



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



4675



-  Märchen-Lotto
-  Bingo Fairytale
-  Loto Contes de fée
-  Sprookjeslotto
-  Lotería de los cuentos
-  Lotteria delle favole



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2010

Märchen-Lotto



Drei märchenhafte Spielideen für 2 Kinder ab 2 Jahren.
Mit Solovariante und zwei Märchen zum Vorlesen.

Design: Susanne Kummer

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Liebe Eltern,

das Spielmaterial ist speziell für kleine Kinderhände gemacht und fördert die feinmotorischen Fähigkeiten Ihres Kindes. Lesen Sie Ihrem Kind die Märchen vor und sprechen Sie mit ihm über sie und das Spielmaterial. Sie fördern somit Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes.

Viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

- 18 Holzkarten mit Märchenmotiven
- 2 große Bildkarten
- 1 Spielfigur Prinzessin
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee 1: Märchen-Parade

Spielvorbereitung

Nehmt euch je eine Bildkarte und legt sie offen vor euch ab. Verdeckt die Holzkarten, mischt sie gut und verteilt sie auf dem Tisch. Überzähliges Spielmaterial legt ihr in die Schachtel zurück.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Märchen gehört hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind. Du drehst eine beliebige Holzkarte um. Jetzt schaut ihr eure Bildkarte genau an.

Das Kind, auf dessen Bildkarte das aufgedeckte Motiv abgebildet ist, nimmt sich die Holzkarte und legt sie auf die passende Stelle.

Anschließend dreht das andere Kind die nächste Holzkarte um.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind die neunte und letzte Holzkarte auf seine Bildkarte gelegt hat und somit das Spiel gewinnt.

Solo-Variante: Prinzessinnen-Lotto

Die Solo-Variante spielst du bis auf folgende Änderungen wie das Grundspiel:

- Jetzt spielst du gegen die Prinzessin.
- Eine Bildkarte legst du vor die Prinzessin.
- Die andere Bildkarte nimmst du zu dir.
- Jetzt deckst du eine Holzkarte nach der anderen auf und legst sie auf die passende Bildkarte.
- Wer sammelt zuerst alle neun Holzkarten ein und gewinnt damit das Spiel? Die Prinzessin oder du?

Spielidee 2: Schneewittchen oder Dornröschen?

Ein Würfelspiel für die Kleinsten.

Spielvorbereitung

Legt die Bildkarten in die Tischmitte. Teilt die Holzkarten gleichmäßig auf und legt diese offen vor euch ab. Haltet die Prinzessin und den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch zuletzt eine Fee gesehen hat, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Welche Bildkarte hast du gewürfelt?

- **Schneewittchen?**

Klasse! Zusammen mit der Prinzessin legst du eine zu Schneewittchen passende Holzkarte auf Schneewittchens Bildkarte ab. Wenn du keine passende Holzkarte mehr hast, tröstet die Prinzessin dich, denn du darfst leider keine Holzkarte ablegen.



- **Dornröschen?**

Super! Jetzt legst du zusammen mit der Prinzessin eine zu Dornröschen passende Holzkarte auf Dornröschens Bildkarte ab. Wenn du keine passende Holzkarte mehr hast, tröstet die Prinzessin dich, denn du darfst leider keine Holzkarte ablegen.



Dann ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind seine letzte Holzkarte auf eine Bildkarte gelegt hat und somit das Spiel gewinnt.



Spielidee 3: Märchenprinzessin

Ein Würfelspiel für die Größeren.

Spielvorbereitung

Legt die beiden Bildkarten offen in die Tischmitte. Verteilt die Holzkarten verdeckt daneben. Haltet die Spielfigur und den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch zuletzt einen Zwerg gesehen hat, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Du musst jetzt eine Holzkarte aufdecken.

Passt die aufgedeckte Holzkarte zu dem gewürfelten Symbol?

- **Ja?**

Super! Zeige mit der Prinzessin auf das passende Feld der Bildkarte. Anschließend nimmst du die Holzkarte zu dir.

- **Nein?**

Schade. Die Prinzessin tröstet dich und du drehst die Holzkarte wieder um, nachdem auch das andere Kind das Motiv gesehen hat.

Dann ist das andere Kind mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind die letzte Holzkarte zu sich nehmen darf. Anschließend stapelt ihr eure Holzkarten. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gibt es zwei Gewinner.



Prinzessin Dornröschen

Es war einmal vor langer, langer Zeit. Da gab es in einem weit entfernten Königreich ein großes Fest. Freunde aus aller Welt kamen, um die Geburt der Königstochter zu feiern.

Ehrengäste sollten die dreizehn weisen Feen des Landes sein. Da die Königin aber nur zwölf goldene Teller besaß, hatte sie nur zwölf Feen eingeladen. Da wurde die dreizehnte Fee so wütend, dass sie die Königstochter verfluchte. Sie sollte sich an ihrem fünfzehnten Geburtstag an einer Spindel stechen und tot umfallen.

Die Königseltern waren verzweifelt und baten die anderen Feen, den Fluch von ihrer Tochter zu nehmen. Da schüttelten die Feen ihre Köpfe und sprachen: „Abwenden können wir den Fluch leider nicht, aber die Prinzessin soll nicht sterben, sondern nur 100 Jahre in einen tiefen Schlaf fallen.“

Der König ließ alle Spinnräder und Spindeln in seinem Königreich verbrennen. Nie sollte die Prinzessin in die Nähe einer Spindel kommen. Doch als die Prinzessin ihren fünfzehnten Geburtstag feierte, entdeckte sie einen verlassenen Turm, den sie vorher noch nie gesehen hatte. Verwundert stieg sie hinauf.

Oben im Turm saß die verkleidete böse Fee. Sie spann an einem Spinnrad und die Spindel tanzte lustig hin und her. Die Prinzessin hatte so etwas noch nie gesehen und kam neugierig näher. Doch im selben Moment, als sie die Spindel berührte, stach sie sich und der Fluch ging in Erfüllung.

Die Prinzessin fiel sofort in einen tiefen Schlaf und mit ihr das ganze Königreich. Überall wuchsen dornige Rosen, so dicht, dass kein Mensch sie durchdringen konnte. Seitdem wurde die Prinzessin überall Dornröschen genannt.

Mutige Prinzen kamen von weit her, um die Prinzessin von dem Fluch zu befreien. Doch keiner konnte die dichte Dornenhecke überwinden. Und so vergingen die Jahre und immer mehr Menschen vergaßen die Prinzessin und das verwunschene Königreich.

100 Jahre später erzählte ein alter Landstreicher einem Prinzen von Dornröschen. Als er von ihrer Schönheit hörte, verliebte er sich und machte sich sofort auf den Weg, die Prinzessin zu erlösen. Mutig, aber ratlos stand er vor der großen Dornenhecke. Doch wie von Zauberhand verwandelten sich alle Dornen in duftende Rosen. So konnte er zu Dornröschen in den Turm hinaufklettern. Als er das schlafende Dornröschen sah, konnte er nicht anders und küsste sie. Kaum hatten seine Lippen ihre berührt, öffnete sie die Augen und mit ihr erwachte das ganze Königreich.

Dornröschen verliebte sich in den Prinzen und beide feierten eine große Hochzeit. Und sie lebten glücklich und zufrieden bis ans Ende ihrer Tage.



Schneewittchen

Vor langer Zeit lebte eine wunderschöne Prinzessin, die alle Schneewittchen nannten. Als ihre Mutter starb, heiratete ihr Vater eine eitle und böse Frau. Die konnte nicht leiden, dass jemand schöner war als sie.

Die neue Königin hatte einen Zauberspiegel. Jeden Tag fragte sie: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ Und der Spiegel antwortete: „Ihr seid die Schönste im Land.“

Als Schneewittchen sieben Jahre alt war, fragte die Königin wieder ihren Spiegel. Der Spiegel antwortete: „Ihr seid die Schönste hier, aber Schneewittchen ist tausendmal schöner als ihr.“ Die Königin wurde grün vor Neid und ließ das Mädchen zur Strafe in den dunklen Wald bringen.

Schneewittchen hatte große Angst im Wald. Doch am Abend fand sie ein Häuschen. Darin standen sieben Stühlchen, sieben Bettchen und auf dem Tisch sieben Tellerchen. Weil Schneewittchen hungrig war, aß sie von einem Tellerchen. Dann legte sie sich in das größte der sieben Bettchen.

Am Abend kamen die Bewohner des Häuschens zurück. Das waren die sieben Zwerge, die in den Bergen nach Gold gegraben hatten. Der erste Zwerg fragte: „Wer hat auf meinem Stühlchen gesessen?“ Und der zweite Zwerg rief: „Wer hat von meinem Tellerchen gegessen?“

Der siebte Zwerg entdeckte Schneewittchen in seinem Bettchen. Als das Mädchen erwachte und die sieben Zwerge sah, erschrak es furchtbar. Doch die Zwerge waren freundlich und Schneewittchen blieb bei ihnen.

„Schneewittchen ist tot“, dachte die böse Königin. Aber als sie wieder ihren Spiegel fragte, antwortete dieser: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier, aber Schneewittchen hinter den Bergen, bei den sieben Zwergen ist tausendmal schöner als Ihr!“

Die Königin wurde sehr, sehr wütend. Sie ging über die sieben Berge zum Häuschen der sieben Zwerge. Als alte Frau verkleidet schenkte sie Schneewittchen einen Apfel. Das Mädchen erkannte die böse Königin nicht, nahm den Apfel und biss hinein. Doch der Apfel war vergiftet!

Als die Zwerge nach Hause kamen, fanden sie das auf der Erde liegende Schneewittchen. Sie waren traurig, denn Schneewittchen atmete nicht mehr. Die Zwerge bauten einen Sarg aus Glas und legten das Mädchen hinein.

Eines Tages verliebte sich ein Prinz in das schlafende Mädchen. Die Zwerge wollten den Sarg in sein Schloss tragen. Plötzlich stolperten sie, das vergiftete Apfelstück löste sich und Schneewittchen öffnete die Augen. Der Prinz nahm sie mit auf sein Schloss, wo beide glücklich lebten.

Bingo Fairytale



Three fairy-tale game ideas for 2 players ages 2+.
Includes variation for one single player and two fairy tales to read out loud.

Design: Susanne Kummer
Length of the game: approx. 10 minutes

Dear Parents,

This game material is specially designed for young children's hands; it can improve your child's motor skills. Talk to your child about the game material thereby stimulating language, auditory and creative skills as well as enhancing the fun of playing

Lots of fun playing!

Sincerely,

Your inventors of inquisitive playthings

Contents

- 18 wooden tiles showing fairy-tale motifs
- 2 picture cards
- 1 Princess play figure
- 1 die with symbols
- Set of game instructions

Game idea #1: Fairy-tale Parade

Preparation

Take a picture card and place it face up in front of you. Distribute the wooden tiles facedown on the table and shuffle them well. Return the remaining game material to the game box.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has listened to a fairy-tale most recently, may begin. If you cannot agree the youngest player starts. Turn over any tile. Now everybody takes a look at his picture card.

The player whose picture card shows the motif that has just been turned over takes the tile and places it on the corresponding place of his picture card.

Then it's the turn of the other player to turn over a tile.

End of the Game

The game ends as soon as a player has placed the ninth and last tile on his picture card, thus winning the game.

Variation for a single player: Princess Lotto

The solo variation is played according to the rules of the basic game with the following changes:

- You play against the princess.
- Place a picture card in front of the princess.
- Place the other picture card in front of you.
- Now turn over the tiles one by one and place them on the corresponding picture card.
- Who will collect the first nine tiles thus winning the game? The princess or you?

Game idea #2: Snow White or Sleeping Beauty?

A die game for tiny tots.

Preparation

Place the picture card in the center of the table. Distribute the tiles equally between players and place them face up in front of you. Get the princess and the die ready.

How to Play

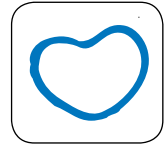
Play in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a fairy may start. If you can not agree the youngest player starts and rolls the die.

Which symbol appears on the die?

- **Snow White?**

Great! Together with the princess you place one tile matching Snow White on the Snow White picture card.

If you are left without a matching tile, the princess will comfort you as you may not place a tile.



- **Sleeping Beauty?**

Great! Now together with the princess you can place a matching tile on the Sleeping Beauty picture card.

If you are left without a matching tile, the princess will comfort you as you may not place a tile.



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 placed his last tile on a picture card thus winning the game.

Game idea #3: Fairy-tale princess

A die game for older players.

Preparation

Place the picture board face up in the center of the table. Distribute the wooden tiles next to the picture cards. Get the play figure and the die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a dwarf may start. If you can not agree, the youngest player starts and rolls the die.

Now you have to turn over a tile matching the symbol shown on the die.

Does the tile match with the symbol?

- **Yes?**

Great! Point with the princess to the matching square of the picture card. Then take the tile and keep it.

- **No?**

Pity. The princess comforts you. Let the other players see the tile, then turn it over.

Then it's the other player's turn to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as a player has taken the last tile.

Stack your tiles. The player with the highest stack wins the game.

In case of a draw there are various winners.

Princess Sleeping Beauty

A long long time ago a great feast was held in a far away kingdom. Friends from all over the world came to celebrate the birth of the king's daughter.

The thirteen wise women of the kingdom were to be the guests of honor. But as the queen had only twelve golden plates, she invited only twelve wise women. So the thirteenth became very angry and put a curse on the king's daughter: on her fifteenth birthday she would prick herself with a spindle and fall down and die.

The king and queen were desperate and asked the other wise women to take the curse off their daughter. The women shook their head saying: "We can not remove the curse, but the princess shall not die but will fall into a deep sleep for a hundred years."

The king gave orders to burn every spinning wheel and every spindle in the whole kingdom. The princess should never come close to any spindle. However, the day the princess celebrated her fifteenth birthday, she discovered an abandoned tower which she had never seen before. Astounded she climbed up the tower.

In the top room appeared a disguised wicked woman sitting at the spinning wheel, the spindle rattling round merrily. The princess had never before seen such a thing and, driven by curiosity came closer. At the very moment she touched the spindle she pricked her finger and the curse was fulfilled.

The princess and the whole kingdom immediately fell into a deep sleep and the palace was soon overgrown with thorny roses - which held so fast together that no one could get through them. Since then the princess was called Sleeping Beauty.

Brave princes came from far afield to rescue the princess from the curse. But none of them could get through the thick thorn-hedge. So, years passed by and the people forgot about the princess and the spell-bound kingdom.

One hundred years later an old woman told a prince about Sleeping Beauty. As the prince heard about her beauty he fell in love with her and set off to free the princess. There he stood with all his courage, but helpless in front of the huge thorn-hedge when as if by magic the thorns changed into fragrant roses. So he climbed up the tower where he found Sleeping Beauty. When he saw her he could not withhold himself and kissed her. As their lips touched she opened her eyes and with her the whole kingdom woke up.

Sleeping Beauty fell in love with the prince and their marriage was celebrated with great splendor, and they lived happily ever after.



Snow White

Once upon a time there was a beautiful princess called "Snow White". When her mother died, her father married a proud and wicked woman who could not bear for anybody to be more beautiful than her.

The new queen has a magic mirror. Every morning she asked "Mirror, mirror, on the wall, who is the fairest of them all?" To this the mirror answered "You are the fairest of all."

When Snow White was seven years old, the queen again asked her mirror. The mirror answered "You, are the fairest here; but Snow White is a thousand times fairer than you". The queen turned green with envy and ordered that the girl be taken into the dark forest.

Snow White was very frightened in the forest, until in the evening she saw a little house. Inside the house were seven little chairs, and seven little plates on the table. Snow White was so hungry that she ate from a little plate and then lay down in the biggest of the seven beds.

Later that night the masters of the house returned home. They were the seven dwarfs who dug for ore in the mountains. The first dwarf asked "Who has been sitting in my chair?" And the second "Who has been eating from my plate?"

The seventh dwarf found Snow White sleeping in his bed. When the girl woke up and saw the seven dwarfs she was frightened but the dwarfs were friendly so Snow White stayed with them.

"Snow White is dead", the mean queen thought. But when she asked her mirror again, the answer was "You, my queen, are fair; it is true. But Snow White, beyond the mountains with the seven dwarfs, is a thousand times fairer than you!"

The queen got very angry. She went over the seven mountains to the little house of the dwarfs. Disguised as an old woman, she gave Snow White an apple. The girl, who did not recognize the evil queen, accepted the apple and took a bite. But the apple was poisoned.

When the dwarfs came home they found Snow White lying on the ground. They were very sad as she was no longer breathing. The dwarfs made a glass coffin and put the girl inside.

One day a prince fell in love with the sleeping girl. The dwarfs wanted to carry the coffin to his castle. Suddenly they stumbled, the piece of poisoned apple dislodged and Snow White opened her eyes. The prince took her to his castle where they lived happily ever after.

Loto Contes de fée



Trois idées de jeu sur le thème des contes de fée pour 2 enfants à partir de 2 ans.
Avec variante pour un seul joueur et deux contes à lire.

Design : Susanne Kummer

Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant. Parlez avec votre enfant et nommez les différents motifs représentés sur les tuiles en bois. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et l'imagination de votre enfant qui prendra aussi plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement avec vos enfants !

Les créateurs pour enfants joueurs

Contenu du jeu

- 18 tuiles en bois à motifs de contes de fée
- 2 planches illustrées
- 1 pion-princesse
- 1 dé à symboles
- 1 règle de jeu

Jeu n° 1 : Parade des contes de fée

Préparatifs

Chacun prend une planche illustrée et la pose devant soi de manière à voir l'illustration. Retourner les tuiles en bois pour les masquer, les mélanger et les répartir sur la table. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui des deux joueurs qui a entendu un conte de fée en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Retourne n'importe quelle tuile en bois. Chacun regarde alors sur sa planche illustrée.

Le joueur qui, sur sa planche illustrée, a le motif de la tuile qui vient d'être retournée prend la tuile et la pose à l'endroit correspondant.

C'est ensuite au tour de l'autre joueur de retourner une tuile.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé la neuvième et dernière tuile sur sa planche illustrée : il gagne la partie.

Variante solo : Loto des princesses

La variante pour un seul joueur se joue comme précédemment en tenant compte cependant des différences suivantes :

- Maintenant, tu joues contre la princesse.
- Pose une planche illustrée devant la princesse.
- Prends l'autre planche illustrée.
- Tu retournes les tuiles en bois les unes après les autres et les poses sur la planche illustrée correspondante.
- Qui récupérera en premier les neufs tuiles en bois et gagnera ainsi la partie ? La princesse ou toi ?

Jeu n° 2 : Blanche-Neige ou La belle au bois dormant ?

Un jeu de dé pour les tout-petits.

Préparatifs

Poser les planches illustrées au milieu de la table. Distribuer les tuiles en bois en nombre égal et les poser devant soi, faces visibles. Préparer la princesse et le dé.

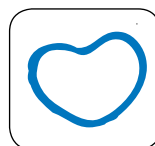
Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui des deux joueurs qui aura vu une fée en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

A quelle planche illustrée le symbole du dé correspond-t-il ?

- **Blanche-Neige ?**

Bravo ! Aidée de la princesse, tu poses une tuile correspondante sur la planche de Blanche-Neige. Si tu n'as plus de tuiles qui convient, la princesse te console car tu n'as pas le droit de poser de tuile.



- **La belle au bois dormant ?**

Bravo ! Aidée de la princesse, tu poses une tuile correspondante sur la planche de La belle au bois dormant. Si tu n'as plus de tuiles qui convient, la princesse te console car tu n'as pas le droit de poser de tuile.



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

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé sa dernière tuile sur une planche illustrée : il gagne la partie.



Jeu n° 3 : Princesse de conte de fée

Un jeu de dé pour les plus grands.

Préparatifs

Poser les planches illustrées au milieu de la table de manière à voir ce qu'il y a dessus. Répartir les tuiles en bois, faces cachées, à côté des deux planches illustrées. Préparer le pion et le dé.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui des deux joueurs qui aura vu un lutin en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Tu dois alors retourner une tuile qui correspond au symbole du dé.

La tuile retournée correspond au symbole du dé ?

- **Oui ?**

Super ! Avec la princesse, indique la case correspondante de la planche illustrée. Ensuite, tu récupères la tuile en bois.

- **Non ?**

Dommage. La princesse te console et tu retournes la tuile de nouveau après que l'autre joueur ait aussi vu le motif.

C'est ensuite au tour de l'autre joueur de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur récupère la dernière tuile. Ensuite chacun empile ses tuiles. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie.

La belle au bois dormant

Il était une fois, il y a très, très longtemps. Une grande fête était donnée dans un royaume à cent lieues d'ici. Des gens étaient venus de tous les pays du monde pour fêter la naissance de la fille du roi.

Les treize fées sages du pays devaient être les invités d'honneur. Mais, comme la reine ne possédait que douze assiettes en or, elle n'avait invité que douze fées. La treizième fée était tellement furieuse qu'elle jeta un sort sur la fille du roi : « elle se piquera le doigt sur un fuseau le jour de son quinzième anniversaire et en mourra ».

Le roi et la reine étaient désespérés et demandèrent aux autres fées d'annuler le mauvais sort. Les fées baissèrent la tête en signe d'impuissance et dirent : « Nous ne pouvons pas empêcher le sort jeté sur la princesse, mais au lieu de mourir, la princesse sombrera seulement dans un profond sommeil de cent ans ».

Le roi fit brûler tous les rouets du royaume et ordonna que la princesse ne s'approche jamais d'un fuseau. Mais, alors que la princesse fêtait son quinzième anniversaire, elle découvrit une tour à l'abandon, qu'elle n'avait jamais vue auparavant. Par curiosité, elle y grimpa.

En haut de la tour, la méchante fée, qui était venue déguisée, l'attendait. Elle filait de la laine sur un rouet et maniait le fuseau de manière guillerette. La princesse n'avait jamais vu chose pareille et s'approcha. Et juste au moment où elle toucha le fuseau, elle se piqua le doigt et le mauvais sort se réalisa.

La princesse et toute la cour du royaume tombèrent aussitôt dans un profond sommeil et des rosiers épineux se mirent à pousser. Ils étaient si denses que personne ne pouvait passer à travers. A partir de ce moment-là, la princesse fut appelée « la belle au bois dormant ».

De vaillants princes vinrent de très loin pour délivrer la princesse de son mauvais sort. Mais aucun d'entre eux ne put surmonter la haie d'épines. Les années passaient, petit à petit les gens oubliaient la princesse et le royaume enchanté.

100 ans plus tard, un vagabond raconta l'histoire de la belle au bois dormant à un prince. Lorsqu'il entendit parler de sa beauté, il en tomba amoureux et se mit en quête de la délivrer. Courageux mais désespéré, il se retrouva face à la haie d'épines. Mais, comme par enchantement, toutes les haies épineuses se transformèrent soudain en roses odorantes. Il put donc escalader la tour et se rendre auprès de la princesse. Lorsqu'il vit la princesse endormie, il ne put s'empêcher de l'embrasser. A peine eut-il effleuré ses lèvres que la princesse ouvrit les yeux et que tout le royaume reprit vie.

La princesse tomba amoureuse du prince et ils se marièrent. Ils vécurent heureux jusqu'à la fin de leurs jours.



Blanche-Neige

Il y a bien longtemps vivait une très jolie princesse que tout le monde appelait « Blanche-Neige ». Lorsque sa mère mourut, son père épousa une méchante et orgueilleuse femme. Elle ne pouvait pas supporter que quelqu'un d'autre soit plus beau qu'elle.

La nouvelle reine possédait un miroir magique.

Chaque jour, elle lui demandait : « Miroir magique, qui est la plus belle de tout le pays? ». Et le miroir lui répondait : « Vous êtes la plus belle de tout le pays ».

Lorsque Blanche-Neige eut sept ans, la reine interrogea de nouveau son miroir. Celui-ci lui répondit : « Vous êtes la plus belle ici, mais Blanche-Neige est mille fois plus belle que vous ». La reine pâlit de jalousie et fit emmener l'enfant au fin fond des bois.

Perdue dans la forêt, Blanche-Neige tremblait de peur. A la tombée de la nuit, elle trouva une maisonnette. Dedans, il y avait sept petites chaises et sept petites assiettes étaient mises sur la table. Comme Blanche-Neige avait faim, elle mangea ce qu'il y avait sur l'une des petites assiettes. Ensuite, elle se coucha dans le plus grand des sept lits.

Le soir, les habitants de la maisonnette revinrent. C'était les sept nains qui travaillaient dans la mine d'or. Le premier nain demanda : « Qui s'est assis sur ma petite chaise ? ». Et le deuxième : « Qui a mangé dans ma petite assiette ? »

Le septième nain découvrit Blanche-Neige dans son lit. Lorsque l'enfant se réveilla et vit les sept nains, elle prit peur. Mais les nains étaient gentils et Blanche-Neige resta chez eux.

« Blanche-Neige est morte » se dit la méchante reine. Mais lorsqu'elle interrogea à nouveau son miroir, celui-ci lui dit : « Madame la reine, vous êtes la plus belle ici, mais Blanche-Neige, par-delà les montagnes dans la maisonnette des sept nains, est mille fois plus belle que vous ! ».

La reine était plus que furieuse. Elle se rendit par monts et par vaux à la maisonnette des sept nains. Habillée comme une vieille femme, elle offrit une pomme à Blanche-Neige. La jeune fille ne reconnut pas la méchante reine, prit la pomme et mordit dedans !

Lorsque les nains arrivèrent à la maison, ils trouvèrent Blanche-Neige étendue par terre. Ils étaient tristes car Blanche-Neige ne respirait plus. Les nains lui firent un cercueil en verre et y déposèrent la jeune fille.

Un jour, un prince vit la jeune fille endormie et il en tomba amoureux. Les nains voulaient emmener le cercueil dans son château. Soudain, ils trébuchèrent, le morceau de pomme empoisonnée ressortit de la bouche de Blanche-Neige et elle ouvrit les yeux. Le prince l'emmena dans son château où ils vécurent heureux.

Sprookjeslotto



Drie sprookjesachtige spelideeën voor 2 kinderen vanaf 2 jaar.
Met solovariant en twee sprookjes om voor te lezen.

Design: Susanne Kummer

Speelduur: ca. 10 minuten

Lieve ouders

het spelmateriaal is speciaal gemaakt voor kinderhanden. Het stimuleert de motorische vaardigheden van uw kind. Lees uw kind de sprookjes voor en bespreek samen de sprookjes en het spelmateriaal. Hiermee bevordert u het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind.

Veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

- 18 houten kaartjes met sprookjesafbeeldingen
- 2 grote prentkaarten
- 1 speelfiguur prinses
- 1 speciale dobbelsteen
- spelregels



Spel 1: Sprookjesparade

Spelvoorbereiding

Iedere speler neemt een prentkaart en legt hem open voor zich. Keer de houten kaartjes om, schud ze goed en verdeel ze over de tafel. Overgebleven spelmateriaal gaat terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een sprookje heeft gehoord, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind. Je draait een willekeurig houten kaartje om. Nu bekijkt iedereen goed zijn/haar eigen prentkaart.

Het kind op wiens prentkaart het omgedraaide plaatje staat afgebeeld, pakt het houten kaartje en legt het op de bijpassende plaats.

Daarna draait het andere kind het volgende houten kaartje om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de kinderen het negende en laatste houten kaartje op zijn/haar prentkaart heeft gelegd en zo het spel wint.

Solovariant: Prinsessenlotto

De solovariant speel je afgezien van de volgende wijziging net als het basisspel:

- Je speelt nu tegen de prinses.
- Leg één van de prentkaarten voor de prinses.
- Je neemt de andere prentenkaart.
- Nu draai je om de beurt een houten kaartje om en legt het op de bijpassende prentkaart.
- Wie verzamelt als eerste de negen houten kaartjes en wint zo het spel? De prinses of jij?

Spel 2: Sneeuwwitje of Doornroosje?

Een dobbelspel voor de allerkleinsten.

Spelvoorbereiding

Leg de prentkaarten in het midden van de tafel. Verdeel alle houten kaartjes evenredig over de beide spelers en leg ze open voor jullie. Houd de prinses en de dobbelsteen klaar.

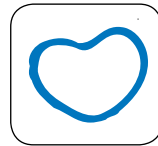
Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie het laatst een fee heeft gezien, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Welke prentkaart heb je gegooid?

- **Sneeuwwitje?**

Goed zo! Samen met de prinses leg je een houten kaartje dat bij Sneeuwwitje hoort op de prentkaart van Sneeuwwitje. Als je geen bijpassend houten kaartje meer hebt, troost de prinses je want je kan helaas geen houten kaartje op een prentkaart leggen.



- **Doornroosje?**

Geweldig! Nu leg je samen met de prinses een bij Doornroosje passend houten kaartje op de prentkaart van Doornroosje. Als je geen bijpassend houten kaartje meer hebt, troost de prinses je want je kan helaas geen houten kaartje op een prentkaart leggen.



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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de kinderen zijn/haar laatste houten kaartje op een prentkaart heeft gelegd en zo het spel wint.

Spel 3: Sprookjesprinses

Een dobbelspel voor oudere kinderen.

Spelvoorbereiding

Leg de prentkaarten open in het midden van de tafel. Verdeel de houten kaartjes en leg ze verdekt naast de beide prentkaarten. Houd de speelfiguur en de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie het laatst een kabouter heeft gezien, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

Je moet nu een houten kaartje omdraaien dat met het gegooide symbool overeenkomt.

Past het omgedraaide houten kaartje bij het gegooide symbool?

- **Ja?**
Geweldig! Wijs met de prinses het bijpassende vakje van de prentkaart aan. Vervolgens mag je het houten kaartje pakken en voor je neerleggen.
- **Nee?**
Helaas. De prinses troost je en je keert het houten kaartje weer om nadat ook het andere kind de afbeelding heeft gezien.

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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de kinderen het laatste houten kaartje mag pakken. Vervolgens legt iedere speler zijn/haar kaartjes op een stapel. Het kind met de hoogste stapel wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Prinses Doornroosje

Heel, heel lang geleden was er eens een ver verwijderd koninkrijk waar een groot feest werd gegeven. Uit de hele wereld waren vrienden gekomen om de geboorte van de koningsdochter te vieren.

De eregasten zouden de dertien wijze feeën van het land zijn. Omdat de koningin niet meer dan twaalf gouden borden bezat, had ze maar twaalf feeën uitgenodigd. Daarover werd de dertiende fee zo kwaad, dat ze de koningsdochter vervloekte. Ze zou zich op haar vijftiende verjaardag aan een spoel van een spinnewiel prikken en dood neervallen.

Het koningspaar was ten einde raad en smeekte de andere feeën om de vloek over hun dochter ongedaan te maken. De feeën schudden hun hoofd en zeiden: „Afweren kunnen wij de vloek helaas niet; de prinses zal echter niet sterven, maar 100 jaar in een diepe slaap vallen.“

De koning liet alle spinnewielen en spoelen in het koninkrijk verbranden. Nooit mocht de prinses in de buurt van een spoel komen. Maar toen de prinses haar vijftiende verjaardag vierde, ontdekte ze een verlaten toren die ze nog nooit eerder had gezien. Verbaasd liep ze omhoog.

Boven in de toren zat de verklede, boze fee. Ze zat aan een spinnewiel te spinnen en de spoel danste vrolijk heen en weer. De prinses had nog nooit zo iets gezien en kwam nieuwsgierig dichterbij. Maar op hetzelfde moment dat ze de spoel aanraakte, prikte ze zich en ging de vloek in vervulling.

De prinses en het hele koninkrijk vielen onmiddellijk in een diepe slaap en overall groeiden doornige rozenstruiken, zo dicht dat geen mens erdoorheen kon dringen. Sindsdien werd de prinses overall Doornroosje genoemd.

Dappere prinsen kwamen van heinde en ver om de prinses van de vloek te bevrijden. Maar geen van allen kon de dichte doornhaag overwinnen. En zo verstrekten de jaren en steeds meer mensen vergaten de prinses en het betoverde koninkrijk.

100 jaar later vertelde een oude landloper een prins over Doornroosje. Toen hij van haar schoonheid hoorde, werd hij verliefd en ging hij meteen op weg om de prinses te bevrijden. Moedig maar radeloos stond hij voor de grote doornhaag. Maar als bij toverslag veranderden alle dorens in geurige rozen. Zo kon hij tegen de toren naar Doornroosje klimmen. Toen hij het slapende Doornroosje zag, kon hij niet anders dan haar kussen. En nauwelijks hadden zijn lippen de hare beroerd, of ze opende haar ogen en werd tegelijk met haar het hele koninkrijk wakker.

Doornroosje werd verliefd op de prins en beiden vierden een groots bruiloftsfeest. En ze leefden nog heel lang en gelukkig.



Sneeuwitje

Heel lang geleden leefde er een wondermooie prinses die door iedereen „Sneeuwitje“ werd genoemd. Toen haar moeder stierf, trouwde haar vader een ijdele en slechte vrouw. Deze kon niet verdragen dat iemand mooier was dan zij.

De nieuwe koningin had een toverspiegel. Iedere dag vroeg ze: „Spiegeltje, spiegeltje aan de wand, wie is de mooiste van het ganze land?“ En de spiegel antwoordde: „U bent de mooiste van het land.“

Toen Sneeuwitje zeven jaar oud was, raadpleegde de koningin opnieuw haar spiegel. De spiegel antwoordde: „U bent de mooiste hier, maar Sneeuwitje is nog duizend maal mooier dan U.“ De koningin werd groen van nijd en liet het meisje voor straf naar het donkere bos brengen.

In het bos was Sneeuwitje heel erg bang. Maar 's avonds vond ze een huisje. Binnen stonden zeven stoeltjes en op tafel stonden zeven bordjes. Omdat Sneeuwitje honger had, at ze wat van een bordje. Daarna ging ze in het grootst van de zeven bedjes liggen.

's Avonds kwamen de bewoners van het huisje terug. Het waren de zeven dwergen die in de bergen naar goud groeven. De eerste dwerg vroeg: „Wie heeft er op mijn stoeltje gezeten?“ En de tweede: „Wie heeft er van mijn bordje gezeten?“

De zevende dwerg ontdekte Sneeuwitje in zijn bedje. Toen het meisje wakker werd en de zeven dwergen zag, schrok ze heel erg. Maar de dwergen waren vriendelijk en Sneeuwitje bleef bij hen wonen.

„Sneeuwitje is dood“, dacht de boze koningin. Maar toen ze weer haar spiegel raadpleegde antwoordde hij: „Mevrouw de koningin, U bent de mooiste hier, maar Sneeuwitje over de bergen, bij de zeven dwergen is nog duizend keer mooier als U!“

De koningin werd heel, heel boos. Ze ging over de zeven bergen naar het huisje van de zeven dwergen. Verkleed als oud vrouwtje gaf ze Sneeuwitje een appel. Het meisje herkende de boze koningin niet, pakte de appel en beet erin. Maar de appel was vergiftigd!

Toen de zeven dwergen thuiskwamen vonden ze Sneeuwitje liggend op de grond. Ze waren verdrietig, want hun Sneeuwitje ademde niet meer. De dwergen maakten een glazen grafkist en legden het meisje erin.

Op een dag werd een prins op het slapende meisje verliefd. De dwergen wilden de grafkist naar zijn kasteel dragen. Plotseling struikelden ze, het vergiftigde stuk appel schoot los en Sneeuwitje deed haar ogen open. De prins nam haar mee naar zijn kasteel, waar ze beiden nog lang en gelukkig leefden.

Lotería de los cuentos



Tres fabulosas propuestas de juegos para 2 niños a partir de los 2 años.
Con una variante para jugar en solitario y dos cuentos para leer en voz alta.

Diseño: Susanne Kummer
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Queridos padres:

Este material de juego está concebido especialmente para las manos de los niños y estimula las habilidades de la motricidad fina de su hijo. Léanle a su hijo los cuentos y hablen con él sobre los cuentos y sobre el material de juego. De esta manera estimularán el lenguaje, el sentido del oído, la creatividad y las ganas de jugar de su hijo.

¡Les deseamos mucha diversión jugando!

Su inventor para niños

Contenido del juego

- 18 fichas de madera ilustradas con motivos de cuentos
- 2 tablillas grandes ilustradas
- 1 figura de princesa
- 1 dado de símbolos
- 1 instrucciones del juego



Juego 1: Desfile de cuentos

Preparativos

Coged una tablilla grande cada uno y colocadla delante vuestro boca arriba. Poned boca abajo las fichas, mezcladlas bien y repartidlas sobre la mesa. Devolved a la caja el material de juego restante.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya escuchado un cuento de hadas. Si no os podéis poner de acuerdo comenzará el jugador más pequeño dándole la vuelta a una ficha cualquiera. Ahora mirad cada uno vuestras tablillas grandes.

El niño que tiene en su tablilla la ilustración que se acaba de destapar, la coge y la coloca en el lugar correspondiente de su tablilla.

A continuación le toca al otro niño dar la vuelta a una nueva ficha.

Final del juego

La partida acaba cuando un niño haya colocado la novena y última ficha en su tablilla, convirtiéndose de esta manera en el ganador de la partida.

Variante para jugar en solitario: Lotería Princesas

Esta variante para jugar en solitario se juega con las instrucciones del juego básico excepto en las siguientes modificaciones:

- Ahora juegas tú contra la princesa.
- Coloca una tablilla grande frente a la princesa.
- La otra tablilla te la colocas tú delante.
- Ahora vas dando la vuelta a una ficha de madera tras otra y vas colocándolas en la correspondiente tablilla.
- ¿Quién reunirá primero en su tablilla las nueve fichas y se convertirá de esta manera en el ganador de la partida? ¿La princesa o tú?

Juego 2: ¿Blancanieves o la Bella Durmiente?

Un juego de dados para los más pequeños.

Preparativos

Poned las tablillas grandes en el centro de la mesa. Repartíos las fichas de madera por igual y colocadlas delante vuestro boca arriba. Tened la princesa y el dado preparados.

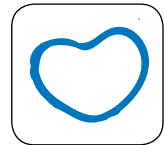
¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya visto un hada. Si no os podéis poner de acuerdo comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

¿Qué imagen te ha salido en el dado?

- **¿Blancanieves?**

¡Qué bien! Ayudado por la princesa, pon una ficha del cuento de Blancanieves en la tabla correspondiente a Blancanieves. Si no queda ninguna ficha más de Blancanieves para poner, la princesa tendrá que consolarte porque no podrás poner ninguna ficha en su tabla.



- **¿La Bella Durmiente?**

¡Fantástico! Ayudado por la princesa, pon una ficha del cuento de La Bella Durmiente en la tabla correspondiente a La Bella Durmiente. Si no queda ninguna ficha más para poner, la princesa tendrá que consolarte porque no podrás poner ninguna ficha en su tabla.



Final del juego

La partida acaba cuando un niño haya colocado su última ficha de madera en una de las tablillas grandes, convirtiéndose así en el ganador de la partida.



Juego 3: Princesa de los cuentos

Un juego de dados para los más mayores.

Preparativos

Poned las tablillas grandes en el centro de la mesa. Repartid las fichas de madera boca abajo junto a las tablillas. Tened la figura y el dado preparados.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya visto a un enanito. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño tirando el dado.

Tienes que dar la vuelta a una ficha de madera que coincida con el cuento de la figura que te ha salido en el dado.

¿Coincide la ficha con el símbolo del dado?

- **¿Sí?**
¡Fantástico! Señala con la princesa la casilla correspondiente en la tablilla grande. A continuación coges la ficha de madera y te la quedas.
- **¿No?**
¡Lástima! La princesa te consuela y volvéis a dar la vuelta a la ficha después de que el otro niño haya visto también el motivo ilustrado.

Es el turno del siguiente niño para tirar el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando un niño consiga quedarse con la última ficha. A continuación apiláis vuestras fichas conseguidas. Gana el niño que tenga la pila más alta. En caso de empate serán ganadores los jugadores empatados.



La Bella Durmiente

Hace mucho, muchísimo tiempo se celebró una gran fiesta en un reino muy lejano. Llegaron a ella amigos de todo el mundo para festejar el nacimiento de la hija del rey.

Los invitados de honor iban a ser las trece hadas sabias del país. Pero como la reina sólo disponía de doce platos de oro, sólo había invitado a doce hadas. Entonces, la número trece se puso tan furiosa que echó una maldición sobre la hija del rey. «Al cumplir quince años» —dijo— «la princesa se pinchará con un huso de hilar y caerá muerta».

Sus padres, los reyes, estaban desesperados y pidieron a las otras hadas que deshicieran el conjuro que pesaba sobre su hija. Las demás hadas sacudieron sus cabezas y dijeron: «Por desgracia no podemos deshacer esa maldición, pero sí podemos hacer que la princesa no muera, sino que sólo caiga en un profundo sueño que durará 100 años.»

El rey mandó quemar todas las ruecas y husos que había en su reino. Había que evitar para siempre que la princesa se acercara a un huso de hilar. Pero la princesa, al cumplir sus quince años, descubrió una torre solitaria que no había visto nunca antes. Entró en ella con cara de asombro.

Arriba en la torre estaba el hada mala, disfrazada. Estaba hilando en una rueca y el huso iba bailando alegremente de un lado a otro. La princesa nunca había visto nada similar y se acercó llena de curiosidad. Sin embargo, en el mismo instante que tocó el huso de hilar, se pinchó y la maldición se cumplió.

La princesa y con ella todas las personas del reino cayeron de inmediato en un profundo letargo y por todas partes crecieron rosas con espinas; tantas y tan juntas que ninguna persona podía atravesarlas. Desde entonces llamaron en todas partes a aquella princesa, la Bella Durmiente.

Llegaron príncipes valientes de muy lejos para liberar a la princesa de la maldición. Pero nadie era capaz de superar aquellos setos espinosos. Y así fueron pasando años y más años, y eran cada vez menos las personas que se acordaban de aquel reino encantado.

Transcurridos cien años, un vagabundo le habló a un príncipe acerca de la Bella Durmiente. Cuando el príncipe oyó hablar de aquella belleza, se enamoró y se puso en camino para liberar a la princesa. A pesar de su valentía, se quedó parado, perplejo, frente a los setos espinosos. Pero entonces, como por arte de magia, todas las espinas se convirtieron en rosas perfumadas. De esta manera pudo escalar la torre en busca de la Bella Durmiente. Cuando vio a la Bella Durmiente no supo otra cosa que hacer que besarla. Apenas rozaron sus labios los de ella, ésta abrió los ojos y con ella despertaron también todos los habitantes del reino.

La Bella Durmiente se enamoró del príncipe y los dos celebraron una gran boda. Y, felices y contentos, vivieron los dos hasta el final de sus días.



Blancanieves

Hace mucho tiempo vivía en un país lejano una maravillosa princesa a la que todo el mundo llamaba "Blancanieves". Cuando murió su madre, su padre se casó con una mujer muy vanidosa y mala. No podía soportar que hubiera nadie más hermosa que ella.

La nueva reina tenía un espejito mágico. Cada día le preguntaba: «Espejito, espejito que cuelgas de la pared, ¿quién es la dama más bella del reino?». Y el espejo respondía: «Vos sois la dama más bella del reino.»

Cuando Blancanieves cumplió siete años, la reina volvió a consultar a su espejo. El espejo le respondió: «Vos sois la mujer más bella aquí, pero Blancanieves es mil veces más bella que vos.» La reina se puso verde de la envidia y como castigo mandó llevar a la chica a lo más oscuro del bosque.

Blancanieves pasó muchísimo miedo en el bosque. Pero por la tarde encontró una casita. En ella había siete sillitas y una mesa con siete platitos. Como Blancanieves tenía hambre, comió de uno de los platitos y luego se echó en la más grande de las siete camitas.

Por la noche regresaron los moradores de la casa. Eran los siete enanitos que extraían oro en las montañas. El primer enanito preguntó: «¿Quién se ha sentado en mi sillita?» Y el segundo enanito exclamó: «¿Quién ha comido de mi platito?»

El séptimo enanito descubrió a Blancanieves en su camita. Cuando la muchacha despertó y vio a los siete enanitos, se asustó terriblemente. Pero los enanitos eran personas muy amables y Blancanieves se quedó a vivir en su casa.

«Blancanieves está muerta», pensó la reina mala. Pero cuando volvió a preguntar a su espejito, éste le respondió: «Señora mía, vos sois la más bella aquí, pero Blancanieves que está en las montañas, en la casa de los siete enanitos, ¡es mil veces más bella que vos!»

La reina se puso furiosísima y se dirigió a la casita de los siete enanitos después de pasar las siete montañas. Disfrazada de anciana, le regaló a Blancanieves una manzana. La muchacha no reconoció a la reina mala, cogió la manzana y le dio un mordisquito. ¡Pero la manzana estaba envenenada!

Cuando los enanitos llegaron a casa, encontraron a Blancanieves tumbada en el suelo. Se pusieron muy tristes porque Blancanieves ya no respiraba. Los enanitos construyeron un féretro de cristal e introdujeron a la muchacha en él.

Un día, al verla, un príncipe se enamoró de la muchacha durmiente. Los enanitos se dispusieron a llevar el féretro a su castillo. De pronto tropezaron, el pedacito de manzana envenenada saltó de la boca de Blancanieves y ésta abrió los ojos. El príncipe se llevó a Blancanieves a su castillo donde vivieron los dos muy felices.

Lotteria delle favole



Tre fiabeschi giochi per 2 bambini a partire da 2 anni.
Con variante per giocare da soli e due favole da farsi leggere.

Design: Susanne Kummer

Durata del gioco: 10 minuti circa

Cari genitori,

il materiale di gioco è pensato specificamente per le manine dei bambini e ne incentiva la motricità fine. Leggete la favola a vostro figlio e commentate insieme il materiale di gioco. In tal modo stimolerete il linguaggio, l'udito, la creatività e il piacere del gioco del vostro bambino.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini

Contenuto del gioco

- 18 carte in legno con illustrazioni di favole
- 2 grandi carte illustrate
 - Pupazzo principessa
 - Dado con simboli
 - Istruzioni per giocare



Gioco 1: Sfilata di fiabe

Preparativi del gioco

Prendete una carta illustrata e mettetela scoperta davanti a voi. Mescolate coperte le carte in legno e distribuitele sul tavolo. Il materiale che non vi serve torna nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha ascoltato una fiaba. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che scopre una carta a piacere. Adesso guardate con attenzione le vostre carte illustrate.

Prenderà la carta in legno scoperta il bambino che ne riconosce il motivo sulla propria carta illustrata.

L'altro bambino scopre poi la seguente carta in legno.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha completato la propria carta illustrata con le carte in legno vincendo così il gioco.

Variante per giocare da soli: Tombola Principesse

Si procede come nel gioco di base con questa variante:

- Adesso giochi contro la principessa.
- Una carta illustrata la metti davanti alla principessa.
- L'altra la prendi tu.
- Scopri ora una carta di legno dopo l'altra e la metti sulla carta illustrata corrispondente.
- Chi raccoglierà per primo le 9 carte di legno vincendo così il gioco? La principessa? Tu?



Gioco 2: Biancaneve o La Bella Addormentata?

Un gioco al dado per i più piccini.

Preparativi del gioco

Mettete le carte illustrate al centro del tavolo. Dividete le carte in legno e mettetele scoperte davanti a voi. Preparate la principessa e il dado.

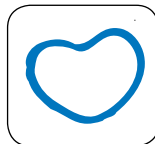
Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto una fata. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Quale immagine è uscita al dado?

- **Biancaneve?**

Ottimo! Insieme alla principessa metti una carta in legno corrispondente a Biancaneve sulla carta illustrata di Biancaneve. Se non hai più carte in legno corrispondenti la principessa ti consolerà, perché non potrai mettere carte su una carta illustrata.



- **La Bella Addormentata?**

Fantastico! Adesso insieme alla principessa metti una carta in legno corrispondente alla bella Addormentata sulla carta illustrata della Bella Addormentata. Se non hai più carte in legno corrispondenti la principessa ti consolerà, perché non potrai mettere carte su una carta illustrata.



Il turno passa poi all'altro bambino che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha messo la sua ultima carta in legno su una carta illustrata vincendo così il gioco.

Gioco 3: Principessa delle favole

Un gioco al dado per i più grandicelli.

Preparativi del gioco

Mettete al centro del tavolo le carte illustrate e accanto a loro distribuite coperte le carte in legno. Preparate il pupazzo della principessa e il dado.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto uno gnomo. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo e tira il dado

Adesso si deve scoprire una carta in legno corrispondente al simbolo del dado.

La carta scoperta corrisponde al simbolo uscito con il lancio del dado?

- **Si?**
Magnifico! Indica con la principessa la casella corrispondente della carta illustrata.
- **No?**
Peccato! La principessa ti consola e si copre nuovamente la carta che avrà visto anche l'altro bambino.

Il turno passa poi all'altro bambino che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando uno dei bambini prende l'ultima carta in legno. Ora ognuno ammucchia le proprie carte: vince chi ha il mucchio più alto. In caso di parità si condivide la vittoria.



La Bella Addormentata

Tanto tempo fa, in un lontano regno si stava celebrando una fastosa festa per celebrare la nascita della figlia del re, gli ospiti ed amici venivano da ogni angolo del mondo.

Le ospiti d'onore erano le tredici sagge fate della regione, ma la regina ne aveva invitate soltanto dodici perché aveva solo dodici piatti d'oro. La tredicesima fata andò su tutte le furie e scagliò una maledizione sulla principessa: al compiere 15 anni si sarebbe punta con un fuso e sarebbe morta.

Disperati il re e la regina implorarono le altre fate di annullare la maledizione che pesava sulla bimba. Ma le fate scossero la testa, spiegando: "Non è in nostro potere annullare la maledizione, ma la principessa non morirà: cadrà in un profondo sonno che durerà 100 anni".

Il re fece bruciare tutti gli arcolai e i fusi del suo regno. La principessa non doveva avvicinarsi ad un fuso per nessuna ragione! Però il giorno del suo quindicesimo compleanno la principessa scoprì una torre abbandonata che non aveva mai visto prima. Incuriosita salì le scale.

In cima alla torre, seduta ad un arcolajo c'era la fata cattiva travestita da vecchietta. Il fuso girava allegramente e la principessa che non aveva mai visto nulla del genere si avvicinò incuriosita. Appena toccato il fuso la maledizione si compì e la principessa si punse cadendo addormentata.

Insieme alla principessa cadde addormentato anche l'intero regno: con il tempo crebbero cespugli spinosi di rose, così fitti da essere impenetrabili. Da allora la principessa fu chiamata Rosaspina.

Molti furono i valorosi principi che giunsero da terre lontane per liberare la principessa dalla maledizione. Nessuno però fu in grado di superare la fitta muraglia di spine. Passarono così gli anni e la gente col tempo dimenticò la principessa e il regno incantato.

Cent'anni più tardi un vecchio vagabondo narrò ad un principe la storia di Rosaspina. All'ascoltare le lodi della sua bellezza, il principe se ne innamorò e si mise immediatamente in cammino per liberare la principessa. Bloccato dalla muraglia di spine, il principe si stava accingendo a farsi largo a colpi di spada, quando, per magia, le spine si trasformarono in rose profumate. Scalata la torre, il principe vide Rosaspina immersa nel suo sonno centenario e non poté trattenersi dal baciarla. Ed ecco, non appena sfiorate le sue labbra la principessa aprì gli occhi e con lei si risvegliò tutto il regno.

Rosaspina si innamorò del principe lo sposò e insieme vissero felici e contenti per il resto dei loro giorni.



Biancaneve

Viveva una volta, tanto tempo fa, una bellissima principessa che tutti chiamavano „Biancaneve“. Rimasto vedovo il padre sposò una donna vanitosa e crudele che non sopportava che altre la superassero in bellezza.

La nuova regina possedeva uno specchio magico che interrogava ogni giorno: „Specchio specchio delle mie brame, chi è la più bella del reame?“, e lo specchio rispondeva. „Voi, mia regina, siete la più bella!“.

Quando Biancaneve compì sette anni, alla domanda della regina lo specchio rispose: „Voi qui siete la più bella, ma mille volte più bella di Voi è Biancaneve“. Rosa dall'invidia la regina ordinò di abbandonare Biancaneve nel cuore della foresta.

Sola, abbandonata e impaurita nel bosco, verso sera finalmente Biancaneve incontrò una casetta. C'erano sette seggioline e sul tavolo erano preparati sette piattini. Affamata com'era, Biancaneve mangiò il cibo di uno dei piattini e poi si coricò nel più grande dei sette lettini.

Di sera arrivarono a casa gli abitanti della casetta: erano sette nani che tornavano dalla loro ricerca di oro nelle montagne. Il primo nano domandò: „Chi si è seduto sulla mia seggiolina?“ E il secondo: „Chi ha mangiato dal mio piattino?“

Il settimo nano scoprì Biancaneve nel suo lettino. Svegliatasi Biancaneve si spaventò molto alla vista del sette nani, ma i nani erano gentili e la fanciulla restò a vivere con loro.

„Biancaneve è morta“ pensava la regina cattiva; però, interrogato nuovamente, lo specchio rispose: „Mia regina, qui siete la più bella, ma al di là delle montagne, nella casetta dei sette nani mille volte più bella è Biancaneve!“.

La regina andò su tutte le furie. Attraversate le montagne raggiunte la casetta dei sette nani e travestita da vecchietta offrì a Biancaneve una mela. La fanciulla, che non aveva riconosciuto la regina cattiva, accettò la mela e le diede un morso: la mela era avvelenata!

Quando i nani arrivarono a casa trovarono Biancaneve riversa al suolo. Erano molto tristi perché Biancaneve non respirava più. I nani costruirono una bara di vetro e vi adagiarono la fanciulla.

Un bel giorno un principe si innamorò della fanciulla. Cercando di trasportare la bara di vetro al castello del principe i nani inciamparono: fu così che il boccone avvelenato cadde dalla bocca di Biancaneve che aprì gli occhi. Il principe la portò al suo castello dove vissero felici.



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

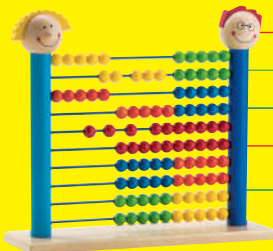
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

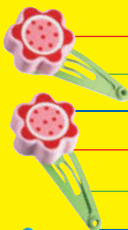
Gifts

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