

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys

Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts

Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **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.

1/06

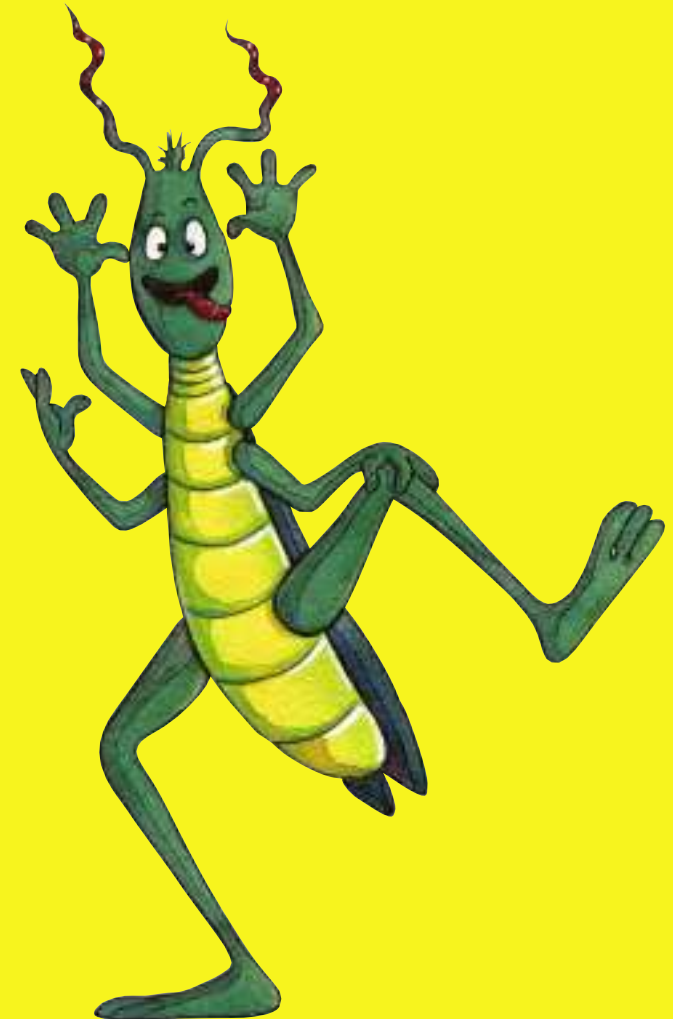


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4838

Grashüpfer im Zahlenland

The Black Pirate A l'abordage ! De zwarte piraat



HABA[®]

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

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Subtraction

- Lay out each number only once. Remaining mats are put aside.
You may jump exactly three times before you have to reach the target mat. Each number touched you subtract from the number 20. The winner is the one who at the end has reached the smallest number or even 0 as the result of their jumps. Before starting to jump, you can also agree on a number other than 20.

Recognizing even and odd numbers

- You can only jump on mats with an even number. Whoever needs the fewest jumps from starting to target mat, wins.
Of course you can also agree to jump only on mats with odd numbers.

The grasshopper of the land of numbers wishes you lots of jumping fun.

Jeu Habermäß n° 4838

Les sauterelles au pays des chiffres

Une collection de jeux associant motricité et chiffres, à jouer à l'intérieur ou à l'extérieur.

Pour 1 ou plusieurs enfants de 4 à 10 ans.

Les jeux sont axés sur les chiffres de 1 à 10 et sur le calcul arithmétique avec les chiffres de 1 à 20.

Idée : Mara & Klaus Schneider

Illustration : Sebastian Coenen

Durée de la partie : env. 5 à 15 minutes selon le jeu

Il était une fois un pays plein de chiffres. Les habitants comptaient tout ce qu'ils voyaient. Ils savaient exactement qu'il y avait un soleil, trois montagnes et douze tournesols.

Mais un jour, il n'y eut plus rien à compter au pays des chiffres, ils devinrent alors très tristes.

La petite sauterelle se rappela soudain d'un jeu auquel elle jouait avec son grand-père. Elle invita tous les habitants du pays des chiffres à jouer avec elle. Et tous comptaient et sautaient joyeusement avec la petite sauterelle. Et aujourd'hui encore, c'est leur jeu préféré.



Contenu

- 1 tapis de départ
- 1 tapis d'arrivée
- 20 tapis à chiffre
- 1 règle du jeu

**Chers parents,
Chères éducatrices, chers éducateurs,**

Le jeu « Les sautelles au pays des chiffres » associe motricité et apprentissage des chiffres de manière ludique. Les jeux développent la motricité des enfants et, selon l'âge et le jeu choisi, les familiarisent avec les chiffres de 1 à 10. Pour les enfants plus âgés, ils permettent de s'exercer à des exercices d'addition et de soustraction.

En jouant, il n'est pas toujours important qu'il y ait un gagnant. Les enfants peuvent également trouver du plaisir à jouer en exécutant des actions en commun.

Parmi les variantes ci-dessous, vous trouverez sans aucun doute le jeu qui conviendra le mieux à votre enfant ou à votre groupe d'enfants.

Amusez-vous bien au pays des chiffres !

Les créateurs de jeux

Préparatifs

Poser le tapis de départ rouge par terre.

Poser les 20 tapis à chiffre autour du tapis de départ dans n'importe quel ordre. Les chiffres doivent être lisibles et les tapis ne doivent pas se toucher.

Le tapis d'arrivée vert est posé à l'extérieur à côté d'un tapis à chiffre.

Plus les tapis seront espacés les uns des autres, plus le jeu sera difficile.



Déroulement de la partie

Choisir l'une des variantes de jeu.

Celui dont c'est le tour se met sur le tapis de départ.

Tu te mets tout de suite à sauter et, selon la variante, tu exécutes une action. En sautant, tu dois suivre les règles suivantes :

- Tu sautes toujours d'un tapis à l'autre. Tu n'as pas le droit de toucher le sol ; sinon, ton tour s'arrête.
- Si tu touches plusieurs tapis en même temps, tu t'arrêtes aussi de jouer pendant ce tour.
- Tu as le droit de sauter sur n'importe quel nombre de tapis. Tu peux changer de direction en sautant.
- Tu as le droit de sauter plusieurs fois sur les mêmes tapis.
- Avant de commencer la partie, mettez-vous d'accord pour savoir s'il faut sauter sur une jambe ou sur deux jambes.

Variantes

1. Jeux où il faut seulement sauter

Dans ces jeux, il n'y a ni gagnant ni perdant. Ils peuvent être joués par n'importe quel nombre d'enfants.

Reconnaître les chiffres, apprendre à compter

- Saute successivement sur trois tapis et à chaque fois compte à voix haute le nombre de sauterelles qui sont dessinées dessus. Si tu veux, tu peux après sauter en l'air une fois pour chaque sauterelle. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de sauter.
- Un joueur dit un chiffre entre 1 et 10. Tu sautes alors sur le tapis avec le numéro correspondant et tu restes là. Pour prouver que c'est le bon tapis, tu comptes à voix haute

le nombre de sauterelles qu'il y a dessus. Si tu ne peux pas arriver sur le tapis directement à partir du tapis de départ, tu as le droit de sauter sur un ou plusieurs autres tapis, jusqu'à ce que tu sois arrivé sur le bon tapis.

- Saute du tapis 1 au tapis 10 en allant dans le bon ordre numérique. Tu restes sur le tapis qui a le chiffre 10. Vous pouvez aussi sauter en sens inverse, du chiffre 10 au chiffre 1.

Reconnaître les chiffres inférieurs et les chiffres supérieurs

- Tu sautes du tapis de départ au tapis d'arrivée. Tu as le droit de sauter sur autant de tapis que tu veux, mais le chiffre doit augmenter de saut en saut.

Premiers calculs arithmétiques:

Additionner

- Tu fais un exercice de calcul arithmétique en sautant successivement sur deux tapis dont le chiffre est compris entre 1 et 5. Un autre joueur doit se mettre sur le tapis indiquant le bon résultat. Ce joueur a ensuite le droit de sauter sur deux tapis et un autre joueur se met sur le tapis correspondant au bon résultat.
- Un joueur dit un nombre entre 2 et 10 : ce nombre est le résultat d'une addition. Réfléchis bien et saute ensuite successivement sur deux tapis dont l'addition des chiffres donne le chiffre annoncé. Vous pouvez aussi décider de sauter par dessus plus de deux tapis et d'additionner ensuite ces chiffres.

Conseil : les « grosses têtes » additionneront les chiffres jusqu'à 20.

Soustraire

- Mets-toi sur le 10. Un joueur dit un chiffre entre 1 et 9. Réfléchis bien et saute sur le chiffre obtenu en soustrayant ce chiffre du chiffre 10.

Conseil : si tu ne sais pas encore très bien compter, compte d'abord sur le tapis 10 le nombre de sauterelles qui doivent être soustraites de 10. Ensuite, compte le nombre de sauterelles restantes.

2. Jeux-concours :

Les jeux-concours ci-dessous sont recommandés pour 2 à 8 joueurs maximum.

Compter et comparer (plus/moins)

- Saute du tapis de départ au tapis d'arrivée et compte le nombre de fois que tu as sauté. Le joueur qui aura sauté le moins de fois gagne.

Calculer:

Additionner

- En sautant du tapis de départ au tapis d'arrivée, additionne les chiffres marqués sur les tapis sur lesquels tu sautes. Le gagnant est celui qui aura la somme la plus petite.
- Convenir d'un chiffre entre 5 et 10. Ce chiffre indique le nombre de fois que vous aurez le droit de sauter pour arriver au tapis d'arrivée. Additionne tous les chiffres sur lesquels tu es passé. Le joueur qui aura la somme la plus élevée gagne.

- Vous convenez au départ d'un chiffre, p. ex. 20. Tu dois alors sauter par dessus des chiffres et les additionner de manière à obtenir le chiffre convenu. Exceptionnellement, on n'a pas le droit ici de sauter plusieurs fois sur le même tapis. Le gagnant est celui qui obtiendra le bon résultat en ayant sauté le moins de fois.

Soustraire

- Poser chaque chiffre une seule fois. Mettre les tapis en trop de côté. Tu as le droit de sauter trois fois pour arriver au tapis d'arrivée. Tu soustrais chaque chiffre touché du nombre 20. Le gagnant est celui qui aura le résultat le plus petit ou qui obtiendra zéro.
Vous pouvez aussi fixer un autre chiffre que 20.

Reconnaître les chiffres pairs et les chiffres impairs

- Tu ne sautes que sur les tapis aux chiffres pairs. Celui qui arrivera au tapis d'arrivée en ayant sauté le moins de fois gagne.
Vous pouvez aussi convenir de ne sauter que sur les chiffres impairs.

La sauterelle du pays des chiffres vous souhaite de bien vous amuser !

Habermaaß-spel nr. 4838

Springhaan in Getallenland

Een verzameling bewegings- en getallenspelletjes voor binnen en buiten. Voor 1 en meer kinderen van 4 - 10 jaar.

Centraal staan de getallen van 1 tot 10 en het rekenen binnen het bereik van 1 tot 20.

Spelidee: Mara & Klaus Schneider

Illustraties: Sebastian Coenen

Speelduur: iedere spelvariant ca. 5 - 15 minuten

Er was eens een Getallenland. De bewoners telden alles wat er te zien was. Ze wisten precies dat er één zon, drie bergen en twaalf zonnebloemen waren. Maar op een dag hadden ze alles geteld wat er in Getallenland te tellen was en daar werden ze erg treurig van. Toen herinnerde de kleine springhaan zich een getallenhinkelspel dat hij vroeger altijd met zijn opa speelde. En hij vroeg de inwoners van Getallenland of ze mee wilden doen.

En ze telden en hinkelden allemaal om het hardst met de kleine springhaan. En tot op de dag van vandaag is het het lievelingsspel van alle inwoners van Getallenland.



Spelinhoud

- 1 startmat
- 1 doelmat
- 20 getallenmatten
- spelregels