eerste getallenspel vanaf 4 jaar.

Overzicht van het spelmateriaal



getallenspeelbord



aflegkaartje voor getallen



gekleurde prentkaarten
(voorzijde)



zwart-witte prentkaarten
(achterzijde)



getallenplaatjes

speelbord in het midden, prentkaarten schudden en op een stapel, „Kim & Tim“ op het speelbord zetten

ieder een aflegkaartje

gooien

„Kim & Tim“ verzetten

getallenveld = plaatje met het getal op het aflegkaartje leggen

notenveld = één noot pakken

twee noten tegen een getal naar keuze inruilen

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord met de getalenzijde omhoog in het midden van de tafel. Schud de beelprentkaarten en leg ze met de gekleurde kant naar boven op een stapel in het midden van het speelbord. Zet „Kim & Tim“ op een willekeurig veld van het speelbord.

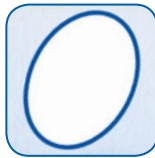
Ieder kind pakt een aflegkaartje en legt het met de getalenzijde voor zich neer. Leg ook de plaatjes met de getalenzijde omhoog naast het speelbord. Leg de noten en de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een eekhoortje kan klimmen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Zet „Kim & Tim“ kloksgewijs het aantal gegooide ogen vooruit. Op welk veld kom je terecht?

Op een getallenveld?



Heel goed! Pak een plaatje met hetzelfde getal en leg het op het bijpassende veld van je aflegkaartje. Als je het getal al hebt verzameld, heb je helaas pech gehad!

Op een notenveld?



Geweldig! Pak een noot uit de voorraad en leg hem op je aflegkaartje. Telkens als je twee noten hebt verzameld, kan je deze inruilen. Leg de beide noten terug in de voorraad en pak in plaats van de noten een getallenplaatje naar keuze met een getal dat je nog niet hebt. Leg het op het bijpassende veld van je aflegkaartje.

Op een prentkaartenveld?



Nu wordt er geteld! Pak de bovenste kaart van de stapel prentkaarten en bekijk de kaart nauwkeurig. Bedenk nu welk getal er nog op je plankje ontbreekt. Noem vervolgens een getal en een afbeelding op de kaart die net zo vaak op de kaart staat afgebeeld (bv.: „twee! Er staan in totaal twee hazen op de afbeelding!“).

- Als je het juiste aantal hebt genoemd, krijg je als beloning een plaatje met het genoemde getal.
- Klopt het aantal niet, dan krijg je helaas ook geen beloning.

Leg de kaart vervolgens onderop de stapel prentkaarten terug.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Zodra een kind de getallen van 1 tot 6 op zijn/haar aflegkaartje heeft verzameld, is het spel afgelopen. Dit kind wint Tims getallenspel.

*prentkaartenveld =
kaart pakken*

*getal + afbeelding
noemen*

*winnaar =
als eerste de getallen
van 1 tot 6 verzameld*

De auteurs



Dr. habil. Gerhard Friedrich werd in 1959 in het Zuid-Badense stadje Lahr geboren, waar hij tot op de dag van vandaag woont. De doctorandus pedagogiek is docent wiskunde, techniek, psychologie evenals werktuigkundige, hobbymuzikant en vader van vier kinderen. Naast zijn leraarschap aan scholen en kleuterscholen doceert hij als privaattoceant opvoedkunde aan de universiteit van Bielefeld. In zijn werk als zelfstandige neemt de ontwikkeling van didactische concepten op het gebied van de kindpedagogiek een belangrijke plaats in.



Viola de Galgóczy werd in 1961 geboren en woont in Lahr aan de rand van het Zwarte Woud. De mezzosopraan heeft aan het conservatorium in Freiburg de solistenopleiding in de specialiteit zang doorlopen. Sinds 2004 geeft ze zangles aan de pedagogische academie in Freiburg. Bovendien geeft ze concerten in binnen- en buitenland en heeft ze ook als componiste en tekstschrijfster naam gemaakt. Samen met dr. Gerhard Friedrich heeft ze sinds 2003 verschillende boeken en spellen op het gebied van de kindpedagogiek geschreven.

De illustratrice



Irene Mohr studeerde aan de hogeschool voor vormgeving in Hamburg. Tot op heden werkt ze als freelance grafisch kunstenaar en illustratrice voor talloze uitgeverijen van kinderboeken. In haar atelier leidt ze bovendien een tekenschool voor kinderen en volwassenen en geeft ook zelf een aantal tekencursussen voor kinderen. Voor HABA heeft ze tot dusver de spellen *Al mijn schaapjes* en *Pieter Paashaas* geïllustreerd. Irene Mohr woont met haar beide dochters Laura en Amelie samen met de kater Berlioz midden in de prachtige stad Hamburg.

Kim & Tim

Las ardillas de los colores y de los números



Un primer juego con los colores y un primer juego con los números para 2 - 4 niños de 3 - 6 años.

Autores: Dr. Gerhard Friedrich y Viola de Galgóczy
Ilustraciones: Irene Mohr
Duración de una partida: cada juego aprox. 15 minutos

Kim y Tim son dos ardillas muy especiales. Cuando no están reuniendo las avellanas más sabrosas se pasan el tiempo buscando afanosamente nuevos colores o números. Por este motivo, todos sus amigos las llaman «las ardillas de los colores y de los números». ¿Queréis ayudar a Kim y a Tim en esta emocionante búsqueda de colores y de números?

Contenido del juego

- 1 tablero de juego (imprimido por ambas caras)
- 1 figura Kim y Tim
- 4 4 tablillas (imprimido por ambas caras)
- 8 cartas de imágenes
- 24 fichas
- 5 avellanas
- 1 dado
- 1 instrucciones del juego



Juego 1:

El juego de los colores de Kim

¿Quién es el primero en reunir los seis colores en su tablilla? Un primer juego con los colores a partir de los 3 años.

Material del juego



tablero de juego de los colores



tablilla de los colores



cartas en blanco y negro
(Caras de anverso)



cartas de imágenes en color
(Caras de reverso)



fichas de los colores

Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa, mostrando la cara de los colores. Coged las cartas de imágenes y miradlas con atención por su cara coloreada. Tratad de retener en la memoria los colores de cada uno de los objetos. Barajad a continuación las cartas de imágenes y colocadlas en el centro del tablero de juego mostrando la cara en blanco y negro. Colocad a Kim y Tim en una casilla cualquiera del tablero de juego.

Cada niño coge una tablilla y se la coloca delante mostrando la cara de los colores. También se colocan junto al tablero de juego las fichas de manera que muestren la cara de los colores. Tened las avellanas y el dado preparados.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa saltar tan bien como una ardilla. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

Mueve a Kim y Tim el número de casillas que te ha salido en el dado, en el sentido de las agujas del reloj. ¿A qué casilla has ido a parar?

¿A una casilla de color?



¡Muy bien! Coge una ficha del mismo color y ponla en la casilla correspondiente de tu tablilla. Si ya tienes ese color, ¡mala suerte!

¿A una casilla de avellanas?



¡Bravo! Coge una avellana de las provisiones y colócala en tu tablilla. Siempre que tengas dos avellanas, podrás cambiarlas por un color. Deja las dos avellanas de nuevo en las provisiones y coge a cambio una ficha cualquiera del color que todavía no tengas. Colócala en la casilla correspondiente de tu tablilla.

tablero de juego en el centro de la mesa, barajar cartas y hacer una pila, colocar a Kim y Tim sobre el tablero, una tablilla para cada uno

tirar el dado

mover Kim y Tim

casilla de color = poner la ficha de ese color en la tablilla

casilla de avellana = coger una avellana

cambiar dos avellanas por un color cualquiera

*casilla de carta de imagen
= mirar la carta*

*nombrar color e imagen
de ese color*

*ganador =
el primero en reunir
los seis colores*

¿A una casilla de imagen?



¡Ahora hay que combinar! Coge la primera carta de la pila y mírala con mucha atención. Piensa ahora en qué color te falta. Nombra el color y una figura de la carta de ese mismo color. (p. ej.: «¡Amarillo! ¡El sol es amarillo!»).

Comprueba en el dorso de la carta si es verdaderamente de ese color:

- Si el color es correcto, recibirás de premio una ficha del color nombrado.
- Si no coincide el color, te quedarás sin premio.

A continuación pon la carta en la parte inferior de la pila de cartas de imágenes.

Ahora es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

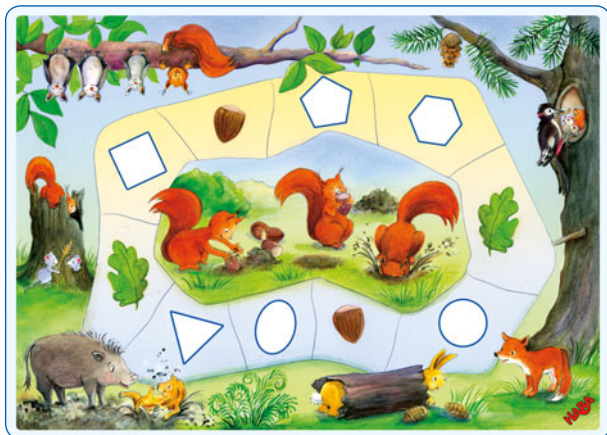
Final del juego

La partida termina en cuanto un niño haya reunido los seis colores en su tablilla. Este niño será el ganador del juego de los colores de Kim.

Juego 2: El juego de los números de Tim

¿Quién es el primero en reunir los números del 1 al 6 en su tablilla? Un primer juego con los números a partir de los 4 años.

Material del juego



tablero de juego de los números



tablero de juego de los números



cartas de imágenes en color
(Caras de anverso)



cartas en blanco y negro
(Caras de reverso)



fichas de los números

tablero de juego en el centro de la mesa, barajar cartas de imágenes y hacer una pila, colocar a Kim y Tim sobre el tablero

una tablilla para cada uno

irar el dado

mover Kim y Tim

casilla de número = colocar la ficha de ese número en la tablilla

casilla de avellana = coger una avellana

cambiar dos nueces por un número cualquiera

Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa mostrando la cara de los números. Barajad las cartas de imágenes y colocadlas en el centro del tablero de juego de manera que muestren su cara coloreada. Colocad a Kim y Tim en una casilla cualquiera del tablero de juego.

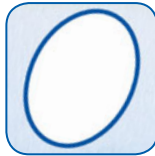
Cada niño coge una tablilla y se la coloca delante mostrando la cara de los números. También se colocan junto al tablero de juego las fichas de manera que muestren la cara de los números. Tened las avellanas y el dado preparados.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien sepa escalar a un árbol tan bien como lo hace una ardilla. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

Mueve a Kim y Tim el número de casillas que te ha salido en el dado, en el sentido de las agujas del reloj. ¿A qué casilla has ido a parar?

¿A una casilla de número?



¡Muy bien! Coge una ficha con ese mismo número y ponla en la casilla correspondiente de tu tablilla. Si ya tienes ese número, ¡mala suerte!

¿A una casilla de avellana?



¡Bravo! Coge una avellana de las provisiones y colócala en tu tablilla. Siempre que tengas dos avellanas, podrás cambiarlas por un número. Deja las dos avellanas de nuevo en las provisiones y coge a cambio una ficha cualquiera con el número que todavía no tengas. Colócala en la casilla correspondiente de tu tablilla.

¿A una casilla de carta de imágenes?



¡Ahora hay que contar! Coge la primera carta de la pila de cartas de imágenes y mírala con mucha atención. Piensa ahora qué número te falta. Nombra el número y una imagen de la carta que aparezca repetida ese número de veces. (p. ej.: «¡Dos! ¡En la imagen hay dos liebres!»)

- Si el número es correcto, recibirás de premio una ficha con el número nombrado.
- Si no coincide el número, te quedarás sin premio.

A continuación, pon la carta en la parte inferior de la pila de cartas de imágenes.

Ahora es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Final del juego

La partida termina en cuanto un niño haya reunido los números del 1 al 6 en su tablilla. Este niño será el ganador del juego de los números de Tim.

casilla de carta de imágenes = sacar la carta

nombrar número e imagen repetida ese número de veces

ganador = el primero en reunir los números del 1 al 6

Los autores



Dr. habil. Gerhard Friedrich nació en 1959 en la localidad de Lahr, situada en el sur del estado federado de Baden-Wurtemberg, donde sigue residiendo en la actualidad. Este pedagogo diplomado es profesor de matemáticas, tecnología, pedagogía, psicología y es, además, mecánico, músico aficionado y padre de cuatro hijos. Aparte de su actividad docente en escuelas y parvularios, enseña ciencias de la educación como catedrático asociado en la Universidad de Bielefeld. Uno de los puntos fuertes de su actividad profesional libre es el desarrollo de planes didácticos en el ámbito de la pedagogía preescolar.



Viola de Galgóczy nació en 1961 y vive en la localidad de Lahr situada al borde de la Selva Negra. Esta contralto aprobó el examen de solista en la especialidad de canto en la Escuela Superior de Música de Friburgo. Desde el año 2004 da clases de canto en la Escuela Superior de Pedagogía de Friburgo. Además da conciertos dentro y fuera de Alemania y se ha forjado un nombre como compositora y autora de letras musicales. En compañía del Dr. Gerhard Friedrich ha compuesto desde el 2003 diferentes libros y juegos en el ámbito de la pedagogía preescolar.

La ilustradora



Irene Mohr estudió en la Escuela Técnica Superior de Diseño de Hamburgo y desde entonces trabaja como diseñadora gráfica e ilustradora autónoma en numerosas editoriales dedicadas a la literatura infantil. Además organiza cursos de pintura para niños y adultos en su taller, algunos de los cuales imparte ella misma. Para la casa HABA ha ilustrado hasta el momento los juegos *Todas mis ovejitas* y *El conejito de Pascua*. Irene Mohr vive con sus dos hijas Laura y Amelia así como con su gato Berlioz en el centro de la bella ciudad de Hamburgo.

Kim & Tim

Gli scoiattoli dei colori e dei numeri



Un primo gioco con i colori e un primo gioco con i numeri per 2 - 4 bambini da 3 a 6 anni.

Ideazione: Dr. Gerhard Friedrich e Viola de Galgóczy
Illustrazioni: Irene Mohr
Durata del gioco: ogni gioco circa 15 minuti

Kim e Tim sono due scoiattolini speciali! Quando non sono occupati a accogliere le prelibate noci, si mettono a caccia di nuovi colori o numeri. Per questo gli amici li chiamano gli scoiattoli dei colori e dei numeri. Volete aiutarli nella loro appassionante ricerca?

Contenuto del gioco

- Tabellone (stampato su entrambi i lati)
- Figura „Kim & Tim“
- 4 cartelline (stampato su entrambi i lati)
- 8 carte con figure
- 24 piccole carte
- 5 noci
- Dado
- Istruzioni per giocare



Gioco 1: il gioco dei colori di Kim

Chi raccoglie per primo tutti i sei colori sulla cartellina? Un primo gioco dei colori per bimbi di tre anni.

Tutto il materiale di gioco utilizzato



tabellone dei colori



cartellina dei colori



carte con immagini in bianco e nero
(Fronte)



carte con immagine
(Retro)



piccole carte con colori

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone con il lato dei colori verso l'alto al centro del tavolo. Prendete le carte delle immagini e osservate con attenzione il loro lato colorato. Cercate di memorizzare i colori dei singoli oggetti. Mescolate poi le carte delle immagini e formate un mazzo al centro del tabellone con la figura in bianco e nero verso l'alto. Mettete "Kim & Tim" su una casella qualsiasi del tabellone.

Ogni bambino prende una cartellina e la mette davanti a sé con il lato colorato verso l'alto. Anche le piccole carte staranno accanto al tabellone con il lato colorato verso l'alto. Preparate le noci e il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi salta bene come uno scoiattolo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che tira il dado.

Avanza "Kim & Tim" in senso orario secondo il punteggio del dado. Su quale casella arrivi?

Su una casella colorata?



Benissimo! Prendi una piccola carta del colore corrispondente e mettila sulla corretta casella della tua cartellina. Se hai già il colore: sei sfortunato!

Su una casella con noce?



Magnifico! Prendi una noce dalla scorta e mettila sulla tua cartellina. Quando hai due noci puoi scambiarle. Rimettile nella scorta e in cambio prendi una piccola carta a scelta di un colore che ti manca, che collocherai nella propria casella della tua cartellina.

tabellone al centro del tavolo, mescolare e formare mazzo con carte delle immagini, mettere "Kim & Tim" sul tabellone,

ognuno prende una cartellina

tirare il dado

avanzare "Kim & Tim"

casella colorata = piccola carta colorata su cartellina

casella noce = prendere noce scambiare due noci per carta a scelta

*casella con carta
con figura =
guardare la carta
nominare colore
+ motivo*

Su una casella carta con figura?



Adesso si deve combinare! Prendi la prima carta del mazzo delle carte delle immagini e osservalo bene. Cerca di ricordare quale colore ti manca. Nomina il colore e un motivo della carta che concorda con questo colore. (Ad esempio: "Giallo! Il sole è giallo!").

Controlla sul dorso della carta se il colore corrisponde:

- Se il colore è corretto ricevi in premio una piccola carta del colore nominato.
- Se il colore non corrisponde, non riceverai naturalmente nessun premio.

Infila poi la carta sotto il mazzo.

Il turno passa poi al bambino seguente che tira il dado.

Conclusione del gioco

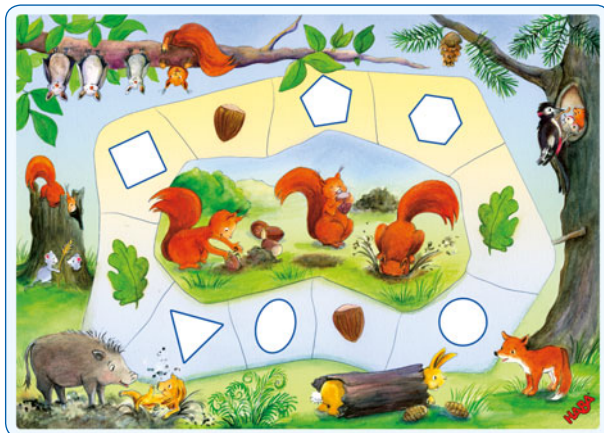
Il gioco finisce quando un bambino ha tutti i sei colori sulla sua cartellina. E' il vincitore del gioco dei colori di Kim.

*vincitore =
il primo ad avere
tutti i sei colori*

Gioco 2: Il gioco dei numeri di Tim

Chi è il primo a raccogliere i numeri da 1 a 6 sulla propria cartellina? Un primo gioco con i numeri a partire da 4 anni.

Tutto il materiale di gioco utilizzato



tabellone dei numeri



cartellina dei numeri



carte con immagine
(Fronte)



carte con immagini in bianco e nero
(Retro)



piccole carte dei numeri

tabellone al centro del tavolo, mescolare e formare mazzo con carte delle immagini, mettere "Kim & Tim" sul tabellone, ognuno prende una cartellina

tirare il dado

avanzare "Kim & Tim"

*casella dei numeri =
piccola carta dei numeri
su cartellina*

*casella noce =
prendere noce
scambiare due noci per
numero a scelta*

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone con il lato dei numeri verso l'alto al centro del tavolo. Mescolate le carte delle immagini e formate un mazzo al centro del tabellone con il lato a colori verso l'alto. Mettete "Kim & Tim" su una casella qualsiasi del tabellone.

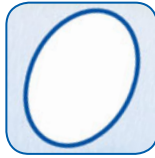
Ogni bambino prende una cartellina e la mette davanti a sé con il lato dei numeri. Anche le piccole carte staranno accanto al tabellone con il lato dei numeri verso l'alto. Preparate le noci e il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi sa arrampicarsi bene come uno scoiattolo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che tira il dado.

Avanza "Kim & Tim" in senso orario secondo il punteggio del dado. Su quale casella arrivi?

Su un casella dei numeri?



Benissimo! Prendi una piccola carta con il numero corrispondente e mettila sulla corretta casella della tua cartellina. Se hai già il numero: sei sfortunato!

Su una casella con noce?



Magnifico! Prendi una noce dalla scorta e mettila sulla tua cartellina. Quando hai due noci puoi scambiarle. Rimettile nella scorta e in cambio prendi una piccola carta dei numeri a scelta con un numero che ti manca, che collocherai nella corretta casella della tua cartellina.

Su una casella con carta con figura?



Adesso si conta! Prendi la prima carta del mazzo delle figure e osservalo bene. Cerca di ricordare quale numero ti manca nella tua cartellina. Nomina poi un numero e una figura della carta che appare ripetuta le volte del numero (Ad esempio: "Due! Ci sono due conigli!").

- Se il numero è corretto ricevi in premio una piccola carta con quel numero.
- Se il numero non corrisponde, non riceverai naturalmente nessun premio.

Infila poi la carta sotto il mazzo.

Il turno passa poi al bambino seguente che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha completato i numeri 1 - 6 sulla sua cartellina: ha vinto il gioco dei numeri di Tim.

casella carta con figura = prendere carta

nominare numero + figura

vincitore = il primo a raccogliere i numeri da 1 a 6

Gli autori



Dr. habil. Gerhard Friedrich è nato nel 1959 a Lahr nella regione del Baden, dove attualmente vive. Diplomato in pedagogia, è professore di matematica, tecnica, pedagogia, psicologia, nonché meccanico, musicista amatoriale e padre di 4 bambini. Oltre alla sua attività di docente nelle scuole ed asili infantili, insegna pedagogia come docente privato all'università di Bielefeld. Un punto fondamentale del suo lavoro come libero professionista è lo sviluppo di concetti didattici nel campo della pedagogia prescolare.



Viola de Galgóczy è nata nel 1961 e vive a Lahr in prossimità della Foresta Nera. La mezza soprano ha sostenuto l'esame di solista nella disciplina di canto al Conservatorio di musica di Freiburg. Dà concerti in Germania e all'estero ed è anche conosciuta come compositrice e librettista. Dal 2003, in collaborazione con Gerhard Friedrich, scrive libri e crea giochi specifici per bambini in età prescolare.

L'illustratrice



Irene Mohr ha studiato alla facoltà di design di Amburgo. Oggi collabora con numerose editoriali per bambini e lavora come grafica e illustratrice free lance. Nel suo studio organizza inoltre corsi di disegno per bambini ed adulti, impartendo lei stessa parte dei corsi di disegno per bambini. Per HABA finora ha illustrato i giochi *Tutte le mie pecorelle* e *Il coniglietto Pasquale*. Con le due figlie Laura e Amelie e con il gatto Berlioz, vive nel centro della bella città di Amburgo.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

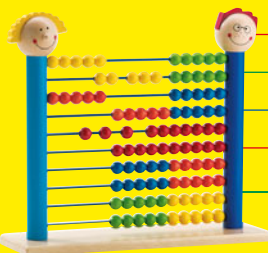
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

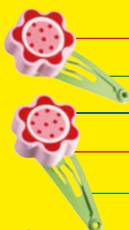
Gifts

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