

BABIES
AND
THE BEAR

Trefl

HOP HOP



2½+

DRODZY RODZICE!

Witamy Was i Wasze maluchy w świecie gier. Jesteśmy dumni, że do tego świata wkraczacie razem z bohaterami bajki **Bobaski i Miś**. Oddajemy w Wasze ręce grę dla najmłodszych graczy. Pierwsze lata życia dziecka to okres bardzo dynamicznego rozwoju. Warto wtedy wprowadzać dodatkowe aktywności, które będą wspierać jego rozwój poznawczy. Jest to też idealny moment na rozpoczęcie przygody z grami.

Dzięki prostym zasadom oraz atrakcyjnym, dużym elementom gra **HOP HOP** jest odpowiednia dla dzieci w wieku już od 2,5 roku.



HOP HOP

Poznajcie uroczonego Króliczka Pupu!

To nowy przyjaciel Bobasków. Dziś wybierają się razem do norki, aby zjeść pyszne marchewkowe ciasto. Po drodze czeka na nich wiele przygód i wspólnych harców. Dołącz do nich i baw się, wykonując śmieszne zadania. Och, króliczku! Zaczekaj jeszcze na nas!

O, popatrz! Wesoły króliczek zaprasza Cię do gry i wspólnych harców.

ZAWARTOŚĆ:

duża
drewniana
kostka



pluszowy
króliczek

przewodnik
dla rodziców



4 tekturowe
marchewki



24 kartoniki
z zadaniami



NA DOBRY POCZĄTEK



Przy pierwszym spotkaniu z grą proponujemy obejrzeć z dzieckiem wszystkie elementy znajdujące się w pudełku. Głównym bohaterem gry jest Króliczek Pupu, który będzie Waszym wspólnym pionkiem. Torem dla króliczka będą 24 kafelki. Dzięki temu za każdym razem droga będzie wyglądać inaczej. Przyjrzyjcie się kolorom dróg na kafelkach. Dobrze jest upewnić się, czy dzieci znają wszystkie kolory. Obejrzyjcie wspólnie, jakie zadania znajdują się po drugiej stronie kafelków. Wyjaśnijcie, jakie aktywności kryją się pod każdym z elementów (dokładny opis zadań znajduje się na stronie 6–7).

PRZYGOTUJMY SIĘ DO GRANIA

Rozłóżcie wszystkie kafelki w trzech kolorach w taki sposób, aby stworzyły drogę. Na jednym z końców postawcie spód pudełka, przedstawiający norkę króliczka. To będzie Wasza meta. Pionek króliczka ustawcie tuż przed początkiem drogi. Kostkę i marchewki połóżcie obok drogi. Przy pierwszym kontakcie z grą można użyć mniejszej liczby kafelków.



JAKI MAMY CEL?

Waszym wspólnym zadaniem jest doprowadzenie króliczka do norki.

JAK GRAĆ?

Gra ma charakter kooperacyjny – wszyscy gracze mają ten sam cel i współpracują ze sobą. Rozpoczyna najmłodszy gracz. W swojej turze rzuca kostką i przesuwa króliczka na najbliższy kafelek w kolorze wylosowanym na kostce.

W grze są trzy rodzaje kafelków:

czerwony  , niebieski  oraz żółty  .

Odpowiadają one kolorom na kostce.

Następnie gracz sprawdza, jakie zadanie kryje się na odwrocie kafelka, na którym króliczek zakończył swój ruch. Gracz wykonuje to zadanie. Gdy gracz wykonuje zadanie z króliczkiem, na jego miejsce może postawić kostkę. Dzięki temu nie zapomni, gdzie stał króliczek.

Po wykonaniu zadania gracz zostawia sobie kafelek. Jeśli gracz nie wykona zadania, to cofa się o 2 pola. Następnie do gry przystępuje kolejny gracz z lewej strony. Gracze wspólnie zbierają marchewki. Można dostać 1 marchewkę za każde 2 zdobyte kafelki, czyli 2 poprawnie wykonane zadania przez wszystkich graczy. Jeśli uda się Wam zebrać 3 marchewki, Króliczek Pupu i Bobaski będą mogli zrobić ciasto marchewkowe.

KIEDY KOŃCZY SIĘ GRA?

Gra kończy się, gdy doprowadzicie króliczka do norki i przeskoczy on przez trójkolorowe drzwi do środka domku.

Możecie na koniec policzyć, ile kartoników udało Wam się zdobyć i ile marchewek. Czy uda się z nich upiec marchewkowe ciasto?





Stań na jednej nodze.



Udawaj, że chrupiesz smaczną marchewkę.



Obróć się 3 razy wokół własnej osi.



Rzuć króliczka do innego gracza.



Zaśpiewaj krótką piosenkę.



Pogłaszcz króliczka.



Przytul króliczka.



Zrób pajacyka.



Zatańcz z króliczkiem.



Zaklaszcz w dłonie.



Pokaż, jak wygląda śpiący króliczek.



Pokaż króliczkowi, jak powinno się myć zęby.



Pokaż, jak kica króliczek.



Potrzyj swoim noskiem o nos króliczka.



Uśmiechnij się do króliczka.



Zrób 3 kroki w tył.



Mrugnij oczkiem lub zakryj jedno oczko.



Złap się za uszy.



Przywitaj się z innym graczem.



Podskocz 3 razy.



Przybij piątkę z innym graczem.



Zrób z rąk uszka króliczka.



Położ króliczka na głowie.



Podrap się po czubku głowy.

DEAR PARENTS!

We welcome you and your children to the world of games. We feel proud that you are entering this world along with the characters from ***Babies and the Bear***. We present to you this game for the youngest players. The first years of a child's life are the time of extremely dynamic and multifaceted growth. This is when it would be worthwhile to introduce some additional activities that support children's cognitive development. It is also a perfect moment to embark on an adventure with board games.

Thanks to its simple rules and appealing, large elements, the ***HOP HOP*** game is suitable for children as young as 2.5 years old.



HOP HOP

Meet the adorable Pupu Bunny!

It's the Babies' new friend. Today, they are going together to the burrow to eat a delicious carrot cake. Many adventures and frolics await them along the way. Join them and enjoy the play while completing fun tasks.

Oh, bunny! Wait for us!

Hey, look! The funny bunny is inviting you to play and frolic together.

CONTENTS:

large
wooden
die



plush
bunny

instructions



4 cardboard
carrots



24 tiles
with tasks



FOR A GOOD START



When playing the game for the first time, it would be worthwhile to examine all the elements from the box with your child. The main character of this game is the Pupu Bunny that will be your common piece. The track for the bunny will be formed with 24 tiles. Thanks to that, the road will look different each time. Take a closer look at the roads' colours on the tiles. It's a good idea to make sure that children know all of these colours. See what activities are on the other side of the tiles. Explain the activities depicted on each tile (see pages 12–13 for a detailed description of the tasks).

PREPARING THE GAME

Lay out all tiles in three colours, so that they form a road. At one end, place the bottom part of the box depicting Eddie Teddy's house. This is going to be your finishing line. Place the bunny right before the beginning of the road. Place the die and carrots next to the road.

When playing the game for the first time, you can use fewer tiles.



GOAL

Your common goal is to get the bunny to the burrow.

HOW TO PLAY?

This is a cooperative game – all players have the same goal and work together. The youngest player begins the game. In their turn, they roll the die and move the bunny to the nearest tile in the colour indicated by the throw.

There are three types of tiles in the game:



They match the colours on the die.

Next, the player checks the task on the reverse side of the tile on which the bunny was placed. The player completes this task.

While the player is carrying out a task involving the bunny, they can put the die in its place. This way they won't forget which field the bunny occupied.

After performing the task, the player takes the tile for themselves. If the player doesn't perform the task, they move 2 fields back. Then, the next player to the left begins their turn.

The players work together to collect carrots. They receive 1 carrot for every 2 tiles they win as a team (in other words, for every 2 successfully completed tasks).

If you manage to collect 3 carrots, the Pupu Bunny and the Babies will be able to make a carrot cake.

END OF THE GAME

The game ends once you bring the bunny to the burrow and it jumps inside the house through the three-colour door.

At the end, you can count all the collected tiles and carrots.

Will you manage to bake a carrot cake?





Stand on one leg.



Pretend to be munching on a delicious carrot.



Spin around 3 times.



Throw the bunny to another player.



Sing a short song.



Pet the bunny.



Hug the bunny.



Do a jumping jack.



Dance with the bunny.



Clap your hands.



Demonstrate how a bunny sleeps.



Show the bunny how to brush teeth.



Demonstrate how a bunny jumps.



Rub your nose against the bunny's nose.



Smile at the bunny.



Take 3 steps backwards.



Wink or cover one eye.



Grab your ears.



Say hello to another player.



Jump 3 times.



High-five another player.



Make bunny ears with your hands.



Put the bunny on your head.



Scratch the top of your head.

LIEBE ELTERN!

Wir heißen euch und eure Kleinen ganz herzlich in der Welt der Spiele willkommen und freuen uns, dass ihr sie zusammen mit den Helden von **Babys und der Bär** erkunden möchtet. Wir freuen uns, euch dieses Spiel für die jüngsten Spielefans zu präsentieren. In den ersten Lebensjahren ist die Entwicklung von Kindern besonders dynamisch und vielseitig. Es lohnt sich daher, in dieser Phase zusätzliche Aktivitäten anzubieten, die die kognitive Entwicklung der Kinder fördern. Das ist auch der perfekte Moment, um sich mit einem Brettspiel ins Abenteuer zu stürzen!

Dank der einfachen Regeln und der ansprechenden, großen Spielelemente ist **HOP HOP** schon für Kinder ab 2,5 Jahren geeignet.



HOP HOP

Das ist das niedliche Häschen Pupu – der neue Freund der Babys! Heute machen sie einen Ausflug zum Hasenbau, um leckeren Karottenkuchen zu essen. Viele spannende Erlebnisse und lustige Abenteuer erwarten sie auf ihrem Weg. Begleite sie und hab viel Spaß mit den beiden, während du witzige Aufgaben erledigst. Hey, Häschen! Warte auf uns! Oh, sieh mal! Das lustige Häschen lädt dich zum gemeinsamen Spielen und Toben ein.

INHALT:

Großer
Holzwürfel



Plüschhäschen



Spielanleitung



4 Karotten
aus Pappe



24 Kärtchen mit
Aufgaben



FÜR DEN ANFANG



Beim ersten Spielen ist es sinnvoll, dir alle Elemente aus der Box gemeinsam mit deinem Kind anzuschauen. Der Hauptcharakter des Spiels ist das Häschen Pupu. Diese Figur wird von allen gemeinsam bewegt. Der Weg zum Hasenbau wird aus 24 Kärtchen gebildet. Dadurch sieht der Weg jedes Mal anders aus. Schaut euch jetzt die Farben der Kärtchen auf dem Weg genauer an. Frage dein Kind, ob es alle Farben benennen kann. Schaut euch dann die Aktivitäten auf der Rückseite der Karten an. Erkläre deinem Kind die Aktivitäten auf jedem Kärtchen (auf Seite 18–19 findest du eine detaillierte Beschreibung der Aufgaben).

SPIELVORBEREITUNG

Lege alle Kärtchen aus, sodass sie einen Weg mit drei Farben bilden. Lege den Boden der Schachtel, auf der Eddie Teddys Haus abgebildet ist, an ein Ende des Wegs. Das ist die Ziellinie. Setze das Plüschhäschen direkt vor den Anfang der Straße. Lege den Würfel und die Karotten neben den Weg. Wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst, kannst du erst einmal weniger Kärtchen auslegen.



SPIELZIEL

Euer gemeinsames Ziel ist es, das Häschen zum Hasenbau zu begleiten.

SPIELANLEITUNG

In diesem Spiel gewinnt man nur gemeinsam – alle haben dasselbe Spielziel und arbeiten zusammen. Das jüngste Kind beginnt. Es würfelt und bewegt das Häschen auf das nächstgelegene Feld, dessen Farbe mit der auf dem Würfel übereinstimmt.

Während des Spiels kommen drei verschiedene Kärtchen zum Einsatz:



Ihre Farben entsprechen denen auf dem Würfel.

Als Nächstes schaut sich das Kind die Aufgabe auf der Rückseite des Kärtchens an, auf dem das Häschen gelandet ist, und erfüllt sie.

Wenn das Häschen für die Aufgabe benötigt wird, könnt ihr den Würfel an seiner Stelle auf den Weg legen. So könnt ihr euch seinen Platz merken.

Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde, nimmt das Kind das Kärtchen. Ist auf dem Kärtchen eine Karotte abgebildet, bekommt es auch eine Karotte. Wenn das Kind die Aufgabe nicht erfüllen konnte, bewegt es das Plüschhäschen 2 Felder zurück. Dann ist die nächste Person zur Linken an der Reihe.

Die Mitspielenden arbeiten zusammen, um Karotten zu sammeln. Sie erhalten 1 Karotte für je 2 Kärtchen, die sie als Team gewinnen (sprich für je 2 erfüllte Aufgaben). Werden 3 Karotten sammelt, können Pupu und die Babys Karottenkuchen backen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ihr das Häschen zu seinem Bau bringt und es durch die dreifarbige Tür springt.

Jetzt könnt ihr alle gesammelten Kärtchen und Karotten zählen. Gelingt es euch, einen Karottenkuchen zu backen?





Stehe auf einem Bein.



Tu so, als würdest du an einer leckeren Karotte knabbern.



Drehe dich 3-mal im Kreis.



Wirf jemand anderem das Häschen zu.



Singe ein kurzes Lied.



Streichele das Häschen.



Umarme das Häschen.



Mach einen Hämpelemañ.



Tanze mit dem Häschen.



Klatsche in die Hände.



Tu so, als wärst du ein schlafendes Häschen.



Zeige dem Häschen, wie man die Zähne putzt.



Springe wie ein
Häschen.



Gib dem Häschen
einen Nasenkuss.



Lächle das
Häschen an.



Gehe 3 Schritte
rückwärts.



Zwinkere oder
halte ein Auge
zu.



Fasse deine
Ohren an.



Sage jemand
anderem Hallo.



Springe 3-mal.



Gib jemandem
ein High Five.



Mach mit deinen
Händen Hasenohren.



Setze das Häschen
auf deinen Kopf.



Kratze dich
am Kopf.

CHERS PARENTS !

Nous vous souhaitons la bienvenue, à vous et vos enfants, dans l'univers des jeux. Nous sommes fiers de vous faire découvrir ce monde avec les personnages de **Les bébés et l'ours**. Ce jeu est destiné aux plus jeunes. Les premières années de la vie d'un enfant sont une période de développement très intense et varié. À cet âge, les activités visant à renforcer ses aptitudes cognitives sont les bienvenues. C'est aussi un moment idéal pour découvrir les jeux de société en s'amusant.

Avec ses règles simples et ses éléments XL attrayants, le jeu **HOP HOP** convient aux enfants dès 2 ans et demi.



HOP HOP

Venez rencontrer l'adorable lapin Pupu !

Il s'agit du nouvel ami des bébés. Aujourd'hui, ils se rendent ensemble au terrier pour manger un délicieux gâteau à la carotte. Leur chemin sera ponctué de nombreuses aventures ! Rejoignez-les et amusez-vous en les aidant à réaliser des tâches fantasques. Petit lapin ! Attends-nous ! Regardez ! Ce drôle de lapin nous invite à jouer avec lui.

CONTENU DE LA BOÎTE :

1 grand
dé en bois



Lapin en
peluche

Règles du jeu



4 carottes
en carton



24 tuiles avec
des activités



CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER



Avant votre première partie, présentez les éléments du jeu à votre enfant. Le personnage principal est un lapin, Pupu. Il servira de pion à l'ensemble des joueurs. Vous formerez le chemin du lapin avec les 24 tuiles. Ce chemin sera donc différent à chaque partie. Regardez de plus près les couleurs des chemins sur les tuiles. Veillez à ce que les enfants les connaissent toutes. Lisez les actions présentées sur l'autre face des tuiles. Expliquez chacune d'entre elles (rendez-vous sur la page 24–25 pour une description détaillée).

PRÉPARATION DU JEU

Positionnez toutes les tuiles aléatoirement, sans tenir compte de leur couleur, de sorte à former un chemin. À l'une des extrémités, placez le fond de la boîte. Il représente la maison du nounours. Cette maison est aussi la ligne d'arrivée. Placez le lapin juste devant le début du chemin. Placez le dé et les carottes à côté du chemin.

Lors de votre première partie, vous pouvez utiliser moins de tuiles.



OBJECTIF

Tous les joueurs partagent le même but : amener le lapin jusqu'au terrier.

DÉROULEMENT DU JEU

Ce jeu est coopératif : tous les joueurs œuvrent ensemble dans le même but. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et déplace le lapin jusqu'à la tuile la plus proche de la couleur indiquée par le lancer.

Les tuiles du jeu peuvent être de trois couleurs :



Les couleurs sur le dé sont identiques.

Le joueur doit ensuite lire l'action figurant sur le verso de la tuile sur laquelle le lapin a été placé, puis l'effectuer.

Pendant qu'il réalise l'action avec le lapin, il peut placer le dé sur la tuile occupée par celui-ci. Ainsi, il sera facile de replacer le lapin sur la bonne case.

Après avoir réalisé l'action, le joueur garde la tuile correspondante. Si un symbole de carotte figure sur la tuile, le joueur prend en plus une carotte. Si le joueur ne fait pas l'action, il recule de 2 cases. Ensuite, le joueur suivant entame son tour.

Les joueurs doivent collaborer pour gagner des carottes. Ils reçoivent une carotte toutes les 2 tuiles gagnées (soit toutes les 2 actions effectuées avec succès). Si vous parvenez à récupérer 3 carottes, le lapin Pupu et les bébés pourront préparer leur gâteau à la carotte.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque le lapin arrive dans le terrier et saute dans la maison en passant par la porte tricolore.

Vous pouvez alors compter les tuiles et les carottes obtenues.

Arriverez-vous à faire un gâteau à la carotte ?





Tenez-vous sur
une jambe.



Faites semblant
de mâcher une
délicieuse carotte.



Tournez 3 fois sur
vous-même.



Lancez le canard
à un autre
joueur.



Chantez une
petite
chanson.



Caressez le lapin.



Serrez le lapin
dans vos bras.



Sautez en l'air
en écartant les
bras et les
jambes.



Dancez avec le
lapin.



Tapez dans vos
mains.



Imitez un lapin
qui dort.



Montrez au lapin
comment se
brosser les
dents.



Montrez comment un lapin saute.



Frottez votre nez contre celui du lapin.



Souriez au lapin.



Faites 3 pas en arrière.



Clignez de l'œil ou couvrez-vous un œil.



Attrapez vos oreilles.



Dites bonjour à un autre joueur.



Sautez 3 fois.



Tapez la main d'un autre joueur.



Formez des oreilles de lapin avec vos mains.



Posez le lapin sur votre tête.



Grattez-vous la tête.

¡QUERIDOS PADRES!

Os damos la bienvenida, tanto a vosotros como a vuestros hijos e hijas, al mundo de los juegos. Nos encanta que entréis en este mundo junto a los personajes de **Los bebés y el oso**. Os presentamos este juego para los y las más peques. Los primeros años de la vida de un niño o niña son una época de un crecimiento altamente dinámico y repleto de múltiples aspectos. Es en estos momentos cuando vale la pena introducir actividades adicionales que puedan contribuir al desarrollo cognitivo de niños y niñas. Es también el momento perfecto para embarcarse en la aventura de los juegos de mesa.

Gracias a sus reglas sencillas y a sus atractivos y grandes elementos, **HOP HOP** es adecuado para niños y niñas a partir de tan solo 2 años y medio.



HOP HOP

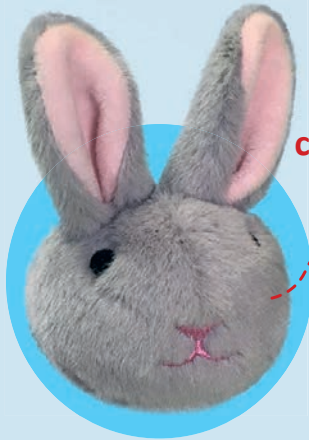
¡Conoce al adorable conejito Pupu!

Es el nuevo amigo de los bebés. Hoy van a ir con él a su madriguera para merendar una deliciosa tarta de zanahoria. Les esperan muchas aventuras y travesuras juntos por el camino. Únete a ellos y diviértete completando tareas un poco absurdas. ¡Eh, conejito! ¡Espéranos!

¡Mira! El divertido conejito te invita a jugar y a hacer travesuras junto a él.

CONTENIDO:

un gran
dado
de madera



conejito de
peluche

instrucciones



4 zanahorias
de cartón



24 casillas
con tareas



PARA EMPEZAR CON BUEN PIE



Al jugar por primera vez, os recomendamos examinar los distintos elementos de la caja junto a vuestro hijo o hija. El personaje principal de este juego es un el conejo Pupu, que será vuestra ficha común. El recorrido del conejito está formado por 24 casillas. Gracias a ello, el camino será diferente cada vez. Examina los colores del camino en las casillas. Sería una buena idea asegurarse de que vuestro hijo o hija conoce todos los colores. Mirad qué actividades hay al otro lado de las casillas. Explicad las actividades que se muestran en todas las casillas (consultad la página 30–31 para una descripción detallada de las tareas).

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Saca todas las casillas de tres colores, de manera que formen un camino. En un extremo, coloca la parte inferior de la caja mostrando la casa de Pepito el osito. Esta será la línea de meta. Coloca la ficha del conejito justo delante del comienzo del camino. Coloca el dado y las zanahorias junto al camino. Al jugar por primera vez, podéis usar menos casillas.



OBJETIVO

El objetivo común es hacer que el conejo llegue a su madriguera.

¿CÓMO SE JUEGA?

Este es un juego cooperativo; todos los jugadores tienen el mismo objetivo y trabajan juntos. La persona de menor edad será quien empiece la partida. En su turno, lanza el dado y mueve el conejo a la casilla más cercana del color indicado al lanzar.

Hay tres tipos de casillas en el juego:



Coinciden con los colores del dado.

Después, esa persona comprueba la tarea en el lado contrario de la casilla donde haya caído el conejito. Tendrá que completar la tarea.

Mientras esa persona lleva a cabo la tarea con el conejito, puede colocar el dado en su lugar. De esta forma no os olvidaréis de la casilla que ocupaba el conejito.

Tras realizar la tarea, el jugador o jugadora coge la casilla. Si hay un símbolo de zanahoria en la casilla, esa persona también obtendrá una zanahoria.

Si el jugador o jugadora no realiza la tarea, retrocederá 2 casillas. Después, el siguiente jugador o jugadora a la izquierda empieza su turno.

Los jugadores y jugadoras colaboran para conseguir zanahorias. Recibirán 1 zanahoria por cada 2 casillas que ganen como equipo (en otras palabras, por cada 2 tareas completadas con éxito). Si conseguís reunir 3 zanahorias, el conejo Pupu y los bebés podrán hacer una tarta de zanahoria.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando el conejito alcanza la madriguera y salta dentro de la casa a través de la puerta de tres colores.

Al final, contad todas las casillas y zanahorias conseguidas.

¿Podréis hornear una tarta de zanahoria?





Ponte de pie sobre una sola pierna.



Haz como si estuvieras comiéndote una deliciosa zanahoria.



Gira 3 veces sobre ti mismo/a.



Lanza el conejito a otro jugador o jugadora.



Canta una breve canción.



Acaricia al conejito.



Abraza al conejito.



Haz un salto de tijera.



Baila con el conejito.



Aplaudes.



Demuestra cómo duerme un conejo.



Enseña al conejito cómo cepillarse los dientes.



Demuestra cómo salta un conejo.



Frota tu nariz con la del conejito.



Sonríe al conejito.



Da 3 pasos hacia atrás.



Guiña o tápate un ojo.



Cógete las orejas.



Saluda a otra persona.



Salta 3 veces.



Choca la mano con otra persona.



Haz unas orejas de conejo con las manos.



Colócate el conejito en la cabeza.



Ráscate la coronilla.

CARI GENITORI,

Diamo il benvenuto a voi, alle vostre bambine e ai vostri bambini nel fantastico mondo dei giochi. Ci riempie di orgoglio sapere che vi stiate avvicinando a questo mondo insieme ai personaggi di **Bimba, Bimbo e Orsetto**. Vi presentiamo questo gioco adatto alle bambine e ai bambini più piccoli. I primi anni di vita rappresentano una tappa fondamentale per ogni bambina e bambino e sono caratterizzati da una crescita e da uno sviluppo estremamente dinamici e sfaccettati. Quest'arco di tempo è ideale per introdurre delle attività aggiuntive, che supporteranno lo sviluppo cognitivo delle vostre bambine e dei vostri bambini. È inoltre il momento perfetto per intraprendere la divertente avventura dei giochi da tavolo.

Grazie alle semplici regole e agli elementi grandi e accattivanti, il gioco HOP HOP! è adatto alle bambine e ai bambini a partire dai 2 anni e mezzo d'età.



HOP HOP

Ecco l'adorabile coniglietto Pupu!

È il nuovo amico di Bimba e Bimbo. Oggi andranno insieme alla tana per gustarsi una deliziosa torta di carote. Lungo il percorso li attendono tante avventure e un sacco di divertimento. Unitevi a loro e portate a termine delle attività buffe e divertenti!

Coniglietto! Aspettaci!

Ehi, guardate! Il simpatico coniglietto vi invita a giocare e a divertirvi insieme.

CONTENUTO:

1 dado
di legno
grande



1 coniglietto
di peluche



Istruzioni



4 carote di
cartone



24 tessere
con le attività



PER UN BUON INIZIO



Quando ci si appresta a giocare per la prima volta, è bene far familiarizzare le bambine e i bambini con tutti gli elementi del gioco. Il personaggio principale di questo gioco è il coniglietto Pupu, che sarà la vostra pedina comune. Il percorso del coniglietto è formato da 24 tessere. In questo modo, la strada avrà un aspetto diverso ogni volta. Osservate insieme i colori delle strade sulle tessere. È bene accertarsi che le bambine e i bambini conoscano tutti i colori presenti. Scoprite sempre insieme quali attività si trovano sul retro delle tessere. Spiegate alle bambine e ai bambini le attività raffigurate su ogni tessera (fate riferimento alla pagina 36–37 per una descrizione dettagliata delle attività).

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Disponete tutte le tessere di tre colori in modo tale che formino una strada. Su una delle estremità, posizionate la parte inferiore della scatola che raffigura la casa di Ernesto Orsetto. La casa rappresenta il traguardo. Collocate la pedina coniglietto proprio prima dell'inizio della strada. Posizionate il dado e le carote accanto al tabellone di gioco.



SCOPO DEL GIOCO

Il vostro obiettivo comune è quello di condurre il coniglietto alla tana.

COME SI GIOCA?

Questo è un gioco di collaborazione: tutti i giocatori hanno lo stesso obiettivo e lavorano insieme. Inizia il giocatore più giovane. Il giocatore di turno lancia il dado e muove il coniglietto verso la tessera più vicina del colore indicato dal dado.

Il gioco prevede tre tipi di tessere:



Questi colori corrispondono ai colori del dado.

Quindi, il giocatore di turno controlla l'attività da portare a termine sul retro della tessera, quella dove è arrivato il coniglietto. Il giocatore di turno deve completare quell'attività.

Se il giocatore di turno sta completando un'attività che coinvolge anche il coniglietto, può posizionare il dado al suo posto. In questo modo, nessun giocatore si dimenticherà la tessera occupata dal coniglietto.

Se il giocatore di turno porta a termine l'attività, può prendere la tessera e metterla da parte. Se sulla tessera è presente il simbolo di una carota, anche il giocatore di turno riceve una carota. Se il giocatore di turno non porta a termine l'attività, deve far tornare indietro il coniglietto di 2 tessere. In seguito, il giocatore a sinistra del giocatore di turno lancia il dado per iniziare un nuovo turno.

I giocatori collaborano insieme per raccogliere le carote. Ricevono 1 carota per ogni 2 tessere vinte come squadra (in altre parole, per ogni 2 attività portate a termine con successo). Se riuscirete a collezionare 3 carote, il coniglietto Pupu, Bimba e Bimbo potranno preparare una torta di carote!

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando riuscirete a portare il coniglietto alla tana, il quale salterà all'interno della casa attraverso le porte di tre colori.

Alla fine, potete contare tutte le tessere e le carote raccolte. Riuscirete a preparare una squisita torta di carote?





Stai in piedi su una gamba sola.



Fingi di sgranocchiare una deliziosa carota.



Gira su di te per 3 volte.



Lancia il coniglietto a un altro giocatore.



Canta una canzoncina.



Accarezza il coniglietto.



Abbraccia il coniglietto.



Fai un salto a gambe divaricate.



Balla con il coniglietto.



Batti le mani.



Dimostra come dorme un coniglietto.



Mostra al coniglietto come si lavano i denti.



Dimostra come
salta un
coniglietto.



Strofina il naso
contro quello del
coniglietto.



Sorridi al
coniglietto.



Fai 3 passi
indietro.



Fai l'occholino
o copri un occhio
con la mano.



Afferrati le
orecchie.



Saluta un altro
giocatore.



Salta 3 volte.



Batti il cinque
con un altro
giocatore.



Fai le orecchie da
coniglietto con le
mani.



Mettiti il
coniglietto sulla
testa.



Grattati la testa.





HOP HOP

Illustrations:

Iwona Murawska,
Roksana Barwińska

The team:

Monika Rutowska-Leśniewska,
Justyna Kieczmer-Kalisz, Agnieszka Walczak,
Paulina Kortas, Adam Strzelecki

Graphic design:

Monika Duc, Iwona Murawska

Technical design:

Grzegorz Traczykowski



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland



Instructional video



© KAZstudio SA

www.thetreflikfamily.com