

STEIN Ü STEIN

Block on block • Le chantier • Steen op steen



Habermaaß-Spiel Nr. 4221

Stein auf Stein

Ein Geschicklichkeits- und Farbwürfelspiel für **1 – 4 kleine Kranführer** von **3 – 6 Jahren**. Mit einem richtigen Baukran.

Spielidee: Markus Nikisch

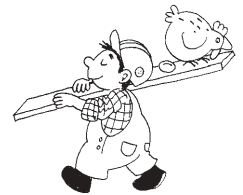
Illustration: Sabine Kraushaar

Spieldauer: ca. 10 Minuten

„Vorsicht, gefährliche Fracht!“, ruft der kleine Bauarbeiter und versucht, mit seinem Kran einen Stein der gewürfelten Farbe anzuheben. Doch er braucht etwas Geschick dazu, denn schnell passiert es, dass ein falscher Stein am Lasthaken hängt!

Spielinhalt:

- 1 Holzkran
- 18 farbige Bausteine
- 1 Baustelle
- 1 Zollstock*
- 4 farbige Klammern
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung



** „Zoll“ ist eine Maßeinheit, in der früher viele Handwerker gemessen haben. Obwohl heute Milli- und Zentimeter auf den Stäben angegeben sind, werden die Stäbe dennoch meistens als „Zollstock“ bezeichnet.*

1. Freies Spiel

Das freie Spiel fördert die Auge-Hand-Koordination und die Feinmotorik der Kinder, indem sie ...

- den Kran bewegen, die Krankurbel ausprobieren und versuchen, die Bausteine zu angeln.
- mit den Bauklötzen spielen.

Spielen Sie mit und regen Sie durch Nachahmen der typischen Baustellen-geräusche zugleich Sprache, Hörsinn und Spielfreude der Kinder an.

2. Spiel nach Regeln

Ziel des Spieles:

Welcher kleine Kranführer angelt sich die meisten richtigen Steine aus der Baustelle und wird so Kranführermeister?

- **Tipp:** Schwieriger wird es auch in dieser Variante, wenn man beim Bauen des eigenen Turmes die Reihenfolge der Bausteine nicht verändern darf.

Habermas game nr. 4221

Block on block

A game of skill with a color dice for **1 – 4 little crane operators aged 3 to 6**. With authentic crane.

Author: Markus Nikisch
Illustrations: Sabine Kraushaar
Length of the game: approx. 10 minutes

"Watch out! Dangerous load!" shouts the little construction worker and tries to lift a block of the color shown on the dice with the crane. To do so, some skill is needed as in a flash the wrong block can hang from the hook of the crane!

Contents:

- 1 wooden crane
- 18 colored building blocks
- 1 construction site
- 1 yardstick
- 4 colored pegs
- 1 color dice
- 1 set of game instructions



1. Free play

Free play requires eye to hand coordination and improves children's motor skills,

- by moving the crane, testing the crank of the crane and trying to fish for building blocks.
- by playing with the building blocks.

Play with your child and by imitating typical construction site noises, foster speech and hearing as well as your child's love of play.

2. Game with rules

Aim of the game:

Who will be the crane operator to fish the most right blocks out of the construction site and become head crane operator?

Preparation:

Place the **construction site** in the center of the table or on the floor. Put the **18 building blocks** inside. Watch out that the **metal buttons** face up.

fish as many
blocks as possible

blocks into
construction site

get crane and
dice ready

roll dice

try to fish out
block of same
color

Done? Take block

Block of another
color? Return
block

Various blocks,
one or more of
them of the color
on the dice? Take
blocks
Not color on
dice? Return
blocks

longest row =
winner

Get **crane** and **dice** ready.

The ruler and pegs are needed for the game variants described further down and are kept in the box.

How to play:

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a crane, may start. If you can not agree, the youngest player starts by rolling the dice.

Then they take the crane and drive it up to the construction site.

A building block of the color shown on the dice has to be fished out.

- The player decides up to which spot next to the construction site fence they want to drive the crane.
- The player may get up and walk around the construction site.

Is a building block clinging to the hook? Lift it by winding.

- **Is the color of the building block the same as shown on the dice?**
Well done, little crane operator! You take the block and put it in front of you.

- **Is the color of the building block different than the one on the dice?**

Unfortunately you can not keep the block, but have to place it back inside the construction site.

- **Are various blocks hanging from the crane?**

You really have worked flat out!

- **Are there one or more blocks of the same color as on the dice?**
If so you may keep all of them and put them in front of you.

- If no block is of the right color, you have to place all of them back in the construction site.

Finally, check the construction site and make sure that all the metal buttons face upwards. If they don't, turn them so that **all metal buttons** of all the blocks **face up**.

Then it's the turn of the next player.

End of the game:

If the dice shows a color of which there are no more building blocks left on the construction site, the game ends.

The player who can lay out the **longest row** with their blocks, wins the game and is named Head Crane Operator.

determine length
by yardstick

pile up blocks

pile up blocks in
order of fishing
out

compare blocks
fished out with
remaining blocks

Variants:

- **The variant with the yardstick**

Whoever wants can determine the longest row by using the yardstick. It's true that younger kids are not yet able to read numbers but if the length of the row of the first player is marked on the yardstick by the red peg, the row of the second player by the yellow and the third by a green one for example, the different lengths can be compared.

- **The variant with the tower**

- Skillful players don't put the blocks next to each other, but on top of each other. Then the player with the tallest tower wins the game. Again the winner can be determined using the yardstick.

- **Variant of the master tower builder**, for far-sighted players!

- Aim of the game again is to build as tall a tower as possible. The blocks, however, have to be piled up immediately after being fished out: *so at the beginning you have to fish for the bigger and then for the smaller ones in order to build a tower successfully.*

- The game ends either as described for the basic game or as soon as the tower of a player falls over. This player loses. The player with the highest tower left wins.

- **Important:** Whoever, when piling up the blocks, notices that the next block can't be placed, may stop building of the tower. Then it's the tallest tower built up to this point which counts.

- **The variant for solo constructors**

- Rolling the dice, fishing and collecting of blocks is done in exactly the same way as in the basic game.
- Then the player tries to lay out a row or build a tower as long and high as possible. The length/height is marked by the yardstick.
- Then the remaining pieces are taken out of the box and piled up to a tower, measured and marked by another peg.
- Only if the player's own tower is higher, do they win.
- **Hint:** This variant gets more difficult if you can not change the order of the blocks in which you build the tower.

recupérer le plus
possible de blocs
de construction

Jeu Habermas n° 4221

Le chantier

Un jeu d'adresse qui se joue avec un dé multicolore, pour **1 à 4 conducteurs de grue de 3 à 6 ans**. Avec une vraie grue.

Idée : Markus Nikisch
Illustration: Sabine Kraushaar
Durée d'une partie : env. 10 minutes

« Attention ! Chargement dangereux ! » crie le maçon en herbe en essayant de soulever un bloc de pierre de la couleur du dé à l'aide de la grue. Mais cela demande de l'adresse et il arrive vite qu'un bloc d'une autre couleur se retrouve suspendu au crochet !

Contenu :

- 1 grue en bois
- 18 blocs de construction de différentes couleurs
- 1 chantier
- 1 mètre pliant
- 4 pinces de couleur
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu



1. Jouer sans suivre la règle

En jouant suivant leur imagination, les enfant s'exercent aux mouvements de coordination des yeux et des mains et développent leur motricité fine :

- Ils font fonctionner la grue, font tourner la manivelle et essayent d'accrocher des blocs au crochet.
- Ils jouent avec les cubes de construction.

Jouez avec votre enfant et imitez les bruits typiques d'un chantier, ce qui éveillera en même temps le langage, l'ouïe et sa passion pour les jeux.

2. Jouer en suivant la règle

But du jeu :

Quel conducteur de grue va pouvoir accrocher le plus possible de blocs et devenir ainsi le chef des conducteurs de grue ?

Préparatifs :

Poser le **chantier** au milieu de la table ou par terre.

mettre les blocs sur le chantier, préparer la grue et le dé

lancer le dé 1x

repêcher le bloc de la couleur correspondante

**Réussi ?
Prendre le bloc**

**Pas réussi ?
Reposer le bloc**

**Plusieurs blocs ?
Bonne couleur ?
Prendre les blocs**

**Mauvaise couleur ?
Reposer les blocs**

la plus grande rangée = victoire

Y mettre les **18 blocs de construction**. Faire attention à ce que les **boutons métalliques** soient bien tournés vers le haut.

Préparer la **grue** et le **dé**.

Le mètre et les pinces seront utilisés seulement pour l'autre variante. On les laisse dans la boîte.

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu une grue en dernier a le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence et qui lance une fois le dé.

Il prend la grue en bois et l'amène vers le chantier :

Il doit soulever un bloc de la même couleur que celle du dé.

- C'est à lui de décider de quel côté du chantier il va se poster.
- Il a le droit de se mettre debout et de tourner autour du chantier.

Tu as accroché un bloc ? Soulève-le en tournant la manivelle.

- **Est-ce que le bloc est de la bonne couleur ?**

Bravo, tu es un bon conducteur de grue ! Tu prends le bloc et le poses devant toi.

- **Est-ce que le bloc est d'une autre couleur ?**

Dommage ! Tu n'as pas le droit de récupérer le bloc et tu le remets sur le chantier.

- **Tu as pris plusieurs blocs ?**

Beau travail !

- **Est-ce qu'il y a un ou plusieurs blocs de la bonne couleur ?** Tu as le droit de le(s) récupérer. Tu le(s) poses devant toi.

- Il n'y a aucun bloc de la bonne couleur ? Tu les remets tous sur le chantier.

Ensuite, tu inspectes le chantier : vérifie que tous les boutons métalliques sont bien tournés vers le haut. Si ce n'est pas le cas, mets les **blocs** concernés dans **le bon sens**.

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

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de blocs dans le chantier de la couleur correspondante à celle du dé.

Le joueur qui pourra faire la **plus grande rangée** avec ses blocs de construction gagne la partie : il devient chef des conducteurs de grue.

déterminer la longueur avec le mètre pliant

empiler les blocs

empiler les blocs dans l'ordre de repêchage

comparer les blocs récupérés avec ceux restants

Variantes :

- **Variante avec le mètre pliant**

Celui qui le veut pourra déterminer la longueur de la plus grande rangée au moyen du mètre pliant. Les tout jeunes joueurs ne sauront certainement pas encore lire les chiffres, mais en marquant sur le mètre pliant la longueur de la rangée du premier joueur avec la pince rouge, celle du deuxième joueur avec la pince jaune, celle du troisième joueur avec la pince verte, etc., ils pourront comparer les longueurs obtenues.

- **Variante « Tour »**

Les joueurs habiles posent les blocs qu'ils ont récupérés les uns sur les autres au lieu d'en faire une rangée. Le gagnant est celui qui aura la plus haute tour. Ici aussi, on peut déterminer la longueur de la tour en utilisant le mètre pliant.

- **Variante « Maître d'ouvrage »** pour joueurs faisant preuve de prévoyance.

Le but est également d'obtenir la tour la plus haute, mais il faudra empiler les blocs tout de suite après les avoir repêchés.

Il faudra donc récupérer d'abord les plus gros blocs, puis après les blocs plus petits pour que la tour tienne debout !

- La partie sera terminée comme indiqué dans le jeu de base ou dès que la tour d'un joueur s'effondrera. Ce joueur aura perdu. Le gagnant sera celui qui aura la plus haute tour.
- **N.B.** : celui qui remarque qu'il ne pourra pas poser le prochain bloc a le droit de s'arrêter là. La hauteur de sa tour ne sera mesurée que jusque là.

- **Variante « Constructeur solitaire »**

- Le joueur joue comme indiqué dans le jeu de base (dé, repêcher des blocs).
- Il essaye de faire la rangée ou la tour la plus grande possible. Il marque la longueur à l'aide de la pince et du mètre pliant.
- Il prend ensuite les autres blocs restés dans la boîte et en fait également une tour qu'il mesure et marque avec une autre pince.
- Si sa première tour est plus haute que l'autre, le joueur a gagné.
- **Conseil** : on pourra compliquer cette variante en empilant les blocs de construction (pour la première tour) dans l'ordre dans lequel ils auront été repêchés.

Steen op steen

Een behendigheidsspel met gekleurde dobbelsteen voor **1 – 4 kleine kraandrijvers** van **3 tot 6 jaar**. Met een echte hijskraan.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Sabine Kraushaar
Speelduur: ca. 10 minuten

„Voorzichtig! Gevaarlijke lading!“, roept de kleine bouwvakker en probeert met zijn kraan een steen van de gegooide kleur op te takelen. Maar daar is wel wat handigheid bij nodig want maar al te gauw hangt er een verkeerde steen aan de haak!

Spelinhoud:

- 1 houten hijskraan
- 18 gekleurde bouwstenen
- 1 bouwput
- 1 duimstok*
- 4 gekleurde knijpers
- 1 gekleurde dobbelsteen
- spelregels



** Een duim is een maateenheid die vroeger door veel ambachtslui werd gebruikt. Hoewel de stok tegenwoordig van milli- en centimeters is voorzien, wordt hij desondanks meestal als 'duimstok' aangeduid.*

1. Vrij spel

Het vrij spelen bevordert de coördinatie tussen ogen en handen en de bewegingsprecisie van kinderen, wanneer ze ...

- de kraan bedienen, de zwenkel van de kraan uitproberen en proberen om de bouwstenen op te vissen.
- met de houten blokken spelen.

Speel mee en stimuleer door het nabootsen van typische geluiden uit de bouw, tegelijkertijd de spraak, het gehoor en het spelplezier van de kinderen.

2. Spel met regels

Doel van het spel:

Welke kleine kraandrijver vist de meeste juiste stenen uit de bouwput en wordt zo opperkraandrijver?

Bouwstenen in de bouwput, kraan en dobbelsteen klaar

1 x gooien

Proberen om bouwsteen v/d zelfde kleur op te vissen

Gelukt? Bouwsteen pakken

Niet gelukt? Bouwsteen terug

Meerdere bouwstenen? Gegooide kleur erbij? Bouwsteen pakken Gegooide kleur niet erbij? Bouwstenen terug

Langste rij = gewonnen

Spelvoorbereiding:

De **bouwplaats** wordt midden op tafel of op de vloer gezet. Leg de **18 bouwstenen** erin. Let er op, dat de **metalen dopjes** naar boven wijzen. De **kraan** en de **dobbelsteen** worden klaargelegd.

De duimstok en de knijpers zijn pas bij de latere spelvarianten nodig en blijven in de doos.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie als laatste een hijskraan heeft gezien, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en gooit één keer met de dobbelsteen.

Daarna pakt het de houten kraan en rijdt ermee naar de bouwput. Het moet een steen van de gegooide kleur aan de haak slaan.

- Het mag zelf beslissen naar welk punt van de schutting het wil rijden.
- Het mag ook opstaan en zich rondom de bouwput verplaatsen.

Hangt er een bouwsteen aan de haak? Hijs hem omhoog.

• Is de bouwsteen van de gegooide kleur?

Bravo, kleine kraandrijver! Je mag de bouwsteen pakken en bij je neerleggen.

• Heeft de bouwsteen een andere kleur?

Helaas, je mag de bouwsteen niet houden, maar moet hem in de bouwput terugleggen.

• Heb je meerdere bouwstenen opgevist?

Dan heb je wel heel erg je best gedaan!

• Zitten er één of meer bouwstenen van de gegooide kleur bij?

Die mag je allemaal houden en bij je neerleggen.

- Als er geen enkele bouwsteen van de gegooide kleur tussen zit, moet je ze allemaal terug in de bouwput leggen.

Als laatste controleer je de bouwput: kijk goed of alle metalen dopjes naar boven wijzen. Is dat niet het geval, dan draai je alle betreffende stenen zodanig om, dat alle **metalen dopjes naar boven wijzen**.

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

Einde van het spel:

Zodra er een kleur wordt gegooid waarvan er geen enkele bouwsteen meer in de bouwput ligt, is het spel voorbij.

Het kind dat met zijn eigen bouwstenen de **langste rij** kan neerleggen, heeft gewonnen en wordt tot opperkraandrijver benoemd.

Lengte met duimstok bepalen

Bouwstenen stapelen

Bouwstenen in opgeviste volgorde stapelen

Opgeviste bouwstenen met overige bouwstenen vergelijken

Spelvarianten:

- **De duimstokvariant**

Als jullie willen, kan de langste rij ook met behulp van de duimstok worden bepaald. Weliswaar kunnen kleine kinderen nog geen cijfers lezen, maar als de eerste speler de lengte van zijn rij met het rode, de tweede met het gele, de derde met het groene knijper enz. op de overeenkomstige plek van de duimstok aanbrengt, kunnen de verschillende lengtes worden vergeleken.

- **De torenvariant**

- Handige kinderen leggen de verzamelde bouwstenen niet achter elkaar, maar in willekeurige volgorde boven op elkaar. Dan wint degene die de hoogste toren kan bouwen. Ook hier kan de winnaar met behulp van de duimstok worden bepaald.

- **De torenbouwmeester-variant:** voor kinderen met vooruitziende blik
 - Ook hier is het de bedoeling om een zo hoog mogelijke toren te bouwen. De stenen moeten echter meteen na te zijn opgevist worden opgebouwd:

Aan het begin moeten daarom eerst dikkere en later dunneren/ kleinere stenen worden opgevist, zodat de toren zo goed mogelijk gebouwd kan worden.

- Het spel eindigt ofwel zoals het basisspel, dan wel op het moment dat de toren van een van de kinderen omvalt. Dit kind heeft verloren. Het kind dat de hoogste toren heeft gebouwd, heeft gewonnen.
- **Belangrijk:** Wie bij het stapelen denkt dat de volgende steen niet meer kan worden gebruikt, mag het bouwen van de toren afbreken. Dan telt de hoogte van de tot dat moment gebouwde toren.

- **De solobouwmeester-variant**

- Het gooien, hengelen en verzamelen gaat precies zoals beschreven bij het basisspel.
- Daarna probeert de speler om een zo lang mogelijke rij of een zo hoog mogelijke toren te bouwen. De lengte wordt met de knijper op de duimstok aangegeven.
- Nu worden alle overgebleven onderdelen uit de doos gehaald en eveneens op elkaar gestapeld, gemeten en met een nieuwe knijper gemerkt.
- Alleen als nu de eigen toren de hoogste is, heeft de speler het spel gewonnen.
- **Tip:** ook deze variant wordt nog een stuk moeilijker, als bij het bouwen van de eigen toren de volgorde van de bouwstenen niet mag worden veranderd.

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

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

www.haba.de

Made in Germany

TL 65239

Aufl. 2003/1