

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

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

Garten Kunterbunt

Nr. 4580



HABA[®]

Le jardin bariolé

Qui sait où poussent les fruits et les légumes ?

Idée de jeu

Ces 2 idées de jeux pour apprendre, auxquels peuvent jouer **de 2 à 6 enfants de 4 ans et plus**, leur permettront de mieux connaître des fruits et légumes qui leur sont déjà familiers.

En regardant, en écoutant attentivement et en bougeant, les enfants apprendront où poussent les fruits et les légumes : sur les arbres, comme les pommes ; sur un arbrisseau, comme les framboises ; au ras du sol, comme les fraises ; ou sous la terre, comme les pommes de terre.

Durée du jeu : de 10 à 15 minutes

Sur une idée de : Anja Wrede / Ursula Ritter

Conception graphique : Walter Matheis

Contenu de la boîte :

16 fiches en bois

30 carottes

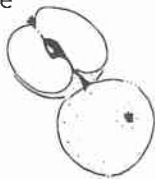
Où ça pousse ?

La couleur du fond de chaque fiche en bois indique là où poussent les fruits ou les légumes qui y sont représentés ; les enfants pourront ainsi savoir instantanément s'ils ont ou non trouvé la bonne réponse.

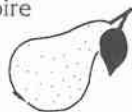
Bleu clair : sur un arbre

Les fiches à fond **bleu clair** représentent des fruits poussant sur un **arbre** :

pomme



poire



prune



cerise



noix



Vert clair : sur un arbrisseau, une plante herbacée, ou une plante graminée

Les fiches à **fond vert clair** représentent des fruits ou des légumes poussant sur un arbrisseau, une **plante herbacée** ou une **plante graminée** :

haricot vert



poivron



tomate



maïs



petits pois



framboise



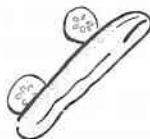
Vert foncé : au ras du sol

Les fiches à **fond vert foncé** représentent des fruits ou des légumes poussant **au ras du sol** :

chou-fleur



concombre



fraise



salade



champignon



poireau



Marron : sous terre

Les fiches à **fond marron** représentent des légumes poussant **sous la terre** :

pomme de terre



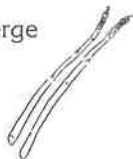
radis



carotte



asperge



oignon



radis noir



Commencez par regarder attentivement chacune des fiches. Vous savez ce qu'elles représentent ? Pour vous en assurer, vous allez jouer au jeu du carré potager.

Où ça pousse ?

placer 4 fiches
maîtresses
d'une seule
couleur

12 fiches
piochées à
mélanger

observer,
décrire

placer les
fiches

Quatre des 16 fiches ne représentent que la silhouette d'un arbre, d'un arbrisseau, d'une salade et d'une carotte. Les prendre et les placer les unes en dessous des autres en mettant d'abord la **bleue** (l'arbre), puis la **vert clair** (l'arbrisseau), la **vert foncé** (le champignon) et, enfin, la **marron** (la carotte).

Retourner les 12 fiches qui restent afin que l'on ne puisse pas voir ce qu'elles représentent, les mélanger et les poser en pile : c'est la pioche.

On joue à tour de rôle en commençant par le plus petit et en prenant toujours la fiche du dessus. Tous les joueurs doivent pouvoir la voir afin de pouvoir tous répondre aux questions suivantes :

Qu'est-ce que c'est ? Où ça pousse ? Comment ça se prépare et comment ça se mange ?

Ensuite, on place la fiche à côté de la fiche maîtresse de même couleur, comme indiqué sur le dessin ci-dessous :



fond bleu



fond vert clair



fond vert foncé



fond marron

Les trois fiches piochées qui sont de la même couleur doivent être mises l'une à côté de l'autre.

Quand les 12 fiches seront à leur place, on obtiendra un carré de 4 x 4 fiches.

Jeu n° 1
5 ans et +

Le jardin bariolé

Jeu de mouvements

Brève
description :

But du jeu :

Le vainqueur sera celui qui aura obtenu le plus de carottes en réagissant le plus vite à la question "Où pousse ce fruit (ou ce légume) ?".

fiches cachées,
carottes

Préparation du jeu :

Retourner les fiches et les répartir sur la table. Préparer les carottes :

Seulement 2 joueurs : 20 carottes. Plus de 2 joueurs : toutes les carottes.

Les quatre fiches représentant sommairement la silhouette d'un arbre, d'un arbrisseau, d'une salade et d'une carotte ne seront pas utilisées.

s'asseoir à
1 m de la table

Important :

Tous les joueurs devront être assis à un mètre de la table.

prendre
les fiches,
les autres
croisent les
bras

Déroulement du jeu :

Le joueur qui a les yeux les plus foncés commence. Il prend une fiche sans la montrer aux autres.

Les autres restent assis, bras croisés.

Le joueur qui a pris la fiche choisit, sans rien dire, l'un des fruits ou légumes dessinés sur la fiche qu'il a tirée.

Il dit à haute voix (si, par exemple, il a choisi un oignon) :

"Où poussent les oignons ?"

question

Les autres doivent donner, par des gestes, la bonne réponse le plus rapidement possible.

les autres
répondent par
des mouve-
ments

La fiche sur laquelle est dessiné un oignon a un fond marron.

Un fond marron, ça veut dire

"sous terre".

comparer
avec les fiches

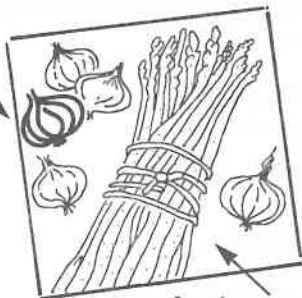
L'enfant qui pose la question peut donc savoir instantanément quelle est la bonne réponse et dire tout de suite quel est l'enfant qui a bien répondu.

Fond marron :
s'allonger par
terre

Dans ce jeu, le dessus de la table représente la surface de la terre.

Le premier enfant qui s'accroupira sous la table, donc sous terre, gagnera une carotte.

oignon



fond marron

Où poussent les oignons ?



Si aucun joueur ne peut donner la bonne réponse, c'est celui qui a posé la question qui gagne une carotte.

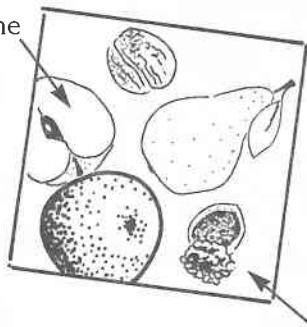
Fond bleu :

Si un joueur tire une fiche à **fond bleu**, ça veut dire que tous les fruits qui y sont représentés poussent sur un **arbre**. Il dira alors à haute voix (si, par exemple, il a choisi une pomme) : "Où poussent les pommes ?"

se lever et lever les bras

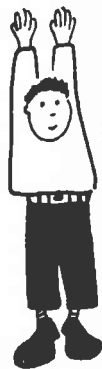
Le premier qui se lèvera et mettra les mains en l'air gagnera une carotte.

pomme



fond bleu

Où poussent les pommes ?



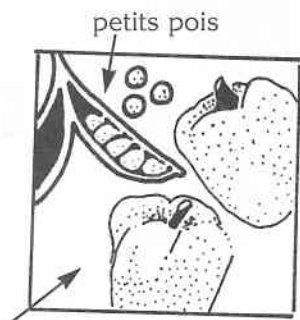
Fond vert clair :

Si un joueur tire une fiche à **fond vert clair**, ça veut dire que tous les fruits ou légumes qui y sont représentés poussent sur un **arbrisseau, une plante herbacée ou une plante graminée** (parfois au bout d'une **longue tige, comme le maïs**). Il dira alors à haute voix (si, par exemple, il a choisi les petits pois) :

"Où poussent les petits pois ?"

rester assis,
lever les bras

Le premier qui **lévera les deux bras en l'air en restant assis** gagnera une carotte.



fond vert clair



Fond vert foncé :

Si la fiche à un fond **vert foncé**, c'est que tous les fruits et légumes qui y sont représentés poussent **au ras du sol**. Le joueur qui l'aura tirée devra dire (si, par exemple, il a choisi un champignon) :

“Où poussent les champignons ?”

les mains à plat sur la table

Le premier qui posera **les mains à plat sur la table** gagnera une carotte.



fond vert foncé



retourner les fiches

Les fiches utilisées doivent être retournées et remises dans la pioche. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs doivent être assis et, si ce n'est pas à eux de piocher, garder les bras croisés.

Toutes les carottes sont distribuées ?

Fin du jeu :

Le jeu se termine quand il ne reste plus de carottes. Le joueur qui en a remporté le plus a gagné la partie.

Jeu n° 2 :
4 ans et +

Qu'est-ce
qu'une mandarotte ?

Brève
description :

dessins visibles
carottes

choisir un fruit
= mandarotte

donner une
piste

Trouvé ?
Retourner la
fiche, carotte

Plus que deux
fiches : compter
les carottes

Ma mandarotte est...

Jeu de devinettes

Vous ne savez pas ce que c'est qu'une mandarotte ? C'est normal, c'est un nouveau mot que nous avons inventé pour ce jeu. Il n'y a que des mandarottes dans ce jeu. Parfois c'est une pomme, parfois une poire, ou un oignon, etc.

But du jeu :

Le premier qui trouvera le nom du fruit ou du légume (la mandarotte) décrit par un autre joueur gagnera une carotte.

Préparation du jeu :

Disposer les 12 fiches représentant des fruits et des légumes sur la table, **dessins visibles**.

Préparer les carottes.

Laisser dans la boîte les quatre fiches sur lesquelles ne sont dessinées que les silhouettes d'un arbre, d'un arbrisseau, d'une salade ou d'une carotte.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui a les yeux les plus clairs commence. Il choisit, en secret, l'un des fruits ou des légumes. Pour conserver son secret, il appellera toujours "mandarotte" le fruit ou le légume qu'il a choisi. Il dira par exemple :

"Ma mandarotte est rouge."

Chacun à leur tour, les autres joueurs poseront une question jusqu'à ce que l'un des joueurs trouve la bonne réponse.

Les questions doivent être formulées de telle sorte que l'on puisse répondre par oui ou par non.

On peut, par exemple, demander : "Ta mandarotte pousse sur un arbre ?", ou : "Ta mandarotte a un gros noyau ?".

Dès qu'un joueur a deviné le nom du fruit ou du légume, il reçoit une carotte et on retourne la fiche sur laquelle est représentée la mandarotte.

Fin du jeu :

Le jeu se termine quand il ne reste plus que deux fiches non retournées. Le joueur qui a remporté le plus de carottes a gagné la partie.

Habermaaß Spiel Nr. 4580

Garten Kunterbunt

Wer weiß, wo die Gartenfrüchte wachsen?

Spielidee

In 2 Spielideen für 2-6 Kinder ab 4 Jahren wird auf vielfältige Weise vermittelt, wie einheimisches Obst und Gemüse aussieht und wie es heißt.

Durch genaues Zuhören, Hinschauen und mit viel Bewegung erfahren die Kinder außerdem, wo die Gartenfrüchte wachsen: auf dem Baum wie der Apfel, am Strauch wie die Himbeere, am Boden wie die Erdbeere oder unter der Erde wie die Kartoffel.

Spieldauer: 10 bis 15 Minuten

Spielidee: Anja Wrede / Ursula Ritter

Grafik: Walter Matheis

Spielinhalt:

16 Holztäfelchen

30 Möhren

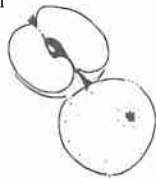
Was wächst wo?

Die Hintergrundfarben der Holztäfelchen zeigen, wo die jeweiligen Früchte wachsen. So können die Kinder ihren Spielerfolg schnell selbständig kontrollieren.

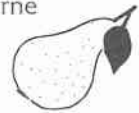
Hellblau: am Baum

Die Holztäfelchen mit hellblauem Hintergrund zeigen, was am Baum wächst:

Apfel



Birne



Pflaume



Kirsche



Walnuß



Hellgrün:
am Busch, am
Strauch, am
Stiel

Die Holztäfelchen mit **hellgrünem Hintergrund** zeigen, was am **Strauch** oder am **Busch** wächst; oder wie der Mais die **Frucht an langen Stielen** trägt.

Bohne



Paprika



Tomate



Mais



Erbse



Himbeere



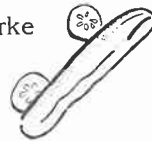
Dunkelgrün:
am Boden

Die Holztäfelchen mit **dunkelgrünem Hintergrund** zeigen Obst und Gemüse, das **direkt am Boden** wächst und die **Frucht oberhalb der Erde** trägt:

Blumenkohl



Gurke



Erdbeere



Kopfsalat



Pilz (Champignon)



Lauch



Braun:
unter der Erde

Die Holztäfelchen mit **braunem Hintergrund** zeigen Pflanzen, deren **Frucht unter der Erde** wächst:

Kartoffel



Radieschen



Möhre



Spargel



Zwiebel



Rettich



Schaut euch die Tafelchen zunachst einmal genau an.
Um die Fruchte kennenzulernen, spielt ihr am besten das einfache Zuordnungsspiel:

Was wachst wo?

4 einfarbige
Tafelchen
hinlegen

Auf vier der 16 Tafelchen seht ihr nur die **Umrisse** von Gartenfruchten vor einem farbigen Hintergrund.

Ordnet die Tafelchen in einer Reihe untereinander an:

Das **blaue**, auf der der Umri eines Baumes zu sehen ist, wird ber das **hellgrne** mit dem Busch gelegt. Darunter kommt das **dunkelgrne Tafelchen**, das den Umri eines Pilzes zeigt. Das **braune** Tafelchen, das eine Mhre zeigt, kommt an das untere Ende der Reihe.

12 Tafelchen
mischen

Die restlichen 12 Tafelchen werden gemischt und verdeckt gestapelt.

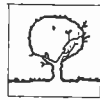
Tafelchen
anschauen,
beschreiben,

Das jngste Kind beginnt und nimmt sich ein Tafelchen vom Stapel. Nun gilt es, genau hinzuschauen und gemeinsam zu beschreiben:

Kennst du die Fruchte? Wo wachsen sie? Weit du, wie sie zubereitet und gegessen werden?

ablegen

Dann wird es neben das Tafelchen der passenden Farbe (blau, hellgrn, dunkelgrn oder braun) gelegt, so wie die Zeichnung es zeigt:



blauer Hintergrund



hellgrner Hintergrund



dunkelgrner Hintergrund



brauner Hintergrund

Die drei Tafelchen derselben Hintergrundfarbe werden jeweils nebeneinander abgelegt.

Wenn alle 12 Holzafelchen richtig zugeordnet sind, ergibt sich **insgesamt ein Quadrat aus 4 x 4 Tafelchen**.

Spiel 1:
ab 5

Garten Kunterbunt

Spiel mit viel Bewegung

Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer weiß, wo die Gartenfrüchte wachsen und dazu auch noch schnell reagieren kann, sammelt die meisten Möhren und gewinnt das Spiel.

**Täfelchen verdeckt,
Möhren**

Spielvorbereitung:

Die Holztäfelchen werden verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die Möhren werden bereitgelegt:

Spielen nur 2 Kinder: 20 Möhren. Spielen mehr als 2 Kinder: alle Möhren.

Die vier Täfelchen, die die Umrisse von Baum, Busch, Salat und Möhre zeigen, werden nicht benötigt.

mit Abstand vom Tisch hinsetzen

Wichtig:

Alle setzen sich ungefähr einen Meter vom Tisch entfernt um den Tisch herum.

Täfelchen nehmen alle anderen: Arme verschränken!

Spielablauf:

Das Kind mit den dunkelsten Augen beginnt das Spiel und nimmt sich ein Täfelchen, ohne es den anderen zu zeigen.

Alle anderen verschränken im Sitzen die Hände vor der Brust. Das Kind, das beginnt, sucht sich **geheim** eine abgebildete Frucht aus.

Laut sagst du z.B:

“Wo wächst die Zwiebel?”

Frage

alle anderen zeigen

Schnell müssen die anderen Kinder nun zeigen, wo die Zwiebel wächst.

auf Täfelchen vergleichen

Das Täfelchen, auf der die Zwiebel abgebildet ist, hat einen braunen Hintergrund.

Ein brauner Hintergrund bedeutet “unter der Erde”.

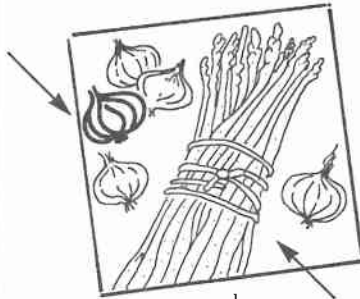
Das Kind, das sich die Frucht ausgesucht hat, kann so gleich sehen, welches Kind als erstes richtig zeigt, wo die Zwiebel wächst.

Brauner Hintergrund: auf den Boden legen

Der Tisch ist in diesem Spiel der Erdboden.

Wer sich zuerst unter den Tisch auf den Fußboden gekauert hat, nun also “unter der Erdoberfläche” liegt, bekommt eine Möhre.

Zwiebel



brauner
Hintergrund

Wo wächst
die Zwiebel?



Weiß keines der Kinder, wo die Frucht wächst, bekommt das Kind, das gefragt hat, eine Möhre.

**Blauer
Hintergrund:**

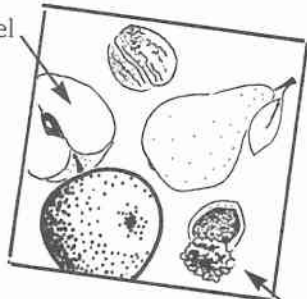
Zieht ein Kind ein Täfelchen mit **blauem Hintergrund**, so wachsen alle abgebildeten Früchte an einem **Baum**. Laut fragt es z.B.:

“**Wo wächst der Apfel?**”

**aufstehen,
Arme in die
Luft**

Eine Möhre bekommt, wer zuerst steht und **beide Arme hoch in die Luft** streckt.

Apfel



blauer
Hintergrund

Wo wächst
der Apfel?



**Hellgrüner
Hintergrund:**

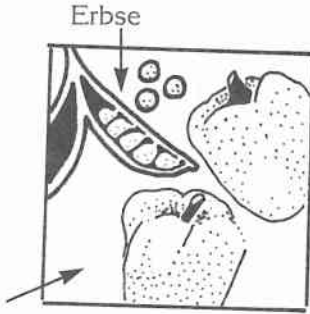
Zieht ein Kind ein Täfelchen mit **hellgrünem Hintergrund**, so wachsen alle abgebildeten Früchte an **Büschen, Sträuchern** oder tragen wie der **Mais die Früchte an langen Stielen**.

Also:

“**Wo wächst die Erbse?**”

im Sitzen beide
Arme hoch

Die Möhre bekommt, wer zuerst **beide Hände im Sitzen nach oben streckt**.



hellgrüner
Hintergrund



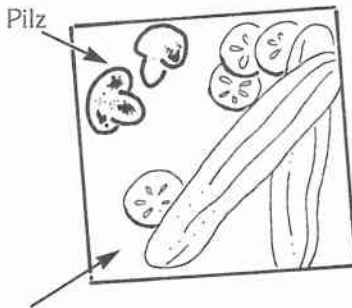
Wo wächst
die Erbse?

**Dunkelgrüner
Hintergrund:**

Wird ein Täfelchen mit **dunkelgrünem** Hintergrund gezogen, so wachsen alle abgebildeten Früchte **direkt am Erdboden**. **Die Frucht tragen sie oberhalb der Erdoberfläche**.
Nun wird z.B. gefragt: **“Wo wachsen Pilze?”**

**Hände flach auf
den Tisch**

Das Kind, das als erstes **beide Hände flach auf den Tisch** legt, bekommt eine Möhre.



dunkelgrüner
Hintergrund



Wo wachsen
Pilze?

**Täfelchen ver-
decken**

Das Holztäfelchen wird jeweils wieder **verdeckt abgelegt**. Die Partie wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Alle Kinder sitzen. Das nächste Kind zieht ein Täfelchen und alle anderen Kinder halten die Arme wieder **verschränkt vor der Brust**.

**Alle Möhren
verteilt?**

Spielende:

Das Spiel endet, wenn alle Möhren verteilt sind. Wer die meisten Möhren erbeutet hat, gewinnt das Spiel.

Spiel 2:
ab 4

Mein Bupfel ist... Such- und Ratespiel

Was ist ein
Bupfel?

Du weißt nicht, wer oder was ein Bupfel ist? Bupfel ist ein neues Wort, das wir extra für dieses Spiel erfunden haben. Bupfel gibt es nur in diesem Spiel. Ein Bupfel kann z.B. ein Apfel, eine Birne oder eine Zwiebel sein.

Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer errät, welche Frucht (= Bupfel) ein anderes Kind sich ausgedacht hat, bekommt eine Möhre als Belohnung.

Welchen offen

Spielvorbereitung:

Die 12 Holztäfelchen mit den Gartenfrüchten werden **offen** auf den Tisch gelegt.

Möhren

Die Möhren werden bereitgelegt.

Die vier Täfelchen, die die Umrisse von Baum, Busch, Salat und Möhre zeigen, bleiben in der Schachtel.

Frucht = Bupfel
aussuchen

Spielablauf:

Das Kind mit den hellsten Augen beginnt und guckt sich geheim eine abgebildete Frucht aus. Um das Geheimnis zu bewahren, bezeichnet es diese Frucht nun als Bupfel. Es sagt z.B.:

Hinweis geben

“Mein Bupfel ist rot.”

Reihum raten die anderen Kinder nun abwechselnd je einmal, bis eines den Bupfel erraten hat.

Die Fragen müssen mit Ja oder Nein beantwortet werden können.

Ihr könnt z.B. fragen: “Wächst dein Bupfel am Baum?” oder: “Hat dein Bupfel einen großen Kern?”

Geraten?
Täfelchen ver-
decken, Möhre

Du hast den Bupfel richtig erraten? Zur Belohnung bekommst du eine Möhre. Das Holztäfelchen, auf dem die Gartenfrucht - der Bupfel - abgebildet ist, wird nun verdeckt.

noch 2 Täfel-
chen offen:
Möhren zählen

Spielende:

Das Spiel endet, wenn nur noch zwei Holztäfelchen offen liegen. Wer die meisten Möhren sammeln konnte, gewinnt das Spiel.