

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Geißlein versteck dich!

Nr. 4449

Little kid, hide! • Cache-toi vite ! • Geitje, verstop je!



Habermass-Spiel Nr. 4449

Geißlein, versteck dich!

Ein märchenhaftes Gedächtnisspiel für 2 – 4 Spieler von 4 – 99 Jahren.
Mit Spielvariante für jüngere Kinder.

Spielidee: Christine & Wolfgang Lehmann

Illustration: Silvio Neuendorf

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Bevor die Geiß* in den Wald geht, sagt sie zu ihren Kindern: „Nehmt euch in Acht vor dem bösen Wolf!“ Doch obwohl die Geißlein gut aufpassen, schafft es der schlaue Wolf, ins Haus zu gelangen. Zum Glück können sich die Geißlein schnell verstecken. Wird der Wolf sie finden?

Wer etwas genauer erfahren möchte, was in dem Märchen „Der Wolf und die sieben Geißlein“ passiert, kann es am Ende dieser Spielregel nachlesen.

Spielinhalt:

6 farbige Verstecke

30 Geißlein

1 Wolf

1 Farbwürfel mit sechs verschiedenen Farben

1 Farbwürfel mit drei Farben (für die einfache Spielversion)

1 Spielanleitung

Spielziel:

Welches Kind kann sich gut merken, wie viele Geißlein sich in welchem Versteck befinden, und schafft es, sieben von ihnen vor dem Wolf zu retten?

Spielvorbereitung:

Es gibt sechs farbige Verstecke: Waschschüssel (grün), Spüle (gelb), Ofen (rot), Bett (orange), Tisch (lila), Schrank (blau).

Ordnet sie zu einem Kreis an und legt fünf Geißlein unter jedes.

Stellt den Wolf in die Kreismitte und legt den Farbwürfel mit den sechs Farben bereit.



* Eine Geiß ist eine Ziege, Geißlein sind Ziegenkinder.

7 Geißlein retten

je 5 Geißlein
unter Versteck,
Wolf in die Mitte,
Würfel bereit

würfeln, Anzahl der Geißlein unter diesem Versteck sagen

richtig: Geißlein nehmen

falsch: Wolf nehmen

Ein zweites Mal falsch? Geißlein abgeben

7 Geißlein gerettet = Sieg

Wolf hat 6 Geißlein = alle verlieren!

Der dreifarbige Würfel wird nur für die einfache Spielvariante benötigt und zur Seite gelegt.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

Dann überlegt es, wie viele Geißlein sich unter dem Versteck der gewürfelten Farbe befinden, und sagt laut die vermutete Anzahl.

Anschließend hebt es das Versteck hoch; um seine Vermutung zu kontrollieren, zählt es die Geißlein.

- **Hat es die richtige Anzahl genannt?**

Es darf eines der gerade abgezählten Geißlein nehmen und vor sich ablegen. Danach stülpt es das Versteck wieder über die restlichen Geißlein.

- **Hat es eine falsche Anzahl genannt?**

Oje: Nun wird der Wolf aufmerksam! In dieser Runde kann leider kein Geißlein gerettet werden, stattdessen muss das Kind den Wolf zu sich nehmen. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Der Wolf bleibt so lange bei dem Kind, bis ein anderes Kind eine falsche Anzahl nennt.

Achtung: Nennt ein Kind eine falsche Anzahl und der Wolf steht gerade bei ihm?

Oje, oje: Nun muss es eines seiner bereits geretteten Geißlein abgeben. Der Wolf hat das Geißlein gefangen und es wird mit ihm zusammen in die Kreismitte gestellt.

Hat das Kind noch kein Geißlein, muss es auch keines abgeben. Der Wolf bleibt jedoch bei ihm stehen.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Später im Spiel gibt es auch leere Verstecke.

Hat ein Kind richtig vermutet, dass ein Versteck leer ist? Es darf erneut würfeln. Dies kann sich mehrmals wiederholen und zwar so lange, bis das Kind entweder ein Geißlein retten kann oder eine falsche Anzahl von Geißlein nennt.

Spielende:

Das Spiel endet, ...

- sobald das erste Kind sieben Geißlein retten konnte und so gewinnt
- **oder** sobald der Wolf sechs Geißlein gefangen hat. In diesem Fall gewinnt der Wolf und alle Kinder verlieren gemeinsam.

Spielvarianten für kleinere Geißleinretter

Einfacher wird das Spiel, wenn nur mit dem gelben, roten und blauen Versteck und dem dreifarbigem Würfel gespielt wird. Auch hier werden je fünf Geißlein unter die Verstecke gelegt, der Wolf kommt aus dem Spiel. Gewonnen hat das Kind, das zuerst vier Geißlein gerettet hat.

Der Wolf und die sieben Geißlein

Es war einmal eine alte Geiß, die hatte sieben junge Geißlein.

Eines Tages musste sie in den Wald gehen und warnte ihre Kinder vor dem Wolf. „Wenn er hereinkommt“, sagte sie, „frisst er euch mit Haut und Haar. Aber an seiner rauhen Stimme und an seinen schwarzen Füßen werdet ihr ihn erkennen.“

Es dauerte nicht lange, da klopfte auch schon jemand an die Tür und rief: „Macht auf, ihr lieben Kinder! Eure Mutter ist wieder da und hat jedem von euch etwas mitgebracht.“ Aber die Geißlein hörten an der rauhen Stimme, dass es der Wolf war, und sie machten nicht auf.

Etwas später kam er wieder. Dieses Mal hatte er Kreide gefressen, um seine Stimme weich zu machen. Doch an seiner schwarzen Pfote erkannten ihn die Geißlein trotzdem.

Beim dritten Mal jedoch gelang es ihm, sie zu überlisten: Er zeigte seine mit Mehl gefärbte Pfote und da öffneten sie ihm die Tür.

Oje, das war schlimm: Obwohl sich alle schnell versteckten, fand er sechs von ihnen und schluckte sie mit einem einzigen Bissen herunter. Nur das Kleinste fand er nicht, denn es hatte sich in der Wanduhr verkrochen.

Der Wolf ging davon, um sich auf einer Wiese schlafen zu legen.

Als die Geiß nach Hause kam und nur ein einziges Geißlein wiederfand, da war ihr Unglück groß. Gemeinsam mit ihrem letzten Kind ging sie hinaus und fand bald den schlafenden Wolf. Sein dicker Bauch wackelte mal hin, mal her und so hoffte sie, dass ihre sechs Kinder vielleicht noch am Leben seien. Kurzum schnitt die Geiß dem Wolf den Bauch auf, holte alle Geißlein hervor und gemeinsam legten sie dem Vielfraß schwere Steine in den Bauch. Dann nähte die Geiß ihm den Wanst wieder zu.

Als der Wolf aufwachte, hatte er großen Durst. Er ging zu einem Brunnen und beugte sich gierig über den Rand. Doch die Wackersteine waren so schwer! Sie zogen den Wolf ganz in den Brunnen hinein und dort ertrank er.

Die Geißlein und ihre Mutter jedoch, die waren nun wieder fröhlich vereint, tanzten um den Brunnen herum und sangen: „Der Wolf ist tot, der Wolf ist tot, vorbei ist es mit unsrer Not!“



Habermas game nr. 4449

Little kid, hide!

A fairy-tale memory game for 2 – 4 players aged 4 to 99.
With variant for younger players.

Author: Christine & Wolfgang Lehmann
Illustrations: Silvio Neuendorf
Length of the game: 15 minutes approx.

Before heading off to the forest, the nanny-goat* warns her children: "Be aware of the malicious wolf!". Although the little kids take good care, the bold wolf manages to enter the house. Luckily the little kids can hide themselves quickly. Will the wolf find them?

Whoever wants to know the details of the fairy-tale "The wolf and the seven little kids", can read it at the end of these instructions.

Contents:

- 6 colored hiding places
- 30 little kids
- 1 wolf
- 1 color dice with six different colors
- 1 color dice with three colors (for the easier variant)
- 1 set of game instructions

Aim of the game:

Who will remember well how many little kids are under which hiding place and succeed in saving seven of them from being caught by the wolf?

Preparation:

There are **six colored hiding places**: wash bowl (green), kitchen sink (yellow), oven (red), bed (orange), table (purple), cupboard (blue)
Arrange them in a circle and place **5 little kids** underneath each of them.
Place the **wolf** in the center and get the color dice ready with the six colors.



* Mother goats are called nanny-goats, daddy goats are billy goats and little baby goats are kids.

save 7 little kids

place 5 little kids underneath each hiding place, wolf in the center, get ready dice

The dice with three colors is needed only for the easier variant and kept apart.

How to play:

Play in a clockwise direction. The youngest player starts and throws the dice.

Then they try to remember how many little kids are under the hiding place of the color on the dice and announce the number they think correct.

Then they lift the hiding place; to check if they were right they count the little kids there.

throw dice

say number of kids underneath the hiding place

right: take goat

wrong: take wolf,

2nd time wrong: turn in goat

• Was it the right number?

They may take one of the little kids there and place it in front of them. Then the remaining goats are hidden again.

• Was the number wrong?

Oh, dear! The wolf starts to take notice. In this round, unfortunately, no little kid can be saved. Instead, the player in question has to take the wolf, and it's the turn of the next player.

The wolf stays with this player until another player guesses a wrong number.

Watch out: A player says a wrong number and they have the wolf?

Oh dear! They have to return one of the little kids they had already saved. The wolf has caught the little kid. Both, wolf and kid are placed in the center of the circle. If the player doesn't have any little kids yet they don't have to turn any in. The wolf however stays with the player.

Then it's the turn of the next player to roll the dice.

Later during the game there will be empty hiding places.

Did a player guess right that a hiding place is empty? They may throw the dice again. That can repeat various times until the player can save a little kid or says a wrong number of little kids.

End of the game:

The game ends as soon as ...

- a player has saved seven little kids thus winning the game or
- the wolf has caught six little kids. Then the wolf wins and all the players lose together.

7 kids saved: winner

wolf has 6 kids: all players lose!

Variant for smaller saviours of little kids

The game becomes easier if only the yellow, red and blue hiding places and thus the dice with the three colors are used. Again five little kids are hidden underneath the hiding places, the wolf is kept apart. The player who first saves 4 little kids, wins the game.

The wolf and the seven little goats

Once upon a time there was an old goat and her seven little kids.

One day when she had to set off to the forest, she warned her children to be beware of the wolf. "If he manages to get in, he will swallow you up whole", she says. "But you will recognize him by his rough voice and his black feet."

Indeed, not long had passed before somebody knocked at the door and shouted: "Open up, you darling little children! Your mother has returned and has brought a little present for you all". The little kids however knew by the rough voice that it was the wolf and did not open the door.

Some time later he returned. This time he had eaten chalk in order to soften his voice. But once again the kids recognized him by his black paws.

The third time however he outwitted them. He showed them his paws which were snowy white after he had dipped them in flour, fooled the little kids and they opened the door.

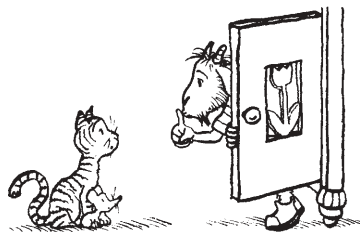
Oh dear! Disaster: even though they all hid away as quickly as they could, he found six of them and swallowed them up in one big bite. Only the smallest one managed to escape as the wolf didn't find it as it had crept into the wall clock.

The wolf satisfied and sleepy, slunk away to rest in a meadow.

When the nanny goat returned home and only found a single little kid she was very upset. Together with the only little kid left to her, she went off and soon found the sleeping wolf. His big belly was wriggling from one side to the other side and suddenly she hoped that her six little kids were still alive. Without a second thought she sliced open the wolf's belly and extracted all the little kids. Then together they put heavy stones into the wolf's belly and sewed up his tummy again.

When the wolf woke up, he was very thirsty. He went to a fountain and full of thirst lent himself over the edge. But the lumps of rock were very heavy! Weighed down by the stones the wolf toppled into the fountain, where he drowned.

The little goats and their mother, on the other side, were happily united again, danced around the font and sang: "The wolf is dead, the wolf is dead, our troubles have fled".



Jeu Habermas n° 4449

Cache-toi vite !

Un fabuleux jeu de mémoire pour **2 à 4 joueurs** de **4 à 99 ans**.
Avec une variante pour les joueurs les plus jeunes.

Idee : Christine & Wolfgang Lehmann

Illustration: Silvio Neuendorf

Durée d'une partie : env. 15 minutes

Avant que la chèvre ne parte dans la forêt, elle fait ses recommandations à ses chevreaux : « Faites surtout bien attention au méchant loup ! ». Mais bien que les chevreaux aient fait attention, le loup rusé est parvenu à rentrer dans la maison. Heureusement que les chevreaux ont pu vite se cacher. Le loup va-t-il les trouver ?

Celui qui voudra connaître la réponse pourra lire la suite de l'histoire « Le loup et les sept chevreaux » à la fin de la règle.

Contenu :

6 cachettes de couleur

30 chevreaux

1 loup

1 dé multicolore (6 couleurs)

1 dé multicolore (3 couleurs, pour la variante simplifiée)

1 règle du jeu

But du jeu :

Quel joueur va deviner le nombre de chevreaux cachés dans une cachette et va pouvoir en sauver sept avant qu'ils ne tombent entre les pattes du loup ?

Préparatifs :

Il y a **six cachettes de différentes couleurs** : la bassine (verte), le lavoir (jaune), le poêle (rouge), le lit (orange), la table (violette), l'armoire (bleue). Les poser en cercle et mettre **cinq chevreaux** sous chaque cachette. Mettre le **loup** au centre du cercle et préparer le **dé multicolore** à 6 couleurs.



Le dé multicolore à 3 couleurs sera utilisé pour la variante plus simple.

sauver

7 chevreaux

mettre 5

chevreaux dans

une cachette,

le loup au milieu,

préparer le dé

lancer le dé,
annoncer le
nombre de
chevreaux cachés

bon nombre :
prendre un
chevreau

mauvais nombre :
prendre le loup

encore une fois le
mauvais nombre :
redonner le
chevreau

7 chevreaux
sauvés = victoire !

Le loup a enlevé
6 chevreaux =
tous ont perdu !

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance une fois le dé.

Il réfléchit alors avant d'annoncer combien de chevreaux sont dans la cachette de la couleur du dé. Il soulève la cachette et vérifie s'il a annoncé le bon nombre en comptant les chevreaux.

- **A-t-il annoncé le bon nombre ?**

Il a le droit de prendre un des chevreaux qu'il vient de compter. Il le pose devant lui. Ensuite, il remet la cachette sur les chevreaux restants.

- **Il s'est trompé ?**

Aïe ! Le loup va pointer son museau ! Le joueur ne pourra pas sauver de chevreau pendant ce tour et devra prendre le loup. C'est alors au tour du joueur suivant.

Ce joueur gardera le loup jusqu'à ce qu'un joueur dise à son tour un mauvais nombre.

Attention : est-ce que c'est le joueur qui a déjà le loup qui annonce à nouveau un mauvais nombre ?

Pas de chance ! Il redonne l'un des chevreaux qu'il avait déjà sauvés. Comme le loup vient d'enlever le chevreau, on les pose tous les deux au milieu du cercle.

Si le joueur n'a encore pas de chevreaux, il n'en donne pas, mais garde le loup.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Plus tard au cours de la partie, il y aura des cachettes vides.

Est-ce qu'un joueur a bien deviné que la cachette était vide ? Il lance le dé encore une fois. Cela peut se répéter plusieurs fois, c'est-à-dire jusqu'à ce que le joueur sauve un chevreau ou devine mal le nombre de chevreaux.

Fin de la partie :

La partie est terminée ...

- dès qu'un joueur a pu sauver en premier sept chevreaux, il gagne la partie ;
- **ou** dès que le loup a enlevé sept chevreaux. Dans ce cas, c'est le loup qui gagne et les joueurs perdent tous ensemble !

Variante pour les joueurs les plus jeunes

On pourra simplifier le jeu en ne jouant qu'avec les cachettes jaune, rouge et bleue et le dé aux trois points de couleur. Ici aussi, cacher cinq chevreaux sous chaque cachette, on ne joue pas avec le loup. Le gagnant sera celui qui aura sauvé en premier 4 chevreaux.

Le loup et les sept chevreaux

Il était une fois une vieille chèvre qui avait sept chevreaux.

Un jour qu'elle devait partir dans la forêt, elle fit ses recommandations à ses petits en leur disant de se méfier du loup. « S'il rentre dans la maison », dit-elle, « il ne va faire de vous qu'une seule bouchée. Mais vous le reconnaîtrez à sa grosse voix et à ses pattes noires ».

Elle était à peine partie qu'on frappa à la porte. Quelqu'un dit tout fort : « Ouvrez-moi la porte, mes petits chéris ! Votre maman est de retour et elle a rapporté quelque chose pour chacun d'entre vous ». Mais les chevreaux reconnurent à la grosse voix que c'était le loup et ils n'ouvrirent pas la porte.

Un peu plus tard, il frappa à nouveau à la porte. Cette fois, il avait mangé de la craie pour adoucir sa voix. Mais les chevreaux le reconnurent à ses grosses pattes noires.

A sa troisième tentative, il réussit cependant à les tromper. Il montra ses pattes qu'il avait passées dans la farine et les chevreaux lui ouvrirent la porte.

Quelle catastrophe ! Bien qu'ils aient tous pu se cacher, il en trouva six et les avala d'une seule bouchée. Seul le dernier qui s'était caché dans l'horloge ne fut pas mangé.

Le loup sortit et alla s'allonger dans un pré pour faire une sieste.

Lorsque la chèvre revint à la maison et ne trouva qu'un seul chevreau, son chagrin fut grand. Avec son petit dernier, elle sortit de la maison et trouva bientôt le loup endormi. Comme son énorme ventre n'arrêtait pas de bouger, elle pensa que ses chevreaux étaient encore vivants. Elle lui ouvrit le ventre et en sortit les six chevreaux. Puis, tous ensemble, ils mirent de gros cailloux à la place et elle lui recousu la panse.

Lorsque le loup se réveilla, il avait très soif. Il alla vers un puits et se pencha par dessus la margelle. Comme les pierres pesaient lourd dans son ventre, il perdit l'équilibre et tomba dans le puits où il se noya.

Heureux d'être à nouveau réunis, les chevreaux et la chèvre dansaient de joie autour du puits en chantant : « Le loup est mort, le loup est mort, fini nos soucis ! ».



Habermaas-spel Nr. 4449

Geitje, verstop je!

Een sprookjesachtig geheugenspel voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar.
Met spelvarianten voor jongere kinderen.

Spelidee: Christine & Wolfgang Lehmann
Illustraties: Silvio Neuendorf
Speelduur: ca. 15 minuten

Voordat de geit het bos ingaat, zegt ze tegen haar kinderen: „Passen jullie op voor de boze wolf!“ Maar hoewel de geitjes goed oppassen, slaagt de sluwe wolf er in om het huis binnen te dringen. Gelukkig kunnen de geitjes zich snel verstoppen. Zal de wolf hen vinden?

Wie precies te weten wil komen, wat er in het sprookje “De wolf en de zeven geitjes” gebeurt, kan het aan het einde van deze spelregels nalezen.

Spelinhoud:

6 gekleurde schuilplaatsen
30 geitjes
1 wolf
1 gekleurde dobbelsteen met zes verschillende kleuren
1 gekleurde dobbelsteen met drie kleuren (voor de eenvoudige spelvariant)
spelregels

Doel van het spel:

Welk kind kan goed onthouden hoeveel geitjes zich in welke schuilplaats bevinden en slaagt er in om er zeven van de wolf te redden?

Spelvoorbereiding:

Er zijn zes gekleurde schuilplaatsen: wasteil (groen), aanrecht (geel), fornuis (rood), bed (oranje), tafel (lila), kast (blauw).

Leg ze in een cirkel uit en doe telkens vijf geitjes onder elke schuilplaats. Zet de wolf in het midden van de cirkel en leg de dobbelsteen met de zes kleuren klaar.



De dobbelsteen met drie kleuren is alleen voor de eenvoudigere spelvariant nodig en wordt apart gelegd.

7 geitjes redden

5 geitjes onder elke schuilplaats, wolf in het midden, dobbelsteen klaar

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Het jongste kind begint en gooit één keer met de dobbelsteen.

Daarna denkt het na over hoeveel geitjes er zich onder de schuilplaats van de gegooide kleur bevinden, en zegt hardop het vermoede aantal.

Vervolgens pakt het de schuilplaats op en telt de geitjes om zijn vermoeden te controleren.

• Heeft het het juiste aantal genoemd?

Het mag één van de zojuist nagetelde geitjes pakken en voor zich neerleggen. Daarna plaatst het de schuilplaats weer over de overgebleven geitjes.

• Heeft het een verkeerd aantal genoemd?

Ojee: nu gaat de wolf opletten! Gedurende deze beurt kan helaas geen geitje worden gered en in plaats hiervan moet het kind de wolf bij zich neerzetten. Daarna is het volgende kind aan de beurt. De wolf blijft net zolang bij het kind staan, tot een ander kind een verkeerd aantal noemt.

Opgelet: noemt een kind een verkeerd aantal en staat de wolf al bij hem?

Ojee, ojee: nu moet het één van zijn al geredde geitjes afstaan. De wolf heeft het geitje gevangen en beide worden samen in het midden van de cirkel neergezet.

Als een kind nog geen geitje heeft, hoeft het er ook geen een af te staan. De wolf blijft echter bij hem staan.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Later in het spel zijn er ook lege schuilplaatsen.

Heeft een van de kinderen juist vermoed dat een schuilplaats leeg is? Het mag nog eens gooien. Dit kan zich verschillende keren herhalen, en wel net zo lang tot het kind ofwel een geitje kan redden, dan wel een verkeerd aantal geitjes noemt.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, ...

- zodra een van de kinderen als eerste zeven geitjes heeft gered en zo het spel wint
- of zodra de wolf zes geitjes heeft gevangen. In dat geval heeft de wolf gewonnen en hebben de kinderen met z'n allen tegelijk verloren.

Gooien, aantal geitjes onder deze schuilplaats zeggen

Goed: geitje pakken

Fout: wolf pakken

2e keer fout: geitje wegleggen

7 geitjes gered = gewonnen

wolf heeft 6 geitjes = allen verloren!

Spelvarianten voor kleinere geitenreddertjes

Het spel wordt eenvoudiger, wanneer er slechts met de gele, rode en blauwe schuilplaats en de driekleurige dobbelsteen gespeeld wordt. Ook hier worden er telkens vijf geitjes onder elke schuilplaats gelegd, de wolf wordt uit het spel genomen. Het kind dat als eerste vier geitjes heeft gered, heeft gewonnen.

De wolf en de zeven geitjes

Er was eens een oude geit, die zeven jonge geitjes had.

Op een dag moest ze het bos ingaan en waarschuwde haar kinderen voor de wolf. „Als hij naar binnen komt, eet hij jullie met huid en haar op. Maar jullie kunnen hem herkennen aan zijn rauwe stem en aan zijn zwarte voeten.“

Het duurde niet lang, of daar werd aan de deur geklopt en een stem riep: „Doe open, lieve kinderen! Jullie moeder is weer terug en heeft voor ieder van jullie wat meegebracht.“ Maar de geitjes hoorden aan zijn rauwe stem dat het de wolf was en deden niet open.

Even later kwam hij weer terug. Dit keer had hij krijt gegeten om zijn stem zacht te maken. Maar desondanks herkenden de geitjes hem aan zijn zwarte poten.

De derde keer slaagde hij er echter in om hen te slim af te zijn: hij liet zijn met meel gekleurde poten zien en zo deden ze de deur voor hem open.

Ojee, dat was pas erg. Hoewel ze zich allemaal snel verstopten, vond hij er zes en slokte hen in één hap naar binnen. Slechts het kleinste kon hij niet vinden, want het was in de hangklok gekropen.

De wolf ging weg om in de wei te gaan liggen slapen.

Toen moeder geit thuiskwam en maar een enkel geitje terugvond, was ze erg ongelukkig. Samen met haar laatste kind ging ze naar buiten en vond al snel de slapende wolf. Zijn dikke buik bewoog zich nu eens naar links, dan weer naar rechts en daarom dacht ze dat haar zes kinderen misschien nog in leven waren. Om kort te gaan, de geit sneed de buik van de wolf open, haalde alle geitjes tevoorschijn en gezamenlijk legden ze zware stenen in de buik van de veelvraat. Daarna naaide de geit zijn dikke pens weer dicht.

Toen de wolf wakker werd, had hij heel erge dorst. Hij liep naar een put en boog zich gretig over de rand. Maar de rotsblokken waren o zo zwaar! Ze trokken de wolf helemaal over de rand van de put waarin hij verdronk.

De geitjes en hun moeder waren echter weer vrolijk herenigd, dansten rond de put en zongen: „De wolf is dood, de wolf is dood, voorbij is onze nood!“



Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 66414

Aufl. 2003/1