

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (NL)

Ausgebüxt

Nr. 4572



HABA[®]

La fugue des animaux

Qui sait reconnaître un animal au toucher et compter jusqu'à 4 ?

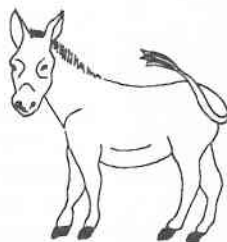
Jeu pour **2 à 4 enfants de 4 ans et plus** qui exerceront leur mémoire et leur sens du toucher en jouant avec des animaux en couleur.

Les animaux du zoo se sont échappés pendant l'orage. Heureusement, les enfants de la ville ont bien observé leur manège et savent où ils se sont cachés. Leur concours sera précieux pour retrouver les couples d'animaux et les ramener au zoo.

Durée du jeu : 15 à 20 minutes environ
Sur une idée de : Manfred Ludwig
Conception graphique : Haralds Klavinus

Contenu de la boîte :

- 4 maisons zoo
- 24 animaux
- 1 dé à trois couleurs
- 3 petits sacs en couleur



Brève description :

But du jeu :

Reconnaître au toucher les couples d'animaux qui se sont cachés afin de pouvoir les ramener au zoo le plus vite possible.

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend **une maison zoo** et les **6 animaux de la couleur de la maison zoo** qu'il a choisie.

S'il y a moins de 4 joueurs, les maisons zoo non utilisées resteront dans la boîte. Par contre, les animaux qui restent devront être **répartis** entre les joueurs.

Ils seront cachés comme les autres mais ils **ne devront pas être trouvés**. (Cette règle pourra ne pas être suivie si les joueurs sont très jeunes : dans ce cas les animaux en trop resteront dans la boîte.)

**1 maison zoo,
6 animaux en
couleur**

**distribuer tous
les animaux**

3 petits sacs,
1 dé

les animaux
s'échappent

lancer le dé
une fois

cacher les ani-
maux ...

... et ne pas
oublier !

chercher les
animaux

Attention :
respecter l'or-
dre !

Placer les trois sacs et le dé au milieu de la table.

Déroulement du jeu :

1. Les animaux s'échappent

Le **joueur le plus jeune** commence. Il lance **une fois le dé**. Ensuite, il choisit **l'un de ses animaux** et le cache dans le sac qui est de la couleur qu'a montrée le dé.

À tour de rôle, et dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs feront la même chose jusqu'à ce que tous les animaux soient cachés dans les sacs.

Bien entendu, tous les joueurs doivent essayer de se rappeler dans quel sac ont disparu les **animaux de leur propre couleur**, car il faudra qu'ils les retrouvent pour les ramener dans leur maison zoo.

2. À la recherche des animaux

On laisse le dé à trois couleurs de côté.

À nouveau, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention!

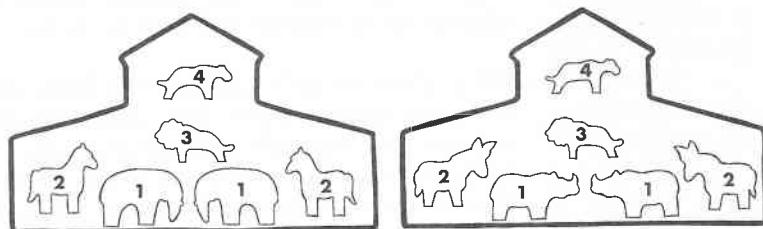
Les animaux doivent être retrouvés dans un **certain ordre**. Il faudra d'abord débusquer les **éléphants et les rhinocéros**.

Pour cela, tout le monde doit bien regarder le dessin: les éléphants et les rhinocéros portent le numéro "1".

Puis ce sera le tour des **chevaux et des ânes**, qui portent le numéro "2".

Enfin viennent les **prédateurs**, qui savent très bien se cacher et portent le numéro "3" et le numéro "4".

Donc, on ne peut chercher le cheval et l'âne si l'on n'a pas auparavant trouvé l'éléphant et le rhinocéros.



choisir un sac,
toucher les ani-
maux

Trouvé ? L'animal
retourne dans
sa maison zoo
Erreur ? Montrer
l'animal et le
remettre dans
le sac

Tous les
animaux sont
rentrés : gagné !

Maintenant, la recherche des animaux peut commencer:
Dans quel sac se trouve l'animal qui doit rentrer le premier
au zoo ?

Chacun peut plonger sa main dans le sac qu'il veut pour
essayer de reconnaître, au toucher, l'animal qu'il doit en
sortir. Dès que l'on croit avoir entre ses doigts le **bon animal**
de la **bonne couleur**, on le prend et on le regarde.

C'est le **bon animal** ? C'est la **bonne couleur** ? Alors il peut
retourner dans sa **maison zoo**.

C'est un animal qui appartient à un autre joueur ? C'est un
animal qui ne doit pas encore retourner dans sa maison
zoo ? Alors, on le **montre** à tout le monde et on le replon-
ge dans le sac d'où il était sorti.

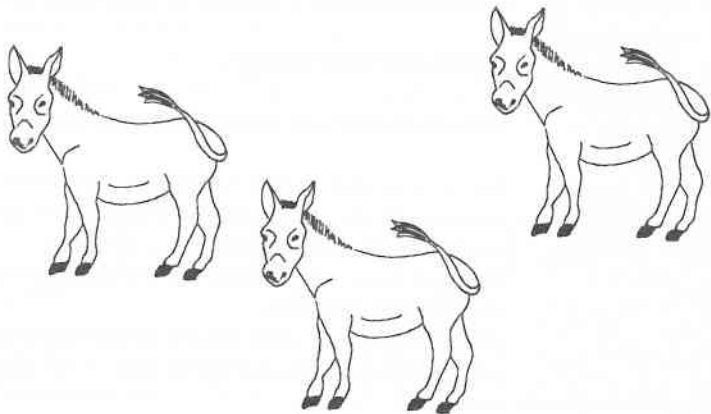
Fin du jeu :

Le jeu se termine quand un joueur a **trouvé tous ses animaux**
et les a remis dans leur maison zoo.

Variante :

Au début du jeu, tous les joueurs prennent les animaux d'un
autre joueur.

Le plus jeune s'écrie : "**Les animaux se sont échappés !**"
Alors, en même temps, les joueurs mettent comme ils
veulent les animaux dans les sacs et les cherchent en res-
pectant la marche à suivre énoncée plus haut.



Ausgebüxt

Wer fühlt die richtigen Tiere und kann schon von 1-4 zählen?

Ein Fühl- und Merkspiel mit vielen bunten Tieren für **2-4 Kinder ab 4 Jahren**. Spielerisch üben die Kinder Tastsinn und Gedächtnis.

Während eines Gewitters sind einige Tiere aus dem Zoo ausgerissen. Zum Glück haben die Kinder der Stadt die Augen aufgehalten und wissen, wohin die Tiere gelaufen sind. Sie helfen, die Tierpaare zu suchen und wieder zurückzubringen.

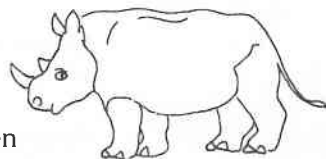
Spieldauer: ca. 15-20 Minuten

Spielautor: Manfred Ludwig

Grafik: Haralds Klavinus

Spielinhalt:

- 4 Zoohäuser
- 24 Zootiere
- 1 Farbwürfel mit drei Farben
- 3 farbige Säckchen



Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer ertastet am geschicktesten die eigenen zuvor versteckten Tierpaare und bringt sie schnell ins Zoohaus zurück?

Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich ein **Zoohaus** und die **6 farblich passenden Zootiere**.

1 Zoohaus
6 farbige Tiere

Spielen weniger als 4 Kinder, so bleiben alle übrigen Zoohäuser in der Schachtel. Die übrigen Tiere jedoch werden **zusätzlich** unter den spielenden Kindern aufgeteilt.

Sie werden zwar auch versteckt, müssen jedoch **nicht wiedergefunden werden**.

(Diese Regel kann für kleinere Kinder weggelassen werden: die übrigen Tiere bleiben dann in der Schachtel.)

Alle Tiere verteilen

3 Säckchen, Würfel

Die drei **Säckchen** und der **Würfel** werden in der Tischmitte
bereitgelegt.

Spielablauf:

Tiere reißen aus

1. Die Tiere reißen aus

1x würfeln

Das **jüngste Kind** beginnt und **würfelt einmal**.

Tier verstecken

Anschließend wählt es ein **beliebiges eigenes Tier** aus und
versteckt es im Sack der gewürfelten Farbe.

Reihum im Uhrzeigersinn würfeln alle Kinder je einmal und
verteilen so alle Tiere in die Säckchen.

... Verstecke
merken!!

Dabei versuchen natürlich alle, sich gut zu merken, wohin die
Tiere der eigenen Farbe verschwunden sind. Denn im zweit
Teil des Spiels müssen alle Kinder ihre Tiere wiederfinden
und zurück ins Zoohaus bringen.

Tiere suchen

2. Die Tiere werden gesucht

Der Farbwürfel wird zur Seite gelegt.

Wieder beginnt das **jüngste Kind** - die anderen folgen
reihum im Uhrzeigersinn.

Achtung:
Reihenfolge
beachten!

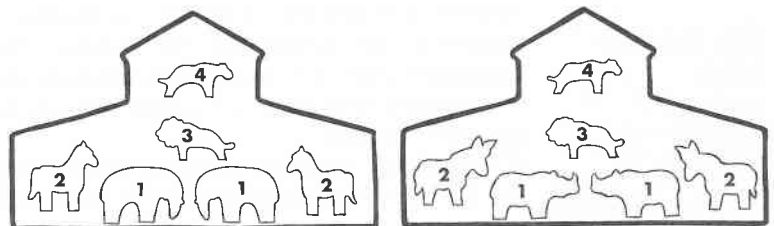
Achtung!

Die Tiere müssen in der **richtigen Reihenfolge** wieder einge-
sammelt werden. Zuerst mußt du die **Elefanten bzw. die**
Nashörner finden.

Sieh dir den Spielplan an: dort haben sie die Zahl **"1"** auf
ihren Rücken. Dann sind die **Pferde bzw. die Esel** an der Reihe,
sie haben eine **"2"** auf den Rücken.

Zuletzt gilt es, die **Raubtiere** wiederzufinden - sie haben sich
besonders gut versteckt und tragen die Zahlen **"3"** und **"4"**
auf ihren Rücken.

Also: Erst wenn die Elefanten/die Nashörner im Zoohaus stehen,
darf nach dem Pferd/dem Esel gesucht werden.



So, nun kann die Suche nach den Tieren losgehen:

Was denkst du, in welchem Sack ist wohl das Tier, das du nun zurückbringen sollst?

Sack aussuchen, Tier ertasten,

Greife in einen Sack deiner Wahl. Ertaste die Tiere, die im Beutel sind. Wenn du meinst, das richtige Tier in der richtigen Farbe in der Hand zu halten, ziehe es heraus.

Richtig? Tier ins Zoohaus

Hast du **das richtige Tier in deiner Farbe** erwischt? Stelle es zurück in dein **Zoohaus**.

Falsch? Tier zeigen, zurück ins Säckchen

Hast du ein Tier erwischt, das einem anderen Kind gehört? Oder eines, das noch nicht ins Zoohaus darf? **Zeige es** allen anderen Kindern und stecke es in den Beutel zurück, aus dem du es gezogen hast.

Spielende:

Alle Tiere gefunden: gewonnen

Das Spiel endet, wenn das erste Kind **alle seine Tiere** wiedergefunden und im Zoohaus untergebracht hat.

Spielvariante:

Jedes Kind übernimmt zu Beginn die Tiere eines anderen Kindes.

Das jüngste Kind ruft: **“Die Tiere sind los”**.

Nun verteilen alle gleichzeitig die Tiere beliebig in die Säckchen und suchen sie anschließend wie beschrieben.

