

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



*Baby & Kleinkind  
Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*



*Geschenke  
Gifts*

*Cadeaux  
Geschenken*





*Kinderschmuck  
Children's jewelry  
Bijoux d'enfants  
Kindersieraden*





*Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers*



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

1/06

TL 70161

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4551

# Auf dem Lande

## Vom Korn zum Brot

In the country • A la campagne • Op het platteland



**HABA**<sup>®</sup>

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2006

Habermaß-Spiel Nr. 4551

# Auf dem Lande

## Vom Korn zum Brot

Ein LernSpiel rund um den Ernährungskreislauf  
für 2 - 4 Kinder von 4 - 10 Jahren.

Mit einer kooperativen Spielvariante und einem Rezept für Oma Ernas  
leckeren Apfelkuchen.

**Spielidee:** Markus Nikisch

**Illustration:** Aleš Vrtal

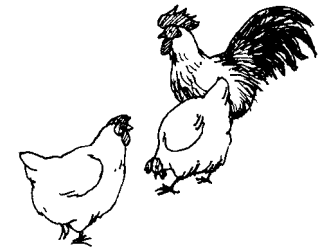
**Spieldauer:** ca. 10 - 15 Minuten

Oma Erna hat Geburtstag und wünscht sich ihre Liebesspeise: Apfelkuchen.  
Die ganze Familie ist früh aufgestanden, um alle Zutaten auf dem Bauernhof  
zu besorgen. Es müssen Äpfel gepflückt, Getreide gemahlen und die Kuh  
gemolken werden.

Alle beeilen sich, denn jeder möchte Oma Erna als Erster mit dem eigenen  
Apfelkuchen überraschen.

## Spielinhalt

- 1 zwölfteiliger Puzzle-Spielplan
- 1 zweiteiliges Bauernhaus
- 9 Aufgabenkarten
- 2 Bäuerinnen
- 2 Bauern
- 1 Kuh
- 1 Huhn
- 4 Äpfel
- 4 Karotten
- 4 Käsestücke
- 4 Milchkannen
- 4 Eier
- 4 Brote
- 4 Mehlsäcke
- 4 Heuballenplättchen
- 4 Getreideplättchen
- 4 Kuhfladenplättchen (= Dünger)
- 3 Traktorplättchen
- 1 Symbolwürfel
- 1 Augenzwürfel
- 1 Spielanleitung



## Liebe Eltern, liebe Erzieher/-innen,

mit diesem Lernspiel sollen die Kinder einfache natürliche Zusammenhänge kennen lernen, begreifen und nachspielen.

Zum Beispiel:

- Mit Heu füttert man Kühe.
- Die Kuh gibt Milch.
- Aus Milch macht man im Milchhof Käse.

Oder:

- Getreide wächst auf dem Feld.
- Aus Getreide macht man in der Mühle Mehl.
- Aus Mehl backt man Brot.

Die Kinder erfahren, wie man bestimmte Lebensmittel erhält und wie einzelne Abläufe der Gewinnung und Herstellung verknüpft sind.

Die Aufgabenkarten vertiefen diese Zusammenhänge.

Vor dem ersten Regelspiel können die Kinder das Material zum freien Spielen benutzen. Unterhalten Sie sich dabei mit Ihren Kindern über den Bauernhof, die Tiere und die Lebensmittel. Entdecken Sie gemeinsam den Spielplan. Stellen Sie den Kindern einfache Fragen und regen Sie die Kinder an, selbst Fragen zu stellen.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß beim Spielen und Entdecken.

**Ihre Erfinder für Kinder**

*als Erster alle Zutaten  
einsammeln*

*Spielplan  
zusammenlegen,  
Bauernhaus, Figuren  
und Plättchen  
aufbauen und  
bereitlegen*

*Aufgabenkarte  
aussuchen*

## Spielziel

Wer sammelt mit etwas Glück und Übersicht am schnellsten alle Zutaten?

## Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan in der Tischmitte oder auf dem Boden zusammen.

- Steckt das zweiteilige Bauernhaus zusammen und stellt es in die Spielplanmitte auf das Steinpflaster.
- Jedes Kind sucht sich einen Bauern oder eine Bäuerin aus und stellt seine Figur so an das Bauernhaus, dass sie eine beliebige Wand des Bauernhauses berührt.
- Die Kuh stellt ihr in die umzäunte Weide auf eine der abgebildeten Kühe.
- Das Huhn setzt ihr in das Hühnergehege auf eines der abgebildeten Nester.
- Die vier Äpfel legt ihr auf die Apfelabbildungen des Apfelbaumes.
- Die vier Karotten legt ihr jeweils auf ein Beet des Karottenfeldes.
- Die vier Heuballen- und die vier Getreideplättchen legt ihr einzeln auf die entsprechenden Abbildungen des Spielplans.
- Alle Getreidesäcke, Brote, Milchkannen und Käsestücke sowie die beiden Würfel und die drei Traktorplättchen haltet ihr neben dem Spielplan bereit.
- Sucht euch eine Aufgabenkarte aus, mit der ihr spielen möchtet. Je mehr Abbildungen die Rückseite zeigt, umso schwieriger und länger ist das Spiel.
- Alle anderen Aufgabenkarten kommen zurück in die Schachtel.
- Die vier Kuhfladenplättchen bleiben in der Schachtel, sie werden erst für die „Dünger-Variante“ benötigt.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das zuletzt auf einem Bauernhof war, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt mit beiden Würfeln.

Du musst immer zuerst den Symbolwürfel und anschließend den Augwürfel ausführen.

Symbolwürfel:

### Was ist auf dem Symbolwürfel zu sehen?

- **Das Huhn?**  
Das Huhn flattert in seinem Gehege immer von Nest zu Nest. Stelle es deshalb auf ein beliebiges anderes Nest.
- **Die Kuh?**  
Die Kuh läuft gerne auf ihrer Weide umher. Stelle sie auf eine beliebige, andere abgebildete Kuh.

### Tipp:

Im Spiel muss manchmal deine Figur oder die eines anderen Kindes die Kuh oder das Huhn berühren. Durch das Ziehen kannst du das entsprechende Holztier näher zu dir oder weiter weg von den Figuren der anderen platzieren.

Anschließend darfst du deine Figur bewegen. Dazu musst du dir den Augwürfel ansehen.

Augwürfel:

### Wie viele Punkte sind auf dem Augwürfel zu sehen?

- **Ein Punkt?**  
Nimm dir ein Traktorplättchen und lege es an eine beliebige Stelle an deine Figur. Das Plättchen muss deine Figur berühren. Du darfst dabei mit dem Traktorplättchen kein anderes Holzteil oder Plättchen berühren oder verschieben. Halte deine Figur gut fest, damit sie nicht umfällt.



- **Zwei Punkte?**  
Du darfst dir zwei Traktorplättchen nehmen. Das erste Plättchen legst du wie gerade beschrieben direkt an deine Figur. Das zweite Plättchen legst du an das erste. Die beiden Plättchen müssen sich berühren.



beide Würfel würfeln

Huhnsymbol =  
Huhn auf beliebiges  
Nest stellen

Kuhsymbol =  
Kuh auf beliebige  
Kuh stellen

ein Punkt =  
ein Traktorplättchen  
an Figur legen

zwei Punkte =  
zwei Traktorplättchen  
legen

drei Punkte =  
drei Traktorplättchen  
legen

Figur neben letztes  
Traktorplättchen  
stellen

Sache berührt =  
einsammeln

Aufgabenkarten:  
Vorderseite =  
Aufgabe

Rückseite =  
benötigte Zutaten

### • Drei Punkte?

Nimm dir alle drei Traktorplättchen. Lege das erste Plättchen an deine Figur. Das zweite und dritte Traktorplättchen legst du als Reihe am ersten Plättchen an.



Anschließend darfst du deine Figur nehmen und sie an einer beliebigen Stelle an das zuletzt gelegte Traktorplättchen stellen. Auch dabei muss deine Figur das Plättchen berühren. Danach legst du alle Traktorplättchen wieder neben den Spielplan.



### So sammelst du Äpfel, Karotten, Getreide- und Heuplättchen ein:

Immer wenn du mit deiner Figur einen Apfel, eine Karotte, ein Getreide- oder ein Heuplättchen berührst, darfst du dir dieses Teil nehmen und vor dich legen.

Du darfst nie mehr als eines dieser Dinge besitzen. Berührst du etwas, das bereits vor dir liegt, bleibt es auf dem Spielplan liegen.

### Die Aufgabenkarten:

Es gibt neun verschiedene Aufgabenkarten. Auf der Vorderseite ist eure Aufgabe abgebildet, also das, was ihr einsammeln bzw. herstellen sollt.

#### Beispiel:

Oma Ernas leckerer Apfelkuchen



Auf der Rückseite sind die benötigten Zutaten am unteren Rand abgebildet:

#### Beispiel:

Für den Apfelkuchen benötigt ihr Apfel, Mehl, Milch und Eier!



Viele benötigte Zutaten kannst du aber nicht auf dem Spielplan einsammeln.

Um diese Lebensmittel zu erhalten, musst du sie zuerst „herstellen“. Was du für die Herstellung tun musst, siehst du ebenfalls auf der Rückseite der Aufgabenkarte.

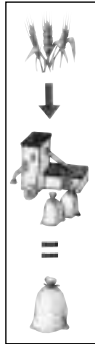
So bekommt ihr zum Beispiel die Zutaten für den Apfelkuchen:

### 1. Apfel

- Um den Apfel zu bekommen, müsst ihr mit eurer Figur zu einem Holzapfel laufen und ihn berühren.
- Anschließend dürft ihr den berührten Apfel nehmen und vor euch legen.

### 2. Mehl

- Um Mehl zu bekommen, musst du mit deiner Figur ein Getreideplättchen berühren. Sobald du es berührst, darfst du es einsammeln und vor dich legen.
- Laufe anschließend mit deiner Figur zu der auf dem Spielplan abgebildeten Mühle. Sobald deine Figur auf der Mühle steht, wird dort dein Getreide zu Mehl gemahlen.
- Deshalb darfst du dir einen der Mehlsäcke nehmen und vor dich legen.



### 3. Milch

- Um Milch zu bekommen, musst du mit deiner Figur ein Heuplättchen berühren und vor dich legen.
- Laufe dann zur Holzkuh. Sobald du die Kuh mit deiner Figur berührst, fütterst du sie mit dem Heuballen.
- Anschließend wird die Kuh gemolken und du bekommst dafür eine Milchkanne, die du vor dich stellen darfst.



### 4. Ei

- Um ein Ei zu bekommen, musst du zuerst mit deiner Figur ein Getreideplättchen einsammeln.
- Laufe anschließend zum Huhn. Sobald du das Huhn mit deiner Figur berührst, fütterst du es mit dem Getreide.
- Zur Belohnung legt das Huhn ein Ei für dich.



alle Zutaten  
gesammelt und  
Bauernhaus zuerst  
berührt = Gewinner

## Spielende

Wer alle Zutaten eingesammelt hat und mit seiner Figur zuerst wieder das Bauernhaus berührt, gewinnt.

## Weitere wichtige Abläufe

### • Brot

- Sammele wie beschrieben einen Mehlsack ein.
- Laufe mit deiner Figur zum Bauernhaus. Sobald du es berührst, wird im Bauernhaus aus dem Mehl Brot gebacken.
- Nimm dir eines der Brote und lege es vor dich.



### • Käse

- Sammele wie beschrieben eine Milchkanne ein.
- Laufe mit deiner Figur zu dem auf dem Spielplan abgebildeten Milchhof. Sobald du den Milchhof berührst, wird die Milch zu Käse verarbeitet.
- Nimm dir ein Stück Käse und lege es vor dich.



## Kooperative Variante

Das Spiel kann auch als kooperative Variante gespielt werden. Dabei gewinnen die Kinder gemeinsam - es gibt keine Verlierer.

Bis auf folgende Änderungen gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel:

- Alle Kinder sammeln die Zutaten für ein Rezept gemeinsam ein. Jede Zutat wird nur einmal benötigt. Die Kinder dürfen vereinbaren, wer welche Zutat einsammeln soll.
- Jedes Kind legt die gesammelten Zutaten vor sich. Deshalb darf z. B. die Kuh nur von dem Kind gefüttert werden, das das Heuplättchen gesammelt hat.
- Berühren sich zwei Figuren auf dem Spielplan, dürfen sie sich bereits eingesammelte Zutaten gegenseitig schenken.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder mit ihren Figuren wieder am Bauernhof angekommen sind und sie zusammen alle benötigten Zutaten eingesammelt haben.

## Dünger-Variante

Diese Variante kann nur mit den Aufgabenkarten gespielt werden, bei denen eine Karotte benötigt wird. Sie ist etwas schwieriger, da zusätzlich zu den erwähnten Abläufen noch das Düngen der Karotten hinzukommt.

Dieser Schritt ist für kleinere Kinder schwer nachvollziehbar und deshalb nicht im Grundspiel enthalten und auch nicht auf der Rückseite der Aufgabenkarte abgebildet.

Erklären Sie den Kindern im Vorfeld den Zusammenhang zwischen „Kuhfladen und Dünger“ und „Düngen und Wachsen“ - so können die Kinder diesen wichtigen Schritt des Ernährungskreislaufs besser nachvollziehen.

Die Spielregeln sind bis auf folgende Änderungen mit dem Grundspiel identisch:

- Zu Spielbeginn werden zusätzlich die Kuhfladenplättchen (= Dünger) auf die abgebildeten Flächen der Kuhweide gelegt.
- Bevor ihr im Spiel eine Karotte einsammeln dürft, müsst ihr zuerst das Karottenfeld düngen. Berührt dazu mit eurer Figur ein Kuhfladenplättchen und legt es vor euch.
- Lauft anschließend zum Karottenfeld. Sobald ihr eine Karotte berührt, wird das Feld gedüngt. Zur Belohnung dürft ihr euch eine Karotte nehmen und vor euch legen.

### Oma Ernas Apfelkuchenrezept:

Oma Erna verrät euch das geheime Rezept für ihren Lieblingsapfelkuchen. Am besten lasst ihr euch von einem Erwachsenen beim Backen helfen.

#### Ihr benötigt für den Teig:

100 g Butter, 50 g Zucker, 1 Ei, 250 g Mehl, 1 kg Äpfel, 1 EL Wasser, etwas Salz

#### Für den Guss:

100 g Butter, 150 g Zucker, 1 Päckchen Vanillezucker, 3 EL Sahne, 3 EL Mehl, 100 g gehobelte Mandeln

#### Zubereitung:

- Butter in einem Topf schmelzen lassen und mit den restlichen Teigzutaten zu einem Knetteig verarbeiten.
- Den Knetteig in eine gefettete Springform geben.
- Die Äpfel waschen, schälen, vierteln und der Länge nach mehrmals einschneiden.
- Die Äpfel auf dem Teig verteilen und mit etwas Zucker bestreuen.
- Für den Guss die Butter zerlaufen lassen und die restlichen Zutaten untermischen.
- Den Guss über den Äpfeln verteilen und im vorgeheizten E-Herd (Umluft) bei 170° C etwa eine Stunde backen. Bitte beachtet dabei die Herstellerangaben eures Backofens.

**Oma Erna wünscht allen einen guten Appetit!**

# In the country

## From grain to bread

An educational game about the nutrition cycle.

For 2 - 4 players ages 4 - 10.

With co-operative variation and a recipe for Grandma Edna's delicious apple pie.

**Author:** Markus Nikisch

**Illustrations:** Aleš Vrtal

**Length of the game:** approx. 10 - 15 minutes

It's Grandma Edna's birthday and she longs for her favorite, apple pie. The family gets up early in order to gather all the ingredients from around the farm; apples have to be picked, the grain ground and the cow milked. Everybody is in a hurry as they all want to be the first to surprise Grandma Edna with their apple pie.

## Contents

---

- 1 jigsaw game board in 12 parts
- 1 farmhouse in 2 parts
- 9 problem cards
- 2 female farmers
- 2 farmers
- 1 cow
- 1 chicken
- 4 apples
- 4 carrots
- 4 pieces of cheese
- 4 milk churns
- 4 eggs
- 4 loaves of bread
- 4 flour sacks
- 4 hay-bale tiles
- 4 grain tiles
- 4 cow-pat tiles (= fertilizer)
- 3 tractor tiles
- 1 die with symbols
- 1 die with dots
- 1 set of game instructions



## Dear parents and educators

The idea of this educational game is to acquaint children with natural nutritional cycles, so that they understand and repeat them through play.

For example:

- Cows are fed with hay.
- The cow gives milk.
- The dairy processes milk into cheese.

Or:

- Grain grows in the field.
- The grain is ground into flour in the mill.
- Flour is used to bake bread.

The children will learn how certain types of food are obtained and how the stages of obtaining and producing food is intertwined. The problem cards show these sequences in detail.

Before playing the first time with the rules, the children can use the game material in free play. Talk to them about the farm, the animals and the different food. Discover the things on the game board together by asking simple questions and also by inviting the children to ask questions themselves.

We wish you and your children lots of fun playing and discovering.

**HABA - making inventive playthings for inquisitive minds**

*collect all ingredients  
first*

*assemble game  
board,  
place house,  
distribute counters  
and tiles,*

*choose problem card*

## Aim of the game

Who will, with a bit of luck and a good overview, be the quickest to collect all the ingredients?

## Preparation of the game

Make the jigsaw of the game board on the table or the floor.

- Assemble the farmhouse (two parts) and place it in the center of the game board where the cobbles are shown.
- Each player chooses a male or female farmer and leans him/her against any of the walls of the farmhouse.
- The cow is placed inside the fenced pasture on one of the cows shown.
- The chicken is placed in the chicken run on any of the nests shown.
- The four apples are placed on their corresponding places in the apple tree.
- The four carrots are placed one on each batch in the carrot field.
- The four bales of hay and grain tiles are placed on each of their corresponding pictures on the game board.
- All the sacks of flour, the bread, the milk churns and the pieces of cheese, as well as both dice and the three tractor tiles, are kept ready next to the game board.
- Choose a problem card you want to play with. The more pictures on the back the more difficult the game will be and the longer it will last.
- The other problem cards are kept in the box.
- The four cow-pat tiles are also kept in the box. They are needed later for the fertilizer variation of the game.





## How to play

Play in a clockwise direction. The player, who has most recently been to a farm, may start. If you cannot agree the youngest player starts by rolling both dice.

*roll both dice*

You always have to carry out first what the symbols die shows, and then what the dots die shows.

*die with symbols:*

*chicken =  
place chicken  
on any nest*

*cow =  
place cow on any  
cow picture*

### What appears on the symbol die?

- **The chicken?**  
The chicken flutters from nest to nest inside the run. So place it on any other nest.
- **The cow?**  
The cow likes to stroll around the pasture. Place it on any other picture of a cow.

### Hint:

During the game your figure or the figure of another player has to touch the cow or chicken.

By moving the cow or chicken from one place to another, you can either move it towards your own figure or move it away from the figures of the other players.

Then you move your figure. Have a look at the die with the dots:

*die with dots:*

### How many dots are shown on the die?

- **One dot?**  
Take a tractor tile and place it at any spot next to your figure. The tile should touch your figure, but may not touch or nudge another wooden piece or tile. Keep a firm hold of your figure so that it doesn't fall over.



- **Two dots?**  
Take two tractor tiles. Put one of them next to your figure and the second one next to the previous one so that they touch.



*three dots =  
place three tractor  
tiles*

*move figure next to  
the last tractor tile*

*item touched =  
collect*

*problem card:  
front side = problem*

*backside =  
ingredients needed*

### • Three dots?

Take the three tractor tiles. The first one is again placed next to your figure and the other two in a row next to the first one.



Then take your figure and place it wherever you want next to the tractor tile last placed, it still has to touch the tile. Then return all the tractor tiles back next to the game board.



### How to collect apples, carrots, grain tiles and hay-bale tiles:

If your figure touches an apple, a carrot, a grain or hay-bale tile, you can grab the corresponding piece and place it in front of you. Collect just one example of each piece. If your figure touches a piece that is already in front of you, you have to leave it on the game board.

### The problem cards:

There are nine problem cards. The front side shows your task (i.e. what you should collect or make).

#### Example:

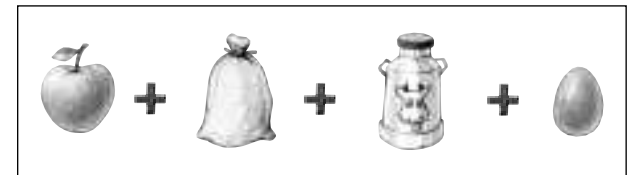
*Grandma Edna's delicious apple pie*



On the lower edge of the backside you will find the ingredients needed.

#### Example:

*In order to prepare an apple pie you need apples, milk, flour and eggs.*



However, there are a couple of ingredients that cannot be collected directly from the game board. In order to get these ingredients, you first have to "produce" them. The backside of the cards shows also what you have to do to "produce" them.

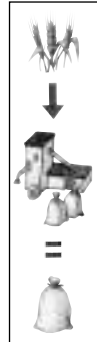
Example: How to get the ingredients for the apple pie:

### 1. Apple

- To get an apple, your figure has to approach the wooden apple and touch it.
- Take the apple and keep it in front of you.

### 2. Flour

- To get flour your figure has to touch a grain tile. It then is collected and kept in front of you.
- After that, approach your figure to the mill shown on the game board. Once the figure stands on the picture of the mill, the grain is ground to flour.
- So you can take one of the sacks of flour and keep it in front of you.



### 1. Milk

- To get milk, your figure has to touch the hay-bale tile which you keep in front of you.
- Then approach the wooden cow. Touching the cow with your figure means feeding it with the bale of hay.
- The cow is milked and you get a milk churn which you keep in front of you.



### 2. Egg

- To get an egg your figure has to collect first a grain tile.
- Then approach the chicken. As soon as your figure touches the chicken, you feed it with grain.
- As a reward the chicken lays an egg.



*all ingredients  
collected and  
brought to the farm  
house first = winner*

## End of the game

Whoever has collected all the ingredients and reached the farmhouse and touched it first, wins the game.

## More important sequences

### • Bread

- Collect a sack of flour as described.
- Approach your figure to the farmhouse. As you touch it, flour inside is used to bake into bread.
- Take one of the loaves of bread and place it in front of you.



### • Cheese

- Collect the milk churn as described
- Approach the dairy shown on the game board. Once your figure stands on the dairy, the milk is made into cheese.
- Take a piece of cheese and place it in front of you.



## Cooperative variation

---

The game can be played in a cooperative variation. Now the children win together and there is no loser.

The rules of the basic game apply, with the following exceptions:

- Together the players collect the ingredients for a recipe. As each ingredient is only needed once, the players agree who will collect which ingredient.
- Each player puts their collected ingredient in front of them. So the cow for example may only be fed by the player who collected the hay tile.
- If two figures touch on the game board, they may interchange their collected ingredients.

The game ends as soon as all the players have reached the farmhouse with their figures and collected all the necessary ingredients.

## Fertilizer variation

---

This variation can only be played with the problem cards showing a carrot. This variation is a little more difficult as, in addition to the stages already described, the fertilizer has to be applied to the carrots.

For little children, this stage is difficult to comprehend and therefore not included in the basic game. Also, it is not shown on the back of the problem cards.

First explain to your children the relation between "cow-pat and fertilizer" and "fertilizer and growth" - so the children can understand this important stage of the nutrition cycle.

The rules of the basic game apply, with the following exceptions:

- At the beginning the cow-pats (=fertilizer) are placed on the places marked on the pasture.
- Before you can collect a carrot, fertilizer has to be applied to the carrot patch. To do so, touch a cow-pat with your figure and place it in front of you.
- Then move your figure to the carrot patch. As you touch a carrot, fertilizer is applied to the patch. As a reward you take a carrot and place it in front of you.

## Grandma Edna's Apple Pie

Grandma Edna reveals the secret recipe for her favorite apple pie. Best to ask an adult to help you.

### For the dough you need

100 g butter (3.5 ounces), 50 g sugar (1,5 ounces), 1 egg, 250 g flour (9 ounces) flour, 1 kg of apples (2.2 pounds), 1 tablespoon water, a pinch of salt

### For the icing:

100 g butter (3.5 ounces), 150 g sugar (5 ounces), a drop of vanilla essence, 3 tablespoons of cream, 2 tablespoons of flour, 100 gr. of sliced almonds (3.5 ounces)

### Preparation:

- Melt the butter in a pan and knead it into the rest of the ingredients to form the dough.
- Extend the dough in a springform cake tin.
- Wash the apples, peel and divide them into quarters and make hollow cuts lengthwise on the upper side.
- Distribute the apples on the dough and sprinkle some sugar on them.
- For the icing melt the butter and mix into the rest of the ingredients.
- Pour the icing onto the apples and bake in the pre-heated electric oven (fan-assisted) at 170° C (340° F) for approximately one hour. Also watch out for the producers' recommendations about the oven.

**Grandma Edna hopes you enjoy her apple pie!**

# A la campagne

## Du grain au pain

Un jeu éducatif portant sur les aliments et leur transformation, pour 2 à 4 enfants de 4 à 10 ans.

Avec une variante de jeu coopératif et une recette de gâteau aux pommes de Mamie Ginette.

**Idée :** Markus Nikisch

**Illustration :** Aleš Vrtal

**Durée de la partie :** env. 10 - 15 minutes

C'est l'anniversaire de Mamie Ginette et elle voudrait bien manger son mets préféré : un gâteau aux pommes.

Tous les membres de la famille se sont levés de bonne heure pour aller chercher les ingrédients à la ferme. Il faut cueillir des pommes, mouder des céréales et traire la vache.

Ils se dépêchent tous car chacun veut être le premier à faire la surprise à Mamie Ginette.

## Contenu

- 1 plateau-puzzle de douze pièces
- 1 ferme en deux parties
- 9 cartes d'actions
- 2 fermières
- 2 fermiers
- 1 vache
- 1 poule
- 4 pommes
- 4 carottes
- 4 morceaux de fromage
- 4 pots à lait
- 4 œufs
- 4 miches de pain
- 4 sacs de farine
- 4 plaquettes de foin
- 4 plaquettes de céréales
- 4 plaquettes de bouses de vache (= engrais)
- 3 plaquettes de tracteur
- 1 dé à symboles
- 1 dé
- 1 règle du jeu



## Chers parents, chers éducatrices, chers éducateurs,

Ce jeu éducatif est destiné à apprendre aux enfants les rapports simples et naturels des choses, à les leur faire comprendre et à les inciter à les imiter en jouant.

Par exemple :

- Avec le foin, on nourrit les vaches ;
- La vache donne du lait ;
- Avec le lait, on fait du fromage à la laiterie.

Ou :

- Les céréales poussent dans les champs ;
- Avec les céréales, on fait de la farine à la minoterie ;
- Avec la farine, on fait du pain.

Les enfants apprennent comment on obtient certains aliments et quelles sont les relations entre les différentes étapes, de la matière première à la production et la transformation.

Les cartes d'actions servent à approfondir ces rapports.

Avant de jouer au premier jeu, les enfants pourront se servir des accessoires en jouant librement avec. Parlez en même temps aux enfants en leur décrivant la ferme, en nommant les animaux qui y vivent et les aliments qu'on y trouve.

Faites-leur découvrir le plateau de jeu. Posez aux enfants des questions simples et incitez-les à poser eux-mêmes des questions.

Nous vous souhaitons ainsi qu'aux enfants de passer un agréable moment de jeu et de découverte.

**Les créateurs pour enfants**

*recupérer en premier  
tous les ingrédients*

*assembler le plateau  
de jeu*

*préparer la ferme,  
les pions et les  
plaquettes*

*choisir une carte  
d'actions*

## But du jeu

Qui aura de la chance et sera assez futé pour trouver tous les aliments en premier ?

## Préparatifs

Assemblez tous ensemble les pièces du plateau de jeu-puzzle, sur la table ou par terre.

- Emboîtez les deux parties de la ferme et posez-les au milieu du plateau de jeu sur les pavés.
- Chaque joueur prend un fermier ou une fermière et pose son pion contre la ferme de manière à ce qu'il touche un mur de la ferme.
- Mettez la vache dans le pré sur l'une des vaches illustrées.
- Posez la poule dans l'enclos sur l'un des nids illustrés.
- Posez les quatre pommes sur les illustrations correspondantes du pommier.
- Posez les quatre carottes respectivement sur l'une des plates-bandes du champ de carottes.
- Posez les plaquettes de foin et de céréales sur les illustrations correspondantes du plateau de jeu.
- Les sacs de céréales, les miches de pain, les pots à lait et les morceaux de fromage sont posés à côté du plateau de jeu.
- Choisissez une carte d'actions avec laquelle vous voulez jouer pendant la partie. Plus il y a d'illustrations au dos de la carte, plus la partie sera difficile et longue.
- Remettez les autres cartes d'actions dans la boîte.
- Les quatre plaquettes de bouses de vache restent dans la boîte. On les prendra seulement pour la variante « engrais ».



## Déroulement de la partie

lancer les deux dés

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura été en dernier dans une ferme commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant les deux dés.

Tu dois d'abord jouer selon les indications du dé à symboles et ensuite celles de l'autre dé.

dé à symboles :

**Sur quel symbole est tombé le dé ?**

*poule =  
poser une poule sur  
n'importe quel nid*

- **La poule ?**  
Dans son enclos, la poule vole de nid en nid. Pose-la donc sur n'importe quel autre nid.

*vache =  
poser la vache sur  
n'importe quelle  
vache*

- **La vache ?**  
La vache aime bien se promener dans le pré. Pose-la sur n'importe quelle autre vache illustrée.

**Conseil :**

Pendant le jeu, il faudra parfois que ton pion ou celui d'un autre joueur vienne toucher la vache ou la poule.

En déplaçant l'animal en bois, tu pourras le rapprocher de ton pion ou l'éloigner des pions des autres joueurs.

autre dé :

Ensuite, tu avances ton pion. Pour cela, tu regardes sur le dé combien il y a de points.

**Combien de points y-a-t-il sur le dé ?**

*un point =  
poser une plaquette  
de tracteur contre le  
pion*

- **Un point ?**  
Prends une plaquette de tracteur et pose-la à n'importe quel endroit contre ton pion. La plaquette doit toucher ton pion. Avec ta plaquette, tu ne dois pas toucher d'autres pièces en bois ou d'autres plaquettes ni les déplacer. Tiens bien ton pion pour qu'il ne se renverse pas.



*deux points =  
poser deux  
plaquettes de  
tracteur*

- **Deux points ?**  
Tu as le droit de prendre deux plaquettes de tracteur. Tu poses la première contre ton pion, comme décrit plus haut. Pose la deuxième contre la première. Les deux plaquettes doivent se toucher.



*trois points =  
poser trois plaquettes  
de tracteur*

*mettre le pion contre  
la dernière plaquette  
de tracteur*

*pièce touchée =  
la récupérer*

*cartes d'actions:  
recto = action*

*verso = ingrédients  
nécessaires*

### • Trois points ?

Prends les trois plaquettes de tracteur. Pose la première contre ton pion. Pose la deuxième et la troisième l'une derrière l'autre, en partant de la première plaquette.



Ensuite, tu prends ton pion et le poses à n'importe quel endroit contre la dernière plaquette de tracteur. Ton pion doit aussi toucher la plaquette. Ensuite, tu remets toutes les plaquettes de tracteur à côté du plateau de jeu.



### Comment récupérer des pommes, des carottes, des céréales et des plaquettes de foin :

A chaque fois que tu touches une pomme, une carotte, une plaquette de céréale ou une plaquette de foin avec ton pion, tu as le droit de prendre cette pièce et de la poser devant toi.

Tu ne dois jamais avoir plus d'un exemplaire de ces pièces. Si tu touches quelque chose qui est déjà posé devant toi, cette chose reste sur le plateau de jeu.

### Les cartes d'actions :

Il y a neuf cartes d'actions différentes. Sur le recto, l'action est montrée par une illustration qui représente ce que vous devez récupérer ou faire.

#### Exemple :

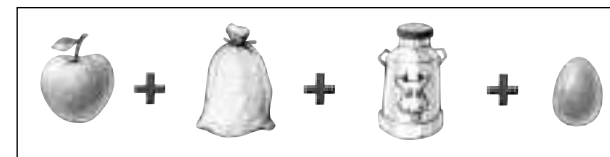
*Le délicieux gâteau aux pommes de Mamie Ginette*



Au dos, les ingrédients nécessaires sont illustrés en bas de la carte.

#### Exemple :

*Pour le gâteau aux pommes, il faut des pommes, de la farine, du lait et des œufs !*



Il y a cependant un certain nombre d'ingrédients que tu ne peux pas récupérer sur le plateau de jeu. Pour pouvoir obtenir ces aliments, il faut d'abord que tu les « fabriques ».

Ce qu'il faut faire pour la fabrication est également indiqué au verso de la carte d'actions.

Pour obtenir les ingrédients nécessaires pour réaliser le gâteau aux pommes, il te faut :

### 1. des pommes

- Pour avoir des pommes, il faut aller avec son pion vers une pomme en bois et la toucher.
- Après, on a le droit de prendre la pomme qui a été touchée et de la poser devant soi.

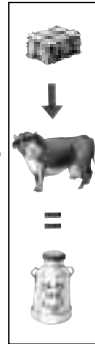
### 2. de la farine

- Pour obtenir de la farine, il faut que tu touches une plaquette de céréales avec ton pion. Dès que tu l'as touchée, tu as le droit de la récupérer et de la poser devant toi.
- Vas ensuite avec ton pion à la minoterie dessinée sur le plateau de jeu. Dès que ton pion est arrivé à la minoterie, tes céréales sont transformées en farine.
- Tu as donc le droit de prendre l'un des sacs de farine et de le poser devant toi.



### 3. du lait

- Pour avoir du lait, il faut que tu touches une plaquette de foin avec ton pion et que tu la poses devant toi.
- Vas ensuite vers la vache en bois. Dès que tu as touché la vache avec ton pion, tu lui donnes du foin à manger.
- Ensuite, il faut traire la vache. Tu prends pour cela une timbale de lait, que tu poses devant toi.



### 4. un œuf

- Pour avoir un œuf, tu dois d'abord toucher une plaquette de céréales avec ton pion.
- Vas ensuite vers la poule. Dès que tu as touché la poule avec ton pion, tu lui donnes des céréales à manger.
- En récompense, la poule te pond un œuf.



## Fin de la partie

joueur ayant récupéré  
tous les ingrédients et  
touché la ferme en  
premier = gagnant

Celui qui aura récupéré tous les ingrédients et sera revenu en premier à la ferme gagne la partie.

## Autres tâches importantes

### • Pain

- Récupère un sac de farine, comme décrit plus haut.
- Vas à la ferme avec ton pion. Dès que tu l'as touchée, ta farine sera transformée en une miches de pain cuite à la ferme.
- Prends une des miches de pain et pose-la devant toi.



### • Fromage

- Récupère un pot à lait, comme décrit plus haut.
- Avec ton pion, vas à la laiterie dessinée sur le plateau de jeu. Dès que tu touches la laiterie, le lait est transformé en fromage.
- Prends un morceau de fromage et pose-le devant toi.



## Variante pour jeu coopératif

Le jeu peut être également joué avec cette variante « coopérative » : les joueurs gagnent tous ensemble, il n'y a pas de perdant.

Jouer comme décrit précédemment, en suivant les règles suivantes :

- Les joueurs récupèrent ensemble les ingrédients nécessaires pour une recette. Il ne faut récupérer chaque ingrédient qu'une fois. Les enfants peuvent convenir quel ingrédient doit être récupéré par quel joueur.
- Chaque joueur pose les ingrédients récupérés devant lui.  
La vache, p. ex., ne devra être nourrie que par le joueur qui aura récupéré la plaquette de foin.
- Si deux pions se touchent sur le plateau de jeu, les ingrédients déjà récupérés peuvent être échangés.

La partie est finie lorsque tous les joueurs sont à nouveau arrivés à la ferme et qu'ils ont tous ensemble récupéré les ingrédients nécessaires.

## Variante « engrais »

Cette variante ne peut être jouée qu'avec les cartes d'actions pour lesquelles il faut des carottes. Elle est un peu plus difficile, car, en plus des actions déjà mentionnées, il faut aussi mettre de l'engrais sur les carottes.

Comme cette étape n'est pas facilement compréhensible pour les jeunes enfants, elle n'est donc pas comprise dans le jeu de base et n'est pas illustrée au verso de la carte d'actions.

Expliquez auparavant le rapport existant entre la « bouse de vache et l'engrais » et « fertiliser et pousser ». Les enfants pourront ainsi mieux comprendre cette étape importante dans la chaîne alimentaire.

Les règles de ce jeu sont les mêmes que précédemment, avec en plus les changements suivants :

- Au début de la partie, on pose en plus les plaquettes de bouses de vache (= engrais) sur les emplacements correspondants.
- Avant d'avoir le droit de récupérer une carotte pendant la partie, il faut d'abord fertiliser le champ de carottes. Pour cela, touchez une plaquette de bouse de vache avec votre pion.
- Ensuite, allez vers le champ de carottes. Dès que vous aurez touché une carotte, le champ est fertilisé. En récompense, vous posez une carotte devant vous.

## Recette du gâteau aux pommes de Mamie Ginette :

Mamie Ginette va vous livrer le secret de la recette de son gâteau aux pommes préféré.  
Faites-vous aider par un adulte, vous aurez moins de difficultés à réaliser le gâteau.

### Pour la pâte, il faut :

100 g de beurre, 50 g de sucre, 1 œuf, 250 g de farine, 1 cuillère à soupe d'eau, une pincée de sel

### Pour la garniture, il faut :

100 g de beurre, 150 g de sucre, 1 paquet de sucre vanillé, 3 cuillères à soupe de crème, 3 cuillères à soupe de farine, 100 g d'amandes effilées, 1 kg de pommes

### Préparation :

- Faire fondre le beurre dans une casserole et le mélanger aux autres ingrédients nécessaires pour la pâte. Les mélanger pour obtenir une pâte homogène.
- Étaler la pâte dans un moule à tarte beurré.
- Laver les pommes, les éplucher, les couper en quatre et les inciser plusieurs fois dans le sens de la longueur.
- Étaler les quarts de pomme sur la pâte et les saupoudrer de sucre.
- Pour la garniture, faire fondre le beurre et y ajouter les autres ingrédients.
- Répartir la garniture sur les pommes et faire cuire au four préchauffé (chaleur tournante) à 170° pendant environ une heure. Respecter les indications du fabricant du four.

**Mamie Ginette vous souhaite à tous un bon appétit !**



# Op het platteland

## Van graan tot brood

Een leerspel voor 2 - 4 kinderen van 4 - 10 jaar,  
waarbij de voedselketen centraal staat.

Met een coöperatieve spelvariant en een recept voor oma's heerlijke  
appeltaart.

**Spelidee:** Markus Nikisch

**Illustraties:** Aleš Vrtal

**Speelduur:** ca. 10 - 15 minuten

Oma Erna is jarig en vraagt haar lievelingskostje als cadeau: appeltaart.  
De hele familie is vroeg opgestaan om alle ingrediënten naar de boerderij  
te brengen. Er moeten appels worden geplukt, het graan moet gemalen  
en de koe gemolken.  
Iedereen doet z'n uiterste best om oma als eerste met een zelfgemaakte  
appeltaart te verrassen.

## Spelinhoud

- 1 twaalfdelig puzzelspeelbord
- 1 tweedelige boerderij
- 9 opgavenkaarten
- 2 boerinnen
- 2 boeren
- 1 koe
- 1 kip
- 4 appels
- 4 wortelen
- 4 speelstukjes kaas
- 4 melkkannen
- 4 eieren
- 4 broden
- 4 meelzakken
- 4 hooischijfjes
- 4 graanschijfjes
- 4 koeienvlaaischijfjes (= mest)
- 3 tractorschijfjes
- 1 speciale dobbelsteen
- 1 ogendobbelsteen
- spelregels



## Lieve ouders, lieve onderwijzers,

met dit leerspel leren de kinderen eenvoudige natuurlijke verbanden kennen, begrijpen en naspelen.

Bijvoorbeeld:

- Met hooi worden koeien gevoerd
- De koe geeft melk
- Van melk wordt kaas gemaakt

Of:

- Het koren groeit op de akker
- Van graan wordt in de molen meel gemaakt
- Van meel wordt brood gebakken

De kinderen leren hoe bepaalde levensmiddelen worden verkregen en hoe de winning en verwerking van verschillende grondstoffen met elkaar samenhangen.

De opgavenkaarten gaan dieper op deze verbanden in.

Alvorens met het eerste regelspel te beginnen, kunnen de kinderen het materiaal gebruiken om vrij te spelen. Vertel de kinderen tijdens het spel over de boerderij, de dieren en de levensmiddelen.

Bekijk gezamenlijk het speelbord. Stel de kinderen eenvoudige vragen en moedig hen aan om zelf vragen te stellen.

Wij wensen u en uw kinderen veel plezier bij het spelen en ontdekken.

### Uw uitvinders voor kinderen

*als eerste alle  
ingrediënten  
inzamelen*

*speelbord  
neerleggen*

*boerderij,  
speelstukken en  
schijfjes opstellen en  
klaarleggen*

*opgavenkaart  
uitkiezen*

## Doel van het spel

Wie verzamelt met een beetje geluk en inzicht als eerste alle ingrediënten?

## Spelvoorbereiding

Leg de verschillende delen van het speelbord in het midden van de tafel of op de grond in elkaar.

- Zet de tweedelige boerderij in elkaar en plaats hem op de straatstenen in het midden van het speelbord.
- Ieder kind kiest een boer of boerin en zet zijn speelstuk tegen een van de muren naar keuze.
- De koe wordt in de omheinde wei op een van de afgebeelde koeien gezet.
- De kip wordt in de kippenren op een van de getekende nesten geplaatst.
- De vier appels komen op de vier afgebeelde appels van de appelboom te liggen.
- Leg de vier wortelen elk op een wortel in het wortelveld.
- Plaats de vier hooischijfjes en de vier graanschijfjes op de bijbehorende afbeeldingen van het speelbord.
- Alle meelzakken, broden, melkkannen en stukjes kaas worden met de beide dobbelstenen en de drie tractorschijfjes naast het speelbord gelegd.
- Kies een opgavenkaart waarmee jullie willen spelen. Hoe meer afbeeldingen op de achterzijde staan, hoe moeilijker het spel wordt en hoe langer het duurt.
- Alle andere opgavenkaarten gaan terug in de doos.
- De vier koeienvlaaienschijfjes blijven in de doos. Deze worden pas bij de „mestvariant“ gebruikt.



## Spelverloop

*beide dobbelstenen  
gooien*

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat als laatste op een boerderij is geweest, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en gooit met beide dobbelstenen.

Er moet altijd eerst met de speciale dobbelsteen en daarna met de ogendobbelsteen worden gegooid.

*speciale dobbelsteen:*

**Wat is op de speciale dobbelsteen te zien?**

*kip =  
kip op nest naar  
keuze zetten*

- **De kip?**

De kip fladdert in de ren van het ene nest naar het andere. Zet haar daarom op een ander nest naar keuze.

*koe =  
koe op koe naar  
keuze zetten*

- **De koe?**

De koe loopt graag in de weide rond. Zet haar op een andere koeien-afbeelding naar keuze.

**Tip:**

Tijdens het spel moet je speelstuk of dat van de andere spelers regelmatig de kip of de koe aanraken. Door het houten dier te verplaatsen, kan je het dichterbij je eigen speelstuk neerzetten of van de speelstukken van de anderen verwijderen.

Daarna mag je je eigen speelstuk verzetten. Nu moet naar de ogendobbelsteen worden gekeken.

*ogendobbelsteen:*

**Hoeveel ogen zijn er op de ogendobbelsteen te zien?**

*één oog =  
een tractorschijfje  
tegen het speelstuk  
leggen*

- **Eén oog?**

Pak één van de tractorschijfjes en leg het op een willekeurige plek naast je speelstuk. Het schijfje moet je speelstuk aanraken. Het tractorschijfje mag echter geen ander houten speelstuk of schijfje aanraken of verschuiven. Houd je speelstuk goed vast, zodat het niet omvalt.



*twee ogen =  
twee tractorschijfjes  
neerleggen*

- **Twee ogen?**

Je mag twee tractorschijfjes pakken. Het eerste schijfje leg je zoals eerder omschreven naast je speelstuk. Het tweede schijfje leg je naast het eerste. Beide schijfjes moeten elkaar aanraken.



*drie ogen =  
drie tractorschijfjes  
neerleggen*

- **Drie ogen?**

Pak de drie tractorschijfjes. Leg het eerste schijfje naast je speelstuk. Het tweede en derde schijfje leg je op een rij naast het eerste schijfje.



*speelstuk naast  
laatste tractorschijfje  
zetten*

Vervolgens mag je je speelstuk pakken en tegen het als laatste neergelegde tractorschijfje leggen. Ook nu moet je speelstuk het schijfje aanraken. Daarna leg je alle tractorschijfjes weer naast het speelbord.



*voorwerp aangeraakt  
= inzamelen*

**Zo verzamel je appels, wortelen, graan- en hooischijfjes:**

Telkens als je met je speelstuk een appel, een wortel of een graan- of hooischijfje aanraakt, mag je het pakken en voor je leggen. Je mag nooit meer dan één van deze voorwerpen in bezit hebben. Als je iets aanraakt dat je al voor je hebt liggen, blijft het op het speelbord.

*opgavenkaarten:  
voorzijde = opgave*

**De opgavenkaarten:**

Er zijn negen verschillende opgavenkaarten. Op de voorzijde staat jullie opgave afgebeeld, d.w.z. dat wat verzameld of gemaakt moet worden.



**Voorbeeld:**

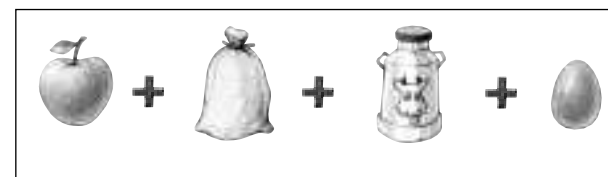
*Oma Erna's lekkere appeltaart*

*achterzijde =  
benodigde  
ingrediënten*

Op de achterzijde staan de benodigde ingrediënten aan de onderste rand afgebeeld:

**Voorbeeld:**

*Voor de appeltaart hebben jullie appels, meel, melk en eieren nodig!*



Veel van de benodigde ingrediënten kunnen echter niet op het speelbord worden ingezameld.

Om deze levensmiddelen te verkrijgen, moet je ze eerst „vervaardigen”. Wat je hiervoor moet doen, staat ook op de achterzijde van de opgavenkaarten.

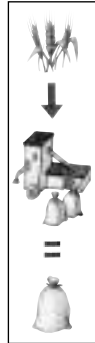
Zo verkrijg je bijvoorbeeld de ingrediënten voor de appeltaart:

### 1. appel

- Om een appel te verkrijgen, moeten jullie met je speelstuk naar een houten appel lopen en hem aanraken.
- Vervolgens mogen jullie de aangeraakte appel pakken en voor je leggen.

### 2. meel

- Om meel te verkrijgen, moet je met je speelstuk een graanschijfje aanraken. Zodra je het aanraakt, mag je het pakken en voor je leggen.
- Loop vervolgens met je speelstuk naar de molen die op het speelbord staat afgebeeld. Zodra je figuur op de molen staat, wordt je graan tot meel vermalen.
- Daarom mag je een van de meelzakken pakken en voor je leggen.



### 3. melk

- Om melk te verkrijgen, moet je met je speelstuk een hooischijfje aanraken en voor je leggen.
- Loop daarna naar de houten koe. Zodra je de koe met je speelstuk aanraakt, voer je haar met het hooi.
- Vervolgens wordt de koe gemolken en krijg je een melkkan die voor je mag leggen.



### 4. ei

- Om een ei te verkrijgen, moet je eerst met je speelstuk een graanschijfje inzamelen.
- Loop daarna naar de kip. Zodra je met je speelstuk de kip aanraakt, voer je haar met het graan.
- Als beloning legt de kip een ei voor je.



## Einde van het spel

alle ingrediënten  
ingezameld en  
boerderij als eerste  
aangeraakt =  
gewonnen

Wie alle ingrediënten heeft verzameld en met zijn speelstuk als eerste opnieuw de boerderij aanraakt, wint het spel.

## Andere belangrijke opgaven

### • brood

- Zamel zoals beschreven een meelzak in.
- Loop met je speelstuk naar de boerderij. Zodra je deze aanraakt, wordt in de boerderij van het meel, brood gebakken.
- Pak een van de broden en leg het voor je.



### • kaas

- Zamel zoals beschreven een melkkan in.
- Loop met je speelstuk naar de melkfabriek die op het speelbord staat afgebeeld. Zodra je de melkfabriek aanraakt, wordt de melk tot kaas verwerkt.
- Pak een stuk kaas en leg het voor je.



## Coöperatieve variant

---

Het spel kan ook als coöperatieve variant worden gespeeld. Hierbij winnen de kinderen gezamenlijk. Er zijn geen verliezers.

Afgezien van de volgende wijzigingen, gelden dezelfde regels als bij het basisspel:

- Alle kinderen verzamelen gezamenlijk de ingrediënten voor een recept. Ieder ingrediënt is maar één keer nodig. De kinderen mogen onderling afspreken, wie welk ingrediënt inzamelt.
- Ieder kind legt de ingezamelde ingrediënten voor zich. Daarom mag bv. de koe slechts door het kind worden gevoerd dat het hooischijfje heeft ingezameld.
- Als twee speelstukken elkaar op het speelbord aanraken, mogen ze hun al ingezamelde ingrediënten onderling ruilen.

Het spel is afgelopen, zodra alle kinderen met hun speelstukken op de boerderij zijn teruggekeerd en gezamenlijk alle benodigde ingrediënten hebben ingezameld.

## Mestvariant

---

Deze variant kan alleen met de opgavenkaarten worden gespeeld waar-op een wortel staat afgebeeld. Hij is wat moeilijker, omdat naast de genoemde handelingen ook de wortelen moeten worden bemest.

Deze stap is voor kleinere kinderen moeilijk te volgen en is daarom niet in het basisspel opgenomen en ook niet op de achterzijde van de opgavenkaarten afgebeeld.

Leg de kinderen van tevoren het verband tussen „koeienvlaaien en mest“ en „mest en groeien“ uit, zodat ze deze moeilijke stap in de voedselketen beter kunnen begrijpen.

De spelregels zijn afgezien van de volgende wijzigingen gelijk aan die van het basisspel:

- Aan het begin van het spel worden nu ook de koeienvlaaien (= mest) op de bijbehorende afbeeldingen op de koeienwei gelegd.
- Voordat tijdens het spel een wortel mag worden ingezameld, moet eerst het wortelveld worden bemest. Hiervoor moet je met je speelstuk een koeienvlaaienschijfje aanraken en voor je leggen.
- Loop vervolgens naar het wortelveld. Zodra je een wortel aanraakt, wordt het veld bemest. Als beloning mag je een wortel pakken en voor je leggen.

### Oma Erna's appeltaartrecept:

Oma Erna verklaapt jullie haar geheime recept van haar lievelingsappeltaart. Bij het bakken kunnen jullie je het best door een volwassene laten helpen.

### Voor het deeg hebben jullie nodig:

100 g boter, 50 g suiker, 1 ei, 250 g bloem, 1 kg appels, 1 eetlepel water, een beetje zout

### Voor de bedekking:

100 g boter, 150 g suiker, 1 zakje vanillesuiker, 3 eetlepels slagroom, 3 eetlepels bloem, 100 g geschaafde amandelen

### Bereiding:

- De boter in een pan laten smelten en de overige ingrediënten voor het deeg toevoegen tot een kneedbare massa ontstaat.
- Het deeg in een ingevette springvorm doen.
- De appels wassen, schillen, in vieren verdelen en overlangs in verschillende stukken snijden.
- De appels over het deeg verdelen en met een beetje suiker be-strooien.
- Voor de bedekking de boter smelten en met de overige ingrediënten vermengen.
- De bedekking over de appels verdelen en in een voorverwarmde oven op 170° gedurende ongeveer een uur laten bakken. Houd a.u.b. de richtlijnen van de fabrikant van de oven aan.

**Oma Erna wenst iedereen smakelijk eten!**