



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones

Clever Bear Learns to Count

聪明小熊学计数 · Schlaubär lernt zählen
L'ours savant apprend à compter · Oso Mañoso aprende a contar



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Clever Bear Learns to Count

A bearish collection of educational number games for 2 to 5 players ages 4 - 8. Includes Clever Bear's counting threader and three extra large dice.

Author: Anja Dreier-Brückner
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: Approx. 10 - 15 minutes per game

"Counting is silly" says little bear in a sulk. "One, two, three! Counting is easy, as you see!", reassures big bear. "Did you know that a long time ago I was the counting master for all bears?" Full of admiration little bear looks at the big bear. "Really? That is great! So you can tell me everything about numbers and counting!", little bear replies and jumps for joy.

Contents

- 1 Clever bear's counting threader
- 1 die showing numbers
- 1 die showing hands
- 1 die showing dots
- 40 cards
- Set of game instructions



Dear Parents:

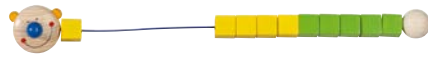
Before starting to play, please take a look at the game material with your children.

The counting threader

On one end of the counting threader there is Clever Bear, on the other end a wooden ball and in between there are five yellow and five green wooden beads. The players can run the yellow and green beads, which represent the numbers 1 to 10, along the threader thus practicing counting.

Example:

One wooden bead directly adjacent to the Clever Bear represents the number "One" (counting threader "1").



Three wooden beads adjacent to the Clever Bear represent the number "Three" (counting threader "3").



All ten wooden beads adjacent to the Clever Bear represent the number "10" (counting threader "10").



The dice

There are three extra large dice. The three dice each show the Clever Bear on one face and the other five faces of the dice show different signs to represent the numbers 1 to 5.

The three examples below show the number 5:



die with numbers



die with dots



die with fingers

The cards

There are 4 sets of cards, with ten cards in each set, which match the dice and the counting threader. The sets show the numbers 1 to 10 in different manners: as numbers, dots, fingers or as counting threader.

With the different symbols the children become acquainted with the world of numbers in different ways: the fingers, dots and the wooden beads on the counting threader can be counted and the number read as a written abstract sign.

The examples below show the number 7 on the cards.



card with number



card with counting threader



card with dots



card with hands and fingers

Once you have acquainted your children with the game material, work through the game ideas. Then decide which games most suit your children and their level of knowledge.

Hint:

For the selection of game ideas and material apply the following principles which we also took into consideration when proposing the order of games in the instructions:

- from easy to difficult
- from familiar to new
- from simple counting to arithmetics

We wish you and your children lots of fun!

From your inventors for inquisitive minds, HABA.

Game 1: Clever Bear's Memory

Who finds as many cards as possible showing the same number (i.e. four fingers and four dots)? A game for any number of Clever Bears.

Game Material Needed:

All cards

Preparation of the Game

The cards are shuffled face down and arranged on the table in eight rows of five cards.

How to Play

Play in a clockwise direction. The oldest player starts and tries to find a matching pair of numbers.

Uncover two cards one by one and announce the number represented.

- **Both cards show a matching pair of numbers?**
Well done! Take the cards. Then uncover two more cards.
- **The two cards don't show a matching pair of numbers:**
Pity! Let the others see the cards and turn them back over again. Then it's the turn of the next player to turn over two cards.

End of the Game

The game ends as soon as all the matching pairs of numbers have been collected. Pile up your cards: whoever has the highest pile, wins the game.

Variation for younger children

- Select any two sets of cards with ten cards each and play Clever Bear Memory.
- Select all cards of a specific range of numbers: for example all cards representing the numbers One to Five.

Game 2: The Duel of the Clever Bears

Whoever is the first to have all the beads on their end of the counting threader, wins the game. A thrilling tug of war of numbers, for two clever bears.

Game Material Needed:

Counting threader, any die

Preparation of the Game

Place the counting threader in the center of the table with its head and tail both showing to the players. Push the ten counters to the middle of the chain and keep the die ready for playing.



How to Play

Play in turns. The younger player starts by rolling the die.

The die shows:

- **A number.**
Super! Count the corresponding number of beads and push them towards your side of the chain.
- **Important pushing rules:**
 - First, push the beads from the middle to your side.
 - If no beads are left in the middle you are allowed to push beads already on your opponents' side back to your side.
- **The Clever Bear:**
Clever bear is somewhat tired of counting and takes a rest. You cannot push any bead.

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

End of the Game

The game ends as soon as a player has all ten beads on their side. This player wins this tug of war of clever bears.

Watch out:

In the last turn a player is allowed to push fewer beads to their side than the number shown on the die.

Game 3: From One to Ten

Will you find the numbers 1 to 10 in the correct order before Clever Bear has counted up to ten? A co-operative game for any number of players.

Game Material Needed:

Counting threader, any set of cards

Preparation of the Game

Place the counting threader in the center of the table. In this game you all play against the Clever Bear.
Push the ten beads to the end of the wooden ball. Shuffle the ten cards of the set and place them one by one, face down on the table. Make sure the cards don't lie on top of each other.

How to Play

Play in a clockwise direction. The biggest player starts and tries to turn over a card with the smallest number. At the beginning you look for the card showing number One.

Which card have you uncovered?

- **The card searched for?**

Well done! Announce the number on the card. The cards stays face up until the end of the game. Now uncover another card.

This card should show the next number. So, after card "One" you try to uncover the card representing number "Two" and so on.

- **Another card?**

Pity! Announce the number represented. The players memorize the number and the card is turned face down again.

Then you push a bead of the counting threader towards the Clever Bear.
Then count out loud the beads already on the Clever Bears' side.
Then it's the turn of the next player to uncover a card.

End of the Game

The game ends as soon as ...

- all the cards have been uncovered and not all the beads are on the Clever Bears' side. You win the game together and celebrate a big number party.
- you push the tenth counter to the Clever Bear's side. Clever Bear has counted up to ten. In this case you lost the game. But don't worry next time you may win.

Game 4: Clever Bear and the Numbers

Who is clever with numbers and is the first to have three cards in front of them? A thrilling game of counting and arithmetics for two to five clever bears.

Game Material Needed:

Counting threader, any set of cards, any die

Preparation of the game

Place the counting threader in the center of the table and set number Five by pushing the five yellow beads towards the Clever Bear, the five green beads towards the wooden ball. The ten cards are spread face up in the center of the table.
Get the die ready.

How to play

Play in a clockwise direction. The youngest player starts and rolls the die.

The die shows:

- **A number.**

Announce the number and then push the number of beads from the Clever Bear's side towards the wooden ball or vice-versa.

- **The bear**

Choose a number between One and Five and say it out loud. Then push the number of beads announced from the Clever Bear's side towards the wooden ball or vice-versa.

Important Clever Bear rules

- If on one end of the threader there are not sufficient beads left to be pushed, you have to push them from the other side.
- Always count out loud as you move the beads.

The counting threader now shows a new number on the Clever Bear's side. Announce this number. Take the corresponding card from the center of the table or from another player and keep it face up in front of you. If the card in question is already in front of you, bad luck.

End of the game

The game ends as soon as a player has three cards. This player wins this bearish number competition.

聪明小熊学计数

小熊收集益智游戏，适合4-8岁，2-5人参加。
聪明小熊穿线计数和三个超大骰子。

作者： Anja Dreier-Brückner
插图： Anja Dreier-Brückner
游戏的长度： 约10-15分钟

“计数是愚蠢的”在生闷气的大熊说。“一，二，三！你看，计数太容易了！”，大熊再保证。“你知道，很久以前，所有熊也知我是计数高手吗？”充满了钦佩的小熊看着大熊。“真的吗？那太好了！那你可以告诉我数字和计数的一切！”，小熊表示雀跃。

材料

- 1 条聪明熊的计数穿线
- 1 粒骰子显示数字
- 1 粒骰子显示手
- 1 粒骰子显示点
- 40 张卡
- 1 套设置游戏说明



亲爱的家长们：

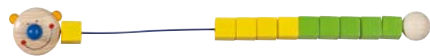
在开始玩之前，请与您的孩子一起来看看游戏材料。

计数穿线

在计数穿线一端有聪明小熊，在另一端有一个木球，中间有五黄五绿色木珠子。玩家可以运行黄色和绿色木珠子表示1到10的数字，沿着穿线练习计数。

例如：

一个相邻聪明小熊的木珠表示数字“1”
(计数穿线“1”)。



三个相邻聪明小熊的木珠代表数字“3”
(计数穿线“3”)。



所有十个木珠毗邻聪明小熊代表数字“10”
(计数穿线“10”)。



骰子

有三个超大骰子。三个骰子每个有一面是聪明小熊而其他五面显示不同的符号来表示数字1到5。

下面的三个例子都显示数字5：



数字骰子



小点骰子



手指骰子

游戏卡

有4套游戏卡，每套十张，和骰子和计数穿线相匹配的。以不同的方式，显示数字1到10：数字，点，手指或计数穿线。

用不同的符号让孩子可以不同的方式熟悉数字世界：手指，点和计数穿线木珠和作为书面抽象符号的读取数字。

下面的例子显示卡上的数字7。



数目卡



点卡



计数穿线卡



手指卡

你和孩子已经知道了游戏材料，通过游戏不同的玩法。然后决定哪些玩法最适合你的孩子和他们的知识水平。

提示：

游戏的玩法和材料的选择遵循以下原则，我们说明书中提出的顺序也考虑到了这原则：

- 从易到难
- 从熟悉到新的
- 从简单的数数字到算术

我们希望您和您的孩子获得许多乐趣！

您的好奇设计者HABA

游戏1：聪明小熊记忆力

谁发现最多显示相同号码的游戏卡（即四手指卡和四个点卡）？一个适合任何人数玩家的游戏。

游戏所需材料：
所有游戏卡

准备游戏

洗牌，卡面朝下，排列八排，每排五张牌。
所有游戏卡卡面朝下

玩法

按顺时针方向玩。年龄最大的开始尝试寻找相匹配的数字。
两个游戏卡逐一揭开，并公布所表示的数目。

- **两张卡显示一对匹配的数字吗？**
干得好！取卡。然后再揭开两张牌。
- **两张卡和显示的数字并不匹配：**
太可惜了！让其他人看到卡，并把它们卡面朝下放。
然后轮到下一个玩家翻开两张游戏卡。

游戏结束

只要所有的配对数字被收集，
游戏就结束。游戏卡堆起来，谁拥有最高一堆，就赢得了游戏。

更小孩子的游戏变化

- 选择任何两组各十张卡，玩聪明小熊记忆力。
- 选择所有卡的特定范围数字，例如：所有的卡代表数字一至五。

游戏2：聪明小熊大决斗

谁是第一个把他们的所有的计数珠子结束穿线，赢得了比赛。
一场惊心动魄的拉锯战数字战争，两个聪明小熊的比赛。

游戏所需材料：
计数穿线，任何骰子

准备游戏

将计数穿线放在桌子中央，头部和尾部都露出来让
玩家看看。十个木珠推入
链条中间并准备好骰子。



玩法

轮流玩。年龄最小的开始滚动骰子。

骰子显示：

- **一个数字。**
超强！计数相应数量的珠子，并将其朝你身边推。
- **重要推珠规则：**
 - 首先，木珠从中间推到你身边。
 - 如果中间没有珠子，允许推对手的木珠到你的身边。
- **聪明的小熊：**
聪明的小熊是有点计数累了，需要休息。你不能推任何木珠。

然后，它是该轮到其他玩家掷骰子。

比赛结束

玩家首先将所有木珠推到自己身边的，结束本场比赛。
赢得这场聪明小熊拉锯战。

注意：

在最后一轮中，玩家允许推比
骰子上显示的数量少的木珠到自己的身边。

游戏3：从一到十

你会在聪明小熊计数到十之前，先找到1到10的正确顺序吗？合作游戏，适合任何人数的玩家。

游戏所需材料：
计数穿线，任何一套游戏卡

准备游戏

将计数穿线放在桌子中央，在这个游戏中所有玩家和聪明小熊对战。将所有木珠推到木球一边。游戏卡洗牌和逐一面朝下放在桌子上。确保这些卡不重叠。

玩法

按顺时针方向玩。年龄最大的先开始，设法翻开最小的卡。在开始的时候，你们要找数字“1”的卡。

你翻开了哪个卡？

• **是你要找的卡？**

干得好！公布卡上数字。该卡保持正面朝上直到游戏结束。现在揭开另一张卡。此卡应该显示下一个数字。所以，数字“1”的卡后您尝试揭开数字“2”的卡，如此类推。

• **不是你要找的卡？**

太可惜了！公布卡上数字。玩家熟记数字和卡翻回正面朝下。然后你朝聪明小熊身边推一个计数穿线木珠。然后大声算出来聪明小熊身边已有的珠子。然后轮到下一个玩家揭开卡。

比赛结束

本场比赛结束只要...

- 所有卡已经被揭开，而并非所有木珠都在聪明小熊身边。你们一起赢了比赛，举行一个大派对一起庆祝。
- 您推第十个木珠到聪明小熊身边。聪明小熊计数到十了。在这种情况下，你们输掉了比赛。不过不用担心下一次你可能会获胜。

游戏4：聪明小熊和数字

谁会巧妙地使用数字和是第一个有三个卡在他们前面的呢？一场惊心动魄的计数和算术游戏，适合的两至五个玩家比赛。

游戏所需材料：
计数穿线，任何一套游戏卡，任何骰子

准备游戏

将计数穿线放在桌子中央，设置数量五，推五个黄木珠到聪明小熊身边，推五个绿木珠到木球的一边。十张游戏卡正面朝上散布在桌子中央。准备骰子。

玩法

按顺时针方向玩。年龄最小的先开始滚动骰子。

骰子显示：

• **一个数字。**

公布数字，然后推相应数量的木珠从聪明小熊身边朝木球一边推或反之亦然。

• **小熊**

选择一到五之间，并大声说出来。然后，从聪明小熊身边朝木球一边推相应数量的木珠或反之亦然。

重要聪明小熊规则：

- 若穿线的一端没有足够的木珠留下推，你必须从另一端推动它们。
- 当你移动木珠时，务必大声的算出来。

现在，计数穿线上聪明小熊一端显示了新的数量。宣布这一数字。在桌子中央或从其他玩家拿取相应数字的卡，并正面朝上放在你面前。如果答案卡已经在你的面前，运气不好。

比赛结束

第一个有三张卡在他前面的，赢了比赛。

Schlaubär lernt zählen



Eine bärige LernSpielesammlung für 2 - 5 Kinder von 4 - 8 Jahren.
Mit Schlaubär-Zählkette und drei extra großen Würfeln.

Spielidee: Anja Dreier-Brückner
Illustration: Anja Dreier-Brückner
Spieldauer: je Spiel ca. 10 - 15 Minuten

„Zählen ist doof!“, schmolzt der kleine Bär. „Eins, zwei, drei! Zählen ist keine Hexerei!“, ruft ihm der große Bär zu. „Weißt du eigentlich, dass ich vor langer Zeit einmal Bärenmeister im Zählen war?“
Der kleine Bär sieht den großen Bären voller Bewunderung an. „Echt? Das ist ja super! Dann kannst du mir alles über die Zahlen und das Zählen beibringen!“, antwortet der kleine Bär und macht vor Freude einen großen Luftsprung.

Spielinhalt

- 1 Schlaubär-Zählkette
- 1 Würfel mit Ziffern
- 1 Würfel mit Händen
- 1 Würfel mit Punkten
- 40 Karten
- 1 Spielanleitung



Liebe Eltern,

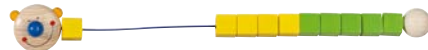
sehen Sie sich vor dem ersten Spiel gemeinsam mit Ihren Kindern das Spielmaterial an.

Die Schlaubär-Zählkette

Die Zählkette besteht aus dem Schlaubären, fünf gelben und fünf grünen Holzsteinen und einer Holzkugel am Ende der Kette. Die gelben und grünen Holzsteine können auf der Kette verschoben werden. So können die Kinder sowohl das Zählen üben als auch die Zahlen 1 bis 10 darstellen.

Beispiele:

Befindet sich ein Holzstein direkt neben dem Schlaubären, ist die Zahl 1 dargestellt.



Befinden sich drei Holzsteine direkt neben dem Schlaubären, zeigt dies die Zahl 3 an.



Befinden sich alle zehn Steine direkt neben dem Schlaubären, ist die Zahl 10 eingestellt.



Die Würfel

Dem Spiel liegen drei extra große Würfel bei. Alle drei Würfel zeigen auf einer Seite den Schlaubären und auf den anderen Seiten die Zahlen 1 bis 5 in jeweils unterschiedlicher Darstellung.

Im Beispiel ist immer die Zahl 5 auf den Würfeln zu sehen:



Würfel mit Ziffern



Würfel mit Punkten



Würfel mit Fingern

Die Karten

Passend zu den Würfeln und der Zählkette liegen dem Spiel vier Kartensätze mit jeweils zehn Karten bei. Auf jedem Kartensatz sind die Zahlen 1 bis 10 unterschiedlich dargestellt: als Ziffern, mit Würfelpunkten, mit Fingern oder als Zählkette.

Die unterschiedlichen Darstellungen machen die Kinder mit den verschiedenen Ebenen der Welt der Zahlen vertraut: die Finger, die Punkte und die Steine der Zählkette können von den Kindern abgezählt werden. Die Ziffer ist die geschriebene, abstrakte Zahl.

Im Beispiel ist immer die Zahl 7 auf den Karten zu sehen:



Karte mit Ziffer



Karte mit Würfelpunkten



Karte mit Zählkette



Karte mit Händen und Fingern

Wenn Sie Ihre Kinder mit dem Spielmaterial vertraut gemacht haben, lesen Sie sich bitte die einzelnen Spielideen durch. Entscheiden Sie anschließend, welche Spiele für Ihre Kinder und deren Wissensstand am besten geeignet sind.

Tipp:

Gehen Sie bei der Auswahl der Spiele und der Spielmaterialien nach folgenden Grundsätzen vor, die wir auch bei der Anordnung der Spiele in der Spielanleitung berücksichtigt haben:

- vom Einfachen zum Schwierigen
- vom Bekannten zum Neuen
- vom Zählen zum Rechnen

Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß!

Ihre Erfinder für Kinder

Spiel 1: Schlaubär-Memo

Wer findet möglichst viele Karten, auf denen die gleichen Zahlen (z.B. vier Finger und vier Würfelpunkte) dargestellt sind? Ein Spiel für beliebig viele Schlaubären.

Benötigtes Spielmaterial:

alle Karten

Spielvorbereitung

Die Karten werden verdeckt gemischt und nebeneinander in acht Reihen mit jeweils fünf Karten auf dem Tisch ausgelegt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das älteste Kind beginnt und versucht ein passendes Zahlenpaar zu finden.

Decke dazu nacheinander zwei Karten auf und nenne jeweils die abgebildete Zahl.

- **Ergeben die beiden Karten ein Zahlenpaar?**
Prima! Nimm das Zahlenpaar zu dir. Du darfst zwei weitere Karten aufdecken.
- **Ergeben die beiden Karten kein Zahlenpaar?**
Schade! Verdecke die Karten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Der nächste Spieler ist mit Aufdecken an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Zahlenpaare eingesammelt sind. Stapelt die eigenen Karten: Wer den höchsten Turm bauen kann, gewinnt das Spiel.

Varianten für jüngere Kinder

- Sucht euch zwei beliebige Kartensätze mit jeweils zehn Karten aus und spielt damit Schlaubär-Memo.
- Sucht alle Karten eines bestimmten Zahlenraums heraus:
Zum Beispiel alle Karten mit den Zahlen von Eins bis Fünf.

Spiel 2: Duell der Schlaubären

Wer zuerst alle Steine der Schlaubär-Zählkette auf seiner Seite hat, gewinnt. Ein spannendes Zahlen-Tauziehen für zwei Schlaubären.

Benötigtes Spielmaterial:

Schlaubär-Zählkette, ein beliebiger Würfel

Spielvorbereitung

Legt die Zählkette in der Tischmitte zwischen euch ab.

Jedes Kind sitzt an einem Ende der Zählkette. Schiebt alle zehn Steine in die Mitte der Zählkette. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt immer abwechselnd. Das jüngere Kind beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Eine Zahl?**
Super! Zähle die gewürfelte Anzahl Steine nacheinander an der Zählkette ab und schiebe sie auf deine Seite.

Wichtige Schieberegeln:

- Schiebe zuerst die Steine aus der Mitte der Zählkette auf deine Seite.
- Ist kein Stein mehr in der Mitte, darfst du auch Steine, die dein Mitspieler bereits auf seiner Seite hat, auf deine Seite schieben.

- **Den Schlaubär?**
Der Schlaubär ist vom Zählen etwas müde und muss sich ausruhen! Du darfst keinen Stein bewegen.

Anschließend ist dein Mitspieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle zehn Steine auf seiner Seite der Zählkette hat. Dieses Kind gewinnt dieses Tauzieh-Duell der Schlaubären.

Achtung:

Es ist erlaubt, dass ein Kind in seinem letzten Spielzug weniger Steine zu sich schiebt, als die Zahl des Würfels anzeigt!

Spiel 3: Von eins bis zehn

Findet ihr die Zahlen von 1 bis 10 in der richtigen Reihenfolge, bevor der Schlaubär bis zehn gezählt hat? Ein kooperatives Spiel für beliebig viele Kinder.

Benötigtes Spielmaterial:

Schlaubär-Zählkette, ein beliebiger Kartensatz

Spielvorbereitung

Legt die Schlaubär-Zählkette in die Tischmitte. Ihr spielt in diesem Spiel gemeinsam gegen den Schlaubären.

Schiebt alle zehn Steine zur Holzkugel. Mischt die zehn Karten des Kartensatzes und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das größte Kind beginnt und versucht die Karte mit der niedrigsten Zahl aufzudecken. Zu Spielbeginn suchst du also die Karte, die für die Zahl Eins steht.

Welche Karte hast du aufgedeckt?

• Die gesuchte Karte?

Sehr gut! Nenne die auf der Karte abgebildete Zahl und lasse die Karte bis zum Ende des Spiels offen liegen. Du darfst sofort eine weitere Karte aufdecken.

Versuche anschließend die Karte mit der nächsten Zahl aufzudecken. Zum Beispiel musst du nach der Zahl Eins die Karte aufdecken, die für die Zahl Zwei steht usw.

• Eine andere Karte?

Schade! Nenne die auf der Karte abgebildete Zahl. Nachdem ihr euch die Zahl der aufgedeckten Karte gemerkt habt, drehst du sie wieder um.

Anschließend schiebst du einen Stein der Zählkette zum Schlaubären und zählst laut alle Steine ab, die bereits beim Schlaubären liegen. Danach ist das nächste Kind mit Aufdecken an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- alle Karten offen auf dem Tisch liegen und noch nicht alle zehn Steine beim Schlaubären sind. Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam und feiert eine große Zahlenparty.
- ihr den zehnten und letzten Stein zum Schlaubären schiebt. Schlaubär hat jetzt bis zehn gezählt. In diesem Fall habt ihr gemeinsam verloren. Aber schon beim nächsten Versuch könnt ihr das Spiel gewinnen.

Spiel 4: Schlaubär und die Zahlen

Wer kann schon gut mit Zahlen umgehen und hat zuerst drei Karten vor sich liegen? Ein spannendes Zähl- und Rechenspiel für zwei bis fünf Schlaubären.

Benötigtes Spielmaterial:

Schlaubär-Zählkette, ein beliebiger Kartensatz, ein beliebiger Würfel

Spielvorbereitung

Legt die Zählkette in die Tischmitte und stellt die Zahl Fünf ein: die fünf gelben Steine schiebt ihr zum Schlaubär, die fünf grünen Steine zur Holzkugel.

Legt die zehn Karten des Kartensatzes offen in der Tischmitte aus.

Halte den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das kleinste Kind beginnt und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

• Eine Zahl?

Nenne laut die gewürfelte Zahl. Schiebe anschließend die gewürfelte Anzahl Steine vom Schlaubären aus zur Holzkugel oder umgekehrt.

• Den Bären?

Wähle eine beliebige Zahl zwischen Eins und Fünf aus und nenne sie laut. Schiebe anschließend die genannte Anzahl Steine vom Schlaubär aus zur Holzkugel oder umgekehrt.

Wichtige Schlaubär-Regeln:

- Sind an einem Ende der Zählkette nicht mehr genügend Steine, kannst du nur von der anderen Seite aus die Steine verschieben.
- Zähle beim Verschieben immer die Anzahl der Steine laut mit.

Die Zählkette zeigt jetzt auf der Seite des Schlaubären eine neue Zahl an. Das ist die Zahl, die du auf der Zählkette eingestellt hast. Nenne sie und nimm dir die dazu passende Karte aus der Tischmitte oder von einem Mitspieler und lege sie offen vor dir ab. Liegt die Karte bereits vor dir, hast du leider Pech gehabt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei Karten vor sich liegen hat. Es gewinnt diesen bärigen Zahlenwettbewerb.

L'ours savant apprend à compter

Une collection de jeux éducatifs pour 2 à 5 enfants de 4 à 8 ans.
Avec un lacet « boulier » et trois gros dés.

Idée : Anja Dreier-Brückner
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes par jeu

« Que c'est ennuyant de compter » grogne le petit ours. « Un, deux, trois ! Compte comme moi ! » lui dit le grand ours. « Est-ce que tu sais qu'autrefois, j'étais le champion pour compter ? » Plein d'admiration, le petit ours regarde le grand ours. « C'est vrai ? Eh bien, tu vas me raconter tout ce que tu sais sur les chiffres et le calcul ! » réplique le petit ours en faisant une belle pirouette tellement il est content.

Contenu

- 1 lacet « boulier »
- 1 dé indiquant des chiffres
- 1 dé indiquant des mains
- 1 dé indiquant des points
- 40 cartes
- 1 règle du jeu



Chers parents,

Avant que les enfants ne jouent pour la première fois, regardez avec eux les accessoires de jeu.

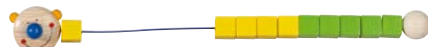
Le lacet « boulier »

Le lacet « boulier » comprend l'ours savant, cinq pions en bois de couleur jaune, cinq pions en bois de couleur verte et une boule en bois au bout du lacet.

Les pions jaunes et verts peuvent être déplacés sur le lacet. Les enfants peuvent ainsi s'exercer à compter et représenter les chiffres de 1 à 10.

Exemples :

Quand il y a un pion tout à côté de l'ours savant, il représente le chiffre « 1 ».



S'il y a trois pions à côté de l'ours savant, ils indiquent le chiffre « 3 ».



Si tous les pions sont du côté de l'ours savant, on a alors le chiffre « 10 ».



Les dés

Dans les accessoires de jeu, il y a trois gros dés. Tous ont une face montrant l'ours savant et les autres faces indiquant les nombres 1 à 5 dans différentes représentations.

Dans l'exemple suivant, chacun des dés représente le nombre 5 :



dé indiquant des chiffres



dé indiquant des points



dé indiquant des doigts

Les cartes

Il y a aussi quatre jeux de dix cartes, qui correspondent aux dés et au lacet boulier. Sur chaque jeu de cartes, les nombres de 1 à 10 sont représentés de différentes manières : avec des chiffres, des points, des doigts ou à l'aide du lacet boulier.

Les différentes illustrations permettent aux enfants de se familiariser avec les différents niveaux de l'univers des nombres : les doigts, les points et les pions du lacet peuvent être comptés par les enfants. Les chiffres représentent le nombre écrit abstrait.

Dans l'exemple ci-dessous, les cartes représentent le chiffre 7 :



carte avec chiffre



carte avec lacet



carte avec des points



carte avec des mains et des doigts

Une fois que vous aurez familiarisé les enfants avec les accessoires, lisez les différentes suggestions de jeux et choisissez les jeux qui conviendront le mieux à vos enfants et à leur niveau de connaissances.

Conseils :

en sélectionnant les jeux et les accessoires, tenez compte des critères ci-dessous que nous avons également retenus dans la règle du jeu :

- du jeu simple au difficile
- du connu au nouveau
- des jeux où il faut compter à ceux où il faut calculer

Nous vous souhaitons, ainsi qu'à vos enfants, de passer d'agréables moments !

Les créateurs pour enfants joueurs

Jeu n°1 : mémo de l'ours savant

Qui trouvera le plus de cartes possible sur lesquelles sont représentés les mêmes nombres (par ex. quatre doigts et quatre points) ? Un jeu pour n'importe quel nombre d'oursons savants.

Accessoires nécessaires :
toutes les cartes

Préparatifs

Mélanger les cartes, faces cachées, et les poser les unes à côté des autres sur huit rangées de chacune cinq cartes.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence et essaie de trouver deux cartes qui vont ensemble. Retourne deux cartes, l'une après l'autre, et dis le nombre qui y est représenté.

- **Les deux cartes indiquent le même nombre ?**
Bravo ! Prends les deux cartes et pose-les devant toi. Tu retournes de nouveau deux cartes.
- **Les deux cartes n'indiquent pas le même nombre ?**
Dommage ! Repose les cartes, faces cachées, après que tous les autres joueurs les aient également vues. C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les cartes ont été récupérées. Chacun fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile gagne la partie.

Variantes pour joueurs plus jeunes

- Choisissez deux jeux de cartes de chacun dix cartes et jouez seulement avec ces deux jeux.
- Cherchez toutes les cartes d'une série limitée de chiffres : par exemple toutes les cartes avec les nombres de un à cinq.

Jeu n° 2 : le duel des ours savants

Celui qui aura en premier tous les pions du lacet de son côté sera le gagnant. Un « tir au lacet » à suspens pour deux oursons savants.

Accessoires nécessaires :
le lacet boulier, n'importe quel dé

Préparatifs

Posez le lacet au milieu de la table entre vous deux. Chaque joueur est assis en face de l'un des bouts du lacet. Faites coulisser tous les pions au milieu du lacet. Préparer le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez chacun à votre tour. Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **Un nombre ?**
Super ! Compte le nombre correspondant de pions sur le lacet et fais-les coulisser de ton côté.

Règles importantes :

- Fais d'abord coulisser les pions à partir du milieu du lacet vers ton côté.
- S'il n'y a plus de pions au milieu, tu as le droit de faire coulisser vers ton côté des pions que ton adversaire a déjà de son côté.

- **L'ours savant ?**
L'ours savant est fatigué à force de compter et il faut qu'il se repose ! Tu ne déplaces aucun pion.

C'est ensuite au tour de ton adversaire de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a les dix pions de son côté. C'est lui le vainqueur de ce duel de « tir au lacet ».

Attention :

pendant son dernier tour, un joueur a le droit de faire coulisser moins de pions de son côté que le nombre indiqué par le dé !

Jeu n° 3 : de un à dix

Trouvez-vous les nombres de 1 à 10 dans le bon ordre avant que l'ours savant ait compté jusqu'à dix ? Un jeu coopératif pour n'importe quel nombre de joueurs.

Accessoires nécessaires :

le lacet boulier, n'importe quel jeu de cartes

Préparatifs

Posez le lacet boulier au milieu de la table. Dans ce jeu, vous jouez tous ensemble contre l'ourson savant.

Faites glisser les dix pions vers la boule en bois. Mélangez les dix cartes du jeu et posez-les au milieu de la table, faces cachées. Faites attention à ce que les cartes ne soient pas posées les unes sur les autres.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus grand commence et essaie de trouver la carte indiquant le plus petit nombre. Au début de la partie, tu cherches donc la carte qui représente le chiffre Un.

Quelle carte as-tu retournée ?

- **La bonne carte ?**

Très bien ! Dis le chiffre représenté sur la carte et laisse la carte visible jusqu'à la fin de la partie. Retourne tout de suite une autre carte.

Essaie alors de trouver la carte avec le chiffre suivant : par exemple, après le chiffre Un tu dois chercher la carte qui représente le chiffre Deux, etc.

- **Une autre carte ?**

Domage ! Dis le chiffre représenté sur la carte. Après que tous les joueurs aient bien vu le chiffre représenté sur la carte, tu la retournes de nouveau face cachée.

Ensuite, tu fais glisser un pion du lacet vers l'ourson savant et tu comptes tout fort le nombre de pions qui sont déjà du côté de l'ours. C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une carte.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque

- toutes les cartes sont visibles et que les dix pions ne sont pas encore tous du côté de l'ours. Vous gagnez la partie tous ensemble et fêtez cette victoire par une grande fête des chiffres.
- vous poussez le dernier pion vers l'ours. L'ours savant a alors compté jusqu'à dix. Dans ce cas, vous avez tous perdu ! Mais ne soyez pas découragés, vous prendrez votre revanche lors d'une partie suivante.

Jeu n° 4 : L'ours savant et les chiffres

Qui connaît déjà bien les chiffres et récupérera en premier trois cartes ? Un jeu où il faut compter et calculer, pour deux à cinq oursons savants.

Accessoires nécessaires :

le lacet boulier, n'importe quel jeu de carte, n'importe quel dé

Préparatifs

Poser le lacet au milieu de la table et mettre les cinq pions jaunes du côté de l'ours et les cinq pions verts du côté de la boule en bois.

Poser les dix cartes du jeu de manière visible au milieu de la table.

Préparer le dé.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Un nombre ?**

Dis le nombre tout fort. Ensuite, déplace le nombre correspondant de pions en les faisant coulisser de l'ours vers la boule ou inversement.

- **L'ours ?**

Choisis un chiffre entre un et cinq et dis-le tout haut. Ensuite, déplace le nombre correspondant de pions en les faisant coulisser de l'ours vers la boule ou inversement.

Règles importantes :

→ S'il n'y a plus assez de pions à un bout du lacet, tu ne pourras faire coulisser les pions que depuis l'autre côté.

→ En faisant coulisser les pions, compte en même temps le nombre tout haut.

Sur le lacet boulier, il y a alors un nouveau nombre de pions du côté de l'ours. C'est le nombre que tu as compté sur le lacet. Dis-le tout fort et prends la carte correspondante dans le jeu de cartes ou récupère-la d'un autre joueur et pose-la devant toi, face visible. Si tu as déjà récupéré cette carte, ce n'est pas de chance.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois cartes. Il gagne cet intéressant concours de chiffres.

Oso Mañoso aprende a contar

Una colección de osados juegos educativos para 2 a 5 niños de 4 a 8 años.
Con una cadena calculadora Oso Mañoso y tres dados extragrandes.

Autora: Anja Dreier-Brückner
Ilustraciones: Anja Dreier-Brückner
Duración de la partida: cada juego aprox. 10 - 15 minutos

«¡Contar es muy aburrido!», dice el oso pequeño con cara de enfado. «¡Uno, dos, tres! ¡Contar es un placer!», le dice el oso grande.
«¿No sabes que hace mucho tiempo fui el campeón de los osos en las cuentas?»
El oso pequeño mira al oso grande con cara de absoluta admiración. «¿De veras? ¡Qué guay! ¡Entonces podrás enseñarme todo lo que sabes sobre los números y las cuentas!», responde el oso pequeño dando un gran salto de alegría.

Contenido

- 1 cadena calculadora Oso Mañoso
- 1 dado con cifras
- 1 dado con manos
- 1 dado con puntos
- 40 cartas
- Instrucciones del juego



Queridos padres:

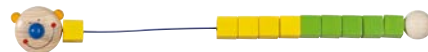
Antes de jugar por primera vez, observad en compañía de vuestros hijos el material de juego.

La cadena calculadora Oso Mañoso

La cadena calculadora se compone del Oso Mañoso, diez piezas de madera (cinco amarillas y cinco verdes) y una bola de madera en el otro extremo. Las piezas amarillas y verdes se pueden desplazar a lo largo de la cadena. De esta manera, los niños pueden practicar tanto las cuentas como representar los números del 1 al 10.

Ejemplos:

Si una de las piezas está tocando al Oso Mañoso, el número representado será el 1.



Si hay tres piezas tocando al Oso Mañoso, el número indicado será el 3.



Si hay diez piezas tocando al Oso Mañoso, el número presentado será el 10.



Los dados

En el juego hay tres dados de tamaño extragrande. Los tres dados muestran por una cara el Oso Mañoso y en las cinco restantes los números del 1 al 5, cada dado con un modo de representación diferente.

En el ejemplo puede verse en los tres dados el número 5:



dado con cifras



dado con puntos



dado con dedos

Las cartas

En combinación con los dados y la cadena calculadora, el juego contiene cuatro conjuntos de cartas. Cada conjunto representa los números del 1 al 10 de un modo diferente: como cifras, con puntos de dado, con dedos o como la cadena calculadora.

Los diferentes modos de representación familiarizan a los niños con los diversos niveles del mundo de los números: los niños pueden contar los dedos, los puntos y las piezas de la cadena. La cifra es el número escrito, abstracto.

En el ejemplo puede verse en los conjuntos de cartas el número 7:



carta con cifra



carta con puntos de dado



carta con cadena calculadora



carta con manos y dedos

Una vez que hayáis familiarizado a vuestros hijos con los componentes, leed de arriba abajo la colección de juegos propuestos. Decidid a continuación cuáles son los más apropiados para vuestros hijos de acuerdo con su nivel de conocimientos.

Sugerencia:

al elegir el juego y sus componentes, proceded con el siguiente orden de prioridades que también nosotros hemos tenido en cuenta al ordenar los juegos en las instrucciones:

- de lo sencillo a lo difícil
- de lo conocido a lo nuevo
- de las cuentas al cálculo

¡Deseamos que tanto vosotros como vuestros hijos lo paséis en grande!

Vuestros inventores para niños

Juego 1: Memory con Oso Mañoso

¿Quién reúne el mayor número de parejas de cartas en las que estén representados los mismos números de diferentes maneras (por ejemplo cuatro dedos y cuatro puntos de dado)? Un juego para todos los osos mañosos que quieran participar.

Componentes necesarios para la partida:

Todas las cartas

Preparación

Se barajan las cartas y se extienden boca abajo encima de la mesa haciendo ocho montoncitos de cinco cartas cada uno.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño de mayor edad que trata de encontrar una pareja de números poniendo dos cartas boca arriba. Al hacerlo dice cada vez en voz alta el número representado.

- **¿Forman pareja las dos cartas?**
¡Estupendo! Te llevas la pareja y puedes poner boca arriba otras dos cartas.
- **¿No forman pareja las dos cartas?**
¡Lástima! Vuelves a poner boca abajo las dos cartas después de que todos los demás las hayan visto. Es el turno del siguiente jugador que pondrá boca arriba dos cartas.

Fin del juego

La partida acaba cuando se han encontrado todas las parejas. Cada jugador apila las cartas ganadas en un montoncito. Gana la partida quien tenga el montoncito más grande.

Variantes para niños más pequeños

- Escoged dos de los conjuntos de cartas y jugad con ellas al juego de memoria de los osos mañosos.
- Escoged todas las cartas de un determinado campo numérico: por ejemplo, todas las cartas con los números que van del 1 al 5.

Juego 2: Duelo de osos mañosos

Gana el primero en tener todas las piezas de la cadena calculadora de su lado. Un emocionante juego de tira y afloja para dos osos mañosos.

Componentes necesarios para la partida:

Cadena calculadora, un dado cualquiera

Preparación

Colocad la cadena calculadora en el centro de la mesa entre vosotros. Cada niño se sienta a un extremo de la cadena. Moved las diez piezas al centro de la cadena. Tened el dado preparado.



Cómo se juega

Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Un número?**
¡Fantástico! Cuenta en la cadena calculadora el número de piezas correspondiente y llévalas hacia tu lado.

Reglas importantes para mover las piezas:

- Mueve en primer lugar las piezas desde el centro de la cadena hacia tu lado.
- Si no queda ninguna pieza en el centro, puedes mover hacia tu lado las piezas que tu compañero de juego ya tiene del suyo.

- **¿El Oso Mañoso?**
El Oso Mañoso está algo cansado de contar y tiene que descansar. No mueves ninguna pieza.

Ahora le toca tirar el dado a tu compañero de juego.

Fin del juego

La partida acaba cuando uno de los dos tiene las diez piezas de su lado. Este niño gana el duelo de tira y afloja de los osos mañosos.

Atención:

en el último movimiento se podrá mover hacia el lado propio un número de piezas inferior al que señala el dado.

Juego 3: Del uno al diez

¿Encontraréis los números del 1 al 10 por orden antes de que el Oso Mañoso haya contado hasta diez? Un juego cooperativo para todos los niños que quieran participar.

Componentes necesarios para la partida:

Cadena calculadora, un conjunto cualquiera de cartas

Preparación

Colocad la cadena calculadora en el centro de la mesa. En este juego vais a jugar todos contra el Oso Mañoso.

Moved todas las piezas hacia la bola de madera. Barajad las diez cartas del conjunto y extendedlas boca abajo en el centro de la mesa. Procurad que no se superpongan.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño de mayor edad que pone boca arriba una carta tratando de encontrar el número más bajo. Al comienzo del juego será la carta que representa el número uno.

¿Qué carta has puesto boca arriba?

- **¿La carta buscada?**

¡Muy bien! Pronuncia en voz alta el número que sale en la carta y deja la carta boca arriba hasta el final de esa partida. Pon boca arriba otra carta.

Tienes que encontrar la carta que sigue a la anterior en el orden numérico.

Es decir, tras la carta que representa el número uno, tienes que encontrar la carta que representa el número dos, etc.

- **¿Otra carta?**

¡Lástima! Pronuncia en voz alta el número que sale en la carta. Cuando todos os hayáis fijado en el número que representa esa carta, le das otra vez la vuelta.

A continuación mueves una pieza de la cadena calculadora hacia el Oso Mañoso y cuentas en voz alta el número de piezas que el Oso Mañoso ya tiene de su lado. Es el turno del siguiente niño que pondrá una carta boca arriba.

Fin del juego

La partida acaba cuando ...

- todas las cartas están boca arriba y el Oso Mañoso no tenga las diez piezas de su lado. Ganáis todos la partida y celebráis una gran fiesta de números.
- hayáis movido la décima y última pieza hacia el Oso Mañoso. El Oso Mañoso ha contado hasta diez. En ese caso habréis perdido todos. Pero seguro que en la siguiente partida podéis ganar. Sólo hay que intentarlo.

Juego 4: Oso Mañoso y los números

¿Quién se sabe bien los números y es el primero en ganar tres cartas? Un emocionante juego de cuentas y de cálculo para 2 a 5 osos mañosos.

Componentes necesarios para la partida:

Cadena calculadora, un conjunto cualquiera de cartas, un dado cualquiera

Preparación

Colocad la cadena calculadora en el centro de la mesa y marcad el número cinco: moved las cinco piezas amarillas hacia el Oso Mañoso y las cinco piezas verdes hacia la bola de madera. Extended las diez cartas boca arriba en el centro de la mesa.

Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

- **¿Un número?**

Pronuncia en voz alta el número que ha salido en el dado. A continuación mueve la cantidad de piezas correspondiente desde el Oso Mañoso hacia la bola de madera o viceversa.

- **¿El oso?**

Escoge un número cualquiera entre el uno y el cinco, y pronúncialo en voz alta. A continuación mueve la cantidad de piezas correspondiente desde el Oso Mañoso hacia la bola de madera o viceversa.

Reglas importantes del Oso Mañoso:

- Si en un extremo de la cadena calculadora no hay suficientes piezas, puedes mover las piezas desde el otro extremo.
- Pronuncia siempre en voz alta la cantidad de piezas que mueves.

La cadena calculadora señala del lado del Oso Mañoso un nuevo número. Es el número que has marcado en la cadena. Pronúncialo en voz alta y coge la carta correspondiente del centro de la mesa o de un compañero de juego y ponla delante de ti. Si ya la tienes delante de ti, entonces ¡mala suerte!

Fin del juego

La partida acaba cuando un jugador ha ganado tres cartas. Ese niño gana esta osada competición de números.

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 is 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 het nergens 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 algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet 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.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。




It's
playtime!



Art. Nr.: 3151 TL 83675 1/20

HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®