

APPLE GARDEN

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书

22580



beleduc

Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Einfüllen der Äpfel und Betätigen des Hebelmechanismus

Health Education: Fine motor skills when loading the apples and using the lever mechanism

Formation somatique: Motricité fine grâce à la manipulation des pommes et du levier

Desarrollo somático: Motricidad fina al ir rellenando las manzanas y presionar el mecanismo de la palanca

Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het vullen van de appelboom en het activeren van het hendelmechanisme

Educazione somatica: Capacità motorie nel collocare le mele e azionare il meccanismo a leva

健康教育: 在装运苹果和用杠杆机制时训练精细动作技能



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen von verschiedenen Farben

Art Education: Recognising and naming various colours

Formation artistique: Reconnaître et nommer les différentes couleurs

Desarrollo artístico: Reconocer y nombrar colores

Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van verschillende kleuren

Educazione artistica: Riconoscimento e denominazione dei diversi colori

艺术和创新能力发展: 认知并说出不同颜色的名称



Mathematische Bildung: Zählen der Äpfel, logisches und vorrausschauendes Denken beim Ablegen der Äpfel in die Körbe, erstes Taktieren, Merkfähigkeit, Zuordnungsfähigkeit

Mathematical Education: Counting the apples, logical and anticipatory thinking when putting the apples in the basket

Formation mathématique: Comptage des pommes, logique et stratégie lors du dépôt des pommes dans les paniers, développement de tactique, mémoire, capacité à trier

Desarrollo matemático: Contar manzanas, pensamiento lógico y predictor al colocar las manzanas en las cestas, primer uso de tácticas, capacidad de retención, capacidad de asociación

Rekenkundige ontwikkeling: Tellen van de appels, logisch en anticiperend denken tijdens het plaatsen van de appels in de mandjes, tactisch te werk gaan, herinneringsvermogen, vermogen tot indelen

Educazione matematica: Contare le mele, pensiero logico e previsionale nel depositare le mele nelle ceste, prime tattiche, capacità mnemonica, capacità associativa

数学教育: 苹果计数、前瞻性的逻辑思维、游戏策略、记忆能力、分类能力



Naturwissenschaftliche Bildung: Unterschiedliche Reifegrade eines Apfels erkennen, Zusammenhang zwischen Apfelbaum und Apfelernte

Science Education: Recognising the different stages of ripeness of an apple, the relationship between the apple tree and the apple crop

Formation scientifique et technique: Reconnaître les différents degrés de maturité d'une pomme, faire le lien entre le pommier et la récolte des pommes

Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Identificar distintas fases de madurez de una manzana, relacionar el árbol y la cosecha

Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Herkennen van verschillende rijpsgraden van appels, herkennen van het verband tussen appelboom en appeloogst

Educazione tecnica e naturalistic: Riconoscere i diversi gradi di maturazione di una mela, stabilire un nesso tra il melo e la raccolta delle mele

自然科学和技能教育: 了解苹果生长过程中的不同阶段、苹果树与苹果的关系

Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/

Informazioni sul gioco/ 游戏信息:

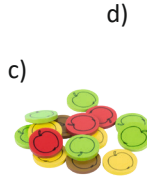


APPLE GARDEN



Inhalt

- a) 1 Apfelbaum
- b) 6 Apfelkörbchen
- c) 42 Apfelchips (12 rote, 12 gelbe, 12 grüne, 6 braune Chips)
- d) 1 Stoffkörbchen
- e) 1 Farbwürfel
- f) 1 Baumwollbeutel



Contents

- a) 1 apple tree
- b) 6 apple baskets
- c) 42 apple chips (12 red, 12 yellow, 12 green, 6 brown chips)
- d) 1 fabric basket
- e) 1 colour dice
- f) 1 cotton bag



Contenu

- a) 1 pommier
- b) 6 paniers de pommes
- c) 42 jetons pommes (12 rouge, 12 jaune, 12 vert, 6 marron)
- d) 1 panier en tissu
- e) 1 dé de couleur
- f) 1 dé en tissu



Contenido

- a) 1 manzano
- b) 6 cestas para las manzanas
- c) 42 fichas en forma de manzana (12 rojas, 12 amarillas, 12 verdes, 6 marrones)
- d) 1 cesta de tela
- e) 1 dado de colores
- f) 1 bolsa



Inhoud

- a) 1 appelboom
- b) 6 appelmandjes
- c) 42 appelchips (12 rode, 12 gele, 12 groene, 6 bruine chips)
- d) 1 stoffen mandje
- e) 1 gekleurde dobbelsteen
- f) 1 stoffen mandje



Contenuto

- a) 1 albero di mele
- b) 6 cestini per le mele
- c) 42 mele (12 gettoni di legno rossi, 12 gialli, 12 verdi, 6 marroni)
- d) 1 cestino di stoffa
- e) 1 dado a colori
- f) 1 sacchetto di stoffa



游戏配件

- a) 1 颗苹果树
- b) 6 个苹果筐
- c) 42 个苹果片 (12个红色、12个黄色、12个绿色、6个棕色片)
- d) 1 个布篮子
- e) 1 颗颜色骰子
- f) 1 个棉布袋



Illustration

Die beiden Brüder Heinrich und Peter Eberle betreiben zusammen die Firma Paletti-Grafik. Seit den 80ern zeichnen die Beiden hauptberuflich zuerst als Verlagszeichner bei Fix und Foxi, dann als Freiberufliche für Walt Disney und viele Comic-Verlage.

Ab den 90ern entwickelten Sie viele Überraschungsbeigaben für die Lebensmittelbranche und arbeiteten für verschiedene Freizeitparks als Illustratoren und Parkdesigner.

Seit einigen Jahren illustrieren die beiden Brüder auch für viele Spieleverlage, was ihnen sehr viel Spaß macht.



Illustration

Brothers Heinrich and Peter Eberle run an advertising agency together. In the 1980s they both became active as publishers' illustrators for "Fix und Foxi" and subsequently as freelance artists for Walt Disney and many other comic publishers. From the 1990s onwards they developed surprise gifts for the food industry and worked for various leisure parks as illustrators and park designers. For several years now, both brothers have also been providing illustrations for many different games publishers, work which they enjoy very much.



Illustration

Heinrich et Peter Eberle, deux frères, dirigent ensemble une agence de publicité.

A partir des années 80, ils ont commencé à dessiner pour le magazine Fox und Foxi, puis en freelance pour Walt Disney et de nombreux éditeurs de bandes dessinées. Dès les années 90, ils ont développé des surprises pour l'industrie alimentaire et ont travaillé pour de nombreux parcs d'attraction comme illustrateurs et concepteurs de parcs. Depuis quelques années, les deux frères illustrent également des jeux de société, ce qui les amuse beaucoup.



Ilustración

Los hermanos Heinrich y Peter Eberle llevan juntos una agencia de publicidad.

Ambos han trabajado desde los años ochenta como ilustradores, primero en Fix y Foxi, y luego como profesionales autónomos para Walt Disney y numerosas editoriales de cómic. A partir de los noventa han desarrollado obsequios promocionales dentro del sector de la alimentación, trabajando también como ilustradores y diseñadores para distintos parques temáticos. Desde hace unos años los dos hermanos están encantados de ilustrar también para editoriales de juegos.



Illustratie

De twee broers Heinrich en Peter Eberle hebben samen een reclamebureau. Sinds de jaren 80 werkten de twee broers als hoofdberoep als tekenaars voor de uitgeverij Fix und Foxi en daarna als freelancers voor Walt Disney en talloze stripuitgeverijen. Vanaf de jaren 90 ontwikkelden ze talloze verrassingscadeaus voor de voedingsmiddelbranche en werkten voor diverse attractieparken als illustrator en parkontwerper. Sinds enkele jaren illustreren de twee broers ook voor een aantal speluitgevers en dat werk bevalt hen heel goed.



Illustrazione

I fratelli Heinrich e Peter Eberle gestiscono insieme un'agenzia pubblicitaria.

A partire dagli anni '80 hanno lavorato principalmente come disegnatori per il magazine „Fix und Foxi“, poi hanno intrapreso la carriera di freelancer per Walt Disney e diversi editori di fumetti. Dagli anni '90 hanno progettato una serie di sorprese e gadget per l'industria alimentare ed hanno lavorato per diversi parchi gioco a tema come illustratori e designer. Da alcuni anni, i due fratelli hanno iniziato ad illustrare con entusiasmo anche numerosi giochi in scatola.



游戏设计

海因里希和彼得·埃贝勒兄弟一起经营一家广告公司。

在上世纪80年代，他们都成为了“Fix und Foxi”动画公司的插画师，并且之后逐渐成为沃尔特迪士尼的自由艺术家和其他许多漫画作品的出版商。从上世纪90年代起他们为食品行业开发惊奇的礼物并作为各种休闲公园的插画家和公园的设计者。几年来，这两个兄弟也一直为许多不同的游戏出版商提供插图，这项工作他们非常喜欢。



22580 Apple Garden

Wer füllt als erster seine Körbe mit knackigen Äpfeln? Helft Oma Emmi genug Äpfel für einen leckeren Apfelkuchen zu sammeln. Doch Vorsicht, manche Äpfel sind verwurmt und somit nicht mehr genießbar. Mit der richtigen Taktik und etwas Glück könnt ihr die Körbe füllen und für lecker duftende Apfelkuchen sorgen.

Spielidee

Es ist Spätsommer und der Apfelbaum im Garten von Max und Lena hängt schon voller Äpfel. Gemeinsam mit ihrer Oma Emmi wollen Sie heute einen Apfelkuchen backen. Doch nicht alle Äpfel können benutzt werden – einige sind schon braun und voller Würmer, die sollten besser nicht mehr gegessen werden. Gemeinsam packen alle an, um genug rote, gelbe oder grüne Äpfel vom Baum zu schütteln. Demjenigen, der am Ende die meisten Apfelkörbe gefüllt hat, hat Oma Emmi eine Überraschung versprochen. Wer schafft es als erster die meisten Körbe zu füllen?

Spielvorbereitung

Bitte schrauben Sie den Apfelbaum vor dem ersten Spiel mithilfe der beiden Schrauben und des Imbusschlüssels zusammen. Die Abbildung auf Seite 26 zeigt die Position der Schrauben an. Der Apfelbaum wird gut erreichbar in der Tischmitte platziert und unter den Schlitz, aus dem die Äpfel fallen, wird das Stoffkörbchen platziert. Die Apfelchips werden im Stoffbeutel verstaut, wobei der älteste Spieler ohne zu gucken den Schlitz im Apfelbaum mit Äpfeln füllt (in den Baum passen 9 Apfelchips gleichzeitig). Der Farbwürfel wird bereitgelegt und die Holzkörbchen werden ausgelegt und zwar immer eines mehr, als Spieler mitspielen (2 Spieler = 3 Körbchen; 3 Spieler = 4 Körbchen... Ausnahme: 6 Spieler = 6 Körbchen).



- Apfelbaum auf den Tisch stellen und Stoffkörbchen platzieren
- Apfelchips in Stoffbeutel verstauen und Baum füllen
- Farbwürfel und Holzkörbchen bereitlegen

Spielverlauf

Derjenige, der als letztes einen Apfel gegessen hat darf das Spiel beginnen. Der erste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel eine Farbe. Nun darf er so lange am Baum schütteln (den Hebel am Baum so tief herunterdrücken, bis ein Apfel aus dem Baum fällt) bis ein Apfel herausfällt. Ist der Apfel rot, grün oder gelb, darf dieser auf ein entsprechend farbiges Feld in ein beliebiges Körbchen gelegt werden. Es darf immer nur ein Apfel aus dem Baum geschüttelt werden und in einem Körbchen abgelegt werden, bis das nächste Mal am Baum geschüttelt wird. Der Spieler darf diese Aktion so lange wiederholen, bis ein Apfel mit der gewürfelten Farbe aus dem Baum fällt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Fällt vorher jedoch ein brauner Apfel mit einem Wurm aus dem Baum ist sofort der nächste Spieler an der Reihe. Der braune Apfel wird beiseitegelegt. Fällt kein Apfel mehr aus dem Baum darf ein beliebiger Spieler den Baum wieder auffüllen. Wichtig ist dabei, dass die Chips einzeln und ohne zu gucken in den Baum gefüllt werden, solange, bis der Baum wieder voll ist. Wer das letzte freie Feld auf einem Apfelkörbchen mit dem richtigen Apfel füllt, hat das Körbchen gewonnen und darf es zu sich nehmen.



Spielende

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Apfelkörbchen gesammelt hat.

Variante 1 – Für Jüngere Kinder

Jeder nimmt sich zu Spielbeginn ein Apfelkörbchen, das nur von ihm selbst aufgefüllt werden kann. Nun geht es reihum. Jeder Spieler darf so lange Äpfel aus dem Baum fallen lassen, bis ein brauner Apfel aus dem Baum fällt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Apfelchips, die farblich nicht mehr auf den eigenen Apfelkorb passen werden wieder in den Stoffbeutel gesteckt. Wer zuerst sein eigenes Körbchen mit allen abgebildeten Äpfeln befüllt hat, hat gewonnen. Bei dieser Variante ist es auch möglich, dass jedes Kind zu Beginn zwei oder drei Apfelkörbe zum selbst Befüllen hat (abhängig von der Anzahl der Spieler).

Variante 2 – Für Jüngere Kinder

Diese Variante ist für jüngere Kinder gedacht. Vom Spielverlauf her ist sie ähnlich, wie die Hauptspielvariante- es wird jedoch ohne den Farbwürfel gespielt. Der Spieler, der am Zug ist, darf also immer so lange am Baum schütteln, bis ein brauner, fauliger Apfel mit Wurm herausfällt. Die Apfelchips mit den Farben rot, grün und gelb dürfen wie zuvor beschrieben auf ein beliebiges, freies Feld auf einem Apfelkörbchen abgelegt werden. Derjenige, der das letzte Feld auf einem Apfelkörbchen füllt, darf das Körbchen zu sich nehmen. Wer am Ende am meisten Körbchen vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Variante 3 – Merkspiel

Für diese Spielvariante wird nur der Baum und das Säckchen mit Apfelchips benötigt, was jeweils in die Mitte des Tisches gestellt werden.

Ein Spieler zieht für seinen Nachbarspieler ohne zu gucken 3 Apfelchips aus dem Säckchen und legt diese gut sichtbar in einer bestimmten Reihenfolge ab. Der Nachbarspieler hat nun Zeit sich die Reihenfolge zu merken und zwar so lange, bis der erste Spieler zweimal langsam gesagt hat: „Oma



Emmi braucht Äpfel für den Apfelkuchen!“ Nun werden die Apfelchips in der Reihenfolge nacheinander in den Baum gesteckt. Der Spieler hat dann die Aufgabe die Reihenfolge aus dem Gedächtnis wiederzugeben. Dazu sagt er laut, welche Farbe als nächstes aus dem Baum fällt, wenn er daran schüttelt (dabei dürfen die anderen Spieler die Farben nicht vorsagen). Hat er alle Farben richtig angesagt hat er gewonnen und der nächste Spieler kann seine Merkfähigkeit unter Beweis stellen. Dann können auch mehr Apfelchips verwendet werden. Wer kann sich am meisten Farben merken?

Tipps für Erzieher/-innen



Zählen und Vergleichen (Alter: 4+)

Nehmen Sie die Apfelchips mit in den Sitzkreis. Suchen Sie Zum Beispiel 8 rote und 5 gelbe Apfelchips heraus und legen diese in die Mitte. Sind es mehr gelbe oder mehr rote Chips? Wie viele gelbe/ rote Chips liegen in der Mitte? Wie viele rote Chips liegen mehr in der Mitte? Denken Sie sich weitere Aufgaben für die Kinder aus.



Obstbäume (Alter: 5+)

Informieren Sie sich gemeinsam mit den Kindern welche Obstbäume es im eigenen Land und in fremden Ländern gibt. Schauen Sie sich die Bäume an. Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt es? Welche Früchte wachsen an welchem Baum? Wann blüht der jeweilige Baum?



Kreatives Gestalten (Alter: 3+)

Schneiden Sie aus Papier oder Pappe eine ca. 1,50m große Silhouette eines Baumes aus und gestalten Sie diesen anschließend gemeinsam mit den Kindern. Hier kann geklebt, geschnitten oder gemalt werden. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf und hängen Sie das Kunstwerk anschließend im Gruppenraum auf.



Gesunde Ernährung (Alter: 4+)

Reden Sie mit den Kindern über gesunde Ernährung. Schauen Sie sich dazu gemeinsam die Ernährungspyramide an, darauf ist gut zu erkennen von welchen Lebensmitteln mehr und von welchen weniger gegessen werden soll.

Organisieren Sie gemeinsam mit den Eltern ein gesundes Frühstück.

Tipps für Eltern

Kinder können es kaum erwarten Regelmäßigkeiten in ihrem Leben zu erfahren. Da wären zum Beispiel Geburtstage, Feiertage, Ferien, Weihnachten...Dazu gehören auch die unterschiedlichen Jahreszeiten, in denen verschiedene Pflanzen anfangen zu blühen. Finden sie gemeinsam mit Ihrem Kind heraus wann zum Beispiel ein Apfelbaum blüht. Was passiert dann? Wie wird aus der Apfelblüte der Apfel, der so lecker schmeckt? Versuchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Antworten auf seine Fragen zu finden.



22580 Apple Garden

Who will be the first to fill their baskets with crisp, crunchy apples? Help Grannie to collect enough apples for a scrumptious apple cake. But take care – some of the apples have maggots in and can't be eaten. With the right tactics and a bit of luck, you can fill the baskets and look forward to a yummy, sweet-smelling apple cake.

Game idea

It is late summer and there lots of apples on the apple tree in Max and Lea's garden. Today, they want to bake an apple cake together with their Grannie Anne. However, not all the apples can be used – some of them have already gone brown and have maggots in them. Better not eat those! Everyone works together to shake enough red, yellow or green apples off the tree. Grannie Anne has promised a surprise to the person who fills the most baskets. Who will manage to fill the most baskets first?

Game preparation

Before using the apple tree, screw it together using the two screws and the Allen key. The diagram on page 26 shows the correct position for the screws. The apple tree is set out within easy reach in the centre of the table, and the fabric basket is placed under the slit where the apples will fall out. The apple chips are stored in the bag. Without looking, the oldest player fills the hollow slit in the apple tree with apples (the tree will hold 9 chips at a time). The colour dice and the little wooden baskets are set out – always one more basket than the total number of players (2 players = 3 baskets; 3 players = 4 baskets... Exception: 6 players = 6 baskets).



- Place the apple tree and the fabric basket on the table
- Put the apple chips in the bag, and fill the tree
- Set out the colour dice and the small wooden baskets

How to play

The player who has most recently eaten an apple is allowed to begin. The first player throws the colour dice. Now he or she is allowed to shake the tree slowly until an apple "falls off" (to do this, press down the lever on the tree until an apple falls out of the tree). If the apple is red, green or yellow it is allowed to be placed on the corresponding field in any of the small wooden baskets. Only one apple is allowed to be shaken down and placed in one of the wooden baskets, before shaking the tree again. The player is allowed to shake the tree until an apple falls out that is the same colour as the dice that has been thrown. Then it is the next player's turn. But as soon as a brown apple with a maggot falls out, it is the next player's turn straight away. The brown apple is set aside. When no more apples fall out of the tree, one of the players is allowed to refill it. It is important to feed the chips into the tree one by one without looking, until the tree is full again.

The player who fills the last field in one of the little wooden baskets with an apple of the corresponding colour has won that basket, and is allowed to take it.



End of the game

The winner is the player who has collected most apple baskets at the end of the game.

Variation 1 – For younger children

One apple basket is given to each player and only they can fill it. The first player then places their basket under the tree and collects apples until a brown apple falls off the tree. Then it is the next player's turn to collect apples. Apple chips that do not match the colour of the basket should be placed back in the bag. The first player to fill their basket with all of the matching apples is the winner. Depending on the number of players, it is possible to play a version in which each player takes two or three baskets.

Variation 2 – For younger children

This version is intended for younger children. Play is the same as in the main game described above, but without using the colour dice. The player whose turn it is is allowed to go on "shaking" the tree until a brown, maggoty apple falls out. As in the previous version, the red, green and yellow apple chips can be described and placed on a free field in one of the apple baskets. The player who fills the last space in an apple basket is allowed to keep the basket. The winner is the child with the most baskets at the end of the game.

Variation 3 – Memory games

The dice and the baskets are not required for this version. The apple tree and the bag containing the apples are placed in the centre of the table.

Without looking, one player takes three apple chips out of the bag for the player next to him, and sets them out in a specific order. Now the neighbouring player has a little time to memorise the sequence – while the first player slowly says: "Grannie Anne needs apples for the apple cake!". The apple chips are then placed in the slot in the apple tree one after the other, in the same sequence. The active player now has the task of recalling the sequence from memory. To do this, she says out



loud which colour is going to fall out of the tree next (the other players are not allowed to prompt her). If she gets all the colours right, she has won and the next player can try out his memory skills. More apple chips can then be used (up to six chips). Who will be best at remembering the right sequence? If each player keeps the chips they have identified correctly, you can count up at the end and compare who has remembered most colours.

Tips for kindergarten teachers



Counting and comparing (Age: 4+)

Take the apple chips to Circle Time. Select some chips – e.g. eight red and five yellow – and place them in the middle of the circle. Are there more red chips or more yellow chips? How many yellow / red chips are there in the circle? How many more red chips than yellow ones are there?

Think up some other tasks for the children to solve.



Fruit trees (Age: 5+)

Together with the children, find out what fruit trees there are in your own country and in other countries. Take a look at these trees. What similarities are there, and what differences? Which fruits grow on which tree? When does each tree flower?



Creative design (Age: 3+)

Cut out a tree silhouette from paper or cardboard. It should be about 1.50 metres high. You can then decorate it together with the children. They can use sticking, cutting and colouring techniques. Everyone can use their imagination here. When the work of art is finished, hang it in the group room. This project is also a good opportunity to tell the children more about the seasons.



Healthy eating (Age: 4+)

Discuss healthy eating with the children. Take a look at the nutrition pyramid together. The pyramid clearly shows which foods we should eat more of, and which not so much. Organise a healthy breakfast together with the parents.

Tips for parents

Children are always eager to learn about regularly recurring “landmarks” in their lives. For instance there are birthdays, public holidays, school holidays, Christmas...and there are the different seasons, when various different plants come into flower. Together with your child, find out e.g. when apple trees come into flower. What happens then? How does the flower turn into a tasty apple? Together with your child, try to find the answers to their questions.



22580 Apple Garden

Qui sera le premier à remplir son panier de pommes ? Aidez grand-mère Anne à récolter assez de pomme pour préparer un délicieux gâteau. Mais attention, certaines pommes sont pleines de vers et ne peuvent donc plus être consommées. Avec la bonne technique et un peu de chance, vous remplirez votre panier pour préparer un succulent gâteau aux pommes agréablement parfumé.

Idée du jeu

C'est la fin de l'été et le pommier du jardin de Max et Léa est plein de pommes. Aujourd'hui, avec leur grand-mère Anne, il veulent préparer un gâteau aux pommes. Toutefois, toutes les pommes ne peuvent pas être utilisées car certaines sont marrons et pleines de vers. Il ne vaudrait mieux pas les manger. Ils joignent leurs forces pour secouer l'arbre et ramasser assez de pommes vertes, jaunes ou rouges. Grand-mère Anne a promis une surprise à celui qui remplira son panier le plus vite. Qui arrivera à remplir son panier le plus rapidement ?

Préparation du jeu

Avant de commencer à jouer, vous devez monter le pommier à l'aide des deux vis et de la clé pour vis à six pans creux. L'illustration à la page 26 indique les emplacements des vis. Il faut placer le pommier au centre de la table de manière à ce qu'il soit facilement accessible pour tous, et placer le panier en tissu sous la fente par laquelle les pommes tombent. Mettre les jetons pommes dans le sachet en tissu. Le joueur le plus âgé remplit la fente du pommier de pommes sans regarder (dans la fente, 9 jetons peuvent être insérés). Préparer le dé de couleur ainsi que les paniers en bois. Placer un panier en plus que le nombre de joueurs (2 joueurs = 3 paniers ; 3 joueurs = 4 paniers... Exception : 6 joueurs = 6 paniers).

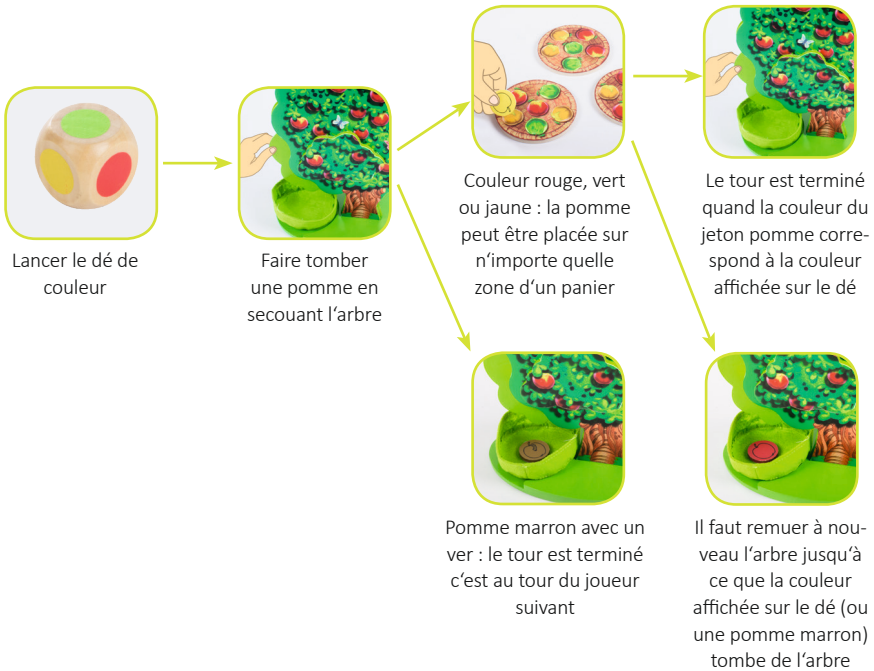


- Poser le pommier et le panier en tissu sur la table
- Placer les jetons pommes dans le sachet en tissu et remplir le pommier
- Préparer le dé de couleur et les paniers en bois

Déroulement du jeu

Le dernier qui a mangé une pomme peut commencer. Le premier joueur lance le dé de couleur. Il peut secouer l'arbre (pour cela, il faut appuyer sur le levier de l'arbre) jusqu'à ce qu'une pomme tombe de l'arbre. Si la pomme est rouge, verte ou jaune, il peut la placer dans le panier qu'il souhaite mais sur la zone de la couleur correspondante. On ne peut faire tomber qu'une pomme à la fois et n'en placer qu'une à la fois dans le panier, jusqu'à ce que l'arbre soit à nouveau secoué. Le joueur peut répéter l'action jusqu'à ce qu'une pomme de la couleur affichée sur le dé tombe de l'arbre. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Si toutefois une pomme marron et qui a un ver tombe de l'arbre, c'est au tour du joueur suivant. La pomme marron est mise de côté. Si aucune pomme ne tombe plus de l'arbre, un des joueurs doit le remplir à nouveau. Il est important d'insérer les jetons pommes dans l'arbre un à un et sans regarder jusqu'à ce que l'arbre soit plein.

Celui qui remplit le dernier espace disponible dans un panier, remporte le panier et peut le garder.



Fin de la partie

Le joueur qui a remporté le plus de paniers à la fin gagne la partie.

Variante 1 – pour les plus jeunes

Au début du jeu, chaque joueur prend un panier à pommes qu'il sera le seul à pouvoir remplir. Chacun joue à tour de rôle. Chaque joueur a le droit de faire tomber autant de pommes qu'il veut jusqu'à ce qu'une pomme pourrie (marron) tombe, après quoi il laisse la place au joueur suivant. Les jetons dont la couleur ne correspond plus au panier sont remis dans le sac en tissu. Le premier qui réussit à remplir son panier avec toutes les pommes gagne la partie. Chaque enfant peut également avoir à remplir 2 ou 3 paniers à pommes au début de la partie (en fonction du nombre des joueurs).

Variante 2 – pour les plus jeunes

Cette variante est destinée aux jeunes enfants. Le déroulement du jeu est similaire à la variante principale, mais elle se joue sans le dé de couleur. Le joueur peut remuer l'arbre autant qu'il veut, jusqu'à ce qu'une pomme marron, avec un ver tombe de l'arbre. Les jetons pommes avec les couleurs rouge, vert et jaune doivent être posés dans la zone libre d'un panier comme décrit plus haut. Celui qui remplit le dernier espace libre d'un panier de pommes peut récupérer le panier. Celui qui a remporté le plus de paniers gagne la partie.

Variante 3 – jeu d'observation

Pour cette variante du jeu, inutile de préparer le dé et les paniers. Le pommier et le sac en tissu avec les pommes se placent au centre de la table.

Un des joueurs tire trois jetons du sachet sans regarder pour son voisin, et il les pose dans un ordre précis et de manière à ce qu'ils soient bien visibles. Le joueur voisin a ensuite le temps d'observer l'ordre de placement des jetons, et ce pendant que le premier joueur répète lentement et à deux



reprises la phrase suivante : Grand-mère Anne a besoin de pommes pour son gâteau aux pommes ! Ensuite, les jetons sont replacés dans l'arbre dans l'ordre précédemment prédéfini. Le joueur actif doit ensuite se rappeler de l'ordre. Il doit dire à voix haute la prochaine couleur qui tombera de l'arbre lorsqu'il sera secoué (les autres joueurs ne doivent pas souffler). Si l'ordre des couleurs est correct, le joueur a gagné et le joueur suivant peut lui aussi mettre sa capacité d'observation à l'épreuve. Par la suite, il est possible d'utiliser plus de jetons pommes (jusqu'à 6). Qui se rappelle de l'ordre ? Si, à chaque fois qu'un joueur se rappelle de l'ordre des jetons, il les conserve, il suffit de les comparer à la fin du jeu pour savoir qui a la meilleure mémoire.

Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Compter et comparer (âge : 4+)

Prenez les jetons pommes lors de la ronde du matin. Cherchez par exemple huit jetons rouges et cinq jetons jaunes et posez-les au milieu. Il y a-t-il plus de jetons jaunes ou rouges ? Combien de jetons jaunes/rouges sont posés au milieu ? Combien de jetons rouges sont posés au milieu ?

Pensez à d'autres défis à lancer aux petits.



Arbres fruitiers (âge : 5+)

Avec les enfants, cherchez des informations concernant les arbres fruitiers qui existent dans votre pays et à l'étranger. Regardez les arbres. Quels sont les différences et les points communs ? Quels fruits poussent sur quels arbres ? Quand est-ce que les arbres fleurissent ?



Travaux créatifs (âge : 3+)

Dans du papier ou du carton, découpez la silhouette d'un arbre de 1,50 m et décorez-le avec les enfants. Vous pouvez faire des collages, des découpages ou encore de la peinture. Laissez libre cours à votre imagination et accrochez ensuite votre œuvre dans la salle de groupes. Ce projet est également parfaitement adapté pour l'apprentissage des saisons.



Alimentation saine (âge : 4+)

Discutez d'alimentation saine avec les enfants. Regardez la pyramide alimentaire avec les enfants. Elle permet de repérer facilement les aliments dont il faut réduire la consommation et ceux qu'on peut consommer plus régulièrement.

Organisez un petit-déjeuner sain avec les parents.

Conseils pour les parents

Les enfants ont besoin d'un rythme et de cycles : anniversaires, jours fériés, vacances ou Noël. Les différentes saisons et la floraison sont également des moments importants. Avec votre enfant, vous pouvez notamment chercher la période de floraison des pommiers. Que se passe-t-il à ce moment ? Comment de la fleur, sort un fruit qui a si bon goût ? Essayez de répondre à ces questions avec vos enfants.



22580 Apple Garden

¿Quién va a ser el primero en llenar la cesta de manzanas? Ayudad a la abuela a recoger suficientes manzanas y poder preparar una deliciosa tarta. Pero, ¡cuidado!, algunas manzanas tienen gusanos y no se pueden comer. Con una buena táctica, y un poco de suerte, podréis llenar la cesta y conseguir hacer una tarta muy rica de manzana.

Idea del juego

Estamos a finales de verano y el manzano del jardín de Max y Lea está ya cargado de manzanas. Hoy tienen ganas de hacer, con la abuela, una tarta. Sin embargo, no se pueden utilizar todas las manzanas. Algunas se han puesto de color marrón y están llenas de gusanos, así que es mejor no comérselas. Se ponen manos a la obra para sacudir el árbol y que caigan bastantes manzanas rojas, amarillas o verdes. La abuela ha prometido una sorpresa para quien consiga llenar más cestas. ¿Quién conseguirá mayor número de cestas?

Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez, monta el manzano utilizando los dos tornillos y la llave Allen. En la imagen de la página 26 se indican las posiciones de los tornillos. Se coloca el manzano bien al alcance en el centro de la mesa y se pone la cesta de tela debajo de la ranura por donde caen las manzanas. Las fichas se dejan en la bolsa. El jugador de más edad rellena con ellas, sin mirar, la ranura del árbol (en el árbol caben a la vez 9 manzanas). Se deja preparado el dado y se disponen las cestas de madera. Debe haber siempre una cesta más que número de jugadores (2 jugadores = 3 cestas; 3 jugadores = 4 cestas... Excepción: 6 jugadores = 6 cestas).



- Poner el manzano en la mesa y colocar la cesta de tela
- Las fichas se almacenan en la bolsa y se rellena el árbol con ellas
- Dejar preparados el dado y las cestas de madera

Instrucciones

Empieza el jugador que se haya comido una manzana más recientemente. El primer jugador lanza el dado de colores. Luego puede sacudir el árbol (presionando la palanca hacia abajo hasta que caiga una manzana) hasta hacer caer una manzana. Si la manzana es de color rojo, verde o amarillo la puede poner en una casilla del mismo color en la cesta que quiera. Solo se puede hacer caer del árbol y colocar en una cesta una manzana hasta volver a sacudir el árbol. El jugador repetirá la jugada hasta que caiga del árbol una manzana del color que ha salido en el dado. Pasa luego el turno al siguiente jugador. Sin embargo, en el momento en que cae del árbol una manzana con gusano, de color marrón, pasa el turno al siguiente jugador. Las manzanas marrones se dejan a un lado. Cuando ya no queden manzanas en el árbol, uno de los jugadores lo puede volver a rellenar. Lo importante es ir poniendo fichas en el árbol una a una hasta que el manzano vuelva a estar lleno.

Quien complete la última casilla libre de una cesta la gana y se la queda.



Lanzar el dado



Sacudir el árbol para que caiga una manzana



Color rojo, verde, amarillo: Se coloca la manzana en alguna de las casillas vacías de una cesta.



El turno acaba cuando el color de la manzana coincide con el que ha salido en el dado.



Manzana de color marrón con gusanos: Acaba el turno y pasa al siguiente jugador.



Volver a "sacudir" el árbol hasta que caiga una manzana del color que salió en el dado (o una manzana marrón).

Fin de la partida

Gana el jugador que consiga reunir mayor número de cestas.

Variante 1 – niños más pequeños

Al principio del juego, cada jugador recibe una cesta de manzanas que solo puede llenar él. A continuación, por turnos, cada jugador puede hacer que caigan manzanas del árbol hasta que caiga una marrón. Entonces el turno pasa al siguiente jugador. Las fichas de manzanas cuyo color no coincida con la propia cesta de manzanas se vuelven a introducir en la bolsa de tela. El ganador es el primero que haya llenado su propia cesta con todas las manzanas ilustradas. En esta modalidad también es posible que cada niño reciba al principio del juego dos o tres cestas de manzanas para llenarlas (dependiendo del número de jugadores).

Variante 2 – niños más pequeños

Esta variante está pensada para niños más pequeños. El desarrollo del juego es parecido al de la versión principal, solo que se juega sin dado. El jugador que tenga el turno podrá estar sacudiendo el árbol hasta que caiga una manzana de color marrón. Las fichas de color rojo, verde y amarillo se van colocando, tal y como se ha descrito antes, en las casillas libres del mismo color de cualquiera de las cestas. Quien coloque una ficha en la última casilla libre de una cesta, se la queda. Gana el juego quien mayor número de cestas haya reunido.

Variante 3 – Juego de memoria

En esta variante no se necesitan ni el dado ni las cestas. Se colocan en el centro de la mesa el árbol y la bolsa con las fichas.

Uno de los jugadores tendrá que sacar de la bolsa, sin mirar, tres fichas para el jugador que tiene a su lado, y las coloca a la vista en un determinado orden. El jugador de al lado debe retener el orden de las fichas mientras el primer jugador dice dos veces, despacio: "¡La abuela necesita manzanas



para hacer la tarta!” Luego se tienen que ir introduciendo una a una las fichas en el árbol, en el mismo orden establecido anteriormente. La misión del jugador activo es reproducir de memoria el orden. Para ello, tiene que decir en voz alta de qué color debe caer la manzana cada vez que sacuda el árbol (los demás jugadores no pueden desvelarle el color). Cuando haya acertado todos los colores, ya ha ganado; le toca luego al siguiente jugador poner a prueba su capacidad de memoria. Se pueden ir utilizando más fichas (hasta seis). ¿Quién es capaz de acordarse mejor del orden? Si los jugadores se van quedando con las fichas de los colores que han identificado, al final se podrá comparar quién ha retenido mayor número de colores.

Consejos para educadores/as



Contar y comparar (edad: 4+)

Siente a los niños en círculo y coja la bolsa con las fichas. Busque, por ejemplo, ocho fichas rojas y cinco amarillas, y déjelas en el centro. ¿Hay más manzanas amarillas o rojas? ¿Cuántas fichas amarillas/ rojas hay en el centro? ¿Cuántas fichas rojas más hay? Piense en otros ejercicios posibles para los niños.



Árboles frutales (edad: 5+)

Junto con los chicos, infórmese sobre los árboles frutales que hay en su país y en otros países. Miren los distintos árboles. ¿Qué similitudes y qué diferencias existen? ¿Qué frutas dan los distintos árboles? ¿Cuándo florecen cada unos de los árboles?



Manualidades y creatividad (edad: 3+)

Con papel o cartulina haga un recorte de aprox. 1,50m con el contorno de un árbol y déle luego forma junto con los niños. Se pueden pegar otros elementos, cortar o pintar. Dé rienda suelta a su imaginación y exponga luego el resultado en el aula. Este proyecto es apropiado también para hablar a los niños sobre las estaciones del año.



Una alimentación sana (edad: 4+)

Hable con los chicos sobre una alimentación sana. Miren juntos la pirámide nutricional. En la pirámide pueden reconocerse claramente qué alimentos debemos comer en mayor y menor cantidad. Organice junto con los padres un desayuno sano.

Consejos para padres

A los niños les gusta conocer, y esperan emocionados, los eventos regulares de su vida. Por ejemplo, los cumpleaños, los días de fiesta, las vacaciones, la navidad... También forma parte de dicha regularidad las distintas estaciones del año en las que empiezan a florecer distintas plantas. Investigue junto con su hijo cuándo florecen los manzanos, por ejemplo. ¿Qué ocurre en ese momento? ¿Cómo surge, tras la floración, una manzana tan rica? Intenten encontrar juntos respuestas a las preguntas de su hijo.

22580 Apple Garden

Wie vult zijn mandjes als eerste met lekkere appels? Help oma Anne om voldoende appels voor haar heerlijke appeltaart te verzamelen. Maar let op: in sommige appels zitten wormen en die kun je dus niet meer eten. Met de juiste tactiek en een portie geluk kunnen jullie de mandjes vullen en voor een heerlijke appeltaartgeur zorgen.

Idee van het spel

Het is nazomer en de appelboom in de tuin van Max en Lea hangt vol met appels. Samen met hun oma Anne willen ze vanavond een appeltaart bakken. Maar niet alle appels zijn bruikbaar - sommige zijn al bruin en zitten vol wormen. Die kun je beter niet meer eten. Iedereen helpt mee om voldoende rode, gele of groene appels uit de boom te schudden. Degene die aan het einde de meeste mandjes heeft gevuld, krijgt van oma Anne een verrassing. Wie slaagt er als eerste in om de meeste mandjes te vullen?

Spelvoorbereiding

Schroef de appelboom voordat u ermee gaat spelen alstublieft met behulp van de beide schroeven en de binnenszantsleutel in elkaar. De afbeelding op pagina 26 toont de positie van de schroeven. Plaats de appelboom goed bereikbaar in het midden van de tafel. Zet onder de gleuf waar de appels uit zullen vallen het stoffen mandje neer. De appelchips worden in het stoffen zakje gedaan, waarbij de oudste speler zonder te kijken de gleuf in de appelboom met appels vult (in de boom is ruimte voor 9 appelchips tegelijkertijd). De gekleurde dobbelsteen wordt klaargelegd en de houten mandjes worden verdeeld - steeds één meer dan dat er spelers meedoen (2 spelers = 3 mandjes; 3 spelers = 4 mandjes... Uitzondering: 6 spelers = 6 mandjes).

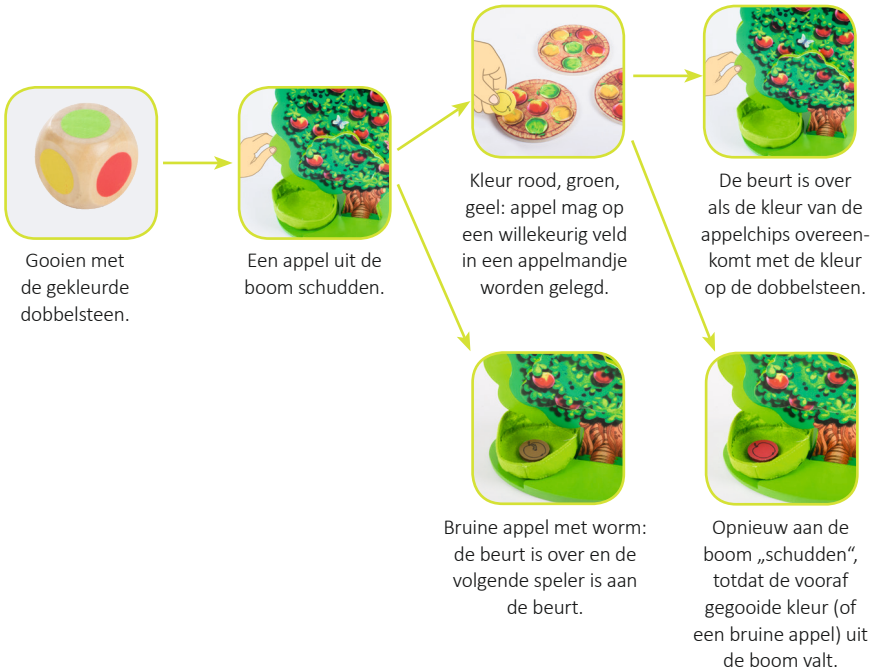


- De appelboom op tafel neerzetten en het stoffen mandje plaatsen.
- Appelchips in het stoffen zakje doen en de boom vullen.
- Gekleurde dobbelsteen en houten mandjes klaar zetten.

Spelverloop

Degene die als laatste een appel heeft gegeten, mag beginnen. De eerste speler gooit met de gekleurde dobbelsteen. Nu mag hij zolang aan de boom schudden (druk de hendel van de boom hiervoor zo diep naar beneden, totdat een appel van de boom valt), tot een appel uit de boom valt. Als de appel rood, groen of geel is, mag deze op een dienovereenkomstig veld in een willekeurig mandje worden gelegd. Er mag steeds maar één appel uit de boom worden geschud en in een mandje worden gelegd, totdat de volgende keer aan de boom wordt geschud. De speler mag zolang doorgaan, totdat een appel met de gegooide kleur uit de boom valt. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Als van tevoren echter een bruine appel met een worm uit de boom valt, is meteen de volgende speler aan de beurt. De bruine appel wordt apart gelegd. Als er geen appel meer uit de boom valt, mag een willekeurige speler de boom weer vullen. Hierbij moeten de chips een voor een en zonder te kijken in de boom worden gedaan, totdat deze weer vol hangt.

Wie het laatste vrije veld op een appelmandje met een bijbehorende appel vult, heeft het mandje gewonnen en mag het pakken.



Einde van het spel

Degene die aan het einde de meeste appelmandjes heeft verzameld, is de winnaar.

Variant 1 – voor jongere kinderen

Iedereen neemt aan het begin van het spel een appelmandje, dat alleen door hemzelf kan worden gevuld. Men speelt om de beurt. Elke speler mag nu net zolang appels uit de boom laten vallen totdat er een bruine appel uit valt. Dan is de volgende speler aan de beurt. Appelfiches die qua kleur die niet meer in het eigen appelmandje passen, worden teruggedaan in de zak. Winnaar is degene die als eerste zijn eigen mandje met alle afgebeelde appels gevuld heeft. Bij deze spelvariant is het ook mogelijk om elk kind aan het begin twee of drie appelmandjes te geven om appels in te doen (afhankelijk van het aantal spelers).

Variant 2 – voor jongere kinderen

Deze variant is bedoeld voor jongere kinderen. Het spelverloop lijkt op de hoofdspelvariant - er wordt echter zonder de gekleurde dobbelsteen gespeeld. De speler die aan de beurt is, mag dus altijd zo lang aan de boom schudden, totdat een bruine, rotte appel met een worm eruit valt. De appelchips met de kleuren rood, groen en geel mogen zoals hierboven beschreven op een willekeurig veld op een appelmandje worden gelegd. Degene die het laatste veld op een appelmandje vult, mag het mandje pakken. Wie aan het einde de meeste mandjes voor zich heeft liggen, is de winnaar.

Variant 3 – memory

Voor deze variant zijn de dobbelsteen en de mandjes niet nodig. De appelboom en het stoffen zakje met appels worden in het midden van de tafel neergezet.

Een speler trekt voor zijn buurman zonder te kijken drie appelchips uit het zakje en legt deze goed zichtbaar in een bepaalde volgorde neer. De buurman heeft nu tijd om de volgorde te onthouden,



zolang totdat de eerste speler twee keer langzaam het volgende heeft gezegd: „Oma Anne heeft appels nodig voor de appeltaart!“ Nu worden de appelchips in de vooraf vastgelegde volgorde achter elkaar in de boom gedaan. De actieve speler moet de volgorde nu uit zijn geheugen weergeven. Hiervoor zegt hij hardop welke kleur als volgende uit de boom zal vallen als hij eraan schudt (hierbij mogen de andere spelers de kleuren niet voorzeggen). Als de speler alle kleuren juist heeft, heeft hij gewonnen en mag de volgende speler zijn herinneringsvermogen bewijzen. Dan kunnen ook meer appelchips worden gebruikt (tot wel zes chips). Wie kan de volgorde het beste onthouden? Als elke speler de door hem goed geraden appelchips houdt, kan aan het einde worden vergeleken wie de meeste kleuren heeft weten te onthouden.

Tips voor spelbegeleiders



Tellen en vergelijken (leeftijd: 4+)

Neem de appelchips mee naar de cirkel. Zoek bijvoorbeeld acht rode en vijf gele appelchips en leg deze in het midden. Zijn het meer gele of meer rode chips? Hoeveel gele/rode chips liggen in het midden? Hoeveel meer rode chips liggen in het midden? Bedenk nog meer opgaven voor de kinderen.



Fruitbomen (leeftijd: 5+)

Zoek samen met de kinderen uit welke fruitbomen er in uw eigen land en in andere landen groeien. Bekijk de bomen. Welke overeenkomsten en verschillen zijn er? Welke vruchten groeien aan welke boom? Wanneer bloeit de betreffende boom?



Creatief vormgeven (leeftijd: 3+)

Knip uit papier of karton een ca. 1,50 m groot silhouet van een boom uit en versier deze samen met de kinderen. Er mag worden geplakt, geknipt en getekend. Laat uw fantasie de vrije loop en hang het kunstwerk later in de groepsruimte op. Dit project is uitermate geschikt om de kinderen kennis te laten maken met de seizoenen.



Gezonde voeding (leeftijd: 4+)

Praat samen met de kinderen over gezonde voeding. Bekijk hiervoor samen de voedingspiramide. Hierop is goed te zien welke voedingsmiddelen meer en welke minder zouden moeten worden gegeten. Organiseer samen met de ouders een gezond ontbijt.

Tips voor ouders

Kinderen vinden regelmatig terugkerende gebeurtenissen in hun leven prettig. Zoals verjaardagen, feestdagen, vakanties, kerst...En daar horen ook de verschillende seizoenen bij waarin verschillende planten beginnen te bloeien. Zoek samen met uw kinderen wanneer bijvoorbeeld een appelboom bloeit. Wat gebeurt er dan? Hoe ontstaat uit de appelbloesem de appel die zo lekker smaakt? Probeer om samen met uw kind antwoorden op deze vragen te vinden.



22580 Apple Garden

Chi riuscirà a riempire per primo il suo cestino di mele croccanti? Aiuta nonna Anna a raccogliere le mele per realizzare una gustosa torta. Ma attenzione, alcune mele sono bacate e quindi non più commestibili. Con la giusta tattica e un po' di fortuna è possibile riempire i cestini per preparare una deliziosa e profumata torta di mele.

Idea del gioco

È fine estate e l'albero di mele nel giardino di Max e Lea è già pieno dei suoi frutti succosi. I bambini desiderano preparare insieme a nonna Anna una torta di mele. Ma non tutte le mele possono essere utilizzate – alcune hanno la buccia marrone e sono piene di vermi, per cui è meglio non consumarle. Tutti si danno da fare per raccogliere insieme dall'albero abbastanza mele rosse, gialle o verdi. Chi raccoglierà la maggior parte delle mele riceverà una bellissima sorpresa da nonna Anna. Chi riempirà per primo la maggior parte dei cestini?

Preparazione del gioco

Montare il melo prima di iniziare a giocare utilizzando entrambe le viti e la chiave a brugola. L'immagine a pagina 26 mostra la posizione delle viti. L'albero di mele è collocato al centro del tavolo, in modo da poter essere raggiunto da tutti, mentre il cestino di stoffa è posizionato sotto la fenditura da cui cadono le mele. Le mele gettone verranno raccolte nel cestino di stoffa, mentre il giocatore più grande riempirà la fenditura dell'albero con le mele senza guardare (l'albero riesce a contenere fino a 9 mele gettone). Si mettono pronti il dado a colori ed i cestini di legno - sempre uno in più rispetto al numero di giocatori (2 giocatori = 3 cestini; 3 giocatori = 4 cestini... ad eccezione di: 6 giocatori = 6 cestini).



- Collocare il melo sul tavolo e posizionare il cestino di stoffa
- Riempire il sacchetto di stoffa con le mele gettone per poi inserirle nell'albero
- Preparare il dado a colori ed i cestini di legno

Svolgimento del gioco

Il giocatore che per ultimo ha mangiato una mela può iniziare il gioco. Il gioco inizia con il lancio del dado a colori. Poi bisogna agitare l'albero (spostare verso il basso la leva posta sull'albero, finché non cade giù una mela), per far cadere una mela. Se la mela è rossa, verde o gialla bisogna posizionarla nell'apposito spazio colorato all'interno di un cestino. Bisogna far cadere solo una mela alla volta dall'albero e collocarla in un cestino, fino al turno successivo. Il giocatore deve ripetere questa azione fino a quando dall'albero non cade una mela dello stesso colore indicato sul dado. Poi è il turno del prossimo giocatore. Se cade una mela di colore marrone con un verme, il turno passa subito al giocatore successivo. La mela marrone viene messa da parte. Quando non cadono più mele dall'albero uno dei giocatori deve riempirlo di nuovo. L'importante è che i gettoni vengano inseriti singolarmente e senza essere visti, fino a riempire completamente l'albero.

Chi riempie per primo uno dei cestini con le mele corrispondenti, ha vinto e deve tenerlo con sé.



Fine del gioco

Vince il giocatore che al termine del gioco ha raccolto più cestini di mele.

Variante 1 – per bambini più piccoli

Per iniziare il gioco, ciascuno prende un cestino di mele che può riempire solo personalmente. A questo punto si procede a turno. Ogni giocatore può far cadere mele dall'albero finché non cade una mela marrone. In questo caso, il turno passa al giocatore successivo. Le mele di colore diverso dal proprio cestino vanno rimesse nel sacchetto. Vince chi riempie prima il proprio cestino con tutte le mele illustrate. Una variante del gioco consente a ogni bambino di scegliere due o tre cesti di mele da riempire (in base al numero di giocatori).

Variante 2 – per bambini più piccoli

Questa variante è pensata per giocatori più piccoli. Lo svolgimento del gioco è simile alla versione principale- ma non si utilizza il dado a colori. Il giocatore di turno può continuare a scuotere l'albero finché non cade una mela marrone. Le mele gettone di colore rosso, verde e giallo possono essere collocate in qualsiasi spazio all'interno dei cestini. Il giocatore che riempie per primo l'ultimo spazio libero del cestino può tenerlo con sé. Al termine del gioco, vince chi ha collezionato più cestini.

Variante 3 – Memory

Per questa variante del gioco non sono necessari né il dado né i cestini. Collocare l'albero e il sacchetto di stoffa con le mele al centro del tavolo.

Un giocatore pesca dal sacchetto senza guardare tre mele gettone per il suo vicino e le sistema ben visibili in un ordine specifico. Il giocatore accanto a lui ha tempo per osservare la sequenza fino a



quando il primo giocatore non avrà pronunciato per due volte lentamente: „Nonna Anna ha bisogno di mele per fare la torta di mele!“ Poi le mele gettone dovranno essere inserite nell’albero una alla volta nello stesso ordine. Il giocatore attivo ha il compito di riprodurre la sequenza memorizzata. Dovrà quindi pronunciare ad alta voce il colore del gettone che cadrà dall’albero prima di scuoterlo (gli altri giocatori non devono suggerire). Se pronuncia i colori nell’ordine giusto, vince e il giocatore successivo potrà mettere alla prova le sua capacità mnemoniche. Possono essere utilizzate anche più mele gettone (fino a sei). Chi riesce a ricordare l’esatta sequenza? Al termine del gioco tutti i giocatori confrontano i gettoni da loro riconosciuti e collezionati per determinare il vincitore, cioè cui che ne avrà il quantitativo maggiore.

Suggerimenti per gli educatori



Contare e confrontare (età: 4+)

Sedetevi a terra in cerchio e prendete le mele gettone. Prendete ad esempio otto gettoni rossi e cinque gialli e collocateli al centro. Ci sono più gettoni gialli o rossi? Quanti gettoni gialli/rossi ci sono al centro? Quanti gettoni rossi in più ci sono al centro?

Pensate ad ulteriori attività da far svolgere ai bambini.



Alberi da frutto (età: 5+)

Discutete con i bambini degli alberi da frutto che ci sono nel loro paese e all’estero. Osservate gli alberi. Quali sono le somiglianze e quali le differenze? Quali frutti crescono sui rispettivi alberi? Quando fioriscono i rispettivi alberi?



Assemblaggio creativo (età: 3+)

Ritagliate da un pezzo di carta o cartoncino la sagoma di un albero di circa 1,50 m per elaborarla insieme ai bambini. Questa può essere infatti incollata, ritagliata o pitturata. Liberare la fantasia e infine appendete la vostra opera d’arte sulla parete dell’aula. Questo progetto è adatto in particolare ad illustrare ai bambini le stagioni.



Dieta sana (età: 4+)

Discutete insieme ai bambini sulla sana alimentazione. Osservate insieme la piramide alimentare. Su di essa è possibile riconoscere chiaramente quali sono gli alimenti che dovrebbero essere mangiati di più e quali di meno. Organizzate insieme ai genitori una sana colazione.

Consigli per i genitori

I bambini non vedono l’ora di imparare i cicli della vita. Ad esempio i compleanni, le festività, le vacanze, Natale... Questi includono anche le diverse stagioni, in cui fioriscono le varie piante. Provate a scoprire insieme ai vostri bambini ad esempio quando fiorisce un albero di mele. E poi cosa succede? Come fa a nascere una mela, che è così buona? Provate a trovare una risposta insieme alle loro domande.



25580 苹果树

谁能最先将篮子装满新鲜、脆嫩的苹果呢？帮助老奶奶收集到足够多的苹果，来制作美味的苹果蛋糕。但是，要小心那些有蛆虫的苹果，它们是不能吃的。有了正确的游戏策略和一点运气，就可以装满自己的果篮，然后就能期待美味可口的苹果蛋糕啦。

游戏理念

现在是夏末，在Max和Lea的花园里有很多苹果树，上面结满了苹果。今天，他们要同他们的祖母安妮一起烤一个苹果蛋糕。然而，并不是所有的苹果都能用，因为有些苹果已经变成褐色，而且里面还长了蛆虫，是不能食用的。让我们一起工作，摇下足够多的红苹果、黄苹果和绿苹果吧。可以装满篮子的孩子，将获得祖母Anne送出的惊喜哦！

游戏准备

在游戏开始之前，请先用2个螺丝和1个扳手固定好苹果树底座。在第26页显示了螺丝的组装位置的图示。首先，把苹果树被放在桌子中间便于所有幼儿游戏的地方，并把布篮子则放在苹果掉落下来的缺口处，把苹果片存放在袋子里。接下来，请年龄最大的游戏者闭上眼睛，从布袋里摸出六片苹果片填补苹果树的空心夹缝（树最多只能夹住9个苹果片）。最后，将颜色骰子和小木篮准备好——篮子的总数总是比游戏玩家多一个（2名游戏玩家=3个篮子；3名游戏玩家=4个篮子…特殊情况为：6名游戏玩家=6个篮子）。



- 把苹果树和布篮子放在桌子上
- 把苹果片放在袋子里并装满树
- 将彩色骰子和苹果筐准备好

怎么玩

请最近吃过苹果的游戏玩家先开始游戏。第一个游戏者掷颜色骰子，然后慢慢地摇动苹果树，直到一个苹果“掉落”（按压树上的杠杆，直到一个苹果从树上掉下来）。这时，会有红色、黄色或者绿色苹果从树上落下，游戏者根据这个篮子里对应的颜色把苹果放在相应位置，然后这名游戏者接着摇下一个苹果，如果这时掉下苹果的颜色同颜色骰子一致，那这名游戏者这一轮就结束了，轮到下一个游戏者。在这个过程中，一名游戏者摇到的苹果只能放在自己的果篮中。游戏过程中还有另外几种情况：1、摇到一个棕色的有蛆虫的苹果，那么直接轮到下一个玩家，棕色的苹果被放在一边。2、摇到的苹果在果篮中找不到对应位置，轮到下一位玩家。

当没有更多的苹果从树上掉下来时，其中一个玩家被可以重新填满苹果树，放苹果时一定要把眼睛闭上或者蒙上后，再一个接一个地将苹果片插入树中，直到苹果树被填满。

把一个苹果筐里的最后一个区域按照颜色需求填满苹果的游戏者，赢得那个苹果筐，并且允许拿走它。



游戏结束

获胜者是在游戏结束时收集最多苹果筐的游戏玩家。

版本1

游戏开始之前，每个人拿一个苹果篮子用于放置苹果。每个游戏者轮流游戏。每个游戏者可以让苹果从苹果树里掉出，直到有棕色苹果掉出。然后轮到下一个游戏者。如果任何掉出的苹果颜色和自己苹果篮子的颜色对应不上，则将苹果放回布袋里。谁先填满自己的苹果篮子则获胜。在这个版本的游戏中，也可以让每个孩子拿到2个或者3个苹果篮子（这个取决于有几个游戏者）。

为低龄的幼儿变换游戏形式

这个版本是为年龄较小的孩子设计的。游戏与上述主要的游戏玩法相同，但不使用颜色骰子。轮到哪位游戏玩家，他/她就被允许去“摇”树，直到棕色的、长满蛆虫的苹果掉下来了。与上一个版本一样，红色、绿色和黄色的苹果片要根据颜色放置在苹果筐对应颜色的空区域。填满苹果筐中最后一个区域的玩家可以保留苹果筐。获胜者是在游戏结束时拥有最多苹果筐的孩子。

变化形式2——记忆游戏

这个版本不需要骰子和篮子。苹果树和装有苹果的袋子放在桌子的中央。

第一个游戏者先闭上眼睛从袋子里拿出三个苹果片，然后按照一定的顺序展示给身旁的同伴，现在给同伴一点时间来记住这三个苹果的序列，第一个游戏者一边慢慢说：“安妮奶奶需要苹果来制作苹果蛋糕！”，一边把苹果片以相同的序列一个又一个地被放置到苹果树的插槽中。现在，同伴的任务就是从记忆中回忆刚才苹果的序列。她要大声预测出下一个掉下来的苹果颜色（其他游戏者不允许提示她）。如果她所有的颜色说正确，她赢了，接下来，她就可以考验下一个游戏者的记忆力了。

游戏熟练后，游戏者可以使用更多的苹果片（最多六片），来提升记忆力。如果每个玩家都能正确记住苹果片，大家可以在最后数一数，比较谁记得颜色是最多的。



给老师的小贴士



计数和比较（年龄：4岁以上）

拿一些苹果片到集体教学中来。选择一些苹果片——例如八个红色和五个黄色——并把它们放在圆圈的中间并提问，是红色的苹果片更多还是黄色的更多？圆圈里有多少黄色/红色的苹果片？在这里红色的苹果片比黄色的多多少？为孩子们想出一些其他的任务来解决。



果树（年龄：5岁以上）

和孩子们一起，找出你们国家和其他国家有哪些果树。看看这些树。有什么相似之处，又有什么区别呢？哪些果实生长在哪棵树上？每棵树什么时候开花？



创意设计（年龄：3岁以上）

从纸或纸板上剪下一棵树的轮廓。要1.50米高。然后和孩子们一起装饰它。可以使用粘贴、切割和涂色等方法。每个幼儿都可以在这里发挥他们的想象力。当艺术作品完成后，把它陈列在活动室中。同时，这棵苹果树也提供了一个很好的机会，帮助孩子了解关于季节的更多知识。



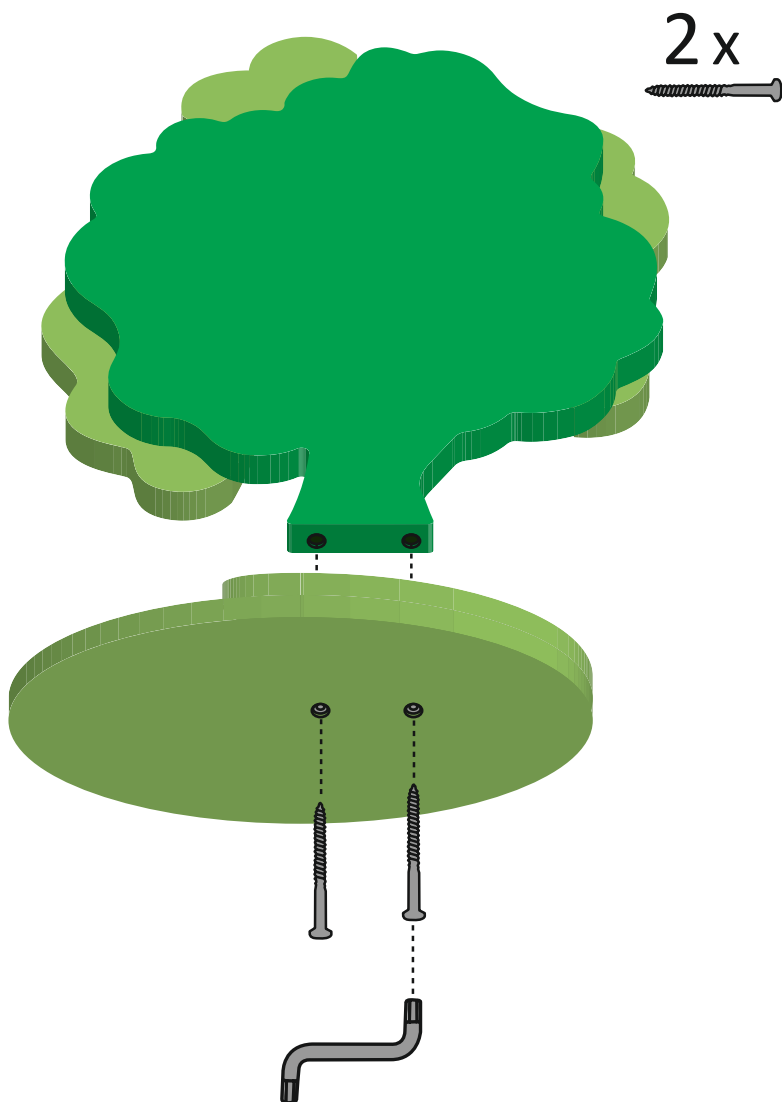
健康饮食（年龄：4岁以上）

与孩子讨论健康饮食。一起看营养金字塔。金字塔清楚地表明哪些食物我们应该吃更多的，哪些不要吃那么多。
与父母一起准备健康早餐。

给家长的小建议

孩子们总是渴望了解他们生活中经常出现的“标志”。例如：生日、公共假期、学校假期、圣诞节……在不同的季节，各种不同的植物开花。和你的孩子一起，找出什么时候苹果树会开花。然后会发生什么？花如何变成美味的苹果？与你的孩子一起，试着找到他们问题的答案。

Montage / Assembly / Essemblage / Ensamblaje /
Assemblaggio / Montage / 产品组装:



WARNING:
CHOKING HAZARD-Small parts.
STRANGULATION HAZARD-Long cord.
Not suitable for children under 3 yrs.
Adult assembly required.

Imported in EU by
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2017



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.
Informatie te bewaren.

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.
Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.
¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.
Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.
Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.
注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

The beleduc logo is set against a yellow background with a wood grain pattern. The word 'beleduc' is written in a blue, lowercase, sans-serif font. The letters 'e' and 'e' have small red and yellow accents respectively. The logo is contained within a white, rounded rectangular shape.

beleduc