

Spiel&Puzzle Bauernhof

Woher kommt die Milch? Ein ganz besonderes Puzzle zum Spielen,
Lernen und genauen Schauen — zum Mitwachsen für die Kleinsten **ab 2 Jahren**.

Konzept und Spiel: Atelier Rohner & Wolf/Basel, Schweiz
Illustration: Anja Rieger
Spieldauer: je ca. 5 - 15 Minuten

Liebe Eltern,

dieses Spiel&Puzzle beinhaltet drei Spiel- und Beschäftigungsmöglichkeiten und wächst daher mit dem Alter Ihres Kindes mit:

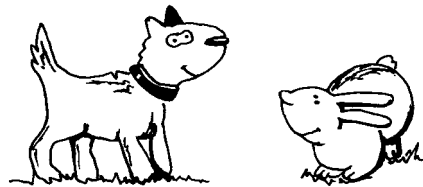
- ein **Sortierspiel**, bei dem Ihr Kind lernt, Farben und Formen zu unterscheiden, und im Gespräch erfährt, woher die Milch, die Eier und die Wolle kommen — geeignet für Kinder **ab 2 Jahren**;
- ein einfaches **Würfelspiel** für Kinder **ab 3 Jahren**;
- ein **Puzzle- und Ratespiel** zum Genau-Hinschauen **ab 4 Jahren**.

Außerdem wird Ihr Kind durch das Spielmaterial angeregt, frei zu spielen und selbst Geschichten zu erzählen.

Nehmen Sie die Puzzleteile vor dem ersten Spiel bitte vorsichtig aus der Spieltafel heraus und trennen Sie sie voneinander.

Spielinhalt:

- 1 Bauer
- 1 Bäuerin
- 5 Bauernhoftiere
- 1 Traktor
- 1 Mehlsack
- 1 Baum
- 1 stabile Spieltafel mit Vertiefungen
- 16 Puzzleteile
- 1 Bildvorlage
- 1 Farbwürfel mit Sondersymbolen
- 1 Spielanleitung



1. Spielmöglichkeit: das Sortierspiel

Für ein Kind **ab 2** Jahren und eine erwachsene Person.
Auf dem Bauernhof gibt es viel zu sehen: das große Bauernhaus, verschiedene Tiere, den Garten und das Feld. Da gibt es ganz schön viel für die Bäuerin und den Bauern zu tun!

Spielziel:

Alle Tiere und Gegenstände sollen richtig in die Vertiefungen einsortiert werden.

Spielvorbereitung:

Die Puzzleteile, die Bildvorlage und der Würfel bleiben in der Schachtel.

Die Spieltafel wird auf den Tisch gelegt. Alle **Holzteile** und der **Mehlsack** liegen nebeneinander vor Ihrem Kind.

Spielablauf:

Ihr Kind sucht sich die Bäuerin oder den Bauern aus, nimmt die Figur in die Hand und lässt sie zu den Tieren und Gegenständen gehen. Wenn die Figur zum Beispiel zur Kuh geht, nimmt Ihr Kind anschließend die Kuh und legt sie in die passende Vertiefung der Spieltafel. Ganz zum Schluss werden auch der Bauer und die Bäuerin einsortiert.

Nehmen Sie das Spiel zum Anlass, um mit Ihrem Kind über Farben, Geräusche und ganz allgemein über das Thema Bauernhof zu sprechen. In den Vertiefungen der Spieltafel sind die Dinge abgebildet, die wir von den Tieren und Pflanzen bekommen:

- Auf dem Apfelbaum wachsen die Äpfel: Daraus wird z. B. Apfelsaft gemacht.
- Getreide wird zu Mehl gemahlen. Daraus werden Brot und Brötchen gebacken.
- Das Huhn legt Eier.
- Die Kuh gibt Milch. Daraus entstehen Joghurt, Käse und Quark.
- Das Schaf liefert Wolle für Kleidung.
- Das Schwein liefert Wurst und Schinken.

Stellen Sie Ihrem Kind kleine Aufgaben, z. B.:

„Der Bauer geht zu dem Tier, das Eier legt.“

„Der Bauer geht zu dem Tier, das „Muh“ macht.“

„Die Bäuerin geht zu einem weißen Tier und bringt es an seinen Platz.“

„Die Bäuerin will Apfelsaft machen. Was benötigt sie dazu?“

Spielende:

Hat Ihr Kind alle Teile **richtig zugeordnet**?

Dann kann es auch bald das Würfelspiel ausprobieren.

2. Spielmöglichkeit: das Würfelspiel

Ein Farbwürfelspiel für 1 Kind **ab 3** Jahren und eine erwachsene Person.

Spielziel:

Wer hilft besonders gut bei der Arbeit auf dem Bauernhof?

Spielvorbereitung:

Die Puzzleteile und die Bildvorlage bleiben in der Spielschachtel.

Ihr Kind sucht sich die **Bäuerin** oder den **Bauern** als **Spielfigur** aus, Sie selbst nehmen die übrig bleibende Figur. Alle Tiere und Gegenstände werden in die **Spieltafel** einsortiert.

Spielablauf:

Abwechselnd wird je einmal gewürfelt. Das Kind beginnt.

Wird eine Farbe gewürfelt? Man darf mit der eigenen Spielfigur zu einem farblich passenden Tier/einem Gegenstand gehen und es/ihn zu sich nehmen (z. B. bei Rosa das Schwein, bei Grün den Traktor, bei Weiß den Getreidesack).

Sind bereits alle Tiere und Gegenstände der gewürfelten Farbe weg? Dann darf noch ein zweites und letztes Mal gewürfelt werden.

Wird die Sonne gewürfelt, so darf ein beliebiges Tier oder ein beliebiger Gegenstand genommen werden.

Wird die Regenwolke gewürfelt, so darf etwas nicht nass werden. Eines der bereits gesammelten Tiere oder Gegenstände muss wieder in die Tafel gelegt werden.

Ausnahme: Der Apfelbaum freut sich über den Regen. Er braucht nicht wieder in die Tafel gelegt zu werden. Wer bis jetzt nur den Apfelbaum hat, hat Glück gehabt: Er darf behalten werden.

Wer noch nichts hat, braucht auch nichts zurückzulegen.

Spielende:

Es wird gespielt, bis alle Tiere und Gegenstände verteilt sind. Beide Spieler stellen nun alle gesammelten Sachen hintereinander in eine Reihe. Wer die längste Reihe aufstellen kann, hat besonders gut geholfen und gewinnt das Spiel.

Haben beide Spieler eine gleich lange Reihe, so gewinnen sie gemeinsam. Das ist auch gut, denn auf dem Bauernhof geht die Arbeit am besten, wenn alle mithelfen.

3. Spielmöglichkeit: das Puzzle

Für ein Kind ab 4 Jahren.

Spielziel:

Wer kann das Puzzle zusammensetzen und findet die 10 Unterschiede?

Spielvorbereitung:

Die Holzteile, der Mehlsack und der Würfel werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Die **Spieltafel** wird auf den Tisch gelegt. Daneben liegen alle **16 Puzzleteile** und die **Bildvorlage**.

Spielablauf:

Auf der **Bildvorlage** setzt Ihr Kind das **Puzzle** zusammen. Das fertige Puzzle wird dann mit dem Bild auf der **Spieltafel** verglichen. Nun muss genau hingeschaut werden: Welche 10 Unterschiede sind versteckt? In dieser Geschichte zum Vorlesen sind die Lösungen beschrieben:

Auf dem Bauernhof ist heute wieder viel passiert! Schau nach, ob du alles entdecken kannst. Die Bäuerin war im Garten. Sie hat die knackigen **Äpfel** vom Baum gepflückt und in den großen Korb gelegt (1). Zur gleichen Zeit hat der Bauer das kuschelige **Schaf** von der Wiese in den Stall gebracht (2).

Die **Henne**, die es sich hoch oben auf dem Dachboden gemütlich gemacht hatte, hat dort ein Ei gelegt (3). Kaninchen Max hat sich eine **Möhre** aus dem Garten (4) stibitzt und knabbert nun munter an ihr herum. Das **Heu** liegt nun nicht mehr auf dem Wagen: Es war ganz schön anstrengend für die Bäuerin und den Bauern, es bis auf den Heuboden zu bringen (5)! Die frechen **Mäuse** haben es gleich entdeckt und toben nun piepsend darin herum (6). Das **Pferd** Lotte ist zur Tränke gelaufen. Durstig hält es seine Schnauze ins Wasser (7). Im Ofen ist das **Brot** (8) zu sehen, das die Bäuerin gebacken hat. Das wird ein leckeres Abendessen!

Die Kuh Rosy ist vom Bauern gemolken worden: Die **Milchkanne** (9) steht noch vor dem Stall. Oben in ihrem Kämmerchen sitzt die fleißige Oma Anna: Den **Pullover** aus kuscheliger Schafwolle (10) hat sie gerade fertig gestrickt. Für wen der wohl ist?

Varianten:

Wenn Ihr Kind schon etwas geübter im Puzzeln ist, kann es die Teile auch ganz ohne Vorlage oder direkt auf der Spieltafel zusammensetzen. Das ist schon ganz schön schwierig, da einiges auf dem Bild ja nicht mit den Puzzleteilen übereinstimmt.

Habermäß game nr. 4264

Game&Puzzle Farm

Where does milk come from?

A very special jigsaw for playing, learning and observing carefully, which grows with the player, for little ones aged 2+.

Concept and game: Atelier Rohner & Wold/ Basel, Switzerland

Illustrations: Anja Dreier-Brückner

Length of the games: approx. 5 - 15 minutes each

Dear parents,

This Game&Puzzle contains three variants for playing and occupying your child, so that it grows with your child. It is:

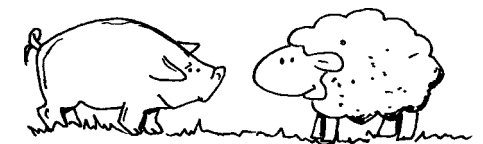
- a **sorting game** for your child to learn to distinguish colours and forms and learn where milk, eggs and wool come from – suitable for children **aged 2+**.
- a simple **dice game** for children **aged 3+**.
- a **jigsaw and guessing game** requiring careful observation, for players **aged 4+**.

Your child will also be stimulated to play with the material and invent their own stories.

Before starting to play, carefully take the jigsaw pieces off the game board and separate them.

Contents:

- 1 farmer
- 1 farmer's wife
- 5 farm animals
- 1 tractor
- 1 flour bag
- 1 tree
- 1 sturdy game board with slots
- 16 jigsaw pieces
- 1 picture jigsaw base
- 1 colour dice with special symbols
- 1 set of game instructions



1st game possibility: sorting

For one child **aged 2 +** and an adult player.

There are lots of things to see on a farm: the big farm house, different animals, the garden and the field! So there is a lot of work for the farmer and his wife to do.

Aim of the game:

All the animals and objects have to be inserted correctly into the slots.

Preparation:

The jigsaw, the picture, the bag and the dice remain in the game box.

The game board is placed on the table. All the **wooden parts** and the **flour bag** are lined up next to each other in front of your child.

How to play:

Your child chooses the farmer's wife or the farmer, takes the counter in their hand and imitates walking up to the animals and objects. So for example if the cow is approached, your child should then take the cow and insert it in the correct dip on the game board. At the end, the farmer and his wife are also inserted into their slots.

You could use the game as an opportunity to talk to your child about colours, noises and in general about all different aspects of the farm. The slots of the game board show what comes from animals and plants.

- On the apple tree there are apples: apples are used for example to make apple juice.
- Grains are ground into flour. Flour is used to make bread and rolls.
- The hen lays eggs.
- The cow gives milk. Yoghurt, cheese and sour cream are made from milk.
- The sheep supplies wool for clothing.
- The pig supplies sausages and ham.

Set small tasks to your child, for example:

"The farmer goes to the animal that lays eggs."

"The farmer goes to the animal that goes "moo"."

"The farmer's wife goes to a white animal and takes it to its place."

"The farmer's wife wants to make apple juice. What does she need?"

End of the game:

If your child has been able to **assign** the pieces **correctly**, they can soon try the dice game.

2nd game possibility: the dice game

A colour dice game for one child **aged 3+** and an adult player.

Aim of the game:

Who is particularly good at lending a hand down on the farm?

Preparation:

The jigsaw pieces and the picture remain in the game box.

The child chooses the **farmer's wife** or the **farmer**, the adult takes the remaining counter. All animals and objects have to be inserted into the **game board**.

How to play:

Each one throws the dice once. The child starts.

What colour appears on the dice? Move the counter to the animal/object of the corresponding colour and take it (for example with pink the pig, with green the tractor, with white the flour bag).

If all animals/objects of the colour appearing on the dice have already been taken, you may throw the dice a second and a third time.

If the sun appears on the dice, any animal or object can be taken.

If the raindrop appears on the dice, so that it doesn't get wet, one of the already collected items has to be reinserted into the game board.

Exception: the apple tree enjoys the rain. It does not have to be put back into the game board. So whoever has got only the apple tree up to this moment, has been lucky: the apple tree doesn't have to be returned.

Whoever hasn't got anything yet, also doesn't have to return anything.

End of the game:

You play as long as it takes to collect all the animals and objects. Both players line up their items in a row. Whoever has the longest row, was especially good at lending a hand and wins the game.

If the row of both players is equally long, they win together. This is also good, as the work down on the farm is done best if everybody helps together.

3rd game possibility: the jigsaw

For one child aged 4+.

Aim of the game:

Who can assemble the jigsaw and find the 10 differences?

Preparation:

The wooden pieces, the flour bag and dice are not needed and remain in the game box.

The **game board** is placed on the table with all the **16 jigsaw pieces** and the **picture base** next to it.

How to play:

Your child should assemble the **jigsaw** on the **picture base**.

The finished jigsaw will then be compared with the picture on the **game board**: Observe closely to discover the 10 hidden differences. The solutions are hidden in the following story, which can be read out loud.

A lot of things happened today down on the farm! See if you can discover every-thing that has been done. The farmer's wife has been in the garden. She has picked crunchy **apples** from the tree and put them into the big basket (1). Meanwhile the farmer has brought the cosy **sheep** from the meadow to the stable (2).

The **hen** has made itself comfortable high up in the attic and has laid an egg (3). Rabbit Max has pinched a **carrot** from the garden and now is nibbling happily on it. The **hay** no longer lies on the cart: it has been exhausting for the farmer's wife and the farmer to get it up to the hayloft (5)! The cheeky **mice** have discovered it immediately and, squeaking, rollick about in it (6). Nelly, the **horse**, has trotted to the drinking trough and as it is very thirsty dips its muzzle into the water (7). In the oven one can see the **bread** (8) that the farmer's wife has baked. What a delicious dinner that will be!

The farmer's wife has milked Carla, the cow: the **milk churn** (9) still stands in front of the stable. Up in her box room diligent grandma Anna is knitting: she has just finished the **jumper** made of cosy sheep wool (10). For whom do you think she knitted it?

Variants:

If your child already has some practice at doing jigsaws, they can assemble the pieces without the picture jigsaw-base or insert the pieces directly into the slots of the game board. That will be quite difficult as there will be differences between the picture and the jigsaw pieces.

Jeu Habermas n° 4264

Jeu&Puzzle: A la ferme

D'où vient le lait?

Un puzzle bien particulier pour jouer, apprendre et observer: c'est un jeu évolutif pour les tout-petits **dès 2 ans**.

Conception et jeu: Atelier Rohner & Wolf/Bâle, Suisse

Illustration: Anja Rieger

Durée d'une partie: env. 5 à 15 minutes par jeu

Chers parents,

Ce Jeu&Puzzle comprend trois possibilités pour jouer et s'occuper. Il sera un compagnon de longue durée car il est évolutif:

- **Jeu de classement** avec lequel votre enfant va s'initier aux couleurs et aux formes et découvrir le monde de la ferme. En dialoguant avec votre enfant, vous lui apprendrez d'où vient le lait, les œufs et la laine. Convient **dès 2 ans**.
- Un simple **jeu de dé**, pour enfants **dès 3 ans**.
- Un **puzzle** demandant aussi une bonne observation, **dès 4 ans**.

Votre enfant sera en outre incité à laisser libre cours à son imagination et à raconter lui-même des histoires.

Retirez les pièces du puzzle avec précaution et détachez-les.

Contenu:

- 1 fermier
- 1 fermière
- 5 animaux de la ferme
- 1 tracteur
- 1 sac de farine
- 1 arbre
- 1 plateau de jeu stable avec des découpes
- 16 pièces de puzzle
- 1 modèle
- 1 dé multicolore avec des symboles
- 1 règle du jeu



1ère suggestion: le jeu de classement

Pour un enfant **dès 2 ans** et un adulte.

A la ferme, il y a beaucoup de choses à découvrir: la grande ferme, différents ani-maux, le jardin et les champs. Et la fermière et le fermier sont débordés de travail!

But du jeu:

Classer tous les animaux et les objets dans les découpes correspondantes.

Préparatifs:

Les pièces du puzzle, le modèle et le dé restent dans la boîte.

Poser le plateau de jeu sur la table. Poser les **pièces en bois** et le **sac de farine** devant votre enfant.

Déroulement du jeu:

Votre enfant choisit la fermière ou le fermier, prend le pion dans sa main et l'amène vers les animaux et les objets. Si le pion est amené par exemple vers la vache, votre enfant prendra alors la vache et la posera dans la découpe correspondante du plateau de jeu. A la fin du jeu, il faudra aussi placer le fermier et la fermière.

Pendant ce jeu, dialoguez avec votre enfant et parlez-lui de tout ce qui a rapport à la ferme en introduisant des notions de couleurs et de bruits. Dans les découpes du plateau de jeu sont dessinés des objets du monde animal et végétal:

- Sur le pommier poussent les pommes. Avec les pommes, on fait du jus de pommes.
- La farine provient de céréales moulues. Avec la farine, on peut faire du pain.
- La poule pond des œufs.
- La vache nous donne du lait. Avec le lait, on fait des yaourts, du fromage et du fromage blanc.
- Le mouton nous donne sa laine pour qu'on en tricote des habits.
- Nous pouvons manger du saucisson et du jambon grâce au cochon.

Faites faire des petits exercices à votre enfant pour qu'il cherche et devine, p. ex:

"Le fermier va chercher l'animal qui pond des œufs".

"Le fermier va vers l'animal qui fait « meuh »".

"La fermière va vers un animal blanc et l'amène dans son écurie".

"La fermière veut faire du jus de pommes. Qu'est-ce qu'elle doit prendre pour cela?"

Fin du jeu:

Votre enfant a **rangé** toutes les pièces **correctement**? Il peut alors passer au jeu de dé.

2ème suggestion: le jeu de dé

Un jeu avec un dé multicolore avec symbols, pour 1 enfant **dès 3 ans** et un adulte.

But du jeu:

Qui va particulièrement bien aider le fermier ou la fermière?

Préparatifs:

Les pièces du puzzle et le modèle restent dans la boîte.

Votre enfant choisit la **fermière** ou le **fermier** comme pion. Vous prenez l'autre pion.

Classer les animaux et les objets dans le **plateau de jeu**.

Déroulement du jeu:

Chacun lance le dé une fois à tour de rôle. L'enfant commence.

Sur quelle couleur est tombé le dé? Le joueur fait avancer son pion vers un animal/objet de la couleur correspondante, il prend l'animal/l'objet et le garde pour lui (p. ex. le cochon si le dé est tombé sur le point rose, le tracteur si le point est vert, le sac de farine si le point est blanc).

Les animaux et les objets de la couleur correspondante ont déjà été tous pris? On a le droit de lancer le dé encore une fois.

Si le dé tombe sur le soleil, on a le droit de prendre n'importe quel animal ou objet.

Si le dé tombe sur le nuage, il faut éviter que quelque chose ne soit mouillé. L'un des animaux ou objets déjà récupérés est remis dans le plateau de jeu.

Exception:

le pommier est content d'être arrosé. On ne le remet pas dans le plateau de jeu.

Celui qui n'a que le pommier jusqu'à maintenant a de la chance:

il a le droit de le garder.

Celui qui n'a encore rien, ne redonne rien.

Fin du jeu:

Jouer jusqu'à ce que tous les animaux et tous les objets soient répartis entre les joueurs.

Chaque joueur met toutes ses affaires les unes derrière les autres pour en faire une rangée.

Celui qui a la plus grande rangée a bien travaillé et il est le gagnant.

Si la rangée est de la même longueur pour les deux joueurs, ils gagnent tous les deux.

C'est très bien, car à la ferme les travaux sont facilités quand tout le monde s'y met!

3ème suggestion: le puzzle

Pour 1 enfant dès 4 ans.

But du jeu:

Qui va pouvoir faire le puzzle et trouver les 10 différences?

Préparatifs:

Les pièces en bois, le sac de farine et le dé restent dans la boîte.

Poser le **plateau de jeu** sur la table. Poser les **16 pièces du puzzle** et le **modèle** à côté.

Déroulement du puzzle:

Votre enfant va faire le **puzzle** en posant les pièces sur le **modèle**.

Une fois qu'il aura fini, il pourra le comparer avec l'illustration du **plateau de jeu**.

Maintenant, il faut bien observer l'image, car 10 différences se sont glissées dans le puzzle.

Pour les trouver, écoute bien la petite histoire qui suit:

Aujourd'hui, plein de choses se sont passées à la ferme! Regarde si tu vas pouvoir toutes les découvrir. La fermière est allée au jardin. Elle a cueilli les belles **pommes** du pommier et les a mises dans le grand panier (1). En même temps, le fermier a été chercher le **mouton** à la douce laine. Il était dans le pré et le fermier l'a ramené dans l'étable (2).

La **poule** qui était au grenier y a pondu un œuf (3). Le lapin Max a dérobé une **carotte** dans le jardin (4) et il est en train de la croquer. Le **foin** n'est plus sur le chariot : le fermier et la fermière ont eu beaucoup de travail pour le mettre en haut dans la grange (5)! Les **souris** n'ont pas perdu de temps pour s'y fourrer et elles s'amuse comme des folles en poussant des petits cris (6). Le **cheval** Henri est à côté de la citerne. Il a soif et a trempé ses narines dans l'eau (7). Le **pain** (8) que la fermière a préparé est en train de cuire dans le four. Ça va être bon!

Le fermier est en train de traire la vache Karla. Le **pot de lait** (9) est encore devant l'étable. En haut dans la maison, la grand-mère Marie vient de finir un **pull** qu'elle a tricoté avec une pelote de laine (10). Pour qui est-il?

Variante:

Si votre enfant sait déjà bien faire des puzzles, il pourra assembler les pièces sans se servir du modèle ou les poser directement dans les découpes du plateau de jeu. Ce sera plus compliqué, car il y a de grandes différences entre l'illustration et les pièces du puzzle.

Habermaaf-spel Nr. 4264

Spel & puzzel Boerderij

Waar komt de melk vandaan?

Een heel bijzondere puzzel om te spelen, te leren en goed bij op te letten; om samen mee op te groeien voor de allerkleinsten **vanaf 2 jaar**.

Concept en spel: Atelier Rohner & Wolf /Bazel Zwitserland

Illustraties: Anja Rieger

Speelduur: elk ca. 15 minuten.

Lieve ouders,

deze spel & puzzel bevat drie spel- en bezigheidsmogelijkheden en groeit zodoende mee met de leeftijd van uw kind:

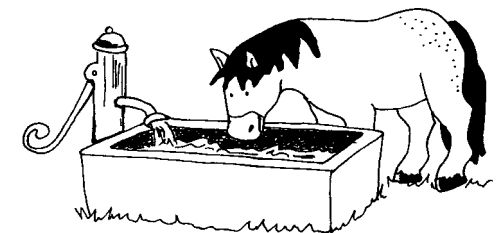
- een **sorteespel**, waarbij uw kind leert om kleuren en vormen te onderscheiden en gedurende het gesprek verneemt waar de melk, de eieren en de wol vandaan komen – geschikt voor kinderen **vanaf 2 jaar**;
- een eenvoudig **dobbelspel** voor kinderen **vanaf 3 jaar**;
- een **puzzel- en raadspel** waarbij goed moet worden opgelet **vanaf 4 jaar**.

Bovendien wordt uw kind gestimuleerd om met behulp van het spelmateriaal vrij te spelen en zelf verhaaltjes te bedenken.

Haal de puzzelstukken, voordat met het eerste spel kan worden begonnen, voorzichtig uit het spelbord en maak ze van elkaar los.

Spelinhoud:

- 1 boer
- 1 boerin
- 5 boerderijdieren
- 1 tractor
- 1 zak meel
- 1 boom
- 1 stevig spelbord met uitsparingen
- 16 puzzelstukken
- 1 voorbeeldplaat
- 1 gekleurde dobbelsteen met speciale afbeeldingen
- 1 spelhandleiding



1e Spelmogelijkheid: het sorteerspel

Voor een kind **vanaf 2** jaar en een volwassene.

Op de boerderij is er een heleboel te zien: de grote boerenhoeve, verschillende dieren, de tuin en het veld. Voor de boer en de boerin is er dan ook een heleboel te doen!

Doel van het spel:

Alle dieren en voorwerpen moeten op juiste wijze in de uitsparingen worden gelegd.

Spelvoorbereiding:

De puzzelstukken, de voorbeeldplaat en de dobbelsteen blijven in de doos.

Het spelbord wordt op tafel gelegd. Alle **houten stukken** en de **zak meel** liggen naast elkaar voor uw kind.

Spelverloop:

Uw kind kiest de boer of de boerin uit, neemt het poppetje in z'n hand en laat het naar de dieren en voorwerpen toe gaan. Wanneer het poppetje bv. naar de koe loopt, pakt uw kind vervolgens de koe en legt deze in de overeenkomstige uitsparing van het spelbord. Helemaal aan het eind worden ook de boer en de boerin op hun plaats gelegd.

U kunt het spel ook als aanleiding nemen om met uw kind over kleuren, geluiden en over de boerderij in het algemeen te spreken. In de uitsparingen van het spelbord staan de voorwerpen afgebeeld, die wij van dieren en planten verkrijgen:

- Aan de appelboom groeien appels. Daarvan wordt bv. appelsap gemaakt.
- Het graan wordt tot meel vermalen. Daarvan worden brood en broodjes gebakken.
- De kip legt eieren.
- De koe geeft melk: Daarvan wordt yoghurt, kaas en kwark gemaakt.
- Het schaap levert wol voor kleren
- Het varken levert worst en ham.

Geef uw kind eenvoudige opgaven op, bv.:

"De boer gaat naar het dier dat eieren legt."

"De boer gaat naar het dier dat "boe" zegt."

"De boerin gaat naar een wit dier en brengt het naar zijn plek."

"De boerin wil appelsap maken. Wat heeft zij daarvoor nodig?"

Einde van het spel:

Heeft uw kind alle stukken op hun **juiste plaats gelegd**? Dan kan het al gauw ook het dobbelspel uitproberen.

2e spelmogelijkheid: het dobbelspel

Een kleurendobbelspel voor 1 kind **vanaf 3** jaar en een volwassene.

Doel van het spel:

Wie helpt flink mee bij het werk op de boerderij?

Spelvoorbereiding:

De puzzelstukken en de voorbeeldplaat blijven in de doos.

Uw kind kiest de **boer** of de **boerin** als **speelstuk** uit. U zelf neemt het overgebleven poppetje. Alle dieren en voorwerpen worden op het **spelbord** op hun plaats gelegd.

Spelverloop:

Om beurten wordt telkens een keer met de dobbelsteen gegooid. Het kind mag beginnen.

Wordt er een kleur gegooid? Dan mag de speler met zijn speelstuk naar het dier / voorwerp van deze kleur lopen en het voor zich neerleggen (bv. bij roze het varken, bij groen de tractor, bij wit de zak graan).

Zijn reeds alle dieren en voorwerpen van de gegooide kleur weggehaald? Dan mag nog een tweede en laatste keer worden gegooid.

Wanneer de zon wordt gegooid, dan mag een dier of voorwerp naar keuze gepakt worden.

Wanneer de regenwolk wordt gegooid, dan mag er iets niet nat worden. Een van de al verzamelde dieren of voorwerpen moet weer op het spelbord worden teruggelegd.

Uitzondering: de appelboom wordt vrolijk van de regen. Hij hoeft niet opnieuw op het spelbord worden teruggelegd. Wie tot nu toe slechts de appelboom heeft, heeft geluk gehad: hij mag hem behouden. Wie nog niets heeft, hoeft ook niets terug te leggen.

Einde van het spel:

Er wordt net zo lang doorgespeeld, tot alle dieren en voorwerpen verdeeld zijn.

Beide spelers zetten nu hun verzamelde stukken achter elkaar op een rij. Degene die de langste rij kan neerzetten, heeft het best meegeholpen en heeft het spel gewonnen.

Als beide spelers een even lange rij hebben, dan hebben allebei het spel gewonnen. Dat is ook goed, want het werk op de boerderij verloopt het best, wanneer iedereen meehelpt.

3e Spelmogelijkheid: de puzzel

Voor een kind **vanaf 4** jaar.

Doel van het spel:

Wie kan de puzzel in elkaar zetten en vindt de 10 verschillen?

Spelvoorbereiding:

De houten stukken, de zak meel en de dobbelsteen worden niet gebruikt en blijven in de doos.

Het **spelbord** wordt op tafel gelegd. Ernaast liggen alle **16 puzzelstukken** en de **voorbeeldplaat**.

Spelverloop:

Uw kind legt de **puzzel** in elkaar op de **voorbeeldplaat**.

De voltooide puzzel wordt vervolgens met de afbeelding op het spelbord vergeleken.

Nu moet er goed worden opgelet: welke 10 verschillen zitten er verborgen?

In dit voorleesverhaaltje staan de oplossingen beschreven.

Op de boerderij is er vandaag weer een heleboel gebeurd! Kijk nu eens goed, of je alles kunt ontdekken. De boerin is in de tuin geweest. Ze heeft de knapperige **appel** van de boom geplukt en in de grote mand gelegd (1). Tegelijkertijd heeft de boer het knuffelzachte **schaap** van de wei naar de stal gebracht (2).

De **hen**, die het zich hoog boven op zolder lekker behaaglijk had gemaakt, heeft daar een ei gelegd (3). Max het konijntje heeft uit de tuin een **wortel** (4) gegapt en zit daar nu vlijtig aan te knagen. Het **hooi** ligt nu niet meer op de wagen: voor de boer en de boerin is het een heel werk geweest om het naar boven op de hooizolder te brengen (5)! De brutale **muizen** hebben het meteen ontdekt en dollen er luid piepend in rond (6). Lotje het **paard** is naar de drinkplaats gelopen. Dorstig steekt zij haar snuit in het water (7). In de oven is het **brood** (8) te zien dat de boerin gebakken heeft. Dat wordt een lekkere avondmaaltijd! Karla de koe is door de boer gemolken. De **melkbus** (9) staat nog voor de stal. Boven in haar kamertje is oma Anna ijverig aan het werk. De **trui** die ze van zachte schapenwol (10) aan het breien is, is bijna klaar. Voor wie zou hij wel niet zijn?

Varianten:

Wanneer uw kind al wat geoefend is in het puzzelen, kan het de stukken ook zonder voorbeeld of direct op het spelbord uitleggen. Dat is pas echt moeilijk, want sommige gedeelten van de afbeelding komen niet met de puzzelstukken overeen.