

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



SPIEL-SPAR-KISTE

Wichtelwaldfest

3 in 1

spielen

puzzeln

vorlesen



Forest Feasting Gnomes • Fête de Lutins • Kabouterfeest
La fiesta del bosque de los duendes • La festa de bosco degli gnomi

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015

Caja de Diverjuego

La fiesta del bosque de los duendes

Una caja repleta de juegos y diversión con 3 historietas para leer en voz alta, 4 propuestas de juegos y 5 puzzles para niños a partir de los 2 años.

Autora: Miriam Koser

Ilustraciones: Sabine Kraushaar

Texto: Marion Munz-Krines

Queridos padres:

Nos alegra que hayan escogido esta Caja de Diverjuego. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

La Caja de Diverjuego y las instrucciones procuran mucha variedad:

- **3 historietas para leer en voz alta**

Sumérjense juntos en el mundo de los duendes y de los animales del bosque. Las historietas hacen referencia a las ilustraciones del tablero paisaje de juego e integran a las graciosas figuritas. ¡Así adquiere vida este juego!

- **4 propuestas de juegos**

Sólo hay que montar el tablero paisaje de juego y ya ¡comienza la función! Este material variado y las diferentes propuestas de juego, adecuadas a la edad, procuran un montón de diversión.

- **5 puzzles**

Se componen de dos, tres o cuatro piezas, y están fabricados con cartón robusto. De esta manera, su hijo acumulará adecuadamente las primeras experiencias en el montaje de un rompecabezas y, con toda seguridad, se divertirá una y otra vez con los duendes del bosque y con sus cinco amiguitos animales.

Además, estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias adicionales sobre cómo pueden ir descubriendo con su hijo el material de juego.

Al leer en voz alta y escuchar, jugar y montar un puzzle se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, el lenguaje, así como la clasificación de colores y de símbolos. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

Mucho placer les desean

los inventores para niños



Contenido:

1 tablero paisaje de juego Claro del bosque (= la base de la caja con tablero de juego y escenario para encajar), 5 figuritas (el zorro, la corza, el búho, la ardilla, el tejón), 1 recorrido, 28 fichas (4 frutas, 3 globos, 12 hojas, 9 flores), 6 abetos, 1 dado, 5 instrucciones del juego.

¡Por favor, antes de jugar por primera vez, retiren con cuidado las fichas de la tabla!
 Importante: Desháganse inmediatamente de las partes restantes de la tabla para que no haya peligro de que los niños pequeños se las lleven a la boca.



tablero paisaje de juego



claro del bosque

lugar de la fiesta

recorrido

puente

escenario del bosque



flores, parte delantera

flores, parte trasera

hojas

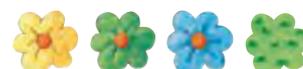
globos

frutas

figuritas

abetos

dado



ESPAÑOL

Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones de la caja, de las figuritas, de las fichas y de los puzzles. Hablen con su hijo sobre los detalles que pueden descubrirse en todas partes, y de esta manera fomentarán el lenguaje, el vocabulario y la atención.

A los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego, ustedes pueden formularles preguntas acerca de los detalles. Algunos ejemplos:

¿Qué lleva el tejón / la ardilla / el zorro? ¿De qué color es esto? ¿Dónde ves aquí duendes del bosque / setas rojas? ¿Dónde hay un arroyo / un erizo / un pájaro?

Jugar y divertirse

Juego 1: Una carrera hasta el lugar de la fiesta

Una divertida carrera con dado, con 2 variantes para 2 - 4 pequeños corredores.

Uno de los juegos más divertidos en la fiesta del bosque de los duendes es la carrera. La corza Rosita y el tejón Leopoldo se entrenan antes con mucha dedicación. Pero la ardilla Emilia, el zorro Rodrigo y el búho Suso son también bastante veloces corriendo. ¿Quién ganará esta vez? La cosa se pone especialmente divertida cuando entran en juego las frutas y los globos. Los tres duendes del bosque han ideado algo estupendo para la ocasión.

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego, figuritas, recorrido, dado

Para las variantes: las fichas de las frutas o las fichas de los globos

Preparativos del juego

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa y pongan el recorrido delante de modo que se obtenga un camino transitable. Cada niño elige una figurita y la pone en la gran casilla de salida al comienzo del recorrido. Tengan el dado preparado.

Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza tirando el dado aquél que más recientemente haya estado en una fiesta estupenda.

Pregunten al niño: *¿Cuántos puntos han salido en el dado?*

El niño cuenta los puntos del dado. Si dice el número correcto se le felicita por todo lo grande. Ayúdenlo ustedes si no sabe cuántos puntos son.

A continuación, el niño moverá su figurita el número correspondiente de casillas sobre el camino que va en dirección al lugar de la fiesta. Está permitido que haya varias figuritas en una misma casilla del recorrido.

A continuación es el turno del siguiente niño y tirará el dado.



Final del juego

Gana el primero en llegar con su figurita al lugar de la fiesta (no importan los puntos de más en el dado) y tiene que dar una vuelta alrededor de la mesa a toda velocidad. Los demás niños siguen jugando y cuando todas las figuritas estén en el lugar de la fiesta, los niños realizarán una divertida danza de los duendes.

Variante 1: ¡Muchas frutas sabrosas!

Repartan las 4 fichas de las frutas «enteras» boca arriba sobre las casillas del recorrido. Sólo puede haber una fruta por casilla y siempre tiene que haber, como mínimo, una casilla de separación entre las fichas.

Durante el transcurso del juego son válidas las reglas del juego básico con la siguiente variación:

Si una figurita va a parar a una casilla con una fruta, el niño tiene que dar de comer a su animal: lleva la ficha a la boca de su figurita, le da la vuelta a continuación y la vuelve a colocar en su casilla. De esta manera, el niño renueva las fuerzas de su figurita y ésta avanza entonces una casilla adicional en dirección al lugar de la fiesta. Si un segundo animal va a parar a esa casilla, no pasará nada entonces porque ya está mordisqueada esa fruta.

Variante 2: ¡Atención, globos!

Repartan las 3 fichas de los globos «enteros» boca arriba sobre las casillas del recorrido. Sólo puede haber un globo por casilla y siempre tiene que haber, como mínimo, una casilla de separación entre las fichas.

Durante el transcurso del juego son válidas las reglas del juego básico con la siguiente variación:

Si una figurita va a parar a una casilla con un globo, éste explotará y el animal se asustará. El niño tendrá que hacer retroceder una casilla a su animal en dirección a la casilla de salida. Se da la vuelta a esa ficha y se quedará en su casilla. Si un animal va a parar a esa casilla, no pasará nada por suerte porque el globo ya explotó antes.

También pueden combinar ustedes las dos variantes y mezclar las fichas de frutas con las de los globos. Elijan 5 fichas a su antojo y repártanlas con el lado «entero» boca arriba sobre las casillas del recorrido. También aquí sólo está permitido que haya una única ficha por casilla y tiene que haber, como mínimo, una casilla de separación entre las fichas.



ESPAÑOL

Juego 2: El desfile del equilibrio de las hojas

Un gracioso juego de habilidad para 2 - 4 niños con mucho tacto.

Entre los actos de la fiesta en el bosque de los duendes se encuentra también un juego de habilidad: el desfile del equilibrio de las hojas. ¿Quién es capaz de mantener en su cabeza una hoja en equilibrio y llevarla hasta el puente sin que se caiga? Los duendes del bosque ya lo han probado y ahora es el turno de los animales. La cosa no es nada fácil, pero sí que es una diversión total. ¿Quién conseguirá llevar el mayor número de hojas hasta el puente?

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego, figuritas, fichas de las hojas

Preparativos del juego:

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa y extiendan las hojas en el claro del bosque. No importa del lado en que estén las hojas porque los motivos para el juego de memoria no interesan en esta propuesta de juego.

Comienza la función:

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya dado un paseo por el bosque; elegirá un animal y lo pondrá en la primera casilla en la pradera delante del puente. Por turno, los demás niños pondrán sus animales detrás, por encima del puente.

Ahora vuelve a ser el turno del primer niño y avanzará su animal hasta una hoja cualquiera situada en el claro del bosque. La hoja se coloca encima de la cabeza del animal y entonces lo desplazará con cuidado de vuelta hacia el puente.

¿Ha conseguido el niño llevar de vuelta al puente a su animal con la hoja encima de la cabeza?

- **¡Sí!** ¡Estupendo! Te quedas la hoja.
- **¡No!** ¡Lástima! Pero seguro que la próxima vez lo conseguirás.
No se devuelve la hoja al claro del bosque sino al lugar de la fiesta.

Este niño pondrá a su animal detrás de los demás animales sobre el puente desplazándolos un puesto hacia delante.

Ahora será el turno del siguiente niño cuya figurita esté más adelantada.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan recogido todas las hojas. Cada niño cuenta sus hojas. El ganador es el que tenga el mayor número. En caso de empate, los ganadores serán los niños empatados. Los niños pueden probar también a mantener el equilibrio con las fichas de las hojas encima de la cabeza.

Este juego también tiene una versión cooperativa. En este caso, los niños pondrán sus hojas formando una hilera. A su lado irán las hojas del lugar de la fiesta: ¿Llevaron los niños más hojas al puente o fueron más las que se cayeron?



Juego 3: A ver quién descubre mi escondite

Un cooperativo juego de memoria para 2 - 4 buenos husmeadores.

El juego favorito de los duendes del bosque se llama: "A ver quién descubre mi escondite". Pedrito, Manolín y Fito esconden siempre dos cosas iguales: una debajo de una hoja y otra debajo de un abeto. Ahora, los animales tienen que ponerse a buscar. ¿Quién es capaz de memorizar qué está dónde, y consigue encontrar una pareja?

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego, figuritas, 6 fichas de hojas con motivo para el juego de memoria, abetos

Preparativos del juego

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa. Muestran a los niños los motivos en las hojas y debajo de los abetos. A continuación mezclen las hojas y pónganlas boca abajo en el claro del bosque. Repartan como quieran los abetos en torno a las hojas.

Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya encontrado algo; elige un animal y lo coloca en la primera casilla en la pradera delante del puente. Por turno, los demás niños colocarán sus animales detrás, por encima del puente.

Ahora vuelve a ser el turno del primer niño. Correrá con su animal hasta una de las hojas y le dará la vuelta. A continuación correrá con el animal hasta un abeto, lo levantará y mirará debajo.

Pregunten al niño: *¿Coinciden los motivos?*

- **¡Sí!** ¡Estupendo! Pon la hoja en el lugar de la fiesta. Vuelve a colocar el abeto en su sitio junto a tu animal.
- **¡No!** ¡Lástima! Memoriza los dos motivos. Vuelve a poner el abeto en su sitio junto a tu animal y vuelve a dar la vuelta a la hoja.

El niño pone su animal detrás de los demás animales en el puente corriéndolos un puesto hacia delante. Ahora es el turno del siguiente niño.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan reunido todas las hojas. Os alegráis todos y bailáis juntos la danza de las hojas por la habitación.

La cosa se pone más difícil cuando los abetos no se devuelven a su sitio anterior sino a otro distinto. ¡Entonces es un desafío de los buenos para los pequeños husmeadores!



ESPAÑOL

Juego 4: El juego de buscar flores

Un cooperativo juego de memoria de colores para 2 - 4 amigos de las flores.

La fiesta de verano está a punto de acabarse, pero antes de que eso ocurra, los animales quieren jugar al divertido juego de buscar flores. Cada cual busca con los ojos la flor en su color preferido: al zorro Rodrigo le gustan las flores de color lila; a la corza Rosita le gustan las flores azules; al búho Suso, las flores de color naranja le parecen las más bonitas; la ardilla Emilia adora únicamente las flores amarillas. ¿Y cuáles le gustan al tejón Leopoldo? Él las prefiere de color verde. ¿Será capaz también él de encontrar una flor en su color preferido?

Material de juego necesario:

Tablero paisaje de juego, todas las figuritas, las fichas de flores

Preparativos del juego

Coloquen el tablero paisaje de juego en el centro de la mesa. Muestran a los niños los diferentes colores de las flores y explíquenles que la ficha de la hierba significa un fallo. A continuación mezclen las fichas y extiéndanlas boca abajo sobre el claro del bosque. Ahora se ven los reversos de las fichas con las cinco florecitas. Aunque jueguen menos de cuatro niños, se pondrán todas las figuritas sobre el puente. En este juego nadie tiene su propia figurita sino que juegan todos juntos.

Comienza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya cogido flores en el campo. Ese niño cogerá el animal que esté más adelantado, correrá con él hasta una flor del claro del bosque y le dará la vuelta.

Pregunten al niño: *¿Has encontrado una flor del color preferido del animal?*

- **¡Sí!** *¡Estupendo! Ve corriendo con el animal y con la flor hasta el lugar de la fiesta.*
- **¡No!** *¡Lástima! Memorizad el color de esa flor o si esa ficha es la del fallo. Vuelve a dar la vuelta a las fichas y corre con tu animal de regreso al puente, colócalo detrás de los demás animales desplazando a los demás un puesto hacia delante.*

Ahora es el turno del siguiente niño con turno.

Final del juego

La partida acaba cuando todos los animales han llegado al lugar de la fiesta con su correspondiente flor.

¡Alegrarse junto a otras personas nos hace fuertes emocionalmente y nos procura buen humor! Refuerza a los niños en su actividad y fomenta la cohesión en la familia o en el grupo en el que se juega.



 **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

 **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

 **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

 **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

 **Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

 **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

 **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

 **Kære børn, kære forældre,**

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

 **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

 **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



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



Kugelbahn
Ball Track
Toboggan à billes
Knikkerbaan
Tobogán de bolas
Pista per biglie



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

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